

numero 46 | 2017


*informazione ludica
a scatola aperta*

10 Anni di ILSA

www.ilsa-magazine.it



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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 fablo - Fabio Cambiaghi (giurato *Gioco dell'Anno*)
 Iago - Lucio Pierobon (giurato *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

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Faustoxx - Fausto Berutti; Agzaroth - Marco Fregoso (giurato *Goblin Magnifico*); Randall - Marcello Maimone (giurato *Goblin Magnifico*); Aledrugo - Alessandro Orlati.

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



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

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



Il Piacere di...

...avervi accompagnati per due lustri.

Dieci anni fa, quando ILSA è stata ideata, il panorama dell'informazione ludica in Italia era estremamente diverso dalla situazione attuale. Le fonti erano poche, frammentarie e viaggiavano per lo più attraverso mailing list o forum di siti specializzati. Il formato del magazine digitale era "classico e rivoluzionario" allo stesso tempo. Dopo una decade ci ritroviamo con un elevato numero di fonti, spesso frammentate e in competizione per fornire l'ultima indiscrezione sul titolo di futura pubblicazione. Tuttavia, mentre i nuovi giocatori sembrano preferire videotutorial e videorecensioni, il formato "classico" non è ancora morto, come dimostra la recente pubblicazione di "ioGioco", rivista cartacea con cadenza bimestrale.

Siamo arrivati al punto di tirare le somme dell'attività in questi primi 10 anni: la redazione ha prodotto 47 numeri della rivista, recensendo 1088 giochi. La rivista è stata scaricata circa 115000 volte, la metà delle quali negli ultimi 30 mesi. Una dimostrazione di stima e affetto che non può lasciare indifferenti.

Ecco quindi che abbiamo deciso di regalarvi un numero particolare, con una selezione di giochi di cui non abbiamo mai parlato e che erano già stati pubblicati quando abbiamo "aperto i battenti". Vi proponiamo insomma una sorta di viaggio indietro nel tempo (da fare comodamente seduti a casa vostra) che vi permetterà di ricordare (se non di incontrare per la prima volta), una serie di titoli che hanno brillantemente resistito agli attacchi dell'età. Per una volta, sarete quasi del tutto liberi dall'*hype* e dal culto del nuovo (che ci assilla oramai tutto l'anno, ma ancora di più in questo periodo che precede le grandi fiere autunnali) e potrete informarvi su giochi che cavalcano le posizioni della classifica di BoardGameGeek per meriti manifesti e non per facili entusiasmi.

A questo punto non mi resta che augurarvi buona lettura, fiducioso che troverete il materiale di vostro gradimento!

SOMMARIO

Sotto la lente

Age of Steam	4
RoboRally	10
Caylus	13
Taj Mahal	18
Imperial	21
Nexus Ops	25
Die Macher	27
Catan	33
I Pilastrini della Terra	36
The Princes of Florence	38
Memoir '44	44
Paths of Glory	48
Tichu	50
Napoleon's Triumph	52
Saint Petersburg	55
Thurn and Taxis	58
For Sale	62
StarCraft: The Board Game	64
Geniale!	72
El Grande	75
Puerto Rico	78
Battle Line	81
La Guerra dell'Anello	83

Prime impressioni

Bärenpark	87
Dice Forge	88
La Mummia Maledetta	89
The Quest for El Dorado	90
Ticket to Ride Germania	91

Giochi da tavoletta

Onirim	92
Jaipur	93

L'altro editoriale

Tradizione e Innovazione	94
--------------------------	----

In fila per uno

I giochi più vecchi di ILSA	95
-----------------------------	----



Age of Steam

Un classico fra i giochi di costruzione rete e trasporto; il capostipite di una famiglia di titoli che ha contribuito a costruire la fama mondiale di Martin Wallace.



di Martin Wallace
Eagle Games, Pegasus Spiele,
Warfrog Games, Winsome Games,
2002
N. Giocatori: 2-6
Durata: 120 minuti

I cosiddetti giochi ferroviari sono una grossa famiglia composta da titoli anche molto eterogenei, accomunati dall'ambientazione e dal fatto di condividere una o più delle seguenti meccaniche: connessione, trasporto e manipolazione azionaria.

Age of Steam è probabilmente la più alta espressione della famiglia dei giochi di connessione e trasporto: ogni giocatore è un intraprendente ma squattrinato amministratore di una piccola compagnia ferroviaria che deve stendere i propri binari, curare lo sviluppo tecnologico delle proprie locomotive e stabilire contratti di trasporto fra produttori e consumatori di città diverse: la mancanza di fondi obbliga a ricorrere al credito esterno, che non viene concesso a buon mercato.

Storicamente, si tratta di uno dei giochi ispirati alla serie *Early Railways*, sviluppata da Martin Wallace e John Boher e pubblicata dalla Winsome Games. Oltre ad Age of Steam, anche altri giochi quali *Volldampf* o *Railways of the Worlds* (e parzialmente anche Steam) traggono ispirazione da quella serie.

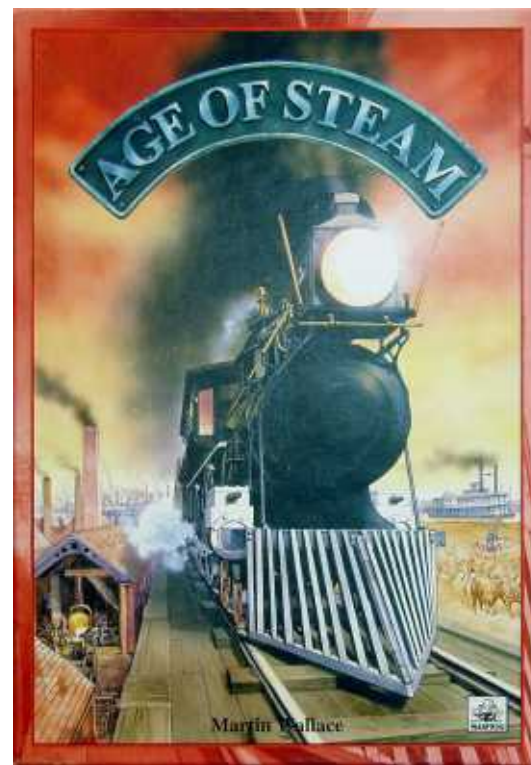
Materiali

I materiali del gioco consistono in un tabellone esagonato (che rappresenta grossolanamente la regione dei grandi laghi, compresa fra Toronto, Minneapolis, Kansas City e Wheeling), due plance

informative, segnalini città, segnalini giocatore in sei colori, tessere esagonali binario, cubetti produzione merci, 6 dadi e del denaro.

Sulla plancia sono riportate delle città, che produrranno merci (indicate dai cubetti posizionati su di esse) e ne richiedono altre (indicate dal loro colore), dei villaggi, oltre che varie caratteristiche geografiche (fiumi, laghi e montagne) che possono ostacolare lo sviluppo delle tratte ferroviarie.

In tutte e tre le edizioni i materiali sono funzionali ma non particolarmente appariscenti.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





La terza edizione internazionale ha plancia e tessere con colori più brillanti, ma denaro cartaceo e segnalini dei giocatori di plastica (delle locomotive assai carine ma poco funzionali); le prime due edizioni hanno tutti segnalini cilindrici di legno, monete di plastica (le inconfondibili monete della Warfrog!) ma i colori sono in genere più smorti (specialmente il verde del tabellone e delle tessere), mentre le plance informative sono poco più di due fotocopie su cartoncino colorato.

Aste, costruzioni, consegne e... debiti

Ogni giocatore inizia con tanta buona volontà e poco altro: tutti i soldi disponibili all'inizio (10 monete) sono infatti presi a prestito. Dopo una fase di preparazione, in cui vengono piazzati dei cubetti produzione sulle città e sulla griglia di produzione presente su una delle plance informative, il gioco si sviluppa in turni, il cui numero dipende dalla cardinalità dei giocatori.

La struttura del turno è piuttosto articolata, ma il suo svolgimento è tutto sommato lineare:

1) Fase di emissione di quote azionarie. Questa è l'unica fase del turno in cui è possibile accedere al credito: in ordine di turno, ogni giocatore deve decidere se emettere nuovi certificati azionari per procurarsi liquidità. Ogni nuovo certificato azionario emesso fornisce 5 monete, ma comporta il pagamento di 1 moneta di dividendi alla fine di ogni turno, nonché una penalizzazione in termini di punti vittoria alla fine del gioco. In ogni caso, non è possibile emettere più di 15 certificati azionari durante una partita.

2) Fase di determinazione dell'ordine del gioco. Questa fase consiste in un'asta abbastanza particolare, ed è un po' il cuore del gioco, in quanto determina l'ordine in cui i giocatori giocheranno e quindi, di fatto, a chi vengono assegnate tutta una serie di abilità speciali. In ordine di turno, ogni giocatore deve decidere se rilanciare superando l'offerta precedente (la

prima offerta minima è 1 moneta), oppure passare ed andare ad occupare l'ultimo spazio libero sul nuovo ordine di gioco. Chi nel turno precedente ha scelto l'abilità "Turn Order" può passare una volta restando nell'asta senza offrire denaro.

Quando tutte le posizioni sono state assegnate, i primi due giocatori pagano l'intera cifra che avevano offerto, l'ultimo non paga niente, gli altri la metà della loro offerta, arrotondata per eccesso. In ordine di gioco, ogni giocatore sceglie una delle abilità speciali disponibili, che non siano già state selezionate da altri giocatori.

3) Fase di selezione delle azioni. In ordine di turno ogni giocatore sceglie una delle 7 azioni speciali disponibili, che non sia stata precedentemente scelta da un altro giocatore. Chi sceglie l'azione "Locomotive" incrementa subito il livello tecnologico delle proprie locomotive di 1 (fino ad un massimo di 6).

4) Fase di costruzione delle ferrovie. Chi ha





scelto l'abilità *"First Build"* costruisce per primo, poi si costruisce in ordine di turno. I giocatori piazzano o sostituiscono fino a 3 tessere, pagandone il costo (che dipende anche dal territorio su cui si costruisce). Chi ha scelto l'azione *"Engineer"* può costruire fino a 4 tessere, chi ha scelto l'azione *"Urbanization"* prima di costruire le sue 3 tessere fa evolvere uno dei villaggi sul tabellone in una New City, creando così una nuova fonte di merci e una nuova richiesta.

5) Fase di movimentazione merci o miglorie dei treni. Questa fase è fatta di due round, in cui agisce per primo il giocatore che ha scelto l'azione *"First Move"*, poi si prosegue in ordine di turno. In ogni round un giocatore stabilisce un nuovo contratto di trasporto, muovendo un cubo merce da una città fino alla prima città del colore del cubo, utilizzando solo tratte complete. Il giocatore può sfruttare un numero di tratte non superiore al livello tecnologico delle sue locomotive (inizialmente pari a 1). Il cubo consegnato viene rimosso dal gioco, e ogni giocatore vede incrementare di uno la sua posizione sulla *Income Track* per ogni sua tratta utilizzata durante il trasporto. Durante questa fase è possibile rinunciare ad uno dei due trasporti per incrementare di uno il livello tecnologico delle proprie locomotive.

6) Incasso dei guadagni. Ogni giocatore ottiene tante monete quanto avanti è la propria posizione sull'*income track*.

7) Fase di pagamento delle spese fisse. Ogni giocatore deve pagare una quantità di monete pari alla somma dei certificati azionari emessi e il livello tecnologico attuale delle sue locomotive. Se il giocatore non ha abbastanza denaro liquido, deve arretrare sulla *income track* di tante posizioni quanto è l'ammontare mancante. Se un giocatore arretra su una posizione minore di zero fallisce ed è eliminato dal gioco.

8) Fase di riduzione del reddito delle compagnie. Per simulare la perdita di alcuni contratti (e per evitare il problema del runaway leader), ogni compagnia, se ha un reddito superiore alle 10 monete, arretra sull'*income track* di una quantità dipendente dalla sua posizione.

9) Fase della produzione delle merci. Se un giocatore ha scelto l'azione *"Production"*, pesca due cubi risorsa a caso e li piazza su spazi vuoti della griglia di produzione. Vengono tirati



tanti dadi quanti sono i giocatori per le due sezioni della mappa, e questo determina la produzione di nuove risorse, che vengono piazzate sulle città dei numeri risultanti.

10) Fase di fine turno. Viene avanzato il contatore dei turni, oppure si calcolano i punti vittoria. Ai fini del punteggio finale l'attuale valore sulla income track, meno il numero di certificati azionari emessi durante il gioco viene moltiplicato per tre. Ogni tessera che faccia parte di una linea completata vale un punto vittoria. I soldi avanzati, invece, non valgono niente.

Calcolo, cattiveria e... inefficienza

Innanzitutto, è doveroso premettere che Age of Steam è un gioco da giocatori assidui, che siano pronti ad affrontare percorsi in

Ad aggravare la situazione c'è il sistema dell'asta, modellata sulla "dollar auction", che introduce una componente di costi irre recuperabili (per maggiori informazioni vedi http://it.wikipedia.org/wiki/Costo_irrecuperabile) di cui bisogna imparare a tenere conto. A sua volta, l'asta è un punto chiave del turno non solo perché determina l'ordine di turno, ma perché attribuisce le abilità speciali che hanno, intenzionalmente, poteri tutt'altro che bilanciati. Due di esse (Locomotive e Urbanization) sono assai potenti: la prima infatti aumenta la lunghezza delle movimentazioni effettuabili, di fatto aumentando le rendite (e il modo alternativo per ottenere tale incremento comporta il dimezzamento delle azioni di movimentazione del turno), la seconda, invece, permette di costruire quattro tessere in un turno

permettono di accaparrarsi zone buone all'inizio del gioco o quei cubetti contesi nella parte centrale della mappa e della partita. Production permette di prendere un po' di respiro e forse realizzare quel colpo di reni per portarsi avanti, ma è sicuramente inutilizzabile nei primi due turni e nell'ultimo.

Una partita ad Age of Steam coinvolge tutta una serie di abilità differenti: valutare le spese a cui si andrà incontro nel turno (quindi i possibili esiti dell'asta); essere capaci di "vedere" percorsi e connessioni (specie quando la plancia si affolla e diventa necessario effettuare le sostituzioni delle tessere), saper utilizzare in maniera aggressiva il posizionamento delle tessere per ostacolare gli avversari; pianificare sia il proprio sviluppo che le proprie consegne a lungo termine, con incremento continuo della lunghezza delle tratte. Quest'ultimo aspetto è importante perché la fase di riduzione del reddito non permette di lucrare (in termini di denaro e punti vittoria) riposando sugli allori, ma obbliga a cercare percorsi sempre più lunghi: paradossalmente in Age of Steam viene premiata l'inefficienza del trasporto, e aver ben chiaro questo concetto è fondamentale se si vuole provare a vincere. Volete un semplice consiglio? Cercate di avere un percorso circolare fra le città che connettete: questo vi permetterà di selezionare il più lungo fra due percorsi per ciascuna consegna.

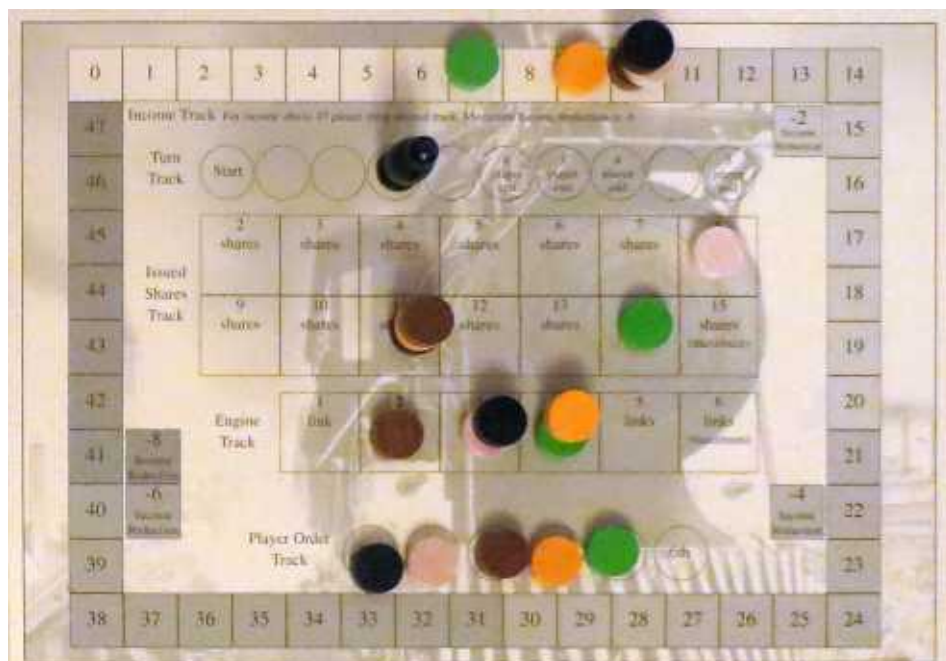
Ovviamente tutta questa necessità di previsione a lungo termine di eventi piuttosto incerti (perché fortemente influenzati dalle scelte degli avversari) può portare ad una notevole paralisi da analisi: non solo è necessario studiare il tabellone, ma anche la griglia di produzione, per capire quali colori verranno probabilmente prodotti nelle varie città (comprese quelle che non sono state ancora piazzate sul tabellone!). In partite fra giocatori esperti può capitare che tutti stiano a fissare il gioco apparecchiato per 15-20 minuti prima di iniziare a giocare!

A tale proposito, è bene conoscere le seguenti statistiche per approfittare appieno della grandissima informazione che la griglia di produzione può dare. Iniziamo con una stima molto conservativa: vogliamo sapere, in base al numero di giocatori e alla posizione sull'espositore, a quale turno un cubetto ha

*Age of Steam è un gioco da giocatori assidui,
che siano pronti ad affrontare percorsi in salita.*

salita. Il gioco è strutturato per mettere in difficoltà chi si siede al tavolo: la dotazione iniziale di denaro che i giocatori ricevono in prestito non è nemmeno sufficiente a ripagare i costi dei loro interessi; i guadagni dei primi turni sono irrisori rispetto alle spese che si devono sostenere per espandersi. Preparatevi quindi a mettervi alla mercé dei vostri creditori, che chiedono interessi degni di uno strozzino (il 20% del valore dell'importo prestato, ad ogni turno!).

(esattamente come Engineering), ma aggiunge in un luogo scelto dal giocatore una fonte di richiesta del colore da lui scelto, e probabilmente anche uno o due cubetti merce aggiuntivi. Le altre abilità tendono ad essere situazionali: Turn Order è molto forte in una partita con molti giocatori, in quanto può permettere di ridurre drasticamente le spese d'asta, Engineering è una versione depotenziata di Urbanization, che vede la sua applicazione per le tratte lunghe nella zona ovest della mappa, First Build e First Move





almeno il 95% di probabilità di essere stato spostato dalla griglia al tabellone:

In termini di scalabilità, il gioco così come è confezionato funziona ragionevolmente bene in 4 oppure 5 giocatori, mentre è troppo

# di riga al 95% / # di giocatori	3	4	5	6
1	6	5	4	3
2	9	7	6	5
3	NO	NO	NO	NO

Quindi è ragionevole ritenere che le prime due righe della griglia di produzione entrino in gioco ad ogni partita; inoltre per avere il 95% di probabilità che la seconda riga sia entrata sul tabellone bisogna attendere, indipendentemente dal numero di giocatori, il penultimo turno di gioco.

Se invece decidiamo di prenderci qualche rischio in più, e vogliamo fare un'analisi basata sull'85% di probabilità che un cubo merce sia stato spostato dalla griglia al tabellone, i dati si modificano nel modo seguente:

# di riga al 85% / # di giocatori	3	4	5	6
1	4	3	3	2
2	7	5	4	4
3	9	7	6	5

Assumendosi un fattore di rischio del 15% tutti i cubi sulla plancia entrano in gioco, anche se la terza riga raggiunge l'85% solo al penultimo turno.

Come potete vedere, la griglia di produzione è un elemento integrante per la buona condotta della partita, proprio per tutte le informazioni aggiuntive che è in grado di dare, sin dall'inizio della partita, indipendentemente dalle scelte che i giocatori faranno durante i primi turni di gioco. Paradossalmente, per la sua natura statistica, è osteggiata da tutti i giocatori che non amano inserire la probabilità nello sviluppo delle loro strategie. In effetti, in "Steam" è stata sostituita con un meccanismo deterministico che, dipendendo dalle scelte durante il gioco di un solo giocatore, paradossalmente accorcia l'orizzonte di previsione invece di renderlo più sicuro, vanificando di fatto l'apparente vantaggio che apporta (oltre a ridurre sensibilmente i tempi di analisi a inizio gioco!).

"affollato" in 6 e troppo "lasco" (più nella fase d'asta che sulla mappa) in 3: ma rimediare a questo problema è facile, basta cominciare a cercare le espansioni...

Il fantastico mondo delle espansioni!

Una delle altre caratteristiche che hanno decretato il successo di Age of Steam è l'incredibile espandibilità del gioco: Martin Wallace ha creato un sistema semplice,

finemente bilanciato, ma terribilmente sensibile sia alla componente topologica (la mappa) che ai poteri delle abilità speciali. Variando opportunamente sia la

Liga

Forse il miglior gioco in assoluto di Wallace e uno dei migliori giochi di quegli anni.

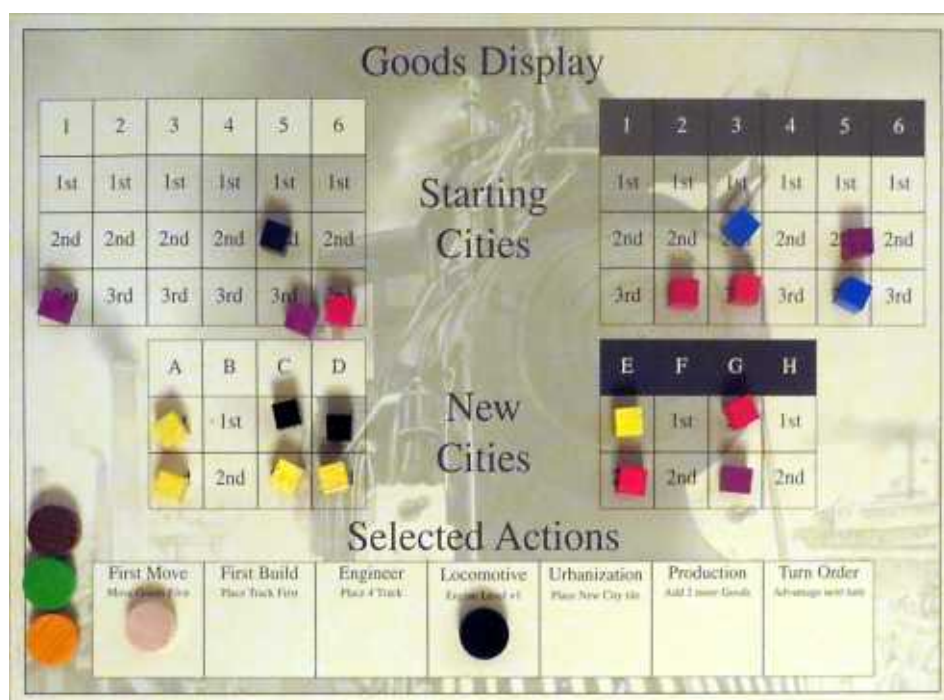
Peppe74

Uno dei giochi cardine del buon Wallace (parliamo del genio di qualche anno fa... quando aveva ancora voglia di fare giochi). Penso di essere uno dei pochi ad apprezzare sia la versione originale, cruda e spietata (non raro vedere anche giocatori esperti fallire) che la versione "festosa" di Railroad Tycoon e il "reboot" di Steam. Scegliete la vostra versione, ma chiunque deve provare, almeno una volta, un gioco simile.

Nand

Un meccanismo perfetto, con ogni singola mossa che risulta importante e va studiata con attenzione, e ogni singolo errore che pesa decisamente sul risultato finale. Wallace al suo meglio.

prima che i secondi è possibile modificare notevolmente l'esperienza di gioco, arrivando quasi al punto di trovarsi davanti ad "un altro gioco". Ecco quindi spiegato l'incredibile successo in termini di mappe aggiuntive che ha avuto il gioco. Al momento Age of Steam conta al suo attivo 49 espansioni "ufficiali" (ovvero riconosciute dalla Winsome Games), per un totale di 92 nuove mappe! A queste si affianca una serie di mappe amatoriali, il cui livello qualitativo è alterno (proprio per la difficoltà insita nel progetto di una mappa e abilità interessanti e





bilanciate). Pensate che, fra i vari "amatori" che si sono cimentati a realizzare una mappa per Age of Steam, c'è pure il Vital Lacerda di *Vinhos, The Gallerist* e *Lisboa*, che ha portato il gioco nel suo Portogallo!

Ovviamente, non è possibile commentare qui pregi e difetti di ciascuna delle espansioni, ma ci limiteremo a segnalare fra quelle più facilmente reperibili, le migliori per numero di giocatori.

- **2 giocatori:** benché il gioco base non preveda il gioco in due, alcune espansioni (ufficiali e non) sono state sviluppate anche per il gioco in coppia o in solitario. Alcune di queste sono difficilmente reperibili. Fra le altre citiamo:



St Lucia: inclusa nella scatola della terza edizione.

Scozia: mappa amatoriale di elevata qualità, scaricabile da BGG, in cui ha una scheda dedicata.

- **3 giocatori:** le migliori mappe per questo numero di giocatori alterano una delle due azioni potenti: Locomotive o Urbanization
Ireland: un tempo introvabile (fa parte, con l'Inghilterra, del set di espansione ufficiale #1), ora è disponibile (grazie all'autorizzazione



della Winsome) come download da BGG, in tre diverse versioni, insieme alla mappa compagna (England, vedi sotto).

Scandinavia: fa parte del set di espansione ufficiale #3.

Japan: mappa amatoriale di elevata qualità, scaricabile dal database di BGG, in cui ha una sua pagina.

Northern California: ottima mappa da giocatori esperti; nello stesso set c'è anche 1830's Pennsylvania (vedi dopo).

- **4 giocatori:**

France: fa parte del set di espansione ufficiale #4, ed è una mappa in cui è eliminata la regola del fallimento, ma è



molto difficile da giocare al meglio.

1830's Pennsylvania: mappa da giocatori esperti, che stravolge molti aspetti del gioco.

- **5 giocatori:**

England: ottima per principianti, un po' più competitiva in 6.

Northern England: mappa disponibile su BGG, ha una sua entry.

- **6 giocatori:**

England: vedi sopra.

- **7 giocatori:**

Olanda: una delle poche mappe che permette di giocare anche in 7 (ma avete bisogno di procurarvi un set addizionale di segnalini!). Reperibile, in tedesco, come omaggio nel numero 2 del 2007 di Spielbox.



A questo punto indipendentemente da quanti vi ritroverete attorno al tavolo, avrete sempre una mappa a cui attingere per mettere alla prova le vostre capacità.

MDM

FAB!O

LIGA

PEPPE74

IAGO

NAND





RoboRally

RoboRally nasce l'anno successivo al lancio di Magic: The Gathering e dimostra, ancora una volta, il genio creativo di Richard Garfield.



di Richard Garfield
AMIGO Spiel, Avalon Hill Games,
Hasbro, Wizards of the Coast,
1994/2016
N. Giocatori: 2-8
Durata: 45-120 minuti

Il tema di RoboRally è sicuramente affascinante: una corsa ad ostacoli fra robot. Stranamente dal 1994 al 2017 nessun autore ha voluto impegnarsi nel proporre qualcosa di simile apportando miglioramenti al genere; segno forse che il gioco rimane tutt'ora valido, oltre che insuperato in qualità. L'autore del gioco è d'altronde quel geniaccio di Richard Garfield che con Magic: The Gathering ha dato nuova linfa al settore del gioco per adulti, portando soldi nelle casse dei negozianti, che non dovevano far altro che tenere le bustine in negozio per avere un afflusso costante di clienti.

Bisogna aspettare il 2016 per avere una nuova versione di questo gioco di corse atipico, che apporta aggiornamenti alle regole, inserendo un poco del tanto amato deckbuilding che ha fatto la fortuna dell'autore, rendendolo meno crudele verso i giocatori... che invece l'hanno sempre apprezzato proprio per questo aspetto. Quando a subirlo erano i robot degli altri, ovviamente. Ma basta con le premesse e sveliamo a chi ancora non lo conosce la bellezza di questo classico.

I robot corrono al posto nostro... ma non sanno dove andare

Compito dei giocatori è quello di pianificare i movimenti dei robot per far loro raggiungere un certo numero di checkpoint



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





indicati sulla mappa da apposite bandierine poste all'inizio della partita. La programmazione dei robot è fatta in contemporanea da tutti i partecipanti (il che garantisce l'assenza di tempi morti anche quando si gioca in 8), scegliendo 5 carte dalla propria mano e posizionandole coperte sulla scheda, nell'ordine preferito. Per scegliere e posizionare le carte avrete tutto il tempo del mondo... finché il primo giocatore non terminerà la sua programmazione, lasciandovi una sola clessidra di tempo per finire la vostra.

Gli ordini che è possibile impartire sono molto semplici: avanza di uno, due o tre spazi, indietreggia di uno spazio, gira di 90 gradi a destra, gira di 90 gradi a sinistra, gira di 180 gradi. Non sempre però avrete in mano le carte che vi servono per far andare il robot dove volete: le nove che pescate ad inizio turno potrebbero essere mal dosate, costringendovi magari a girare 3 volte a destra per voltarvi verso sinistra, o a girarvi di 180 gradi per avanzare di uno spazio nella giusta direzione almeno in retromarcia.

I robot si danneggiano e si inceppano

La situazione peggiora quando subirete danni. Ogni danno subito sarà una carta in meno pescata all'inizio del turno, quindi minor possibilità di scelta. Quando le carte da pescare saranno meno di cinque vi ritroverete addirittura ad avere delle carte ordine bloccate sulla plancia. Dovrete quindi arrangiarvi a pianificare, per esempio sapendo che l'ultima mossa di ogni turno sarà un "avanti 3" (anche se più facilmente sarà un inutile "volta a destra"). Quando i danni renderanno il robot poco gestibile l'unica possibilità rimasta sarà quella di spegnerlo, per ripararlo completamente. Perderete però l'intero turno successivo, dove il vostro mezzo sarà in completa balia degli eventi... che potrebbero anche conciarlo come prima dello spegnimento, se non peggio! Scegliere quando farlo è molto importante, almeno quando se ne ha la possibilità.

I robot corrono in una fabbrica

Non sempre spegnersi vuol dire stare fermi, infatti. La corsa si svolge in

fabbriche automatizzate riconvertite in sadiche arene, piene di laser, spingitori, meccanismi rotanti, buche per rifiuti e, soprattutto, nastri trasportatori che sposteranno i vostri pezzi alla fine di ogni singolo ordine: fermanovi sulla casella con uno di questi meccanismi ne subirete l'effetto dopo ogni ordine, finché non l'abbandonerete. I giocatori più bravi (e non funestati dalla sfortuna nella pesca) riusciranno ad utilizzare i più utili di questi meccanismi a proprio vantaggio, facendosi spostare nella giusta direzione dai nastri trasportatori... anche da spenti.

I robot cozzano, spingono e, soprattutto, sparano

La parte più divertente del gioco è la decisa interazione fra robot. Infatti su di una casella non può mai stare più di un robot. Se ve ne entra uno nuovo, il precedente viene spinto via, se possibile. E se già una leggera spintarella potrebbe scompaginare i piani di un giocatore (che, vi ricordo, pianifica 5 mosse alla volta) potete immaginare l'effetto che ha spingere qualcuno su uno dei meccanismi descritti sopra! Esiste però anche un altro motivo per non stare sulla traiettoria di un robot avversario: il calore di un colpo di laser. Infatti alla fine di ogni ordine i robot sparano un raggio laser proprio di fronte a





loro, che prosegue finché non viene fermato da un muro o un altro sfortunato automa. Avere qualcuno che segue le vostre orme in questo gioco è estremamente fastidioso: il sedere metallico del vostro robot sarà presto arroventato (e voi pescherete carte in meno per ogni colpo subito, finché non riparati, come descritto precedentemente).

I robot si riparano e si pimpano

Il perfido autore ha però elargito qualche casella positiva, a decorare le arene di gioco, anche se in numero limitatissimo. Alcune caselle riparano un misero danno (quando prendere danni è all'ordine del giorno) mentre altre permettono anche di migliorare il vostro robot installandovi meccanismi che

permettono di effettuare azioni speciali, descritti da apposite carte. Ce ne sono tanti e fantasiosamente progettati nella scatola del gioco. Purtroppo è un vero peccato che l'eventualità di installarne uno è abbastanza remota, visto che deviare apposta dal percorso più breve verso il traguardo successivo per accaparrarsene uno non è mai una buona scelta. Soprattutto perché il tipo di meccanismo innestato è pescato a caso e può non portare reali vantaggi. O vantaggi non così grandi da ripagare lo sforzo.

Il dispiacere di non poterli usare spesso è stato così grande da suscitare un



avere ancora senso sfoderarlo a 23 anni dalla sua pubblicazione.

La parte più divertente di RoboRally è senza dubbio la decisa interazione fra robot.

MDM

RoboRally è un gioco coinvolgente, simpatico, caotico e caciaroni: tutte caratteristiche che sono solitamente pregi in un gioco di scelte simultanee. L'unico rischio è che una partita si riveli tanto lunga da stancare: problema facilmente aggirabile scegliendo tracciati brevi. Non c'è niente di peggio che guardare impotenti il vostro robot fare quello che gli pare!

Raistlin

Un'ottima idea di base - la meccanica degli ordini è proprio valida - per un gioco che però alla fine si rivela un po' troppo caciaroni e fortunoso per i miei gusti. Divertente ogni tanto e con le persone giuste... a patto che la durata non sia un problema, dato che in tanti al tavolo può diventare lunghetto.

Liga

Per me il capolavoro assoluto del grande Richard Garfield e ad oggi il miglior gioco di programmazione che sia mai stato pubblicato.

Nand

Puro caos era, e puro caos è rimasto: sulla carta l'idea è geniale e promette divertimento, ma nella pratica si va dalla fuga solitaria all'incontrollabilità più totale.

cambiamento nella riedizione del 2016, dove questi meccanismi si possono invece comprare tramite energie guadagnate giocando alcune carte ordine. Direi una modifica azzeccata.

I vecchi robot divertono ancora, i nuovi robot sono indubbiamente più sicuri

RoboRally è un gioco che fa del caos il suo punto di forza. Si gode nel mandare all'aria i piani altrui e vedere robot che finiscono dove non dovrebbero, sospinti da nastri trasportatori e triturati da laser fino a diventare difficilmente controllabili, pronti a lanciarsi in nuovi improbabili itinerari. Il gioco si fa forte dell'alto numero di partecipanti (fino a 8, anche con interessanti modalità a squadre): più giocatori vuol dire maggiore interazione, maggior caos e maggior divertimento conseguente. Il gioco premia il giocatore abile di mente... ma solo se non fiaccato da mani di carte sfortunate: quando non pescherete comandi per muovervi in avanti qualsiasi pianificazione vi porterà a stare comunque fermi. Non mi è comunque mai capitato di vedere qualcuno che non si divertisse al tavolo. Neppure quelli che lamentavano di essere stati trascurati dalla dea bendata. Il gioco rimane così valido da

Per coloro che sono preoccupati dall'eccessiva dose di casualità nel gioco la risposta è nella riedizione dello scorso anno, in cui ogni giocatore ha il proprio mazzo programmazione, che fornisce mani di carte più prevedibili: se non pescate avanzamenti ora ne pescherete più avanti, visto che il mazzo finisce molto velocemente. Questo nuovo mazzo personalizzato ha permesso di inventarsi anche un nuovo modo di far subire danni, tramite carte negative da inserirvi. O di migliorare il proprio robot. Il gioco diventa così decisamente meno crudele della versione originale.

LINX

FAB!O

RAISTLIN

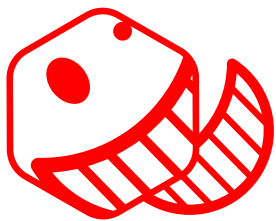
MDM

LIGA

IAGO

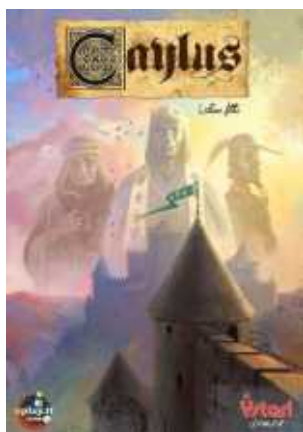
NAND





Caylus

Se il nostro mondo è saturo di titoli incentrati sul piazzamento lavoratori, probabilmente è merito di questo gioco. Siete pronti ad aiutare Filippo il Bello a completare il suo progetto?



di William Attia

Ystari Games, Rio Grande Games,
Uplay.it edizioni, 2005

N. Giocatori: 2-5

Durata: 60-180 minuti

Gioco online: www.brettspielwelt.de,
en.boardgamearena.com,
boardgames.famdepau.nl

Nel 2005 la casa editrice Ystari, che si era fatta conoscere con alcuni giochi di un discreto successo, come Ys, si affida a uno sconosciuto (allora) autore, anche lui francese, William Attia, per produrre un gioco che fa ancora parlare di sé: Caylus.

Nell'incipit del regolamento si legge:
"1289. Per rinforzare i confini del Regno di Francia, Re Filippo il Bello ha deciso di far costruire un nuovo castello. Al momento Caylus non è altro che un modesto villaggio, ma presto, lavoratori e artigiani accorreranno a carrette, attratti da grande prospettive. Intorno al cantiere, sta sorgendo lentamente una città..."

E già troviamo qualcosa che, almeno per l'epoca (più di dieci anni fa) era atipico per gli eurogame: non un'ambientazione generica, non un castello tra mille, ma Caylus, che nasce per la volontà di Filippo il Bello e che trasformerà un piccolo sobborgo in una delle roccaforti del regno di Francia. A questo si accompagna una grafica che forse risulta datata (vista con gli occhi di oggi) ma che è alquanto "diversa" dai giochi coevi. Il tabellone mostra il villaggio di Caylus, con una strada che sale dalla valle fino al castello in costruzione, divisa a metà da un ponte. Completano la componentistica le tessere edificio (ce ne sono 40 diverse) con belle ed

evocative illustrazioni in colori pastello, e i segnalini in legno per i giocatori (fino a cinque), le risorse (anche queste in legno) e le monete in cartoncino.

I giocatori impersonano dei capomastri e devono impegnarsi nella costruzione del famoso castello e degli edifici posti lungo la strada. Inizialmente la strada presenta solo gli edifici neutrali: alcuni sono fissi, stampati sul tabellone nella parte alta prima del ponte, mentre altri vengono estratti a caso e disposti dopo il ponte (e questo è l'unico elemento aleatorio del gioco, comunque noto ad inizio partita).

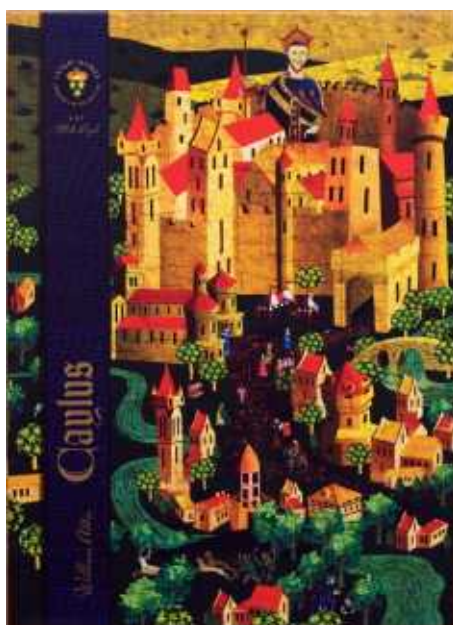
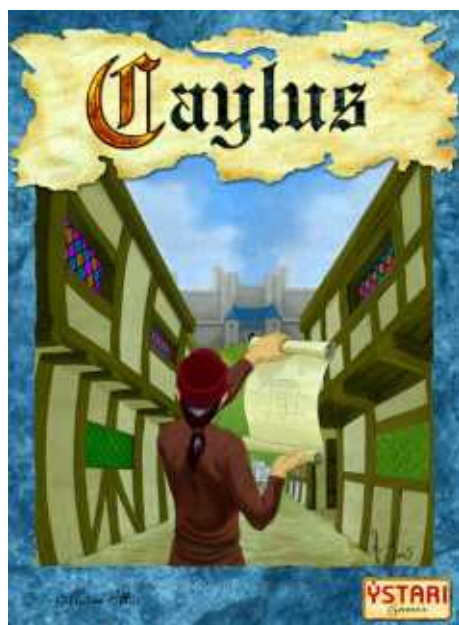
Il titolo gravita attorno alla meccanica del piazzamento lavoratori, che Caylus ha contribuito a portare in auge; ogni turno di gioco si divide in una prima fase di piazzamento dei propri segnalini, seguita da una fase di risoluzione dei poteri degli edifici. Il piazzamento ha delle peculiarità perché i giocatori, seguendo l'ordine di turno, hanno la possibilità di sfruttare i propri edifici, quelli neutri e anche quelli costruiti dagli avversari. I giocatori hanno a disposizione sei lavoratori e possono decidere quanti utilizzarne nel turno prima di passare. Utilizzare l'edificio di un avversario implica la donazione di un Punto Vittoria; a questo si aggiunge lo stipendio del lavoratore: di base è una moneta, ma il costo

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





incrementa quando i giocatori iniziano a passare. Oltre che sugli edifici i giocatori possono piazzare le proprie pedine sul cantiere del castello. Contariamente agli altri luoghi, che sono esclusivi, tutti possono mandare lavoratori al castello; l'ordine di piazzamento è comunque importante perché determinerà l'ordine di costruzione.

Terminata la fase di piazzamento gli edifici si attivano in ordine, seguendo la strada, dal castello a valle; il giocatore che vi ha piazzato un lavoratore può eseguire l'azione riportata. L'ordine è fondamentale perché alcuni edifici necessitano di risorse o soldi per essere attivati e questi possono essere forniti dagli edifici precedenti, se il

piazzamento è stato pianificato accuratamente. Inoltre, aspetto fondamentale del gioco, non tutti gli edifici vengono attivati, ma solo quelli a monte rispetto alla posizione della pedina del "prevosto". Per gli appassionati di storia medievale il prevosto era un funzionario proposto dal Re ad una castellaneria per riscuotere i tributi; per i giocatori di Caylus è qualcosa di odioso... almeno quanto un esattore. Si tratta di una pedina che si muove a fine turno, sia per effetto di un algoritmo automatico che la porta ad allontanarsi progressivamente dal castello, sia per l'influenza dei giocatori i quali, dopo la fase di piazzamento, la possono spostare fino a tre spazi nella direzione che vogliono, pagando per ogni

spostamento. Questo è uno dei momenti più "cattivi" del gioco, perché permette di privare gli avversari di azioni per le quali hanno già pagato, o consentire azioni extra di qualche piazzamento più azzardato (gli ultimi edifici costruiti sono sempre a rischio).

Completata la fase di attivazione degli edifici si passa alla costruzione del castello. In ordine di piazzamento i giocatori possono decidere quanti lotti costruire; in cambio si ottengono punti vittoria e un avanzamento sulla tabella dei favori reali per chi ha costruito più lotti.

A fine turno si fa avanzare la pedina del "balivo". Sempre per gli appassionati di storia





medievale, il balivo era un pubblico ufficiale che faceva parte dell'amministrazione dello Stato; per i giocatori di Caylus è il timer della partita. Il balivo si muove ogni turno in avanti di un passo, oppure di due se, per effetto del movimento forzato dai giocatori, il prevosto lo ha superato nella posizione lungo la strada. A fine turno il prevosto si allinea alla posizione del balivo. La posizione del balivo a fine turno determina le tre fasi di costruzione del castello (le segrete, le mura e le torri), al termine delle quali si effettua una valutazione parziale che assegna favori reali o sottrae punti vittoria in base a quanti lotti di costruzione si sono completati. Alla fine della terza fase il gioco termina: la durata varia da 9 a 18 turni, in base a quanto velocemente la pedina del balivo si muove lungo la strada.

Gli edifici hanno gli effetti più disparati, molti consentono di prendere o trasformare risorse (il gioco ne prevede cinque differenti - legno, pietra, oro, cibo, tessuto) oltre ai soldi. Altri consentono di costruire nuovi edifici, divisi in 4 tipologie (legno, pietra, residenze e edifici di prestigio) e legati da una peculiare gerarchia. Ad inizio partita possono essere costruiti solo gli edifici in legno, sfruttando la tessera base del falegname; tra gli edifici in legno c'è il "muratore" che consente di costruire gli edifici in pietra (ovvero che includono la pietra nel costo di costruzione) solitamente più potenti degli edifici in legno. Gli altri due tipi di edifici sovrascrivono alcune delle tessere precedenti. Le "residenze" necessitano di un'altro edificio per essere messe in gioco: il Notaio; non hanno un'azione attivabile, ma permettono di aumentare la rendita di turno e sono la base per l'ultima tipologia di edifici, quelli di "prestigio", che possono essere costruiti tramite l'Architetto e che, come è intuibile, forniscono una bella fetta di punti vittoria. Poi ci sono molteplici altri effetti previsti dagli edifici, come alterare l'ordine di turno, influire sui costi per il piazzamento o ottenere punti vittoria pagando risorse. Il mix degli edifici a disposizione delinea la strategia base, assieme alla tabella dei favori reali. Si tratta una tabella con quattro righe corrispondenti ai differenti percorsi: risorse, soldi, punti vittoria e costruzioni. Ogni volta che un giocatore ottiene un favore reale



(può avvenire in vari modi, oltre che come bonus per la costruzione al castello, per l'effetto di vari edifici) avanza lungo uno dei percorsi e sceglie un beneficio nella stessa riga. Di fatto sono delle "linee guida" per le differenti strategie; spesso conviene ottimizzare gli effetti e concentrarsi su poche linee; peculiare è il percorso della costruzione che permette di erigere altri edifici, ricevendo degli sconti sui materiali e violando i principi della gerarchia descritta sopra.

Una nota sulle edizioni: pubblicato per la prima volta nel 2005 (la versione considerata nella recensione) ha avuto nel 2007 un'edizione deluxe con materiali di pregio e una grafica totalmente rifatta a firma di Mike Doyle (anche l'edizione base, come detto nella recensione, fa la sua bella figura). La ristampa del 2012 ha avuto un cambio di copertina (con la strana figura del re che sembra un fantasma nel castello) e una leggera correzione ai punteggi di alcuni edifici. Il gioco non ha mai avuto espansioni (a dimostrazione che se ben progettati i giochi non necessitano di essere espansi), ad eccezione della tessera promo del Gioielliere inizialmente offerta ad Essen 2005 e poi scaricabile liberamente dal sito dell'editore (inclusa, comunque, nelle edizioni successive).



l'influenza basta vedere quanti titoli vengono ogni anno prodotti con lo stesso scheletro di Caylus. Possiamo dirlo senza remore: sono tante le "brutte copie" di Caylus che si trovano in giro, e che spesso sono pure osannate (mi sento solo di consigliare di provare Caylus per avere un giusto termine di paragone). Pur essendo seminale Caylus ha, nel suo modo di declinare la meccanica, alcune sfumature e peculiarità che i successivi "figli" hanno meno sfruttato. Tra questi la presenza di un

piazzamento degli avversari ricompensino i benefici a loro forniti.

Tra i pregi indiscutibili del gioco includo senza esitazione profondità strategica, eleganza, interazione ben ponderata.

Semplice e decisamente elegante nelle sue regole che i giocatori esperti possono facilmente assimilare alla prima partita, ha un'iconografia chiarissima che rende all'istante leggibile senza sforzo gli effetti dei 40 edifici. Allo stesso tempo il gioco ha una profondità strategica sterminata: a parte il mix di edifici, costruzione del castello e favori reali, i giocatori hanno la possibilità di influire sul numero dei turni e sulla durata del singolo turno di gioco. È uno dei pochi titoli per cui ho trovato divertente seguire alcune partite (anche grazie al fatto che il gioco è stato realizzato in varie piattaforme elettroniche), cosa che solitamente per me è di una noia mortale, ma i percorsi strategici che possono offrire alcune partite di Caylus hanno un fascino particolare.

L'interazione necessita di un commento a parte, perché molti dei giochi successivi hanno edulcorato il piazzamento lavoratori riducendo al minimo la possibilità di contrastare gli avversari. Scordatevelo se state giocando a Caylus: l'interazione si manifesta in spazi azione esclusivi, possibilità di sfruttare gli edifici avversari, possibilità di

Caylus ha molti pregi inconfutabili, fra cui non si possono non ricordare profondità strategica, eleganza e interazione ben ponderata.

Nel 2007 lo stesso William Attia firma *Caylus Magna Carta*, uno spin-off che reimplementa le meccaniche di Caylus in un gioco di carte.

Difficile riassumere quello che Caylus ha rappresentato nello sviluppo dei giochi moderni; inizio, paradossalmente a dire quello che Caylus non è. Caylus non ha "inventato" il piazzamento lavoratori, come si legge spesso da molte parti. Tale meccanica era già presente in alcuni giochi precedenti (si possono citare *Way Out West* di Wallace, *Bus della Splotter Spell*, i primi giochi della serie "K" di Breese). Anche se non è il genitore della meccanica, ed è corretto dirlo, Caylus è il gioco che l'ha codificata nella forma che è familiare ai giocatori di giochi moderni. Per capirne

numero fisso e non modificabile di lavoratori, unita al fatto che l'azione del piazzamento richiede un costo (variabile) in soldi. Questo, paradossalmente, comporta che non è scontato utilizzarli tutti e quando uscire dal turno rappresenta una scelta tattica cruciale. I giochi che prevedono la possibilità di ampliare il numero di lavoratori (vedi *Agricola* e simili) comportano inevitabilmente uno sviluppo diverso della partita. Altro aspetto peculiare del piazzamento è la possibilità di utilizzare gli edifici avversari, in un parco azioni che i giocatori contribuiscono a costruire progressivamente. Spesso si corre il rischio di mettere in gioco un edificio che serve più alla strategia degli avversari che alla propria, sperando che i punti regalati dal



Liga

Il primo gioco che ha reso noto al mondo il meccanismo di piazzamento lavoratori ed uno dei migliori giochi di sempre.

MDM

Cerebrale, spietato, incredibilmente dipendente dallo stile di gioco di chi si siede attorno al tavolo, Caylus merita la massima attenzione, specialmente dei giocatori che distinguono fra casualità e caos indotto dai giocatori. Non elegantissimo nella sua struttura, che evidenzia aggiunte successive al meccanismo base di gioco per renderlo meno leggibile. Resta una pietra miliare del genere, superato da pochissimi altri titoli (uno per tutti, Le Havre).

Prometeo

Il piazzamento lavoratori per eccellenza, un grande classico senza tempo: nonostante siano passati tanti anni l'eleganza e la profondità del gioco me lo fanno rigiocare sempre con molto piacere.

Nand

Un classico senza tempo, insuperato, e con tanti giochi di piazzamento lavoratori provati, il giudizio su di essi è sempre stato: "potrebbe essere un gioco interessante, se non esistesse già Caylus".

Linx

Io stimo Caylus come capostipite dei giochi di piazzamento lavoratori e ritengo che sia un buon gioco... da avere ma lasciare nell'armadio. Troppi sono i piazzamento lavoratori usciti dopo, e per ogni gusto, per trovare motivo per rispolverarlo ancora.

alterare i costi del piazzamento, giochi di maggioranze per la costruzione del castello. Si aggiunge a questo il movimento del prevosto, che prevede addirittura, come detto esplicitamente nel regolamento, una fase di libera contrattazione.

Per il numero di giocatori è bene notare che Caylus è stato ben progettato, e funziona ugualmente bene sia in due che in cinque, ma cambia notevolmente faccia: in due è



prettamente scacchistico, in più giocatori bisogna badare agli effetti incrociati e stare attenti al movimento del prevosto. Da notare che in cinque i tempi di gioco possono dilatarsi.

A chi non consigliare Caylus? Beh, se non amate i giochi che richiedono concentrazione, per un tempo relativamente lungo (nel numero massimo di giocatori si possono superare le tre ore di gioco) dovete semplicemente starne alla larga; per il suo pubblico Caylus risulta ancora oggi il riferimento del genere.

William Attia merita un posto di onore tra i miei autori preferiti, vero è che la sua produzione è alquanto limitata, ma, al pari di Seyfarth con *Puerto Rico*, è uno di quelli che pur non avendo scelto di fare l'autore di professione è riuscito ad esprimersi al meglio

in un numero limitato di creazioni, regalandoci una perla immortale che ho provato a illustrare in questa recensione.

PEPPE74

FAB!O

LIGA

MDM

PROMETEO

IAGO

LINX

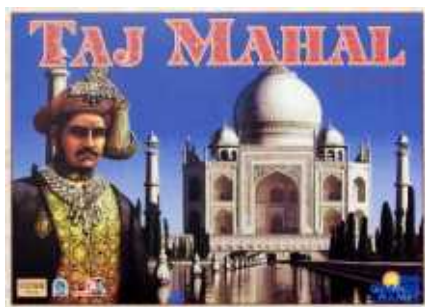
NAND





Taj Mahal

Raffinate meccaniche e ambientazione posticcia. Ma se siete appassionati di aste altamente interattive e pianificazione strategica non potete non provare questo titolo di Reiner Knizia.



di Reiner Knizia

Alea, Abacusspiele, Quined White
Goblin Games, Rio Grande Games,
Ystari Games, 2000

N. Giocatori: 3-5

Durata: 75-100 minuti

Taj Mahal è un gioco che riporta inequivocabilmente la "firma" del suo autore, ovvero il maestro Reiner Knizia all'apice della sua produzione "di sostanza". Nella sua prima edizione faceva parte della serie "scatola grande" della Alea (con il numero #3), ed ha contribuito a crearne la buona nomea (altri hanno contribuito in senso contrario, ma passiamo oltre). Riporta la firma di Knizia per i meccanismi lineari ma profondi, per la ridotta aleatorietà, e per l'astrattezza (per quanto si sia cercato di curare l'aspetto grafico e dei materiali, non ci si immedesima più di tanto in un Maharaja che sta cercando di prendere il controllo di una regione del subcontinente indiano).

Taj Mahal è un gioco di aste (utilizza anche altri meccanismi, ma questo è quello principale); curiosamente non fa parte della "trilogia delle aste" di Knizia (composta da *Modern Art*, *Ra*, e *Medici*), ma a mio avviso non sfigura assolutamente se confrontato con quei titoli (e non merita la minore fama che ha).

Le aste sono la struttura principale del gioco; se ne svolge una per ogni territorio della plancia (dodici): in ogni asta, nel proprio turno, il giocatore può passare o puntare aggiungendo una o due carte alla propria posta (deve rispettare il colore della



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





prima carta da lui giocata), ognuna delle quali riporta uno o due personaggi di sei tipi differenti; se decide di passare esce dall'asta, e nel caso in cui abbia la maggioranza di uno o più personaggi ne ottiene il vantaggio, in più se è l'ultimo ad essere rimasto in asta riceverà una carta

MDM

Taj Mahal è, per i miei gusti, uno dei migliori titoli di Knizia: supporta una notevole varietà di modi per vincere, sia da un punto di vista di pianificazione strategica (necessaria per avvicinarsi alla vittoria) che di pura tattica. Una partita di Taj Mahal è una esperienza intensa, che richiede svariate capacità, dal bluff alla valutazione del rischio, dall'ottimizzazione delle proprie risorse alla capacità di leggere le intenzioni degli avversari.

Il suo unico punto debole è la scarsa scalabilità, dovuta alla contrapposizione fra i due modi di guadagnare punti vittoria e all'originale sistema di "fuga" dall'asta, che risultano perfettamente equilibrati solo con quattro giocatori.

dal display, mentre tutti gli altri ne riceveranno due.

Il punto importante qui è la valuta, ovvero le carte con cui si effettuano le puntate, che è limitata (non quanto in Ra, ma ci andiamo vicini), con l'ulteriore limitazione dell'obbligo di rispondere con lo stesso colore, per cui la prima analisi da fare con la propria mano di carte è capire quante aste possiamo giocare e quanto possiamo ottenere da ognuna. L'altro punto è che l'unico elemento segreto del gioco sono le carte che all'inizio della partita gli altri giocatori hanno in mano: le carte che si riceveranno quando si esce dall'asta sono palesi. E palese è anche l'ordine con il quale verranno giocati i dodici territori. Torneremo tra poco su questi due punti.

I vantaggi che si ottengono per la maggioranza sono, per quattro personaggi, la possibilità di piazzare uno dei propri palazzi in una città libera (ce ne sono quattro per ogni territorio, tranne l'ultimo, che ne ha cinque), e in più si ottiene un gettone del personaggio corrispondente. Per il quinto

personaggio, l'elefante, il vantaggio è quello di ottenere una tessera contenente due merci (ce n'è una per ogni territorio), mentre il sesto, il Gran Moghul, fa piazzare un palazzo in una città che può essere anche già occupata.

Piazzare un palazzo permette di ottenere subito tanti punti quanti sono i territori che contengono palazzi contigui del proprio colore (lungo una strada), mentre una merce fa guadagnare subito tanti punti quante sono le merci dello stesso tipo che già si possiedono; ovvero, con questi due elementi abbiamo meccaniche di creazione di reti e collezione di set.

Quando un giocatore ha due gettoni con lo stesso personaggio li deve spendere e ricevere la relativa carta speciale (o prenderla al giocatore che la deteneva fino a quel momento): il vantaggio che si ottiene giocandola (durante l'asta) è un personaggio in più (elefante o Gran Moghul) per l'asta in corso, oppure guadagnare subito due punti vittoria, oppure la possibilità di giocare una carta di un colore differente dalla prima giocata. Notare che la carta speciale, a



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

differenza delle altre, vi ritorna in mano alla fine dell'asta (e rimane a voi fino a quando un avversario non ve la prende).

Sedici delle quarantanove città sono fortezze, che contengono una tessera bonus: chi vi piazza un palazzo (ma non attraverso il Gran Moghul) riceve la relativa tessera, che può dare punti vittoria, far pescare una carta dal mazzo, oppure ricevere una merce (che fa guadagnare immediatamente punti, sempre pari al numero di merci dello stesso tipo che già si possiedono). E questo è un terzo elemento che è noto fin dall'inizio.

Quindi, nel proprio turno, quando dobbiamo decidere se continuare l'asta oppure no, possiamo valutare con assoluta certezza cosa riceviamo se decidiamo di passare ovvero, in base a quali maggioranze abbiamo, sappiamo quante città piazziamo, che tessere bonus possiamo ottenere, quanti punti riceviamo per le connessioni e i set di merci, quali carte speciali possiamo prendere, e con quali carte possiamo rimpinguare la nostra mano. Se non abbiamo più carte in mano del colore corretto, la scelta è

naturalmente obbligata, ma in caso contrario ci sono abbastanza elementi da valutare da proporre Taj Mahal come esempio classico per la paralisi da analisi.

Notare che anche passare subito è un'opzione valida: c'è il bonus di una carta dal mazzo (oltre le due dal display) e se è

dei giocatori, quindi l'esperienza di gioco è abbastanza differente, diciamo che in tre giocatori, diminuendo la concorrenza in asta, sarà più probabile riuscire ad aggiudicarsi più città, e quindi avere un punteggio più elevato per le connessioni più lunghe tra le città, viceversa in cinque giocatori sarà difficile riuscire a connettere molte città. Dato che si

In Taj Mahal gli elementi presenti sono tutti ben amalgamati: la partita scorre in modo lineare, con una robusta interazione tra i giocatori.

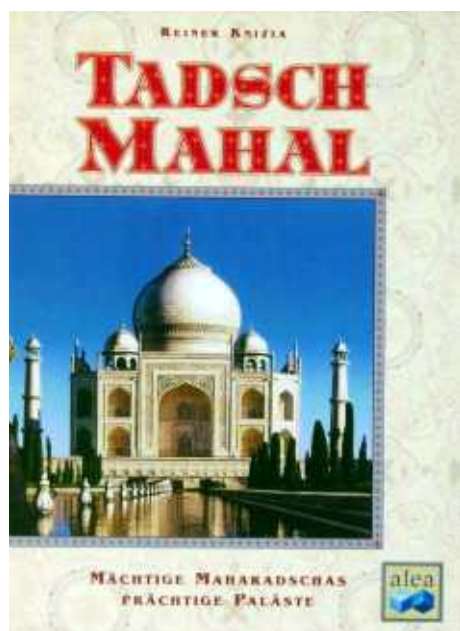
vero che non si ottiene nient'altro, può convenire se si valuta che le risorse nel territorio non siano vantaggiose (ovvero, le merci presenti non si combinano con quelle in nostro possesso, o siamo lontani dalle connessioni che abbiamo già creato).

Riprendendo i due elementi iniziali, il fatto di conoscere fin dall'inizio la sequenza con cui entreranno in gioco i territori ci dà la possibilità di pianificare quali connessioni cercare di creare e a quali tessere bonus puntare (a grandi linee possiamo anche pianificare con alcuni round di anticipo come usare le carte che abbiamo in mano), in secondo luogo la scelta palese dal display ci dà anche la possibilità di provare a "leggere" le intenzioni altrui, e se la memoria ci assiste, ci darà un altro elemento da considerare nelle nostre decisioni, ovvero, su quali maggioranze puntare senza incontrare resistenza (questo vale maggiormente nella seconda parte della partita, quando le carte dalla mano iniziale dovrebbero essere esaurite); è comunque possibile qualche sorpresa, per la pesca dal mazzo per i giocatori che passano senza giocare carte.

Un appunto sulla scalabilità: non ci sono elementi che si modificano in base al numero

modifica questo aspetto, gli altri aumenteranno o diminuiranno la loro importanza di conseguenza; in pratica, è quattro il numero di giocatori che dà un'esperienza più bilanciata tra tutti gli aspetti del punteggio.

In conclusione, penso che questo sia uno di quei titoli che hanno contribuito alla fama di "Herr Knizia", nonostante siano presenti vari elementi, questi sono tutti ben amalgamati e la partita scorre comunque in modo lineare, e anche se è un "german" c'è una buona interazione tra i giocatori, data tre fattori: l'asta, la conquista degli obiettivi (tessere bonus e catene di città) ed il possesso delle carte speciali. Difetti? Astrazione, paralisi da analisi, e necessità di concentrazione, il che è anche un fattore positivo, se amate il silenzio: durante una partita a Taj Mahal di solito non si sente volare una mosca.



NAND

FAB!O

MDM

IAGO





Imperial

Si possono fondere assieme un gioco di conflitto e conquista con un sistema di controllo di stampo azionario? Leggete l'articolo e lo scoprirete...



di Mac Gerdts
Eggertspiele, PD-Verlag, Rio
Grande Games, 2006
N. Giocatori: 2-6
Durata: 120-180 minuti
Gioco online: www.brettspielwelt.de

Imperial. Se ancora nel 2017 dovete leggere una rivista per conoscere questo gioco, significa che c'è qualcosa che non va. Oppure che avete appena cominciato a giocare e allora siete arrivati nel posto giusto.

Imperial nasce nel 2006, seconda opera dopo Antike del tedesco Mac Gerdts, pubblicato da PD-Verlag. Per 2-6 giocatori, sui 180 minuti di durata, per giocatori abituali, si basa su controllo area, azionariato e soprattutto sulla famosa "rotella", mutuata e modificata dal precedente gioco.

Cos'è 'sta rotella? Se vogliamo, è un sistema di spazi azione posti come gli spicchi di una ruota, sui quali avanza la vostra singola pedina-lavoratore. Ad ogni turno potete scegliere gratuitamente uno dei tre spazi successivi in senso orario a quello su cui siete. Ogni passo in più che fate, costa qualcosa: in Imperial due milioni e si può avanzare al massimo di sei caselle.

L'altra particolarità del gioco è che non avete una nazione vostra. Le nazioni, che sono sei, divise ciascuna in cinque regioni, hanno un mazzo di certificati azionari di valore crescente. Questi verranno acquisiti nel corso della partita dai diversi giocatori e chi detiene la maggioranza di una nazione, ne assume il controllo.

I "lavoratori" che si muovono sulla rotella corrispondono infatti alle nazioni, non ai giocatori.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Perciò potrà capitare che, in partita, qualcuno controlli più di una nazione (sempre, se siete meno di sei a giocare) e qualcuno anche zero (potrà però comprare nuove azioni e rientrare in partita, soffiando un governo a qualcuno).

A inizio partita vengono distribuite casualmente delle azioni, in modo che ogni nazione parta già con un governo. Il giocatore paga direttamente queste azioni col suo capitale di partenza, mettendo i soldi nelle casse della nazione. Questo è un concetto importante: i soldi dei giocatori sono sempre separati da quelli delle nazioni.

Un round è fatto dai turni (turno = una mossa sulla rotella) in sequenza di tutte e sei le nazioni. Il gioco prosegue lineare, round dopo round, fino a che le azioni di una nazione non hanno raggiunto il moltiplicatore x5. A quel punto la partita termina immediatamente e il valore delle azioni in possesso dei giocatori viene moltiplicato per il valore raggiunto. Ogni giocatore aggiunge il contante avanzato e il più ricco vince.

Le azioni sulla rotella:

Importare: la nazione paga fino a tre truppe e le mette entro i suoi confini.

Produrre: ogni fabbrica della nazione produce gratis una truppa di terra o di mare. Ogni nazione inizia la partita con 2 fabbriche (una per i carri, una per le navi).

Fabbriche: la nazione compra una nuova fabbrica e la piazza in una delle sue regioni.

Manovra: ovvero lo spostamento delle truppe. Prima si muovono le navi, di una singola zona marittima, poi i carri, che possono anche usare le navi in rapporto 1:1 per oltrepassare i mari. Quando le tue truppe entrano in un territorio con truppe nemiche, se anche uno solo dei due contendenti vuole dare battaglia, queste si eliminano in rapporto 1:1. Quando le truppe di una nazione si trovano da sole in un territorio neutrale (ovvero non originariamente appartenente a un'altra nazione in gioco), che sia di mare o di terra, vi piazzano una bandierina di controllo. Le truppe nelle regioni delle altre nazioni non piazzano bandierine ma la loro presenza può bloccare la produzione delle fabbriche o anche distruggerle (in rapporto 3:1).

Tasse: la nazione conta fabbriche (valore 2) e bandierine (valore 1) e compara questo valore



totale su una tabella che le darà un introito, al quale deve sottrarre un milione per truppa che ha sul tabellone. Il governo, ovvero il giocatore, incassa un bonus in soldi se ha fatto aumentare questa cifra totale rispetto alla precedente azione di Tasse (c'è ovviamente un segnalino per ricordarlo). Inoltre la nazione, a seconda di quanto ha incassato di lordo, fa avanzare il proprio segnalino su una traccia numerata da 0 a 25 in fondo al tabellone. A sua volta i numeri di tale traccia sono divisi in spicchi che vanno da x0 a x5 e questo è il fattore moltiplicativo per gli interessi pagati sulle azioni di tale nazione a fine partita.

Investitore: fermandosi sulla casella, la nazione paga ai possessori delle azioni gli interessi indicati da ciascuna. Notare che l'interesse è sempre inferiore al costo dell'azione e solo a fine partita verrà moltiplicato grazie alla traccia delle Tasse. In ogni caso, anche se il governo decide di non fermare il segnalino nazione su Investitore, si attiva la tessera *Investor*. Questa viene data ad inizio partita ad un giocatore e poi passa in senso orario ogni volta che è utilizzata. L'*Investor* riceve due milioni dalla banca e può ora comprare una nuova azione o restituire una vecchia per comprarne una di valore superiore della stessa nazione.

Giocando le prime volte ad Imperial, mi chiedevo cosa rendesse questo gioco così grande, così bello. La risposta sta come sempre in una serie di elementi che, messi assieme, rendono la miscela esplosiva.

Il più evidente è la rotella. Quella piccola grande invenzione che è diventata il marchio di fabbrica dell'autore (capace comunque di stupire

ancora una volta con il sistema delle carte di Concordia). La rotella è un po' come la ruota: banale, ma solo dopo che uno ha avuto l'idea geniale di inventarla.

Questa di Imperial è meno simmetrica di quella di Antike, ma gli spicchi non sono messi per nulla a caso. Dopo le Tasse non hai subito la possibilità di pagare i dividendi, ma il gioco ti dà due caselle in cui puoi spendere, ovvero Fabbriche e Produzione e naturalmente la Manovra (di manovre ce ne sono due, opposte). Allo spazio Investitore, invece, segue quello per Importare, ovvero quello che consente il riarmo più rapido ed efficace per la nazione, sempre che tu non abbia appena pagato tutta la cassa per i dividendi. Altra Produzione seguita da Manovra (quindi metti in campo nuove truppe e subito le puoi spostare) e si ritorna a Tasse.

Ma se la rotella è mutuata da Antike, l'idea che caratterizza di più Imperial è alla fine il sistema azionario applicato alle nazioni. Ovviamente l'azionariato era già ben presente e sviluppato in altri tipi di giochi, ma applicarlo al controllo territorio è stata una trovata geniale. Anche solo a livello di tema, giocare la parte di biechi investitori che controllano subdolamente i governi e spingono i popoli alla guerra è un'idea affascinante, seppur molto lontana dalla realtà. Sto scherzando. Sul "lontana dalla realtà".

Il fatto è poi che questo concetto non solo diventa il centro del gioco, ma gli dona una profondità e una complessità eccezionali, specie di fronte alla semplicità delle regole da imparare ed applicare. In una parola: eleganza.



Non finisce però qui. Il terzo elemento è la carta *Investor*. Ora qui entro in un campo minato, perché so che molti preferiscono il gioco con la variante che la elimina e consente ai giocatori, partendo dal governo e procedendo in senso orario, di investire in una nazione che ha appena completato il turno. Eppure l'*Investor* ha il grosso pregio di esaltare quello che è il cuore del gioco: il cambio del governo. Il bello di *Imperial* è la possibilità che i governi nazionali girino, ovvero passino di giocatore in giocatore. È

quando soffiare ad un altro; quando spremere una per i soldi e poi lasciarla perdere; quando espandersi a costo di rischiare molto; quando comprare tante truppe e fabbriche; quando sacrificarle; quando è meglio dividere e quando invece è meglio accumulare; se conviene comprare una nuova azione o migliorarne una già in nostro possesso; quando spendere per accelerare la ruota. Senso del tempo, ritmo: in *Imperial* è tutto.

- manovra a tenaglia, prendendo in mezzo e bloccando lo stato di un altro giocatore che magari era lanciato verso la vittoria. E si potrebbe andare avanti.

Altro caso da prendere in considerazione è l'estremo opposto: rimanere senza governi. In questo caso il gioco vi consente di investire in qualsiasi momento. Non fatevi prendere dal panico: ho visto vincere (ed ho vinto) anche arrivando a fine partita senza alcuna nazione controllata. Specie in 5-6 giocatori è una cosa non così infrequente. È sicuramente una situazione difficile e spiacevole, perché non avete più potere decisionale su nulla. A questo punto dovete valutare bene e con freddezza su cosa investire. Dovete farlo o sulle nazioni più alte come moltiplicatore, anche rimanendo secondi come azioni, oppure su quelle un po' più basse, prendendo il governo ma essendo anche in grado di mantenerlo. Qui naturalmente sarebbe utile sapere quanti soldi hanno gli altri, ma non è per nulla facile tenere tutti i conti, visto che sono segreti.

Nel primo caso, i vostri punti finali potrebbero essere maggiori dei due giocatori che hanno il controllo delle due nazioni più redditizie: voi potete puntare su entrambi i cavalli potenzialmente vincenti senza spendere troppo. Nel secondo caso, potrete rientrare in corsa da protagonisti con una nazione, se valutate abbia buone prospettive e la partita è ancora lunga.

Notate anche che i moltiplicatori degli interessi delle azioni sono a perdere se rimangono nel range x0-x2 e si inizia a guadagnare solo se il segnalino arriva al Xx ed oltre. Naturalmente in partita, se la nazione paga i dividendi molte volte, recupererete

Ciò che rende Imperial così grande è una serie di elementi che, messi assieme, rendono la miscela esplosiva.

quello che differenzia *Imperial* da tutti gli altri giochi di guerra/controllo territorio, il suo DNA. Con la variante è più facile per il governo consolidare la propria posizione, perché sarà sempre il primo ad investire e di conseguenza sarà più difficile strappare il controllo di una nazione "buona". La gestione dell'*Investor*, oltre ad evitare questo, aggiunge ulteriore elemento di profondità perché fornisce un altro fattore da considerare: il suo movimento orario nel tavolo. Sicuramente è più complesso, ma anche più appagante.

Non vi sarà poi sfuggito un particolare: come in *Antike*, non si tirano dadi per combattere. Qui è matematica, è diplomazia libera, è cogliere l'attimo.

Proprio il "timing" è l'elemento che riunisce tutti quelli che vi ho descritto sopra. Capire quando investire in una tua nazione;

Una delle situazioni in cui poi vi troverete spesso e che vanno assolutamente sfruttate è il possesso contemporaneo di due governi. Questa cosa comporta vantaggi enormi che non potete lasciarvi sfuggire, anche perché il più delle volte gli altri giocatori tenderanno di tutto per non lasciarvi in questa situazione troppo a lungo.

- potete usarne uno come fonte di soldi per rafforzare la vostra posizione azionaria nell'altro. Quindi spremere una nazione facendola incassare molto, disperdendone e consumandone le truppe, spartendo i dividendi e, lasciatala in mutande, investire forte nell'altra.

- usarne una come apripista, ovvero gonfiarla di truppe e farla combattere contro un avversario solo per far posto alle esigue forze della seconda.

- ritirare apposta le truppe di una, magari attaccando un terzo, per lasciare comoda espansione alla seconda.

quanto speso per comprare le azioni, ma a fine gioco il moltiplicatore fa la differenza.

Qualche altro elemento da considerare:

- La scalabilità è ottima da tre a sei giocatori, ma funziona anche in due, sebbene diventi molto scacchistico (non è assolutamente un difetto, ma deve piacere). L'ideale è probabilmente in quattro o cinque, ma anche in tre o in sei lo gioco sempre con molta soddisfazione.
- Come durata mettete sempre in conto tre ore, anche una mezzora in più alle prime partite, quando molte mosse non saranno ottimali.
- L'alta interazione anche diretta, la componente diplomatica lasciata al tavolo e la peculiarità azionaria del gioco vi permettono di farlo apprezzare anche alla maggior parte dei giocatori *american*, mentre potrebbe essere più indigesto ai puristi *german* che prediligono i multi-solitari in cui si coltiva il proprio orto.
- La dipendenza dalla lingua è nulla: le uniche scritte sono le azioni sulla ruota e avrete difficoltà solo se non capite che Taxation significa Tassazione.

E Imperial 2030?

A mio parere riprende Imperial (che già è un capolavoro) e lo migliora se possibile in diversi aspetti, che vi sintetizzo qui sotto:

- la mappa è un planisfero, per cui si passa da sinistra a destra attraverso l'oceano e questo non consente di chiudersi in difesa (come a volte capita alla Russia in Imperial),

MDM

Alla sua uscita, Imperial fu una vera ventata di novità, presentando un interessante mix fra un "quasi wargame" e un gioco di manipolazione azionaria (a metà strada fra il classico Acquire e i famigerati 18xx). A 11 anni di distanza, rimane (sorprendentemente) ancora estremamente originale. Il più corposo, profondo dei giochi basati sulla rondella, richiede molta dedizione per poter essere goduto e giocato a pieno potenziale.

Nand

Un gioco di una pulizia esemplare, nonostante i due livelli da dover gestire; Gerdt's e rondella ai massimi livelli (sì, lo preferisco ad Antike).



- ci sono più territori neutrali e meno nazionali (passano da cinque a quattro). Ciò comporta una maggiore spinta verso l'esterno per cercare tassazione nelle conquiste piuttosto che nella costruzione di nuove fabbriche. L'invasione di stati nazionali è poi stemperata dalla maggior quantità di stati cuscinetto neutrali presenti sulla mappa. Questa caratteristica porta spesso erroneamente a ritenere Imperial 2030 più bellico del cugino classico. Per me non c'è differenza, semplicemente in Imperial c'è una guerra feroce per i pochi stati neutri e spesso si finisce con l'invasione anche territori sovrani (che non valgono per le tasse) pur di bloccare le potenzialità del nemico. Nel 2030 queste invasioni sono decisamente più sporadiche, proprio perché ci sono più zone redditizie, rendendo il gioco anche meno frustrante,

- nel 2030 il governo prende il bonus in base alla tassazione e non all'incremento e questo bonus è pagato dalla nazione, non dalla banca. Questo diverso sistema comporta tre cose, per me tutte positive: 1) i soldi presi dalla nazione anziché dalla banca spingono ad essere più oculati con le spese militari, pena il rischio di trovarsi senza bonus; 2) il bonus fisso spinge più gli altri giocatori a sottrarre economicamente il controllo di una nazione "buona" anziché attaccarla militarmente, dato che la ricompensa per il governo ci sarà anche in caso di tasse stabili e non solo per l'incremento; 3) il giocatore è più invogliato ad effettuare l'azione di tassazione, facendo guadagnare prestigio alla nazione e accelerando il gioco, con partite di durata generalmente più contenuta,

- infine due piccoli accorgimenti tecnici: 1) i giocatori senza nazioni hanno la possibilità di rientrare più facilmente in partita perché possono forzare la sosta del governo sulla casella Investor e spartire i dividendi; 2) il movimento sulla rotella è più dispendioso per gli spazi extra. Questo limita quelle accelerazioni Tasse/Investor che erano tipiche del gioco originale. È ancora possibile effettuarle, ma sarà giustamente più dispendioso per le nazioni più potenti, garantendo un maggior equilibrio, profondità tattica e scelte soppesate anche nel finale di partita.

Concludendo, Imperial non solo è considerabile un classico moderno, ma un vero e proprio capolavoro del gioco da tavolo, partendo dall'idea che lo sviluppa e arrivando alla sua realizzazione, passando per un gameplay che vi terrà inchiodati al tavolo dal primo all'ultimo secondo, in partite sempre differenti e mai scontate.

AGZAROTH

FAB!O

MDM

PEPPE74

NAND

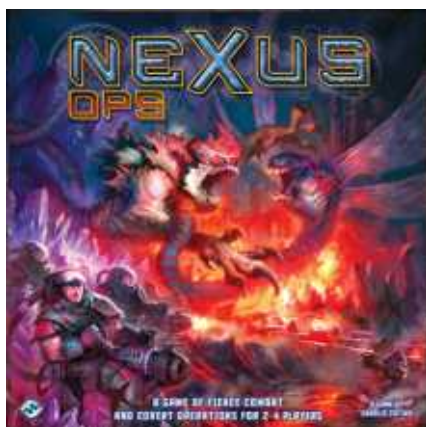
IAGO





Nexus Ops

Un gioco di combattimento dove si combatte davvero, in ogni situazione e continuamente!



di Charlie Catino, Steven Kimball
Avalon Hill Games, Inc., Fantasy
Flight Games, 2005/2012

N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

Nexus Ops è un gioco ambientato in un'era di esplorazione spaziale, in cui imponenti corporazioni si spartiscono i sistemi planetari installando su di essi avamposti per l'estrazione di un minerale che ha cambiato il suo tempo: il Rubium. Sfruttando le creature presenti sui pianeti esplorati, le quattro corporazioni preminenti si danno battaglia per il controllo del minerale e, indirettamente, della galassia stessa...

Tramona eh? Nah, tutta roba già sentita, per giunta trita e ritrita. Ciononostante, vi parlerò di quello che a mio avviso è un ottimo wargame leggero.

Exogini!

I componenti di gioco di Nexus Ops sono a mio avviso buoni. Nulla di eclatante sul fronte cartotecnico; tasselli, segnalini e carte svolgono la loro funzione egregiamente. Le carte rappresentano la componente più debole, in quanto prive di grafica - nonostante che il layout sia pulito, semplice ed efficace. Otto dadi (quattro bianchi e quattro neri) sono presenti nella confezione e il Monolito (una piccola torre da collocare al centro della mappa) è costruito in cartoncino piegato. Ma il punto forte, quello che alza la qualità e il gradimento della componentistica, è rappresentato dalle miniature: quattro eserciti composti da 6 tipi di miniaturine ciascuno in una plastica trasparente dai colori

tra i più fluo che si siano mai visti e che rimandano immediatamente la mente agli *Exogini* (li ricordate, vero?). Non eccezionalmente dettagliate, ma ben realizzate e dall'impatto estetico molto efficace durante la partita.

Si comincia!

Nexus Ops è un gioco per 2-4 giocatori, ciascuno al controllo di una delle suddette corporazioni. Si gioca su una mappa creata con blocchi di tasselli esagonali disposti casualmente all'inizio della partita, su alcuni dei quali poggiano dei segnalini a faccia in giù che simulano caratteristiche sconosciute del territorio su cui si trovano. La conformazione della mappa è sempre identica: un grosso esagono composto da due cerchi concentrici di esagoni, mentre cambiano posizione - a seconda del numero di giocatori - le zone di partenza delle corporazioni. Al centro dell'area di gioco si erge il famigerato Monolito, una zona speciale che spiegherò in seguito.

Finito il setup, il gioco ci catapulta subito nell'azione. Nel nostro turno abbiamo 6 fasi: Schieramento, Movimento, Esplorazione, Combattimento, Guadagni e Pesca.

Durante lo *Schieramento* potremo acquistare e porre in gioco nuove unità; la fase *Movimento* ci consentirà di muovere tutte le nostre truppe di uno spazio ciascuna

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



(abilità speciali a parte); l'*Esplorazione* rivelerà l'eventuale segnalino posto a faccia in giù presente in un territorio appena occupato. Tali segnalini potranno elargire bonus immediati o rappresentare luoghi di estrazione del Rubium, rivelandosi quindi importanti zone minerarie da mantenere sotto il proprio controllo.

La fase di *Combattimento* avrà luogo solo e quando su uno stesso esagono saranno presenti unità appartenenti a giocatori differenti, nel più classico stile dei wargame; la fase *Guadagni* ci permetterà di ottenere tante risorse quante saranno le miniere che avremo sotto il nostro controllo e infine nella fase *Pesca* aggiungeremo alla mano alcune carte dal mazzo Missioni Segrete ed eventualmente da quello Energizzare.



ma che comunque ha ancora la possibilità di infliggere un colpo in questo combattimento?" Benché solitamente convenga eliminare le unità piccole, talvolta il numero di queste ultime può essere tale da rappresentare una minaccia consistente.

premiano la vittoria su un certo tipo di terreno o contro un certo tipo di unità; riuscire a soddisfare i requisiti delle Missioni Segrete è di una difficoltà proporzionale ai punti che forniscono.

E infine c'è il Monolito: si tratta dell'esagono centrale della mappa, sopraelevato a formare una piccola torre ed equidistante da ogni giocatore. Se occupato, permetterà di pescare due carte Energizzare aggiuntive nella fase di Pesca. Essendo carte discretamente potenti, il controllo del Monolito può determinare un vantaggio non indifferente.

Promosso!

Il gioco è tutto qui. Semplice, rapido, frenetico. Uno dei pregi principali di Nexus Ops è che obbliga a darsela di santa ragione quasi sin da subito ed ininterrottamente, senza tempi morti, con ottimi capovolgimenti di fronte, attacchi a sorpresa ed effetti speciali assortiti garantiti dalle carte e dalle abilità delle differenti unità. Il tutto crea una miscela esplosiva che mantiene la partita combattuta e tesa fino all'ultimo.

Il gioco funziona bene sia in due che in tre giocatori, ma brilla sicuramente in quattro; oltre al classico *tutti-contro-tutti*, il regolamento offre anche un'ottima modalità a squadre *due-contro-due* che secondo me si rivela di gran lunga la più divertente.

Inutile aggiungere che promuovo Nexus Ops e lo consiglio a chiunque cerchi un wargame molto leggero la cui durata si aggiri sull'ora di gioco o poco più.

Semplice, rapido, frenetico, Nexus Ops obbliga a darsela di santa ragione sin da subito ed ininterrottamente.

Lo scopo del gioco è totalizzare 12 punti vittoria per primi, oppure possedere più punti all'eliminazione di un qualsiasi giocatore. Un sistema intelligente che evita l'esclusione dei partecipanti dalla partita.

Scatta il combattimento!

La fase di combattimento è molto ben realizzata, nella sua semplicità: in pratica ogni unità possiede un valore di attacco e un'abilità speciale, oltre a una 'posizione' fissa su una sorta di scala dell'iniziativa, mostrata su una scheda in dotazione a ogni giocatore. In pratica le unità più grosse, potenti e costose agiranno sempre prima di quelle piccole ed economiche. Lo scontro avviene in contemporanea per i giocatori per ciascuna delle unità dello stesso tipo impegnate nella disputa. Ma le vittime sono scelte dal difensore... ergo per ogni colpo a segno si pone puntualmente la scelta: "Elimino una delle unità grosse e dispendiose ma che ha già attaccato, oppure una di quelle di basso valore

Altra particolarità del combattimento consiste nel fatto che venga disputato un solo round: nel caso in cui sopravvivano unità appartenenti a più corporazioni dopo tale round, il territorio viene considerato conteso e non elargisce bonus. Chiaramente il combattimento riprenderà nel turno successivo...

Il punto è mio!

Si ma come si fanno i punti? Semplice, ogni combattimento 'vinto' - ossia in cui tutte le unità avversarie vengono eliminate - fornisce 1 punto vittoria, mentre lo sconfitto beneficia di una carta Energizzare come consolazione. Tuttavia le carte pescate dal mazzo Missioni Segrete consentono di guadagnare ulteriori punti vittoria se e quando i requisiti riportati su di esse vengono soddisfatti. Questa sotto-meccanica dona variabilità ed incertezza (le Missioni non vengono mai rivelate se non quando completate), obbligando talvolta a strategie specifiche - ad esempio alcune carte



Die Macher

Per svariati motivi è uno dei simboli storici del gioco tedesco da giocatori assidui. Scopriamo insieme i retroscena legati a questo titolo!



di Karl-Heinz Schmiel
Hans im Glück Verlags-GmbH,
Moskito Spiele, Valley Games, Inc.,
1986
N. Giocatori: 3-5
Durata: 240 minuti

In un numero commemorativo come questo non può certo mancare un articolo dedicato ad un gioco che per lungo tempo ha rappresentato l'oscuro apice di un mondo quasi sommerso... quello dei giochi tedeschi! È quindi con immenso piacere che sono qui a raccontarvi... Die Macher!

Un nome un perché

Die Macher è un gioco basato sulle elezioni politiche tedesche pubblicato nel 1986 per mano di Karl Heinz Schmiel, autore e cofondatore della casa editrice Hans Im Glück.



Il nome del gioco pare prenda spunto da un vero e importantissimo politico tedesco, Helmut Schmidt, che fu fra le altre cose cancelliere della Germania Federale dal 1974 al 1982. Schmidt si era guadagnato sul campo il soprannome di "macher" grazie alla reputazione di "uomo che fa", cioè che agisce al di sopra di tutto. In particolare l'evento che mostrò le sua capacità di comando e la sua volontà nel non fermarsi di fronte alla burocrazia per risolvere i problemi fu l'alluvione del 1962 nella città di Amburgo, da lui gestita in maniera memorabile. Ottenne l'intervento delle forze armate (cosa all'epoca non consentita dalla costituzione tedesca, poi modificata dopo tali eventi) che diresse lui stesso, e nel descrivere il suo operato disse che "nessuno lo aveva messo al comando di tali forze... se l'era preso". In più, confermò direttamente nel 2009 una famosa citazione a lui attribuita volta a descrivere l'operato di certi politici e che recitava più o meno così:

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





“chiunque abbia delle visioni, dovrebbe vedere un dottore”. Insomma... un uomo d'altri tempi!

Probabilmente lo Schmiel, ispirato dallo Schmidt appena ritiratosi dalla scena politica, chiamò così il suo gioco (in italiano più o meno sarebbe “coloro che fanno”), e sebbene su piani sicuramente meno importanti anche lui riuscì a lasciare un segno.

Un po' di storia

(per questa sezione, se vorrete approfondire, le fonti sono BGG, il libro “eurogames” di Stewart Woods e il sito “thegamesjournal”)

Fino all'inizio degli anni'80 il panorama mondiale dei giochi da tavolo non differiva molto fra Europa e Stati Uniti, ma di lì a poco iniziò a subire un primo fondamentale mutamento, e Die Macher contribuì di sicuro alla nascita di un certo interesse per titoli completamente diversi dalla tradizione all'epoca dominante. La nascita dello Spiel des Jahres nel 1979 e poco dopo la prima fiera di Essen nel 1983 diedero una spinta creativa non indifferente in Europa e ovviamente in particolare in Germania. Gli autori diventavano elementi importanti nella copertina di un

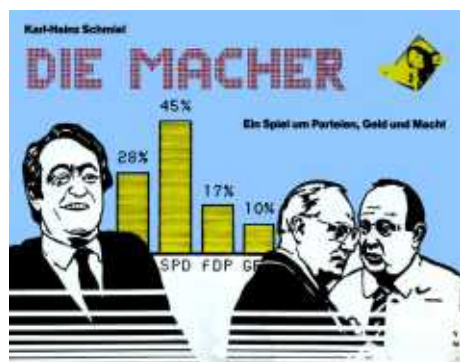
gioco, pensiamo ad esempio a Kramer o a Teuber, le meccaniche cambiavano, e anche in America iniziavano a vedersi copie di giochi come Scotland Yard (primo titolo tutto tedesco a vincere il premio e portato in America da MB) con riferimenti a “premi europei” in bella vista. Ciononostante era difficile attirare l'attenzione dei giocatori più incalliti con titoli generalmente leggeri, vista la loro originaria natura di giocatori di guerra o di ruolo. Ci volle quindi qualcosa di più appetibile, capace di incuriosire gente come Alan Moon o Bruce Shelley (già colleghi alla Avalon Hill), che fortunatamente vennero a conoscenza di due uscite particolari di Essen 1986, e cioè *Kremlin* e appunto *Die Macher*. Grazie ad alcuni opuscoli informativi del North Shore Game Club fondato a Boston da Alan Moon o Games International e Sumo (che dall'Inghilterra forniva traduzioni e attirava commenti da Richard Berg e Don Greenwood), l'interesse iniziò a diffondersi. Di lì a poco l'avvento di internet aumentò questa curiosità e diverse realtà come *The Game Cabinet*, uno dei primi siti della storia, iniziarono a fornire informazioni su questa nuova ondata di giochi. Nel primo numero di *The Game Cabinet* manco a dirlo, era presente una traduzione delle regole di *Die Macher*. Anche rec.games.board, che dal 1987 riuniva giocatori sulla primordiale internet dell'epoca, come primo riferimento ai giochi tedeschi presentò, nel 1989, un'entusiastica e dettagliata recensione di *Die Macher*. Alla prima Gathering of Friends, nel 1990, sempre grazie ad Alan Moon, fra i giochi provati dai fortunati frequentatori ci fu immancabilmente *Die Macher* e lo stesso Moon dichiarò (citazione ripresa da *Games International*) che

Die Macher fosse il miglior gioco da quattro mai realizzato. Per giungere poi fino al 2000, con la nascita di BoardGameGeek, dove il primo gioco inserito nella banca dati fu, indovinate un po'... *Die Macher*.

Questo perché i giochi tedeschi affascinarono non poco sia gli inglesi che gli americani, quel mondo anglofono che traina spesso molti settori, e un loro interesse per quei titoli in poco tempo fece sì che il nostro modo di vedere i giochi da tavolo cambiasse radicalmente. In America in particolare i giocatori più appassionati erano ancorati al vecchio concetto di gioco da tavolo, lungo, ad eliminazione, con ampie dosi di casualità, e la nuova ventata portata dai giochi tedeschi generò un nuovo interesse. Nel 2000 appunto Scott Alden e Derk Solko aprirono BoardGameGeek e dalle loro collezioni private e da quelle di alcuni componenti del *Dallas Metrogamers Club* iniziarono a creare la banca dati. La scelta di Solko di inserire come primo gioco proprio *Die Macher* fu dettata dal fatto che lo vedesse come il gioco definitivo dell'epoca, capace di mantenere alcuni elementi della tradizione americana come la negoziazione, la tematicità delle meccaniche e una certa corposità, associati però a delle regole capaci di impegnare seriamente i giocatori nella pianificazione e ricompensarli per la loro capacità di comprendere l'andamento della partita.

Insomma, così come *Catan* è stato l'apripista per la diffusione di massa dei giochi tedeschi nel mondo anglofono, per quelli di nicchia, quelli che interessano i giocatori più accaniti, un ruolo importante va di sicuro accreditato a *Die Macher*.





Le 3 Edizioni

Già, di acqua sotto i ponti ne è passata da quel lontano 1986, e visto il suo successo crescente, dopo i primi anni vissuti quasi da “graal”, Die Macher ha visto due ristampe di una certa importanza.

Originariamente il gioco era solo per quattro giocatori (da qui la citazione di Alan Moon) ed era ovviamente ambientato nella Germania Federale e nel parlamento di Bonn. Pur con il suo nome in qualche modo legato a Helmut Schmidt, in copertina figuravano Johannes Rau (SPD), già sindaco di Wuppertal, Presidente della westfalia settentrionale e poi anche presidente federale di Germania, Helmut Kohl (CDU), che non ha bisogno di presentazioni, e Hans-Dietrich Genscher (FDP), che fu ministro degli interni, vice cancelliere sotto Kohl e ministro degli esteri sotto il “macher” Schmidt. La quarta forza in gioco “interpretabile” dai giocatori era quella dei Grünen. La casa editrice era ovviamente la Hans im Glück dell'autore Schmiel e la grafica abbastanza spartana, anche se più “personalizzata”, perché oltre ai personaggi in copertina, anche le carte avevano delle immagini, che pur senza conferma diretta, sembrano componenti dei partiti dell'epoca.

La seconda edizione, del 1997, sempre Hans im Glück (ma pubblicata anche con il

marchio Moskito Spiel, sempre di Schmiel) vide aumentare il numero di giocatori a cinque (aggiungendo il PDS) e l'ambientazione aggiornata alla nuova Germania unificata, ma realizzata in maniera più austera, senza personificazioni. Alcuni cambiamenti alle regole non furono graditi da tutti e stranamente apportarono maggiore casualità. La grafica fu ampiamente rinnovata e da questo punto di vista questa edizione viene da molti considerata la migliore. La maggiore visibilità e le potenzialità di internet fecero sì che allo stesso autore venissero richiesti diversi chiarimenti sulle regole, dopo che il suo gioco venne inserito nella lista dei giochi raccomandati per lo Spiel des Jahres 1998 (altri tempi!)

La terza, del 2006, porta il marchio della ormai defunta canadese Valley Games (all'epoca appena fondata) che scelse come suo primo titolo proprio la ristampa di Die Macher. I cambiamenti furono principalmente grafici, aggiornando alcuni temi politici di rilievo (con Die Linke a prendere il posto del PDS) e modificando alcune icone (ad esempio fu eliminata la tematica “euro” ormai datata e sostituita dalla minaccia terroristica. Curioso pensare che in una ipotetica quarta edizione la tematica “euro” tornerebbe prepotentemente d'attualità). La scelta non fu azzeccatissima tant'è che molti criticarono tali scelte grafiche che resero molti simboli difficilmente leggibili. Le regole rimasero più o meno uguali, vennero indicate alcune carte da rimuovere per la partita breve, si modificò la gestione della riserva delle carte opinione e poco altro.

Ok, ma sei Randall o Paolo Mieli?

Va bene, accantoniamo la storia e veniamo al gioco. Come punto di riferimento prenderò la seconda edizione.

In Die Macher siamo a capo di un partito politico in Germania e dobbiamo cercare di prevalere dopo una serie di sette elezioni regionali.

Ogni giocatore ha a disposizione un foglio di gioco, cinque carte contributo, sette carte “gabinetto” con i suoi politici da inviare nelle varie elezioni, cinque carte programma visibili che rappresentano la posizione del suo partito in merito a varie tematiche (l'euro, la genetica, l'energia nucleare e così via) e altre tre in mano che rappresentano le discussioni interne che possono portare a modifiche del programma. Hanno inoltre una “base” nazionale di votanti, indicata in un tabellone comune, e diversi segnalini Media e Comizio, che potranno essere piazzati nelle varie regioni per modificare l'opinione dei votanti e per raccogliere appunto i loro voti.

Questo perché ogni regione è rappresentata da uno spicchio del tabellone (in quattro parti, dopo il termine di un turno una parte viene svuotata e riaggiornata per diventare la regione cinque, sei o sette) nel quale vengono piazzate quattro carte opinione che rappresentano la visione sui temi di cui sopra dei cittadini di quella regione. Nella prima regione tali carte sono tutte visibili, mentre in quelle successive alcune sono coperte. Inoltre ci sono spazi per i segnalini Media, per tenere traccia dei voti accumulati dai vari partiti, e del loro gradimento, che può andare da -3 a +3.

In ogni turno si eseguono le seguenti fasi:

- Asta per determinare il primo giocatore. Si fa segretamente scrivendo sul proprio foglio di gioco. Chi vince paga e sceglie chi sarà il primo giocatore. Prima del primo turno sullo stesso foglio si scelgono in segreto e simultaneamente alcune posizioni iniziali possibili (ad esempio iniziare già con dei voti o dei segnalini in alcune regioni).
- Conferenza del partito. Si può modificare una propria carta programma con una delle altre possedute, avendo anche la possibilità di scambiarle con il mazzo
- Giocare le carte “gabinetto”. Si può mettere una carta in ogni regione. Ognuna ha un costo e consente di modificare i propri valori in quella regione, ad esempio aggiungendo





dei voti o migliorando il gradimento. Inoltre alcune presentano un'icona "telefono", che darà modo di formare coalizioni in quella regione con altri giocatori che abbiano giocato un telefono.

- **Formare Coalizioni.** Dopo il gioco delle carte, se due o più giocatori hanno un telefono nella regione corrente, ci si può accordare per sommare i propri voti in quella regione, a patto che si abbiano almeno due carte programma in comune. Avendo 3 o più carte in comune la coalizione può essere imposta, e tale procedura va fatta in ordine di turno.

- **Acquistare i Media.** A turno e fino a riempimento degli spazi media nelle regioni (cinque) si possono comprare tali segnalini. Dopo la fine della fase si controlla se in ogni regione ci sia un giocatore con la maggioranza di Media. In caso positivo quel giocatore può scambiare una carta opinione dei cittadini con una presa dalla riserva.

- **Organizzare comizi.** Cioè comprare fino a quattro segnalini comizio per regione (che non può riceverne in totale più di 10 da ogni giocatore).

- **Sondaggio.** Per ogni regione si esegue

un'asta per comprare una carta sondaggio, senza però vedere prima quali risultati siano presenti. Chi vince guarda la prima carta del mazzo relativo e sceglie se pubblicarla o no. Ogni carta può essere utilizzata per uno o due dei suoi effetti, che riguardano lo spostamento del gradimento dei partiti. Se non si pubblica la carta si tirano alcuni dadi per aumentare il numero dei propri iscritti al partito. Chi ha la maggioranza dei cubi Media in una regione non può essere oggetto di effetti negativi dei sondaggi.

- **Conversione dei comizi.** Nelle tre regioni future, chi abbia almeno cinque segnalini comizio può convertirli in voti. Per farlo bisogna moltiplicare il numero di segnalini comizio per il fattore di conversione che è dato dal proprio indice di gradimento sommato alla coincidenza del proprio programma con le opinioni dei cittadini. Per ogni carta coincidente si ottiene un +1, mentre per ogni carta opposta si ottiene un -1. Sapendo che su una delle carte può essere messo un segnalino raddoppio (con le carte "gabinetto") il massimo fattore possibile può essere +8, dato da +3 per il gradimento +2 per la coincidenza della carta

opinione doppia con una del proprio programma e +3 per la coincidenza di tutte le altre carte opinione con quelle del proprio programma. Avendo fino a 10 segnalini comizio si potrebbero quindi ottenere in teoria 80 voti in un sol colpo, ma il limite per ogni partito in ogni regione è di 50 voti. Si può scegliere in questa fase di convertire anche un numero inferiore di segnalini comizio rispetto a quanti se ne abbiano nella regione (magari per sperare in futuro di poterli convertire con un fattore di conversione migliore). Se dopo la conversione un giocatore ha la maggioranza assoluta di voti in una regione, può cambiare una carta opinione dei cittadini con una dalla riserva.

- **Elezione corrente.** Si esegue la procedura di calcolo precedente nella regione corrente, convertendo tutti i segnalini comizio.

- **Risultati Elezione.** In base al numero dei voti raccolti ogni giocatore ottiene un numero di seggi in parlamento (una sorta di punti vittoria) da segnare nel proprio foglio di gioco. Inoltre il vincitore può, se ne ha nella regione, mettere un cubo Media nello spazio riservato nel tabellone nazionale e scegliere fino a due carte opinione della regione appena



conteggiata per piazzarle nel suddetto tabellone. In caso di vittoria in coalizione ogni componente può piazzare un cubo Media e scegliere una carta. Se la vittoria è giunta "al ballottaggio" (succede quando si arriva a pari voti, e in quel caso l'ultimo giocatore ad aver raggiunto il punteggio finale, vince) lo sconfitto non può piazzare una carta sul tabellone. Se il tabellone è pieno si può sempre scartare una carta opinione sostituendola con il suo contrario (esempio "euro sì" con "euro no"), mentre in caso di opinioni su temi diversi una carta può essere scartata se non è "bloccata". Una carta è bloccata se ne sono presenti due copie, che vanno impilate una sull'altra. Una carta bloccata conferisce anche cinque punti in più a fine gioco per la coincidenza del programma.

- Incrementare le Iscrizioni. Per ogni carta opinione sul tabellone nazionale, ogni partito aumenta il numero dei propri iscritti in base alla coincidenza delle proprie carte programma.

- Pagamenti. Per ogni seggio ottenuto si ricevono 1.000 in denaro. Alla fine del 1°, 3° e 5° turno si ottiene anche 1.000 per ogni iscritto al partito.

- Contributi. Ogni giocatore a turno sceglie una delle proprie carte contributo e decide se accettare il denaro indicato (da 10 a 40 mila). Se accetta riceve il denaro ma tira alcuni dadi e perde un numero di iscritti al partito pari al risultato più alto ottenuto. Se invece rifiuta il denaro tira i dadi ma aumenta gli iscritti di un numero pari alla somma dei dadi. Rifiutando la somma maggiore di tutti si ha un bonus di tre dadi aggiuntivi da tirare.

- Fine Turno. Si preparano i tabelloni aggiornando le carte opinione e inserendo alcune tessere promemoria.

Dopo sette turni vince il giocatore che ha più punti, sommando il numero totale di seggi ottenuti nelle sette elezioni, i punti ottenuti dai cubi Media piazzati nel tabellone nazionale, i punti assegnati dalle proprie carte programma coincidenti con quelle del tabellone nazionale (bonus di cinque punti per le carte "bloccate") e il numero degli iscritti al partito, considerando che il primo e il secondo giocatore in questa graduatoria ottengono un bonus di dieci e sei punti rispettivamente.

Ok, facile... ma?

A leggerlo così il gioco non sembra nemmeno troppo complicato, ma vi assicuro che questa sicurezza nella spiegazione giunge dopo tanti tanti chiarimenti! Detto questo, una partita a Die Macher è sempre un'avvincente esperienza.

Certo, dal punto di vista dell'ambientazione per noi può essere relativamente appetibile concorrere per delle regioni tedesche di cui non sappiamo nemmeno il nome, e quando magari volete proporlo come titolo della serata a qualche amico, di sicuro non si strapperà i capelli dalla gioia se gli spiegate di cosa parla. Se sarete bravi a "venderlo" però state certi che i vostri compagni di avventura si sentiranno davvero alla guida del loro partito, alla ricerca di una coalizione vincente, ad attirare voti, a modificare l'opinione pubblica. Un'esperienza di gioco avvincente e realistica. Da farsi preferibilmente in cinque, anche se il numero originario era quattro; ma di sicuro più si è e meglio è quando si tratta di giochi come questo, con ampie dosi di conflitto e concorrenza e poi... tutti i componenti sono pensati per giocare in cinque, è brutto lasciar vuote alcune parti del tabellone!

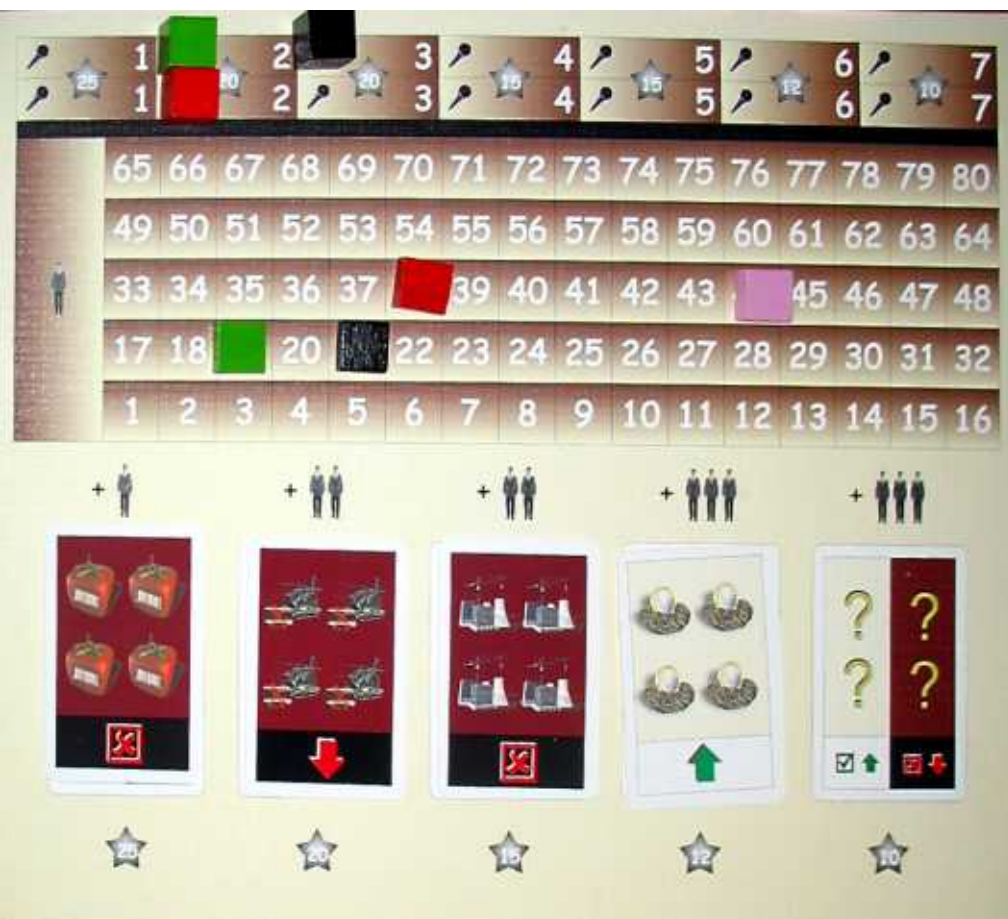
punti, oppure quando siete secondi nel turno e il primo giocatore forza una coalizione con qualcun altro. Voi magari volevate sfruttare il vostro cubo media faticosamente piazzato nella regione, con la speranza di metterlo nel tabellone nazionale grazie ai vostri sudati 50 voti, ma qualcun altro in coalizione ha totalizzato 51. È la politica, solo con abile maestria diplomatica potrete puntare al successo, e a volte sarà necessario che alcuni astri si allineino a vostro favore.

Sì, perché sebbene la vittoria giunga attraverso una buona dose di pianificazione e attenzione alle scelte strategiche da seguire, nonché attraverso l'abilità diplomatica, alcuni eventi casuali (ma tematicamente comprensibili) sono presenti e in alcuni casi appunto possono spostare le sorti di un'elezione. Inoltre solo sette regioni verranno conteggiate durante una partita e fra alcune di esse c'è un divario di punti enorme (la maggiore vale 80, la minore 15). Convertire i propri segnalini quando il fattore è positivo è cruciale, e a volte conviene giocare d'anticipo senza attendere che tutte le carte opinione dei cittadini siano visibili. Magari l'ultima è per voi negativa quindi non aspettate se avete un +3

Die Macher resta un gioco di importanza storica indiscutibile e ogni "Giocatore" che si rispetti dovrebbe provarlo almeno una volta.

Come ricordavano alcuni commenti di giocatori americani di vecchia data, l'imponenza e la corposità del gioco (la partita completa con sette turni dura cinque ore come minimo) non ci fanno pensare ai giochi tedeschi per come siamo abituati a conoscerli, ma per un giocatore del 1986 cresciuto a pane, giochi di guerra e D&D, rappresentava la manna dal cielo. Le scelte da operare sono davvero tante e di evidente impatto. I momenti in cui giocare le proprie carte, l'ordine di turno per forzare una coalizione o la rinuncia ad una carta sondaggio, possono portare a situazioni assai diverse. A volte, come nella realtà, vi verrà il nervoso... quando quel sondaggio vi farà sprofondare a -3 nel gradimento, o quando un avversario rimuoverà una carta opinione che vi dava 20

come fattore di conversione. Tenete sempre d'occhio i programmi dei vostri avversari. A volte semplicemente cambiando una carta si modificano le potenziali alleanze e i punti a fine gioco per la coincidenza delle carte opinione sul tabellone nazionale. A tal proposito lo stesso autore nel 1998 aveva accettato una modifica sulla gestione di queste carte, in quanto la loro sostituzione nel tabellone centrale può spostare 25 punti in un sol colpo. Si è deciso quindi, in caso di sostituzioni, di rimuovere la carta vecchia, far scorrere le altre presenti e poi aggiungere la nuova. In questo modo, specialmente all'ultimo turno non capiterà più che voi perdiate 25 punti e un vostro avversario ne guadagni altrettanti. Alcune volte rimarrete indietro in una regione importante, senza



poter modificare più di tanto il programma e con un fattore di conversione pessimo. Non datevi per vinti, potete ancora offrire per essere primi di turno, modificare una carta programma per forzare una coalizione con un giocatore forte in quella regione, giocare un politico e comprare un sondaggio. Oppure, se la regione è di poco conto, pensate a quelle successive. Se avete comunque occasione di vincere anche solo una regione piccola, fatelo. Ogni seggio fa guadagnare denaro e, soprattutto, un cubo media e una carta opinione coincidente valgono sempre molti punti, indipendentemente dalla regione di provenienza. Non sottovalutate i contributi di fine turno. I soldi, come nella realtà, sono importantissimi per le campagne elettorali, e se non ne avrete abbastanza le vostre opzioni diminuiranno drasticamente. Piccola nota sulle carte sondaggio, che essendo 20 non sono sufficienti per una partita completa su 7 turni. Quindi l'ultima carta pescata sarà ripresa mischiando gli scarti, in modo da garantire incertezza sull'ultimo sondaggio della partita.

Insomma, nonostante la sua veneranda età, Die Macher è un titolo ancora godibilissimo, a

patto che non soffriate i giochi in cui accanto alla pianificazione ci sia una certa dose di conflitto, che può essere diretto e tranciante.

Sulle modifiche

Mi hanno stupito però le modifiche dalla prima alla seconda edizione. Nella prima il programma poteva essere cambiato solo tre volte a partita, e scegliendo liberamente dal mazzo delle carte programma residue, e inoltre ogni partito aveva una carta non modificabile che rappresentava la sua linea caratterizzante. Nella seconda invece si può cambiare ogni turno, ma solo una carta alla volta, e solo scegliendo fra le proprie tre carte. Onestamente preferisco la scelta della vecchia edizione. Un partito non dovrebbe poter assumere ogni posizione possibile su ogni tema, ma in fondo pensandolo come un gioco tedesco, perfezionato nella seconda edizione e più vicino ad una idea di bilanciamento e giocabilità, ci poteva anche stare. Meno asimmetria e un pizzico di simulazione in meno sono sicuramente tedeschi. Però poi ci sono state scelte che hanno aggiunto casualità (come il 3 sul dado o il +3 nei sondaggi che non c'erano nella prima edizione) che vanno in contrasto con questa logica. Altri cambiamenti hanno tolto possibilità di scelta,

come ad esempio il fatto che nella prima edizione, prima della partita, si potessero piazzare segnalini più liberamente e si dovessero scegliere cinque carte "gabinetto" invece di poterle usare tutte e sette, inoltre l'asta per i sondaggi poteva portare all'acquisto di più carte dalle quali scegliere, invece di pescarne una a caso. Insomma, come dicevo prima, cambiamenti non apprezzatissimi.

Nella terza edizione invece è stata limitata la riserva di carte opinione dalla quale pescare per le modifiche sui tabelloni regionali. In questo modo c'è di sicuro maggiore capacità di pianificazione. Le opinioni vengono modificate meno facilmente.

Infine una nota sui soldi residui, inutili e che spesso portano ad assurde aste finali per i sondaggi nelle quali un giocatore può spendere tutto. Alcuni hanno suggerito un bonus finale a chi ne mantiene di più, e io sono ovviamente favorevole a tale aggiunta.

Conclusione

Raramente un gioco pare essere così avanti rispetto alla sua epoca di uscita, e se ancora trent'anni dopo risulta così piacevole, evidentemente non possiamo che fare i complimenti al suo autore. Resta un gioco di importanza storica indiscutibile e ogni giocatore che si rispetti dovrebbe provarlo almeno una volta. Se ne trovate una copia, pur non potendola giocare spesso, non pensateci due volte... compratelo!

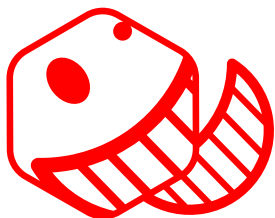
Certo, ogni tanto pescate qualche carta, tirate un paio di dadi, e qualcuno può metaforicamente pugnalarvi alle spalle, ma nulla è predeterminato nella vita e nella politica, e quando vi sedete al tavolo di Die Macher ricordatevi che per vincere avrete bisogno di accantonare le visioni e recuperare lo spirito combattivo di chi il comando invece di riceverlo, lo prende!

RANDALL

IAGO

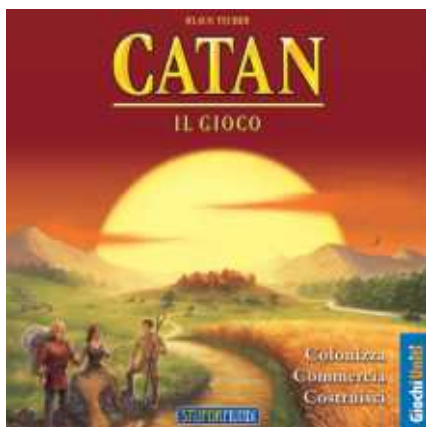
MDM





Catan

Uno dei titoli che ha rivoluzionato il mondo dei giochi da tavolo, e ha dato l'opportunità al suo creatore di abbandonare il lavoro e dedicarsi a tempo pieno allo sviluppo di giochi da tavolo!



di Klaus Teuber

KOSMOS, Giochi Uniti, Mayfair

Games, Stupor Mundi, Tilsit, 1995

N. Giocatori: 3-4

Durata: 60-120 minuti

Gioco online:

catanuniverse.com/en/

Quando uscì, nel 1995 fu l'illuminazione per molti di noi, beh per lo meno per i più vecchi di noi; dopo aver passato anni a giocare ai classici americani tutti dadi e sessioni di gioco epiche (nottate intere a cercare di diventare imperatori romani o a far evolvere la propria civilizzazione meglio degli avversari, avevamo finalmente per le mani un gioco non privo di scelte strategiche ma che si poteva completare in poco più che un lampo (vi garantisco che, per quanto possa sembrare strano per i gusti attuali, due ore di partita erano veramente una ventata di novità e leggerezza).

Si trattava ancora di qualcosa non completamente "German" anche se è da sempre stato considerato il progenitore di tutti i giochi del genere, un po' come un australopiteco era ancora poco più di un grosso scimmione pur essendo un nostro antenato; l'alea la faceva ancora da padrona e nessuna strategia poteva battere una serata terrificante ai dadi in cui 11 e 12 fossero usciti con la stessa frequenza dei 6 e degli 8 (tirando due dadi); molto del gioco era ancora metagioco, fondandosi sulla possibilità di scambiare merci tra i giocatori e sul rischio di trovare avversari che "a pelle" avrebbero potuto trovarti antipatico e non accettare le tue richieste; il kingmaking era ancora imperante, tanto

che la principale strategia di gioco consisteva nel tenersi sempre un po' nell'ombra prima di dare l'assalto alla soglia finale dei 10 punti vittoria, unendo due percorsi stradali per trasformarli nella strada più lunga o sfruttando i PV delle carte tecnologia.

Tutto questo, che ora risulterebbe quasi certamente inaccettabile, all'epoca venne accettato senza difficoltà, da una parte perché era tutto "un po' meno" di quanto presente nei principali giochi dell'epoca (pensate alla quantità di metagioco presente nei commerci di Advanced Civilization o nelle trattative di Republic of Rome o all'aleatorietà presente in qualunque wargame), dall'altra perché comunque permetteva di giocare 3-4 partite nel tempo necessario ad una singola partita di AdvCiv, RoR o 1830, garantendo che la iella di una partita poteva essere immediatamente controbilanciata dal "C**o" della partita successiva; dopo tutto non è molto differente da quanto sta accadendo ora quando un 7 Wonders, o un The Resistance prendono il posto di Catan perché permettono di essere giocati più volte nel tempo necessario ad una partita del gioco precedente, è solo cambiata la scala.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





MDM

Difficile valutare Catan senza considerare il fattore nostalgia: nel mio caso ha segnato, insieme a Carcassonne, il ritorno al gioco da tavolo. Datato, ma rappresenta una rivoluzione epocale che non è possibile ignorare.

Nand

Nonostante tutto rimane un classico da tenere sempre a portata di mano per introdurre neofiti in questo mondo. Ma non apprezzo l'eccesso di espansioni o le "riambientazioni" che non aggiungono nulla (vedi "Star Trek Catan").

Peppe74

Vituperato e snobbato da tanti, ma non a ragione. Per dare un giudizio sensato bisogna prima di tutto guardare la data di pubblicazione, 1995, ovvero più di una generazione ludica fa. E Catan ha, nel bene o nel male, fatto iniziare una nuova era ludica. Se devo giocare con novizi Catan fa sempre bene il suo lavoro (per questo credo che le critiche che gli sono spesso indirizzate siano eccessive). Peraltro ha il pregio di introdurre aspetti come l'interazione, la contrattazione, la gestione dell'alea, che molti giochi "gateway" moderni non includono. Poi è vero, proprio questi aspetti possono portare a kingmaking (provate ad avere al tavolo qualcuno che regala risorse all'avversario) o a partite falsate da lanci dei dadi che non rispecchiano quanto prevede la statistica. È un gioco che chi vuole saperne del nostro mondo non può evitare di conoscere.

un gioco apposito che lo permette; potrete costruire nelle praterie americane o nelle colline tedesche, conquistare la galassia di Star Trek, giocare con i dadi o con le carte e anche far giocare i vostri bimbi; qualunque richiesta possiate avere per Catan, quasi certamente potrete avere l'espansione adeguata.

È stato il vero capostipite di una nuova era per il gioco, sia in termini di vendite, sia



di sviluppo editoriale (seguito a ruota da Carcassonne e Ticket to Ride negli anni successivi); per quanto il gioco possa essere (per i gusti odierni) lento, ripetitivo e

Resta il fatto che, essendo una pietra miliare del nostro hobby, nessun giocatore che si reputi "serio" può farlo se non ha provato questo gioco un numero sufficiente

Nessun giocatore può reputarsi "serio" se non ha provato questo gioco un numero sufficiente di volte.

anche noioso gli si deve il rispetto dovuto a chi ha aperto una nuova strada; credo che a quasi tutti i giocatori di 20-25 anni fa ancora appassionati capiti, ogni tanto di provare una certa nostalgia per questo gioco e, soprattutto grazie al gioco online e alle app, di ricominciare a giocarlo; la nostalgia sparirà presto al primo imbattersi nella classica partita "maledetta" in cui la propria rete di villaggi appollaiati su territori da 6 e 8 viene devastata dalle città dell'avversario costruite su spuntori di roccia da 12 per non tornare più per anni, sommersa dalla quantità enorme di nuovi giochi presenti sul mercato.

di volte; se non lo avete ancora provato fatelo, se non altro per sapere da dove siamo partiti per arrivare ai giochi di oggi.

IAGO

FAB!O

NAND

MDM

PEPPE74





I Pilastri della Terra

Cosa succede quando un romanzo bestseller diventa un gioco da tavolo che utilizza una delle meccaniche più promettenti?



di Michael Rieneck, Stefan Stadler
Devir, KOSMOS, Mayfair Games,
Stupor Mundi, Giochi Uniti, 2006

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90-120 minuti

Gioco online: www.brettspielwelt.de/

Caylus (Ystari Games) nel 2005 riuscì dove *Bus* (Spotter Spellen) aveva fallito sei anni prima, rendere popolare l'ormai nota meccanica del piazzamento lavoratori. Lavoratori in forma di pedine piazzate a turno in spazi, spesso luoghi o edifici a seconda dell'ambientazione, che in virtù della presenza di forza lavoro offrono ricompense, generalmente risorse o loro trasformazioni, lasciando al giocatore una gradevole sensazione di evoluzione della partita. Una meccanica che, se applicata in modo appropriato nel contesto dell'ambientazione, garantisce dinamiche logiche e intuitive che rendono il gioco, anche quando è complesso, generalmente più accessibile.

I *Pilastri della Terra*, pubblicato nel 2006 dalla KOSMOS (e localizzato poco dopo da Stupor Mundi/Giochi Uniti) sfruttò la fama crescente di quel sistema di gioco, affiancandolo ad altri due punti di forza: i disegni dell'allora giovane ma già promettente Michael Menzel e l'ambientazione tratta in modo esplicito dall'omonimo romanzo best seller di Ken Follett. Il libro, che vendette oltre 14 milioni di copie, è considerato il capolavoro di Ken Follett, il cui nome, astuta mossa di marketing, campeggia anche sulla scatola del gioco.

Nell'opera di Ken Follett si narra della costruzione di una cattedrale a Kingsbridge, un luogo immaginario dell'Inghilterra del XII secolo.

Uguualmente, nel gioco, gli sfidanti - da 2 a 4 - prendono parte alla costruzione del grandioso edificio in una gara tra chi saprà garantire il maggior contributo a questa impresa.

La chiave del gioco sono gli artigiani. Ogni giocatore inizia la partita con tre artigiani base, un impastatore di malta, un carpentiere e uno scalpellino, ciascuno con una precisa capacità di convertire risorse in punti vittoria ossia il contributo dato alla costruzione. Durante il corso dei sei turni ogni giocatore avrà l'opportunità di assoldare fino a un massimo di cinque artigiani e la possibilità di sostituire quelli già in suo possesso con altri dalle migliori abilità ovvero con una rendita in punti più alta a parità di risorse consumate. Gli artigiani lavorano quattro risorse:



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Nand

Perso nella massa dei gestionali "simpatici", ma che non mi hanno lasciato nulla di tangibile: un po' meglio con l'espansione, ma rimane sotto la linea di galleggiamento.

Peppe74

La produzione di giochi di peso medio basata sul piazzamento lavoratori è ormai sterminata, ma devo ammettere che gioco sempre volentieri a I Pilastri della Terra e lo trovo superiore ad alcuni "avversari" moderni.



pietra, legno, sabbia e metallo. Il metallo non è facile da ottenere mentre le altre risorse possono essere acquistate durante la prima fase di ciascun turno investendo lavoratori.

La seconda fase del turno è insieme la più critica e la più criticata. In questa fase i tre capomastri dei giocatori vengono inviati a lavorare nelle otto possibili aree di azione disegnate sul tabellone. Alcune azioni permettono di ricevere speciali privilegi nella forma di carte bonus, altre consentono di ottenere nuovi artigiani, altre ancora garantiscono l'accesso al mercato delle risorse. Con le azioni del tabellone è possibile anche guadagnare punti o influenzare l'ordine di gioco. Queste azioni non si attivano quando viene posato il capomastro ma solo al termine del piazzamento dei capomastri di tutti i giocatori e rispettando una precisa sequenza.

Il sistema di piazzamento dei capomastri è singolare e avviene tramite sorteggio. La sequenza con cui viene risolta questa fase è infatti determinata dall'estrazione dei capomastri da un sacchetto che ne contiene tre per ciascun giocatore. Utilizzare il primo estratto richiede il pagamento di sette monete, sei per piazzare il secondo, cinque il terzo e così via. I giocatori privi di disponibilità finanziarie o non interessati a piazzare subito il proprio capomastro possono decidere di non versare la quota richiesta, in questo caso il capomastro è messo da parte e sarà piazzato gratuitamente quando tutti gli altri saranno stati estratti dal sacchetto.

Facile intuire quale sia la critica sollevata dai giocatori più assidui. Questa fase introduce un elemento di incertezza così elevato da apparire

stonato nel contesto di un gioco gestionale in cui è necessario amministrare con attenzione lavoratori e risorse.

La complessità dei Pilastri della Terra è troppo alta perché possa essere utilizzato come gioco introduttivo, talvolta però riesce a rendere vano l'impegno profuso in una partita ben giocata per colpa di una sequenza di estrazione infelice negli

I Pilastri della Terra merita certamente una menzione per essere stato uno dei protagonisti negli anni in cui scoppiò la moda del piazzamento lavoratori. Grazie al successo ottenuto da questo titolo KOSMOS proseguì con il suo progetto di trasformare libri in giochi e nel 2009 pubblicò Mondo Senza Fine, anch'esso tratto da un famoso romanzo di Ken

I Pilastri della Terra è ottimamente confezionato, la grafica stupisce per ricchezza e funzionalità, i materiali sono di qualità, l'ambientazione fedele alle vicende del libro.

ultimi turni, caratteristica che lo penalizza rendendolo meno appetibile ai giocatori più esigenti.

Nonostante questo suo piccolo limite, I Pilastri della Terra è un gioco ottimamente confezionato, la grafica del tabellone stupisce per la ricchezza di dettagli e allo stesso tempo risulta estremamente funzionale. I materiali sono di qualità, addirittura esagerati se si considera la grossa cattedrale composta da sei blocchi di legno utilizzata esclusivamente per scandire lo scorrere dei turni. Apprezzabile anche l'abilità degli autori, Michael Rieneck e Stefan Stadler, nel rendere l'ambientazione fedele alle vicende del libro, con l'utilizzo di carte evento e caratterizzando le carte bonus con parti del romanzo o con i suoi protagonisti, caratteristica che può passare inosservata a quanti non abbiano letto il libro dell'autore britannico.

Follett. Quest'autunno, a più di dieci anni dall'uscita del primo titolo della serie, KOSMOS pubblicherà La Colonna di Fuoco, anche questo tratto dall'omonimo libro di Follett, seguito ideale de I Pilastri della Terra e Mondo Senza Fine. Anche questo titolo avrà un'edizione italiana, curata sempre da Giochi Uniti.

FAB!O

IAGO

MDM

NAND

PEPPE74





The Princes of Florence

Uno dei più eleganti giochi di aste, che ha contribuito a costruire agli inizi del millennio la fama dell'Alea.



di Wolfgang Kramer, Richard Ulrich
Alea, Ravensburger, Nexus, Rio
Grande Games, Uplay.it edizioni,
Ystari Games, 2000
N. Giocatori: 2-5
Durata: 75-100 minuti
Gioco online: www.brettspielwelt.de

Gli anni a cavallo del cambio di millennio sono stati segnati, nel panorama ludico dei giochi di stile tedesco, dalla fondazione dell'Alea, casa editrice satellite della Ravensburger, nata per pubblicare titoli destinati ad una platea di giocatori assidui.

Ra (Reiner Knizia, 1999), *Chinatown* (Karsten Hartwig, 1999), *Taj Mahal* (Reiner Knizia, 2000) sono i primi tre giochi prodotti: si tratta di variazioni, estremamente differenti come spirito e impegno richiesto, della meccanica dell'asta. Il quarto titolo, sviluppato da Wolfgang Kramer e Richard Ulrich (provenienti da pubblicazioni di successo come *El Grande* - vincitore dello Spiel des Jahres nel 1996, *El Caballero* e *Die Handler*) è proprio *The Princes of Florence* (PoF), "il gioco di mecenati, artisti ed accademici!".

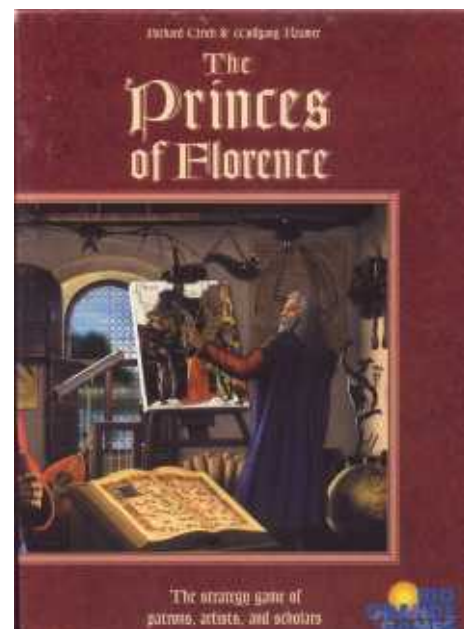
Si tratta ancora una volta di un gioco di aste, ma profondamente differente dai precedenti grazie all'introduzione di una fase di azioni e gestione fra un'asta e la successiva.

Tema e materiali

Nel ruolo di principi rinascimentali di una signoria italiana, i giocatori danno supporto ad artisti e studiosi in modo che la fama delle loro opere porti prestigio alla loro casata e al loro regno. A tale scopo plasmano le proprie città-stato in modo da creare l'ambiente più

favorevole alla collaborazione fra le menti illuminate, così da incrementare il valore morale ed economico delle opere realizzate.

Come è tipico delle prime pubblicazioni dell'Alea, i materiali sono piuttosto spartani: il contenuto della scatola è fatto prevalentemente di materiale cartotecnico (una plancia segnapunti, cinque plance personali, alcuni mazzi di carte, svariate tessere), con illustrazioni semplici ma tematicamente centrate col periodo storico dell'ambientazione. Dato il successo incontrato, il titolo ha visto successive edizioni, in cui la grafica rinascimentale è stata



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





sostituita con soluzioni tendenti al fantasy, dai colori saturi, che seguono gli schemi classici delle illustrazioni dei giochi di carte collezionabili. Da tempo si parla di un'edizione deluxe, che vedrà la luce entro la fine dell'anno.

Il gioco

La fase di preparazione, molto rapida, consiste fondamentalmente nella scelta delle tre carte professione, rappresentanti gli artisti che frequentano inizialmente il proprio regno, fra le quattro che vengono distribuite casualmente. Ogni artista predilige un tipo di paesaggio (Foresta, Lago e Parco), una libertà (Viaggio, Religione e Opinione) e un edificio: la loro presenza nel regno del signore che lo ospita lo rende più produttivo. Completano la dotazione di ogni giocatore la propria plancia e un capitale iniziale di denaro: 3500 Fiorini (F).

Una partita dura sette turni, ciascuno composto da una fase di asta (in cui ogni giocatore acquisisce esattamente uno fra

sette possibili elementi) e da una fase azioni, in cui ciascuno può eseguire fino a due fra cinque azioni disponibili.

Le regole della vendita all'incanto sono semplici ma piuttosto stringenti: in ogni fase d'asta un giocatore può aggiudicarsi un solo oggetto, e ogni oggetto può essere messo all'asta una sola volta per fase. Più specificatamente, il primo giocatore sceglie uno degli oggetti e lo mette all'asta, con una offerta obbligatoria di 200F. Ogni giocatore, in senso orario, deve aumentare l'offerta corrente di esattamente 100F o abbandonare l'asta. Quando tutti i giocatori tranne uno lasciano, il vincitore paga la somma, prende l'oggetto e non parteciperà più alla corrente fase d'asta. Se si tratta del primo giocatore, sarà chi siede alla sua sinistra a scegliere un oggetto differente da mettere all'incanto, altrimenti il compito toccherà ancora una volta a lui. Il procedimento si ripete finché tutti i giocatori hanno acquisito esattamente un oggetto (che l'ultimo giocatore rimasto comprerà a 200F).

Gli oggetti acquistabili in fase d'asta sono: uno dei paesaggi (che aumentano il valore delle opere di un numero variabile di artisti - nove per la Foresta, sette per il Lago, cinque per il Parco), un Giullare (ciascuno dei quali aumenta il valore di ogni opera), uno dei Costruttori (che riducono progressivamente il costo degli edifici, oltre ad alterarne le regole di piazzamento), una carta Reclutamento (che permette di riutilizzare un artista già

impiegato da un avversario) o una carta Prestigio (scelta fra cinque pescate dalla cima del corrispondente mazzo - sono una fonte "segreta" di punti vittoria (PV), assegnati a fine gioco se le condizioni su di esse riportate vengono soddisfatte dal regno del giocatore).

Nella successiva fase delle azioni ciascun giocatore, in senso orario, sceglie due delle seguenti opzioni (alcune delle quali non ripetibili nello stesso turno):

- Prendere una carta artista (massimo una volta per turno): paga 300F, pesca le prime cinque carte del mazzo corrispondente, tiene una carta e pone le rimanenti in fondo al mazzo, nell'ordine che preferisce;
- Introdurre una libertà nel proprio regno (massimo una volta per turno): paga 300F, sceglie una libertà fra quelle ancora disponibili (ce ne sono meno del numero di giocatori) che non abbia già introdotto e la aggiunge alla propria plancia;
- Costruire un edificio: paga il costo dell'edificio, ne prende la tessera corrispondente (un polimino) e la piazza sulla propria plancia seguendo le regole di piazzamento, quindi guadagna 3 PV. Sia il costo che le regole di piazzamento dipendono dal numero di costruttori che si hanno a corte: senza costruttori ogni edificio costa 700F e deve essere piazzato all'interno dell'area disponibile in modo che tocchi gli altri edifici al più per i vertici; se se ne ha uno, il costo è ridotto a 300F, ma le regole di piazzamento restano immutate; con due è possibile sistemare i palazzi in modo che le





rispettive pareti si tocchino, con tre il costo di costruzione è azzerato;

- Acquistare una carta bonus: paga 300F, pesca le prime cinque carte del mazzo, ne sceglie una e ripone le rimanenti in fondo al mazzo. Queste carte possono essere utilizzate per aumentare il valore di una sola opera, secondo i criteri indicati sulla carta stessa.

- Completare un'opera: si tratta dell'elemento centrale del gioco; il giocatore sceglie una delle carte professione in suo possesso non ancora utilizzate e ne calcola il valore in punti opera (PO) in base al soddisfacimento delle varie necessità indicate su di essa. In particolare si controlla se sono disponibili l'edificio (4 PO), la libertà (3 PO) e il paesaggio (3 PO) richiesti; si sommano quindi i contributi dei giullari presenti a corte (2 PO ciascuno), degli artisti e studiosi posseduti dal giocatore (1 PO ciascuno) e dell'effetto delle carte bonus giocate. Se il valore in PO supera la soglia del turno (che cresce dai sette PO del primo turno ai diciassette PO dell'ultimo), l'opera è valida, e il giocatore può decidere di ottenere da essa, nelle proporzioni desiderate, soldi (100F per PO) o punti vittoria (1 PV per ogni 2 PO).

Alla fine di ogni turno, il giocatore o i giocatori che hanno realizzato le opere di valore maggiore ottengono 3 PV aggiuntivi; si sposta il segnalino primo giocatore in senso orario e si inizia un nuovo turno.

Alla fine del gioco, oltre ai PV accumulati durante la partita (dalle opere, dagli edifici e dall'acquisto ripetuto di alcuni elementi dell'asta: paesaggi e costruttori), si valutano quelli forniti dalle carte prestigio. In caso di parità, lo spareggio avviene in base ai soldi che sono avanzati.

Strategia, interazione, eleganza

A diciassette anni dalla sua pubblicazione, PoF resta uno dei giochi in cui la componente strategica risulta decisamente dominante sulle manovre a breve termine: benché necessarie per vincere, tattica e bluff ricoprono un ruolo secondario rispetto alle capacità di pianificazione. La possibilità di analizzare il gioco è dovuta ad alcune delle sue caratteristiche strutturali: il fatto che



ogni giocatore, in ogni partita, esegua esattamente ventuno mosse (cosa che non accade ad esempio in *Goa* di R. Dorn, che ha una struttura simile), che le risorse del gioco siano solamente tre (denaro, PV e tempo - ovvero le azioni disponibili!) e che il rapporto di valore fra denaro, PV e PO sia costante per tutta la partita e regolato dalla semplice equazione:

$$1 PO = 100F = 0.5 PV.$$

Risulta quindi possibile valutare in modo efficace il ritorno di ciascun investimento, e quindi di dare un valore ad ogni possibile mossa; la simmetria dei costi delle varie azioni contribuisce a donare eleganza e pulizia al gioco, anche se lascia spesso spaesati nelle prime partite, in quanto non fornisce indizi sui valori effettivi dei vari oggetti (anche se è possibile stimarli sfruttando l'equivalenza sopra citata); valori che, come vedremo sono estremamente variabili da oggetto ad oggetto.

L'elemento chiave è l'asta con cui si apre ogni turno: la sua struttura la rende un elemento estremamente interattivo, in quanto non è soltanto l'unico modo per approvvigionarsi degli elementi chiave per la propria strategia, ma permette contemporaneamente di ritardarne l'accesso, almeno per un turno, agli avversari, obbligandoli a cercare soluzioni tattiche alternative. Soluzioni che possono risultare estremamente costose in termini di azioni,

ovvero della risorsa più preziosa (perché l'unica davvero limitata) del gioco.

Risulta allora chiaro come il gioco (che funziona egregiamente con qualsiasi numero di giocatori) si trasformi a seconda del numero di persone che si siede attorno al tavolo: un vero e proprio esercizio di efficienza e ottimizzazione strategica in tre giocatori (situazione in cui

- Mettersi nelle condizioni di giocare tutte le carte artista e reclutamento acquistate. Il che vuol dire lasciarsi abbastanza azioni per poterle giocare e contemporaneamente acquistare le strutture di supporto (edifici, paesaggi, libertà e/o carte bonus) che permettano di superare la soglia imposta dal turno. Risulta chiaro fin da subito che il principale collo di bottiglia del gioco è proprio il numero di azioni disponibili, per cui sono in genere più efficienti quegli acquisti che sono utilizzabili da più artisti;

- Focalizzarsi sul bonus di fine turno (anche nei primi turni): ai fini dell'economia del gioco, i 3 PV elargiti sono equivalenti a 600F, ovvero una somma in genere superiore alla spesa media nella fase delle azioni. Vale inoltre la pena osservare che un lavoro modesto (da 12-13 PO), se si aggiudica il bonus, è equivalente ad un lavoro da 18-19 PO, che in pratica non è così facile da realizzare (almeno senza l'aiuto di carte bonus, che costano azioni, ovvero tempo);

- Cercare di fare, specialmente ad inizio partita, acquisti il più possibile flessibili, ovvero che supportino le diverse strategie, garantendo adattabilità alle (contro)mosse

In The Princes of Florence la componente strategica risulta decisamente dominante sulle manovre a breve termine.

l'attrito con gli avversari è appena percettibile), un test di capacità di adattamento al caos indotto dai giocatori in cinque, configurazione in cui tutti si trovano a scontrarsi con la scarsità di risorse. Considerato il limitato numero di azioni disponibili, il gioco diventa davvero impegnativo in questa configurazione.

Cenni strategici

Giocare correttamente a PoF richiede attenzione, programmazione e, inevitabilmente, tutta la matematica necessaria a valutare correttamente il rapporto rendite/costo di ogni singolo acquisto e/o azione.

I concetti di base attorno a cui gravitano molte delle strategie sono semplici, ma rischiano di venire trascurati durante una partita:

messe in atto dagli avversari. Benché non ci sia una gerarchia stretta fra i vari elementi acquistabili nel gioco, un ordinamento plausibile in molte situazioni è il seguente (dal più adattabile al più rigido):

- Giullare,
- Artista,
- Reclutamento,
- Paesaggio/Libertà Primari,
- Primo Costruttore,
- Edificio,
- Paesaggio/Libertà Secondari,
- Carta Prestigio,
- Terzo Costruttore,
- Carta Bonus, Paesaggio/Libertà Terziari,
- Secondo Costruttore,
- Paesaggio già posseduto.

- Affinare la capacità di stimare la quantità di denaro da investire nell'asta e nelle azioni



fra l'esecuzione di un lavoro e il successivo, in modo da massimizzare il gettito di PV. Questa abilità diventa sempre più importante col procedere della partita: ogni 200F avanzati a fine gioco sono a tutti gli effetti un PV perso.

La prima, grande decisione da effettuare nel gioco è la scelta degli artisti iniziali. Il principio dell'efficienza suggerisce che bisogna inseguire richieste comuni. Nella maggior parte dei casi, l'ordine di desiderabilità è paesaggio>edificio>libertà. La differenza sta nel fatto che i primi sono assegnati all'asta (e ci sono molti altri oggetti che vorreste aggiudicarvi in fase d'asta) e che gli edifici sono costosi, ingombranti e tuttavia altamente efficaci.

La fase di asta, come anticipato, gravita attorno alla scelta su "cosa comprare" e al "giusto prezzo" da pagare per ciascun oggetto. La seconda parte è facilmente affrontabile da un punto di vista matematico:

- Il giullare è sicuramente l'oggetto più potente del gioco, grazie alla sua versatilità: aggiunge 2

PO ad ogni lavoro, e quindi è virtualmente impossibile sbagliare acquistandone un qualsiasi numero... a parte il rischio di pagarli troppo! Il "valore di parità" di un giullare è semplicemente ottenibile con la formula:
 $2 \text{ PO} \times \text{numero di artisti ancora da giocare} \times 200\text{F}$.

Dato che in una partita a quattro giocatori si riescono a giocare in media sei lavori, il valore del giullare è circa 1200F; in una partita a cinque il suo valore di parità scende a circa 1000F.

Col procedere del gioco (dopo aver eseguito qualche opera), il valore del giullare cala proporzionalmente.

Vale la pena osservare che questa analisi trascura alcuni aspetti che possono rendere il giullare ancora più prezioso: in particolare la riduzione della soglia per tutti i propri artisti (rendendo più facile giocare 2 opere in ciascuno degli ultimi turni) e il contributo che esso può dare alla realizzazione del più alto PO del turno che, ricordiamo, vale di fatto 600F.

- La carta reclutamento interviene economicamente in due modi: fornisce 1 PO

ad ogni altra opera (come ogni artista) e poi viene giocata come artista, fornendo quindi i rispettivi PO. Il suo valore di parità è quindi
 $(\text{numero di artisti ancora da giocare} \times 100\text{F}) + (\text{valore dell'artista reclutato} \times 100\text{F})$.

In molti casi si tratta di una bella cifra, che viene spesso sottovalutata e/o sottostimata nel gioco. L'unico vincolo da non dimenticare è che occorre un'azione per giocare la carta reclutata; altrimenti vi resterà in mano, perdendo una bella fetta del suo valore.

- Il costruttore fornisce un vantaggio incrementale se comprato in più copie, a cui si sommano i 3 PV. Si ha quindi che:

Il primo vale

$(\text{numero di edifici che si intende costruire} \times 400\text{F})$,

il secondo vale

$(\text{numero aggiuntivo di edifici dovuto alla possibilità di accostarli} \times 400\text{F}) + (3 \text{ PP} \times 200\text{F})$

il terzo vale

$(\text{numero di edifici che si devono ancora costruire} \times 300\text{F}) + (3 \text{ PP} \times 200\text{F})$

- Le carte prestigio, per poter essere valutate correttamente, richiedono una conoscenza dei loro requisiti, per sapere quali e quante





possono essere soddisfatte. Se comprate all'inizio del gioco, ci sono ottime probabilità di renderle fruttifere, in quanto è possibile adattare la propria strategia per soddisfarle (e il loro valore è 3-4 PV x 200F in caso di pareggio; 6-8 PV x 200F in caso di supremazia). Si riescono ad ottenere in modo economico proprio all'inizio della partita, quando gli avversari investono su giullari, costruttori e reclutamenti. Verso la fine del gioco, invece, sono un rischio da correre solo se risulta chiaro che non è possibile vincere senza.

- Le carte paesaggio sono spesso una

Nand

Uno dei punti fermi della serie big box Alea, nonostante la nomea di "multisolitario" e la potenza dei giullari (ma tale solo se non vengono bilanciati con le offerte in asta). Peccato che Kramer e Ulrich abbiano collaborato raramente (questo ed El Grande sono i frutti).

Peppe74

Uno dei capisaldi della produzione della premiata coppia Kramer-Ulrich che dovrebbe far parte della formazione ludica di qualsiasi giocatore. In risalto il sistema di asta e la pianificazione strategica.

nessità, e chiaramente hanno un valore di parità calcolabile come

(numero di carte artista giocate che richiedono quel paesaggio) x 300F.

Normalmente ignorate nella fase finale della partita, in cui è facile acquistarle a 200F, sono tuttavia fonte di punti vittoria nel caso di duplicazione (con un guadagno netto di 2 PV/400F) e attivano ben cinque carte prestigio.

La fase delle azioni è quella che permette di sviluppare la propria strategia. Non è facile dare delle linee guida generali, in quanto molto dipende da quale strada viene perseguita. Si possono tuttavia ritenere generalmente valide le seguenti osservazioni:

- Comprare un artista quando è possibile. Si ripaga sicuramente (fornendo 1 PO ad ogni altro lavoro, oltre alla sua opera), e priva gli avversari dell'opportunità di comprarlo. Cercate di fare del vostro meglio per poterlo giocare.

- Cercare di ridurre al minimo l'acquisto delle libertà. Forniscono 3 PO ad un terzo delle opere, ma compaiono in solo due delle quattordici carte prestigio (una delle quali richiede di possederne due). Vale la pena osservare che, in caso di scarsità, l'acquisto di una libertà può essere una mossa aggressiva contro un avversario.

- Gli edifici sono un acquisto delicato: sono costosi e richiedono spazio (e quindi pianificazione) sulla plancia. Comprare a prezzo pieno (700F) un edificio per alimentare una sola opera non è quasi mai consigliabile. Viceversa, se ne sostiene due, diventa estremamente interessante, e permette di giocare un lavoro nei primi turni garantendosi i 3 PV bonus. Quattro carte prestigio coinvolgono gli edifici, rendendo di fatto possibile (ma non facilmente perseguibile!) una strategia che graviti attorno ai costruttori, edifici e carte prestigio.

- Le carte bonus sono l'oggetto più delicato. Il loro scopo primario è quello di assicurarsi i 3 PV bonus. Ogni altro utilizzo è solitamente subottimale. Specialmente nelle partite a cinque giocatori, saper utilizzare in maniera propria le carte bonus può fare la differenza fra una vittoria e una sconfitta.

- Le opere sono, ovviamente, il cuore del gioco. Normalmente i primi turni servono per costruire le infrastrutture che permettano di superare la soglia nei turni successivi, ma non bisogna mai trascurare l'opportunità di realizzare l'opera migliore anche nei primi turni. Il PO di ciascun giocatore è di solito stimabile con accuratezza, a meno che non abbia in mano carte bonus. Cercate di identificare i punti di contatto con gli avversari, e cercate di giocare quelle opere per prime: ci sono buone possibilità che vengano reclutate e giocate, dandovi l'opportunità di realizzare un lavoro a pieno punteggio verso la fine del gioco.

In generale, il consiglio che posso dare è di giocare e sperimentare: soltanto l'esperienza vi insegnerà a capire quando è il caso di perseguire una strategia e quando modificarla. Quello che è sicuro è che The Princes of Florence vi regalerà grandi sfide e soddisfazioni per un elevatissimo numero di partite.

MDM

FAB!O

IAGO

NAND

PEPPE74





Memoir '44

In dodici anni è diventato il rappresentante ideale del wargame leggero, accessibile a tutti. Riviviamo insieme lo sbarco in Normandia!



di Richard Borg

Days of Wonder, ADC Blackfire Entertainment, 2004

N. Giocatori: 2-8

Durata: 30-60 minuti

Gioco online:

www.daysofwonder.com/memoir44-online/en/

Solitamente, quando si parla di guerre mondiali il gioco si fa serio, il livello di simulazione sale di pari passo con l'impegno richiesto in tempo di gioco, l'assimilazione delle regole e il tempo di preparazione della partita. I wargame infatti sono quasi un mondo a parte nell'universo del gioco da tavolo, frequentato da veri e propri specialisti.

Nel 2004 succede però qualcosa di anomalo. La Days of Wonder, casa editrice ancora giovane che deve la sua fortuna a Ticket to Ride, decide di sfruttare il 60° anniversario dello sbarco in Normandia per pubblicare un gioco che lo narri con semplicità permettendo a chiunque di giocare e ribaltare gli esiti degli scontri più importanti. Ne esce un wargame leggero per molti versi originale e accompagnato da una produzione faraonica: nella scatola troviamo una moltitudine di miniature ben definite fra cui molte rappresentanti elementi secondari, come sacchi di sabbia, filo spinato e cavalli di Frisia che anche al giorno d'oggi gli editori proporrebbero soltanto come *add-on* nei *kickstarter* dei loro giochi. Il colpo d'occhio a scenario intavolato è favoloso, soprattutto con il tabellone voltato dal lato che rappresenta lo sbarco, con mare, spiaggia e terreno, e non comprarlo è veramente difficile. Il resto è storia: il gioco vende bene, le espansioni escono regolari e proseguono, ad un ritmo molto blando, anche tutt'oggi.

Ma il gioco è ben più che apparenza: rimane forse ancora il migliore gioco di genere. Vediamo perché.

Tempo di gioco ottimale, tempo di preparazione meno.

Cominciamo con quello che è forse l'unico difetto del gioco: un terzo del tempo che dedicherete al gioco lo passerete a predisporre (e ritirare) lo scenario. Il punto di partenza infatti è sempre un tabellone esagonato completamente vuoto (con l'eccezione delle strisce di mare e spiaggia sul lato dedicato agli sbarchi) da "arredare" ad inizio partita con esagoni e pezzi in cartoncino e plastica per riprodurre lo scenario che si desidera affrontare, descritto sul manuale con tanto di sintetico inquadramento storico, rappresentazione grafica di dove porre i pezzi di gioco e eventuali regole speciali. I pezzi da piazzare sono molti e i giocatori a farlo solo due, facendo continuo riferimento per le posizioni a quell'unica illustrazione. Una volta piazzato tutto la partita dura il giusto e in un'ora siete pronti a giocare un'altra. Un mio personale consiglio è di farla con lo stesso scenario, magari ribaltando i ruoli, visto che l'approccio alla partita delle due fazioni in campo è spesso profondamente diverso e gli scenari non sono perfettamente bilanciati (raramente lo sono anche nella realtà rappresentata). Otterrete un miglior ritorno del tempo speso a preparare il tutto.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Negli anni successivi altri giochi hanno cercato di seguire la via del wargame leggero cercando di mettere una pezza a quest'unico difetto proponendo gruppi di esagoni (*Tide of Iron* – Fantasy Flight Games) o tesserone quadrate in gran parte già disegnate (*Heroes of Normandie* – Devil Pig Games), ma gli esagoni separati di Memoir'44 spingono al massimo le possibilità di personalizzazione e di riproduzione di battaglie storiche anche da parte di amatori di gioco e storia. L'editore stesso nel 2009-'10 ha anche proposto comode soluzioni ai giocatori più pigri proponendo mini-espansioni in busta contenenti scenari già belli che stampati su grossi fogli di carta, ognuno arricchito da nuovi pezzi e/o regole specifiche, su cui bisogna solo porre le miniature nei posti già lì indicati per poter iniziare a giocare, riducendo drasticamente tutto il setup.

In ogni caso questo è solo un piccolo neo, che difficilmente allontana i giocatori da Memoir'44.

Turni e attivazioni guidati dalle carte

L'elemento più contestato dai detrattori del gioco è quello che altri considerano il suo punto di forza: il sistema di attivazione delle unità dipendente da una mano di carte.

Il campo di battaglia di Memoir'44 è diviso verticalmente in 3 sezioni: un centro e due ali. I giocatori nel proprio turno maneggiano carte (ne giocano una a turno ripescandone poi una

nuova per sostituirla) che in gran parte rappresentano la possibilità di spostare uno, due, tre o tutti i pezzi in una delle 3 sezioni. Se ciò è talvolta causa di frustrazione per il giocatore istintivo e abituato al controllo completo che non riesce a muovere esattamente quello che vorrebbe perché non appoggiato dalle carte pescate, il giocatore esperto può invece apprezzare la scelta partendo dalle carte in mano per gestire la propria strategia, scegliendo in quale sezione spingere con forza e in quale invece, magari, indietreggiare, inseguendo le coperture per limitare i danni in attesa di migliori combinazioni di carte, attirando magari spavaldi avversari in posizioni meno protette. Qui trovate una mia trattazione più approfondita dell'argomento:

<https://www.goblins.net/articoli/memoir-44-lezioni-di-strategia-miscredenti>.

Le carte danno anche l'opportunità di inserire effetti speciali, cioè tutto ciò che la semplicità delle regole normali non ha potuto simulare. Troviamo così carte dedicate a pezzi o situazioni specifiche che donano bonus all'attacco o al movimento in determinate situazioni (fuoco a distanza, scontro ravvicinato, assalto di fanteria, dietro le linee nemiche, fuoco di artiglieria, attacco aereo...) e rendono il gioco più vario. Fondamentale è trarne il massimo vantaggio, magari preparando con le altre carte il momento giusto per farle esprimere al meglio.

Muoversi e combattere

Il gioco ci permette di gestire fondamentalmente 3 tipi di unità, anche se ognuna ha le sue truppe speciali con effetti migliorati che aumentano in modo deciso la varietà simulativa del gioco:

- I **carri** vengono posti in gioco generalmente in gruppi di 3 miniature per esagono e possono muoversi fino a 3 esagoni e combattere un bersaglio distante fino a 3 spazi lanciando 3 dadi di attacco. Semplice e letale. Tendono a diventare poco utili se i nemici si arroccano in città o foreste. La loro più letale capacità permette, se riescono ad annientare o far arretrare l'unità nemica **adiacente** attaccata di prenderne il posto e realizzare un secondo attacco dalla nuova posizione.

- I **fanti** vengono posti in gioco generalmente in gruppi di 4 miniature e sono in grado anch'essi di sparare fino a 3 spazi di distanza ma con una potenza che decrementa con la distanza: conviene portarli adiacenti o quasi al nemico per una resa migliore. Ciò viene però complicato dal fatto che, se si muovono di 2 spazi (il loro movimento massimo), poi non possono sparare. I fanti sono fragilissimi e assolutamente da proteggere. Se volete utilizzarli offensivamente conviene prepararvi a spostarne in gran numero e lasciarli indietro (o ritirarli addirittura) quando subiscono un paio di danni.

- L'**artiglieria** viene posta in gioco con coppie di miniature per esagono e può sparare fino a 6 esagoni di distanza ignorando qualsiasi



restrizione di linea di vista o bonus difensivo del territorio. Anche la loro forza offensiva diminuisce con la distanza, seppure in modo meno deciso di quanto accada coi fanti. Sono il terrore di ogni pezzo sul campo nella loro gittata. Lo svantaggio è che difficilmente riuscirete a spostarle rapidamente in una posizione più utile, visto che possono muoversi di un solo esagono rinunciando a sparare.

I dadi lanciati per attaccare riportano su ogni faccia simboli speciali:

- *fante* (x2 facce) o *carro*: elimina una miniatura di quel tipo, se presente nell'unità presa a bersaglio;
- *granata*: elimina una miniatura qualsiasi nell'unità presa a bersaglio. È anche l'unico modo per eliminare pezzi di artiglieria;
- *stella*: in genere indica un colpo mancato e viene utilizzata solo con alcune carte per migliorare l'efficacia di specifici attacchi;
- *bandiera*: indica la necessità per l'unità colpita di ritirarsi di un esagono. Se ciò non è possibile l'unità perde un pezzo.

Questo semplice sistema di combattimento rende i fanti il bersaglio ideale di qualsiasi attacco (hanno il 50% di probabilità di perdere un pezzo per ogni dado lanciato dall'attaccante) e dà valore al posizionamento dei pezzi che dovrebbero sempre avere una via di ritirata disponibile... che è spesso l'esagono dove i carri attaccanti si posizionano per una maggiore efficacia offensiva.

Le regole non attribuiscono peso di potere offensivo ad unità danneggiate, che combattono come quelle sane, ma assegnano

invece una medaglia ad ogni unità eliminata. E di solito ne bastano 5 o 6 per vincere una partita. Le unità con una sola miniatura rimasta, che nella gran parte dei giochi sarebbero utilizzate per attacchi suicidi, acquisiscono così un valore immenso: è tutt'altro che raro vedere un giocatore che utilizza le proprie mosse per cercare invece di salvarle, spostandole nelle retrovie e cercando di coprire la linea di tiro con unità più sane.

comportarsi in modo diverso da solito. Ci troveremo così a manovrare ingegneri, truppe d'élite, gruppi della resistenza francese, cecchini, cavalieri, cannoni a lungo raggio, carri lanciafiamme e così via. Dall'altra obbliga in diversi scenari (soprattutto di sbarco) uno dei giocatori (negli sbarchi il tedesco) a scelte veramente limitate: quando hai poche truppe arroccate in bunker, fra cui almeno un paio di artiglierie, è raro che la soluzione migliore

Memoir '44 è un gioco a scenari che tende a dare un certo valore alla simulazione storica degli scenari proposti.

La quasi completa assenza di un sistema per reintegrare le perdite di miniature fa sì che comunque gli attacchi ad indebolire non siano vani e possano fare la differenza nei finali delle partite bilanciate fra abili strateghi.

Questo dosare le proprie forze cercando la giusta via di mezzo fra tenere il fronte e salvare i propri pezzi è per me il motivo per cui Memoir'44 uno dei giochi tattici più interessanti che abbia mai giocato.

Varietà e simulazione

Memoir'44 è un gioco a scenari che tende a dare un certo valore alla simulazione storica degli scenari proposti. Da una parte ciò fa sì che il gioco sia vario, proponendo spesso regole speciali per gestire scenari particolari, promuovendo certe unità a "speciali" affiancando un segnalino in cartone alle miniature dell'unità che permette loro di

non sia lasciarle dove sono e sparare ai pezzi più danneggiati o scoperti lasciando le vere scelte all'avversario. Il vantaggio è che, una volta che ne siete a conoscenza, gli scenari disponibili sono così abbondanti da ritrovarvi in tale posizione solo se lo volete. Spesso mettere un giocatore inesperto in quella posizione può essere un buon modo per farlo familiarizzare col gioco.

Con l'aumentare delle espansioni l'autore non ha avuto paura di continuare ad inserire regole valide solo in particolari scenari e campagne, simulando situazioni storiche come la minore efficacia dei carri russi ad inizio conflitto o la poca libertà d'azione dei loro generali, obbligati dal continuo sospetto di tradimento a sottoporre le proprie azioni in anticipo ai piani alti per ricevere autorizzazione o tutta una serie di regole razziali (o razziste?) che vedono gli italiani ritirarsi più velocemente





Prometeo

Quello che dovrebbe essere un light wargame, nel bene e nel male. Immediato ma non banale o eccessivamente casuale.

Raistlin

Un gioiellino sotto tanti punti di vista, superiore a mio avviso al roboante Battlelore... se non fosse per l'ambientazione - anche se è una questione di gusti personali, dato che non amo troppo i giochi tematici sulle Guerre Mondiali.

Apprezzo soprattutto l'immediatezza e l'intuitività del sistema. Un ottimo wargame per due giocatori, insomma, il cui limite sono proprio i due giocatori!

degli altri o i giapponesi immolarsi gridando "Banzai!". Di solito sono piccole cose utili a dare quel pizzico di novità senza stravolgere il ben funzionante impianto di gioco. La quantità di questi "tocchi di classe" è così alta da obbligarlo ad inserire un compendio di tutte quelle uscite nel 2008 con il Memoir '44: Air Pack (2007), dedicato alla gestione degli aerei in modo meno semplificato e utilizzando vere e proprie miniature e nel 2012 a pubblicare l'Equipment Pack per convertire in miniature gran parte dei segnalini che tramutavano le classiche miniature di 3 tipi in qualcosa di speciale, per migliorare ancor di più l'appeal estetico del gioco.

Sul lato degli scenari poi la Days of Wonder è attenta al portafogli degli appassionati, proponendo Campaign Book con scenari collegati uno all'altro da fare in sequenza con



regole per raccordarli fra loro in modo che ciò che è stato fatto abbia delle conseguenze su ciò che dovrà essere affrontato. Talvolta proponendo scenari diversi come risultato della vittoria o sconfitta, altre con sistemi di punteggio, quasi sempre con elementi casuali a variare la composizione dello scenario aggiungendo o togliendo pezzi.

Memoir'44 Overlord: giocare in 8 senza lamentarsi

Memoir'44 è fondamentalmente un gioco per due giocatori, anche se vengono proposte regole per spartire le scelte fra un maggior numero di giocatori attorno al tavolo. Fin da subito però viene creata anche una sorprendente modalità che, su un tabellone largo il doppio, integra in modo originale 8 giocatori nella medesima partita con un buon grado di soddisfazione. Questa modalità prevede la divisione in due squadre, dove tre giocatori per squadra faranno i generali di campo, ciascuno gestendo movimenti e attacchi in una sezione grande

come due normali (due per l'ala destra, due per il centro, due per la sinistra) e un singolo giocatore alle loro spalle assegnerà le carte come meglio crede ai suoi sottoposti. Nel far ciò potrà parlare solo con uno di questi, suggerendo un approccio, e sperare che gli altri arrivino da soli a capire quali sono i suoi intenti. I generali di campo che non ricevono carte dal loro superiore possono anche decidere di prendere iniziative private e affidare ad un lancio di dadi la possibilità di muovere pezzi, rischiando però qualche defezione.

Il sistema funziona così bene che sono parecchie ad oggi le espansioni che propongono uno o più scenari in modalità overlord, talvolta dosando anche i pezzi in modo da non obbligare i giocatori a procurarsi una seconda scatola base per provarlo.

Concludendo

Memoir'44 ormai non è più un gioco ma un sistema di gioco, che è riuscito a mantenere nel tempo la sua struttura di base senza alcun aggiustamento, a rendere evidente la sua bontà. È un gioco che ogni giocatore dovrebbe provare, se non possedere, perché rimasto insuperato anche dopo 13 anni.



LINX

IAGO

PROMETEO

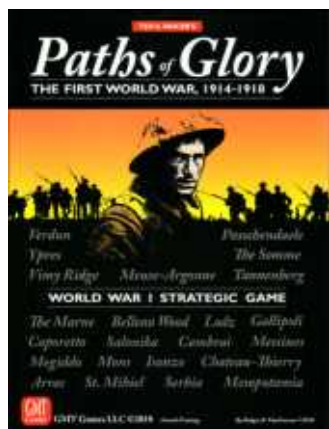
RAISTLIN





Paths of Glory

Uno dei titoli di riferimento quando si parla di wargame ambientati nella prima guerra mondiale. Vediamone insieme le caratteristiche.



di Ted Raicer

GMT Games, Udo Grebe
Gamedesign, 1999

N. Giocatori: 2

Durata: 480 minuti

Gioco online: wargameroom.com/

Nel 1999 la GMT, casa editrice specializzata nel campo dei wargame, pubblicava la prima edizione di Paths of Glory, capolavoro di Ted Raicer, e ancor oggi titolo di riferimento per quanto riguarda i giochi ambientati nella Prima Guerra Mondiale, nonché al secondo posto assoluto nella classifica di BoardGameGeek dei wargame più amati, alle spalle del solo Twilight Struggle.

Paths of Glory si propone di simulare il teatro di operazioni europeo e medio orientale della Prima Guerra Mondiale ricreando gli avvenimenti salienti attraverso l'uso di due mazzi di carte, uno per ciascuna delle alleanze coinvolte nel conflitto.

Paths of Glory utilizza la meccanica "Card Driven", introdotta qualche anno prima da Mark Herman con We the People, dove la partita è diretta da una serie di carte giocate alternativamente dai giocatori. Ogni mazzo è composto da 55 carte che a loro volta sono suddivise in tre mazzi: Mobilitazione, Guerra Limitata e Guerra Totale. Ad inizio partita ogni giocatore inizia con le carte Mobilitazione. In seguito al raggiungimento di certi punteggi nella traccia dell'impegno bellico, vengono aggiunte le altre carte al mazzo di pesca di ciascun giocatore.

Le carte possono essere utilizzate in 4 modi principali:

- per l'evento contenuto nella carta che rievoca uno degli avvenimenti accaduti durante il conflitto;
- per i punti azione che permettono di attivare le unità di combattimento presenti sulla mappa, o per realizzare trinceramenti;
- per i punti rimpiazzo, da utilizzare a fine turno per ripristinare le unità perse e danneggiate;
- per effettuare il riposizionamento strategico di unità da una zona del fronte ad un'altra.

Inoltre durante la risoluzione di un combattimento, alcune carte possono essere impiegate per alterare il risultato dello scontro.

Le carte, quando utilizzate come evento, alterano le condizioni di gioco, (ovviamente a favore di chi le ha giocate) e spesso, una volta spese in questo modo, vengono rimosse dalla partita, perdendo quindi la possibilità di essere risfruttate come punti azione.

Il cuore del gioco sono quindi la gestione della propria mano di carte (ne vengono utilizzate sei per turno su una mano di sette) e le decisioni che devono essere prese su come spendere ogni singola carta. Il desiderio di giocare un evento è spesso bloccato dalla

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





necessità di utilizzare la stessa carta per i punti azione, per attivare un attacco, oppure per fortificare una zona, oppure per spostare le proprie unità in una particolare zona del fronte.

uno scontro si utilizza una delle due tabelle di risoluzione del combattimento (CRT) a seconda se sono presenti Armate o solo Corpi d'Armata. Il risultato ottenuto lanciando un dado a sei facce per ciascuna

intera campagna, inoltre come pecca nel design, il titolo è afflitto da una serie di eccezioni e regole che sono state utilizzate dall'autore per rendere il gioco aderente agli avvenimenti realmente accaduti ma che appesantiscono un impianto generale che è di base molto lineare e fluido.

Il cuore di Paths of Glory è il sistema di gestione della propria mano di carte.

Inoltre sono presenti nel gioco aspetti strategici che porteranno (o potrebbero non portare) all'entrata in guerra di nazioni che all'inizio delle ostilità erano neutrali, come la Turchia, l'Italia, ed altre, così come lo Zar potrebbe essere detronizzato, con la conseguente defezione della Russia dalle potenze alleate.

In Paths of Glory ci sono due tipi di unità presenti nel gioco: Armate e Corpi d'Armata facilmente distinguibili per le differenti dimensioni delle tessere. Nella risoluzione di

fazione e confrontando il punteggio dell'attaccante con quello del difensore si ottengono i numeri dei fattori persi che vengono applicate alle unità coinvolte girando le unità ed eventualmente rimuovendole dalla mappa. Se il numero dei fattori persi è inferiore al numero indicato sulla tessera, l'unità non subisce perdite.

La partita si conclude al termine dell'ultimo turno o anche anticipatamente se esistono le condizioni per una vittoria automatica. Inoltre, c'è anche la possibilità di una patta se si raggiunge un Trattato di Pace.

Seppure Paths of Glory non sia un wargame introduttivo, non è comunque tra i più complicati, anche perché la risoluzione degli scontri è abbastanza elementare e viene data enfasi al sistema delle carte per creare profondità nel gioco. Il difetto principale è il tempo necessario per fare una

Paths of Glory è un gioco che richiede pazienza, e tanto tempo per leggere, apprendere e giocare. Una campagna completa può richiedere anche più di otto ore per essere completata; esistono degli scenari parziali, come ad esempio quello iniziale, ideale per apprendere il gioco che dura solo tre turni e che in due o tre ore può essere completato.

Paths of Glory ha il grande merito di aver fatto riscoprire il periodo storico legato alla Prima Guerra Mondiale, periodo poco conosciuto dagli appassionati e dopo diciotto anni dalla sua pubblicazione, cinque ristampe e con una sesta edizione in procinto di essere pubblicata, rimane ancora il titolo di riferimento sul periodo nonché uno dei migliori wargame di sempre.

Peppe74

Non è il tipo di giochi che abitualmente gioco, ma ho avuto la fortuna di praticarlo con veri appassionati wargamer, che mi hanno "addestrato" e fatto conoscere questo capolavoro. Elevata profondità strategica, eccellente ricostruzione storica; affascinante, ma ovviamente non per tutti.

FAUSTOXX

PEPPE74





Tichu

Nei suoi venticinque anni di vita, è diventato il rappresentante più noto dei "climbing game", categoria di giochi di carte cinesi. Sapete perché?



di Urs Hostettler
ABACUSSPIELE, Fata Morgana
Spiele, Rio Grande Games, Uplay.it
edizioni, 1991
N. Giocatori: 4 (3-6 con varianti)
Durata: 60 minuti
Gioco online: www.brettspielwelt.de,
tichuiq.com

Cercate un anello di congiunzione tra i giochi di carte tradizionali e i giochi moderni? Tichu può essere la risposta corretta; contiene elementi del poker, del ramino, del bridge, e di alcuni giochi tradizionali cinesi (stando a quello che riporta wikipedia, perché onestamente non li ho mai giocati): Choi Dai Di e Zheng Fen. Si gioca con un mazzo di 56 carte, che ricorda un classico mazzo da poker con quattro semi di tredici carte e l'aggiunta di quattro carte speciali: il Mah Jong, il Cane, la Fenice e il Dragone. L'origine cinese si riflette anche nell'iconografia delle carte, i semi tradizionali sono cambiati in giada, spada, pagoda e stella.

Il gioco propone alcune varianti, ma quella di gran lunga più diffusa è il gioco a coppie, due contro due: i componenti della coppia si dispongono ai lati opposti del tavolo e ad ogni manche della partita hanno lo scopo di effettuare le prese più vantaggiose ed esaurire per primi le carte di mano. Lo schema del gioco è molto semplice: dopo aver distribuito le carte tra i giocatori (o, se preferite attenervi all'ortodossia cinese, dopo averle pescate dal mazzo) ogni giocatore passa tre carte della sua mano, una al compagno e due agli avversari. Inizia a giocare il giocatore che possiede il Mah Jong; ogni volta si può giocare una delle combinazioni ammesse, che sono basate sulle combinazioni classiche del poker: carta singola, coppia, scala di coppie (tipo 22-33-44), tris, full, scala (lunga minimo 5 carte);

le combinazioni più forti, il poker e la scala reale, vengono dette *bombe*.

Una volta giocata una combinazione si può continuare a rispondere solo con combinazioni dello stesso tipo e di valore superiore (per esempio, se si è giocato un tris di 3, si deve rispondere minimo con un tris di 4); i giocatori possono giocare più volte, possono anche rientrare se hanno passato e nel frattempo altri hanno giocato, possono anche giocare più volte consecutivamente (se gli altri passano), cosa assai forte perché lo scopo è proprio scaricare per primi la mano. Le bombe costituiscono un'eccezione perché possono essere giocate su qualsiasi combinazione e possono essere battute



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Nand

Non proprio il massimo della linearità, ha però il pregio di non deragliare mai verso il caos più completo, premiando comunque sempre l'esperienza dei giocatori.

solo da bombe superiori. Il giocatore che ha giocato la combinazione più forte, dopo che tutti hanno passato, prende le carte e ricomincia a giocare. Quando un giocatore esaurisce le carte, gli altri continuano a giocare, l'ultimo giocatore che resta in gioco deve dare le carte restanti alla squadra avversaria e le carte catturate al giocatore che ha vinto la mano (ovvero che ha esaurito per primo le carte).

Le carte speciali hanno vari effetti:

- il *Dragone* è la carta più alta e più preziosa (vale 25 punti), può essere giocata solo come carta singola, ma chi effettua la presa col Dragone deve regalare le carte, Dragone incluso, a un avversario;
- il *Mah Jong* può essere giocato come carta singola (vale 1, mentre l'Asso è come nel poker la carta più alta) o all'inizio di qualsiasi scala. Chi lo mette in gioco può richiedere una carta che deve essere obbligatoriamente giocata (dagli avversari o dal compagno) se possibile;
- la *Fenice* è un jolly, quindi la carta potenzialmente più forte, ma vale -25 ai fini del punteggio;
- infine il Cane serve solo per passare la mano al proprio compagno.

I punteggi a fine mano si valutano in base a due fattori: le carte prese e le "scommesse" per



vincere la mano (ovvero liberarsi per primo dalle carte). Le carte che danno punteggi, oltre alle citate Fenice (-25) e Dragone (+25) sono i 5 (+5), i 10 (+10) e i K (+10). Per scommettere sulla chiusura si può dichiarare "Tichu" prima di giocare qualsiasi carta dalla propria mano, questo comporta un bonus di +100 se effettivamente si è primi a chiudere, altrimenti un malus di -100 se non si riesce nell'impresa. È possibile anche dichiarare "Grand Tichu" dopo aver visto solo 8 carte dalla propria mano (la

quanto godibilissimo se giocato in maniera spensierata e anche cacciarona, il gioco permette di essere approcciato a differenti livelli; a livello "pro" è fondamentale l'affiatamento di coppia e una buona memoria, nonché, ovviamente, capire quando rischiare le scommesse e saper appoggiare il compagno se dichiara Tichu o Grand Tichu: spesso si utilizzano anche "codici" come nel bridge per comunicare la propria mano tramite le carte passate ad inizio partita o giocate in apertura.

Godibilissimo anche quando giocato in maniera spensierata e cacciarona, Tichu permette di essere approcciato a differenti livelli.

distribuzione delle carte si sospende dopo 8 carte, proprio per consentire le dichiarazioni di Grand Tichu), e questo comporta 200 punti in positivo o in negativo. Le scommesse possono essere anche multiple; come è facile vedere il totale delle carte è di 100 punti, per cui le scommesse possono facilmente ribaltare l'esito di una mano e il gioco spinge all'azzardo: una variante non presente nel regolamento ufficiale permette anche di scommettere al buio (senza vedere le carte) dichiarando "Great Grand" che vale 400 punti. Di solito si giocano più manche, fino a raggiungere il punteggio prestabilito (solitamente 1000).

Il gioco è indubbiamente divertente, se avete un amico appassionato di Burraco e simili e volete fargli vedere qualcosa di diverso, Tichu può essere la scelta azzeccata. Le carte aggiunte sono dei veri e propri poteri speciali che spezzano la simmetria del gioco e gli danno un twist differente dai classici progenitori. Per

Il rischio di dipendenza per i soggetti predisposti è altissimo; nella mia primavera ludica ho giocato molto sul portale online BrettspielWelt, all'epoca Tichu era uno dei giochi più gettonati e ho visto giocare una partita dopo l'altra, ininterrottamente per giornate intere (nel senso letterale). Per fortuna non ho mai raggiunto questi livelli, ma mi sono fermato a un equilibrato gradimento, per un gioco che merita di essere conosciuto dai giocatori di qualsiasi specie: un giro a Tichu non si nega mai e regala sempre soddisfazioni.

PEPPE74

IAGO

MDM

NAND





Napoleon's Triumph

Siete pronti a rivivere gli eventi del 2 Dicembre 1805, affiancando Napoleone sul campo di battaglia di Austerlitz?



di Bowen Simmons
Histogame, Simmons Games,
2007

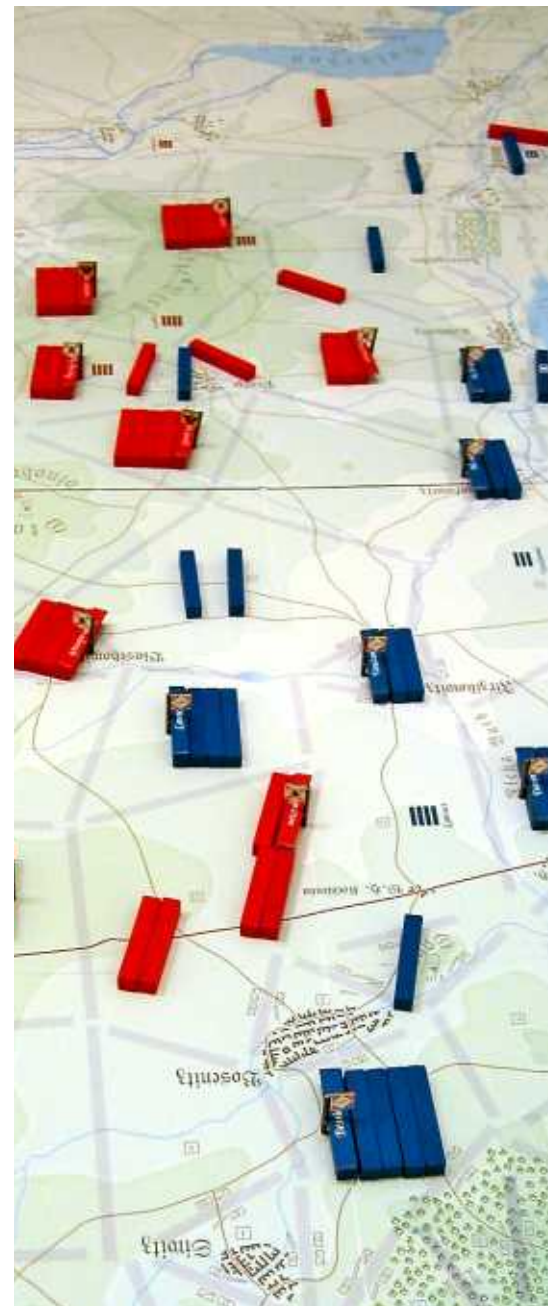
N. Giocatori: 2
Durata: 180 minuti

Per parlare di Napoleon's Triumph occorre capire due cose:

- siamo di fronte ad un wargame di quelli molto tosti;
- è un wargame diverso dalla stragrande maggioranza.

Ci troviamo di fronte alla trasposizione in un wargame della battaglia napoleonica di Austerlitz, in cui le forze dell'imperatore francese affrontarono russi ed austriaci in quello che è considerato forse il più grande capolavoro tattico di Napoleone. Voi però non siete il corso, perciò dovrete sudarvi la vittoria. Creato da Bowen Simmons, per 2-4 giocatori, la partita impegna per circa 180 minuti, una volta capite le regole.

Quello che colpisce a prima vista sono l'eleganza e il fascino del tabellone apparecchiato. Come un generale prussiano, vi troverete davanti una mappa topografica della zona di battaglia, divisa non nei classici esagoni, ma in zone più o meno irregolari, coerenti col terreno. Sui margini di ogni zona, ci sono dei simboli, per distinguere il terreno accidentato, i ripari naturali ed altro da un accesso libero. Poi le truppe, rappresentate da blocchi di legno con l'indicazione nascosta al nemico sulla loro natura: fanteria, cavalleria o artiglieria, di varia forza, in base al numero di simboli. Infine targhette in

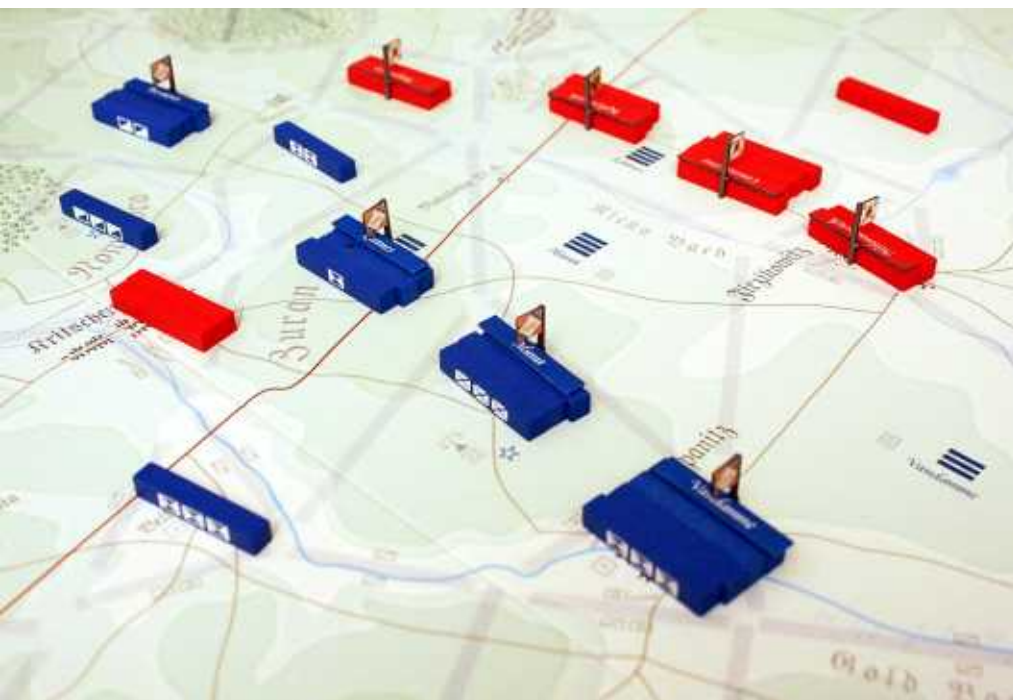


FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





metallo con i nomi dei generali, da appoggiare sopra ai blocchi.

L'Alleanza schiera segretamente in un certo perimetro e lo stesso fanno i francesi, che tengono però da parte diverse unità per scatenare l'effetto sorpresa con una manovra sul fianco, come avvenuto storicamente. Questi rinforzi influiscono anche sulle condizioni di vittoria dello scenario: il francese può scegliere di non farli mai entrare e nel qual caso l'obiettivo per gli Alleati si fa più arduo, viceversa diventa più difficile per i francesi. Gli obiettivi di vittoria riguardano la conquista di alcune aree chiave nella zona nemica.

Altra cosa importante: ogni zona può essere occupata dalle truppe su uno dei fronti o al centro (in riserva). Nel secondo caso, si ha più flessibilità e la possibilità di intervenire su tutti i lati, ma si perde capacità difensiva e offensiva.

Al proprio turno il giocatore ha a disposizione un numero di punti comando per muovere ed attaccare, con cui sposta le proprie truppe. Tale movimento è regolato dalle strade, dai tipi di terreno, dalla posizione di partenza delle unità (riserva o fronte). Con alcune unità, in particolare la cavalleria, è possibile proteggere l'avanzata delle proprie truppe e fintare sui fianchi del nemico per scompaginarne la compattezza.

Il gioco prevede infatti tutta una serie di regole di "botta e risposta" che ricalcano perfettamente il modo di combattere del periodo e il ruolo peculiare di ogni singola forza.

Questo è ben evidente in fase di combattimento, in cui si segue una sequenza molto dettagliata e curata, per cui l'artiglieria spara per prima, l'attaccante dichiara la minaccia d'attacco, il difensore può ritirarsi, l'attaccante può fare una finta, il difensore scopre un'unità che guida la difesa, l'attaccante fa altrettanto con le sue, si calcola un primo esito matematicamente dato dalle forze contrapposte dei blocchi coinvolti, poi il difensore può contrattaccare con unità in riserva, infine si calcola il risultato finale con le perdite e le rotte.

Al di là della complessa sequenza – forse la cosa più ostica da imparare dell'intero gioco – tre cose caratterizzano questi combattimenti:

1. Molti attacchi sono risolti per attrito. Ovvero non aspettatevi di risolvere il combattimento su di un fronte con un singolo assalto. Occorreranno finte, bombardamento d'artiglieria e poi magari due combattimenti consecutivi in mischia, per sfondare. Quindi potrebbero anche passare quattro round, per vedere i risultati della vostra strategia. Una buona strategia paga più della fretta.
2. I combattimenti sono risolti senza dadi,

matematicamente, con l'unica incognita della nebbia di guerra. Vedete i blocchi nemici ma non sapete né cosa siano, né quale sia la loro forza (un blocco di fanteria della Guardia ha ben altro impatto rispetto alle reclute). Con le finte e i combattimenti, però, il vostro avversario sarà costretto man mano a rivelare i suoi blocchi e possibilmente a ridurne l'efficacia, permettendovi di prendere progressivamente le misure. Naturalmente lui farà lo stesso con voi.

3. La perdita o la riduzione dei blocchi è in realtà un aspetto secondario del combattimento. Quando un Corpo D'Armata (un insieme di blocchi compatti) va in rotta, la conseguenza più negativa per lui è che si scompagina, si disperde. I blocchi, ora singoli, hanno una ridotta forza di combattimento e soprattutto non possono più supportarsi a vicenda in caso di assalto. Riunirli costa molti ordini, che vanno così sprecati. Per cui una rotta è di solito il modo più facile per perdere un pezzo di campo di battaglia, oltre che Morale (altro modo per perdere la battaglia è far scendere troppo il morale del proprio esercito).

Qualche cenno strategico:

- Ad una minaccia di attacco, che sia una finta o meno, si può rispondere solo distaccando un'unità ad occupare il fronte minacciato o ritirandosi. Questo principio è utilissimo se si usa la cavalleria per minacciare costantemente i fianchi avversari: anche se sono solo finte, il risultato è quello di indebolire il Corpo nemico, sottraendogli blocchi. Naturalmente la cavalleria avversaria cercherà di impedirlo, facendo da schermo.
- La fanteria, che è il grosso dell'esercito, ha una penalità se attacca un fronte difeso. Questo significa che per prima cosa sarebbe meglio ammorbidire il fronte o con delle finte ai lati, o con l'artiglieria.
- La cavalleria ha un paio di altre funzioni, oltre a quelle di finta e schermo dette sopra: è ottima contro un fronte difeso (ma attenzione ai tipi di terreno: alcuni non le consentono di attaccare); rallenta l'avanzata del nemico, cosa importante soprattutto per i francesi.
- L'artiglieria può sparare solo se schierata sul fronte, non in riserva. Consente di portare attacchi senza subire perdite, ideali per



ammorbidire progressivamente le posizioni difensive; d'altro canto deve essere in posizione sorpraelevata per poter sparare ogni turno (sennò lo fa ogni due) e se costretta alla rotta, viene distrutta, quindi va difesa bene.

Al di là dell'originalità del sistema, c'è una cosa in particolare che colpisce di questo gioco da tavolo: il fatto che l'autrice (ebbene sì, è una donna) sia riuscita a trasporre quella che è l'essenza della battaglia, attraverso le meccaniche. In un saggio da lei

si rovesciano e sono i francesi ad attaccare. Il tutto condito dalla coerenza storica con cui vengono usate le diverse truppe e condotte le tattiche. Se non si fosse nel proprio salotto, parrebbe proprio di essere sul campo di battaglia, o almeno in una delle tende dei generali, a simulare il piano architettato.

In tutto questo, il ruolo più ostico lo ha il francese. L'austro-russo sa che arriveranno forze sul fianco, sa che deve fare di tutto per non essere rallentato o indebolito dalla cavalleria francese, sa qual è il suo obiettivo.

In Napoleon's Triumph l'autrice è riuscita a trasporre l'essenza della battaglia attraverso le sole meccaniche.

scritto per *The Guns of Gettysburg* (altro suo gioco da tavolo), spiega bene questo concetto: ogni battaglia ha una sua peculiarità, una sua essenza, che l'autore deve cercare di catturare e far rivivere ai giocatori, indipendentemente dall'esito finale. In questo caso è la trappola preparata da Napoleone per gli Alleati.

Russi e Austriaci devono avanzare, devono avere la vittoria più a portata di mano: gli obiettivi posti sulla mappa servono a questo. Il Francese è in posizione difensiva e, come nella storia, il suo fianco sinistro è più vulnerabile. Quando però entrano i rinforzi francesi, da destra, ecco che scatta la trappola e ora è Napoleone a dover fare di tutto per vincere, con un obiettivo per lui più arduo.

La sensazione in partita è bellissima: si parte con gli Alleati che attaccano, poi i ruoli

La divisione delle forze pone più scelte al francese, i suoi movimenti e la sua resistenza devono essere propiziatori ad un colpo sferrato con forza, altrimenti le cose per lui si complicano e basta.

È possibile vincere senza far entrare i rinforzi? Tra giocatori esperti, a mio parere no. Ed è giusto così. Come hanno avuto occasione di confermarmi diversi wargamer storici, la bravura di un autore sta nel farti rivivere una battaglia, lasciando aperto solo il finale.

Però certo questo *Napoleon's Triumph* non è per tutti. Anzi direi che è per pochi. Ha delle difficoltà oggettive: innanzitutto anche chi ha giochicchiato qualche wargame introduttivo, deve abbandonare una serie di preconcetti (terreno ad esagoni, battaglie che si risolvono in un turno) che si porta dietro; poi il regolamento è ostico, non scritto benissimo, il che aggrava la difficoltà di fondo del gioco.

Infine è molto complesso, strutturato, difficile da ricordare senza un aiuto di gioco (in Tana potete scaricarne uno in italiano) e ancor più pastoso da padroneggiare.

In particolare la sequenza di combattimento, con un sacco di sottoregole a seconda di chi guida l'attacco (fanteria, cavalleria, artiglieria), è davvero qualcosa di apparentemente insormontabile. Il mio consiglio è non cercare di imparare tutto a memoria, ma neanche affidarsi totalmente ai riepiloghi di gioco. Il trucco sta nel conoscere il periodo storico, capire il perché di una regola o di un'eccezione, contestualizzarla. In quel modo la si comprende ed assimila meglio. La fai facile, direte voi, così oltre al gioco uno deve pure studiare il periodo napoleonico. Avete anche ragione, però io vi ho avvertito che è un gioco difficile...

Sono quei giochi che tutti al tavolo dovrebbero studiare da soli, non farsi spiegare e ai quali vanno dedicate più partite di seguito, altrimenti è tempo perso. Insomma, è veramente un wargame, in tutto e per tutto.

Un'ultima parola sulla scalabilità: in quattro, due per parte, si nomina un generale e si fanno i piani di battaglia col compagno, senza che gli altri possano sentire. In partita poi al generale sarà consentito dare ordini per i singoli corpi, ma solo un verbo (attacca, difendi, ecc) e un obiettivo. Il subalterno eseguirà a sua discrezione tutta la parte tattica. Solo a metà battaglia è previsto un altro concilio segreto in cui si può ridiscutere la strategia liberamente, in base all'andamento della battaglia. Per quanto sia divertente giocare in questo modo, quasi "di ruolo", il gioco per me rimane ideale in due giocatori e non di più.

Concludendo, se cercate qualcosa di nuovo, insolito, rifinito, ma anche molto impegnativo e difficile, *Napoleon's Triumph* fa per voi. Alla fine vi sentirete come il generale corso: spossati, ma felici.



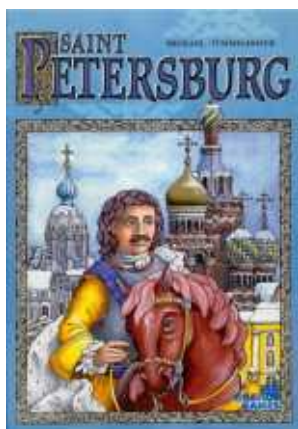


sotto la lente

di Fabrizio "Linx" Aspesi

Saint Petersburg

Siete in grado di aiutare lo zar Pietro il Grande ad edificare la città di San Pietroburgo, dando le giuste priorità agli artigiani da reclutare e agli edifici da costruire, per convincere la nobiltà a viverci?



di Bernd Brunnhofer
Hans im Glück, Rio Grande Games,
2004

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

Gioco online: www.yucata.de/en,
www.brettspielwelt.de/,
www.fwtwr.com/fwtwr/

Ad esaminarne le regole 13 anni dopo la sua prima uscita Saint Petersburg non sembra portare con sé qualcosa di particolare che lo possa etichettare come un classico che ha fatto storia, invece che come uno dei tanti discreti giochi che la storia ci ha donato. In effetti non riesco proprio a ricordarmi il motivo che mi spinse ad aggiungerlo alla mia collezione, ma rimane il fatto che è ancora lì ad occupare spazio nel mio armadio dei giochi (piuttosto che in cantina, dove finiscono i giochi che reputo ormai inutili) dopo tanti anni: ha avuto la sua utilità e potrebbe ancora averne.

Uno dei motivi risiede, almeno per quanto mi riguarda, nella facilità con cui lo si spiega durante la partita stessa. In ogni periodo di gioco infatti avremo otto carte su un tabellone e i giocatori potranno comprarne una alla volta in ordine di turno finché nessuno vorrà più acquistare le carte disponibili. Ogni carta ha un costo e produrrà alla fine di una delle fasi soldi e/o punti vittoria. Poche eccezioni fra le carte propongono effetti speciali che danno un minimo di varietà, ma non è intorno a queste che gira il gioco, avendo effetti utili ma non poi così potenti.

Particolare è il modo in cui le regole mettono in gioco le carte. Un turno è



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



Espansioni

Nonostante il notevole successo di pubblico e di critica, il processo di produzione di espansioni per Saint Petersburg è stato lento e ragionato. La prima, "Saint Petersburg: The Banquet", ideata da Karl-Heinz Schmiel (l'autore di Die Macher), è stata originariamente pubblicata come add-on della rivista Spielbox, fortemente sponsorizzata proprio dalla casa editrice Hans im Glück. Si tratta di poche carte (12, di cui 9 sono azioni speciali da eseguire e scartare e solo 3 sono carte normali - un artigiano e due edifici).

Bisognerà invece attendere altri 3 anni per vedere la prima vera e propria espansione, il cui scopo è quello di introdurre il quinto giocatore e apportare tutta una serie di correzioni su un numero di carte che, con la diffusione del gioco sulle piattaforme online (inizialmente lo storico www.Brettspielwelt.de), si erano rivelate troppo potenti. Ideata da Thomas Lehmann (l'autore di Race for the Galaxy) "Saint Petersburg: New Society & Banquet Expansion" contiene anche la precedente. Il lavoro di bilanciamento effettuato è veramente pregevole, mentre l'aggiunta del quinto giocatore non è perfettamente funzionante, perché altera la simmetria che aveva il gioco originale.

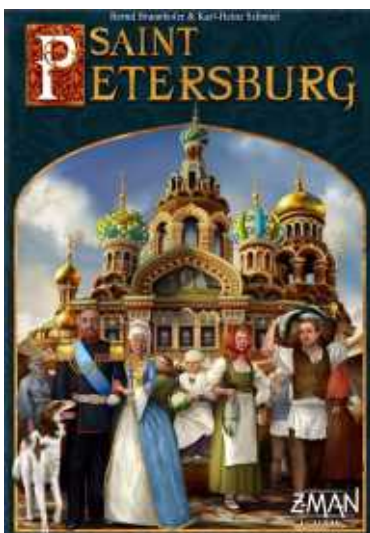
Riedizioni

Realizzata attraverso un iniziale finanziamento dal basso (che ha visto la partecipazione di 1262 entusiasti finanziatori), "Saint Petersburg: II edition" di Bernd Brunnhofer e Karl-Heinz Schmiel (2014) è ideata per 5 giocatori. Oltre a contenere il gioco base, con una versione ulteriormente aggiornata delle carte, il gioco prevede un quinto mazzo di carte (e una relativa fase, il mercato) che riporta una situazione di simmetria (una fase per ciascun giocatore a pieno regime).

In concomitanza, anche la grafica è stata rinnovata. Abbandonato il particolare stile "icona russa" realizzato da Doris Matthäus, la nuova versione utilizza uno stile fotorealistico, con gli aristocratici che rappresentano figure note del mondo ludico (fra cui Vlaada Chvátil, Stefan Feld, Uwe Rosenberg, Franz Vohwinkel, Bernd Brunnhofer, Thomas Lehmann e Karl-Heinz Schmiel). Il risultato, purtroppo, è terribile, complice anche l'illeggibilità dello stile adottato.

Premi

Una misura della qualità e dei contenuti innovativi di un titolo è data dai premi e dalle nomination che questo riceve alla sua uscita. Nel caso di Saint Petersburg il risultato è chiaro. Infatti ha ricevuto la nomination per l'edizione 2004 dello Spiel des Jahres, ma soprattutto ha infilato una tripletta di tutto rispetto: ha vinto l'edizione 2004 dell'International Gamers Awards (IGA - gioco di strategia multigiocatore), ha vinto l'edizione 2004 del Deutscher Spiele Preis (DSP - categoria gioco per adulti) e l'edizione 2004 del francese Tric Trac d'Or.



Liga

Gioco elegante e dalle meccaniche raffinate ampiamente sottovalutato dal mondo dei giocatori italiani.

Nand

Gioco ben strutturato e solido come una roccia, ma anche vario e ben diversificato, che dimostra come ci possa essere della sostanza anche in un gioco di carte dalla durata contenuta.

Prometeo

Gioco profondo ed elegante dalle meccaniche estremamente semplici, penalizzato probabilmente da una grafica orrenda. Chi riesce ad andare oltre l'estetica, troverà un piccolo gioiello.

MDM

Il valore storico di Saint Petersburg è innegabile: si tratta di uno dei primi giochi di scelta carte e produzione "a valanga" di risorse che rinuncia al meccanismo autoequilibrante dell'asta (Outpost, The Scepter of Zavandor) per assegnare i pezzi del "motore". Il vantaggio netto è una notevole riduzione del tempo di gioco (che si mantiene agilmente sotto l'ora); il rischio è la presenza di alcune carte troppo potenti (problema quasi del tutto evitato, e completamente risolto dall'espansione New Society).

Il gioco richiede calcoli accurati, propone svariate scelte interessanti, accompagnate da alcuni tranelli che si imparano ad evitare dopo le prime partite. La scelta fondamentale, come è logico immaginare, consiste nel saper scegliere quando e come convertire il motore di produzione di denaro in produzione di punti vittoria.

Il gioco funziona egregiamente in due o tre giocatori, mentre rasenta l'incontrollabilità in quattro.

suddiviso in quattro fasi diverse:

- nella prima vengono messi in vendita solo gli artigiani: carte a fondo verde che producono soldi alla fine di questa stessa fase;
- nella seconda è il turno degli edifici: carte

a fondo blu che vanno ad occupare tutti gli spazi lasciati vuoti dalle carte acquistate nella fase precedente e che producono punti vittoria alla fine della fase;

- nella terza fase il compito di riempire gli spazi rimasti liberi viene assegnato agli

aristocratici: carte a fondo arancio che producono soldi e/o punti vittoria alla fine della loro fase. Il gioco prevede per queste carte anche un meccanismo di collezione di set che dona a fine partita un cospicuo bonus in punti vittoria ai



giocatori che ne collezionano in gran varietà.

Nella quarta fase abbiamo qualcosa di più sfizioso ad occupare gli spazi liberi: carte nei colori precedentemente esaminati, generalmente di alto costo, da usare come miglioramento per sostituire carte giocate precedentemente, pagando solo la differenza di costo.

si innesta una situazione nella quale se nessuno acquista edifici non si liberano posti da coprire successivamente con aristocratici, miglioramenti, etc. Così si arriva a centellinare gli acquisti o a prendere carte in mano (con un massimo di tre) con l'obiettivo di giocarle quando circoleranno più soldi. Il rischio è di non

esattamente la stessa carta che volete voi. Immensamente importante diventa l'ordine di turno, che infatti cambia per regolamento di continuo, proponendo ad ogni fase un nuovo primo giocatore (è un poco più complicato di così, ma la sostanza è quella). Valutare quanti giocatori sceglieranno prima di voi nella prossima fase e cosa prenderanno fa parte del gioco e lo influenzerà.

Saint Petersburg gravita attorno alle giusta valutazione delle tempistiche, e alla creazione di un motore di generazione di denaro e punti vittoria.

Le carte che sopravvivono, non acquistate, a questa fase vengono riproposte, scontate, nelle fasi successive, per essere eliminate solo al termine della successivo turno. Altri sconti possono essere ottenuti dai giocatori che acquistano copie successive di carte che posseggono.

Dove Saint Petersburg diviene strategicamente interessante

Questa sequenza di fasi che pare un modo naturale di giocare si rivela infida alla fine della prima partita che giocherete: incasserete la maggior parte dei soldi infatti solo dopo la fase di acquisto degli artigiani e dovrete gestirvi per 4 fasi di acquisti. All'inizio del gioco questo vuol dire di solito evitare di dilapidare il vostro capitale nell'acquisto di costosi edifici. Una volta che tutti sono consci di ciò però

riuscire a giocarle entro la fine della partita, subendo un pesante malus in termini di punti.

Il gioco avrà così una fase iniziale dove si punterà a carte che danno la migliore resa economica possibile, con particolare interesse verso gli aristocratici di maggior valore e i miglioramenti degli edifici in grado di generare una quantità rilevante di soldi anche in fasi diverse da quella degli artigiani, per poi gradatamente passare ad un momento dove capitalizzare la resa economica con l'acquisto di edifici, senza dimenticarsi di calare le carte precedentemente prese in mano e di inseguire le carte aristocratiche dei tipi che ci mancano.

È tutta una questione di valutazione delle giuste tempistiche, che viene però fortemente complicata dalla competizione con gli altri giocatori, che vorranno, in genere,

Saint Petersburg è un classico?

Ovviamente lo è di fatto. Ma il motivo risiede probabilmente nella non eccessiva concorrenza al momento della sua uscita. È comunque un gioco dal design solido, semplice da apprendere ma non altrettanto da padroneggiare come ogni buon gioco dovrebbe essere.

LINX

FAB!O

LIGA

IAGO

MDM

NAND

PEPPE74

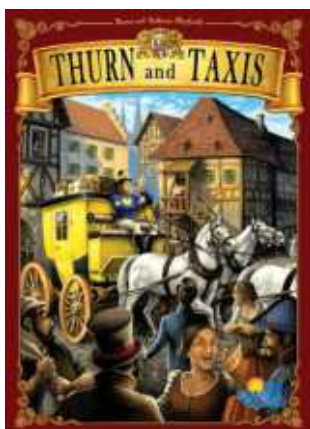
PROMETEO





Thurn and Taxis

Meccaniche semplici e ben rodiate (scelta carte, collezione di set e connessione) per un gioco in grado di soddisfare ogni platea.



di Andreas Seyfarth, Karen Seyfarth
Hans im Glück, Rio Grande Games,
Schmidt Spiele, 2006
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti
Gioco online: www.yucata.de/en,
www.brettspielwelt.de/

Andreas Seyfarth è un autore piuttosto curioso, ha avuto una produzione molto limitata (sostanzialmente solo 7 giochi in 17 anni di carriera) ma è riuscito a collezionare 2 Spiel des Jahres (*Manhattan* e *Thurn and Taxis*), a produrre uno dei migliori giochi "german" di tutti i tempi (*Puerto Rico*) e forse il miglior "spin-off" tematico di sempre (*San Juan*, anche se l'idea originale sarebbe da attribuire a Tom Lehmann). Dopo la vittoria dello Spiel des Jahres in compagnia della moglie con le conseguenti espansioni obbligatorie e un gioco di dadi che ebbe la sfortuna di uscire poco dopo *To Court the King* (guarda caso ancora di Tom Lehmann) è sparito, e non ha più prodotto nulla; è un vero peccato perché sarei stato curioso di vedere qualche sua nuova idea.

L'ultimo successo assoluto di Andreas (come detto, in collaborazione con la moglie Karen) è stato questo *Thurn and Taxis*, gioco semplice ma per nulla banale di costruzione di percorsi che ricorda in qualche modo *Ticket to Ride* (ma forse più *Canalmania* o *Union Pacific*) ma che offre la possibilità di valutazioni strategiche interessanti, permettendo un gioco sia leggero per neofiti che più profondo per giocatori abituali; un perfetto connubio di leggerezza e profondità che non poteva che portare al successo nel premio più

importante del mondo del gioco nel lontano 2006.

Il tabellone riporta una mappa della Germania meridionale (principalmente Baviera e zone limitrofe) con alcune città svizzere, austriache e boeme; i giocatori, come la famiglia tedesca che dà il nome al gioco, e che fu la prima fornitrice privata di servizi di trasporto merci, missive e persone, dovranno cercare di costruire stazioni di posta nel maggior numero possibile di città. Per fare questo dovranno costruire percorsi continui e non ripetitivi tra città vicine che, una volta completati, permetteranno di "lasciare" uffici postali nelle città toccate; costruire percorsi lunghi, così come servire con i propri uffici tutte le città di una determinata regione, forniranno punti vittoria aggiuntivi a cui andranno sottratti gli uffici postali non ancora costruiti a fine partita.

La mappa è composta da 22 città, ciascuna collegata a una o più delle altre da strade, ed è divisa in regioni caratterizzate da colori differenti e contenenti un numero variabile di città (da un minimo di una a un massimo di sette); alcune regioni hanno tonalità differenti dello stesso colore (Svizzera e Tirolo, Salisburgo e Boemia, Würthenberg e Hohenzollern) mentre altre (Baden, Baviera e Polonia) hanno un colore

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





specifico; ogni città può contenere un ufficio per ciascun giocatore e ogni giocatore ha a disposizione venti uffici da piazzare; il gioco è completato da un mazzo di 66 carte rappresentanti le città nella mappa (in tre copie ciascuna) e un set di cinque carrozze di valore crescente per ciascun giocatore.

Durante il proprio turno ogni giocatore dovrà pescare una carta (da un display di sei carte visibili o, al buio, dal mazzo) e successivamente dovrà giocare una carta e potrà ottenere uno dei quattro aiuti disponibili; tre degli aiuti riguardano la gestione delle carte, permettendo di pescare una carta aggiuntiva (obbligatorio se non si posseggono carte), di giocare una carta aggiuntiva oppure di scartare tutte le carte del display sostituendole con carte nuove da cui pescare, il quarto aiuto riguarda un altro aspetto del gioco e verrà spiegato più tardi.

Quando un giocatore gioca una carta deve piazzarla davanti a sé in una fila continua (in termini di collegamenti diretti) con le carte già giocate per prolungare il proprio viaggio; nel caso ciò non possa essere fatto (perché nessuna delle carte in mano al giocatore è direttamente collegata a uno degli estremi del percorso corrente) il percorso viene cancellato e tutte le carte giocate vengono perse; una volta giocata almeno una carta, se il percorso corrente è formato da almeno tre carte, il giocatore può decidere di chiudere il viaggio e di costruire uffici postali nelle città toccate dal percorso.

Gli uffici postali possono essere costruiti su una sola città per colore oppure in tutte le città di uno stesso colore (in questo caso le differenti sfumature contano come colori differenti); se tutte le città di uno stesso colore (in questo caso invece contano come colore unico) contengono un ufficio postale del giocatore questo ottiene una tessera bonus di valore decrescente, così come se il giocatore possiede almeno un ufficio postale in ciascuna delle regioni (Baviera esclusa) o se il viaggio del giocatore è composto da cinque, sei o sette carte; nella maggior parte dei casi le tessere bonus sono meno del numero di giocatori e quelle



per la lunghezza del viaggio possono essere ottenute più volte se si riesce a ripetere viaggi di lunghezza sufficiente.

Dopo aver chiuso un viaggio il giocatore che abbia utilizzato un numero sufficiente di carte ottiene una carrozza di valore crescente in termini di punti vittoria; la prima carrozza si ottiene col primo viaggio che tocchi almeno tre città, la seconda, possedendo la prima e compiendo un viaggio di almeno quattro città, e così crescendo fino all'ultima carrozza che richiede un viaggio che tocchi almeno sette città; al momento dell'acquisto, se non si è usato ancora alcun aiuto si può acquistare la carrozza con un percorso lungo due città in meno del necessario (questo è il quarto possibile aiuto).

Il gioco finisce alla fine del turno completo (ogni giocatore avrà a disposizione lo stesso numero di mosse) in cui uno dei giocatori piazza il suo ultimo ufficio postale o acquista la carrozza che richiede sette città toccate; il punteggio di ogni giocatore è dato dal valore della propria migliore carrozza, più tutte le tessere bonus ottenute



A guardare un po' più a fondo il gioco, e in particolare la mappa, però ci si rende conto che non tutte le città sono uguali, che non tutte le regioni sono altrettanto interessanti e che l'intera partita ha molto poco a che fare con la fortuna e con la gestione del rischio; il gioco dovrebbe essere pianificato dall'inizio alla ricerca della corretta sequenza di azioni e dell'ottimale

tessere bonus può diventare il punto cruciale dell'esperienza ludica. Personalmente lo trovo un pregio ma posso comprendere come questo non valga per tutti.

Analizzando la mappa è evidente che non tutte le città sono uguali in termini di importanza e di accessibilità e, allo stesso modo, non tutte le regioni e non tutte le tessere bonus hanno lo stesso peso; decisioni simili possono avere risultati completamente differenti in funzione di quando vengono prese e la comprensione di quanto manchi alla fine della partita e di chi sarà il giocatore che la provocherà diventa a volte fondamentale per poter ottimizzare le proprie mosse.

Non tutte le città sono uguali, alcune sono "più uguali" delle altre; Lodz, ha un solo collegamento (con Pilsen) ed è fondamentale per il bonus degli uffici postali in tutte le regioni (il più prezioso perché il più difficile da ottenere); per lo stesso motivo Pilsen (unico accesso a Lodz) è altrettanto importante; un discorso simile vale per Budweis e Basel (due soli collegamenti) ma nessuna delle due è chiave per il bonus di cui sopra, pur essendo necessari per ottenere quelli delle rispettive regioni; Innsbruck e Sigmaringen sono obbligatorie perché uniche città della propria regione, ma la seconda ha molte più opzioni di connessione della prima che quindi risulta più problematica; Nurnberg e Kempten/Augsburg (meglio la prima in

Thurn and Taxis coniuga alla perfezione la linearità necessaria a fare breccia nei neofiti con la profondità richiesta dai giocatori più esperti e smalizati.

durante la partita meno il numero di uffici postali non ancora costruiti; il giocatore col punteggio più alto vincerà la partita.

Il gioco è di facile e immediata comprensione: si pescano carte cercando di mantenersi vicini alle città già giocate per poi metterle in tavola e prolungare il proprio viaggio, decidendo, una volta che le carte collegabili fossero finite, se chiudere il percorso o tentare la fortuna e sperare che qualche nuova tappa del viaggio si renda disponibile nel turno successivo. La valutazione del rischio che si corre, visto che è necessario poter prolungare il viaggio nel turno per chiuderlo alla fine dello stesso, è il succo del gioco, o almeno questo è ciò che ogni giocatore neofita è in grado di comprendere.

sequenza di viaggi, le azioni a disposizione sono limitate in numero e la durata della partita è prevedibile (anche in presenza di un solo giocatore esperto) con notevole attendibilità fin dalle prime battute di gioco.

Sia chiaro, non si tratta di un gioco risolto (dopo tutto esiste comunque la casualità nell'uscita delle carte città) ma si tratta di un titolo che può essere analizzato in buona profondità senza bisogno di supporti tecnologici. Esiste una partita ideale da giocare e il tentativo di avvicinarsi a tale partita, oltretutto di chiudere il gioco nel più breve tempo possibile (14 turni, ma lascio ai nostri 24 lettori il piacere di trovarne lo svolgimento), acquistando la carrozza massima, costruendo tutti gli uffici e ottenendo il maggior numero possibile di



Peppe74

Per quanto Seyfarth sia conosciuto principalmente per Puerto Rico, ha lasciato il segno (in questo caso con la moglie Karen) anche con Thurn and Taxis. Un gioco di connessioni, leggero e ragionevolmente veloce, che trovo sempre piacevole da giocare. Nella sua versione base un po' ripetitivo per la mappa fissa, le inevitabili espansioni (inevitabili almeno dopo la vittoria dello SdJ) sopperiscono al "problema".

MDM

Thurn and Taxis è un ottimo esempio di come si possa confezionare un prodotto che permetta di soddisfare sia i giocatori occasionali che quelli assidui. Una delle sue caratteristiche è di essere "senza tempo": non particolarmente innovativo già alla sua uscita, resta tuttavia fresco e piacevole anche un decennio dopo la sua pubblicazione. Richiede osservazione e memoria (indispensabile contare le carte uscite durante la prima rotazione di mazzo, a meno che gli avversari non facciano largo uso della pescata "al buio") per essere giocato correttamente. Ha vinto lo Spiel des Jahres nel 2006, ma potrebbe ancora competere tranquillamente per l'odierno Kennerspiel des Jahres.

generale) sono i passaggi necessari per gli unici due percorsi perfetti disponibili (sette carte e sette uffici postali costruiti - ancora una volta si lascia al lettore il piacere di trovarli, a meno di uno dei due estremi che può essere una qualsiasi fra due possibili città).

Non tutte le regioni, o meglio i bonus sono uguali, se è vero che, in una partita a quattro giocatori, quelli delle regioni con tre città (Tirolo/Svizzera e Wurtemberg/Hohenzollern) non daranno punti a tutti è anche vero che la Baviera e gli uffici in tutte le regioni danno molti più punti e che quest'ultimo è molto più complicato da ottenere e quindi quasi certamente non tutti i giocatori ne trarranno giovamento; per questo molto spesso è preferibile rinunciare a uno dei piccoli bonus per ottenere il massimo dai più complicati; i



bonus per i viaggi lunghi nascondono tranelli, sia il loro valore decrescente (se qualcuno vi soffia il bonus vi ha sostanzialmente fatto sprecare una mossa) sia perché i tempi di gioco necessari a completarli molto probabilmente vi costeranno punti vittoria nella corsa alle carrozze di maggior pregio.

Come detto si tratta di un gioco con molte sfaccettature nascoste, che coniuga alla perfezione la linearità necessaria a fare breccia nei neofiti con la profondità richiesta dai giocatori più esperti e smaliziati; anche se a prima vista potrebbe sembrare un gioco profondamente influenzato dal caso, a meno di situazioni eccezionali, se un giocatore esperto si trova a dover contare sul fattore C per poter continuare un viaggio ha quasi certamente giocato male, e il favore che permette di scartare tutte le carte del display per sostituirle prima della pesca

dovrebbe essere evitato come la peste in quanto perdita di una preziosissima mossa.

Per me resta un piccolo capolavoro, un gioco che metto in tavola sempre e comunque volentieri e un successo pressoché garantito tra i neofiti; per quanto riguarda le espansioni l'unica cosa che vale veramente la pena è la mappa di Power and Glory (Prussia e Germania Settentrionale) che scombina le carte in tavola e produce nuove esperienze di gioco.

IAGO

FAB!O

PEPPE74

MDM





For Sale

Non servono tanti materiali per fare un gran gioco. Se non ne siete convinti, probabilmente non avete ancora giocato a For Sale. Il che è un peccato, visto che è stato pubblicato venti anni fa.

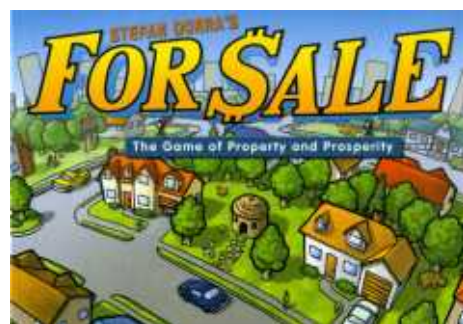


di Stefan Dorra
Eagle-Gryphon Games,
Heidelberger Spieleverlag, IELLO,
Ravensburger, Uplay.it edizioni,
1997

N. Giocatori: 3-6
Durata: 20 minuti

Versione corta: For Sale è un filler basato sulle aste, che **dovete** avere in casa.

Versione normale: For Sale (o For \$ale) fa parte della grande famiglia dei giochi di aste, un filler dall'anima "german" fino al midollo, infatti l'ambientazione è assolutamente posticcia: si parla di compravendita di immobili, ma questi potrebbero essere sostituiti da qualsiasi altra cosa. Il nucleo del gioco è nelle due aste che caratterizzano due fasi ben distinte: la prima è un'asta classica, si punta al rilancio usando delle monete (si riceve un certo capitale unicamente all'inizio della partita) per ottenere delle carte (30 carte numerate da 1 a 30, che rappresentano abitazioni): ogni round sul tavolo vengono scoperte tante carte quant'è il numero dei giocatori, al proprio turno si può rilanciare o passare, e quando si passa si paga la metà della propria puntata alla banca e si prende la carta con il valore più basso; l'ultimo invece paga tutta la sua puntata e prende l'ultima carta.



Una volta attribuite tutte le carte si passa alla seconda fase, dove si paga con le carte abitazione per avere carte denaro: ogni round vengono scoperte sempre tante carte denaro quant'è il numero dei giocatori, e con un'asta alla cieca ognuno punta segretamente una carta abitazione: nell'ordine di valore di queste ultime vengono assegnate le carte denaro. Alla fine si conteggiano i valori sulle carte denaro, sommandoli eventualmente alle monete iniziali rimaste (che non vengono usate nella seconda fase) e chi ha il totale più alto vince.

For Sale compie vent'anni, ma per semplicità e freschezza potrebbe essere stato inventato

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Linx

Un giochino di aste semplice semplice con nessun punto di interesse per me... che però ho comprato dopo averlo provato.

Peppe74

Per me For Sale è il filler perfetto: tempi di gioco veramente contenuti, decisioni non banali, belle illustrazioni (specie alcune edizioni). Un gioco da avere sempre in borsa, anche per me che non amo il genere.

MDM

Nella sua fascia di difficoltà e durata è pressoché imbattibile. Una sapiente miscela di aste e aste cieche (con una componente non trascurabile di azzardo/sfida alla fortuna) che risulta magnetica ed estremamente coinvolgente. Raramente si riesce a farne una sola partita.

Prometeo

L'essenza delle aste in un party game. Una grafica accattivante e un semplice regolamento lo rendono un ottimo filler soprattutto per i giocatori occasionali.

oggi: difficile trovarli dei difetti, abbiamo due fasi di asta che si svolgono in modo molto differente, ma entrambe ricche di tensione e complementari tra loro; nella prima asta abbiamo una gara di "resistenza" contro gli avversari, e per il "twist" che l'ultimo paga tutta la posta si deve valutare attentamente se la carta più alta sul tavolo vale tale differenza di spesa, mentre la seconda asta è di puro bluff e



"lettura" dell'avversario, e con un pizzico di memoria è possibile giocarla avendo un'informazione completa sulle risorse altrui.

Tra parentesi, c'è una discreta differenza tra le partite a cinque-sei giocatori rispetto a quelle in tre-quattro, dato che nel primo caso si usano tutte e trenta le carte (rispettivamente si giocano sei o cinque round), mentre nel

trascurabile, e fungono da elemento di spargio in caso di parità).

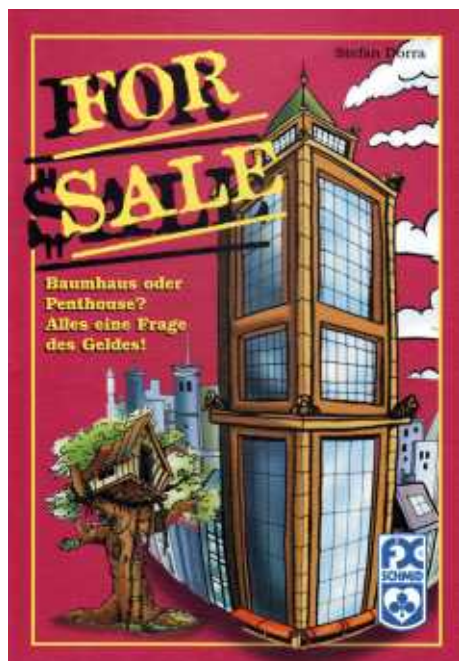
E la seconda fase è sempre ricca di colpi di scena, per la casualità delle poste (le carte denaro valgono da 0\$ a 15.000\$) c'è la possibilità (con quattro carte moneta alte) di prese consistenti anche con le abitazioni di valore più basso, e questo significa che anche

A meno che dalla vostra collezione siano banditi i giochi di aste, non potete farvelo mancare.

secondo caso se ne scartano segretamente alcune prima di iniziare (si giocano sei o sette round): questo significa che in cinque-sei l'informazione è completa, sia per le abitazioni che per le carte si può fare progressivamente una valutazione sempre più completa sull'andamento delle uscite, ad esempio se nei primi round sono uscite molte carte di valore basso, conviene conservare monete per gli ultimi round (e magari tentare di far esaurire le monete agli avversari), mentre se le carte di valore alto sono già passate, conviene conservare monete per la fine della partita (notare che hanno un valore tutt'altro che

queste possono essere utili, e nella prima fase è tutt'altro che sbagliato aggiudicarle, magari senza spendere nulla (chi esce senza puntare semplicemente prende l'abitazione di valore più basso sul tavolo).

In sintesi, abbiamo un filler di sostanza (tra parentesi, dalla grafica simpatica ed indipendente dalla lingua), che accoglie ottimamente fino a sei giocatori, che si gioca in un tempo contenuto, dal costo ridotto e dalle regole che si spiegano in due minuti: a meno che dalla vostra collezione siano banditi i giochi di aste, non potete farvelo mancare.



NAND

FAB!O

IAGO

LINX

PEPPE74

MDM

PROMETEO





StarCraft: The Board Game

Il primo "deck building" della storia ludica applicato al videogioco che ha fatto la Storia degli strategici in tempo reale. Dieci anni dopo la pubblicazione Starcraft: the board game resta il migliore wargame a fazioni asimmetriche.



di Corey Konieczka, Christian T. Petersen
Fantasy Flight Games,
Heidelberger Spieleverlag, Nexus,
2007

N. Giocatori: 2-6
Durata: 180-240 minuti

Premessa

Blizzard deve buona parte del proprio successo a StarCraft (1998) ovvero il più famoso e amato gioco strategico in tempo reale per PC. In Corea del Sud è addirittura elevato a sport nazionale con tanto di match in diretta televisiva. Fantasy Flight Games, specialista nel realizzare giochi di società basati su licenze importanti, tenta la conversione di un mostro sacro videoludico dieci anni fa esatti.

"StarCraft: The Board Game" (STBG) è un maledetto capolavoro sublimato con l'espansione "Brood War" in quello che ad oggi può essere considerato il gioco di società di guerra con fazioni asimmetriche definitivo.

L'universo di StarCraft

In una galassia lontana i Terran, discendenti degli esploratori spaziali umani, si trovano a fronteggiare la più terribile minaccia dell'Universo ovvero gli Zerg, sciame di alieni insettoidi capaci di evolversi con velocità pari alla folle voracità con la quale distruggono i pianeti che infestano.

Quando tutto sembra perduto entrano in campo i mistici Protoss, civiltà aliena ultra avanzata tecnologicamente, a dare la caccia agli Zerg pur non fidandosi dei Terran.

Ogni razza ha Eroi e fazioni con interessi e intrighi degni di una epica Saga Spaziale (viene da chiedersi come mai non sia stata ancora realizzata una trasposizione cinematografica) ove nell'incedere della narrazione si scorge l'ombra di un'estinta primordiale civiltà aliena avvolta nel mistero. Secondo la consolidata filosofia che vuole "mio amico il nemico del mio nemico", la lotta per la sopravvivenza delle razze in gioco vive di alleanze e tradimenti.

Questo è StarCraft: voi da che parte state?

Da videogioco a gioco da tavolo

La sfida era ardua: trasporre uno strategico in tempo reale basato su schermaglie locali con razze asimmetriche ovviamente con "nebbia della guerra". Il tutto senza tradire l'anima di StarCraft della Blizzard: scontri furenti duri e puri tra decine di unità diverse con una marea di possibilità di sviluppi tecnologici dedicati.

Qui gli autori, Corey Konieczka e Christian T. Petersen, in parte seguono pedissequamente il videogioco e in parte osano con soluzioni decisamente brillanti. Una licenza così famosa è un'arma a doppio taglio: bisogna trovare l'equilibrio tra le esigenze di aderenza all'ambientazione (cosa che non

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





ha importanza se di cognome fai Knizia) e esigenze di giocabilità.

Produzione

L'aspetto economico del videogioco viene ripreso abbastanza fedelmente: ci sono le due materie prime (gas e minerali) e gli immancabili lavoratori dedicati alla loro estrazione.

A differenza di quanto fatto con la trasposizione di Warcraft (sempre licenza Blizzard e ovviamente realizzata da FFG) dove le risorse erano finite -perlomeno nell'espansione che correggeva gli inevitabili bug-, in STBG ogni regione produce finché non viene esaurita attraverso extra produzioni o effetti di carte evento.

Non è quindi possibile accumulare risorse bensì è necessario allocare sulle risorse lavoratori per la produzione (di edifici, moduli, trasportatori, lavoratori e unità) ovvero maggiori saranno i lavoratori disponibili e le

risorse sotto controllo e maggiore sarà la capacità produttiva per turno.

Eserciti

Le unità di ogni razza sono state riproposte in modo fedele: un'autentica orgia di miniature di ottima fattura all'epoca e gradevoli anche oggi.

Come nel videogioco ogni unità è volante o terrestre e ogni unità può colpire aria, terra o entrambe: quindi esistono notevoli combinazioni possibili nella produzione del proprio esercito in funzione dell'avversario. In linea di massima ogni razza ha tre linee produttive militari: fanteria, mezzi terrestri e forze aeree. Come nel videogioco in STBG l'attacco è

Scala di gioco

Ci si sarebbe aspettato un tabellone classico esagonale componibile per riprodurre le schermaglie del videogioco invece STBG si basa su scala spaziale: si combatte su pianeti interconnessi divisi in regioni.

Una parte del gioco di cruciale importanza risulta quindi proprio la costruzione della galassia in fase di set up. Ogni giocatore riceve a caso due pianeti (o tre nella variante galassia grande): a turno si piazza un pianeta connettendolo ad almeno uno preesistente e ogni giocatore partirà in uno dei due pianeti ricevuti all'inizio. Piazzarsi nel pianeta sbagliato (ovvero con risorse inadeguate alla propria

Starcraft The Board Game specialmente a squadre dona un'esperienza di totale immedesimazione e sapore scacchistico che sfocia tra giocatori "pro" in partite articolate senza neanche parlarsi eppure intendendosi alla perfezione.

ultra incentivato: si producono unità ogni turno, si combatte subendo ingenti perdite e si ricomincia a produrre per le ondate offensive successive. Mentre nel videogioco si comandano eserciti numerosi, in STBG tutto il focus è sulle abilità delle singole unità. Lo spirito del videogioco è stato quindi virtuosamente condensato nell'enorme asimmetria e possibilità di personalizzazione del proprio esercito.

razza) o peggio in una posizione di svantaggio strategico rispetto agli avversari può pregiudicare l'intera partita.

Ogni regione può contenere o gas o minerali o punti vittoria. Inoltre in ogni regione è indicato il numero massimo (e il tipo se si usa l'espansione Brood War) di unità piazzabili (da un minimo di due a un massimo di quattro): quindi a differenza del



videogioco in STBG non è possibile effettuare battaglie campali tra eserciti enormi (sul combattimento tornerò dettagliatamente in seguito essendo il cuore del gioco).

La “nebbia di guerra”

Se il videogioco è in tempo reale con “nebbia di guerra”, in STBG viene simulato questo concetto in due modi.

A) fase “ordini”: ogni giocatore deve piazzare segretamente a turno un totale di quattro ordini (che verranno illustrati in seguito) su un

pianeta (non su una regione!) nel quale è presente oppure a lui adiacente. Questo sistema ricorda “Il Trono di Spade” edito sempre da FFG ma con una notevole differenza infatti gli ordini di tutti i giocatori vanno impilati. Nella fase esecutiva ogni giocatore deve eseguire un proprio ordine in cima alle pile dei pianeti. Questa meccanica implica due cose: 1) tendenzialmente il primo ordine giocato sarà l'ultimo eseguito e viceversa 2) è possibile “tappare” gli ordini degli avversari

Il bluff, la previsione e la deduzione

portano a dinamiche di gioco profondissime almeno una volta acquisito il principio non propriamente intuitivo di invadere “al contrario”.

Difatti per edificare una base in un nuovo pianeta bisognerà piazzare per primo un ordine “costruzione” e poi “mobilitazione” avendo cura a monte di avere un trasportatore presente tra il pianeta di partenza e quello bersaglio oltre a truppe, ovviamente. Almeno nelle prime partite è necessario prestare attenzione a questo aspetto, ma di contro, in termini di profondità, STBG offre la simulazione di un turno di gioco “in tempo reale” in quanto ogni giocatore deve avere chiare prima tutte le proprie mosse e al contempo prevedere quelle gli avversari.

Un ordine avversario in un proprio pianeta è davvero un attacco imminente oppure è un bluff? Inoltre “tappando” gli avversari è possibile mandare all'aria un'invasione rendendola impossibile (se si obbliga per esempio ad eseguire un comando di “mobilitazione” prima di aver prodotto non ci saranno truppe disponibili per l'attacco!).

B) Mazza combattimento: da un gioco di guerra ci si poteva aspettare un sistema di combattimento alla Twilight Imperium III, tanto per citare un'altra opera monumentale della FFG, ovvero l'uso di dadi con coefficienti differenti a seconda delle unità e degli sviluppi tecnologici.

Invece gli autori sfornano la prima declinazione di “deck building” in un gioco: un bel primato.

Si combatte attraverso carte da associare alle truppe di modo da avere un valore di Attacco e uno di Salute da paragonare con l'avversario. Ogni giocatore attraverso l'ordine “ricerca” può acquisire nuove tecnologie ovvero nuove carte combattimento migliorative, sia numericamente che come “effetti” (esistono anche carte tecnologia che diventano “attive” sempre sul tavolo di gioco), da aggiungere al proprio mazzo di partenza e in più pescare nuove carte dal proprio mazzo in modo da selezionare la mano che si preferisce in previsione di attaccare (o essere attaccati).

In questo modo la “nebbia di guerra” viene simulata semplicemente ed efficacemente: non sai esattamente la forza dell'esercito





avversario. A onor del vero non si tratta soltanto di paragonare valori numerici in quanto “effetti” dovuti alle tecnologie, e soprattutto il sistema di combattimento a scontri individuali apre svariate opzioni e una notevole profondità di gioco. Anche gli scarti sono consultabili non è matematico sapere cosa avrà in mano l'avversario, ma di contro è possibile sferrare attacchi perfetti essendo noti i massimali di attacco e salute; difendere è enormemente più complesso (spiegherò nella sezione “combattimento: l'arte della guerra” questa affermazione).

STARCRAFT: THE BOARD GAME

sintesi del gioco

Questo non vuole essere un riassunto del regolamento bensì una visione d'insieme dell'esperienza di gioco.

STBG è un gioco fortemente asimmetrico. Terran, Zerg e Protoss hanno tecnologie, unità e abilità decisamente diverse. Le unità si dividono in truppe militari e in truppe assist: queste ultime non hanno valore in attacco ma forniscono effetti aggiuntivi speciali in combattimento in particolare con carte tecnologia ad hoc.

Razze in gioco:

Terran: è la fazione più versatile grazie ai Marine (truppa più economica ed efficace in campo) e al Vascello Scientifico (truppa assist che può essere sviluppata specificatamente contro Zerg o Protoss).

Zerg: la sua forza è il numero, gli Zergling sono le unità più numerose in gioco. Le sue truppe sono in genere più economiche ma non irresistibili. Inoltre gli Zerg hanno la più alta capacità produttiva bellica in gioco.

Protoss: è la fazione con le truppe più

costose ma anche più potenti come i temibili Arconti. Inoltre i Protoss hanno numerosi bonus tecnologici, non ultimo la possibilità di causare distruzioni multiple con il “danno splash” degli Alti Templari come nessun'altra razza.

In linea di principio vige un rapporto “forbice – pietra – carta”: i Protoss sono efficaci contro gli Zerg, i Terran contro i Protoss e gli Zerg contro i Terran. Ciò non implica affatto che non ci siano contromisure adeguate per ogni combinazione.

La profonda conoscenza delle peculiarità di ogni razza, unità militari/assist e possibili sviluppi tecnologici porta a concludere che un giocatore esperto batterà inesorabilmente un novizio e tra esperti non c'è una razza più forte bensì STGB premia chi gioca bene.

Ogni razza ha due fazioni: Jim Raynor e Mengsk (Terran), Overmind e Regina delle Lame (Zerg), Aldaris e Tassadar (Protoss).

Di più ogni razza ha, oltre a unità militari/assist diverse e quindi anche carte tecnologia diverse, poteri diversi. Inoltre ogni fazione ha una condizione di vittoria specifica e con Brood War anche sette carte leadership, ciascuna diversa. Le carte leadership differenziano ulteriormente le fazioni con poteri unici e Eroi come nel videogioco. Durante ogni partita è quindi possibile cambiare stile di gioco oltre che immergersi davvero nel mondo di StarCraft: l'ambientazione è resa in modo spettacolare senza dover per forza essere un fan del videogioco. Giocare con gli Zerg della Regina delle Lame è diverso che con gli Zerg Overmind e così per tutte le altre fazioni.

Una partita di STBG prevede:

- 1) scelta delle fazioni e costituzione della galassia
- 2) un serie di turni composti da 3 fasi
 - A) fase ordini
 - B) fase esecutiva
 - C) fase di raggruppamento con verifica delle condizioni di vittoria

Inoltre il gioco è diviso in 3 “ere” da un apposito mazzo di carte. Queste carte fungono da bonus durante un turno e da timer per le carte leadership (se ne gioca una per era).





Nel caso di partite a Punti Vittoria servono anche per attivare le condizioni di vittoria speciale di fazione durante la terza era e da fine partita: se durante la terza "era" escono due carte "la fine si avvicina" il gioco termina istantaneamente, vince chi ha più Punti Vittoria (in caso di pareggio chi ha più risorse, poi chi controlla più aree, poi chi ha più basi infine chi ha più lavoratori... altrimenti possiamo dire che il pareggio è più che meritato)

Esistono 4 modalità di gioco:

- 1) A punti vittoria: 15 PV in singolare (30 PV a squadre) oppure vittoria durante la terza "era" dovuta a condizione di vittoria speciale di fazione oppure chi è in testa dopo la seconda carta "la fine si avvicina" (è eliminato istantaneamente chi non ha né unità né basi in gioco)
- 2) A punti vittoria galassia grande (3 pianeti per giocatore al posto di 2): 25 PV in singolare (50 PV a squadre) oppure vittoria durante la terza "era" a chi è in testa dopo la seconda carta "la fine si avvicina" (è eliminato istantaneamente chi non ha né unità né basi in gioco e non vale la condizione di vittoria speciale di fazione)
- 3) Dominio: non contano i punti vittoria né è previsto un termine della partita durante la terza "era". Quando un giocatore non ha più né unità né basi in gioco è eliminato, si procede finché resta un vincitore

(singolare o a squadre)

4) Survival: non contano i Punti Vittoria, sono disponibili solo 3 basi per ogni giocatore (che non possono essere ricostruite una volta distrutte). Un giocatore è eliminato istantaneamente quando non ha nessuna base in gioco.

Ordini

Mobilitazione: permette di effettuare un combattimento (uno solo) nel pianeta attivato oltre a muovere le proprie unità presenti nel pianeta e farvi convergere proprie unità da pianeti adiacenti

Produzione: nel seguente ordine: se una base è presente nel pianeta è possibile produrre (lavoratori, trasportatori, unità, 1 edificio e 1 modulo). Se non è presente una base è possibile costruire una base.

Ricerca: se nel pianeta è presente una propria base, si pescano 3 carte combattimento poi si può comprare una tecnologia ed aggiungerla al proprio mazzo rimescolando gli scarti.

Difesa (si gioca scoperto e si esegue subito): aggiunge un "bunker" (bonus difensivo monouso) in una regione controllata e permette di spostarvi unità dallo stesso pianeta e dagli adiacenti durante la fase "ordini".

Combattimento: l'arte della guerra

STBG è un gioco di guerra dal primo turno fino all'ultimo. Ogni aspetto del gioco

è votato a produrre unità, sbloccare le unità più potenti e migliorarle con le tecnologie per gettarle nella mischia.

Non perdona errori in fase di pianificazione, è spietato verso chi sbaglia gli sviluppi tecnologici e affossa chi tenta di difendersi e basta. È impossibile arroccarsi in difesa mentre di contro la continua pressione contro gli avversari è incentivata dallo stesso gioco.

Perché l'attacco è favorito

Ogni regione ha indicato il numero massimo di unità che può contenere (da 2 a 4 come detto): chi attacca può sempre eccedere di 2 unità il limite di regione. Chi attacca decide l'accoppiamento delle unità in mini scontri 1 contro 1, le unità in eccesso devono essere assegnate a supporto di uno scontro già formato come "seconde linee" infine si associa una carta combattimento coperta (più una eventuale carta combattimento rinforzo) per ogni scontro. Un'unità è distrutta se l'avversario ha un attacco uguale o superiore alla propria Salute.

Ovviamente il 99% dei combattimenti vede l'attaccante in superiorità numerica sempre che non ci si trovi in un tavolo di sprovveduti. Per vincere però l'Attaccante deve distruggere tutte le unità militari del difensore. Le unità assist devono andare



necessariamente in seconda linea (in quanto hanno zero come valore di attacco).

Se solo un'unità militare del difensore sopravvive allora vince la difesa e l'attaccante deve ritirarsi.

Con queste premesse è evidente come sia difficile organizzare una difesa efficace per un'eventuale guerra di posizione o peggio di logoramento. Inoltre un attacco è già più che efficace se distrugge quante più truppe del difensore anche senza conquistare la regione, a patto di subire perdite nulle o di poco valore: STBG è un gioco militare quindi vige il concetto di costo/opportunità.

Costruire un esercito efficiente

In STBG come già detto non avremo sotto il nostro controllo un esercito enorme: la sfida è gestire e sviluppare un mix di unità funzionale contro avversari ed essere pronti a rinnovare sempre le unità ad hoc. Inoltre non è possibile (per tempo e risorse disponibili in genere) né ottimale sviluppare tutte le tre linee di produzione militare (fanteria, mezzi terrestri e forze aeree). Osserviamo infine che è controproducente sviluppare troppe carte tecnologia: il rischio di "ingolfare" il proprio mazzo di carte combattimento è da evitare.

La distinzione delle unità in terra e aria oltre che in capacità di colpire terra, aria o entrambe porta a combinazioni di attacco e difesa dalle implicazioni profonde.

Le carte combattimento hanno tre caratteristiche:

- 1) unità raffigurate;
- 2) una coppia di valori Attacco e Salute: la prima coppia è in font grande (in genere di valore più elevato) e si applica se l'unità in battaglia è raffigurata sulla carta combattimento, la seconda coppia è in corpo piccolo (in genere di valore più basso) e si applica se l'unità in battaglia è diversa da quelle raffigurate nella carta combattimento;
- 3) un effetto, che si attiva se l'unità in battaglia è raffigurata nella carta combattimento.

In genere una carta combattimento è associata a due o più unità. Già questo



implica che la composizione del proprio esercito deve prendere in considerazione un mix equilibrato di unità (ad esempio le unità A e B sono presenti nelle stesse carte combattimento: avere un esercito di sole unità A e B porterà ad esaurire rapidamente le carte combattimento coi valori migliori e conseguentemente porterà a giocare "fuori mano" ovvero valori più bassi).

L'efficacia in combattimento si mantiene ciclando il mazzo delle carte combattimento, congiuntamente alla produzione di unità complementari.

Solo quando il mazzo delle proprie carte si esaurisce (oppure se viene eseguito un ordine "Ricerca") è possibile recuperare le carte scartate formando un nuovo mazzo

di pesca. Un esercito non variegato soffrirà di valori bassi in combattimento dopo pochi scontri. Da un punto di vista squisitamente da game designer questo meccanismo simula i punti ferita e l'efficienza di un'unità in maniera semplice ma non banale.

In estrema sintesi conoscere le carte combattimento (proprie e altrui) in numero e le differenze di valore di Attacco e Salute è la base per condurre attacchi efficaci.

Cosa e quando produrre diventa cruciale in funzione dell'avversario del momento così come è cruciale tenere a mente quali tecnologie sviluppano gli avversari per essere costantemente in pari se non in anticipo sui tempi.



Se non fosse chiaro in STBG paga sempre e solo l'espansione e l'attacco...

Strategicamente è sempre saggio occupare tutte le regioni possibili di un pianeta poiché ogni ordine "mobilitazione" permette un solo attacco. Occupare per intero un pianeta rappresenta un ostacolo alle manovre degli avversari anche in termini logistici di spostamento di truppe potenzialmente ostili rispetto a una propria base adiacente.

"Ripulire" un pianeta di tre regioni corrisponde a tre ordini "mobilitazione": estremamente arduo da farsi in un turno e anche in due turni equivale a dedicarsi principalmente a tale operazione.

Di più osare invadere una regione di un pianeta contenente una base avversaria obbliga il nemico in pratica a perdere fino a due ordini (in genere una "produzione" e una "mobilitazione"): ogni turno si devono giocare quattro ordini, quindi una semplice testa di ponte può far perdere fino al 50% della manovra avversaria. In STBG non bisogna limitarsi a seguire solo i propri confini bensì cercare di avere una visione d'insieme, programmare, sviare i nemici ed essere sempre una o due mosse avanti agli altri prendendo e mantenendo l'iniziativa dei fronti.

...e poi ci sarebbero le innumerevoli carte tecnologia e relativi effetti

Circa le carte tecnologia sarebbe necessario un compendio dedicato ma credo valga la pena soffermarsi sul "danno splash". Alcune unità beneficiano di base del "danno splash" seppure in genere questo bonus sia tipico delle carte tecnologia e in particolare dei Protoss.

Un "danno splash" si applica quando nello scontro in cui è presente, tale unità e relativa carta distrugge l'unità nemica: a fine combattimento vanno distrutte tante unità nemiche aggiuntive tra tutte quelle superstiti quanti sono i "danni splash" attivati.

In soldoni che significa? Semplice: significa che lasciare in difesa un'unità "debole" e una "forte" è un errore che può costare caro se nei paraggi sono presenti unità nemiche dotate di "danno splash". Difatti l'attaccante smalzito eseguirà prontamente un attacco con anche solo due unità, delle quali possibilmente una economica da affiancare ad una dotata di "danno splash" (con relativa carta tecnologia già in mano altrimenti non sarebbe il caso di un attaccante smalzito). Basterà formare gli scontri (l'attaccante decide le schermaglie singolari) associando la propria truppa economica a quella "forte" (e quindi in genere anche costosa) e mettere la propria con "danno splash" con quella "debole". Il risultato sarà probabilmente perdere la propria unità economica ma distruggere





Raistlin

Di solito i giochi derivanti da videogame li trovo scarsi, scarni e pressapochistici; Starcraft è l'eccezione che conferma la regola, rivelandosi un titolo ricco, eccezionalmente profondo, impegnativo, nonché molto bello da vedersi. Un degno omaggio alla stupenda saga Blizzard ed un piccolo capolavoro american. Probabilmente il miglior wargame leggero esistente.

distruggere l'avversario "debole", attivare il "danno splash" e distruggere anche l'altra unità nemica: collateralmente si è anche conquistata una regione.

C'è un erede di STBG?

È stato indicato in Forbidden Stars, altra licenza importante portata sul tavolo di gioco da FFG, l'erede di STBG. Personalmente ritengo FS una versione semplificata di STBG, decisamente più adatta a un pubblico vasto, ma tutt'altro che un legittimo erede. Il "deck building" è stato pesantemente limitato al minimo sindacale (hai sempre la stessa percentuale di pescare una tecnologia poiché ad ogni combattimento ripeschi dal mazzo completo che è limitato a 10 carte fisse) così come sono state semplificate le truppe (le terrestri combattono con le terrestri e le aeree battono con le aeree appiattendolo le possibili combinazioni e implicazioni). Il combattimento, fulcro di STBG, in FS passa dall'uso sì di carte ma finalizzato con lanci di dadi con reroll e attivazione di combo su più round: in STBG hai la possibilità di pianificare e scegliere cosa fare, in FS vedi il risultato.

All'atto pratico se FS durasse meno di due ore in quattro giocatori sarebbe un ottimo gioco a sé stante da consigliare senza riserve. Purtroppo tutte le semplificazioni non portano affatto a tempi inferiori di gioco anzi il combattimento di FS per quanto decisamente più semplice concettualmente è comunque lungo, troppo per l'esperienza di gioco data. Personalmente dovendo investire quattro ore di gioco preferisco STBG rispetto a FS.

Conclusioni

Partirò con i lati negativi: STGB non è per occasionali né per chi cerca ore di relax a cervello spento.

La curva di apprendimento è decisamente ripida: tre razze completamente asimmetriche, tre mazzi di carte combattimento quindi diversi e non bastasse altri tre mazzi di carte tecnologia differenti con la quale cimentarsi nel "deck building" in funzione delle unità che si è deciso di sviluppare e produrre.

Prima di capire come si gioca con cognizione di causa credo siano necessarie almeno tre partite, poi giocare "bene" è un altro paio di maniche: una decina di partite, diciamo tre con ogni razza, è il minimo sindacale per iniziare a capire di cosa si sta parlando.

Ogni svista si paga a caro prezzo a partire dal set up iniziale della galassia e relativo punto di partenza. Nella fase ordini un errore può portare a perdere un intero turno, cosa tutt'altro che irrecuperabile ma decisamente frustrante. È possibile essere eliminati fisicamente anche nel primo turno mentre classicamente un "pro" se vuole può cancellare un "novizio" comodamente in due turni.

Detto questo, StarCraft: The Board Game (con l'espansione Brood War si spalancano orizzonti di creatività e acume bellico incredibili) a mio avviso è tra i migliori giochi di guerra asimmetrici mai prodotti e a squadre diventa il migliore in assoluto per profondità, rigiocabilità e soddisfazione personale nel vedere realizzati i propri piani strategici e cogliere opportunità tattiche sempre differenti prima degli avversari.

Per ogni strategia è presente una valida contromisura in ogni razza e fazione: la differenza è data dalle scelte del giocatore con un indice di casualità decisamente trascurabile, vince solamente chi gioca bene o semplicemente commette meno errori.



ALEDRUGO

RAISTLIN





Geniale!

Il gioco astratto multigiocatore che ha fruttato a Reiner Knizia la sua prima nomination all'ambito Spiel des Jahres. Scopriamo insieme perché.



di Reiner Knizia
*Fantasy Flight Games, Giochi Uniti,
KOSMOS, Stupor Mundi, 2004*
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Insieme a Klaus Teuber e Wolfgang Kramer, Reiner Knizia è uno degli autori che ha maggiormente contribuito alla definizione del gioco tedesco d'autore, specialmente nel periodo che va dal 1992 al 2008. La sua formazione, sia teorica che sul campo, è di tutto rispetto: un dottorato in Matematica ottenuto presso l'Università di Ulm, affiancato ad un passato da amministratore di una compagnia finanziaria da due miliardi di dollari.

Sicuramente più legato allo sviluppo e al perfezionamento delle meccaniche che non alla loro aderenza a qualsivoglia ambientazione, Knizia è sempre stato un grande sostenitore dei giochi astratti. Non è quindi una sorpresa che uno dei suoi titoli più diffusi, Geniale!, sia a tutti gli effetti privo di un tema.

Materiali

Geniale! si gioca su una plancia esagonale, a sua volta suddivisa in caselle esagonali; su di essa vengono piazzate tessere composte da due esagoni uniti per un lato (una sorta di domino esagonale): su ciascuno di essi è disegnato uno di sei simboli, identificato anche da un colore. Completano la dotazione quattro plance segnapunti con i relativi cubetti. Il gioco è stato pubblicato molte volte, e le varie



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





edizioni si differenziano principalmente per come sono realizzate le tessere. Nella prima edizione sono di plastica, accompagnate da quattro leggi dello stesso materiale; nelle ultime sono tessere di cartone, e i loro sostegni sono ottenuti tramite piccole aperture sui lati della stessa plancia di gioco: una soluzione sicuramente più economica ma che toglie la soddisfazione tattile e uditiva nel manipolare le tessere, oltre ad esporle ad usura.

Il gioco

Una partita si sviluppa in turni, in cui il giocatore attivo sceglie una delle sue sei tessere e la piazza sul tabellone, in modo che vada a coprire due caselle libere. Valuta quindi il suo punteggio, esaminando le dieci direzioni identificate dagli altrettanti lati della tessera piazzata: ottiene quindi punti pari al numero di simboli presenti sulla plancia, dello stesso tipo di quelli disegnati sulla tessera, che siano ad essi collegati in linea retta. Ogni simbolo porta punti nel proprio colore e quindi i giocatori hanno sei diversi punteggi. Se con la propria mossa si raggiunge il fondo scala (corrispondente a 18 punti) in uno o due colori si eseguono subito altrettante mosse aggiuntive, con le tessere rimaste. Quindi il giocatore controlla se, fra le tessere che ha ancora sul leggio, ne ha almeno una che contenga uno dei colori in cui al momento ha punteggio minimo. In caso affermativo, ripesca tessere fino ad averne nuovamente sei; altrimenti

egli può, se vuole, scartare tutte le proprie tessere, reintegrare il proprio leggio e poi rimettere le tessere scartate nel sacchetto.

La partita termina quando non è più possibile piazzare tessere sul tabellone: il

Il sistema di base è quindi sicuramente rodato (o addirittura logoro) ma in Geniale! sono le semplici regole accessorie (e come queste si combinano per esaltare l'importanza di tale equilibrio) che rendono il gioco degno di nota.

Geniale! è un gioco prevalentemente tattico, che richiede una continua valutazione del rapporto rischio/rendita fra accumulare punti in colori largamente disponibili o eliminare i colori meno diffusi.

giocatore il cui punteggio minimo è più alto vince la partita, utilizzando i punteggi degli altri colori (andando dal più basso al più alto) per dirimere le eventuali parità.

Sviluppo e blocco

Geniale! è, a tutti gli effetti, un gioco di piazzamento tessere "classico", che gravita attorno al bilanciamento fra sviluppo della plancia (per ottenere grandi quantità di punti vittoria con poche mosse) e blocco della stessa (per evitare che siano gli avversari ad usufruire di tale opportunità). Si tratta di un tipo di contrapposizione molto diffusa nei giochi del genere (basti pensare a *Carcassonne*, *Medina*, *Cacao* o *Ta Yü*): la mancanza di pezzi personali o dell'opportunità di reclamare come proprie alcune aree del tabellone rende ancora più importante mantenere l'equilibrio fra i due aspetti.

Il sistema di punteggio (non completamente originale, dato che era stato introdotto nel 1997 proprio da Knizia nel suo capolavoro *Tigris and Euphrates*, ma in versione "nascosta") di fatto scoraggia la componente di sviluppo (per la necessità di far crescere in modo omogeneo tutti i punteggi) ed esalta quella di blocco: riuscire a privare gli avversari dell'accesso a quei colori

Liga

Ottimo gioco per famiglie ed uno dei giochi astratti multi giocatore meglio riusciti di sempre.

Nand

Personalmente non supera la soglia tra l'astratto e il concreto che mi fa apprezzare al meglio un gioco, ma riconosco che il meccanismo, nonostante la semplicità, risulti sia elegante che di spessore.



Reiner Knizia e lo Spiel des Jahres

Nonostante l'indiscusso successo ottenuto dai suoi titoli, Knizia ha sempre avuto un rapporto difficile con il più ambito dei premi attribuiti ai giochi da tavolo. Moltissime le inclusioni nelle liste dei giochi consigliati (11 titoli in 13 anni, fra cui ricordiamo giochi del calibro di Modern Art, Tigris and Euphrates, Taj Mahal, Through the Desert, Royal Turf e Amun-Re).

Tuttavia, bisognerà aspettare proprio Geniale! per vedere uno dei giochi di Knizia nella ristretta lista dei giochi nominati: purtroppo si tratta del 2004, ovvero l'anno della vittoria di Ticket to Ride, uno degli ultimi grandi successi planetari (ha superato i 3 milioni di copie vendute nei primi dieci anni dalla sua pubblicazione). Nel 2006 ottiene un'altra nomination con Blue Moon City, ma anche in tal caso nella rosa c'è un avversario eccezionale: si tratta di Thurn and Taxis, di Karen e Andreas Seyfarth (Puerto Rico, 2002). La vittoria arriva infine nel 2008, con il non brillantissimo Keltis, quasi a compensare il lungo digiuno. L'anno successivo porta una nuova nomination, ancora con un gioco astratto (FITS) che si deve scontrare con una delle più importanti innovazioni del mondo ludico: il deckbuilding di Dominion (Donald X. Vaccarino). Dal 2010 lo smalto dell'autore si appanna: qualche apparizione nelle liste dei giochi consigliati (Jaeger und Sammler, 2010; Indigo, 2011; Rondo, 2013). Fino al ritorno proprio nel 2017, con un brillante gioco di corsa e deckbuilding (The Quest for Eldorado), destinato ad essere sconfitto da quello che, da molti anni, è stato il primo Spiel des Jahres "annunciato" con largo anticipo: il semplice e geniale Kingdomino.

dove si è in vantaggio diventa un elemento fondamentale per la vittoria. Tuttavia, accumulare grosse quantità di punti in alcuni colori non è del tutto inutile: la mossa aggiuntiva disponibile al raggiungimento del fondo scala diventa spesso l'unico modo per rendere nuovamente disponibile un colore nei confronti del quale uno o più avversari agiscono per mantenerlo inaccessibile. La regola della sostituzione delle tessere in caso di mancanza

dei colori meno sviluppati contribuisce a completare il delicato equilibrio del gioco, cercando di ovviare al possibile problema di scarsità di risorse dovuto ad una pesca sfortunata.

Il risultato è un gioco prevalentemente tattico, che coinvolge una continua stima della plancia, per valutare come e per quante mosse ciascun colore resterà ragionevolmente

disponibile, in modo da decidere se è il momento di unirsi agli avversari per fare incetta di punti in un colore, oppure se è il caso di aspettare ancora un po' e, nel frattempo, totalizzare un numero inferiore di punti in quei colori che hanno maggiore probabilità di venire bloccati nel prossimo futuro. Il tutto realizzato in modo estremamente semplice ed elegante.

Scalabilità

Le regole di Geniale! restano sostanzialmente immutate col numero di giocatori: quello che cambia è l'area disponibile per piazzare le tessere.

Il risultato è un titolo che funziona bene con qualsiasi numero di giocatori ma che, come molti giochi astratti, dà il meglio di sé in due giocatori. Infatti in questa configurazione non soffre di left-right binding, ovvero della notevole influenza che la posizione di seduta attorno al tavolo può avere sull'esito della partita. Tanto che, per quattro giocatori, viene proposta una variante a squadre in cui due segnapunti vengono affiancati e i membri delle due squadre giocano alternandosi, senza poter comunicare.

Le regole propongono anche una versione in solitario, che altera notevolmente il funzionamento del gioco, trasformandolo in un interessante esercizio di ottimizzazione statistica: il giocatore pesca una alla volta le tessere dal sacchetto e le piazza sul tabellone. L'obiettivo è ancora massimizzare il punteggio minimo, ma non c'è alcuna scelta su quale tessera piazzare, ma solo sul dove piazzarla: non è quindi utile a fare pratica per il gioco multigiocatore.



MDM

FAB!O

IAGO

LIGA

NAND





sotto la lente

di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

El Grande

Ha introdotto nel mondo ludico la meccanica di maggioranza e influenza sul territorio. Ha vinto lo Spiel des Jahres, nonostante il livello di difficoltà non trascurabile. Può bastare come biglietto da visita?



di Wolfgang Kramer, Richard Ulrich
Hans im Glück, Rio Grande Games,
Giochi Uniti, 1995

N. Giocatori: 2-5

Durata: 75-120 minuti

Gioco online: www.yucata.de/

El Grande ci porta nella Spagna rinascimentale, dove i nobili, rappresentati dai giocatori e definiti "Grandi", si contendevano il prestigio agli occhi del re. Si gioca su una mappa rappresentante la Spagna, divisa in nove regioni. Per guadagnare prestigio (punti vittoria) bisogna occupare le regioni con i propri "caballero" (i nobili di rango inferiore, rappresentati nel gioco dai classici cubetti colorati). Ogni regione attribuisce punti a chi ha il maggior numero di caballero; vengono premiate le prime tre posizioni di maggioranza, e questo accade ogni tre turni di gioco. Questo è in sintesi El Grande, vediamo con qualche dettaglio in più.

Si giocano nove turni; come specificato il terzo, sesto e nono turno hanno una fase finale aggiuntiva per il conteggio delle maggioranze. Ciascun giocatore ha un mazzo di carte potere numerate da 1 a 13 che deve gestire nel corso della partita (una volta giocate le carte potere vengono scartate). Si inizia il turno giocando una delle suddette carte, a partire da chi ha giocato per ultimo nel turno precedente. Non è possibile giocare una carta che sia stata scelta durante il turno corrente da uno degli avversari che ci ha preceduto.

La carta selezionata determina due aspetti del gioco: l'ordine del turno (chi ha



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





scelto il numero più alto gioca per primo) e la quantità di cavallero che il giocatore può prendere dalla riserva; infatti i cubetti non sono subito tutti disponibili per essere posizionati nelle province, ma devono prima essere "acquistati": i numeri bassi delle carte potere assicurano un gettito maggiore di cavallero. Ogni turno vengono rivelate cinque carte azione (pescate da altrettanti mazzi), numerate da uno a cinque (in realtà l'ultima azione è fissa); il giocatore attivo ne sceglie una tra quelle ancora disponibili, piazza sulla plancia un numero di cavallero non superiore al valore della carta ed esegue l'azione speciale prevista. Ci sono delle semplici regole di piazzamento da rispettare: la pedina del re si muove di turno in turno tra le varie regioni ed è possibile

piazzare i cubetti solo nelle regioni adiacenti al re, non nella regione dove è presente e non in quelle più lontane; in più c'è la regione speciale del "Castillo", dove è sempre possibile mettere i propri cubi: è una sorta di guarnigione segreta (i cubi messi nel Castillo non saranno più visibili fino all'apposita fase di risoluzione). Le azioni consentono di fare varie cose, solitamente quelle con il numero più basso sono più potenti, e di contro consentono di piazzare un minor numero di cavallero in mappa: spostare cubi dalle regioni, eliminare quelli degli avversari, alterare il punteggio delle regioni, imporre veti agli avversari; la quinta carta, fissa, consente di muovere la pedina del re. Quando si attiva la fase punteggio si valuta prima il Castillo, poi i giocatori

decidono segretamente dove spostare la guarnigione segreta del Castillo (si utilizza un disco per indicare una regione, azione che può essere richiesta anche da alcune carte) e si valutano, in ordine, tutte le regioni della mappa.

Cattivo, spietato, punitivo; El Grande è il capostipite di quelli che vengono oggi definiti "giochi di maggioranza", ovvero quei giochi che prevedono di premiare chi ha la maggioranza di unità/influenza su un'area del tabellone o di una mappa. *Age of Empires III*, *Specie Dominanti*, *The Lord of the Ice Garden*, per citare i primi che mi vengono in mente, hanno tutti degli elementi di El Grande. Il gioco ha il pregio di essere estremamente elegante, con un'unica





Nand

Un classico senza tempo, la pietra di paragone per qualunque gioco di maggioranze e controllo del territorio, e in assoluto per quanto riguarda stile e presentazione.

MDM

Gioco prevalentemente tattico, a tratti estremamente caotico, che gravita attorno alla scelta delle carte potere e quindi al proprio posizionamento nell'ordine di turno. Offre fin troppe opportunità di punire chi si trova in testa, pur senza obbligare a passare inosservati nelle seconde file per sperare di aggiudicarsi la vittoria. Attenzione a sedersi al tavolo con giocatori iperanalitici, che rischiano di allungare oltremodo la partita, privandola di ogni divertimento.

modalità di fare punti, la citata meccanica delle maggioranze nelle regioni: poche regole base e grande profondità strategica e tattica. Fondamentale, nella partita, è la gestione delle carte potere: saper scegliere quando rischiare e quando perdere, e gestire l'ordine di turno di gioco, dato che ci sono vantaggi sia ad essere primi, per la scelta delle carte azione, che ad essere ultimi - come spesso capita nei giochi di maggioranza è importante essere ultimi a piazzare, specialmente quando c'è la fase di conteggio punti.

Per quanto sia considerato uno dei capisaldi della scuola tedesca in realtà ne contraddice buona parte dei principi che poi si sono consolidati negli anni (ricordiamo che il gioco è datato 1995): ha degli elementi di interazione anche diretta, buona parte delle carte azione li prevedono; non ha meccanismi automatici di recupero per chi resta indietro, tutto è demandato alle scelte dei giocatori,



incoraggiando il "bash the leader" (attacco deliberato di chi si trova attualmente in vantaggio) se non si vuol vedere vincere chi sta già avanti al primo conteggio dei punti; ha elementi di scelta simultanea e informazioni nascoste (parliamo del Castillo) che possono riservare interessanti spunti tattici. Insomma, se molti oggi pensano ai german game come "coltivare il proprio orticello" significa che non

sforzati: El Grande e *The Princes of Florence* sono due capolavori di qualità assoluta che hanno lasciato il segno nello sviluppo dei giochi da tavolo. El Grande è stato l'unico gioco capace di vincere i due premi più prestigiosi nell'ambito dei boardgame: Spiel des Jahres e International Gamers Awards (IGA); è vero che la natura dei suddetti premi è cambiata negli anni, ma in ogni caso

Cattivo, spietato, punitivo. El Grande è il capostipite dei "giochi di maggioranze", che prevedono di premiare coloro che hanno più influenza su un'area di una mappa.

hanno mai giocato a El Grande. Difetti? Pochi. Innanzitutto la scalabilità: per quanto dichiarato da due a cinque giocatori, funziona bene se si è in tanti al tavolo; è intrinseco nella meccanica base del gioco di maggioranze ed è una caratteristica che presenteranno anche i giochi successivi. Inoltre una piccola sbavatura si può trovare nell'ordine di gioco delle carte potere che sarebbe meglio gestirlo seguendo l'ordine del turno precedente piuttosto che il senso orario... ma questo neo è imputabile all'età: oggi sarebbe stato realizzato in maniera diversa. I possibili difetti citati sopra (runaway leader, o anche possibile kingmaking) sono in realtà da vedere (o almeno da me interpretate) come caratteristiche del gioco, che deve essere con cura evitato da chi non ama l'interazione o è eccessivamente permaloso.

La coppia Kramer-Ulrich ha collaborato "poco" se si contano i lavori prodotti, ma "tanto" se si guarda alla qualità dei giochi

nessuno è più riuscito a replicare il risultato, ed è indice di quanto sia ampio lo spettro di giocatori a cui può interessare. Il successo per il pubblico non è stato da meno, e lo conferma il fatto che il gioco è stato ristampato più volte comprensive di un'edizione decennale e di una ventennale denominata "Big Box", contenente tutte le espansioni. Un classico che chiunque dovrebbe provare almeno una volta.

PEPPE74

FAB!O

IAGO

MDM

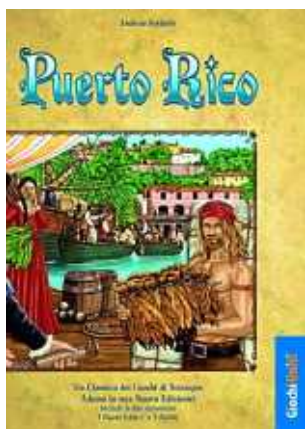
NAND





Puerto Rico

Per i pochi che ancora non lo conoscono, ecco il gioco che per molti anni è stato IL gioco strategico multigiocatore di riferimento.



di Andreas Seyfarth
Alea, Ravensburger, Giochi Uniti,
Rio Grande Games, 2002
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-150 minuti
Gioco online: www.brettspielwelt.de,
en.boardgamearena.com

Per chi come me si è avvicinato al mondo dei giochi "alla tedesca" sul finire del precedente millennio, quando nella comunità dei giocatori, almeno quelli italiani, i giochi "con i legnetti" e con regolamenti inferiori alle dodici pagine, erano visti non certo di buon occhio, Puerto Rico (PR) ha per anni rappresentato il nostro fiore all'occhiello, qualcosa di cui essere orgogliosi, l'emblema del gioco d'autore di qualità, in grado di far vedere che in quel movimento, che avrebbe drammaticamente rivoluzionato il mercato del gioco da tavolo, c'era senz'altro qualcosa di più profondo e rivoluzionario per i giocatori più smaliziati rispetto ad altri giochi per famiglie.

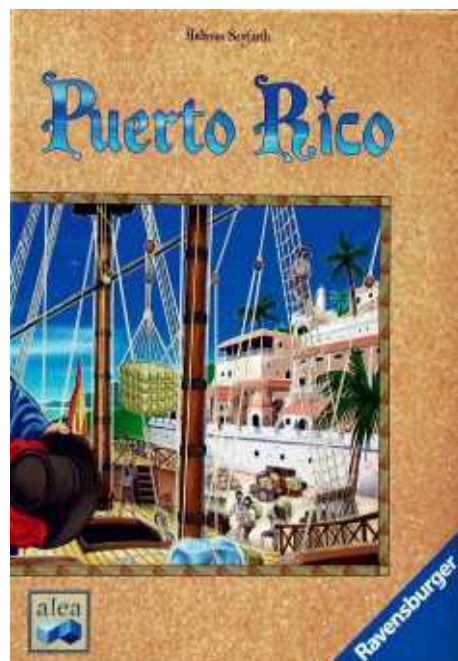
Erano gli anni in cui nasceva la comunità internazionale dei giocatori grazie anche all'esplosione di BoardGameGeek di cui, per diversi anni, PR fu il portavoce. "Conosci Puerto Rico?" era quasi una domanda rituale la cui risposta denotava o meno l'appartenenza ad un circolo elitario. Credo che nessun titolo nella storia dei giochi da tavolo moderni abbia mai ottenuto il successo di PR, nonostante che ora sia stato scalzato dal vertice delle classifiche da altri titoli, per una serie di ragioni che non è il caso di approfondire.

PR ha diverse importanti caratteristiche che a mio parere, anche ad anni ed anni di distanza dalla sua prima pubblicazione, lo rendono un

gioco attuale e divertente, in grado di competere con i migliori titoli presenti sul mercato.

Prima di addentrarci nell'esame dettagliato una breve panoramica per i pochi che forse ancora non lo conoscono.

In PR i giocatori si sfidano nel tentativo di fare più punti degli altri. Il motore principale del punteggio è la spedizione di merci verso il vecchio mondo. Per potere spedire merci occorre avere le piantagioni che producono le materie prime, gli edifici che le trasformano in prodotti ed un sufficiente numero di coloni per far



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





funzionare il tutto. Ogni giocatore dispone di una plancia personale in cui posizionare le proprie piantagioni e gli edifici della città.

Quello che contraddistingue PR rispetto ai giochi dello stesso periodo è principalmente la struttura del turno di gioco, per quegli anni senz'altro innovativa. Senza addentrarci nella querelle relativa alla genesi di questa meccanica possiamo dire senza ombra di dubbio che PR fu il gioco che la rese famosa a livello internazionale. Il gioco è diviso in round, giocati in senso orario, in cui ogni giocatore in esegue il proprio turno scegliendo una delle possibili carte personaggio ed eseguendo l'azione da essa indicata. Quindi, sempre in senso orario, gli altri giocatori hanno la facoltà di eseguire la stessa azione. Chi sceglie la carta personaggio ottiene anche un vantaggio speciale e spesso determinante nell'esecuzione dell'azione. Alla fine del round, quando tutti i giocatori hanno scelto un ruolo, i personaggi che non sono stati selezionati ricevono una moneta di incentivo; tutti i personaggi vengono rimessi a disposizione e il primo giocatore si sposta in senso orario. Non esiste quindi un turno di gioco fisso o una sequenza di azioni prestabilita. Essendo spesso determinante l'ordine in cui vengono eseguite le azioni, specialmente quando si imbarcano le merci, diventa importantissimo programmare bene la propria strategia in base a quello che fanno (o che faranno) i giocatori che ci precedono, stando attenti a non dare vantaggi ai giocatori successivi. In ogni caso saremo sicuri di eseguire soltanto l'azione che noi scegliamo. Non è raro che durante le partite, giocatori

scrupolosi che si “studiano”, non scelgano per diversi turni consecutivi alcune azioni importanti. La forte dipendenza dalla posizione al tavolo, ed il reale rischio che un giocatore sprovveduto possa avvantaggiare un altro in maniera evidente, sono due aspetti che hanno fatto storcere il naso a molti giocatori ma, per me, sono parte integrante del meccanismo e della bellezza di questo gioco.

Le diverse combinazioni di edifici, le diverse strategie, il confronto con gli avversari rendono questo gioco vario ed avvincente: un riferimento per modernità e bellezza.

Ci sono diverse strategie, o stili di gioco, a PR, che si avvalgono di particolari combinazioni di edifici ma non esiste, a mio parere, una strategia vincente ed è sempre fondamentale osservare come evolve la partita, quali edifici e che piantagioni vengono scelte dagli altri giocatori e anche quali strategie adottano.

Vediamo in dettaglio i ruoli con qualche appunto strategico.

- **Colonizzatore:** permette di scegliere una piantagione tra quelle disponibili (in base al

numero di giocatori). Il vantaggio di scegliere questo ruolo è la possibilità di prendere una miniera che di fatto garantisce uno sconto sull'acquisto di tutti gli edifici. I soldi sono uno dei fattori determinanti in PR e non sono molte le maniere di ottenerne: uno sconto di una moneta ad edificio può essere a volte determinante. Ci sono cinque tipi di piantagioni: mais, indaco, zucchero, tabacco e caffè. Tranne il mais, la cui piantagione produce già un bene commerciabile, le altre hanno bisogno dei

corrispondenti edifici di trasformazione. È bene in genere investire su uno o due tipi diversi di piantagione, ma nel corso della partita può succedere che sia vincente diversificare di più o puntare al monopolio.

- **Sindaco:** permette di ottenere i coloni che sono necessari per il funzionamento degli edifici e delle piantagioni. La scelta del

sindaco conferisce almeno un colono in più rispetto agli altri giocatori. L'azione del sindaco è l'unica che permette di posizionare coloni o di spostarli ed è quindi strategica: non è raro che edifici o piantagioni acquistati non siano utilizzabili quando servono perché in quel momento “disabitati”.

- **Costruttore:** permette di costruire edifici ed offre, a chi l'ha scelto, lo sconto di una moneta. Il numero degli edifici è davvero vasto e varie le potenzialità: esistono combinazioni di edifici molto efficaci ed altre che funzionano solo in





Linx

Le strategie da percorrere di questo classico, marcate dalla scelta degli edifici anche dopo tanto tempo mi paiono varie e interessanti. E il sistema di gioco dove il giocatore di turno sceglie e tutti poi fanno nell'ordine l'azione scelta ha fatto storia e non accusa minimamente i segni del tempo. Un ottimo gioco che ogni giocatore dovrebbe provare.

Nand

Un classico senza tempo, e applicando gli aggiustamenti minimi del doblone in meno al grano e dell'inversione dei costi tra fabbrica e università rimane estremamente bilanciato, e sempre accattivante così com'è, tanto che non sento mai la necessità di utilizzare gli edifici alternativi.

Peppe74

Forse il padre putativo dei giochi moderni. Un capolavoro di sintesi, strategia ed eleganza al quale molti si sono ispirati (e molti altri farebbero bene ad ispirarsi). I "difetti" che gli vengono spesso imputati (condizionamento della posizione al tavolo, linee strategiche preferenziali, edifici poco utilizzati) dovrebbero essere "contestualizzati" per quello che è uno dei giochi più sviscerati tra i boardgame moderni (basti considerare alle molteplici versioni elettroniche/online che il gioco ha avuto). Con un centesimo delle partite fatte a Puerto Rico molte pubblicazioni moderne semplicemente "sparirebbero".

Prometeo

Probabilmente il primo gioco da tavolo "moderno". Sicuramente un capolavoro all'epoca della sua uscita, adesso mostra un po' la sua età. In particolare la forte dipendenza dalla posizione al tavolo, aggravata da un'eventuale disparità di abilità dei giocatori, limita un po' il mio desiderio di rigiocarlo.

certe partite. Ogni edificio fornisce anche punti vittoria a fine partita ed esistono alcuni edifici speciali che non hanno abilità spendibili nel corso della partita ma danno molti punti vittoria alla fine. Come per le piantagioni il numero di



edifici in gioco è limitato, come lo è lo spazio nella plancia dei giocatori ad essi dedicato. Una volta costruito un edificio non può più essere rimosso. Spesso la scelta dei primi edifici detta in qualche modo la strategia della partita e, anche in questo caso, è molto importante tener conto di cosa acquistano gli altri giocatori.

- **Artigiano**: è quello che permette di produrre le merci a patto di avere coloni sulle piantagioni e sui corrispondenti edifici commerciali. Chi sceglie questa azione produce una merce in più. Occorre porre sempre molta attenzione prima di scegliere questa azione perché si dà la possibilità ai giocatori che vengono dopo di noi di scegliere il commerciante o il capitano e trarre vantaggio, spesso più di noi, dai beni appena prodotti.

- **Commerciante**: permette di mettere in vendita un bene a patto che non sia già stato venduto. Esiste un mercato, con lo spazio per ognuno dei quattro beni, in cui è possibile vendere. Ma una volta venduto un bene, nessuno potrà più farlo fino a che il mercato non sarà completo. Il valore di mercato dei beni varia da zero (per il mais) a quattro (per il caffè) e può essere incrementato da alcuni edifici. Sfruttare bene il mercato spesso è l'unico modo per poter avere i soldi necessari all'acquisto degli edifici più potenti e prestigiosi.

- **Capitano**: come detto all'inizio il grosso del punteggio viene fatto imbarcando i beni. Quando viene scelta l'azione capitano tutti, a turno, devono imbarcare un tipo di bene su una delle navi in porto a patto che lo spazio sulle navi non sia occupato da altri beni diversi: per capirci ogni nave può imbarcare un unico tipo di

merce. Gran parte della strategia di PR consiste nel prepararsi per quest'azione e nel cercare di offrire agli altri giocatori poche opportunità di imbarco. Una barca lascia il porto solo quando è piena e non è raro che uno si trovi nell'impossibilità di imbarcare merci. Peccato che alla fine dell'azione Capitano tutte le merci non imbarcate tranne una debbano essere gettate a mare.

PR è davvero un gioco spietato e nelle prime partite si paga spesso lo scotto di una meccanica e di una concatenazione delle azioni non sempre intuitiva. Le diverse combinazioni di edifici, le diverse strategie, il confronto con gli altri giocatori rendono questo gioco sempre vario ed avvincente. A quindici anni di distanza un gioco di incredibile modernità e bellezza.

LIGA

FAB!O

IAGO

LINX

MDM

NAND

PEPPE74

PROMETEO





Battle Line

Due piccoli mazzi di carte, le combinazioni del poker e un arguto sistema di valutazione. Può bastare a fare un ottimo titolo per due giocatori?



di Reiner Knizia
Chrononauts Games, GMT Games,
2000

N. Giocatori: 2
Durata: 30 minuti
Gioco online:

www.gourmetgaming.com

Battle Line è un gioco di carte di Reiner Knizia. Di questo autore oggi si sente parlare sempre meno ma venti anni fa i suoi giochi erano nel radar dei giocatori almeno quanto lo sono oggi quelli di Feld o Rosenberg.

Fu pubblicato per la prima volta dalla casa editrice Schmidt nel 1999 in una versione semplificata e con il nome *Schotten-Totten*. La versione di cui parlerò però, quella più complessa e che ebbe maggior notorietà, è quella che fu pubblicata l'anno successivo dalla americana GMT con il nome, appunto, di Battle Line.

In Battle Line due giocatori si affrontano schierando eserciti sui lati opposti di un fronte di guerra lungo il quale sono disposti nove obiettivi - o bandiere - da conquistare.

Le unità militari, rappresentate da carte, vengono schierate in corrispondenza delle bandiere e ciascun giocatore ha spazio per giocare tre prima che la bandiera venga assegnata a uno dei contendenti. La conquista di cinque bandiere qualsiasi o di tre adiacenti determina la vittoria.

Le armate sono organizzate in sei semi e numerate da 1 a 10 e le possibili combinazioni da giocare di fronte alla bandiera ereditano la loro forza dalle regole del poker. Una scala

dello stesso colore - scala reale - vale più di un tris che, a sua volta, vale più di un colore. Seguono la scala semplice (ovvero composta da carte in sequenza di colori misti) e infine ogni altra combinazione di carte che non rientri nei casi precedenti.

Un altro mazzo, quello delle carte tattica, offre ai giocatori la possibilità di forzare le regole base del gioco talvolta annullando il potere delle formazioni in favore della pura somma algebrica dei valori delle armate, altre volte offrendo jolly o azioni grazie alle quali è possibile spostare carte già giocate, proprie o persino dell'avversario.

La genialità di Battle Line sta nell'innescare della verifica per l'assegnazione della bandiera. Se due giocatori hanno giocato entrambi tre carte militari sul proprio fronte, la bandiera è assegnata confrontando il valore delle due combinazioni. Questo è il caso più semplice e immediato, ma non è il solo. Un giocatore che abbia già giocato tre carte sul proprio lato, può reclamare la bandiera anche se il giocatore avversario non ha giocato tutte e tre le sue carte. Per farlo deve dimostrare che non esiste la possibilità che l'avversario possa completare una combinazione più forte di quella già in gioco. La dimostrazione non deve tener conto delle carte tattica e tantomeno delle carte in mano, ma deve necessariamente basarsi sulle carte

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



**MDM**

Esclusi i giochi di carte living/collezionabili, Battle Line, con 83 partite, è il titolo che ho giocato di più nella mia collezione. E la stragrande maggioranza delle partite sono state fatte senza le carte tattica. La meccanica di questo gioco, e specialmente il fatto di poter bloccare le mosse attendiste dell'avversario dimostrando che non può più conquistare una posizione è talmente geniale e magnetica che, da sola, vale la partita. Un gioco da due semplice e che tuttavia richiede grande abilità tattica, che propone spesso dilemmi molto interessanti.

effettivamente visibili sul tavolo ovvero giocate dall'uno o dall'altro sulla stessa o su altre bandiere. Questa regola garantisce un livello di profondità notevole e ampi margini di manovra nelle decisioni tattiche dei giocatori, non ultime la possibilità di bluffare e la necessità di svelare cautamente le proprie intenzioni.

Questo aspetto è anche quello che richiede più dedizione. Concentrarsi sulle proprie formazioni generalmente impedisce di avere la necessaria visione globale del gioco per vincere la bandiera dimostrando di avere una combinazione imbattibile.

Il secondo grande pregio di Battle Line è la profondità dell'albero decisionale offerto fin dalle prime battute della partita. Per rendersene conto basta immaginare di avere in mano, a inizio partita, due 10. Il tris è una delle formazioni più potenti, secondo solo alla scala reale, e il 10 è la carta più alta del mazzo. Immaginare di giocare le due carte su una bandiera sembra apparentemente una mossa vincente, confidando nella probabilità di pescare almeno un altro 10 dal mazzo, così facendo però la strategia perseguita sarebbe subito svelata, e il giocatore avversario potrebbe evitare di giocare carte sull'altro lato in attesa di avere per le mani una scala reale, anche di carte basse che altrove sarebbero state poco utili.

Ancora, a parità di formazione lo scontro è vinto dalla somma più alta e in caso di ulteriore parità vince chi ha giocato l'ultima



carta. Un motivo in più per andare cauti e distribuire le proprie forze in modo calibrato e senza esporsi troppo, almeno fino a quando non si è sicuri di ottenere una bandiera. Anche sacrificarne una può essere una strategia perseguibile. Indebolire con formazioni perdenti un obiettivo in posizione meno utile è a volte necessario per effettuare uno "scambio", ad esempio giocando una carta che permette di dimostrare che un'altra bandiera,

decidesse di non giocare più carte di questo tipo per il resto della partita. Le carte in mano infatti non possono essere mai scartate ma solo giocate, una per ogni turno.

Davvero difficile, almeno per me, trovare difetti in Battle Line. Probabilmente i materiali non sono di qualità eccelsa, la grafica è funzionale ma non così accattivante. La componente legata alla casualità della pesca

Semplici regole garantiscono un livello di profondità notevole e ampi margini di manovra nelle decisioni tattiche.

in posizione più utile, non potrà più essere conquistata dal nostro avversario.

Le carte tattica sono una buona iniezione di caos in un gioco ordinato e lineare. Il loro effetto, a volte devastante sulle sottili tattiche ordite durante il gioco, è giustamente arginato dalla regola che impone un massimo di una carta di differenza tra le carte tattica giocate dai due avversari. Una regola semplice ed efficace che permette a chi volesse giocare una partita di puro combattimento al fronte senza rischiose sorprese, di impedire quasi completamente l'utilizzo di queste carte anche all'avversario.

Considerando poi che la mano di gioco, ripristinata alla fine di ogni turno con la pesca di una carta, non ha limiti sull'assortimento delle carte, il giocatore che dovesse esagerare nella pesca delle carte tattica si troverebbe ad avere una mano parzialmente inutilizzabile - e quindi meno scelta di gioco - se l'avversario

incide sicuramente sull'andamento della partita ma la sfida è saper gestire la propria mano al meglio. Difficilmente sarà premiato chi, in assenza di un buon piano di attacco, si limiterà ad aspettare l'unica carta utile ancora nel mazzo.

Di sicuro la scatola è più grande del necessario e anche il prezzo è altino per un mazzo di settanta carte e nove segnalini. Per risparmiare basterà acquistare la nuova edizione di Schotten-Totten edita dalla IELLO. A differenza della prima edizione della Schmidt del 1998 questa seconda edizione include anche le carte tattica ricalcando quasi completamente il regolamento GMT.

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



La Guerra dell'Anello

Tutti gli eventi della più celebre saga fantasy stipati all'interno di una scatola. Chi vincerà: l'Oscurità o i Popoli Liberi?



di Roberto Di Meglio, Marco Maggi,
Francesco Nepitello
Nexus, Ares Games, Devir, Fantasy
Flight Games, Heidelberger
Spieleverlag, Red Glove, 2004
N. Giocatori: 2-4
Durata: 240 minuti

Nel 2004 si era appena conclusa la trilogia cinematografica de "Il Signore degli Anelli": infatti nel Natale 2003 (gennaio 2004 per noi) Peter Jackson metteva la parola fine al suo monumentale progetto con l'uscita de "Il Ritorno del Re". Con il ricordo ancora vivo delle imprese della Compagnia, quale momento migliore per pubblicare un gioco da tavolo sul capolavoro di Tolkien? E non un semplice specchietto per attirare i fan, ma una simulazione strategica che permettesse di riprodurre tutti gli eventi che si sono verificati (o che si sarebbero potuti verificare) nella Terra di Mezzo, e notevole sotto tutti gli aspetti: prima di tutto numerici, con la Nexus che realizzava la tiratura di ben 80.000 copie in otto lingue (tra cui anche quella in inglese, venduta dalla Fantasy Flight Games con il suo logo), con un contenuto ricchissimo (tra cui più di duecento miniature) ad un costo di appena 40 Euro (è vero, sono passati tanti anni, ma ho il sospetto che la sola inflazione non basti a giustificare i prezzi che ci ritroviamo ora).

Uno degli elementi caratterizzanti di un gioco con questa ambientazione è che (per essere il gioco definitivo) deve gestire eventi su due livelli: il viaggio della Compagnia verso Monte Fato per distruggere l'Anello, e i combattimenti tra gli eserciti dell'Oscurità e dei Popoli Liberi, due livelli che non possono

interagire direttamente tra loro: non avrebbe molto senso condurre una carica di Olifanti contro Frodo (e Sam), no? Considerate che non sono molti i giochi che hanno tale struttura (se ci pensate, è un format molto cinematografico, anche in Guerre Stellari abbiamo da un lato singoli eroi e sullo sfondo battaglie epiche, e in effetti Star Wars Rebellion ha lo stesso approccio).

L'altro elemento cardine è la presenza nel libro di numerosi eventi, che difficilmente avrebbero trovato posto in un gioco se non si fosse utilizzato un meccanismo molto noto agli appassionati di wargame, ovvero quello di inserire tali eventi in carte (visto nei giochi di tipo "card-driven"), da utilizzare un tantum senza dover scrivere un mare di eccezioni per amalgamarli con il resto delle meccaniche.

La struttura de La Guerra dell'Anello (LGdA) è di base semplice: una plancia con la Terra di Mezzo suddivisa in aree (niente esagoni, ci sarebbero stati punti decisamente affollati e altri in cui letteralmente nessuna pedina sarebbe mai stata piazzata), in cui sono evidenziate Protezioni (favoriscono la difesa), Cittadine (si può reclutare), Città (favoriscono la difesa, si può reclutare) e Fortificazioni (si può reclutare, ci si può arroccare in difesa). Abbiamo miniature

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





differenti come forma per i vari popoli, ma sostanzialmente identiche tra loro nei valori di forza, suddivise in tre tipologie: standard, élite, e comandanti, con uno schieramento iniziale che non cambia (da buon wargame, c'è una situazione "storica" da rievocare).

La Compagnia viene rappresentata nel gioco da carte e miniature dei vari personaggi, la sua posizione verrà determinata con precisione solo in certi momenti, lasciando per la maggior parte del tempo la sua pedina nell'ultima posizione nota, e facendo avanzare un segnalino su una traccia che indica quanti passi ha fatto. L'Oscurità potrà tentare di ostacolarne il cammino con le proprie azioni, con lo scopo di corrompere il Portatore dell'Anello, o uccidere i personaggi che ne fanno parte.

Il turno è abbastanza lineare, dopo aver pescato due carte ogni giocatore lancia i propri dadi (inizialmente un certo numero, che potrà aumentare in base a certi eventi), ed alternativamente verrà utilizzato uno dei risultati per compiere un'azione. I giocatori mantengono comunque una certa libertà di scelta, dato che ogni risultato permette varie opzioni:

- *Personaggio*: si potrà muovere o nascondere la Compagnia, separare da questa un personaggio, muovere i personaggi, muovere o attaccare con un esercito guidato da un personaggio o un

comandante, o giocare una carta del tipo Personaggio.

- *Esercito*: muovere due eserciti, attaccare con un esercito, o giocare una carta del tipo Esercito.

- *Mobilizzazione*: reclutare nuove unità, giocare una carta del tipo Mobilizzazione, o portare una nazione verso la guerra (tipicamente i Popoli Liberi non sono pronti fin dall'inizio).

- *Evento*: pescare o giocare una carta qualsiasi.

- *Caccia* (solo per l'Oscurità): ogni dado con questo risultato dà un dado in più per la ricerca della Compagnia

- *Volere dell'Ovest* (solo per i Popoli Liberi): è un jolly che permette di scegliere un risultato qualunque.

Nei casi proprio disperati, è possibile "bruciare" uno dei tre Anelli Elfici per scegliere un risultato qualsiasi (l'anello andrà passato all'Oscurità, che potrà fare altrimenti).

Di base i combattimenti sono anch'essi lineari, ogni unità (standard o élite) dà un d6 da lanciare (massimo cinque), un cinque o un sei è un danno all'avversario, ogni comandante (o personaggio) dà la possibilità di rilanciare un dado che non ha colpito, si attribuiscono i danni (un'unità di élite assorbe due danni), e si continua fino a quando una delle due fazioni non si ritira o viene annientata. Chi si ritira in una fortificazione (che può contenere solo cinque unità) ha il

grosso vantaggio di poter subire solo un attacco per ogni turno del nemico (a meno che quest'ultimo non converta un'unità di élite in una standard), e di subire un danno con il solo sei di dado. Quello che diversifica ogni battaglia è il fatto che all'inizio di ogni round di combattimento i giocatori possono giocare una carta (che potrà avere vari effetti e far pendere da una parte o dall'altra l'esito). Dato che tutte le carte hanno un effetto particolare e un effetto in combattimento, e ognuna potrà essere usata solo in un modo e per una volta in partita, è chiaro come ogni singola carta vada utilizzata nel miglior modo possibile (o, si debba cercare di creare la situazione ideale per poterlo fare).

Come si vince? Ci sono quattro modi differenti, i Popoli Liberi possono vincere se:

- il Portatore arriva fino a Monte Fato, distruggendo l'Anello,
- conquistano quattro punti vittoria (un punto viene attribuito per ogni città, e due per ogni fortezza nemica).

Il giocatore dell'Oscurità vince se:

- il Portatore accumula dodici punti di corruzione,
- conquista dieci punti vittoria.

Parlando delle condizioni di vittoria, in pratica l'opzione militare per i Popoli Liberi è molto difficile da ottenere: in teoria sono solo due Fortezze da conquistare, ma la



sproporzione di forze in campo fa sì che anche solo la conquista di una sia un evento raro (considerate che l'Oscurità ha un pool di forze "infinito", e ogni perdita può sempre essere riprodotta, mentre ogni pedina dei Popoli Liberi che viene eliminata va rimossa per sempre dalla partita). L'aspetto del pool infinito fa sì che la vittoria dell'Oscurità alla lunga sia un evento inevitabile, per cui lo scopo dei Popoli Liberi è principalmente quello di guadagnare tempo, utilizzando ogni risorsa (unità, carte, personaggi, qualunque cosa) per far resistere ogni Fortezza il più a lungo possibile, dato che ogni turno guadagnato è un passo in più fatto dalla Compagnia verso la vittoria. E in quest'ottica la Compagnia non va vista come indissolubile, ma i vari personaggi vanno separati al momento giusto e mossi verso le destinazioni più adatte a sfruttarli nel modo migliore (ogni personaggio è un comandante militare e ha abilità speciali utilizzabili in determinate circostanze); notare che non si possono separare troppo presto (o il portatore subirà troppa corruzione), mentre lasciarli più del dovuto significa lasciare inutilizzate risorse preziose.

Al contrario le due condizioni di vittoria dell'Oscurità determinano due strade possibili: ci si può concentrare sull'aspetto militare, o sulla corruzione della Compagnia, tentare entrambe in modo paritario significa

non arrivare in tempo a completare nessuna delle due, ma allo stesso tempo non si può abbandonare completamente l'altra, bisogna anche destinare un minimo di risorse per evitare che l'avversario abbia campo libero: questo significa che se ci si dedica alla corruzione della Compagnia bisogna usare comunque alcune risorse per contrastare una vittoria militare dei Popoli Liberi, se ci si dedica alla conquista militare bisogna dedicare alcune risorse per la caccia alla Compagnia per evitare un suo cammino troppo rapido. Un obiettivo importante, che vale per entrambi gli schieramenti, è quello di far entrare in gioco tutti i dadi in riserva il

sostanzialmente è un gioco per due persone: la possibilità di giocare in quattro è soltanto una suddivisione delle forze in campo che richiede comunque un buon coordinamento tra i due appartenenti alla stessa fazione. E in tre è ancora peggio, dato che abbiamo una fazione svantaggiata contro una che non lo è. Curiosamente, è lo stesso difetto che si riscontra in Star Wars Rebellion.

In tutti questi anni gli autori non sono rimasti inattivi, nel 2006 la Nexus ha pubblicato l'espansione "Battaglie nella Terza Era", che conteneva nuove unità da utilizzare nel gioco base, e tutto il materiale per

La Guerra dell'Anello premia la dedizione: dedicare più partite alla conoscenza di tutti gli effetti permette di apprezzare pienamente il gioco.

prima possibile (quindi esaudire i loro prerequisiti), per il semplice fatto che ogni dado in più dà un'azione in più da compiere ad ogni turno (e allo stesso modo bisogna cercare di conservarli il più a lungo possibile).

Difetti? La durata "importante" delle prime partite può essere "limata" con l'esperienza e la preparazione in anticipo, fino a fare rientrare una partita in una serata (diciamo procedendo spediti); altro difetto è che

ricreare le due battaglie più famose descritte nel libro: quella per la conquista di Rohan (ricordate il Fosso di Helm?) e quella incentrata sull'assedio di Gondor, con un insieme di regole condivise (simili a quelle del gioco base, che espandono l'aspetto del combattimento con ad esempio la gestione del tipo di terreno e dei danni alle unità) e varie aggiunte per ricreare gli aspetti specifici di quelle battaglie; in generale ogni fazione vince se riesce a raggiungere determinati obiettivi (prefissati), in più i Popoli Liberi vincono se nella Traccia del Fato si raggiunge l'ultima casella (in base alla pesca di tessere), ovvero, devono cercare di resistere il più a lungo possibile. Devo ammettere che non ho sfruttato molto questo aspetto dell'espansione: nelle due battaglie non si respira la stessa epicità del gioco base (anche se hanno il vantaggio di avere una durata più contenuta) e il meccanismo della Traccia del Fato in pratica favorisce la vittoria dei Popoli Liberi; le modifiche al gioco base invece possono essere utilizzate per riportare l'equilibrio se uno dei due schieramenti ha scoperto una strategia "imbattibile".

Nel 2010 è uscita la lussuosa "Collector's Edition", con miniature pre-dipinte, plancia ampliata, carte in formato tarocco e una



Linx

La necessità di dover simulare qualcosa di così strano come la narrazione del Signore degli Anelli, che spazia dalle necessità del piccolo allo scontro fra eserciti, passando dalla politica, tira fuori agli autori un gioco con caratteristiche inusuali. Il differente approccio al gioco, coi "cattivi" in forte superiorità numerica che devono stare attenti a come si espandono per non attirarsi le ire di troppi popoli alla volta non si trova in alcun altro gioco. Insieme ad un sistema di base interessante basato sul pool di dadi (che al tempo era originale e ora lo si ritrova in un gran numero di giochi) è un buon motivo per provarlo ancora oggi. Anche se è proposto come gioco da 2-4 giocatori è però in realtà un gioco da due... che richiede una esasperante preparazione che porta via davvero parecchio tempo, con tutta una serie di miniature specifiche da mettere in posti specifici.

Peppe74

Ricrea ai massimi livelli l'ambientazione della Guerra dell'Anello. Vincere con la Compagnia è difficile, ma gratificante... uno di quei giochi dove parlare di bilanciamento non ha senso.

enorme scatola a forma di libro; si trattava di un'edizione limitata (2000 copie) ad un prezzo notevole, ovvero \$500 che oggi nel mercato dell'usato è praticamente raddoppiato.

Nel 2012 la neo-fondata Ares Games ha pubblicato la seconda edizione, quella che si può acquistare ancora oggi, con la quale sono stati corretti i vari "problemi" della prima edizione, e quindi abbiamo una plancia completamente ridisegnata (l'originale era più scenografica che funzionale, ora i confini delle zone e delle nazioni sono molto più leggibili mentre sono passati in secondo piano elementi solo di contorno come le montagne, e ora c'è anche una traccia per i punti vittoria), le carte sono in formato tarocco come l'edizione limitata (c'è tanto testo, e quindi lo spazio in più permette di avere un font normale) e con un po' di modifiche in alcuni effetti, la miniatura dei



Nazgul è più stabile (è vero che la scultura originale era decisamente visibile, ma cadeva in continuazione), e un po' di aggiustamenti alle regole, alcuni secondari, altri di impatto più evidente (come ad esempio il fatto che per entrare a Mordor la Compagnia non deve essere necessariamente nascosta, cosa che nella prima edizione dava all'Oscurezza un notevole vantaggio e diversi turni in più di tempo se si concentrava su questo aspetto). E per i possessori della prima edizione? Niente paura: era stato pubblicato un kit di aggiornamento con le nuove carte, che in pratica permetteva di giocare con tutte le correzioni introdotte (magari stampandosi il regolamento), un'attenzione per i giocatori della prima ora sicuramente apprezzata.

Nel 2012 e 2016 sono uscite rispettivamente le espansioni "Lords of Middle-earth" e "Warriors of Middle-earth", che riprendono le unità viste nella prima espansione aggiungendo nuove meccaniche (come dadi per gli anelli elfici, le creature, e le fazioni minori). All'appello mancano ancora le versioni aggiornate delle battaglie di Rohan e Gondor, ma nel 2014 è uscita "La Battaglia dei Cinque Eserciti" (per ricalcare l'uscita al cinema della trilogia de "Lo Hobbit"), sempre ispirandosi alle regole del gioco base, modificate negli aspetti più tattici. E nel prossimo futuro è atteso "Hunt for the Ring", un gioco che ripercorre il viaggio compiuto da Frodo e gli altri hobbit dalla Contea fino a Gran Burrone, gioco che si può collegare a

LGdA dato che sono state aggiunte alcune regole che stabiliscono come l'epilogo di HfTR possa modificare le condizioni iniziali de LGdA (che, per l'appunto, inizia con la partenza della Compagnia da Gran Burrone).

In conclusione LGdA è un gioco che premia la dedizione: una partita isolata può essere soddisfacente (nonostante l'investimento di tempo necessario per assimilare il regolamento, che necessita di determinazione e interesse per l'ambientazione), ma si rischia di subire un'elevata aleatorietà data dall'effetto "sorpresa" delle varie carte (alcune sono talmente potenti da cambiare l'esito di tutta la partita, se non preventivate) o, senza poterle decidere con cognizione di causa, dalla combinazione di una strategia forte scelta casualmente da uno schieramento contro una debole scelta sempre casualmente dall'altro. Al contrario, dedicare più partite alla conoscenza di tutti gli effetti (questo è un gioco dove l'esperienza sicuramente paga), e quindi sperimentare le varie strategie (e vedere "cosa sarebbe successo se...") è il modo migliore per apprezzare questo gioco e godere di svariate ore di divertimento.

NAND

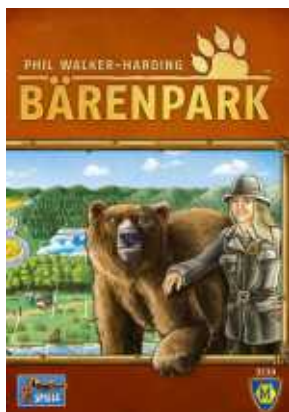
LINX

PEPPE74





Bärenpark



di Phil Walker-Harding
Lacerta, Lookout Games, Mayfair Games, Uplay.it Edizioni, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Con *Bärenpark*, Phil Walker-Harding (*Imhotep, Cacao*) propone la sua versione del puzzle game basato sui polimini, gli aggregati di quadrati che sembrano imperversare in questi anni, grazie al famoso Tetris e all'attenzione loro dedicata da Uwe Rosenberg.

Buona la qualità dei materiali (tutta robusta cartotecnica); peccato per un errore di stampa sul tabellone (che influisce solo sul setup). Originale ma non particolarmente coinvolgente il tema: allestire un parco zoologico dedicato esclusivamente, o quasi, agli ursidi, che si traduce nel coprire una plancia personale piazzando tessere su di essa.

Tutti i giocatori iniziano con una piccola plancia/parco e una tessera allestimento nella propria riserva; le rimanenti tessere, in ordine decrescente di valore, vengono impilate sulla plancia/espositore, divisa in tre sezioni. Il gioco si sviluppa a turni in cui il giocatore attivo esegue in ordine le seguenti azioni:

- piazza una sola tessera dalla propria riserva alla propria plancia, in modo che sia contenuta su di essa, non si sovrapponga ad altre tessere, sia confinante almeno per un lato con una di esse e non copra una delle aree riservate. Se non può farlo, prende una delle tessere dalla prima sezione dell'espositore, la mette nella riserva e conclude il turno;
- ciascuna plancia presenta un certo numero di icone: quelle coperte dalla tessera appena piazzata vengono attivate, permettendo di recuperare altre tessere da una o più sezioni dell'espositore o di aggiungere una nuova plancia al proprio parco (che può averne al più quattro);
- se una o più sezioni della propria plancia sono completamente coperte (tranne l'area riservata), il giocatore prende altrettante tessere statua (di valori decrescenti) e le piazza su tali aree.

La partita finisce quando un giocatore ha coperto completamente tutte le aree del suo parco: gli altri giocano un ultimo turno e poi viene fatta la valutazione finale.

Una variante "per esperti" introduce nel gioco tre obiettivi intermedi che forniscono

punti vittoria (decrescenti con l'ordine di completamento).

Gioco che dà il meglio di sé con un pubblico occasionale, *Bärenpark* è immediato eppure interessante, proponendo una serie di "corse" verso obiettivi differenti (concludere per primo le singole plance, procurarsi per primo alcuni tipi di tessere, completare per primo tutto il parco). La vittoria si guadagna proprio inseguendo tatticamente l'ordine con cui perseguirli. Il sistema integrato di piazzamento e recupero nuove tessere è semplice ed efficace, aggiungendo un ulteriore vincolo nella scelta e nel piazzamento delle tessere. Gli obiettivi opzionali aggiungono ulteriori diramazioni alla corsa verso la vittoria, spesso in direzioni contrastanti con quelle del gioco: risultano una valida aggiunta (un "must" per i giocatori assidui).

Inevitabile, per le meccaniche utilizzate, il confronto con *Cottage Garden* (cf. [ILSA#42](#)): *Bärenpark* risulta vincitore per semplicità, profondità e arco narrativo. Probabilmente dà il meglio di sé in tre o quattro giocatori: in due risulta comunque inferiore a *Patchwork* (cf. [ILSA#30](#)).





di Mauro "MDM" Di Marco

Dice Forge



di Régis Bonnessée
Asterion/Asmodee Italia, Libellud,
REBEL.pl, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40 minuti

Pubblicato dall'editore di *Dixit*, *Mysterium*, *Seasons* e *Lords of Xidit* e ideato dall'autore degli ultimi due, Dice Forge cala ogni giocatore nel ruolo di un eroe mitologico, che deve contemporaneamente accrescere le proprie capacità e affrontare epiche imprese, utilizzando un arguto sistema di dadi modificabili.

Splendidi i materiali, robusti, funzionali e ben illustrati; a partire dall'inserito che permette di mantenere ordinati e organizzati i componenti, per arrivare ai grossi dadi di plastica con facce ad incastro tipo Lego, passando per le carte il cui disegno completa quello della plancia espositore attorno alla quale vengono ordinate.

Una partita dura un numero predeterminato di round, in cui ogni giocatore

esegue il proprio turno, così strutturato:

- tutti i giocatori tirano i propri due dadi, ottenendo le risorse corrispondenti (oro, punti vittoria, frammenti lunari, frammenti solari);
- il solo giocatore attivo utilizza, nell'ordine da lui preferito, le abilità delle carte attivabili una volta per round,
- il giocatore attivo esegue una delle due possibili azioni: acquistare una o più facce sostitutive per i propri dadi (spendendo oro) oppure appropriarsi di una carta impresa, spendendo frammenti solari e/o lunari.
- Opzionalmente (al più una volta per turno) il giocatore può spendere due frammenti solari per eseguire un'ulteriore azione.

Alla fine del gioco la somma dei punti vittoria accumulati durante la partita con quelli delle carte impresa permette di determinare il vincitore.

Chiaramente progettato per una base di utenti piuttosto larga, centrata nei giocatori occasionali, ma che strizza l'occhio anche a quelli assidui, Dice Forge si presenta davvero

bene, non solo nel comparto della grafica e dei materiali.

Benché non completamente originale (lo stesso sistema, utilizzando una soluzione tecnica differente e di qualità leggermente inferiore, era stato utilizzato in *Rattlebones* di Stephen Glenn, edito da Rio Grande Games nel 2014), la trovata della "modifica dei dadi" porta con sé una ventata di freschezza, garantendo una discreta varietà di approcci strategici (ovvero modi di ottenere punti vittoria, a cui corrispondono diverse possibili configurazioni dei dadi), mentre la componente tattica è naturalmente imposta dalla limitatezza delle facce e delle carte disponibili.

Il ritmo brillante dato dal continuo lancio dei dadi (se si esclude il tempo necessario a sostituire le facce acquistate), la durata contenuta e l'impostazione autoassolutrice del gioco (potete sempre supporre di aver perso per i lanci sfortunati e non per una poco brillante configurazione dei dadi) invoglia a rigiocarlo con piacere. Il set alternativo di carte ne allunga la longevità, e quasi sicuramente seguiranno una o più espansioni.

Si tratta quindi di un prodotto ben fatto, non troppo impegnativo ma assolutamente da provare, a meno che non siate completamente allergici all'aleatorietà intrinsecamente collegata ai dadi.





La Mummia Maledetta



di Christian Lemay
Asterion/Asmodee Italia, IELLO, Le
Scorpion Masqué, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 15-30 minuti

Egitto, le piramidi. Siti archeologici pieni di reperti che aspettano di essere scoperti e, senza troppo pudore, portati via dal primo avventuriero coraggioso... se non fosse per una squadra di improbabili creature poste a guardia dei tesori, pronte a risvegliarsi e intervenire al minimo rumore fatto dagli archeologi presenti!

Ambientazione in perfetto stile Indiana Jones (con tanto di "fuga dell'aitante archeologo col cappello" sulla copertina) per La Mummia Maledetta, piccolo gioco composto da 54 carte di formato quadrato (su cui appaiono tesori, mostri o amuleti) racchiuse in una piccola scatola che include nel coperchio il segnapunti.

Il gioco si svolge a turni, in cui il giocatore attivo esegue una sola delle 3 possibili azioni:

- Esplorare una stanza, ovvero scegliere uno dei due mazzi, pescarne una carta, guardarla e porla coperta davanti a sé. Sul loro dorso le carte hanno indicato il livello di pericolosità

della stanza (verde, giallo, rosso), a cui corrisponde una diversa probabilità che la stanza contenga un mostro, ma anche la ricchezza media del tesoro in essa contenuto o la probabilità che vi si trovi un prezioso amuleto. Questa azione deve essere eseguita obbligatoriamente se il giocatore non ha carte davanti a sé;

- Proteggere i tesori raccolti, ovvero rivelare le carte delle stanze esplorate fino a quel momento e ottenere punti in base ai tesori presenti; possedere due o più carte con lo stesso tipo di tesoro ne raddoppia il valore. Tali carte vengono scartate una volta valutate;

- Risvegliare i guardiani, ovvero scegliere un giocatore e obbligarlo a rivelare le proprie carte. Se il numero di amuleti presenti è non inferiore al numero di mostri, tale giocatore ne riceve i punti (come se avesse eseguito l'azione proteggere i tesori) e le scarta; altrimenti le scarta senza ricevere punti e, in base ai mostri presenti sulle sue carte, chi ha risvegliato i guardiani riceverà i punti al posto suo e/o pescherà nuove carte e/o giocherà subito un altro turno.

Il gioco termina quando un giocatore totalizza 35 punti: tutti gli altri giocatori

ottengono i punti delle carte che hanno davanti a sé, stabilendo il punteggio finale che designa il vincitore.

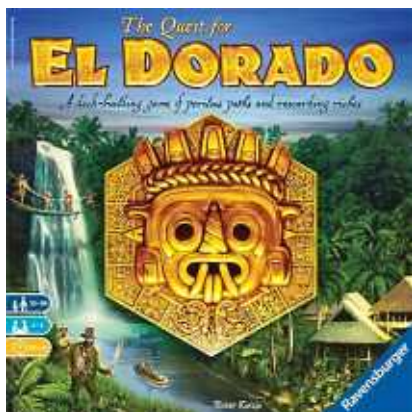
La Mummia Maledetta è un gioco riempitivo, incentrato su meccaniche di gestione del rischio e bluff, estremamente semplice da spiegare e di durata molto contenuta (adatto alle famiglie o per aprire/chudere una serata), nella stessa categoria di *Celestia/Cloud 9* o di *Diamant* (a cui assomiglia anche come tema). Rispetto ai titoli citati La Mummia Maledetta riesce ad introdurre una maggiore interazione fra i giocatori grazie alla differenziazione dei tesori accumulati, al costo di una maggiore varianza del valore delle singole mani. Geniale l'idea dell'informazione sui dorsi delle carte, che permette di applicare i rudimenti della statistica da un lato, e può condurre a dei bluff spettacolari dall'altro.

Tirando le somme, un ottimo rappresentante nella sua categoria; le simpatiche illustrazioni, la scatola che si chiude magneticamente e la facile trasportabilità sono ulteriori punti a favore.





The Quest for El Dorado



di Reiner Knizia
Ravensburger, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Dopo un periodo decisamente opaco, Reiner Knizia torna alla ribalta con un titolo che ha catturato l'attenzione della giuria dello Spiel des Jahres, entrando nella ristretta rosa dei nominati all'ambito premio.

Nel ruolo di esploratori, i giocatori devono allestire una spedizione con cui raggiungere per primi la mitica El Dorado, facendosi strada fra fitte giungle, impetuose rapide, villaggi indigeni, passando anche da campi base e macerie di vecchie città.

Nella fase di preparazione viene allestito il tracciato da percorrere (tessere suddivise in esagoni, identificate da uno dei cinque tipi di terreno e da un costo di ingresso), si dispone il mercato delle carte, mentre i giocatori prendono il proprio mazzo iniziale. Il gioco prosegue in round, in cui, a turno, ogni giocatore esegue le seguenti azioni:

- gioca le carte dalla propria mano, per far avanzare la spedizione e/o acquistare una

carta dal mercato;

- scarta le carte giocate (decidendo quali mantenere fra quelle che ha ancora in mano) e ne ripesca fino ad averne quattro. Se il mazzo si esaurisce, ne compone uno nuovo rimescolando gli scarti.

Le regole per far avanzare la propria spedizione in un esagono sono molto semplici: bisogna soddisfare la richiesta dello spazio che si intende occupare, giocando, scartando o rimuovendo la carta corrispondente dalla propria mano. Le carte vengono risolte una alla volta: così, mentre è possibile utilizzare una carta di valore elevato per attraversare più spazi consecutivi dello stesso tipo (purché la somma dei valori richiesti non superi quello della carta), non è possibile sommare il valore di più carte per entrare in uno spazio costoso.

Le regole per l'acquisizione di una nuova carta prevedono la possibilità di utilizzare carte per formare l'importo necessario all'acquisto. Non tutti i tipi di carte sono subito accessibili: solo un terzo di esse possono essere acquistate e soltanto l'esaurimento di un mazzetto permette di sceglierne uno nuovo da mettere in vendita. Le carte del mercato si distinguono da quelle base per efficienza, flessibilità o la capacità di manipolare il proprio mazzo.

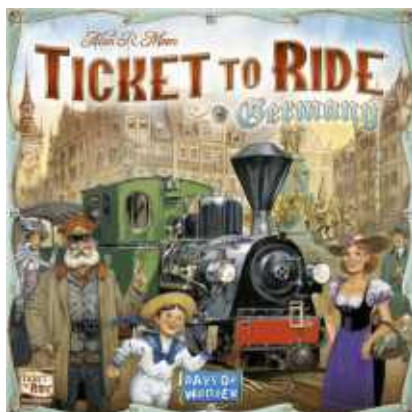
Il gioco si conclude alla fine del round in cui almeno un giocatore completa il viaggio, e utilizza un arguto sistema di spareggio che coinvolge delle tessere ostacolo, raccolte durante il percorso, che hanno anche lo scopo di frenare un eventuale leader in fuga. Nella scatola è compresa una variante che aggiunge flessibilità e causalità attraverso tessere azione monouso acquisibili se il proprio esploratore si ferma accanto ad esagoni montagna (normalmente invalicabili).

Con The Quest for El Dorado Knizia mescola corse e deckbuilding (cosa già fatta da Chabussit in *Lewis & Clark* o da Dennen nel più recente *Clank!*) ottenendo un gioco fresco, accessibile e interessante. Le poche modifiche introdotte nella fase di deckbuilding (la limitatezza delle carte disponibili, la possibilità di conservarle da un turno al successivo, il fatto che ogni carta sia spendibile per acquisirne di nuove) lo rendono più fluido e meno pronò a colpi di fortuna/sfortuna; le tessere percorso sono strutturate in modo da amplificare l'interazione fra giocatori. Pur essendo estremamente semplice, il gioco offre svariate decisioni interessanti, risultando godibile sia da un pubblico familiare che da uno di giocatori assidui.





Ticket to Ride Germania



di Alan R. Moon
Days of Wonder, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-60 minuti

Dopo averci fatto girare l'intero globo terraqueo nel 2016 con *Vagoni e Velieri*, quest'anno Alan Moon e il suo fortunatissimo Ticket to Ride (T2R) ci portano nella Germania imperiale dei primi del XX secolo. Non si tratta di una vera e propria novità, ma della versione internazionale di un titolo precedentemente disponibile solo per il mercato tedesco (2012), che a sua volta riutilizzava la mappa dell'edizione Märklin (2006).

Di ottima qualità, come ormai è prassi, i materiali: un grande e robusto tabellone, carte telate, vagoni di plastica, dischi segnapunti in legno e, per questa versione, sessanta segnalini (passeggeri di legno in sei colori, che avranno un ruolo determinante in fase di valutazione) e un sacchetto di stoffa per contenerli.

Il principio del gioco è ormai ben noto; brevi turni in cui i giocatori eseguono una

delle seguenti azioni:

- procurarsi carte dall'espositore e/o dalla cima del mazzo: due carte se non si scelgono jolly dall'espositore, una altrimenti;
- procurarsi nuovi obiettivi, pescandone liberamente quattro dai due mazzi (itinerari brevi e lunghi) e trattenendone almeno uno;
- reclamare una tratta non ancora occupata, giocando carte del colore indicato (il grigio indica un colore qualsiasi) e nel numero associato alla tratta stessa, occupandola con una pari quantità di propri vagoni, ottenendo punti in funzione della lunghezza e reclamando un passeggero per ciascuna delle due città collegate (se ve ne sono ancora presenti).

Quando un giocatore ha nella propria riserva due o meno vagoni, ognuno esegue un ultimo turno e si procede alla valutazione: ogni obiettivo realizzato (collegando con la propria rete le due città indicate su di esso) fa guadagnare punti, mentre quelli non completati ne fanno perdere. Per ogni colore dei passeggeri, il giocatore che ne ha raccolto la maggioranza relativa guadagna venti punti, mentre la seconda maggioranza ne frutta dieci. Un bonus finale è attribuito al

giocatore che ha completato il maggior numero di obiettivi.

T2R Germania si affianca, come complessità e durata, ai grandi classici della serie: durata inferiore all'ora e complessità medio bassa (risulta giocabile già dagli otto anni). La mappa è caratterizzata dal fatto che le tratte lunghe sono tutte colorate (quelle grigie, tranne due eccezioni, sono lunghe meno di quattro segmenti), scoraggiando di fatto la pesca casuale e enfatizzando il ruolo dei jolly. Il sistema dei passeggeri, che elargisce una considerevole porzione di punti vittoria, obbliga a scelte tattiche e a breve termine, penalizzando chi tende a fare incetta di carte all'inizio della partita. Il risultato finale è piacevolmente bilanciato nella contrapposizione fra l'impianto strategico dato dalla mappa, dalla separazione degli obiettivi e dal bonus corrispondente e la necessità di procurarsi dei passeggeri.

Probabilmente si tratta del "secondo titolo" ideale nel sistema Ticket to Ride, dopo il classico del 2004, ambientato negli Stati Uniti.





Onirim



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

Editore: Asmodeé Digital

Versione testata: 1.1.0 del 25.05.17

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

Trasposizione digitale del gioco in solitario (ma con anche l'opzione cooperativa in due) di Shadi Torbey, originariamente edito da Z-Man, ora in orbita Asmodeé. Si tratta di un gioco gratuito con espansione (anch'essa gratuita) sbloccabile attraverso la registrazione del proprio profilo sul sito dell'editore; l'espansione è Glifi, uno dei moduli già presenti nella



seconda edizione cartacea del gioco, che aggiunge un quarto simbolo alle carte al prezzo di una terza porta da chiudere per ogni colore; sono state recentemente aggiunte, a pagamento, anche le due espansione "Incroci e Vicoli Ciechi" e "La Porta dell'Oniverso".

Il gioco base originale richiede di giocare in sequenza tre carte dello stesso colore ma con simbolo diverso dall'ultimo giocato per poter

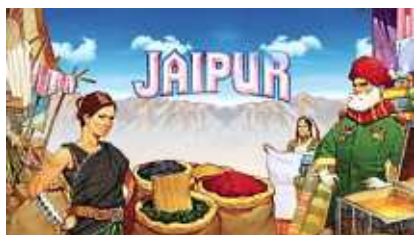
chiudere una porta del colore in questione; ogni colore ha tre simboli e due porte da chiudere; dei tre simboli, la chiave permette, se dovesse essere pescata una porta dello stesso colore, di chiuderla immediatamente, oppure può essere scartata per vedere le prime cinque carte del mazzo, scartarne una e riordinare a piacere le restanti quattro. Il gioco è vinto se si riesce a chiudere le otto porte entro la fine del mazzo; ad ostacolare la vittoria vi sono 10 carte incubo che devono essere superate a scelta scartando dalla mano una qualunque chiave o tutte le carte, scartando dal mazzo 5 carte (esclusi eventuali altri incubi e porte) o "riaprendo" una porta già chiusa e rimescolandola nel mazzo.

L'implementazione è pressoché identica all'originale con l'aggiunta di qualche animazione in realtà più fastidiosa che utile; il gioco è facile da apprendere e veloce da giocare e in digitale guadagna anche per non dover mescolare il mazzo ad ogni interazione con esso; un passatempo interessante a prezzo nullo non si può rifiutare.





Jaipur



Cyanogen (OnePlus 1), Android 6
(Asus ZenPad)
Editore: Asmodeé Digital
Versione testata: 1.0.1 del 30.05.17
Lingue supportate: Inglese, Tedesco,
Francese, Spagnolo, Italiano

Altra recente trasposizione digitale di Asmodeé, questa volta si tratta del famoso e pluripremiato (nomination SdJ, IGA, etc) gioco per due di Sébastien Pauchon; due mercanti si sfidano cercando di acquistare le merci migliori (più redditizie in termini di PV) a scapito dell'avversario.



Ad ogni turno i giocatori possono prendere carte dal mercato o acquisire merci; nel primo caso possono prendere una carta, prendere tutti i cammelli disponibili o scambiare da 2 a 5 carte nel mercato con altrettante carte possedute (tra mano e cammelli); nel secondo caso possono scambiare tutte le carte che posseggono di una risorsa (colore) per altrettante fiches di

valore variabile da colore a colore; le fiches hanno anche un valore decrescente per cui le prime acquisite varranno più delle ultime. I cammelli sono una risorsa di scambio di nessun valore se non per la possibilità di essere scambiati con le merci nel mercato (e dunque rimessi in gioco) e perché a fine partita daranno un bonus al mercante che ne possiederà il maggior numero. Sommando i valori delle fiches possedute e del bonus dei cammelli il giocatore con il maggior numero di PV sarà il vincitore.



Anche qui si tratta di un'ottima implementazione digitale, che permette di giocare in solitario contro tre differenti livelli di AI anche su più manche o contro un avversario locale oppure on-line; è poi disponibile una modalità campagna che offre partite consecutive contro differenti livelli di AI e con differenti varianti regolamentari (valore costante delle merci, mano ridotta di carte etc). Prezzo accettabile per un prodotto di elevata qualità.



Tradizione e Innovazione

Quando ho cominciato a scrivere questo pezzo mi ero già fatto un'idea, seppur vaga, di quali potessero essere le conclusioni che avrei tratto. Immaginavo di descrivere, con misurato scetticismo, la dualità - inconciliabile? - tra tradizione e innovazione, partendo da un'analisi dei tangibili cambiamenti di stile che hanno interessato i giochi da tavolo negli ultimi anni, a conferma di quanto questo settore sia in pieno fermento.

Dove il gioco riguarda la tecnologia, la realtà virtuale cede già il passo alla realtà aumentata; i giocatori che prima entravano in un mondo parallelo, ora lasciano che sia quel mondo ad entrare nelle loro vite trasformando la realtà stessa in un gioco. In modo non dissimile, nel gioco da tavolo l'azione di manipolare dall'esterno il destino dei pezzi è sostituita dal coinvolgimento in un racconto che diviene un'esperienza emozionale totalmente immersiva.

La tradizionale divisione di stile si fa più flebile e molti dei giochi attuali, tra i più *mainstream*, si pongono nel mezzo dello spettro offrendo una forte componente narrativa, che enfatizza l'esperienza di gioco, affiancata da meccaniche, proprie del vecchio stile europeo, che smettono di essere il cuore del gioco ma sono utilizzate come contrappeso. Meccaniche in cui, non di rado, l'influenza dell'abilità del giocatore sull'esito della partita è sacrificata in favore dell'estetica.

All'innovazione *sustaining*, che integra i giochi con supporti tecnologici e relative applicazioni, si è prepotentemente affiancata un'innovazione *disruptive*, inaspettata, che punta ad offrire un'esperienza di gioco pervasiva derogando da quel canone che vedeva il gioco riutilizzabile e irripetibile. *Pandemic Legacy*, *Near and Far*, *Robinson Crusoe* e *First Martian*, *T.I.M.E Stories*, *7th Continent*, *Gloomhaven*, *Charterstone*, *Unlock!* e *Exit*. I giochi che più di altri raccolgono consensi oggi, e ne ho citati solo alcuni, sono quelli che fanno entrare in una storia. Giocandoli si oltrepassano le cornici canoniche che separavano realtà e piano di gioco, rendendo tutto più coinvolgente sul piano emozionale. I giocatori diventano protagonisti e le loro decisioni non riguardano più la ricerca della massimizzazione del risultato nella risoluzione di un articolato algoritmo di gioco, circoscritto dalle regole, piuttosto catalizzano le emozioni rendendole più che mai reali nel dipanarsi di quel racconto irripetibile che permea la partita.

Davanti a un'innovazione così prorompente appare chiaro quanto fossero errate le mie considerazioni iniziali. Non c'è dicotomia tra tradizione e innovazione. L'innovazione, quando è vera, quando è *disruptive*, quando genera un vero e proprio cambio di paradigma capace di avere un impatto significativo sulla comunità dei giocatori, dopo un tempo più o meno lungo diventa tradizione.

Ai giocatori di lungo corso, a quelli che ancora cercano sfide equilibrate e non solo emozioni, resta la consapevolezza di vivere nel pieno di un mutamento complessivo e accelerato. La crescita del settore del gioco da tavolo, facilmente osservabile misurando la sproporzionata varietà di titoli messi sul mercato, è così vasta da raffreddare, anche nei giocatori più determinati, la velleità di sperimentare ogni gioco possibile.

Un periodo questo in cui, fortunatamente, l'offerta è così ampia da permettere ai giocatori più consapevoli di seguire percorsi individuali, indifferenti - o quasi - ai precetti della moda, perché per loro, in fondo, la moda non esiste. Resta solo da augurarsi che anche gli editori sappiano guardare oltre le logiche di mercato, solitamente orientate verso il trend del momento.



in fila per uno

I giochi più vecchi di ILSA

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 09/10/2017)

1	Twilight Struggle di Ananda Gupta, Jason Matthews GMT Games, Asterion Press, Devir, Udo Grebe Gamedesign, 2005 Giocatori: 2 Categorie: Modern Warfare, Political, Wargame. <i>Recensito su ILSA #2</i>	BGG rank: 3° (media 8,36 - 28630 voti)
2	Puerto Rico di Andreas Seyfarth Alea, Ravensburger, Giochi Uniti, Rio Grande Games, Stratelibri, 2002 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Economic, Farming.	BGG rank: 12° (media 8,08 - 49670 voti)
3	Through the Ages: A Story of Civilization di Vlaada Chvátil Czech Board Games, Czech Games Edition, Eagle-Gryphon Games, Pegasus Spiele, 2006 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Civilization, Economic. <i>Recensito su ILSA #1 e ILSA #20</i>	BGG rank: 18° (media 8,07 - 15693 voti)
4	Power Grid / Alta Tensione di Friedemann Friese ZF-Spiele, Giochi Uniti, Rio Grande Games, Stratelibri, 2004 Giocatori: 2-6 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing. <i>Recensito su ILSA #26</i>	BGG rank: 23° (media 7,93 - 43776 voti)
5	Caylus di William Attia Ystari Games, HUCH!, Rio Grande Games, Uplay.it edizioni, What's Your Game?, 2005 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Economic, Medieval.	BGG rank: 40° (media 7,85 - 22455 voti)
6	Twilight Imperium (III) di Christian T. Petersen Fantasy Flight Games, 2005 Giocatori: 3-6 Categorie: Civilization, Negotiation, Political, Science Fiction, Space Exploration, Wargame. <i>Recensito su ILSA #28</i>	BGG rank: 41° (media 7,92 - 15715 voti)
7	El Grande di Wolfgang Kramer, Richard Ulrich Hans im Glück, Giochi Uniti, Rio Grande Games, 1995 Giocatori: 2-5 Categorie: Renaissance.	BGG rank: 50° (media 7,80 - 19017 voti)
8	Sherlock Holmes Consulente Investigativo di Raymond Edwards, Suzanne Goldberg, Gary Grady Asmodee, Asterion Press, KOSMOS, Ystari Games, 1981 Giocatori: 1-8 Categorie: Deduction, Murder/Mystery, Novel-based, Post-Napoleonic, Spies/Secret Agents. <i>Recensito su ILSA #27</i>	BGG rank: 57° (media 7,84 - 9953 voti)
9	Tigris & Euphrates di Reiner Knizia Hans im Glück, Fantasy Flight Games, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, Mayfair Games, Pegasus Spiele, 1997 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, Ancient, Civilization, Territory Building. <i>Recensito su ILSA #4</i>	BGG rank: 62° (media 7,72 - 20846 voti)
10	Crokinole Carrom Company, Crokinole World, Ferti, Mayday Games, Noris Spiele, Willard, 1876 Giocatori: 2-4 Categorie: Action / Dexterity. <i>Recensito su ILSA #18</i>	BGG rank: 66° (media 7,80 - 8060 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero
abbiamo parlato di:*

Age of Steam

Bärenpark

Battle Line

Catan

Caylus

Dice Forge

Die Macher

El Grande

For Sale

Geniale!

I Pilastrì della Terra

Imperial

La Guerra dell'Anello

La Mummia Maledetta

Memoir '44

Napoleon's Triumph

Nexus Ops

Paths of Glory

Puerto Rico

RoboRally

Saint Petersburg

StarCraft: The Board Game

Taj Mahal

The Princes of Florence

The Quest for El Dorado

Thurn and Taxis

Tichu

Ticket to Ride Germania

10 Anni di ILSA