

numero 45 | 2017



*informazione ludica
a scatola aperta*



**SPECIALE
PLAY 2017**

Speciale PLAY 2017

www.ilsa-magazine.it

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

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

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

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

Redazione

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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Composizione copertina

Linx - Fabrizio Aspesi

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



Cambiamenti e conferme

Una nuova versione di un grande classico

L'edizione 2017 di PLAY - Il Festival del Gioco è stata, almeno a mia memoria, una delle migliori. Una riorganizzazione completa dei padiglioni, con una attenta redistribuzione degli spazi ha reso attraente e vivibile la fiera praticamente per tutto il weekend. La nuova suddivisione di tutte le aree (sia di gioco libero che editoriali) su entrambi i grandi padiglioni A e B ha permesso una riorganizzazione dell'utenza, rendendo di fatto ugualmente popolati entrambi gli spazi. Noto il numero degli espositori (quasi 50, limitandosi solo al mondo del gioco da tavolo).

Interessante l'offerta dimostrativa degli editori, che sono riusciti a far arrivare alcuni prodotti in anteprima (anticipando di un paio di mesi il lancio internazionale), o hanno portato molti dei loro prototipi - rendendoli disponibili al gioco; ricchissimo il programma, che ha visto svariate conferenze stampa, alcune interessanti anche per il pubblico di giocatori "paganti". Come sempre, la collaborazione fra editoria e associazionismo ha creato quella speciale, magica atmosfera che soltanto il Festival del Gioco di Modena è in grado di ricreare ogni anno.

Questo è stato anche il terzo anno per i premi "Scelto dai Goblin" e "Goblin Magnifico", organizzati da Tana dei Goblin. Anche quest'anno lo spazio dedicato alla presentazione degli otto giochi è sempre stato preso d'assalto da molti entusiasti giocatori, ed è stato arricchito dalla presenza di Jeroen Doumen e Joris Wiersinga della *Spotter Spell*, autori di *Food Chain Magnate*, vincitore della passata edizione.

Il numero che state per leggere nasce da una selezione fatta in modo arbitrario dalla redazione, fra i titoli presentati durante il Festival dagli editori. Spero che troviate il numero di vostro gradimento, e non mi resta che augurarvi buona lettura!

SOMMARIO

Dialoghi di gioco

Great Western Trail 4

Sotto la lente

Agricola: Edizione Famiglia 8
Armi e Acciaio 11
Epic Card Game 13
La Torre del Drago 15
Arkham Horror: Il Gioco di Carte 17

Prime impressioni

Century - La Via delle Spezie 21
Guilds 22
Level 9 23
LYNGK 24
Magic Maze 25
Mystic Vale 26
Noxford 27
L'Oracolo di Delphi 28
Pathfinder Adventure Card Game: 29
Teschi e Ceppi 30
La Ricerca della Felicità 31
Sushi War: All You Can Hit! 32
Topiary 33
La Valle dei Mercanti 34
Unlock! 35
Altre localizzazioni 39
Babylon Tower Builders 40
Dungeon Rush 40

Non solo scatole

"Goblin Magnifico" e
"Scelto dai Goblin" - Edizione 2017 41

Giochi da tavoletta

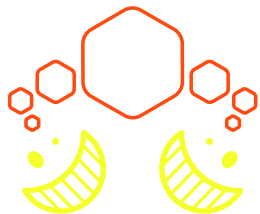
Race for the Galaxy 44
Friday 45

L'altro editoriale

PLAY e i VeryHardGamer™ 46

In fila per uno

I migliori giochi di PLAY 2017 47



Great Western Trail

Dopo aver raccolto un'incredibile messe di premi con Mombasa, Alexander Pfister torna con un altro gioco impegnativo. Sarà riuscito a produrre un altro titolo di qualità? Scopriamolo insieme...



di Alexander Pfister
Eggertspiele, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, Uplay.it
edizioni, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75-150 minuti

[Peppe74] Ormai Pfister deve averci preso gusto a sviluppare giochi di un certo spessore e dopo i fasti di Mombasa si presenta con questo Great Western Trail (GWT): stesso target di giocatori, stessi editori (Eggertspiele/Pegasus e Uplay per la localizzazione italiana). Secondo te, Francesco, GWT bisserà il successo di Mombasa?

[Prometeo] Penso che GWT non solo replicherà il successo del suo predecessore, ma lo supererà! In realtà sta già succedendo, almeno guardando le statistiche di BoardGamesGeek: GWT ha non solo una media superiore ma principalmente un maggior numero di voti, anche se uscito un anno dopo! I giochi sono molto simili in termini di durata e impegno necessario, ma trovo GWT maggiormente ambientato, più vario da un punto di vista tattico, e di conseguenza più longevo. L'ambientazione è abbastanza sentita per un gioco del genere, e comunque garantisce una certa soddisfazione vedere sulla plancia gli effetti delle proprie scelte: dal crescere della propria mandria, agli edifici costruiti per incassare soldi dagli altri giocatori.

[Peppe74] Sì, sicuramente Mombasa ha fatto anche da traino, per aver fatto conoscere Pfister sotto un altro aspetto

(giochi di successo ne ha fatti tanti, ma Mombasa e GWT sono i primi suoi giochi per giocatori assidui). Per quanto riguarda l'ambientazione... uhm, non vorrei partire a fare subito il detrattore, ma il tema è tra le cose che meno mi colpisce nei giochi di Pfister, e per il tipo di gioco non è necessariamente un difetto: in Mombasa abbiamo un gioco di controllo territorio con un sistema simil-azionario che poteva avere molteplici ambientazioni; proporre di fare lo schiavista nell'Africa coloniale l'ho trovato più che altro controproducente. In GWT siamo mandriani che devono portare vacche al pascolo per poi venderle presso la stazione ferroviaria di Kansas City: solitamente mi entusiasma per altro... ma, ripeto, sono altri gli aspetti che si cercano in un gioco del genere.

[Prometeo] Al di là del coinvolgimento in una specifica ambientazione, penso che il tema sia un aspetto importante in un gioco principalmente se riesce a dare un nesso logico alle varie azioni possibili, ed aiuta i giocatori a non "perdersi", soprattutto quando c'è tanta carne al fuoco. Andando oltre l'ambientazione, la varietà di opzioni di GWT mi sembra evidente, infatti il gioco consente di focalizzarsi su diversi aspetti: la mandria, le stazioni e gli edifici, e in base al setup alcune strategie possono essere maggiormente favorite rispetto ad altre, ma

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





non sono mai banali da applicare. Inoltre un approccio generico del tipo “point salad” a mio parere non funziona molto bene.

[Peppe74] Riguardo la “insalata di punti”, un po’ per convinzione, un po’ per gusto personale, storco sempre il naso, ma limitandoci a guardare alla varietà che offre GWT, questa è sicuramente eccelsa. Per capirlo meglio iniziamo a descrivere il gioco.

Lo storico sentiero che portava a Kansas City nell’epoca d’oro dei cowboy è

rappresentato da un tracciato sul tabellone principale. I giocatori si troveranno a percorrere più volte questo percorso, al termine del quale “scaricheranno” la loro mano di carte per realizzare la vendita più proficua; questa parte del gioco è gestita con il classico deckbuilding: i giocatori hanno un mazzo di carte da gestire fatto da mucche di diversa razza e diverso valore. Ogni volta che arrivano a Kansas City devono valutare la propria mano sommando le mucche di razza diversa: più è alto il valore e più soldi guadagnano, oltre ad

avere la possibilità di raggiungere stazioni sempre più lontane e vantaggiose in termini di benefici e punti vittoria.

Il percorso invece è all’inizio assai spoglio: contiene pochi edifici “neutrali” e delle tessere speciali che rappresentano dei pericoli e degli indiani con i quali poter stringere accordi commerciali. Nel corso della partita il percorso si riempirà con gli edifici costruiti dai giocatori. Tutti questi elementi hanno una notevole varietà, che si riversa, ovviamente, sulle strategie





perseguibili. Oltre alla collocazione casuale dei pericoli, degli indiani e degli edifici neutrali, una buona varietà è data al gioco dagli edifici personali: i giocatori hanno a disposizione dieci tessere a doppia faccia, e devono tutti giocare con la stessa configurazione di edifici (il primo giocatore seleziona casualmente la faccia da utilizzare per ogni tessera e tutti copiano tale configurazione). Inevitabilmente l'approccio alla partita sarà estremamente dipendente dagli edifici utilizzabili.

[Prometeo] Quindi setup variabile, diversi aspetti su cui potersi focalizzare, e inoltre "velocità" variabile! La partita è scandita dall'arrivo dei nostri mandriani a Kansas City, che fanno avanzare un segnalino su una traccia, che via via rende disponibile nuovi lavoratori. Durante la partita quindi ogni giocatore può scegliere la velocità di gioco che meglio si adatta alla sua strategia: far compiere al proprio mandriano tanti viaggi, eventualmente poco ottimizzati, oppure diminuire il loro numero ma ottimizzarli al massimo.

[Peppe74] Per continuare con la descrizione, i giocatori, ad ogni turno, muovono al massimo di tre spazi sul tracciato la pedina del cowboy che li rappresenta. Se terminano su una tessera neutra possono eseguire delle azioni base presenti sulla propria plancia, solitamente meno efficaci, oppure possono eseguire le azioni degli edifici neutrali, se capitano su questi. Solo raggiungendo le tessere del proprio colore si possono compiere le azioni più efficaci. I giocatori possono scegliere di correre verso Kansas City il massimo numero di volte nel corso della partita (anche il passo di tre spazi può essere, ovviamente, migliorato); oppure possono ottimizzare il percorso e la sequenza di azioni, spostandosi di poco nel corso del turno.

Per completare il quadro sulla variabilità strategica che il gioco offre vanno, a mio parere, aggiunti due aspetti:

- la gestione del mazzo, che, al pari di molti giochi basati sul deckbuilding, può essere approcciato con mazzi ricchi o mazzi snelli, lavorando sulle apposite azioni per



Linx

Gioco all'apparenza complesso ma che coinvolge in modo ottimale anche i nuovi giocatori ponendo davanti a loro poche scelte alla volta, che si rivelano complesse solo con l'aumentare della conoscenza del titolo. Non tutte le strategie sono ugualmente facili da perseguire, ma ciò assicura una lunga rigiocabilità agli sperimentatori. Il gioco riesce così ad accontentare un target abbastanza ampio di giocatori.

MDM

Great Western Trail è probabilmente il miglior rappresentante dei giochi german "classici" per giocatori assidui dell'anno 2016. Mentre il gradimento del pubblico sembra spostarsi sempre di più verso giochi in cui la componente narrativa assume un ruolo dominante (spesso a costo della controllabilità), Pfister propone un gioco che, pur attenendosi a canoni e meccaniche classiche, riesce a distinguersi e a dimostrarsi interessante. Pur non essendo privo di difetti (si tratta di un titolo complesso, a tratti complicato, di durata importante - al punto che più di un giocatore lamenta una sensazione di ripetitività, specie nelle prime partite) riesce ad offrire un'esperienza gratificante una volta che se ne padroneggiano gli oliati meccanismi.

eliminare le carte di minor valore;

-l'acquisizione dei lavoratori: ce ne sono di tre tipi e ognuno delinea una strategia "base". I mandriani danno sconti sull'acquisto delle mucche, permettendo di comprare più carte e di valore maggiore, i costruttori permettono di concentrarsi sugli edifici (quelli più potenti ne richiedono un alto numero per essere costruiti), infine gli ingegneri consentono di migliorare la propria ferrovia; il tabellone contiene, infatti, un altro tracciato, anche questo costellato di bonus rappresentati dalle differenti stazioni. L'intreccio di questi elementi dona varietà al gioco, su questo concordiamo: uno degli aspetti sicuramente più meritevoli in GWT. A mio parere, a scapito dell'eleganza, che è invece scarsamente rappresentata nelle

"barocche" composizioni di Pfister. Che ne pensi Francesco?

[Prometeo] Sicuramente vero, non è un gioco particolarmente elegante, ha tanti piccoli aspetti da considerare, spesso marginali, che comunque appesantiscono l'impianto del gioco, ma nel complesso lo apprezzo e lo preferisco al predecessore anche per un'altra caratteristica molto importante, l'interazione: in Mombasa spesso costruirsi una mano "militare" per il finale di partita è una scelta quasi

elevata rigiocabilità che, anche dopo diverse partite, mi lascia la voglia di rigiocarci e sperimentare nuove strategie o combinazioni. Per me si tratta di uno dei migliori titoli del 2016. Peppe, tu che all'inizio eri molto scettico, ora cosa ne pensi?

[Peppe74] Non mi sento un detrattore del gioco, penso che la definizione giusta sia che GWT non è il gioco che fa per me. I meriti del gioco sono chiari e a tanti giocatori esperti piace questo tipo di gioco;

Great Western Trail è un gioco di spessore con elevata rigiocabilità che, anche dopo diverse partite, lascia con la voglia di sperimentare nuove strategie.

obbligata, e l'interazione, brutale e diretta, avviene prevalentemente nella fase finale della partita; in GWT invece è più graduale, con lo stillicidio di monete rubacchiate qua e là, disturbando, anche parecchio, ma mai dando quella mazzata che ci può invece essere in Mombasa. Inoltre quest'interazione sul percorso, in particolar modo giocando in pochi (2 o 3) pone un'ulteriore sfida nella pianificazione dei propri turni, quando si cerca di minimizzare o addirittura annullare gli sforzi avversari anche a costo di qualche moneta in più pagata alla banca.

[Peppe74] Qui, più che pregi e difetti, penso che parliamo di gusti e attitudini personali, a me l'interazione di Mombasa non dispiace affatto. Concentrandoci su GWT devo dire che se le prime partite mi avevano dato una sensazione "asciutta" di scarsa o casuale interazione, le sensazioni sono sicuramente migliorate conoscendo meglio il gioco. La collocazione degli edifici è fondamentale per rubare i posti migliori sulla mappa e per obbligare gli avversari a pagare dazi, lo stesso per le tessere pericolo e degli indiani, che possono essere maneggiate in vario modo dai giocatori.

[Prometeo] Tirando un po' le somme GWT per me non è un capolavoro, ma sicuramente è un gioco di spessore con una

è indubbio che lascerà il segno, probabilmente anche di più di Mombasa, e fa sì che Pfister si inserisca, di buon diritto, tra gli autori top in attività. A me non piace particolarmente perché apprezzo giochi più "puliti", non mi piace districarmi tra molteplici bonus da gestire per ottimizzare le azioni e i punteggi, non mi piace l'insalata di punti, come già accennato, perché penso che vada sempre a scapito dell'eleganza e volutamente non fornisca un obiettivo primario al gioco. Questi elementi sono un po' più calcati in GWT rispetto a Mombasa, e forse per questo apprezzo di più il precedente lavoro di Pfister.

Una cosa da ammettere con sincerità è che il gradimento per GWT è stato comunque un crescendo, partendo da una prima impressione alquanto negativa, per poi apprezzarne progressivamente i pregi che, come detto, sono incontrovertibili. E questo non mi capita per molti giochi.

PEPPE74

PROMETEO

MDM

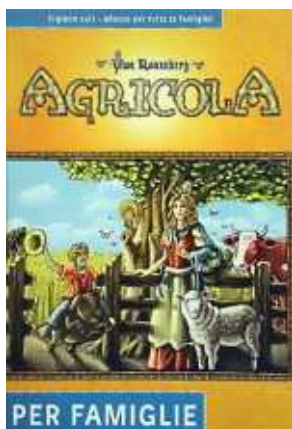
LINX





Agricola: Edizione Famiglia

Si può condensare uno dei punti di riferimento del piazzamento lavoratori in un gioco da famiglie della durata di circa un'ora senza snaturarne le meccaniche?



di Uwe Rosenberg
Lookout Games, Ludicus, Mayfair
Games, Uplay.it Edizioni, 2016
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-60 minuti

A nove anni dalla sua prima pubblicazione, Uwe Rosenberg torna a rielaborare il gioco che lo ha fatto conoscere alla comunità mondiale dei giocatori assidui e che ha reso la versione "occupa lo spazio ed esegui subito l'azione" la variante più diffusa della meccanica di piazzamento lavoratori (nata, in forma embrionale, con *Silverton* nel "lontano" 1992).

Contrariamente a quanto è solito fare, non si tratta di un'operazione di arricchimento, bensì una riduzione, nell'ottica di produrre un gioco realmente fruibile da un pubblico familiare, a partire dagli otto anni.

Materiali

Agricola: Edizione Famiglia è contenuto in una scatola formato Carcassonne; una plancia componibile, fustelle (stanze, migliorie, campi, pascoli, cibo e altre tessere) e segnalini sagomati in legno (sia le pedine dei giocatori che i famigerati vegemeeple e animeeple) compongono la buona dotazione del gioco. Non altrettanto buono il regolamento, le cui omissioni lo rendono di non immediata comprensione (a meno che non conosciate già il gioco originale).

Il gioco (per chi non lo conosce)

Nel ruolo di una coppia di contadini, ogni giocatore deve cercare di sviluppare al



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





meglio la propria fattoria, procurandosi cibo e sementi, raccogliendo materiali da costruzione (argilla, legno e canne), arando e seminando i campi, costruendo recinti per contenere gli animali (pecore, maiali selvatici e bovini), edificando o ristrutturando stanze dove ospitare i nuovi membri della famiglia (che diventano rapidamente altra forza lavoro e altre bocche da sfamare) e costruendo alcune strutture aggiuntive (i Miglioramenti) come il forno, la cucina, la falegnameria o l'officina del cestaio. Tutto questo viene fatto utilizzando degli spazi azione presenti sul tabellone: a turno ogni giocatore prende uno dei propri segnalini non utilizzati e lo pone su uno spazio che non sia stato ancora occupato nel turno corrente, eseguendo subito l'azione ad esso

connessa. Alla fine del turno i giocatori ritirano tutti i propri familiari.

Ogni nuovo turno porta risorse aggiuntive sulla plancia e un'ulteriore azione disponibile, solitamente più potente delle precedenti; a intervalli sempre più frequenti (alla fine del quarto, settimo, nono, undicesimo, tredicesimo e quattordicesimo turno) il gioco si interrompe e si esegue la fase di raccolto, suddivisa in tre passi:

a) raccolto del frumento dai campi (la semina permette di triplicare le proprie scorte di grano, ma questo viene restituito, un'unità alla volta, solo durante il raccolto),
b) nutrizione dei familiari (ogni membro ha bisogno di due unità di cibo, ottenibile da appositi spazi azione, dal raccolto del

frumento, dalla macellazione degli animali, dalla cottura del pane o l'utilizzo di altri miglioramenti),

c) riproduzione degli animali (ogni fattoria con almeno 2 animali dello stesso tipo ne riceve un altro, purché abbia spazio dove ospitarlo).

Alla fine del quattordicesimo turno il gioco si conclude, con una valutazione globale della fattoria, considerando il numero di familiari, il numero di stanze, campi, stalle e recinti costruiti, il numero di animali presenti, e il frumento ancora non raccolto. Alcune miglirie forniscono punti aggiuntivi, mentre il non aver pagato tutto il cibo richiesto durante le fasi di raccolto comporta una severa penalità.





Cosa è cambiato

Rispetto al gioco originale, Agricola Edizione Famiglia ha subito semplificazioni su quattro fronti:

- il numero di risorse presenti nel gioco è stato ridotto. Uno dei materiali da costruzione (la pietra) e uno dei due tipi di coltura (gli ortaggi) non sono stati inclusi nell'edizione per famiglie;
- l'ordine con cui si rendono disponibili le azioni aggiuntive non è più parzialmente casuale, ma è determinato e sempre uguale in ogni partita, in quanto è tutto stampato sulla plancia;
- i vincoli topologici imposti dalla plancia personale del gioco originale sono di fatto tutti cancellati grazie alla rimozione della stessa: resta un blando vincolo di coesione delle tessere della casa e di tutte le tessere fra loro, che di fatto non impone alcun limite o scelta in fase di costruzione/acquisizione delle tessere;
- tutte le carte Piccoli Miglioramenti e Occupazioni sono state eliminate dal gioco; i Grandi Miglioramenti sono rimasti, trasformati in tessere. Focolari, cucine e forni possono essere costruiti utilizzando il primo spazio azione aggiuntivo (utilizzabile quindi fin dal primo turno di gioco), gli altri edifici (come la falegnameria o l'officina del cestaio) hanno invece uno spazio dedicato (diventano quindi disponibili dopo un determinato turno).



Scalabilità, interazione e longevità

Il gioco funziona bene con qualsiasi numero di giocatori: il numero e l'efficienza delle varie azioni sempre

ovvero alla ricerca della migliore sequenza di mosse che porta al massimo punteggio possibile. Una volta trovata, il problema è risolto e il gioco esaurito. La

l'altra, affidata proprio all'attenta valutazione delle mosse degli avversari.

Agricola: Edizione Famiglia riesce a semplificare il grande classico, rivelandosi un titolo godibile anche da giocatori giovani e/o occasionali.

disponibili cambia in base alla cardinalità dei partecipanti e garantisce un equilibrio ottimale con ogni configurazione; in ogni caso, il gioco diventa più interattivo e claustrofobico col crescere del numero dei giocatori. Essendo assolutamente privo di elementi aleatori, la versione in solitario si riduce ad un problema di ottimizzazione,

versione multi giocatore ruota intorno all'interazione fra i giocatori che, pur essendo indiretta, ha effetti molto più rilevanti del gioco originale, proprio per la mancanza dell'effetto "paracadute" dato dalla propria dotazione di occupazioni e piccoli miglioramenti. Nessun meccanismo aiuta la differenziazione fra una partita e

Il risultato finale è un prodotto che mantiene quello che promette: una versione semplificata del grande classico, giocabile anche da giocatori piuttosto giovani. L'età riportata sulla scatola, 8 anni, è tutto sommato azzeccata. Ideale per un pubblico occasionale o familiare (ma abituato a giocare), permette di sperimentare tutte le meccaniche che hanno reso famoso Agricola in circa metà del tempo. Difficile che possa incontrare il favore dei giocatori assidui, che lo troveranno poco vario e "ripetitivo".





Armi e Acciaio

Novanta carte, una manciata di cubetti e circa un'ora di tempo. Basteranno per ripercorrere l'intera storia dell'umanità?



di Jesse Li

dV Giochi, Pegasus Spiele, Portal Games, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

Dall'estremo oriente e dall'autore di *Ponzi Scheme* ecco un altro tentativo di liofilizzazione del gioco di civilizzazione. Il processo in questo caso consiste principalmente nell'accorpamento delle risorse con le carte sviluppo tecnologico, oltre alla ormai tradizionale rimozione dell'aspetto geografico.

Il gioco base ha ormai più di un anno di vita, mentre l'espansione, o per meglio dire il nuovo set di carte alternativo - visto che (almeno nella versione della Moaideas Game Design) non è prevista l'integrazione mista tra le carte delle due versioni - è uscito ad Essen 2016; entrambe le versioni sono editate ora in italiano da dV Giochi col titolo di "Armi & Acciaio: un gioco di carte di civilizzazione", localizzazione della versione tedesca di Pegasus Spiele, che comprende due set: "Un nuovo mondo" e "Rinascimento".

Le carte in gioco sono di due tipi: sviluppi tecnologici/risorse e meraviglie; le prime sono suddivise in 7 epoche, ciascuna delle quali fornisce una specifica risorsa; due (cibo e ferro) sono la dotazione iniziale dei giocatori, sia in termini di risorse sia in termini di tecnologie (*Rinforzi*, *Baratto*, *Agricoltura*, *Miniera* e *Guerriero*), mentre le altre sono disposte a centro tavola, per poter essere acquistate durante la partita, e forniscono Cavalli, Polvere da Sparo, Petrolio, Terra e Spazio (queste ultime valgono rispettivamente una e due risorse jolly);

le meraviglie invece restano ai margini del gioco e corrispondono a potenziali PV aggiuntivi.

Durante la partita le carte hanno tre possibili stati, possono essere in mano al giocatore oppure in tavola come sviluppo (fronte) o come risorsa (retro); a ogni turno il giocatore deve mettere in campo dalla mano una carta come risorsa seguita da una carta sviluppo che può essere attivata per ottenere l'effetto specifico della tecnologia; dopo aver giocato le carte il giocatore può decidere di spendere le risorse che ha in tavola (girandole dal lato sviluppo) per pagare il prezzo di acquisto di una carta tecnologia e porla nel proprio campo; fatto ciò, se ha soddisfatto i requisiti di una o più meraviglie, può prenderla e porla davanti a sé; finito il turno verifica se ha raggiunto le condizioni di fine partita (15 PV, tutte le carte Spazio acquistate o tutte le meraviglie costruite), poi, se ha meno di 2 carte in mano, raccoglie tutte le carte sviluppo e può raccogliere, se vuole, una parte o tutte le carte risorsa in gioco e infine passa.

Si tratta di una sorta di deck building in cui tutte le carte possono fungere da risorsa o da potere speciale e da cui è stata rimossa l'alea della pesca di un numero limitato di carte alla volta; l'affollamento del mazzo con carte di poca utilità ha un impatto forse meno evidente a prima vista ma sicuramente più equo perché

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





influisce con certezza sulla frequenza con cui possono essere giocate (e quindi attivate) le tecnologie.

Materiali di qualità buona supportano un regolamento che, pur essendo chiaro, richiede un certo sforzo per la comprensione del concetto di duplice uso delle carte; da un punto di vista strategico, conoscere le carte disponibili e il loro ordine fin da inizio partita permette di elaborare strategie a medio termine interessanti, supportate ulteriormente dalla possibilità di prevedere quali risorse avranno a disposizione gli avversari e quali tecnologie potranno utilizzare, cercando di prevedere che carte si renderanno disponibili di turno in turno; rispetto all'altro esperimento di liofilizzazione dello stesso autore (*The Flow*

Nel gioco originale le meraviglie possono essere acquisite durante la fase di recupero delle carte (cioè quando vi sono rimaste in mano due o meno carte) e basta soddisfarne le condizioni una sola volta; in "Rinascimento" il soddisfacimento delle condizioni permette di aggiungere un segnalino Gloria sulla meraviglia, che viene acquisita soltanto quando il giocatore vi pone il suo terzo cubo (cioè quando il giocatore ne soddisfa le condizioni per la terza volta).

Nel gioco originale la strategia militare è pressoché obbligatoria e la corsa alle tecnologie che permettono di rubare le meraviglie (*Cannone* in epoca 5, *Carro Armato* in epoca 6 e *Sottomarino Nucleare* in epoca 7) sembra essere quasi l'unica

di carte né la distribuzione delle stesse nelle varie epoche) ma cambiano i costi e gli effetti delle singole carte e il "bisogno" di ciascuna risorsa in ogni singola epoca.

Le modifiche, da questo punto di vista, sono sensibili ma non traumatiche: il costo medio delle carte è stato ridotto del 5% circa, la prevalenza del Ferro è stata ridotta sia in termini di valore (~20%) che in termini di frequenza (~25%), l'importanza dei cavalli è aumentata a scapito di quella del cibo; la differenza di costo delle carte da un'epoca all'altra è diminuita, diventando quasi lineare invece che in progressiva crescita e quindi rendendo meno pesante un eventuale vantaggio iniziale; in "Un nuovo Mondo" c'è una sola carta (*Motore a Vapore*, in epoca del petrolio) che richiede la stessa risorsa che produce, in "Rinascimento" sono due (*Carro*, nell'epoca dei cavalli, ed *Economia*, nell'epoca del petrolio).

Armi e Acciaio è una sorta di deck building in cui tutte le carte fungono da risorsa o da potere speciale e da cui è stata rimossa l'alea della pesca.

of History) questo, in entrambe le versioni, sembra essere maggiormente controllabile e molto più adatto alla pianificazione delle mosse risultando sicuramente più appetibile per il giocatore "tedesco" medio; forse avrebbe potuto essere reso un po' più lungo e corposo con l'aggiunta di epoche e/o di carte, ma ci sarebbe potuto essere il rischio di cadere nella noia a causa della ripetitività.

Differenza fra i due set di gioco

Come detto sopra "Rinascimento" non è una vera e propria espansione del gioco originale ma una rivisitazione dello stesso con nuove tecnologie, nuove meraviglie e alcune modifiche del regolamento; queste le principali differenze nell'andamento del gioco.

strategia possibile, considerando il differenziale di PV che queste due tecnologie possono generare (dovuto al trasferimento di carte fra chi ne subisce gli effetti e chi le usa).

In "Rinascimento", l'inserimento di carte che, se attivate, producono Cultura (quindi fonte aggiuntiva di PV), la rimozione delle carte sopra descritte, la maggiore pianificazione richiesta per acquisire le meraviglie e la necessità di focalizzarsi solo su alcune di esse (si hanno a disposizione solo 5 cubi Gloria) rendono il gioco più vario e meno "scritto".

Le risorse disponibili sono le stesse in entrambe le versioni (non cambia il numero

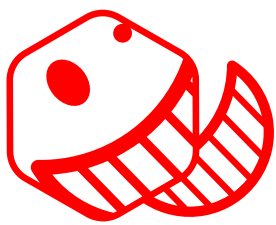
In generale l'impressione è che "Rinascimento" sia uno sviluppo del gioco originale per renderlo più equilibrato e interessante per cui, potendo scegliere, il consiglio naturale è quello di optare per la versione più recente del gioco, ma anche la versione originale non è affatto priva di qualità e interesse; l'edizione italiana poi (in quanto localizzazione di quella tedesca) contiene entrambi i set di carte e di regole e permette anche di sperimentare mescolando carte dalle due edizioni. Tali esperimenti, pur potendo portare in teoria a condizioni di gioco estremamente sbilanciate o complesse (ma comunque uguali per tutti a inizio partita) in caso di presenza eccessiva o scarsa di alcune tipologie di carte, potrebbero sopperire a quello che per alcuni è il difetto principale del gioco (ma per altri una delle caratteristiche peculiari) ovvero la limitatezza delle condizioni di inizio partita che non possono variare per la disposizione verticale delle carte (ogni epoca è fissa) ma solo per quella orizzontale (in ogni singola epoca).



IAGO

MDM





Epic Card Game

Due ex-campioni di Magic: The Gathering, autori di svariati giochi di carte, realizzano un gioco con colori, fazioni, creature e magie. Cosa ci dobbiamo aspettare?



di Robert Dougherty, Darwin
Kastle
Devir, IELLO, White Wizard Games,
2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-40 minuti

Sono appassionato e collezionista di giochi di carte collezionabili sin dai primi anni '90, epoca in cui apparve non solo il primo CCG della storia, Magic The Gathering, ma una moltitudine di titoli estremamente validi sulla scia del successo del capostipite. Sinceramente, dopo aver giocato alcuni dei mostri sacri di quell'epoca (che gioco tutt'ora), è davvero molto difficile che un titolo di carte moderno mi impressioni.

Ecco che quindi, quando un buon amico giunse a casa mia uno dei tanti venerdì di gioco con una confezione di Epic come regalo, rimasi abbastanza freddo all'idea dell'ennesimo clone di Magic. Tuttavia, provandolo, non potei non apprezzarne diversi fattori. Vediamo quali.

Tale padre, tale figlio... o no?

Figlio di Magic a tutti gli effetti ed in modo pressochè spudorato, Epic si presenta come un prodotto conscio della propria modestia e composto da una piccola confezione-portamazzo con all'interno 120 carte suddivise in quattro colori - 30 carte in singola copia per ciascun colore. Ciò che colpisce subito è la cura profusa in generale. Dal layout delle carte all'artwork, dalla simbologia iconica al testo di gioco, tutto è ben fatto e pulito nella sua semplicità. Il mini-regolamento fa il suo dovere, anche se è un po' troppo 'giusto' e lascia spazio a

qualche lacuna interpretativa, a mio avviso. Qualche esempio supplementare avrebbe senza dubbio giovato. Ma si tratta di finezze.

I quattro colori definiscono altrettante fazioni, anche qui direttamente ispirate a quelle di Magic TG: abbiamo il 'bianco' (in realtà è 'giallo') che racchiude in sé l'essenza della purezza, manifestandola sotto forma di paladini, cavalieri, sacerdoti e saggi re, nonché gloriose creature angeliche. Gli effetti generali si basano prevalentemente sulla cura, sulla grande quantità di unità volanti e sulla possibilità di rendere indistruttibili le proprie truppe.

Abbiamo poi il 'blu', maestro di saggezza e conoscenza, magia della mente e del mare le cui creature portanti spaziano su grossi marchingegni meccanici o magici, come i golem, a cui si affiancano titani e giganti del mare; gli effetti generali di questo colore puntano sulla pesca, sul rimbalzare in mano agli avversari le loro unità o su fastidiosi effetti di scarto.

Il terzo colore è il 'verde', tipicamente affine alla natura e al selvaggio di cui riassume i tratti principali attraverso la possanza delle creature - lupi, wurm, sauri - o per mezzo di effetti catastrofici e di potenziamento delle unità.

Ultimo il 'rosso', colore che nell'universo di Epic impersona la malvagità e che fonde in sé

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





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

elementi caotici, demoniaci e necromantici. Abbiamo quindi orrori, cavalieri neri, vampiri, zombi e demoni, uniti ad effetti di distruzione singola e di massa.

Che me ne faccio di 1 solo Gold...?

Il gioco è semplice. Si parte con 30 punti vita e una mano di 5 carte; all'inizio di ogni turno si pesca una carta dal mazzo, si giocano le carte, si ha una fase di attacco, poi il proprio turno ha termine. Esistono solo due tipi di carte, i Campioni e gli Eventi. I primi rappresentano le unità, rimangono in campo quando giocati e possono attaccare l'avversario nell'apposita fase, mentre i secondi si scartano immediatamente dopo averne applicato gli effetti.

da spendere, quindi il limite settato da questa regola ci permetterà di giocare una singola carta a costo 1, mentre potremo giocare un qualunque numero di carte a costo 0, che sono secondarie e spesso di supporto - benché molto utili grazie all'entrata gratuita. Le vere star sono tuttavia le carte a costo 1, tutte delle vere bombe con effetti devastanti, ma appunto limitate ad una per turno. Il bello del sistema è proprio il fatto di obbligare il giocatore a scelte vitali durante la partita, in quanto la carta a costo 1 potrà tradursi nella giocata perfetta o in un errore madornale, se ponderata con leggerezza. Calo il bestione 10/10 e metto pressione o distruggo tutti i Campioni in

seconda della situazione. Da notare che riceveremo 1 Gold anche all'inizio del turno dell'avversario; ciò ci darà modo di giocare carte fuori turno, come risposta alle sue mosse.

Completano il quadro le numerose abilità dei Campioni, che spaziano su effetti di evasione utili in combattimento, immunità varie, indistruttibilità limitata o permanente, abilità che si innescano all'entrata in gioco o che consentono giocate aggiuntive e/o fuori turno, nonché effetti che strizzano l'occhio al deckbuilding.

Dulcis in fundo, il piccolo regolamento comprende ben dieci (!) modalità di gioco, tutte molto semplici ma comunque degne di nota e apprezzabili. Fra di esse spiccano la modalità draft e multiplayer. Ovviamente, ci tengo a precisarlo, tutto compreso in una singola confezione del gioco.

Certo, è possibile acquistare più confezioni per espandere il tutto ancor di più schiudendo modalità aggiuntive (una su tutte quella chiamata 'Constructed', con mazzi da 60 carte e sino a 3 copie di ognuna), ma a mio avviso non ce n'è tutto questo bisogno. Almeno per ora. Tuttavia si percepiscono immediatamente le potenzialità del titolo, che potrebbe diventare qualcosa di più grosso e articolato in futuro grazie al suo core estremamente adattabile.

I modesti sono vicini alle virtù

Insomma, che dire quindi di questa scatola? Non molto altro, se non che nel suo piccolo Epic è un microcosmo più che completo. Un ottimo gioco con un rapporto qualità/prezzo eccezionale che, nella sua umiltà, mi ha favorevolmente colpito.

Nel suo piccolo Epic è un microcosmo più che completo. Un ottimo gioco con un rapporto qualità/prezzo eccezionale.

Come succede praticamente in quasi ogni titolo del genere, per poter giocare una carta è necessario pagarne il costo... ed è proprio qui che risplende l'innovazione di Epic: ogni carta ha un costo di 0 o di 1.

Banale? No, anzi. All'inizio di ogni turno di gioco avremo a disposizione 1 punto (Gold)

gioco? Pesco 2 o riprendo in mano la carta esagerata che mi è stata distrutta in precedenza per giocarla il turno successivo...?

Il talento risiede nelle scelte

Ad aggiungere altra tattica/strategia, la presenza su molte carte di un doppio effetto che impone ulteriori alternative da valutare a





La Torre del Drago

Un drago, una principessa, un castello. Materiali splendidi per un titolo cooperativo in cui saranno sfidate memoria e destrezza. Siete pronti a farvi aiutare dai più giovani al tavolo?



di Carlo A. Rossi
Haba Borella/ Orsomago, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Quando mi concedo la "vacanza" della fiera di Essen, al rientro il "misurato" bagaglio (di solito viaggio in aereo) ha sempre, tra le tante scatole scovate tra le novità e le offerte imperdibili, anche un gioco da bambini per mia figlia, un po' anche per "espiazione di colpa". Quest'anno la scelta è caduta su Drachenturm della Haba, complice anche il bell'allestimento presentato in fiera, che mi ha fatto vincere le remore dell'acquisto di una scatola di grosse dimensioni (eccessive per il contenuto, che poteva avere una confezione più adeguata). Il designer è l'italiano Carlo A. Rossi, che ormai si sta specializzando nella realizzazione di giochi per i più piccoli e, avendo apprezzato anche questo, ne ho accolto positivamente la

localizzazione in italiano (Borella/Orsomago; La Torre del Drago).

Si tratta di un gioco cooperativo che fa sedere al tavolo fino a quattro partecipanti, età consigliata a partire da cinque anni, e che mescola una parte di classico "memory" con una parte di destrezza e, al pari di molti prodotti della Haba della stessa fascia, può considerarsi a metà tra un giocattolo e un gioco da tavolo propriamente detto.

Eccellente la qualità dei materiali: una volta montato il tabellone tridimensionale, risulta alquanto "scenografico", inoltre mi sono accorto che, a differenza di quanto inizialmente



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





prospettivo, il montaggio è alquanto semplice e può essere realizzato anche dai soli bambini. Completata la costruzione avremo il classico castello medioevale, realizzato in plance di cartone da incastrare, tutto splendidamente illustrato - anche con un tocco di ironia (da sottolineare le immagini dei quadri dei personaggi della famiglia "eliminati" dal drago).

La favola alla base di Drachenturm è tra le più classiche: la principessa è intrappolata sulla torre più alta del castello è minacciata dal drago Tarax, ma l'immane principe correrà a salvarla... visto che da solo non ne è capace, sarà accompagnato anche da cavalieri e da aiutanti, che faranno il grosso del lavoro costruendo e sorreggendo un'impalcatura per salire fino alla torre più alta dove sono collocati gli alloggi della principessa.

Il drago Tarax è rappresentato da una bella miniatura in plastica con un



ingegnoso meccanismo che consente di "tirare la corda". Sì, perché Tarax una volta vista l'impalcatura in costruzione la afferra con una corda con l'obiettivo di farla crollare!

Il gioco si svolge in due distinte parti; la prima è un classico memory accompagnato dalla costruzione dell'impalcatura. Si utilizzano ventidue tessere in cartoncino, ognuna può avere sul retro il simbolo di un aiutante (in cinque distinti colori), del piano di un impalcatura, di un jolly oppure del drago Tarax.

Alternandosi nei turni di gioco i bambini scelgono una delle tessere disponibili: lo scopo è trovare un pezzo adatto alla costruzione della struttura, che prevede tre piani, ognuno sorretto da quattro aiutanti. Se si trova il pezzo adatto si colloca nella struttura e si elimina la tessera, se si trova il jolly si può prendere qualsiasi pezzo di costruzione, e anche il jolly va eliminato. Se però si scopre una delle tre tessere del drago Tarax allora il drago indietreggerà sul tabellone (tendendo sempre di più la corda) e la tessera del drago non si elimina (almeno nella versione "avanzata" del gioco).

di agire. Un meccanismo che si aziona muovendo l'ala del drago fa tirare la corda fino a far crollare l'impalcatura, ovviamente lo scopo dei partecipanti sarà di completare il lavoro prima del crollo, altrimenti la povera principessa si troverà tra le macerie...

Il gioco è assai divertente, la seconda parte mette la giusta tensione, ovviamente la parte più divertente in assoluto è proprio quella del crollo della torre (cosa abbastanza abituale, tra l'altro).

Le due parti del gioco sono ben collegate perché la seconda parte di destrezza sarà facilitata se la prima parte mnemonica è giocata bene, dato che meno errori si commettono e meno il drago indietreggia, lasciando così più tempo per la fuga. In realtà se devo trovare un difetto al gioco penso che la parte di memory è implementata peggio rispetto alla seconda, dato che è abbastanza scontato far indietreggiare il drago fino al limite del tabellone. Il regolamento mette delle facilitazioni, ma non ho trovato neanche queste sufficienti a dare un giusto livello di

La Torre del Drago mescola con abilità una componente mnemonica e una di destrezza, creando situazioni ricche di tensione e divertimento.

Terminata la costruzione dell'impalcatura il principe può salire a salvare la principessa e si passa alla seconda parte del gioco, che è basato su un puro meccanismo di destrezza a tempo. I bambini impugnano delle leve in cartoncino, che rappresentano il principe e i cavalieri, devono "guidare" la principessa (una pedina di plastica), farla uscire dalla stanza e correre lungo il balcone della torre, farla "scivolare" lungo l'impalcatura (ogni piano contiene un foro attraverso cui far passare la trottola) fin quando atterra in carrozza sana e salva. Ma non è così semplice! Non appena l'impalcatura è completata il drago Tarax si dà una mossa e si rende conto che è tempo

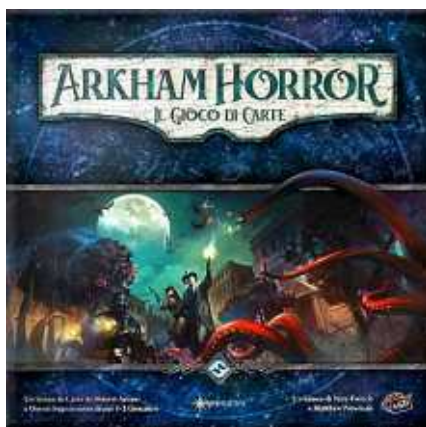
difficoltà e giocabilità; il compromesso che di solito attuo è di far guardare le tessere prima di girarle. Difetti, comunque, marginali, che vedono i miei occhi: i bambini che lo hanno provato, a partire da mia figlia, hanno sempre gradito Drachenturm. Un pregio che trovo è che la sconfitta viene ricompensata dalla ilare scena del crollo del castello, inoltre trovo il gioco adatto sia ad essere giocato da soli bambini (come detto, con un po' di pratica, sono anche in grado di allestirlo da soli), che in famiglia, dove i più grandi possono aiutare i piccoli nella fase di destrezza, che ai primi tentativi può presentare qualche difficoltà.





Arkham Horror: Il Gioco di Carte

Un gioco cooperativo, ambientato nel terribile universo ideato da Lovecraft, e costruito sul modello dei Living Card Game.



di Nate French, Matthew Newman
Asmodee Italia, Edge Entertainment,
Fantasy Flight Games, Heidelberger
Spieleverlag, 2016
N. Giocatori: 1-2 (1-4 con 2 scatole)
Durata: 60-120 minuti

In casa Fantasy Flight Games (FFG) l'anno 2016 è stato segnato dall'uscita di due giochi cooperativi, ambientati nell'angoscioso universo dei Miti di Cthulhu ideato da Howard Phillips Lovecraft. Il primo, *Le Case della Follia* (seconda edizione), ricalca il classico modello americano (miniature, lanci di dadi, abbondanza di eventi incontrollabili) ed è una versione aggiornata della prima edizione, dove il ruolo del custode (Game Master) è stato rimpiazzato da un'applicazione per dispositivi smart, indispensabile per poter giocare. Il secondo titolo, invece, è un gioco di carte che segue il formato Living Card Game (LCG). Meno spettacolare nel contenuto della scatola (composto esclusivamente da carte e segnalini di cartone), *Arkham Horror: Il Gioco di Carte* (AH:GdC), promette di essere una sfida più impegnativa, che si svolge in più fasi, a cominciare da quella di deckbuilding, per poi estendersi su una campagna composta da più scenari collegati fra loro, in cui i personaggi maturano (guadagnando esperienza) ma subiscono anche traumi che finiscono per influenzare pesantemente la loro condotta e le loro capacità.

Materiali

In una scatola quadrata di dimensioni contenute (la stessa di *Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte* e *Warhammer Quest: The Adventure Card Game*) trovano posto circa 240

carte (di formato standard americano), 150 segnalini, e 3 manuali. La qualità dei materiali è uniforme agli altri LCG della FFG, con illustrazioni efficaci che pescano a piene mani dall'iconografia ben sviluppata dall'editore in tutti gli altri titoli ambientati nei Miti di Cthulhu. Il regolamento è suddiviso (come oramai è prassi) in più parti: il manuale di gioco serve come introduzione alle regole, e illustra i concetti chiave utilizzati, le informazioni contenute sulle carte, la fase di preparazione e il flusso di gioco in modo generale (utile per "iniziare a giocare"). Il Compendio delle regole, redatto in formato enciclopedico, contiene un esaustivo glossario e gli schemi di temporizzazione delle varie fasi del turno. Completa la dotazione manualistica la "Guida alla Campagna" che descrive e guida i giocatori attraverso la prima (e unica) avventura contenuta nella scatola. Nonostante il gioco sia incentrato sulla pesca casuale di gettoni da un contenitore, nessun sacchetto è fornito insieme al gioco.

I preparativi

Come tutti i giochi di carte collezionabili/living, il gioco prevede una fase preliminare in cui i giocatori devono selezionare un insieme di carte da utilizzare durante la partita. Nel caso di AH:GdC, esse dipendono dall'investigatore che ciascun giocatore ha deciso di utilizzare: nella scatola

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



Il mito dei Miti di Cthulhu

Una rapida indagine su BoardGameGeek fornisce risultati impressionanti: il terribile universo ideato da Howard Phillips Lovecraft è probabilmente l'ambientazione preferita per lo sviluppo di giochi da tavolo a tema letterario, cinematografico o fumettistico. I numeri parlano chiaro: limitandosi ai soli giochi (trascurando quindi le espansioni) e alle uscite degli ultimi due anni, vediamo che sono stati pubblicati 19 giochi a tema Miti di Cthulhu, 10 ambientati nell'universo dei fumetti Marvel, 9 a tema Star Wars, 5 nella saga di Star Trek e uno solo nel magico mondo di Harry Potter.

Quale è il motivo di tale successo? Certo, si tratta di un'ambientazione ricca e vivida, dotata di un'iconografia classica a cui attingere in fase di realizzazione delle illustrazioni, ma è davvero sufficiente a spingerla in modo così capillare?

Un motivo da non trascurare è il seguente: la proprietà dei diritti per i miti di Cthulhu non è di fatto regolamentata. Lovecraft è morto più di 75 anni fa, e quindi secondo il diritto europeo tutta la sua produzione è liberamente utilizzabile negli stati dell'Unione (dal 1 Gennaio 2008). Anche negli Stati Uniti, in cui i diritti d'autore sono protetti in modo assai più accanito, c'è una certa confusione dovuta ad un'iniziale diatriba che ha portato alla mancanza del rinnovo dei diritti. Di fatto, se si escludono alcuni nomi o frasi, tutto il materiale riguardante i miti di Cthulhu è utilizzabile liberamente, in linea con la condotta dello stesso Lovecraft che, finché in vita, incoraggiò altri autori a fare proprie idee, descrizioni e nomi sperando che l'ampia citazione delle sue creazioni contribuisse a dare un'aura di veridicità al suo lavoro. Sicuramente ha fornito a piccoli e grandi editori un modo economico per utilizzare un'ambientazione nota e di successo per le loro creazioni, senza correre il rischio che qualche erede, fondazione o esecutore testamentario negasse all'ultimo momento lo sfruttamento di un così valido tema...

ce ne sono 5, e ciascuno (come nei più classici giochi di ruolo) è caratterizzato da una serie di punteggi abilità (volontà, intelletto, scontro e agilità), da indicatori di salute fisica e sanità mentale, nonché da una serie di vincoli (numero e tipo di carte utilizzabili) da soddisfare in fase di costruzione del mazzo che verrà utilizzato durante il gioco. Uno stratagemma introdotto in *Android: Netrunner* che in questo caso comporta una maggiore caratterizzazione (e un diverso stile di gioco) per ciascun ruolo.

Per i giocatori alle prime esperienze, o se non avete una grande passione per la fase di costruzione del mazzo, il gioco propone mazzi precostruiti (e sicuramente subottimali) per ciascuno degli investigatori.

Scelti i personaggi e preparati i rispettivi mazzi, i giocatori devono selezionare lo scenario che intendono affrontare (preparando le varie carte che lo compongono: incontri, luoghi, trame, capitoli) e il livello di difficoltà da affrontare, che si concretizza nella composizione del set di gettoni che vanno a

comporre il "sacchetto del caos", elemento che avrà un ruolo determinante nella risoluzione dei vari eventi di gioco.

Nonostante sia un gioco di carte, una partita di AH:GdC si svolge su una plancia, con creature che vi si muovono per ostacolare i compiti degli investigatori: le singole carte luogo sono a tutti gli effetti i nodi di un grafo (più o meno elaborato) le cui interconnessioni sono indicate, tramite simboli, sulle carte stesse. Una soluzione brillante ed economica

che rende facile da implementare anche la realizzazione di mappe complesse e/o dinamiche.

Il gioco in breve

Ogni scenario di AH:GdC è organizzato come una corsa contro il tempo, scandita dal progredire attraverso due mazzetti di carte: i Capitoli, che tengono traccia dei progressi degli Investigatori (e che assegnano compiti che i giocatori devono svolgere per poter avanzare) e le Trame, che invece segnano il progresso del male (a cui corrisponde un progressivo inasprirsi delle condizioni di gioco) e che avviene in modo inesorabile.

Il gioco è organizzato in turni, suddivisi in 4 fasi:

- Fase dei Miti, in cui viene fatta progredire l'attuale carta trama (ed eventualmente risolta se arrivata a compimento) e in cui ciascun investigatore pesca una carta dal mazzo incontri (composto da sventure e nemici) e ne subisce gli effetti.
- Fase dei Giocatori, in cui, nell'ordine deciso dai giocatori, ciascun investigatore esegue 3 azioni che possono essere scelte, anche ripetutamente, fra le seguenti: pescare una carta dal proprio mazzo; procurarsi un segnalino risorsa, attivare una capacità, impegnare un nemico che si trova nello stesso luogo dell'investigatore, cercare indizi (necessari per avanzare nelle carte capitolo), muoversi da un luogo ad uno ad esso collegato, giocare una carta dalla propria mano (pagandone il costo in risorse, e rispettando i limiti di inventario del proprio personaggio), provare a disimpegnarsi da una creatura, combattere con un nemico presente





nel luogo dove si trova.

Molte di queste azioni richiedono la risoluzione di una prova di abilità: si tratta di confrontare il valore numerico del proprio investigatore nell'abilità coinvolta con una soglia di difficoltà, dopo aver applicato una serie di modificatori che appartengono a due classi: le carte dei giocatori e i segnalini del sacchetto del caos. Prima il giocatore decide se giocare carte dalla propria mano (per utilizzare i simboli abilità presenti su di essa) ed eventualmente attivare carte supporto presenti nella propria area di gioco; in questa fase, gli altri investigatori presenti nello stesso luogo possono contribuire giocando una sola carta. Quindi, viene pescato un segnalino dal sacchetto del caos e tutti i modificatori (carte, segnalino ed eventuali condizioni associate al luogo) vengono sommati al punteggio dell'investigatore: se la somma è maggiore o uguale al valore della difficoltà della prova, questa è superata, altrimenti fallisce. Il segnalino caos viene rimesso nel sacchetto.

In questa fase, essere impegnati con un nemico comporta l'esposizione ad attacchi di opportunità: a meno che il giocatore non decida di combattere o disimpegnarsi dalla creatura, questa infliggerà danni all'investigatore per ogni azione eseguita.

- Fase dei Nemici, in cui le creature si muovono (secondo regole riportate sulle singole carte) poi attaccano gli investigatori impegnati, infliggendo ferite e/o orrori che, se superano il valore di riferimento del personaggio, lo portano alla sconfitta e all'eliminazione dal gioco.

- Fase di Gestione, in cui si ripristinano tutte le carte usate nel turno e ogni giocatore ottiene una risorsa e pesca una carta, rispettando il limite di otto carte in mano.

Organizzazione a Campagne

La particolarità di AH:GdC è che il gioco non si svolge su singoli scenari, ma è organizzato in campagne: la storia progredisce anche quando uno scenario non viene concluso con successo, portando a diversi esiti narrativi. Non solo, fra uno scenario e il successivo, gli investigatori evolvono sotto vari aspetti: possono ricevere carte uniche legate allo

appare piuttosto una sintesi di quanto già visto ne *Il Signore degli Anelli: il Gioco di Carte* (dello stesso autore), *Android: Netrunner* e *Warhammer Quest: The Adventure Card Game*, tutto abilmente rielaborato per ottenere un prodotto di complessità intermedia, fedele all'ambientazione e capace di far vivere ai giocatori un buon surrogato di un'esperienza narrativa prossima a quella dei giochi di ruolo. Date le premesse, il risultato è sicuramente un successo. AH:GdC è un titolo adattabile all'esperienza cercata dai giocatori, attraverso la configurazione del mazzo dell'investigatore, ma anche del sacchetto del caos, che permette di alterare in modo sensibile la difficoltà nel procedere verso la soluzione positiva degli scenari. La struttura a campagna riduce notevolmente il fattore frustrazione dovuto al fallimento di uno scenario, enfatizzando la componente narrativa su quella tecnico/meccanica.

La struttura a campagna riduce notevolmente il fattore frustrazione dovuto al fallimento di uno scenario, enfatizzando la componente narrativa su quella tecnico/meccanica.

scenario appena utilizzato, possono trascinarsi dietro traumi e handicap permanenti, possono migliorare le qualità di alcune carte presenti nel loro mazzo spendendo punti esperienza attribuiti alla fine di ogni scenario. Insomma una progressione che ricorda da vicino quella tipica dei giochi di ruolo.

Il giusto mix?

AH:GdC non presenta grandi innovazioni di meccaniche rispetto ai precedenti giochi di carte editi dalla FFG: da questo punto di vista,

La scalabilità è garantita in modo sufficientemente semplice attraverso la "proporzionalità con il numero di investigatori" di tutta una serie di parametri, come il numero di indizi necessari per avanzare nei capitoli o la quantità di ferite da infliggere al "mostro di fine scenario" per sconfiggerlo. Affrontare uno scenario in più giocatori implica più occasioni di collaborazione incrociata, maggiore opportunità di usare i punti di forza degli investigatori e di aggirarne le debolezze. Ma





La giusta implementazione del LCG?

Mantenere attivo e vitale un gioco di carte collezionabile (CCG) non è un'impresa da poco. Richiede un numeroso team di sviluppo e, soprattutto, un notevole supporto al gioco organizzato e un sistema di tornei a livello internazionale, il che di solito comporta una consistente iniezione di risorse (tempo e denaro). Tanto che, attualmente, i CCG che riescono a mantenere attiva la comunità di gioco (e quindi un giro di denaro che li renda fruttiferi) si contano sulle dita di una mano.

Fantasy Flight Game (FFG), uno degli attori "minori" (rispetto a Wizards of the Coast/Hasbro o Upper Deck/Konami) nel campo dei giochi di carte, ha capito che il modello CCG non era sostenibile per le sue dimensioni e, dal 2008, ha convertito tutti i suoi CCG in un nuovo formato, che prende il nome di Living Card Game (LCG).

L'idea che sottende il formato LCG è di abbandonare il modello di acquisizione con pacchetti dal contenuto casuale (spesso con rarità differenti) e sostituirlo con un'uscita di espansioni dal contenuto predeterminato e (almeno recentemente) sufficiente a soddisfare tutte le necessità per la composizione di un mazzo di gioco (ovvero ogni espansione contiene il numero massimo di copie in cui ciascuna carta può comparire in un mazzo legale). Contemporaneamente, per assicurare il valore del capitale investito nel gioco, il modello LCG prevede (o almeno la prevedeva in origine) l'assenza di ogni salvifica rotazione dei set che, se da una parte priva di valore le espansioni dopo un determinato lasso di tempo, dall'altro mantiene limitato l'insieme di carte di cui si devono controllare le possibili interazioni.

Pur essendo nato con ottime intenzioni, il modello LCG per il gioco competitivo non si è rivelato funzionale: il continuo crescere del pool di carte e l'impossibilità di introdurre carte "vanilla" (ossia funzionalmente identiche a carte già pubblicate, ma con un altro nome: pratica piuttosto abituale nei più noti CCG) ha portato ad una veloce riduzione dello spazio di design in molti giochi, con una conseguente crescita della potenza media delle singole carte o la creazione (più o meno volontaria) di combinazioni di carte estremamente potenti. Al punto che tutti gli LCG competitivi pubblicati dalla FFG sono stati interrotti (Warhammer: Invasion, Call of Cthulhu: The Card Game), hanno subito un reboot, rendendo inutilizzabili tutte le carte precedentemente stampate (Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte) o sono sottoposti a rotazione periodica, accompagnata da altri meccanismi di limitazione delle carte più potenti/utilizzate (Android: Netrunner).

Arkham Horror: Il Gioco di Carte, potrebbe essere la giusta piattaforma per garantire un LCG equilibrato e longevo: la struttura cooperativa, la rilevanza data alla componente narrativa e l'utilizzo delle espansioni anche per raccontare nuove storie oltre che per offrire nuove opportunità/poteri ai giocatori sembrano essere l'approccio in grado di garantire una sana e lunga vita al titolo.

vuol dire anche più tempo necessario per giocare il singolo turno e, conseguentemente, una diluizione del ritmo di gioco.

Limiti

In maniera analoga a quanto accade con Il Trono di Spade: Il Gioco di Carte - Seconda edizione (di cui abbiamo parlato su [ILSA#38](#)), il limite più grande del gioco sta proprio nella scarsa possibilità di fare del vero deckbuilding con una sola scatola del gioco. A differenza del Trono, AH:GdC non prevede una competizione fra giocatori, non ci sono tornei e di conseguenza, non c'è una vera necessità di

possedere un "mazzo perfetto". Tuttavia, se volete utilizzare combinazioni di personaggi che attingono allo stesso pool di carte, oppure se desiderate sfidare gli scenari con investigatori che sono poco dotati in entrambe le abilità scontro e agilità (e che quindi necessitano di una sicurezza statistica - ovvero ridondanza di carte "chiave" nel mazzo - per poter sperare di superare con successo gli scenari), l'acquisto di una seconda scatola del gioco si rivelerà inevitabile. Acquisto che diventa necessario se si intende giocare (anche solo con i mazzi base) in tre o quattro giocatori.

Altro punto controverso è la rigiocabilità della scatola base: una campagna, tre scenari, cinque investigatori. Se giocate in solitario, sono comunque quindici sessioni (ma dopo le prime tre il fattore sorpresa cala considerevolmente!), usando sempre un personaggio diverso con il corrispondente mazzo precostruito. Ma non dobbiamo dimenticare che AH:GdC è un LCG, ovvero un gioco nato per essere continuamente aggiornato da nuove espansioni. L'organizzazione di base delle espansioni prevede campagne composte da otto scenari, due dei quali contenuti (insieme a nuovi investigatori) nell'espansione deluxe, mentre gli altri 6 distribuiti in altrettanti piccoli pacchetti, insieme a nuove carte utilizzabili dagli investigatori (rispecchiando quindi la stessa struttura delle espansioni degli altri LCG della FFG).

Rimanendo alla scatola base, il regolamento è tutt'altro che intuitivo. La suddivisione del regolamento permette di iniziare a giocare in modo sufficientemente rapido, ma preparatevi a dover interrompere le prime partite per consultare il glossario, alla ricerca della risposta al vostro quesito... anche se il regolamento dice che ogni dubbio deve essere risolto sempre in maniera più sfavorevole per gli investigatori, e questo dettaglio potrebbe farvi risparmiare moltissimo tempo!

Conclusioni

AH:GdC si rivela un buon prodotto, che si affianca a Le Case della Follia, specialmente se siete in un numero ridotto di giocatori e siete appassionati di giochi di carte. Il sistema è ben strutturato e lo status di LCG propone un'elevata longevità (a discapito delle vostre tasche), seguendo il sempre più diffuso modello di "paga per giocare", nato nel mondo dei videogiochi ma che, con prodotti come T.I.M.E Stories o lo stesso Le Case della Follia, sta prendendo piede anche nel gioco da tavolo. Se vi piacciono i giochi cooperativi, il modello LCG e i miti di Cthulhu, allora il gioco fa sicuramente per voi! Altrimenti vi consiglio di provarlo, sarà tempo ben speso.

MDM





Century - La Via delle Spezie



di Emerson Matsuuchi
Plan B Games, ABACUSSPIELE,
Asterion/Asmodee Italia, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-45 minuti

Presente a PLAY - Festival del gioco a Modena con cento copie in assoluta anteprima mondiale e qualche tavolo dimostrativo, Century: la via delle spezie, di Emerson Matsuuchi, è stato ufficialmente rilasciato in tutto il mondo in occasione della Origins Game Fair dello scorso giugno.

Scatola proporzionata, materiali lussuosi, facilità di spiegazione, meccaniche pulite e intuitive, durata contenuta e ritmo serrato bastano a delineare il carattere di questo gioco, abbordabile ma tutt'altro che banale.

In Century i giocatori, utilizzando carte mercante, commerciano quattro tipi di spezie che possono essere raccolte o, più frequentemente, barattate per combinazioni di valore maggiore. Combinazioni di spezie vengono poi spese per reclamare carte punteggio.

Le azioni ruotano attorno a un singolare meccanismo di costruzione del mazzo che

assicura un notevole grado di libertà. Ogni carta del mazzo è disponibile fintanto che non viene giocata e non serve esaurire il proprio mazzo per ripristinare la mano.

Come le carte punteggio, anche le carte mercante devono essere pagate e il costo dipende dalla loro posizione sul tavolo. La prima a sinistra è gratuita, le successive possono essere raccolte seminando una spezia su ciascuna carta precedente, aumentando così l'interesse per le carte meno appetibili. Le carte mercante arricchiscono di azioni il mazzo del giocatore che le sfrutterà nel tentativo di ottenere nel modo più rapido possibile l'assortimento che meglio si adatta all'acquisto delle carte punteggio visibili.

Le carte punteggio hanno un preciso equilibrio tra il loro valore e il loro costo in spezie. Immaginando di assegnare un valore numerico progressivo da 1 a 4 alle risorse disposte in ordine di gioco (giallo, rosso, verde e marrone), il punteggio della carta, nella stragrande maggioranza dei casi, equivale alla somma di quei valori. Spezie di valore maggiore si ottengono più lentamente ma danno accesso a carte dal punteggio più alto e viceversa.

Facile, usando gli stessi criteri, verificare che alcune carte mercante sono migliori di

altre. Circa metà delle carte mercante offrono un miglioramento del valore delle proprie spezie di +2, ad esempio offrendo lo scambio di due gialli (1+1) per due rossi (2+2), ma ci sono anche carte più vantaggiose: 7 offrono un +3 ad esempio e 3 garantiscono un +4.

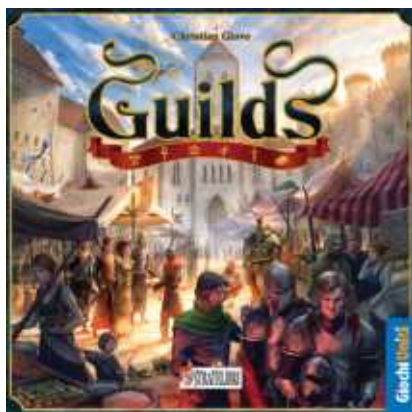
Per questi motivi la componente di fortuna non è assente e si concentra nella sequenza delle carte che entrano via via in gioco. Sta all'intuizione del giocatore riuscire a sfruttare al meglio le opportunità che gli si presentano, bilanciando la ricerca di spezie preziose per ottenere carte dal punteggio più alto, con la possibilità di accelerare la fine del gioco prendendo in maggior quantità e con spezie di valore minore, carte con punteggio più basso. È questo l'aspetto più divertente e intrigante del gioco, trovare la giusta combinazione di carte che permetta di ottenere il maggior numero di spezie utili nel modo più efficiente possibile. Compito che richiede anche una buona dose di adattabilità delle proprie strategie vista la variabilità delle carte in gioco.

Due pecche le ha, l'ambientazione quasi impalpabile e il tempo, forse eccessivo, che serve per far scivolare le carte sul tavolo quando ne entrano in gioco di nuove. Quisquiglie, resta un piccolo capolavoro.





Guilds



di Christian Gieve
Giochi Uniti, Stratelibri, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Nel medievaleggiante regno di Anderis i giocatori (nel ruolo di maestri di corporazione) devono riuscire a far emergere la propria gilda; a tale scopo devono convincere i personaggi più importanti ad aderirvi e arredare la sede in modo da soddisfare i gusti degli ospiti e del re.

Controversi i materiali: carte di grande formato, splendidamente illustrate (e con informazioni chiare) si contrappongono a tessere stanza in cui le informazioni chiave sono relegate in piccoli riquadri, per lasciare spazio ad immagini non particolarmente ispirate. Curioso il regolamento diviso in due parti (gli esempi sono separati dal flusso delle regole); discutibile il segnaturmi, una delle fustelle più piccole mai viste in un gioco da tavolo.

Una partita si sviluppa in 6 turni (8 in due giocatori), ciascuno diviso in 5 fasi:

- inizio turno, in cui i giocatori ricevono le rendite e si ripristina l'espositore con le

stanze e le carte personaggio, disposte attorno alla piazza (il tabellone centrale);

- acquisizione personaggi; in cui i giocatori si aggiudicano le carte utilizzando un sistema di aste. Nel proprio turno un giocatore può superare l'attuale massima offerta su due settori (immobilizzando ulteriori soldi), oppure acquisire una carta in un settore in cui la sua offerta supera tutte le altre (pagando il denaro che ha offerto), o anche passare. La fase d'asta termina quando sono assegnati tutti i personaggi o tutti i giocatori passano consecutivamente;

- cassa, in cui i giocatori recuperano il proprio argento rimasto nei settori della piazza e lo convertono in oro (in ragione di 5 a 1);

- Costruzione, in cui ogni giocatore, in ordine di turno, acquista al più una tessera (il cui costo indicato è in monete d'oro) dall'espositore e la pone sulla propria plancia, rispettando i vincoli architettonici (la nuova stanza va posta adiacente a stanze già costruite, con le aperture coincidenti);
- Fine turno, in cui ogni giocatore può mantenere nell'espositore una stanza al costo di un argento; poi si determina il primo giocatore in base all'argento avanzato (che poi viene scartato, mentre le monete d'oro si mantengono).

Alla fine del gioco vengono calcolati i punti, come somma di quelli forniti dalle carte personaggio possedute, dalle stanze della propria gilda che siano connesse all'ingresso e dagli obiettivi comuni (rivelati all'inizio del gioco).

L'elemento centrale di *Guilds* è sicuramente il sistema di asta, che mescola abilmente una serie di meccanismi classici del genere (d'altronde l'autore è esperto conoscitore di giochi di tipo germani!); l'aggiunta dell'obbligo di rialzare su due carte rende il gioco più teso e ben funzionante anche in due giocatori (numero per cui i giochi d'asta solitamente naufragano). Data la presenza di personaggi con poteri negativi per gli avversari, l'interazione nel gioco è sia indiretta che diretta.

Meno riuscita la fase di costruzione, non particolarmente legata al resto del gioco (se non per le interazioni fra carte e stanze) e penalizzata dal non fortunato sistema di assegnazione del primo giocatore (colui che sceglierà per primo la stanza il turno successivo).

In conclusione, *Guilds* funziona bene ma non entusiasma, colpa anche di alcune scelte che ne compromettono l'ergonomia e dunque la godibilità.





Level 9



di Peter Wichmann
*ABACUSSPIELE, dV Giochi,
Lautapelit.fi, 2017*
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20 minuti

Nel mondo dei giochi da tavolo, uno dei generi più controversi è quello dei "puzzle", classe di titoli in cui i giocatori sfidano sé stessi più che i propri avversari, affrontando contemporaneamente problemi di tipo logico-geometrico-matematico (rivelandosi quindi degli ottimi esempi di "solitario multigiocatore"). Si tratta di un genere che ha comunque i suoi estimatori (io sono uno di quelli!) e che vede una produzione piuttosto regolare negli anni.

Le maggiori variazioni riguardano solitamente le condizioni al contorno (ad esempio una eventuale asimmetria nelle condizioni iniziali/mosse eseguibili fra i giocatori - per evitare la possibilità di "copiare", oppure l'eventuale contingentamento del tempo disponibile per completare il turno - attraverso l'utilizzo di una clessidra o un

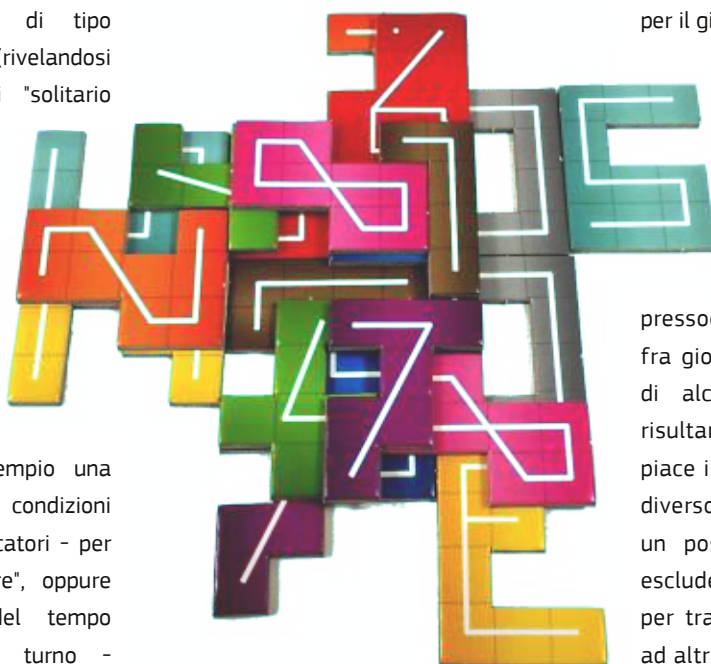
timer; già più raro è lo sviluppo del gioco a squadre). Una piccola selezione di titoli interessanti comprende, per esempio, Take it Easy, Karuba, Fits, Cities, Ubongo, Mosaix, Mondo, Wurfel Bingo.

Level 9 è probabilmente il sorvegliato speciale dell'anno 2017: si tratta di un gioco perfettamente simmetrico, senza limiti di tempo, che gravita attorno al piazzamento di polimini, le cui forme ricordano le cifre del sistema decimale.

L'ordine in cui tali tessere devono essere piazzate viene estratto casualmente, utilizzando un mazzetto di piccole carte; anche i vincoli di piazzamento sono piuttosto standard: essi prevedono la costruzione di una struttura tridimensionale, ottenuta affiancando e sovrapponendo le varie tessere, in modo che quelle superiori si appoggino su almeno due di quelle inferiori

e non coprano spazi (rimasti) vuoti; il fatto che si possa utilizzare ciascuna tessera da un solo lato (quello colorato, che riporta il numero estratto), mantiene sufficientemente contenuto l'albero delle decisioni ed evita di sprofondare nella paralisi di analisi.

L'originalità del gioco risiede nel sistema di punteggio: le tessere a diretto contatto col tavolo (poste al livello zero) non valgono punti, il valore delle rimanenti è dato dal numero riportato sulla tessera moltiplicato per il numero di livelli sottostanti. Questo criterio rende estremamente variabile il possibile gettito di ogni tessera (ad esempio lo zero non varrà mai niente), obbligando i giocatori ad adattarsi tatticamente alla sequenza con cui vengono estratte le tessere. Inoltre, aumenta la difficoltà di predire il massimo punteggio ottenibile in una partita: il che contribuisce a mantenere vivo l'interesse per il gioco.



Il risultato è un titolo piuttosto originale e magnetico, almeno per gli estimatori del genere che (è bene ricordare) ha delle caratteristiche che possono non piacere a tutti: la pressoché totale mancanza di interazione fra giocatori e la naturale predisposizione di alcune persone, che finiscono per risultare avvantaggiate. Tuttavia, se vi piace il genere, Level 9 è sufficientemente diverso dai titoli già pubblicati da meritare un posto nella vostra ludoteca, e non escluderei che sia un ottimo strumento per trasmettere la vostra passione anche ad altre persone.



LYNGK



di Kris Burm

HUCH! & friends, Rio Grande Games, 2017

N. Giocatori: 2

Durata: 20-40 minuti

Arrivato 10 anni dopo la pubblicazione del più recente gioco del progetto GIPF (un'affascinante collezione di ottimi giochi astratti per due giocatori), LYNGK si propone (a detta dell'autore) di sintetizzare tutti gli altri membri del progetto, amalgamandone le caratteristiche.

LYNGK si gioca con 43 pedine, suddivise in cinque colori principali (otto pedine per ogni colore) e un colore jolly (3 pedine), disposte in modo casuale su un grafo di interconnessioni a forma di stella a 12 punte. All'inizio della partita tutti i pezzi sulla plancia sono neutrali, ovvero non appartengono a nessuno. I giocatori si alternano in turni, all'inizio dei quali il giocatore attivo può decidere di reclamare uno dei colori ancora disponibili (ogni giocatore si approprierà di due colori durante la partita, mentre uno resterà sempre neutrale). Quindi, concluderà il turno muovendo una pedina (o una pila di pedine) il cui pezzo in cima sia neutrale o di un proprio colore.

La mossa deve portare il "pezzo" (composto da una pedina o una pila) a collocarsi sopra un'altro pezzo, seguendo una linea retta e fermandosi nella prima intersezione occupata. La pila che si viene a formare deve essere composta di colori tutti differenti, e pile neutrali non possono sovrapporsi a pile composte da un numero maggiore di elementi; questa limitazione non vale per i pezzi sotto il proprio controllo.

Esiste una eccezione al movimento in linea retta, chiamata regola LYNGK: quando si muove un pezzo del proprio colore, è possibile utilizzare gli altri pezzi di quel colore come "perni", su cui cambiare direzione al movimento, realizzando di fatto una sequenza di movimenti concatenati in una sola mossa.

Quando un giocatore completa una pila di cinque pedine, la rimuove dal tabellone e la colloca al suo fianco; un'eventuale pila di cinque elementi neutrale resta invece sulla plancia come ostacolo.

Durante il proprio turno il giocatore è obbligato ad eseguire una mossa se gli è possibile, e il gioco termina quando non ci sono più mosse effettuabili (quindi lo stesso

giocatore potrebbe eseguire più mosse in sequenza); vince il giocatore che ha realizzato più pile da cinque, contando le pile più basse rimaste sul tabellone in caso di parità.

Come tutti gli altri giochi della serie, LYNGK è sia facile da spiegare che profondamente strategico. Una delle sue caratteristiche è la rapida riduzione dell'albero delle scelte. Il gioco è inizialmente vastissimo, al punto da sembrare caotico (complice la mancanza di proprietà dei colori, vero colpo di genio che rende perfettamente plausibile il setup casuale - cosa che altrimenti rischierebbe di avvantaggiare uno dei giocatori). Tuttavia le scelte strategiche emergono rapidamente (come quali colori appropriarsi, in quale momento farlo, o quanta priorità dare alla conquista dei jolly - che garantiscono una notevole flessibilità). La plancia si svuota altrettanto rapidamente, rendendo la regola LYNGK determinante per aggirare gli eventuali posizionamenti difensivi dell'avversario che, in questo gioco, diventano tanto importanti quanto le mosse aggressive. Una partita dura in media circa 30 minuti ma, come in molti giochi astratti, molto dipende dalla propensione all'analisi dei giocatori.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Magic Maze



di Kasper Lapp
Ghenos Games, Pegasus Spiele, Sit
Down!, 2017
N. Giocatori: 1-8
Durata: 3-15 minuti

Capita che, partendo da idee semplici, i giochi vengano arricchiti per renderli più impegnativi e attraenti, offrendo ai giocatori l'opportunità di dar fondo alle proprie risorse cognitive nel tentativo di ottenere il risultato migliore e, sperabilmente, la vittoria. Kasper Lapp, nella progettazione di Magic Maze, sovrverte questo approccio creando un gioco semplice e dagli obiettivi chiari ma limitando la libertà di utilizzare per intero il proprio potenziale. Ci riesce introducendo tre vincoli chiave all'interno di un

gioco di tipo cooperativo: azioni limitate dei giocatori, tempo limitato, impossibilità di utilizzare competenze linguistiche e cinesiche.

L'approccio di Lapp è più chiaro se lo immaginiamo applicato al nodo della cravatta. In Magic Maze non ci viene chiesto di realizzare un complicato Trinity in undici passaggi ma un classico nodo semplice, però con una mano sola, aiutati da qualcun altro, anch'esso con una mano, senza parlarsi e in un tempo limitato.

Quattro improbabili eroi fantasy, squattrinati e defraudati dei loro averi, si aggirano in un singolare supermercato del fantastico con l'obiettivo di taccheggiare equipaggiamento per le loro avventure.

Ogni giocatore può muovere tutti gli eroi all'interno della labirintica mappa a griglia quadrata, ma solo in una direzione, rendendo fondamentale il contributo di ciascuno per raggiungere le caselle desiderate. Un punto chiave per la buona riuscita di un gioco cooperativo.

Il taccheggio e la successiva fuga devono avvenire nel tempo di una clessidra da tre minuti che i giocatori possono ribaltare attivando specifiche caselle. Una vera e propria iniezione di ansia in un sistema che richiederebbe riflessione.

Tutto senza poter comunicare, o quasi. Durante il ribaltamento della clessidra il gioco può essere interrotto per parlare ma dal momento in cui la clessidra viene di nuovo rialzata il

gioco ricomincia in silenzio. L'unico mezzo di comunicazione a disposizione è un grosso pedone rosso, il pedone "fai qualcosa!", che i giocatori possono silenziosamente posare davanti a chi dovrebbe fare qualcosa ma non lo fa, con l'effetto duplice di attirarne l'attenzione e aumentarne il grado di apprensione.

L'impronta videoludica di Lapp si fa sentire anche nella modalità di apprendimento del gioco che, grazie a una campagna di iniziazione di sette scenari, accompagna i giocatori nella scoperta progressiva del regolamento giocando. Una soluzione ottimale e necessaria vista la quantità di aspetti in gioco che rendono ardua la partita se giocata fin da subito con le regole complete.

Neanche a dirlo il gioco dà il meglio di sé se giocato con tutte le regole, ossia introducendo la rotazione delle azioni a ogni ribaltamento di clessidra e le abilità speciali dei personaggi.

Magic Maze offre un'esperienza unica, che lo rende diverso da altri giochi cooperativi in tempo reale ma, allo stesso tempo, ugualmente capace di dividere i pareri tra chi se ne appassiona fin da subito e chi no. Il motivo è che il gioco di Kasper Lapp fa leva su abilità cognitive insolite per un gioco da tavolo, che non tutti sono in grado di apprezzare, specie quando la velata sensazione di ansia e di imbarazzo nell'essere soli a prendere le decisioni riesce a vincere sul divertimento.

Non è il mio caso. Io trovo Magic Maze innovativo e divertente e, sebbene lo avrei preferito in una scatola più funzionale, non posso esimermi dal consigliarlo.





di Andrea "Nand" Nini

Mystic Vale



di John D. Clair

Alderac Entertainment Group (AEG),
Pegasus Spiele, Raven Distribution, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

Mystic Vale è un gioco di "deckbuilding" dove il proprio mazzo non viene arricchito durante la partita da altre carte, ma bensì alle singole carte vengono aggiunti fino a tre "avanzamenti", sotto forma di carte di plastica trasparente (il tutto viene tenuto fermo da bustine, già incluse nella scatola), ognuna delle quali riporta in una delle tre posizioni possibili (alto, centro, basso) vari elementi (tra cui l'immane immagine) che si vanno a sommare a quelli eventualmente già presenti.

Il turno di gioco devo dire che è estremamente snello: con un meccanismo di "push your luck" si determinano le proprie risorse, tra Mana (che si spende per acquistare avanzamenti) e Spiriti (che si spendono per acquistare carte "Valle", che non vanno aggiunte al mazzo ma rimangono a lato, dando abilità speciali e punti vittoria alla fine della partita); se si "sballa", ovvero si arriva ad avere quattro icone "Deperimento",

non si potrà acquistare nulla e in pratica si perderà il turno (con un Mana in più come consolazione nel successivo); se non si sballa (ovvero si decide che è meglio incassare quello che si ha piuttosto che rischiare) si potranno spendere le risorse per acquistare (imbustando gli avanzamenti), in ogni caso si scarteranno tutte le carte (con le aggiunte pronte per entrare in gioco al successivo rimescolamento degli scarti, come da tradizione di questo tipo di giochi).

A differenza di altri giochi la scelta durante l'acquisto è limitata: nove carte avanzamento (di tre livelli) e otto valli (di due livelli), per cui non è facile fare strategie di lungo respiro: si può puntare su qualche elemento specifico, ma se non arrivano le carte per proseguire su quella strada non c'è molto che si possa fare; anzi, la sfortuna può mettere lo zampino presentandoci sì un'abilità che ci serve, ma in una delle tre posizioni che la rende non acquistabile (se la sezione è già occupata, non può ospitare un avanzamento in quel punto).

Questo orizzonte di scelte limitato almeno contribuisce a mantenere i tempi di attesa al minimo, assieme all'interazione limitata (no, non ci si può attaccare) e al fatto che l'ultima fase del turno (scoprire le carte per l'inizio

del round successivo) va fatta in contemporanea con la prima fase del prossimo giocatore (la fase di pesca e sfida alla fortuna). In sintesi, questa rapidità di svolgimento (e il limitato impegno) fa sì che una partita a MV impieghi al massimo un'oretta, e anche la preparazione è rapida: si mischiano le carte, si scopre l'offerta di partenza, e si parte. La partita termina quando vengono assegnati tutti i punti vittoria del pool iniziale, dopodiché si totalizzano i punti (considerando quelli assegnati in corsa e quelli finali) e chi ha il totale più alto vince. Probabilmente si impiega più tempo nello "smontaggio" post-partita che nella preparazione iniziale.

Il gioco tutto sommato è piacevole, e il meccanismo è tanto flessibile quanto espandibile: sono già uscite un paio di espansioni, "Vale of Magic" (senza regole particolari) e "Vale of the Wild" (con carte che possono sovrapporsi a quelle esistenti). Unico neo: non ho notato, per lo meno con il gioco base, la possibilità di costruire combinazioni particolarmente potenti o devastanti (notate che le combinazioni fanno sempre riferimento a ciò che si trova sulla carta stessa), e di conseguenza potrebbero mancare i momenti adrenalinici che si verificano in altri giochi di deckbuilding.





Noxford



di Henri Kermarrec
Capsicum Games, Doppio Gioco Press, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-40 minuti

Ambientazione gangster/steampunk per questo titolo in cui i giocatori, alla guida di gruppi malavitosi, cercano di influenzare i distretti chiave della città di Noxford, evitando nel contempo di essere intralciati dall'attività della polizia.

Il gioco è interamente composto da carte, divise fra neutrali (edifici di produzione, che forniscono punti a fine gioco, e stazioni di polizia) e personali (10 carte malviventi appartenenti a 4 diversi livelli di potere), le cui semplici illustrazioni sono coerenti con l'ambientazione.

Dopo una rapidissima preparazione (che assegna un boss e un mazzo di nove malviventi a ciascun giocatore, prevede la preparazione di un espositore comune per le carte neutrali e la disposizione di due carte edificio come plancia di partenza), la partita procede a turni in cui il giocatore attivo sceglie se giocare una delle tre carte della

sua mano, oppure una delle tre carte neutrali. La carta deve essere piazzata in modo che sia adiacente ed allineata con altre due carte presenti sul tavolo. Alternativamente, il giocatore può coprire una carta malvivente, appartenente ad un qualsiasi giocatore, con un proprio malvivente, purché il livello di quest'ultimo sia superiore a quello che si va a coprire (questa azione può essere eseguita solo se la carta oggetto non è protetta, ovvero completamente circondata da altre carte). Alcune carte riportano degli ingranaggi sullo sfondo e, una volta giocate, permettono di spostare una qualsiasi carta sul tavolo, che sia libera almeno su un lato, in una nuova posizione, rispettando le suddette regole di piazzamento. Alla fine del turno il giocatore ripristina la propria mano o l'espositore in modo che siano entrambi composti da tre carte.

La partita finisce immediatamente quando un giocatore piazza la sua ultima carta personale. A questo punto vengono disattivate tutte le carte dei giocatori toccate dalle carte polizia; quindi si calcolano le maggioranze per assegnare ogni carta di produzione: tutte le carte personali valgono

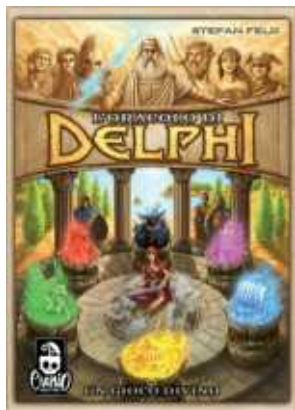
un punto influenza, i soli boss valgono il doppio. In caso di parità la carta non viene assegnata. Ogni carta di produzione fornisce un punto per ogni simbolo presente su di essa, ma ogni clan ha un simbolo preferenziale che vale doppio. Vince chi totalizza più punti vittoria.

Noxford mescola meccaniche di piazzamento e maggioranza, sfruttando la forma rettangolare delle carte da gioco per rinnovare il genere. La possibilità di sovrascrivere o spostare le carte già piazzate rende il gioco estremamente interattivo, al limite della cattiveria e/o dell'attacco diretto: in Noxford difficilmente riuscirete a coltivare il vostro orticello senza sporcarvi le mani; anzi, spesso il metagioco diventerà determinante per la vittoria. Rilevanti, a tale proposito, le carte ingranaggio, che possono essere utilizzate con grande efficacia sia in modo difensivo che offensivo, mentre una memorizzazione delle carte giocate dagli avversari vi permetterà di prendere decisioni vincenti verso la fine del gioco. Degna di nota anche la leggera asimmetria fra le varie fazioni, che rende diversamente appetibili le varie industrie.





L'Oracolo di Delphi



di Stefan Feld

Cranio Creations, Hall Games, Pegasus Spiele, Tasty Minstrel Games, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 70-100 minuti

Uno dei migliori giochi di Feld è *Castle of Burgundy*. In quel gioco di piazzamento di edifici su mappa esagonata le nostre possibilità sono "alleggerite" nel numero da un paio di dadi, lanciati ad inizio turno, che noi dovremo utilizzare per compiere le nostre azioni, scegliendo solo le mosse permesse dai numeri indicati. Nel caso non si riesca a fare la mossa che si vuole si potranno utilizzare dei segnalini per modificare l'esito del dado. In carenza di questi segnalini si potrà spendere uno dei propri dadi per ottenere due di questi segnalini.

Vi ho descritto tutto ciò perché quello che succede in *Oracolo di Delphi* è molto simile. I dadi lanciati ad inizio turno sono 3 e i numeri sono stati sostituiti da colori accostati su una ruota (come in *Terra Mystica*), ma ugualmente possediamo segnalini fato, ottenibili anche sacrificando un dado, per modificare i colori dei dadi e tutto quello che nel gioco non ci risultasse gradevole: il movimento delle navi e

l'esito di un combattimento. Più che una gestione dei dadi il gioco mi è parso come una gestione dei segnalini fato, tanto che come mossa finale mi è capitato di utilizzarne ben otto per l'ultimo spostamento (risparmiando l'equivalente di due mosse a velocità tre della mia nave).

Quello che *Oracolo di Delphi* ha di diverso è il genere: questa volta l'autore, maestro dell'insalata di punti, si confronta col genere del "prendi e consegna" che ha esigenze ben diverse. Lo scopo del gioco è infatti portare a termine tutti gli obiettivi richiesti dalle nostre divinità prima degli altri giocatori e ritornare al punto di partenza. La maggior parte dei compiti richiede di prendere qualcosa da un certo punto del tabellone e portarlo in un altro, che può essere proprio lì a fianco oppure all'altra estremità del mondo conosciuto. Queste cose da prendere e consegnare hanno quasi sempre un colore specifico, di cui dev'essere il dado con cui si fa l'azione relativa. Pure le caselle di mare hanno un loro colore! Ogni obiettivo portato a termine regala anche qualcosa: eroi o equipaggiamenti con poteri speciali, segnalini fato o avanzamenti nella scala di favore del dio greco che preferite adorare al momento, per ottenerne prima o poi il favore sotto forma di un'azione speciale una tantum.

Il gioco è arricchito anche da accenni di epicità come Titani da sconfiggere ogni fine turno e mostri da uccidere, risolti con semplici lanci di dado, che possono infliggere ferite (colorate) in grado di farvi perdere un turno di gioco, se ne accumulate 3 di identico colore o sei in tutto.

Il gioco stordisce i pianificatori con una pletora di colori con cui hanno a che fare fin

quando non si rassegnano a fare una cosa alla volta, magari partendo dalla consegna delle statue, che concedono carte eroe con cui far salire la forza militare o ottenere importanti bonus da sfruttare per il resto della partita. Buona parte dei bonus ottenuti sono comunque legati a specifici colori e la fortuna con i dadi inciderà parecchio su quante volte potranno esservi d'aiuto.

I dadi da gestire sembrano spingere verso scelte tattiche mentre gli obiettivi precisi verso scelte a lungo termine. Aggiungete l'incidenza della fortuna e troverete un titolo non adatto a chi ama avere il controllo della partita. Da giocare con leggerezza.





Pathfinder Adventure Card Game: Teschi e Ceppi



di Chad Brown, Tanis O'Connor, Paul Peterson, Mike Selinker, Gaby Weidling
Giochi Uniti, Paizo Publishing, 2014
N. Giocatori: 1-4
Durata: 120 minuti

Dopo un'attesa eccezionalmente lunga si rende finalmente disponibile in italiano la nuova saga Teschi e Ceppi del gioco di carte di avventura di Pathfinder. Non parliamo di un'espansione ma di un gioco collaborativo a sé stante che sarà presto completato da una serie di espansioni.

Le meccaniche del gioco rimangono le stesse della saga precedente. Gli scenari che i nostri eroi dovranno affrontare sono rappresentati da una serie di luoghi (corredati da mazzetti di carte) che esploreremo alla ricerca dell'antagonista dello scenario, braccandolo finché non avrà più posti dove scappare. Ogni luogo è caratterizzato da un preciso assortimento di carte: per capirci alla taverna sarà più facile trovare alleati che all'isola misteriosa, dove abonderanno invece i mostri, dando modo agli eroi di indirizzare le loro esplorazioni dove le

carte che si ritrovano per le mani e le loro abilità possono più facilmente fruttare.

Anche i nostri eroi saranno rappresentati da mazzi di carte, all'interno dei quali si troveranno in vario assortimento armi, armature, incantesimi, oggetti, alleati e benedizioni. Queste carte, pescate via via e gestite dalla mano, insieme ai poteri dell'eroe e alle sue caratteristiche, saranno il modo che avrete per intervenire nel gioco, perlopiù aggiungendo o togliendo dadi (a 4, 6, 8, 10 o 12 facce) alle prove che dovrete superare per fronteggiare la carta di volta in volta svelata attraverso le vostre esplorazioni. Diversa è la fine che faranno le carte giocate: alcune, come le armi, dovranno solo essere rivelate e potranno essere usate in continuazione, altre verranno "ricaricate", cioè rimesse in fondo al mazzo di pesca, altre scartate (esattamente come quando subirete dei danni) per essere riprese tramite effetti di cura, altre ancora seppellite per essere riprese solo a fine avventura e altre ancora bandite e rimesse nella scatola fin quando (forse) le ritroverete altrove. Molte carte permettono più utilizzi, che conducono a fine diversa della carta stessa; altre forniscono la possibilità di testare una vostra caratteristica per ricaricarle evitando loro una fine peggiore.

Gestire bene le carte del proprio mazzo è importante, visto che morirete solo quando non riuscirete a pescarne quando dovrete farlo.

Benché lo scopo del gioco sia in genere trovare e sconfiggere l'antagonista di ogni

scenario, il reale fulcro del divertimento è forse reperire ogni volta carte nuove da inserire nei vostri mazzi per renderli migliori, oltre che ottenere nuovi poteri e miglioramenti di caratteristiche quando la ricompensa dello scenario lo preveda. Una singola partita è piacevole e dura meno di un'ora, ma è percorrere l'intera saga, che scimmiotta quella omonima per il gioco di ruolo, a dare al gioco quella dose di epicità che lo rende interessante.

Teschi & Ceppi fa esperienza degli errori di calibrazione della precedente saga proponendo carte mediamente utili in più occasioni per dare ai giocatori più opportunità di intervenire in ciò che accade al proprio personaggio o ai suoi alleati. Poche sono le carte che potreste già aver visto nella saga precedente: l'atmosfera piratesca pervade tutto il gioco, donandogli navi (in grado di spostare gli eroi in gruppo invece che singolarmente), armi da fuoco (forti ma pronte a incepparsi) o dall'insolita foggia, mostri acquatici (da incontrarsi pure in taverna, talvolta) e incarichi e problemi con cui hanno a che fare i tipici lupi di mare, come incendi a bordo, falle da tappare, gente caduta fuori bordo o anche solo... il ponte da spazzare!

Per chi ha già apprezzato la precedente saga il motivo per provare questa potrebbero essere i nuovi strani eroi come l'oracolo, il magus, il pistolero e il pirata, presto affiancati da fattucchiera, crociato e alchimista dell'espansione eroi. Consultate il sito ILSA per maggiori delucidazioni sulla differenza fra le due saghe: troverete due articoli che fanno al caso vostro.



La Ricerca della Felicità



di Adrian Abela, David Chircop
Artipia Games, Playagame edizioni,
Stronghold Games, 2015
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

Tema ambizioso, quello de La Ricerca della Felicità: permettere ai giocatori di vivere un'esistenza alternativa, dall'adolescenza alla terza età, avendo l'opportunità di scegliersi hobby, studi, lavoro e partner, possedimenti e attività, tutto per inseguire e raggiungere un ideale di vita perfetta.

Buoni i materiali: un robusto tabellone, tessere denaro e risorsa, carte di grandi dimensioni, segnalini in legno. Simpatico lo stile delle illustrazioni che, assieme all'ironia dei testi, contribuisce ad animare il gioco; ottimo, da questo punto di vista, il lavoro di localizzazione in italiano (un po' meno buono quello sul manuale).

Una partita dura un numero imprecisato di round (solitamente fra i sei e gli otto), divisi in tre fasi:

- fase di mantenimento, in cui viene ripristinata la plancia, vengono pagati i costi delle carte possedute (ad esempio, il lavoro

e/o il coniuge richiedono tempo e altre risorse) e ottenuti i rispettivi benefici. Esiste un vincolo soft al numero di carte che si possono possedere: violarlo implica l'accumulo di stress, che da una parte riduce il numero di unità di tempo (segnalini a forma di clessidra) disponibili per il turno corrente, dall'altra può portare ad una fine prematura della propria partita;

- fase delle azioni, in cui i giocatori spendono il proprio tempo per procurarsi risorse e costruire un "motore" per trasformarle in punti vittoria. Questo accade grazie alle carte (progetti, partner, lavoro, oggetti e attività) che possono essere successivamente potenziate (investendo altro tempo e nuove risorse). Se un'attività viene ripetuta più volte in uno stesso turno, il giocatore accumula altro stress;

- fase di fine turno, in cui si determina il nuovo primo giocatore e si attribuiscono punti per alcuni tipi di progetti.

Con l'avanzare dei turni (e dell'età) lo stress si fa sempre più pressante e, superato il limite, gli alter-ego dei giocatori muoiono.

Quando tutti i partecipanti hanno concluso la propria esistenza si procede a una valutazione finale, che tiene conto delle risorse accumulate durante il gioco e degli obiettivi di vita (carte rivelate pubblicamente all'inizio della partita).

La Ricerca della Felicità è di fatto un titolo di gestione risorse, costruzione di motore per la loro conversione e sistema di punti azione: niente del gioco è particolarmente originale o innovativo, ma si tratta di uno di quei casi in cui il totale è ben maggiore della somma delle parti. L'originalità dell'argomento (esistono pochi titoli, a parte CV o The Game of Life, che hanno come tema la gestione della propria vita), la leggerezza con cui viene trattato, la brillante interconnessione fra tema e meccaniche, il simpatico dualismo fra stress e felicità (e conseguentemente di ottimizzazione a breve e lungo termine) costituiscono una serie di ingredienti che, insieme, contribuiscono a rafforzare l'arco narrativo e rendere il gioco un'esperienza davvero piacevole. Non adatto a chi cerca l'originalità a tutti i costi e a chi ha spazi ridotti in cui giocare.





Sushi War: All You Can Hit!



di Dario Dordoni
CosplayYou, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-40 minuti

In un mercato che vede la continua nascita di case editrici, la perugina CosplayYou si è ritagliata una nicchia piuttosto particolare, pubblicando titoli diretti ad un larghissimo pubblico, a cavallo fra i party game e i "drinking game", uniformi anche nello stile scanzonato ed ironico delle illustrazioni.

Sushi War: All You Can Hit! si colloca in questo filone, toccando un genere che ancora mancava nel catalogo: il gioco di destrezza.

Nella scatola si trovano 5 paia di bacchette, 5 piccole plance dei giocatori, 27 carte, 25 dadi di plastica e i 150 adesivi da incollare ai dadi prima di poter giocare. Le illustrazioni vedono come protagonisti dei pesci antropomorfi che si sfidano in un'improbabile battaglia a colpi di bacchette... una situazione che in un certo senso ricorda il mitico scontro/allenamento fra Po e Shifu nell'incantevole film di animazione *Kung Fu Panda*.

Il gioco si svolge in round, in cui viene rivelata una carta che ritrae una combinazione di quattro o cinque tipi di sushi che i giocatori dovranno riprodurre impilando i propri dadi, che possono essere maneggiati esclusivamente attraverso le tipiche bacchette (impresa che richiede un po' di pratica dato il peso dei dadi). Il primo che riesce nell'impresa si aggiudica la carta, che vale tanti punti quanti sono i dadi utilizzati; per le combinazioni da quattro dadi, i giocatori possono usare il quinto per cercare di demolire la torre di un avversario (ancora una volta il lancio deve essere effettuato usando esclusivamente le bacchette). Se si riesce nell'impresa, si totalizzerà il doppio dei punti (otto invece di quattro). Per impedire la vittoria di quei giocatori che frequentano regolarmente i ristoranti orientali, il vincitore di un round deve giocare il successivo impugnando le bacchette con l'altra mano e, nel caso risulti ancora vincitore, dovrà giocare la successiva impugnando una bacchetta per mano!

Completano il folle scenario cinque carte sfida che, quando rivelate, interrompono il gioco e mettono in palio cinque punti vittoria per il

vincitore di attività che ricordano altrettante discipline sportive (come il golf, il bowling o il biliardo).

Il primo giocatore che raggiunge i venti punti (o la prima squadra che arriva a trenta, nel caso in cui si giochi in quattro) vince la partita.

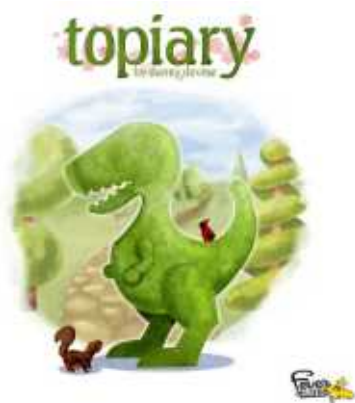
Sushi War: All You Can Hit! si propone come un party game incentrato sulla destrezza, da affrontare con mentalità caciaronica e sociale: semplice, immediato, quasi banale nelle regole, che si spiegano in meno di due minuti. Si tratta di un'attività sociale più che di un gioco vero e proprio: difficilmente, nella concitata contemporaneità delle azioni, sarà possibile assicurare e assicurarsi che le regole vengano rispettate in maniera integrale. Sconsigliato a chi ritiene il gioco da tavolo un mero sport intellettuale dove misurare le proprie capacità matematico/logico/deduttive.

Sicuramente si tratta di un prodotto che calza a perfezione nella linea editoriale della CosplayYou.





Topiary



di Danny Devine
Fever Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-30 minuti

L'*Ars Topiaria* consiste nel potare alberi e arbusti per dare loro una forma geometrica, diversa da quella naturalmente assunta dalla pianta, a scopi ornamentali.

In *Topiary* (primo titolo sviluppato internamente dalla Fever Games) i giocatori, nel ruolo di visitatori di un parco rinomato per le sue sculture topiarie, devono fare in modo che i propri segnalini godano della migliore vista possibile sulle stupefacenti opere che adornano il giardino.

Semplici ma accattivanti i materiali (tessere e segnalini in legno, che rispettano gli standard del gioco europeo) contenuti nella piccola scatola quadrata.

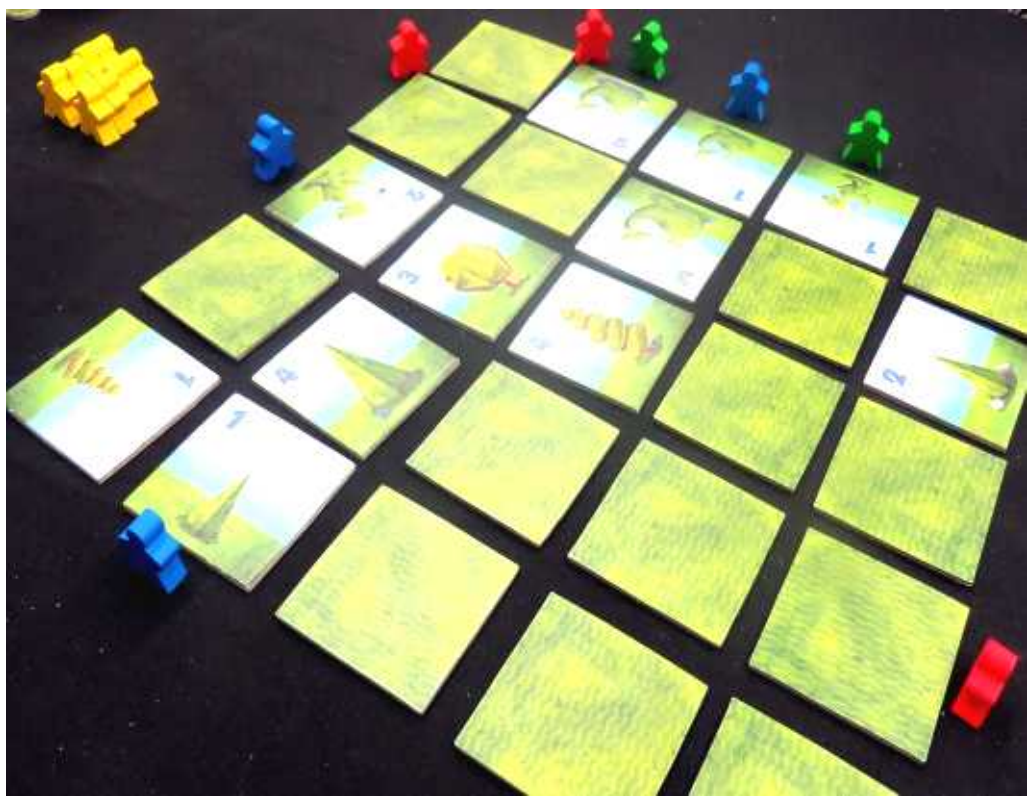
Il gioco si svolge su una plancia formata da 25 tessere (di cui inizialmente 24 coperte - tutte tranne quella centrale), attorno a cui i giocatori, a turno, piazzano

un proprio segnalino visitatore, identificando così una linea di vista. Possono quindi prendere una tessera (fra quelle ancora coperte) da tale linea, e riempire lo spazio formatosi con una delle tessere che hanno in mano (le tessere ritraggono una di otto diverse sculture, con valori numerici da uno a cinque per ciascun soggetto). La partita termina quando i giocatori hanno piazzato tutti i loro segnalini attorno al giardino. Ciascuno fornisce punti in base a quante e quali tessere/scultura riesce a vedere (ogni tessera "copre" quelle di valore pari o inferiore), a cui si somma un bonus se lo stesso soggetto compare più di una volta sulla linea di vista del visitatore. Infine si controllano le tessere rimaste in mano: queste forniscono punti pari al loro valore solo se almeno uno dei suoi visitatori vede lo stesso soggetto, ma di valore superiore.

Topiary è un rapido gioco riempitivo, con

poche regole, adatto a qualsiasi pubblico (famiglie, giocatori occasionali o assidui) in quanto è giocabile con diversi livelli di interazione e aggressività. In qualche modo le meccaniche ricordano il *Piccolo Principe* - *Costruiscimi un Pianeta* (vincitore dell'edizione 2014 del Gioco dell'Anno), dove però viene smussata l'eccessiva sensazione di attacco determinata dalla scelta dell'ordine di gioco. Il gioco diventa sempre più claustrofobico (e leggermente meno controllabile) al crescere del numero di giocatori, ma resta comunque piacevole. Brillante la piccola componente di gestione della mano, che si concretizza nell'assegnazione dei punti a fine gioco, e che amplia l'albero delle decisioni.

Topiary si rivela quindi una piacevole sorpresa, che conferma le possibilità che ha ancora in serbo una meccanica classica e molto utilizzata come il piazzamento tessere. Da provare.





La Valle dei Mercanti



di Sami Laakso

BGL, Devir, Fullcap Games, Snowdale Design, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20-40 minuti

La grafica colorata, pulita e chiara di questo titolo, curata dallo stesso autore, il finlandese Saami Laakso, ha attirato la mia attenzione su questo gioco di carte nato da un finanziamento su Kickstarter e ora localizzato in italiano.

La quantità di testo sulle carte, abbondante, mette subito in chiaro che non si tratta di un giochino per chi ama i disegni di animali antropomorfizzati, ma un titolo per chi si vuole comunque impegnare a conoscere il funzionamento di ognuna di quelle carte. Il primo impatto infatti stordisce un poco, coi giocatori impegnati a leggere e rileggere carte su carte per capire cosa fare e cosa comprare.

Si tratta di un gioco che richiede di costruire un proprio mazzo di mercanzie acquistandone di continuo da un mercato che ne mostra 5 alla volta, con un costo incrementale (come da tradizione le carte

appena aggiunte sono più care) che cala mano a mano che le mercanzie più vecchie vengono acquistate.

Il gioco non prevede solo un accumulo, (come nel capostipite del genere Dominion), ma anche di utilizzare le carte in nostro possesso per calare una serie di mazzetti di valore crescente davanti al giocatore, a rappresentare i prodotti sulle nostre bancarelle. Per formare il primo mazzo basterà posizionare una carta di valore uno, che non sia una carta paccottiglia (che nessuno vuole comprare); una carta di valore due formerà il secondo mazzetto, una di valore tre il terzo e così via, considerando che per formare carte si possono sommare insieme anche più oggetti dello stesso colore, per raggiungere il punteggio richiesto. Il primo giocatore che riempirà la sua bancarella di valore 8 vincerà la partita.

Oltre ad usare il proprio turno per comprare carte o formare mazzetti i giocatori potranno anche giocare le carte per attivare i loro effetti, esplicitamente descritti sulle carte. Talvolta questi effetti potranno essere giocati in aggiunta alla normale mossa, aiutando i giocatori a mettere insieme le giuste carte o disturbando invece gli avversari con ladrocinii e scambi imposti, per cercare di rovinare i loro piani.

Quest'ultimo aspetto, che per taluni è divertente e che altri possono trovare fastidioso, è fra l'altro facilmente rimovibile dal gioco, visto che legato agli effetti di una singola razza (i procioni) e che non tutte le razze vengono giocate in ogni partita. La tematicità degli effetti di ogni razza permette di ricreare il tipo di gioco cercato.

Se alla prima partita il gioco stordisce, dalla seconda già si capisce che non è necessario leggere e rileggere in continuazione tutte le carte, scoprendo che alcune sono decisamente utili ed efficaci, mentre altre conviene acquisirle quasi solo per il numero rappresentato e per il loro colore, da combinare con una carta che già sapete avere nel mazzo per riempire una specifica bancarella. Si comincia quindi a giocare con un obiettivo ben preciso in mente, scoprendo un gioco piacevole e rapido dove gli effetti delle carte donano la varietà necessaria a non farlo venire a noia dopo poche partite.

Ultima nota per il simpatico dado speciale nella scatola: vi servirà, e poco, solo se inserirete fra le vostre scelte il mazzo dei fortunati leopardi. Non comprate il gioco per quello!





Unlock!



di Alice Carroll, Thomas Cauët, Cyril Demaegd
Asmodee Italia, Space Cowboys, 2017
N. Giocatori: 2-6 (1-6 in 2 scenari)
Durata: 45-75 minuti

Posizione difficile, quella di Unlock!, il primo gioco ad essere selezionato come finalista di un noto premio (l'As d'Or) prima della sua pubblicazione, e a vincerlo il giorno stesso della sua presentazione al pubblico.

La scatola contiene 190 carte, materiale sufficiente per giocare uno scenario introduttivo e tre avventure (in modalità cooperativa - divisi in due squadre in un caso) con ambientazioni e atmosfere diverse, ma che gravitano attorno al modello delle Escape Room, una delle "invenzioni" ludiche vincenti degli ultimi anni. Minime le informazioni contenute nel regolamento, che spiega la funzionalità dei cinque

tipi di carte presenti nel mazzo e l'utilizzo dell'applicazione compagna, ingrediente indispensabile per poter giocare.

In un unico mazzo di carte (con numeri e lettere identificative sul retro), sono contenute stanze, oggetti, congegni e codici. Due delle attività tipiche delle escape room, l'esplorazione e l'interazione fra oggetti, sono gestite in maniera efficiente tramite la ricerca di numeri che si confondono con i dettagli delle immagini (che permettono di estrarre dal mazzo le corrispondenti carte "oggetto nascosto") o tramite la somma dei valori degli oggetti interagenti, per ottenere la rispettiva carta risultato (sistema arguto, che permette di punire l'approccio "prova tutto con tutto" tipico delle avventure grafiche degli anni '90, ma tuttavia non privo di rischi). I codici, gestiti dall'applicazione, permettono di implementare tutta una serie di enigmi (senza disdegnare di ricorrere, in alcuni casi, alla rottura della quarta parete!). Molteplici le funzioni dell'applicazione, che funge da timer (mettendo pressione ai giocatori), mentre permette di utilizzare

materiale multimediale, di ricorrere ai suggerimenti (nel gioco gli enigmi sono bloccanti, e quindi devono essere risolti per poter proseguire) e di fornire una valutazione delle prestazioni a prova conclusa.

Il risultato è un'esperienza piacevole, un titolo che si lascia esplorare volentieri (meglio in un ambiente ben illuminato, magari di luce naturale, dato il livello di dettaglio e miniaturizzazione delle informazioni su alcune carte), che giustappone enigmi da settimanale enigmistico a belle illustrazioni; tutte caratteristiche che, insieme alla semplicità del regolamento, ne fanno un gioco/attività che strizza l'occhio ad una platea ben più vasta di quella dei giochi da tavolo "classici".

Come è successo per il precedente T.I.M.E Stories, Space Cowboys (e più in generale il colosso Asmodee) ha deciso di percorrere la via della fusione di vari media e lanciarsi nella produzione di giochi "monouso", che permettono di enfatizzare la componente narrativa al costo della rigiocabilità (aprendosi anche la strada alla vendita di nuovi scenari, vera linfa vitale per il genere); il materiale non viene tuttavia modificato e danneggiato durante lo svolgimento del gioco, mantenendo così il suo valore.





Altre localizzazioni

A PLAY sono state presentate le localizzazioni di altri titoli, di cui abbiamo parlato negli ultimi numeri di ILSA. Potrete leggerne in queste pagine alcune brevi schede, che rimandano anche ai pezzi originali.



di Chris Castagnetto
Cranio Creations, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 3-5 minuti

3 Desideri

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

I giocatori competono per determinare quali siano i tre migliori desideri da presentare ad un genio, cercando il giusto equilibrio fra sano egoismo e doveroso altruismo.

A tale scopo, a turno, manipolano e sbirciano segretamente le carte in tavola cercando di avere la combinazione vincente prima che venga chiamata la fine del gioco.

Costruito sulla falsariga di Love Letter o Mascarade, fa largo uso della memoria (insieme a bluff, deduzione e un pizzico di azzardo) come elemento centrale per la

vittoria. Rispetto ai giochi menzionati, è proprio la dominante componente mnemonica che va a rimpiazzare le abilità speciali dei ruoli; questo rende il gioco sicuramente più adatto ad un pubblico più giovane, rischiando però di diventare meno attraente per un pubblico di giocatori assidui. Anche la longevità ne risulta conseguentemente intaccata. Molto simpatiche le illustrazioni, caratterizzate da una brillante vena umoristica. Notevoli i materiali nell'edizione italiana, che rimpiazza le carte con tessere.

MDM



di Filip Neduk
Cranio Creations, 2016
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30-60 minuti

Adrenalina

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

Adrenaline è uno sparatutto in prima persona trasformato in gioco da tavolo. Se l'idea è sorprendente ancora di più lo è il gioco stesso che, a dispetto della grafica e delle miniature, si rivela un interessante e strategico gioco gestionale in cui è fondamentale bilanciare con cura movimento e munizionamento per rendere il più efficaci possibili le proprie armi.

Ogni aspetto del gioco appare ben congegnato e ogni soluzione appare funzionale e interessante. Dal meccanismo di punteggio che scoraggia l'accanimento su un unico giocatore, ai

potenziamenti ottenuti se ripetutamente colpiti, che agiscono come sofisticato meccanismo di bilanciamento posizionale.

Quello che manca ad Adrenaline forse è un cambio di ritmo con l'incedere della partita, che anzi pare rallentare per via della progressiva riduzione dei guadagni. Ciò nonostante la partita assicura divertimento ma anche scelte delicate. Avvertenza per i puristi dei gestionali di stile europeo, il gioco potrebbe deludervi e apparirvi ripetitivo. Consigliatissimo invece a quanti sono affascinati dall'ambientazione.

FAB!O



di B. Rosset, M. O'Malley, M. M. Pedersen
Ghenos Games, 2015

N. Giocatori: 1-7

Durata: 30 minuti

Between Two Cities

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

Semplice gioco di piazzamento tessere che vede i giocatori impegnati a costruire due città: una collaborando con il giocatore alla propria destra e una collaborando con il giocatore alla propria sinistra. Le tessere, che rappresentano sei differenti tipologie di edifici, si selezionano con il meccanismo del draft, che si alterna in orario ed antiorario.

A fine piazzamento ogni città ha un suo punteggio determinato dagli edifici presenti, ciascuno caratterizzato da un suo metodo di valutazione. Il punteggio di ogni giocatore è

dato dalla sua città più scarsa, per cui la cooperazione con i propri vicini (che si integra anche con la meccanica del draft) è d'obbligo.

Un gioco dall'ossatura classica (impossibile non citare *7 Wonders*, sia per la meccanica di approvvigionamento delle tessere che per l'interazione con i soli vicini), a cui l'intuizione della doppia città da costruire (con il vincolo di stare attenti alla meno prestante) regala una piacevole e sorprendente freschezza. Adatto sia a giocatori occasionali che assidui.

PEPPE74



di Vangelis Bagiartakis
Ghenos Games, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

Fields of Green

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

Rielaborazione in chiave agricola di una delle prime pubblicazioni dell'Artipia Games (*Among the Stars*), Fields of Green è un gioco di draft e piazzamento in cui i giocatori, nel corso di 4 round, costruiscono la migliore fattoria servendosi di carte suddivise in 6 categorie che hanno scopi diversi (stoccaggio, produzione e trasformazione di risorse, attribuzione di abilità speciali, produzione di punti vittoria a fine gioco).

In ogni round i giocatori pescano 6 carte dai mazzi; poi, esattamente come in *7 Wonders*,

scelgono una carta e la giocano (eseguendo una di 5 possibili azioni), mentre passano le altre (in senso orario/antiorario a seconda del round di gioco). Il round di gioco si chiude con una fase Raccolto, dove si attivano le carte della griglia con il rispettivo simbolo: anche in questo caso può essere richiesto di pagare acqua o cibo. Alla fine dei 4 round si conteggiano gli Edifici e si determina il vincitore.

Non brilla per originalità, ma è ben fatto. Consigliabile agli amanti del genere e a chi si diletta a trovare sempre nuovi incastri fra le carte.

PEPPE74



di Kalle Malmioja
Blackrock Games, Lautapelit.fi,
Playagame edizioni, 2016

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30-40 minuti

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 di partita in partita.

Nella norma i materiali. Il gioco è 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 Brian Gomez
 Oliphante, 2016
 N. Giocatori: 2-4
 Durata: 20-30 minuti

Ice Cool

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

Divertimento, semplicità, sfida, coinvolgimento, velocità: questi gli ingredienti di Ice Cool, gioco di schicchiere e inseguimenti ambientato in una scuola per pinguini, ottenuta giustapponendo le varie parti contenute nella scatola con un sistema che ricorda la matrioska.

Cuore del gioco sono le pedine pinguino, delle miniature in plastica colorata fissate ad una semisfera più pesante, che permette loro di roteare e ondeggiare restando però sempre in piedi.

Più ci si impratichisce e più sarà divertente cimentarsi in nuove sfide, riuscendo a sfoderare colpi ad effetto e sorprendenti, magari anche acrobatici, come il far saltare il proprio pinguino da una stanza all'altra, scavalcando il muro, o facendogli attraversare più stanze con un solo tocco. Per quanto adatto anche ai bambini, grazie alle partite veloci e spassose, riesce comunque a coinvolgere e conquistare per primi gli adulti.

PAOLETTA



di S. Fujita, S. Nakashima, M. Ohki, H. Oikawa
 Oliphante, 2016
 N. Giocatori: 3-8
 Durata: 15-30 minuti

Imagine

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

Imagine si innesta nel filone dei party game che mescolano fantasia e deduzione, come Dixit o Concept. Si utilizzano 60 carte trasparenti, tipo lucidi da proiettore, che raffigurano varie cose. Sovrapponendo i lucidi si possono realizzare fantasiose composizioni, anche animate.

I giocatori a turno pescano una carta enigma; gli avversari indicano un numero che sulla carta corrisponde ad una determinata categoria (ce ne sono moltissime, dai semplici oggetti ai personaggi storici o ai

titoli di film) e ad una parola da far indovinare. Il giocatore attivo rivela la categoria e dovrà cercare di far indovinare la parola abbinata. Allo scopo può utilizzare tutti i lucidi che desidera, potrà anche movimentare le carte se lo ritiene opportuno. Il primo giocatore ad indovinare guadagna un punto e lo guadagna anche il giocatore attivo. Si continua a giocare fin quando tutti i partecipanti hanno fatto indovinare due parole. Partygame estremamente coinvolgente, che consiglio di provare.

PEPPE74



di Ghislain Masson
 MoveTheGame Edizioni, 2016
 N. Giocatori: 2-7
 Durata: 30-45 minuti

Not Alone

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

Not Alone è un gioco tutti contro uno, che riprende uno degli scenari più classici della fantascienza: un gruppo di astronauti naufraga su uno sperduto pianeta, dove una misteriosa Creatura cercherà di assimilarli prima che arrivino i soccorsi.

Strutturato come una corsa contro il tempo, il gioco si sviluppa in turni (finché una delle fazioni non raggiunge l'obiettivo) in cui gli astronauti scelgono segretamente quale luogo esplorare, selezionando la carta corrispondente dalla loro mano. La

Creatura deve scovare gli astronauti: ha davanti a sé tutte le carte luogo disponibili e posiziona gettoni su uno o più luoghi, a seconda delle carte giocate. Soltanto se si trovano in luoghi sicuri, i giocatori possono attivarne l'abilità; altrimenti l'indicatore della creatura si sposterà verso l'obiettivo. Gioco basato su meccaniche di bluff e deduzione, è caratterizzato da una buona ambientazione (nonostante i pochi elementi a disposizione). Il divertimento, almeno con la giusta compagnia, è assicurato.

PEPPE74



di Steffen Benndorf, Reinhard Staupe
dV Giochi, 2016

N. Giocatori: 1-5

Durata: 20-30 minuti

The Game Extreme

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

Sull'onda del successo di The Game (finalista all'edizione 2015 dello Spiel des Jahres), eccone la versione "estrema".

La struttura di base resta la stessa: si tratta di un gioco cooperativo in cui i giocatori devono riuscire a giocare tutte e 98 le carte che compongono il mazzo di gioco su 4 pile, rispettando un ordinamento parziale (due pile vengono create partendo dal valore 1 e piazzando carte di valore crescente, due partono da 100 e richiedono il piazzamento di carte con valori decrescenti); la

comunicazione è limitata (è esplicitamente proibito indicare i valori delle carte possedute).

La versione Extreme aggiunge ulteriori difficoltà sotto forma di simboli che, finché sono visibili, rendono ancora più restrittive le regole (si va dall'obbligo di giocare tre carte a turno invece che due alla sconfitta immediata se la carta è visibile alla fine del turno).

Il risultato è una variante molto impegnativa. Da avere, soprattutto se non possedete ancora il gioco originale!

MDM



di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
dV Giochi, 1999

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90 minuti

Tikal

(recensito su [ILSA#4](#))

Vincitore dell'edizione 1999 dell'ambito Spiel des Jahres, membro di una trilogia che ha fatto storia (insieme a Java e Mexico), Tikal ha l'onore di essere il capostipite dei giochi basati sulla meccanica dei "punti azione", in cui i giocatori possono eseguire un numero variabile di azioni di efficacia (e costo) differenti, pur di non superare un budget totale di punti che viene loro assegnato all'inizio del turno.

Buona la connessione tema/meccaniche,
interessante il mix delle stesse

(esplorazione, riprodotta con il piazzamento tessere; movimento su griglia; collezione di set; maggioranze in fase di assegnazione di punti vittoria; aste - nella versione avanzata), per un gioco che risulta piacevole e fresco anche a quasi venti anni dalla sua prima pubblicazione.

Dopo una serie di ristampe della scatola originale (multilingua, con regolamento in italiano!), questa nuova versione è realizzata con materiali veramente mozzafiato (che quelli dell'originale non erano niente male).

MDM



*di Dennis Kirps, Jean-Claude Pellin
Cranio Creations, 2016*

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20 minuti

Uccellini

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

30 carte, illustrate su ambo i lati con simpatici uccellini. Scopo del gioco: essere il primo giocatore a prendere un certo numero di set diversi di 3 carte (6 uccelli) dello stesso colore. Le carte di uno stesso set vanno raccolte in ordine. Piccolo particolare: prima di prendere la carta questa va rovesciata e solo se il soggetto disegnato sul retro è compatibile con i propri set (ovvero ritrae un solo volatile di un colore non ancora posseduto, oppure un volatile in più rispetto alla carta più grande di quel colore), la si aggiunge alla propria zona di gioco. Per

permettere di aiutare la memoria con un po' di deduzione i disegni sul fronte o sul retro condividono o solo il colore o solo il numero di uccelli.

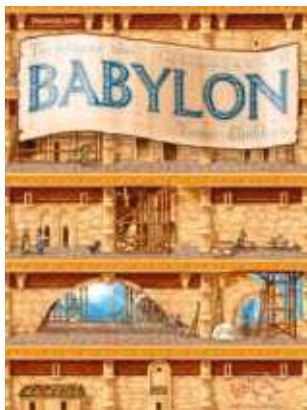
Costruito per un pubblico familiare, rielabora il meccanismo base del Memory, trasformandolo in un vero e proprio gioco, in cui non si può trascurare l'operato e le necessità degli avversari.

Incredibilmente magnetiche le illustrazioni. Notevoli i materiali nell'edizione italiana, che rimpiazza le carte con tessere.

MDM



Babylon Tower Builders



di Channing Jones
Mücke Spiele, 2017
N. Giocatori: 3-5
Durata: 20-40 minuti

Nel vasto mondo dell'editoria ludica, la piccola Mücke Spiele ha scelto di pubblicare giochi da tavolo che riutilizzano materiale prodotto in grandi quantità per altri titoli. Un primo concorso ha permesso di pubblicare 6 titoli che utilizzano i pezzi di plastica di *Giganten* (di Wilko Manz, KOSMOS, 1999), un secondo ne ha selezionati altri 8 (fra cui l'interessante *Lignum*, di prossima ristampa).

Non sorprende quindi che gli abbondanti materiali contenuti nella scatola di Babylon Tower Builders (BTB) provengano da un altro titolo KOSMOS; in questo caso si tratta delle torri, dei ponti e delle miniature di *Alcazar* (non fortunata reimplementazione di *Big Boss*, gioco graal di W. Kramer del 1994).

BTB è un gioco astratto di costruzione tridimensionale in cui i giocatori, a turno, piazzano su un unico edificio comune da 4 a 5 pezzi (scelti nella dotazione personale di torri, ponti e nobili), rispettando semplici ed intuitive

regole:

- i ponti non possono essere impilati uno sull'altro;
- le torri devono occupare una delle tre sezioni da cui è costituito un ponte;
- alla fine del turno l'edificio deve risultare coeso (non composto da strutture affiancate e quindi divisibili);
- i nobili (grazie ai quali si otterranno punti vittoria alla fine del gioco) possono essere piazzati sulle torri: quelli di dimensioni grandi devono stare da soli, quelli piccoli possono stare in coppia, purché siano di colori diversi.

Inoltre, se durante il proprio turno il giocatore non ha piazzato nessun nobile, può scambiarne di posizione due qualsiasi, a patto di rispettare le regole di piazzamento.

Il gioco termina immediatamente se tutti i nobili sono stati piazzati sull'edificio, oppure se un giocatore non può piazzare almeno 4 pezzi. Per ogni livello dell'edificio si controlla se un giocatore ha più nobili di tutti gli altri (indipendentemente dalle loro dimensioni): in tal caso egli ottiene punti pari all'altezza del

piano considerato. Infine, ogni giocatore perde tanti punti quanti sono i ponti che non è riuscito a piazzare.

Il gioco prevede anche una versione in tempo reale, giocata su più round, in cui ogni giocatore condivide uno spazio di costruzione con i due giocatori adiacenti.

BTB è un gioco astratto tridimensionale di costruzione e blocco, completamente deterministico. Richiede una buona capacità di visualizzazione tridimensionale, ed è naturalmente pronò alla paralisi da analisi e alla posizionalità nell'ordine di turno. Il sistema di punteggio, unito alla possibilità di scambiare la posizione delle pedine nobili, rende i pattern di gioco piuttosto interessanti, ma sensibilizza ulteriormente il titolo ai suddetti problemi. Data la qualità dei materiali utilizzati, è garantito un effetto scenografico a fine partita.

La versione in tempo reale è un piacevole diversivo, che lo rende di fatto un frenetico party game.





Dungeon Rush



di Rustan Håkansson, Eli Håkansson
*Lautapelit.fi, Playagame edizioni,
Stronghold Games, 2016*
N. Giocatori: 2-5
Durata: 15-20 minuti

Questo "Dungeon Rush" è frutto di un processo inventivo "tutto in famiglia", dato che il nordico Rustan Håkansson (dopo Nations, Nations gioco di dadi, e Tribes) ha coinvolto nell'ideazione suo figlio Eli. I meccanismi alla base sono colpo d'occhio, riflessi, e un pizzico di ragionamento (avete presente "Jungle Speed"?). La piccola scatola (numerata "1", e seguita da "Honshu" col "2") contiene un mazzo di carte grandi per gli eroi (ed eroine sul retro) e un mazzo di mostri (divisi in 1°, 2°, e 3° livello, più Draghi e Signori del Dungeon). Sulle carte non ci sono scritte, se non il nome del mostro, solo simboli.

Ogni giocatore sceglie due eroi, caratterizzati da simboli che rappresentano le sue capacità in quattro

caratteristiche (corpo a corpo, distanza, magia e furtività). Nel primo round ognuno pesca due carte dal mazzo dei mostri del primo livello, che vengono piazzate contemporaneamente sul tavolo, a questo punto ogni giocatore piazza la propria mano destra sul mostro che vuole attaccare con l'eroe di destra, stessa cosa con la sinistra (non si è limitati ai propri mostri, per cui attenti alle unghie). Nella successiva fase di risoluzione, se i valori delle caratteristiche indicate sul mostro sono inferiori o uguali alle corrispondenti sull'eroe, il mostro è sconfitto e va piazzato sotto l'eroe, mostrando un bonus che andrà ad aumentare una delle sue caratteristiche, in caso contrario la carta verrà conservata a faccia in giù come un

punto vittoria negativo (due giocatori non possono attaccare lo stesso mostro, mentre un giocatore può attaccare lo stesso mostro con i suoi due eroi).

La partita procede così per nove round (tre per il 1° livello, tre per 2° e tre per il 3°, con mostri di forza crescente), a questo punto ogni giocatore sceglie se attaccare il Signore del Dungeon o il Drago (che sono stati pescati e mostrati fin dall'inizio partita) con entrambi i propri eroi, ricevendone i punti vittoria in caso di successo (questo round finale non è in tempo reale e due giocatori possono attaccare lo stesso mostro). Chi totalizza più punti dai mostri sconfitti vince la partita.

Tutto qui? Sì, tutto qui! Infatti le regole occupano solo due facce di un A4. Il gioco è pensato per le famiglie, infatti non ci saranno problemi per i più piccoli nel giocarlo (la scatola riporta da otto anni in su), e i "matusa" potrebbero trovarsi in difficoltà se i propri riflessi sono un poco "allentati". Il problema maggiore che ho riscontrato è l'assoluta astrattezza del gioco, che sarebbe potuto essere ambientato ovunque, e la sua assoluta linearità: sarebbe stato facile aggiungere uno spessore in più introducendo effetti e poteri speciali degli eroi e dei mostri (e magari qualche particolarità per i "mostri finali"), ma evidentemente ha prevalso la volontà di mantenere il tutto molto semplice (e rapido, si gioca in un quarto d'ora).





non solo scatole

di Mauro "MDM" Di Marco

"Goblin Magnifico" e "Scelto dai Goblin" - Edizione 2017

PLAY 2017 è stata l'occasione in cui sono stati ufficialmente premiati i vincitori dei due premi organizzati dalla Tana dei Goblin, giunti alla terza edizione.

Il Goblin Magnifico, il premio per giocatori esperti organizzato da Tana dei Goblin, e lo Scelto dai Goblin, premio assegnato per votazione popolare degli utenti della Tana dei Goblin sono giunti alla terza edizione.

La votazione per l'assegnazione dello Scelto dai Goblin si è conclusa a Febbraio, e ha visto un testa a testa fra gli splendidi materiali e l'elevata varietà dei setup del colosso *Scythe* e un prodotto praticamente tutto italiano, *Lorenzo il Magnifico* (autore, editore e luogo di produzione - solo grafica e illustrazioni sono dell'inossidabile Klemens Franz) che ha visto vincere il primo per un numero ridottissimo di punti (di fatto equivalente ad un solo voto).

I titoli selezionati dalla giuria si sono contraddistinti per una notevole varietà di generi e vanno a comporre un gruppo di giochi che ben rappresentano l'offerta ludica per giocatori esperti del 2016.

Ecco l'elenco completo dei nominati, accompagnati dalle motivazioni per la loro selezione:



Cry Havoc

di Grant Rodiek, Michał Orazc, Michał Walczak
editore: Portal Games

Vincitore del Magnifico 2017

"In un settore dall'evoluzione ludica stagnante come quello dei giochi di conquista, Cry Havoc propone finalmente qualcosa di moderno e diverso descrivendoci un sistema di combattimento quasi totalmente deterministico, al contempo semplice e sfizioso, che può essere apprezzato da un pubblico eterogeneo. Una gestione elegante delle possibilità di azioni, fra gestione della mano e del proprio mazzo di carte per gestire 4 fazioni ben differenziate fra loro e una confezione apprezzabile per scelte ergonomiche e grafiche ci hanno convinto a premiare questo gioco col titolo di Goblin Magnifico 2017."

Ne abbiamo parlato su [ILSA#42](#).

Great Western Trail

di Alexander Pfister

editori: uplay.it, eggertspiele, Pegasus Spiele, Stronghold Games

"Grandi pianure, pericoli naturali ed indiani spesso in agguato





erano lo scenario con cui si confrontavano i cowboy alla fine dell'800 durante i lenti trasferimenti delle mandrie dai pascoli alle grandi città. E questo è anche l'originale tema di questo nuovo gioco di Alexander Pfister che, insieme alle sue meccaniche ben oliate (un misto di deck-building, piazzamento lavoratori e gioco di percorso), ha conquistato parecchi giocatori e convinto la giuria a sceglierlo fra i finalisti di quest'anno."

Ne abbiamo parlato anche su [ILSA#42](#).

Pax Renaissance

di Phil Eklund, Matt Eklund

editore: Sierra Madre Games

"Pax Renaissance esalta l'ambientazione proposta con una serie di meccaniche e dettagli storici che lo caratterizzano fortemente, facendone un gioco complesso e sfaccettato. La cura del dettaglio non è seconda alla rigiocabilità, data dalle molteplici carte e dalle loro combinazioni, ed alla profondità, con ben cinque condizioni di vittoria attivabili ed una forte interazione tra i giocatori. I materiali rimangono spartani ed essenziali ma più fruibili dei precedenti giochi dell'autore ed indirizzati ai moderni standard."

Ne abbiamo parlato su [ILSA#42](#).

Scythe

di Jamey Stegmaier

editori: Ghenos Games, Stonemaier Games

"Scythe fa dell'equilibrio delle sue molte facce il suo maggiore punto di forza. Materiali lussuosi con un occhio attento all'ergonomia; ambientazione curata e profondità di gioco; strategia a lungo termine ed adattamento tattico; corsa agli obiettivi; interazione diretta senza mai frustrare il giocatore e mirata ad uno scopo preciso. L'inserimento della popolarità a variare il peso degli obiettivi conseguiti in punti vittoria e a dare importanza anche al singolo lavoratore schiacciato sotto le ruote dei mech è il tocco finale. Tutti questi aspetti sapientemente dosati e miscelati ne hanno fatto uno dei prodotti più apprezzati dell'anno dai giocatori e dalla giuria."

Ne abbiamo parlato su [ILSA#42](#).



Star Wars: Rebellion

di Corey Konieczka

editori: Asterion Press, Fantasy Flight Games

"La più famosa saga cinematografica di fantascienza messa in un gioco da tavolo: ambientazione riprodotta magistralmente, i più importanti personaggi della serie, materiali di lusso. Star Wars Rebellion ci cala nei panni dei ribelli, pronti a fomentare la lotta all'impero, nascosti e clandestini, artefici di efficaci e mirati sabotaggi. Oppure in quelli dell'Impero galattico, volto alla conquista del cosmo e alla soppressione delle forze avverse, con pugno di ferro. Due ruoli estremamente asimmetrici, in un gioco americano che non si ferma al bluff e ai tiri di dado, ma comprende strategia, tattica ed un costante adattamento all'avversario."

Ne abbiamo parlato su [ILSA#40](#).

Terraforming Mars

di Jacob Fryxell

editori: Ghenos Games, FryxGames, Stronghold Games

"Una simulazione scientifica della terraformazione di Marte, riprodotta con una meccanica di draft e gestione mano. Alla pulizia delle meccaniche fanno seguito le molteplici combinazioni ottenibili con le carte, che danno vita a partite sempre diverse ed in costante evoluzione dall'inizio alla fine. L'interazione è quella tipica dei gestionali in cui ciascuno costruisce il proprio motore di gioco, ma alcuni elementi come le milestone o gli obiettivi contribuiscono alla competizione tra i giocatori. Un titolo che mescola meccaniche fluide, ambientazione sentita e profondità di gioco."

Ne abbiamo parlato su [ILSA#42](#).





Tragedy Looper

di BakaFire

editori: Asterion Press, Z-Man Games

"Selezionato per l'originale approccio al genere dei deduttivi, Tragedy Looper mette i giocatori nella condizione non solo di dover indovinare trame di tragici eventi che avranno luogo nei giorni seguenti ma anche di porvi rimedio attraverso un numero limitato di loop temporali. Una gestione segreta delle prossime azioni tramite carte con semplici simbologie abbinata invece ad una profonda caratterizzazione dei personaggi partecipanti allo scenario, in grado di aiutare i viaggiatori del tempo con le loro abilità crea un buon compromesso fra semplicità e ambientazione."

Ne abbiamo parlato su [ILSA#40](#).

Tramways

di Alban Viard

editore: AVStudioGames

"La giuria ne ha apprezzato la profondità a fronte delle poche regole, l'originalità nella cruciale fase d'asta, l'alto livello di interazione e competizione, le diverse strade e strategie perseguibili di partita in partita, la rigiocabilità elevata. Un gioco che si dimostra uno dei migliori german per giocatori "duri e puri", che sfrutta un'ambientazione comune ai pick-up and delivery trovando e sviluppando però elementi di originalità e complessità che lo fanno sveltare su molti diretti concorrenti."

Ne abbiamo parlato su [ILSA#42](#).



Mai come quest'anno la selezione del vincitore ha suscitato discussioni sul Forum della Tana dei Goblin: generalmente è stata riconosciuta la validità dei titoli selezionati, mentre qualche perplessità è stata sollevata nei confronti dell'assegnazione del premio.

A PLAY la cerimonia di premiazione è stata accompagnata dalla presenza dei vincitori dell'anno scorso (Jeroen Doumen e Joris Wiersinga della *Splotter Spell*, autori di *Food Chain Magnate*) che hanno dato vita ad un'interessante conferenza in cui hanno svelato parecchi dettagli sul loro modo di progettare i giochi, senza sottrarsi anche a domande "calde", come quelle riguardanti i risultati spesso non brillanti della produzione dei loro giochi. Potete leggere un dettagliato resoconto dell'intervista qui: www.goblins.net/articoli/splotter-spellen-play-conferenza.

Nota: "Scelto dai Goblin" e "Goblin Magnifico" sono due premi organizzati da La Tana dei Goblin (www.goblins.net), ma sono sostenuti da Informazione Ludica a Scatola Aperta; cinque degli attuali membri della giuria del Goblin Magnifico sono redattori di ILSA: Giuseppe Ammendola (direttore del premio), Fabrizio Aspesi, Mauro Di Marco, Andrea Ligabue e Lucio Pierobon.





Race for the Galaxy



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

Editore: Temple Gates Games LLC

Versione testata: 1.0.1348 del
23.06.2017

Lingue supportate: Inglese

Questo è il gioco da tavolo dell'anno, per quel che riguarda il mondo delle app e delle trasposizioni digitali, senza troppe discussioni e senza alcun dubbio, a meno di sorprendenti risultati di alcuni dei titoli previsti per i prossimi mesi (ma quasi nessuno di questi promette di raggiungere questo livello - per caratteristiche del gioco originale prima ancora che per qualità del lavoro di trasposizione).

Partendo dalla solidissima base dell'AI creata per la versione apocrifia (ma da sempre supportata e approvata da Tom Lehmann) di Keldon Jones e dalla grafica solida e ancora attuale del gioco originale (tanto che la versione da tavolo con i dadi ne ha mantenuto le stesse caratteristiche) il lavoro fatto per implementare il gioco con tutte le comodità di gestione offerte dal supporto digitale è stato ancora una volta di primissima qualità.

La possibilità di abilitare o disabilitare tutte o parte delle espansioni (disponibili a pagamento) senza dover impazzire a smontare il mazzo di gioco e rimontarlo adeguatamente, la gestione degli obiettivi e dei bonus automatizzata senza correre il rischio di errare o barare involontariamente, l'attribuzione automatizzata dei punti vittoria e la facilità di lettura dello stato del gioco, oltre all'implementazione immediata e naturale della scelta segreta delle azioni all'inizio di ogni turno fanno sostanzialmente andare in pensione il gioco da tavolo, ancora eccellente per profondità e ampiezza di scelte ma evidentemente superato in termini di facilità di gioco sia dal suo successore al tavolo (Roll for the Galaxy) che dalla sua stessa versione digitale.

Il gioco permette di affrontare fino a tre AI di varia difficoltà (Easy, Medium e Hard) o di giocare online cross platform contro avversari reali (è ora distribuita anche su Steam per PC); non possibili il gioco in locale multi giocatore in modalità pass and play (comprensibile e sostanzialmente condivisibile visto che nella maggior parte delle occasioni passate si è rivelato molto poco pratico) e il gioco in solitario; sono disponibili a pagamento le espansioni The Gathering Storm (che introduce gli obiettivi) e Rebel vs Imperium (che introduce i Takeover).

La grafica è identica al gioco da tavolo e a tutti i prodotti connessi, riportando le stesse immagini e la stessa iconografia della versione cartacea e sviluppando gli elementi di "servizio" come la grafica delle finestre e delle schermate intermedie in

maniera coerente con le idee originali; le animazioni sono ridotte allo stretto indispensabile e non appesantiscono minimamente il flusso del gioco; le AI agiscono velocemente senza rallentare il ritmo della partita che può essere conclusa senza nessun problema in meno di 5 minuti; i livelli di difficoltà sono accettabili, e già a livello intermedio richiedono a un giocatore esperto di prestare attenzione allo stato della partita per non perderla.

L'applicazione è decisamente cara (8€) e care sono anche le espansioni (4€ l'una) ma si tratta dei soldi meglio spesi al giorno d'oggi per un'implementazione digitale su Android di un gioco da tavolo; chapeau agli sviluppatori e all'autore, anche per il rispetto dimostrato per Keldon Jones e il suo lavoro di sviluppo in tempi non sospetti (quando ancora non esistevano smartphone e app) visto che gli è stata garantita una licenza permanente gratuita non commerciale per mantenere in vita la sua versione "apocrifia" ma di eccellente qualità, confermando l'atteggiamento positivo che Tom Lehman ha sempre avuto nei confronti di chi supportava il suo lavoro da appassionato e senza scopi ulteriori (sono da sempre convinto che qualcuno dovrebbe imparare da Tom al proposito).





Friday



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

Editore: Brettspielwelt GmbH

Versione testata: 2.0.7 del
05.07.2017

Lingue supportate: Inglese, Tedesco

Altro solitario trasposto in digitale, anzi, in questo caso si tratta del Solitario con la S maiuscola, ovvero del gioco per un solo giocatore con il più alto Geek Rating, e non di poco, visto che il secondo (il preistorico Ambush della AH) lo segue a 400 posizioni e circa quattro decimi di voto di distanza.

Non sono un amante di Friesse, credo che abbia prodotto un solo capolavoro (Powergrid, ovviamente) e una manciata di buoni giochi ma poco più e che da molto tempo abbia cavalcato solo la fama di essere "il pazzo con i capelli verdi"; non avevo mai provato Friday e devo ammettere che, pur non arrivando al livello di Powergrid si è dimostrato il secondo gioco di alta qualità dell'autore.

Si tratta di un piacevole deckbuilding solitario in cui il protagonista (l'ospite originario dell'isola su cui Robinson

Crusoe ha pensato bene di naufragare) deve cercare di dare al nuovo ospite gli strumenti per riuscire a tornare alla civiltà, nella speranza di poter tornare a vivere in pace e solitudine sull'isola.

Il mazzo iniziale delle azioni contiene carte di valore molto basso (anche negativo) con le quali si dovrà cercare di superare gli ostacoli posti dalla natura dell'isola; il mazzo degli ostacoli viene affrontato 3 volte (con costi di successo crescente) e gli ostacoli superati entrano a far parte del mazzo delle azioni sotto forma di esperienze che daranno maggiori possibilità di successo (punteggi più alti per superare gli ostacoli successivi) e poteri aggiuntivi (vita extra, carte extra da pescare, possibilità di scartare carte anche superando ostacoli o di duplicare il potere o valore di altre carte) mentre gli ostacoli non superati potranno essere utilizzati per rimuovere le carte più deboli o nocive a costo di punti vita.



Utilizzare gli ostacoli per ripulire il mazzo è sicuramente utile ma, oltre a costare punti vita (necessari anche a poter giocare carte aggiuntive per superare gli ostacoli) provoca, a lungo andare, l'inserimento di carte veramente dannose (le carte invecchiamento) che dovranno essere aggiunte ogni volta che il mazzo delle azioni viene rimescolato e che provocheranno l'effetto opposto rispetto a quello desiderato. Dopo aver completato i tre cicli di ostacoli il giocatore dovrà affrontare due pirati pescati a caso tra i dieci disponibili e in caso di successo si vincerà la partita.

L'implementazione è piuttosto scarna, mantenendo la grafica spartana e fumettosa tipica dell'autore e non introducendo nessun elemento aggiuntivo di animazione (questo è un elemento positivo, sia chiaro); il gioco scorre senza intoppi e il mezzo digitale permette di rimuovere tutti i rallentamenti tipici del deckbuilding (santo smartphone che ci evita di mescolare n volte il mazzo); un sistema di obiettivi è stato aggiunto per fornire maggiore longevità oltre alla possibilità di modificare il livello di difficoltà già presente nell'originale da tavolo.

In generale mi pare un lavoro decisamente ben fatto, non a livello dei titoli capolavoro del settore (vedi altra recensione) ma comunque un prodotto di buona qualità che rende comodissimo un gioco di ottima qualità che pur essendo già tascabile, richiede un certo spazio per essere giocato.



PLAY e i VeryHardGamer™

Ogni anno PLAY cresce sempre di più: si organizza meglio, si allarga, attira più persone, editori e realtà ludiche. Ma non stiamo a ricamarci sopra: è veramente una cosa utile a noi VeryHardGamer™?

Cosa ce ne viene di tutta quest'abbondanza quando in un weekend non possiamo fare più di cinque o sei partite ai giochi seri? Un po' come nel caso di una cena di gruppo organizzata con grande successo: saremo anche settanta persone, ma tanto sempre a parlare con le cinque o sei persone sedute vicino a noi si finisce! Le altre sessanta e passa contribuiscono solo a fare un gran chiasso e a disturbare l'unica conversazione veramente interessante: la nostra.

Così ci troviamo una fiera talmente zeppa di giochi inutili da far fatica a distinguere e trovare i pochi titoli realmente interessanti, e quando li troviamo sono occupati da gente seduta lì per caso, perché era uno dei pochi tavoli vuoti. Quando loro sono arrivati, per noi ormai purtroppo è diventato un tavolo pieno. E non c'è neppure da fidarsi a sedersi a giocare con loro: si faranno spiegare le regole per mezz'ora senza soprassedere su particolari che si capiscono anche solo decifrando i geroglifici sul materiale per poi sospendere dopo due o tre turni, resosi conto che il gioco va oltre le loro possibilità di comprensione.

Certa gente sarebbe da rinchiudere in una delle Escape Room che stanno diventando sempre più di moda sabotando gli orologi degli organizzatori in modo che vi rimangano rinchiusi per la fiera intera in attesa di qualcuno che venga a portar loro la soluzione. L'unica possibilità per noi VeryHardGamer™ è invece quella di farsi un giro e tornare mezz'ora dopo scommettendo sui tempi di spiegazione e ravvedimento sperando che altri non si siano messi in coda. Nel qual caso si potrebbe anche tentare di avvicinarci quasi per caso lanciando false insinuazioni sulla pesantezza del gioco o raccontando loro di inesistenti strategie dominanti sperando non leggano blog, ne hanno sentito parlare altrimenti sicuramente bene e siamo fregati.

L'unica è portarsi uno dei cari e vecchi grandi giochi in una delle salette appositamente designate per giocarci con nostri simili. Ma allora cosa cavolo lo pago a fare l'ingresso della Fiera? Non faccio prima a starmene comodo a casa e invitare gli amici?



in fila per uno

I migliori giochi di PLAY 2017

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

(un grazie a www.gioconomicon.net per aver reso pubblici i dati;

i dati di BoardGameGeek sono aggiornati al 09/07/2017)

1

Magic Maze di Kasper Lapp
Ghenos Games, Pegasus Spiele, Sit Down! , 2017
Giocatori: 1-8
Categorie: Exploration, Fantasy, Humor, Maze, Real-time

BGG rank: 976° (media 7,35 - 988 voti)

2

Not Alone di Ghislain Masson
Geek Attitude Games, MoveTheGame Edizioni, Stronghold Games, 2016
Giocatori: 2-7
Categorie: Bluffing, Card Game, Science Fiction

BGG rank: 693° (media 7,27 - 1865 voti)

3

Terra-017 di Thomas Mazzantini, Samuele Sai
GateOnGames, 2017
Giocatori: 2-4
Categorie: City Building, Civilization, Science Fiction, Territory Building

BGG rank: 7640° (media 7,53 - 43 voti)

4

Century - La Via delle Spezie di Emerson Matsuuchi
Plan B Games, ABACUSSPIELE, Asterion/Asmodee Italia, 2017
Giocatori: 2-5
Categorie: Card Game, Economic

BGG rank: 545° (media 7,55 - 1691 voti)

5

Between Two Cities di Matthew O'Malley, Morten Monrad Pedersen, Ben Rosset
Ghenos Games, Morning, SD Games, Stonemaier Games, 2015
Giocatori: 1-7
Categorie: City Building, Negotiation

BGG rank: 460° (media 7,12 - 5131 voti)

6

Overseers di Guan Chih Huang
Big Fun Games, GateOnGames, ThunderGryph Games, 2015
Giocatori: 3-6
Categorie: Bluffing, Card Game

BGG rank: 2289° (media 7,01 - 439 voti)

7

Tikal di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Ravensburger Spieleverlag, Rio Grande Games, dV Giochi, Super Meeple, 1999
Giocatori: 2-4
Categorie: Exploration, Territory Building

BGG rank: 194° (media 7,34 - 13866 voti)

8

Great Western Trail di Alexander Pfister
Eggertspiele, Pegasus Spiele, Stronghold Games, Uplay.it edizioni, 2016
Giocatori: 2-4
Categorie: American West

BGG rank: 18° (media 8,29 - 6474 voti)

9

7th Sea Core Rulebook di Mike Curry, Michael Curry, Jess Heinig, Rob Justice (II), John Wick
John Wick Presents, Need Games, Pegasus Spiele, 2016
RPG Item rank: 2552° (media 8,00 - 9 voti)
Categorie: Action / Adventure (Swashbuckling / Pirates), Fantasy

10

Arkham Horror: Il Gioco di Carte di Nate French, Matthew Newman
Asterion/Asmodee Italia, Fantasy Flight Games, Heidelberger Spieleverlag, 2016
Giocatori: 1-2 (1-4 con 2 scatole)
Categorie: Adventure, Card Game, Collectible Components, Fantasy, Horror, Novel-based

BGG rank: 21° (media 8,39 - 6157)



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero
abbiamo parlato di:

Agricola: Edizione Famiglia
Arkham Horror: Il Gioco di Carte
Armi e Acciaio
Babylon Tower Builders
Century - La Via delle Spezie
Dungeon Rush
Epic Card Game
Great Western Trail
Guilds
L'Oracolo di Delphi
La Ricerca della Felicità
La Torre del Drago
La Valle dei Mercanti
Level 9
LYNGK
Magic Maze
Mystic Vale
Noxford
Patfinder Adventure Card Game:
Teschi e Ceppi
Sushi War: All You Can Hit!
Topiary
Unlock!

Speciale PLAY 2017

www.ilsa-magazine.it