

ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*

**GIOCO
DELL'ANNO**



2017



Gioco dell'Anno 2017

www.ilsa-magazine.it

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

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

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

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

Redazione

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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Composizione copertina

MDM - Mauro Di Marco

Hanno collaborato: Giorgia Pandolfo.

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



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

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



Il Ritorno del Re

Dopo una breve deviazione su uno sferragliante convoglio nel Far West e una tappa in una non meglio specificata scuola di magia, il Gioco dell'Anno torna al punto di partenza: è stato premiato un gioco con componenti classici (niente strutture tridimensionali o supporti digitali), il protagonista torna ad essere una figura di comando (dall'imperatore di *Augustus* al re di *Kingdomino*) e, soprattutto, si identifica nella brillante rielaborazione di un gioco classico (la tombola nel 2013, quest'anno tocca al domino) il titolo più meritevole. Scelta ineccepibile e tremendamente prevedibile: il vincitore del GdA è stato uno dei pochi casi in cui le potenzialità del titolo (vincitore annunciato anche dello *Spiel des Jahres*) erano state chiaramente identificate fin dalla sua presentazione all'edizione 2016 dell'*Internationale Spieltage* di Essen.

A ben vedere, è tutta l'organizzazione del premio (che quest'anno ha anche cambiato presidente) che fa un passo indietro: si sono ridotti sia il numero degli iscritti (scesi da 33 a 29, lo stesso valore del 2015) che quello degli editori partecipanti (diventati 16 al posto dei precedenti 19). Strana anche la selezione dei titoli da parte dei partecipanti: abbondano i party game (che entrano solo tangenzialmente nello scopo del premio), resta qualche titolo troppo complicato, manca almeno un titolo la cui presenza, da osservatore esterno, sembrava scontata.

Nonostante tutto, la cinquina finale è anche quest'anno una buona rappresentazione del gioco "introduttivo", affiancando titoli ben confezionati dalla struttura classica con le ultime tendenze dell'intrattenimento "tabletop", identificabile nei giochi di esperienza non ripetibili (in particolar modo le *escape room*) e dotati di supporto digitale. Resta da vedere se, con la continua nascita di nuovi editori, il premio vedrà aumentare la propria diffusione o dovrà invece ristrutturarsi.

Il numero speciale che state per leggere conserva la struttura classica maturata in questi anni: una scheda tecnica e le opinioni della redazione per ciascuno dei finalisti, a cui si affiancano brevi schede per ciascun titolo iscritto al premio. Inoltre, abbiamo raccolto tre interviste, con gli autori di altrettanti finalisti: li ringrazio per la disponibilità. Completa il numero una breve carrellata su alcune novità di tarda estate che abbiamo avuto l'occasione di provare.

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

SOMMARIO

Speciale Gioco dell'Anno

Kingdomino	4
La Casa dei Sogni	6
Magic Maze	8
Topiary	10
Unlock!	12
Gli altri iscritti	14
Intervista a Daniel Devine	23
Intervista a Kasper Lapp	27
Intervista a Klemens Kalicki	30

Prime impressioni

Conquista la Luna	34
Ethnos	35
Cookie Box	36
Il Padrino: L'Impero dei Corleone	37

L'altro editoriale

La ricetta del successo	38
-------------------------	----

In fila per uno

I Giochi dell'Anno secondo BGG	39
--------------------------------	----

di Mauro "MDM" Di Marco

Kingdomino

Creatività è anche la capacità di rivisitare giochi classici e meccaniche antiche per ottenere qualcosa di nuovo e stimolante!



di Bruno Cathala
Blue Orange, Oliphante, Pegasus
Spiele, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-30 minuti

Il gioco

A tre anni di distanza dalla rivisitazione della tombola da parte di Paolo Mori in Augustus (2013), Bruno Cathala prova con Kingdomino a rielaborare un altro gioco tradizionale: il domino.

Belli e robusti i materiali: 48 tessere rettangolari (con uno/due paesaggi sul fronte e un numero sul retro), quattro tessere quadrate iniziali, quattro castelli tridimensionali (con finalità esclusivamente decorative), otto segnalini di legno (due per ogni colore dei giocatori).

Non particolarmente originale il tema: nel ruolo di un monarca con mire

espansionistiche, ogni giocatore annette nuovi territori al proprio regno, in modo da massimizzare il proprio punteggio.

L'idea di base è molto semplice: acquisire nuove tessere (composte da due quadrati elementari, proprio come quelle del domino) e disporle in uno spazio quadrato di cinque elementi di lato, in modo che la tessera appena piazzata condivida almeno un lato con uno stesso tipo di terreno che sia stato già piazzato (oppure con la tessera iniziale). L'elemento innovativo è insito nell'ordine con cui i giocatori si procurano le tessere, che dipende dal valore della tessera selezionata nel turno precedente: le nuove tessere sono infatti disposte in ordine crescente in base ai numeri sul retro, e chi opta





per la tessera più pregiata sceglierà per ultimo nel turno successivo. Così, ad ogni turno, i giocatori recuperano le tessere su cui hanno posto il proprio segnalino e, in quell'ordine, prenotano la prossima tessera da annettere.

Il gioco finisce dopo che ogni giocatore ha selezionato e piazzato 12 tessere. Il punteggio si ottiene moltiplicando l'estensione di ogni tipo di terreno sulla propria mappa per il numero di corone presenti in quel territorio. Una delle cose interessanti è che la presenza di territori e di corone non è uguale per tutti i tipi di terreno: alcuni terreni sono molto diffusi ma hanno poche corone, per altri accade l'opposto.

Il gioco prevede alcune regole aggiuntive opzionali, che permettono di ottenere punti addizionali se il proprio regno finale soddisfa alcune particolari condizioni, nonché una variante per due giocatori che richiede di costruire un regno di sette quadrati di lato, e che permette di utilizzare anche in questo caso tutte le tessere, rispettandone la distribuzione statistica.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Mi ha colpito per la sua semplicità e per la profondità che riesce ad avere nonostante sia breve e facile da giocare. Sicuramente ha meritato i premi vinti: In un'ottica divulgativa è un titolo proprio azzeccato.

fablo - Difficile non subire il fascino di questo gioco. Regole semplici e intuitive, setup nullo, durata contenuta, scatola piccola, materiali robusti e piacevoli da maneggiare, grafica chiara e ricca di curiosi dettagli. Elementi che rendono ancora più piacevole l'esperienza di gioco, non impegnativa ma profonda quanto basta da renderlo interessante anche ai giocatori più esperti. Un perfetto casual game e un esempio eccellente di eleganza classica.

Liga - Gioco davvero interessante sotto molteplici aspetti. Semplice ma profondo ed interattivo quanto basta. Avere ripreso, in un certo senso, dinamiche e iconografie del domino aiuta senz'altro ad avvicinare nuovi giocatori. Dal punto di vista educativo permette di lavorare sulla pianificazione strategica e sulla spazialità.

MDM - Kingdomino dimostra quanto i giochi classici affascinino la giuria del Gioco dell'Anno: dopo la tombola di *Augustus* nel 2013, quest'anno a vincere il premio è stato proprio il domino del gioco di Cathala!

Scherzi a parte, l'idea di base (mescolare una semplice collezione di set con il piazzamento tessere) e soprattutto il sistema di prenotazione delle tessere che influenza l'ordine di gioco nel turno successivo hanno permesso di realizzare un titolo semplice, adatto ad un pubblico familiare, ma che riesce a sollecitare anche giocatori più esigenti, specie se vengono utilizzate alcune delle varianti "avanzate" proposte nel regolamento, che aggiungono ulteriori obiettivi.

Un valore aggiunto è dato sia dalla qualità dei materiali che dalla soddisfazione di veder crescere il proprio regno di turno in turno, che dà una sensazione di appagamento anche a chi non vince.

Paoletta - Il gioco che ognuno di noi avrebbe potuto inventare! Partendo da un gioco noto, tradizionale, e aggiungendo qualche semplice dettaglio

è venuto fuori un piccolo capolavoro. Incontra i gusti di tutti, senza discriminazioni di età, attira e appaga grazie alla componente più estetica, molto curata, lasciando spazio anche alla strategia e ad interessanti decisioni.

Nella sua semplicità, bello e geniale.

CIACI

LIGA

MDM

FAB!O

PAOLETTA



di Paola "Paoletta" Mogliotti

La Casa dei Sogni

Costruire ad arredare casa non è mai stato così divertente!



di Klemens Kalicki

Asmodee, Asterion Press, Pegasus Spiele, Rebel, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20-40 minuti

Il gioco

Un titolo come "La casa dei sogni" non ha bisogno di particolari introduzioni per inquadrarne l'ambientazione, ovviamente incentrata sulla progettazione della propria casa ideale. L'immagine di copertina che ritrae in primo piano una bimba trasognante potrebbe invece trarre un po' in inganno, poiché non si tratta affatto di un gioco banale adatto ad un pubblico infantile.

Ogni giocatore nel corso dei 12 turni di durata della partita deve riempire gli spazi della propria casa, raffigurata su una plancia sagomata in cartone. L'abitazione è suddivisa in due zone, quella più in basso, il seminterrato, rappresentata da due caselle, in cui si potranno collocare solo specifiche carte come il garage o la cantina, e i due piani superiori, ognuno di 5 caselle, in cui prendono forma i locali abitabili della casa. Le carte disponibili sono di due tipi: le stanze, da collocare sulla propria casa, raffigurano i vani a disposizione e danno punti in funzione del numero di carte dello stesso tipo che vengono disposte vicine; le carte speciali, di 4 tipologie, in parte regalano punti (tetti e arredamenti), in parte consentono azioni speciali durante o alla fine della partita (utensili e aiutanti). Durante il piazzamento bisogna ovviamente seguire alcune semplici regole: non si può





costruire una stanza se la casella sotto è vuota e bisogna rispettare la dimensione massima della stanza, indicata sulla carta stessa, se si affiancano carte della stessa tipologia.

Ad ogni turno su una plancia apposita viene collocata una fila di carte stanza ed una di carte speciali, in modo che si formino delle coppie, così ogni giocatore, a turno, sceglie la propria, andando subito a piazzare la carta stanza nella sua casa. Alla fine del dodicesimo turno si effettua il conteggio, sommando il valore delle stanze nelle proprie case, la presenza di eventuali arredamenti, la composizione del tetto (se si hanno almeno 4 carte di questo tipo) e i bonus aggiuntivi (se si è costruito almeno 1 cucina, 1 bagno e 1 camera da letto e se si ha almeno 1 bagno per piano).

Le opinioni della redazione

Ciaci - Un perfetto introduttivo, semplice, con un tema e una grafica adatto alle famiglie e con un pizzico di pianificazione. Forse non molto longevo, le partite potrebbero diventare ripetitive a lungo andare, ma devo ancora provarlo a fondo per capirlo.

Fab!o - Solido e pulito, La Casa dei Sogni sa offrire, con poche pagine di regolamento, una sfida piacevole e battagliera nella fase

di presa delle carte, costruita ad arte intorno al fine equilibrio tra collezione di set scegliendo da un display e ordine di turno. Certamente intuitivo ma con un'ambientazione più esotica o avventurosa avrebbe sicuramente raccolto più consensi. Quella bambina in copertina tiene davvero lontani i giocatori, ed è un peccato.

Liga - Un gioco completo pensato e confezionato per un target di giocatori alle prime armi. Racchiude in un regolamento semplice ed elegante diversi aspetti tipici di giochi più complessi: pianificazione, rapporto tattica-strategia, interazione. Gioco molto interessante per giocatori non ancora esperti o per la fascia 6-10 anni.

MDM - La Casa dei Sogni è un semplice gioco di scelta carte e collezione di set, con una ambientazione piacevole, una durata limitata, un set di regole ridotto e plausibile (i vincoli di piazzamento sono semplici e comunque riescono a imporre qualche scelta interessante); tutti fattori che lo piazzano di diritto fra i giochi introduttivi e per famiglie. Indicativo a tale proposito il minigioco basato sulla memoria che riguarda il tetto. Anche le illustrazioni, colorate e fumettose, che ritraggono stanze vissute e non particolarmente ordinate, sono efficaci e

contribuiscono all'atmosfera familiare. Dato il limitato spazio in cui si devono organizzare le proprie carte, rischia di essere ripetitivo, differenziandosi di partita in partita quasi esclusivamente per l'attribuzione degli accessori. La durata estremamente contenuta lo candida anche come filler per giocatori, da giocare comunque saltuariamente.

Paoletta - Semplice, veloce, immediato, con meccaniche fluide e la giusta dose di interazione, sono questi i punti forti che lo rendono un gioco piacevole e particolarmente indicato come introduttivo, pur confermandosi adatto anche ad un pubblico più esigente. La grafica e la componentistica sono ben fatte e curate, peccato solo per l'inadeguata scelta dell'immagine di copertina, che svia un po' le aspettative sul contenuto della scatola.

CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

PAOLETTA



di Mauro "MDM" Di Marco

Magic Maze

Il gioco cooperativo dove è proibito comunicare!



di Kasper Lapp

Ghenos Games, Pegasus Spiele, Sit Down!, 2017

N. Giocatori: 1-8

Durata: 3-15 minuti

Il gioco

Magic Maze è un gioco cooperativo in tempo reale con vincoli di comunicazione fra i giocatori. L'ambientazione vede degli improbabili eroi fantasy (i classici nano, mago, elfo e barbaro) che, derubati dei loro averi, si vedono obbligati a taccheggiare il supermercato locale (il Magic Maze del titolo) per procurarsi l'equipaggiamento necessario per la prossima avventura.

Ben fatti i materiali: robuste tessere di cartone (azioni e sezioni del centro commerciale), segnalini di legno con tanto di etichette per chi non distingue i colori, un grosso pedone rosso "fai qualcosa!" (di cui parleremo fra poco), una clessidra, altre tessere.

All'inizio della partita ogni giocatore riceve una tessera azione; quindi i giocatori assemblano il mazzo di pesca combinando le

tessere supermercato in base allo scenario che intendono giocare. L'entrata del centro commerciale, con i quattro avventurieri, è posta al centro del tavolo.

Il gioco inizia girando la clessidra, ed è simultaneo: ogni giocatore può eseguire le azioni indicate sulla sua tessera quante volte vuole, su qualsiasi personaggio. Tuttavia, in questa fase, ai giocatori è proibito comunicare in qualsiasi modo: non possono parlare, indicare o gesticolare. L'unico mezzo di comunicazione è proprio il pedone rosso, che può essere piazzato davanti a chi deve eseguire la mossa determinante.

Le azioni a disposizione dei vari giocatori sono muovere una pedina qualsiasi un una particolare direzione ortogonale, spostarla lungo una scala mobile, teletrasportarla su un vortice del suo colore, esplorare una nuova stanza del





complesso. Tali azioni sono distribuite tra i vari giocatori in base al numero di partecipanti.

Disseminate sulle tessere ci sono alcune caselle clessidra che, quando attivate, obbligano i giocatori a capovolgere la clessidra e passare la propria tessera azione al giocatore alla propria sinistra. Dopodiché si apre una finestra in cui è ammessa la comunicazione verbale/gestuale, soltanto finché un pezzo non viene mosso. Ciascuno spazio può essere utilizzato una sola volta nella partita, e viene coperto da un apposito gettone quando utilizzato. Ogni personaggio ha un potere speciale che può tornare utile per risolvere la missione.

Già, ma come si completa la missione? Una volta che tutti i personaggi si trovano sugli spazi oggetto del loro colore, avviene il furto. L'azione vortice non è più disponibile, e ogni personaggio deve uscire dalla porta del suo colore. Per vincere tutti i personaggi devono essere scappati prima che la clessidra si esaurisca.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Mi piace che in un collaborativo ci sia davvero bisogno della cooperazione di tutti i giocatori e questo gioco centra in pieno lo scopo. Forse a lungo andare può diventare ripetitivo, ma la frenesia e il divertimento che si hanno durante una partita lo promuovono a pieni voti.

fablo - Senza dubbio il più eccentrico dei finalisti. Cooperativo da giocare in tempo reale e pressoché in silenzio. Per apprezzarlo al meglio è necessario giocare con le regole complete, ovvero includendo almeno i primi 9 scenari. Un gioco che richiede nervi saldi e buona cooperazione, oltre che una spiccata visione d'insieme. I materiali potevano essere migliori. Ottimo gioco comunque, ma non per tutti.

Liga - Gioco divertente e dinamico, senz'altro formidabile ed adatto a tutti. Unica sua pecca la rigiocabilità: scemato l'entusiasmo iniziale il gioco diventa un po' ripetitivo. Non che sia questo un difetto insormontabile visto che nel panorama ludico attuale poter giocare un gioco più di 5-10 volte l'anno è spesso una rarità. Attenzione, pianificazione, coordinazione, lavoro

di squadra sono le competenze più stimolate in questo gioco dove davvero poco viene lasciato al caso.

Paoletta - Una ventata di novità e originalità nel fervido mondo dei collaborativi, che aggiunge un po' di vivacità, divertimento e anche un pizzico di adrenalina durante lo svolgersi della partita. Una soluzione interessante per ovviare al limite del giocatore leader, che funziona, stravolgendo i classici canoni del rispetto della sequenza di turno. Un'occasione simpatica anche per mettere alla prova il proprio colpo d'occhio e la capacità di gestire le situazioni complesse, oltre che per testare l'affiatamento ed il coordinamento con i compagni di gioco.

CIACI

FAB!O

LIGA

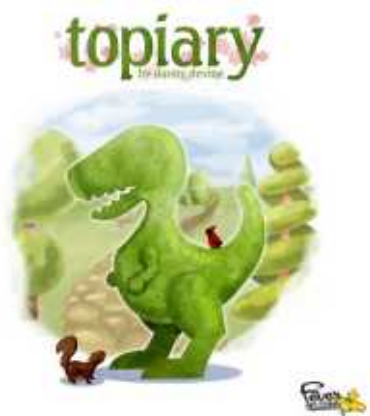
PAOLETTA



di Mauro "MDM" Di Marco

Topiary

Come ti trasformo un insieme di tessere in un affascinante e rigoglioso giardino!



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

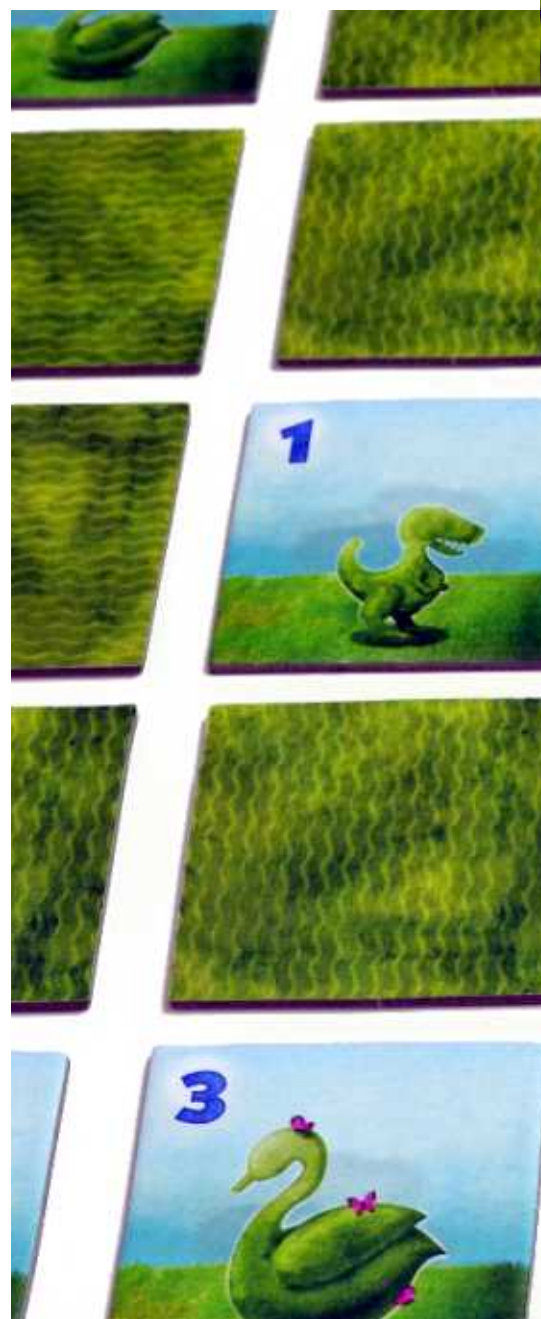
Il gioco

L'*Ars Topiaria* consiste nel potare alberi e arbusti per dare loro una forma geometrica (diversa da quella naturalmente assunta dalla pianta) a scopi ornamentali, realizzando così soggetti con varie forme (astratte oppure di animali, oggetti, persone).

Topiary è il primo titolo completamente sviluppato dalla Fever Games, in cui i giocatori guidano i visitatori (i propri segnalini) in un parco topiario, posizionandoli in modo che godano della migliore vista possibile sulle stupefacenti opere che adornano il giardino.

Semplici ma accattivanti i materiali contenuti nella piccola scatola quadrata: 40 tessere quadrate di cartone (che ritraggono una di otto diverse sculture, con valori numerici da uno a cinque per ciascun soggetto), segnalini in legno per i giocatori, gettoni segnapunti.

Il gioco si svolge su una plancia formata da 25 tessere (di cui inizialmente 24 coperte - tutte meno quella centrale), attorno a cui i giocatori, a turno, piazzano un proprio segnalino visitatore, identificando così una linea di vista (orizzontale, verticale o anche diagonale). Quindi possono prendere una tessera fra quelle ancora coperte da tale linea,





e riempire lo spazio formatosi con una delle tessere che hanno in mano (ogni giocatore riceve all'inizio della partita tre tessere).

La partita termina quando i giocatori hanno piazzato tutti i loro segnalini attorno al giardino. Ciascuno di questi fornisce punti in base a quante e quali tessere/scultura riesce a vedere (ogni tessera copre quelle di valore pari o inferiore), a cui si somma un bonus se lo stesso soggetto compare più di una volta sulla linea di vista del visitatore. Infine si controllano le tessere rimaste in mano: queste forniscono punti pari al loro valore solo se almeno uno dei suoi visitatori vede lo stesso soggetto, ma di valore superiore.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Un gioco astratto con un tema insolito. Adatto anche ai giocatori più esigenti ha un sistema di punteggio intrigante che richiede attenzione durante la partita.

fablo - Piccolo gioiello nato dall'intuito di una casa editrice tra le più giovani nel panorama italiano. Veloce, profondo, ricco di interazione, non di rado inesorabile. L'utilizzo delle diagonali su una griglia quadrata richiede una buona dose di attenzione. Singolare

l'ambientazione che aiuta a comprendere i meccanismi di un gioco decisamente astratto. Uno dei migliori titoli del 2017 nella sua categoria.

Liga - Gioco di cui apprezzo molto dinamiche e meccaniche ma che non è riuscito a catturare la mia attenzione, forse per il tema scelto o per il suo carattere fondamentalmente astratto. Il gioco però è interessante e bilanciato e a livello educativo stimola competenze particolari legate alla spazialità e alla programmazione.

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

che amplia l'albero delle decisioni.

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

Paoletta - Nonostante il mio scarso feeling con i giochi astratti, Topiary mi ha colpito fin dalla prima volta in cui l'ho preso in mano. A cominciare dalla grafica e dal packaging, anche lo svolgimento della partita è fluido ed elegante. Semplice ma affatto banale, si presta a belle strategie e anche a qualche piccolo "dispetto". Altro elemento apprezzabile è l'essere un prodotto 100% made in Italy.

CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

PAOLETTA



di Mauro "MDM" Di Marco

Unlock!

60 carte e una applicazione per ricreare al tavolo una delle attività ludiche più in voga del momento.



di Alice Carroll, Thomas Cauët, Cyril Demaegd
Asmodee Italia, Space Cowboys,
2017

N. Giocatori: 2-6

Durata: 45-75 minuti

Il gioco

Unlock! rientra nella categoria degli adattamenti come gioco da tavolo delle escape room. Per i pochi che non le conoscessero, le escape room sono un'attività di logica nelle quali i concorrenti, una volta rinchiusi in una stanza allestita a tema, devono cercare una via d'uscita utilizzando ogni elemento della struttura e risolvendo codici, enigmi, rompicapo e indovinelli. A loro volta, sono ispirate ai videogiochi della categoria "escape the room", che hanno ottenuto notevole successo anche perché particolarmente adatte ad essere utilizzate sui dispositivi smart.

La scatola di Unlock! contiene 190 carte, materiale sufficiente per giocare uno scenario tutorial e tre avventure in modalità

cooperativa (divisi in due squadre in un caso) con ambientazioni e atmosfere diverse. Altro elemento fondamentale per il gioco è un'applicazione per smartphone/tablet, che funge da timer e permette di utilizzare materiale multimediale, di ricorrere ai suggerimenti (nel gioco gli enigmi sono bloccanti, e quindi devono essere risolti per poter proseguire) e di fornire una valutazione delle prestazioni a prova conclusa. Inoltre, l'applicazione gestisce alcuni degli enigmi.

Le carte (solitamente 60 per ogni scenario - identificate da numeri o lettere sul dorso) rappresentano stanze, oggetti, congegni, e codici. Due delle attività tipiche delle escape room, l'esplorazione e l'interazione fra oggetti, sono gestite in maniera efficiente: la prima tramite la ricerca di numeri che si





confondono con i dettagli delle immagini (che permettono di estrarre dal mazzo le corrispondenti carte "oggetto nascosto"), la seconda tramite la somma dei valori degli oggetti interagenti, che fornisce il valore identificativo della carta risultato. Si tratta di sistema arguto, che permette di punire l'approccio "prova tutto con tutto" tipico delle avventure grafiche degli anni '90, ma tuttavia non privo di rischi (ad esempio estrarre dal mazzo una carta sbagliata).

Gli enigmi sono piuttosto variegati e, in alcuni casi, non disdegnano di "uscire" dal gioco, abbandonando lo scenario o richiedendo un salto logico/spaziale.

Nessuna modifica permanente ai materiali di gioco è richiesta per completare i materiali, che possono quindi essere tranquillamente riutilizzati da un nuovo gruppo di giocatori.

Le opinioni della redazione

Ciaci - Tra i giochi di questo tipo che ho provato non lo considero il top. Seppur sia il più vicino ad una Escape Room reale con il fattore tempo che ci assilla in ogni momento non mi sono piaciute alcune meccaniche di gioco. Sul podio ipotetico dei giochi da tavolo enigmistici ma non al primo posto.

fablo - Unlock! è uno dei sintomi di un

cambio generazionale difficile da ignorare. Un gioco usa e getta, con tre scenari. Bello, intrigante se piacciono gli enigmi, ben realizzato. Il giocatore diventa il vero protagonista mettendo in campo non tanto le sue capacità strategiche quanto le sue abilità cognitive in un'esperienza piacevole e immersiva. Non è esente da problemi intrinseci al meccanismo di combinazione degli elementi per la scoperta di nuove carte, ma funziona, e diverte. Se piace il genere.

Liga - Per me ad oggi la miglior trasposizione ludica di una Escape Room. Divertente, bilanciato al punto giusto (le tre avventure non sono troppo facili e hanno tutte aspetti molto originali). Unlock! lavora in maniera elegante su alcuni aspetti davvero importanti a livello formativo quali il lavoro di squadra, la ripartizione dei ruoli, il lavoro sotto pressione, l'attenzione e l'analisi.

MDM - La più "preventivamente osannata" fra le varie trasposizioni delle escape room (ha vinto l'As d'Or il giorno stesso in cui è stata pubblicata, ottenendo quindi la nomination quando ancora non era di pubblico dominio!), Unlock! fornisce un'esperienza piacevole: un titolo che si lascia esplorare volentieri (meglio in un ambiente ben illuminato, magari di luce naturale, dato il livello di dettaglio e miniaturizzazione delle informazioni su alcune carte) e che giustappone enigmi da settimanale enigmistico a belle illustrazioni;

tutte caratteristiche, insieme alla semplicità del regolamento, che ne fanno un gioco che strizza l'occhio ad una platea ben più vasta di quella dei giochi da tavolo "classici". L'utilizzo dell'applicazione compagna lascia intravedere la possibilità di nuove tipologie di enigmi nelle prossime, immancabili, espansioni.

Paoletta - Risolvere puzzle, enigmi e indovinelli è un passatempo che mi intriga parecchio, per questo giochi come Unlock! fanno breccia e mi appassionano. Divertente confrontarsi, raccogliere la sfida e portarla a termine con soddisfazione, ancora di più facendolo in compagnia. Un bel lavoro quello che c'è dietro Unlock!, sia per le storie che per gli enigmi che per la grafica. Peccato solo per qualche piccolo limite ed imperfezione che comunque non ne pregiudicano la qualità.

CIACI

FAB!O

LIGA

MDM

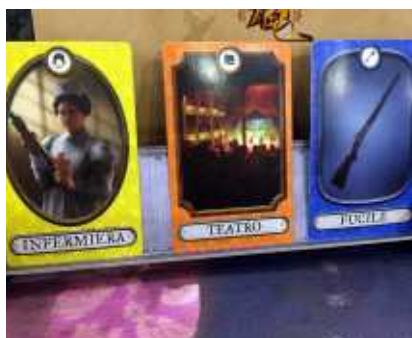
PAOLETTA



a cura della redazione di ILSA

Gli altri iscritti

Una rapida carrellata degli altri giochi iscritti all'edizione 2017 del Gioco dell'Anno. Se ne abbiamo già parlato, vi rimandiamo al numero su cui potrete leggerne la recensione.



di Andrés J. Voicu
CMON, dV Giochi, Gigamic, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

13 Indizi

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

13 indizi è un gioco di pura deduzione. Ogni giocatore deve indovinare un set di tre carte (personaggio, luogo e arma del delitto) e per farlo, a turno, pone domande agli altri giocatori. L'assenza totale di altri meccanismi è compensata dalla presenza di due interessanti variazioni sul tema: il set da indovinare è diverso per ciascun giocatore; ogni giocatore può vedere i set degli altri ma non, ovviamente, il proprio.

Il gioco è semplice e lineare. Pur essendo privo di meccanismi particolarmente

accattivanti sa offrire minuti di divertimento agli amanti della deduzione pura. Restano aspetti che hanno convinto meno: da un lato domande e risposte sono palesi, e quindi alcune domande poste in modo superficiale potrebbero avvantaggiare involontariamente altri giocatori. Ancora, considerando quanto detto, è forte il rischio che i giocatori ultimi di turno siano avvantaggiati. Un aspetto piuttosto delicato considerando l'esigua quantità di indizi da eliminare e di conseguenza il ridotto numero di turni in cui si risolve la partita.

FAB!O

di Martino Chiacchiera, Pierluca Zizzi
ABACUSSPIELE, dV Giochi, 2017
N. Giocatori: 2-8
Durata: 15 minuti

3 Segreti

Un curioso e divertente gioco investigativo collaborativo supportato da una apposita app, utile ma non vitale. L'idea è buona e riuscita la realizzazione. Uno dei giocatori sceglie una delle carte e ne legge il retro che racconta i dettagli di un caso irrisolto. Il fronte della carta, visibile dagli altri giocatori, riporta una immagine relativa al caso con tre particolari evidenziati. I giocatori hanno 15 minuti per scoprire i 3 segreti, legati ai particolari in evidenza, ponendo le domande al loro alleato, l'agente sotto copertura, che però potrà rispondere

solo "Sì", "No", "Non esattamente", "È irrilevante".

Si hanno a disposizione 5 minuti per ogni segreto e l'agente potrà dare ai suoi collaboratori un indizio per ognuno (leggendolo sul retro della carta) dimezzando però il tempo a loro concesso. Quali domande fare, quante, con che strategia varia da gruppo a gruppo. Divertente scoprire le storie, a volte grottesche e spesso assurde. Si vince o si perde tutti assieme. Nel gioco sono contenuti 50 casi.

LIGA



di Edward Chan
Capstone HK, CMON, Magic Store,
Mandoo Games, Swan Panasia, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 25-40 minuti

Banana Bandits

In Banana Bandits quattro gorilla appesi ai davanzali delle finestre di un palazzo tridimensionale si sfidano a colpi di carte e dadi a caccia di gettoni. In cima al palazzo la banca permette di cambiare due gettoni gorilla di colore diverso (ma non il proprio) in un gettone banana, al primo piano invece è possibile ricaricare la mano di carte.

Le azioni disponibili a ogni turno sono tre e il giocatore può spenderle per muoversi, colpire i gorilla avversari o raccogliere i gettoni seminati dai gorilla in fuga perché malmenati. Il combattimento si risolve

tirando una manciata di dadi, ciascuno dei quali va a segno quattro volte su sei. Se l'attaccante fallisce non succede nulla ma se è il gorilla che si difende ad essere sconfitto deve allontanarsi seminando gettoni del proprio colore lungo la via di fuga.

Il gioco è leggero, semplice, dominato dalla casualità e dagli effetti imprevedibili dell'interazione diretta. Non certo progettato per offrire dilemmi interessanti, ma per divertirsi facendosi due risate sì. Buoni i componenti, ergonomia un po' sacrificata in favore dell'estetica.

FAB!O



di Martino Chiacchiera, Silvano Sorrentino
dV Giochi, ABACUSSPIELE, 2017
N. Giocatori: 1-6
Durata: 60 minuti

Deckscape: l'Ora del Test

Le Escape Room sono il fenomeno ludico del momento e non potevano mancare le trasposizioni da tavolo dei famosi giochi di fuga. Deckscape: L'Orla del Test è il primo di questa serie targata dvGiochi. Il gioco ricrea la stessa esperienza delle ER fisiche e lo fa con un semplice mazzo di carte.

Le istruzioni sono integrate nel gioco e quindi si inizia subito ad entrare nel vivo dell'azione. Senza rivelare dettagli che possono svelare alcune situazioni di gioco dirò solo che le carte si suddividono in tre mazzetti numerati di colori diversi, ognuno di

questi contiene enigmi, rompicapo e puzzle da risolvere utilizzando abilità di logica, colpo d'occhio, pensiero laterale, visione spaziale.

Alcuni enigmi si possono risolvere in contemporanea, altri hanno bisogno di sbloccare altre carte per avere tutti gli indizi necessari alla loro risoluzione.

Se pensiamo di avere la risposta giusta ad un enigma giriamo la carta e controlliamo la soluzione seguendo le istruzioni per procedere, se si sbaglia si prende una penalità che a fine gioco inciderà sul punteggio finale. Semplice, immediato e appagante.

CIACI



di Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi
Arclight, Giochi Uniti, Stratelibri, 2016
N. Giocatori: 2-6
Durata: 60-90 minuti

Dungeon Heroes Manager

Tema molto evocativo per questo gioco della coppia Chiarvesio e Zizzi. I giocatori reclutano eroi, li equipaggiano e li spediscono in dungeon zeppi di mostri da combattere e tesori da sgraffignare. Dall'idea al gioco in carte e tabellone l'entusiasmo si raffredda.

Si gioca in tre fasi, nella prima i giocatori scelgono in segreto la taverna in cui reclutare eroi, il reclutamento avviene solo se la taverna è stata scelta da un solo giocatore. Si passa quindi alla scelta della città da visitare, stesso meccanismo (o quasi), poi si entra nel dungeon per

combattere secondo una sequenza poco intuitiva.

Regolamento tutt'altro che fluido, che non di rado lascia dubbi interpretativi, meccaniche non profonde ma complicate, soprattutto nella fase del combattimento, ambientazione resa forzatamente ironica e tanto ricca di citazioni canzonatorie da apparire quasi stucchevole. L'esperienza di gioco fatica a catturare il giocatore proprio per colpa dell'eccessivo sforzo necessario per giocarlo rispetto alle emozioni offerte dalla partita. Purtroppo tradisce le aspettative.

FAB!O



di Ilaria Acerbi, Cristina Pareschi
 Ilaria Acerbi, Cristina Pareschi, 2013
 N. Giocatori: 2-5
 Durata: 10-20 minuti

FAMILLAND

Ilaria Acerbi e Cristina Pareschi creano un gioco per trasmettere un messaggio di identità, di uguaglianza. Lo scopo è per ribadire che non esiste famiglia "giusta" o "sbagliata", basta che ci sia affetto, rispetto e dialogo. Con Familland si impara a rispettare allo stesso modo tutte le forme di famiglia, insegnando ai bambini a non discriminare situazioni diverse dalla propria.

Intento nobile, sappiamo bene quanto possano essere utili i giochi in campo educativo. Cionondimeno, se giochi vogliono essere, devono fare i conti non solo con la morale ma anche con meccaniche, dinamiche

ed estetica. Familland, composto da un mazzo di 60 carte, è una banale semplificazione del ramino con una mano di sole sei carte. Lo scopo è "chiudere" calando una combinazione valida, il turno limitato al tradizionale "pesca e scarta".

A fine gioco, come previsto da un vero e proprio esercizio pedagogico, una fase di restituzione in cui il vincitore deve descrivere con una breve storia la famiglia che ha creato. Nobile il tentativo, ma il gioco non c'è, non come lo intendiamo noi almeno.

FAB!O



di Riccardo Foches
 Giochi Uniti, 2016
 N. Giocatori: 2-7
 Durata: 20-30 minuti

Geronimo Stilton - Nel Regno della Fantasia

Quale che sia la ragione per cui sulla copertina di questo gioco campeggi l'immagine dell'intellettuale abitante di Topazia, nato dalla fantasia di Elisabetta Dami, io non l'ho capita.

La scelta appare persino controproducente perché ingannevole, considerando che all'interno il gioco non è bambinesco, piuttosto un discreto gioco di narrazione sullo stile del vecchio ma sempreverde *Once Upon a Time*. Quattro carte sul tavolo, con oggetti, personaggi o luoghi che stimolano la fantasia, e un narratore chiamato a inventare la sua

storia fino al momento di scegliere in segreto la carta con cui proseguire. Poi le scommesse dei giocatori sulla carta scelta, l'assegnazione dei punti per premiare scelte né troppo facili né troppo assurde e il passaggio di consegne ad un nuovo narratore che, da lì, proseguirà il racconto. Un tentativo onesto di inserire un sistema di punteggio in un tipo di gioco in cui il punteggio è secondario rispetto all'esperienza del racconto. Per questo anche il finale, con i punti assegnati ai migliori narratori con un sistema tutt'altro che intuitivo, stona e appare superfluo.

FAB!O



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

Guilds

(recensito su [ILSA#45](#))

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

Il gioco si basa su un originale sistema di asta, che mescola abilmente una serie di meccanismi classici del genere rendendo l'attribuzione all'incanto più tesa e ben funzionante anche in due giocatori. Data la presenza di personaggi con poteri negativi per gli avversari, l'interazione

nel gioco è sia indiretta che diretta. Meno brillante la successiva fase di costruzione, non particolarmente legata al resto del gioco (se non per le interazioni fra carte e stanze) e penalizzata dal sistema di assegnazione del primo giocatore (colui che sceglie per primo la stanza).

Controversi i materiali: carte di grande formato, splendidamente illustrate (e con informazioni chiare) si contrappongono a tessere stanza in cui le informazioni chiave sono relegate in piccoli riquadri, per lasciare spazio ad immagini non particolarmente ispirate.

MDM



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

Honshu

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

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

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

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

IAGO



di Shingo Fujita, Motoyuki Ohkiet,
Hiromi Oikawa
Oliphante, 2016
N. Giocatori: 3-8
Durata: 20-40 minuti

Imagine

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

Pubblicato inizialmente nel 2015 da un piccolo editore giapponese (Bodogeimu), Imagine è un party game basato sul trasferimento di informazione attraverso le immagini: gli indizi vengono dati utilizzando carte con disegni elementari che, essendo trasparenti, possono essere combinati e animati.

I giocatori a turno pescano una carta enigma, gli avversari indicano un numero che sulla carta corrisponde ad una determinata categoria e ad una parola da far indovinare. Il giocatore attivo rivela la categoria e cerca di

far indovinare la parola abbinata, utilizzando tutte le carte che desidera, eventualmente movimentandole. Il primo giocatore ad indovinare guadagna un punto e lo guadagna anche il giocatore attivo, ovviamente è bene fissare un tempo limite per i tentativi, poi il gioco passa al giocatore a destra. Si continua a giocare fin quando tutti i partecipanti hanno fatto indovinare due parole. Le categorie sono le più disparate, dai semplici oggetti ai personaggi storici e ai titoli di film. Coinvolgente e divertente, come dovrebbe essere ogni party game.

MDM



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

Level 9

(recensito su [ILSA#45](#))

Level 9 è un puzzle perfettamente simmetrico, senza limiti di tempo, che gravita attorno al piazzamento di polimini, le cui forme ricordano le cifre del sistema decimale.

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

non coprano spazi (rimasti) vuoti; ciascuna tessera è utilizzabile da un solo lato, il che mantiene contenuto l'albero delle decisioni ed evita di sprofondare nella paralisi di analisi.

Originale il sistema di punteggio: le tessere a diretto contatto col tavolo non valgono punti, il valore delle rimanenti è dato dal numero riportato sulla tessera moltiplicato per il numero di livelli sottostanti, il che rende estremamente variabile il possibile gettito di ogni tessera obbligando i giocatori ad adattarsi tatticamente alla sequenza con cui vengono estratte le tessere.

MDM



di Walter Obert
Giochi Uniti, Stratelibri, 2016
N. Giocatori: 2-8
Durata: 20-30 minuti

Matrimonio Reale

Sono passati più di dieci anni dalla prima volta che provai quel prototipo di Walter Obert in cui i giocatori, durante la partita, si vedevano costretti a subire singolari punizioni nel mondo reale. Giocare e doverlo fare in ginocchio o tenendo una carta sotto all'ascella o senza poter mai chiudere la bocca non è nella mia indole ma, devo ammetterlo, per certi versi fu spassoso. Dopo soli due anni da quel lontano 2005 il gioco fu pubblicato con il nome Kragmorta e con due importanti contributi: i disegni di Riccardo Crosa e la fama di Sù Oscuro Signore. Confezione notevole con buoni

materiali che peccava solo nella lunghezza rispetto a quanto poteva offrire: tanta divertente caciara. Il movimento delle pedine e il recupero dei libri lo rendevano infatti un po' troppo ingessato in confronto al resto.

Matrimonio Reale, sulla carta, è quello stesso gioco ma migliorato. Plancia più piccola, obiettivi mobili, più agilità nel movimento, tempo di gioco ridotto. Sfortunatamente la qualità dei disegni, l'impianto grafico e i materiali lo fanno apparire quasi un prototipo, annullando di fatto ogni miglioria apportata ai meccanismi.

FAB!O



di Stefan Dorra, Ralf zur Linde
HABA, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Meduris - La chiamata degli dei

Per arricchire la sua nuova linea di giochi per famiglie, la Haba ha puntato su una coppia di autori affermati. Ambientato sulle pendici del monte Meduris, il titolo trasforma i giocatori in prescelti che devono conquistare i favori degli dei celtici. Con un simpatico meccanismo di piazzamento lavoratori si raccolgono le risorse, che vengono spese per edificare le capanne o i templi che si hanno nella propria dotazione, oppure per offrire doni sacrificali al druido, in cambio di punti vittoria. Un altro modo per accumulare punti è raccogliere le preziose pietre runiche, legate alla costruzione delle

capanne, il cui conteggio viene attivato più volte nel corso della partita oltre che alla fine. La partita termina quando uno dei giocatori ha edificato tutti i suoi templi e capanne.

Valutato in funzione della linea editoriale in cui è inserito, Meduris stona un po' in quanto di una complessità troppo sofisticata per il target di giocatori a cui è destinato. Nonostante l'ambientazione intrigante, gli autori di successo, la grafica e la componentistica di alto livello, Meduris non riesce ad appassionare quanto potenzialmente potrebbe.

PAOLETTA



di Francesco Berardi
Clementoni, 2017
N. Giocatori: 2-10
Durata: 30 minuti

Mercante in fiera

Il gioco del Mercante in Fiera è vecchio di secoli e ha allietato i giorni di festa di molti, giocatori e non. Un gioco così radicato nella nostra tradizione da essere stato protagonista anche di trasmissioni televisive. Un classico insomma a tutt'oggi nel catalogo di storici produttori di carte da gioco.

L'edizione delle Clementoni suscita un misto di incredulità e incomprensione. Da una parte sostituisce i protagonisti quasi leggendari dei mazzi classici scontentando quanti sono legati più ai ricordi e alle storie

che si intrecciano con il gioco che non al gioco stesso. Dall'altra strizza l'occhio al mondo del gioco da tavolo grazie alle sue illustrazioni e citazioni senza apparentemente considerare che giochi come questo ce ne sono decine sul mercato, con meccaniche non di rado più intriganti rispetto al semplice meccanismo di bluff e contrattazione che, anche nella versione per giocatori, non convince. Sempre belle le illustrazioni di Alan D'Amico ma scatola e componenti sproporzionati.

FAB!O



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

Nome in Codice Visual

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

Sfruttando la vittoria dello Spiel des Jahres e il conseguente enorme successo, Vlaada propone un nuovo titolo basato sulla sfida tra agenti segreti che è stata tanto apprezzata. Gli ingredienti di base sono sempre gli stessi e anche le regole non sono cambiate: party game a squadre, basato su indizi, intuito e deduzioni. L'unica grossa differenza che lo caratterizza è l'utilizzo delle immagini al posto delle parole.

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

nero, sia sul fronte che sul retro. L'aspetto particolare è che ogni illustrazione, fantasiosa e creativa, allude ad un doppio concetto, in modo che ogni immagine sia associabile a diversi significati e a più interpretazioni.

Risulta meno brillante del predecessore, ma è apprezzabile in quanto stuzzica la fantasia e l'immaginazione in modo alternativo, supera il limite della dipendenza dalla lingua e allarga la platea dei potenziali giocatori, includendo anche i bambini in età più piccola.

PAOLETTA



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

Not Alone

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

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

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

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

PEPPE74



di Carlo A. Rossi
HABA, 2016
N. Giocatori: 3-6
Durata: 30 minuti

Picassimo

Picassimo è un simpatico gioco per famiglie edito da Haba e ideato da Carlo Rossi che esalta il lato artistico dei giocatori, premiando non solo chi è più bravo a disegnare ma anche chi ha buon occhio per interpretare i capolavori altrui. In questo titolo da 3 a 6 giocatori devono disegnare simultaneamente, ognuno su una lavagnetta composta da 6 tasselli, uno dei soggetti presenti sulla propria carta, cercando di farlo nel modo più chiaro e veloce possibile. Dopo si trasformano i disegni in "opere d'arte", spostando e ruotando i pezzi delle lavagnette secondo un preciso ordine indicato da una carta.

A questo punto gli artisti, a turno, espongono le proprie opere nella speranza che qualcuno degli avversari riesca a indovinare il soggetto raffigurato. Se questo capita si guadagnano 3 punti, se no l'artista ricompone il proprio disegno nella versione originale e se qualcuno indovina si aggiudicherà 1 solo punto.

Veloce, divertente, a volte anche esilarante, Picassimo rientra nei party game che funzionano e appassionano. Un'edizione multilingua, che include anche l'italiano, prevede disegni a 3 livelli di difficoltà rendendo la sfida intrigante anche per gli adulti.

PAOLETTA



di Marco Garavaglia
Libreria Geografica, Post Scriptum,
2016

N. Giocatori: 2-5

Durata: 20-30 minuti

S.P.A.C.E.

“Spazio Pianeti Asteroidi Conquiste Esplorazioni” è un gioco in una piccola scatola composto da 110 carte, una fustella (sottile, con cinque sonde e un po' di asteroidi), e il regolamento/atlante (del Sistema Solare). Nel proprio turno i giocatori possono pescare due carte; costruire un componente (rover, motori, scudi, pannelli solari, antenne) piazzando la carta relativa sul tavolo e scartando un corrispondente numero di carte sempre dalla mano; usare i componenti appena costruiti (a coppie) per esplorare un pianeta

e ottenere la relativa carta, che si può usare in due modi: tanti punti vittoria e degli asteroidi (casualmente assegnano altri punti o un effetto speciale) o pochi punti e un vantaggio particolare; usare un singolo componente per costruire la ISS e ottenere la relativa carta (punti bonus in più/in meno a chi ne ha il numero maggiore/minore); giocare una carta Missione (per avere un vantaggio) o Allarme (per penalizzare un avversario). Chi totalizza il maggior numero di punti vince (lineare, no?).

NAND



di Fabien Riffaud, Juan Rodriguez
Oliphante, 2016

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30 minuti

Ta-Pum!

L'ambientazione di questo collaborativo di carte è la vita di trincea nella prima guerra mondiale. All'inizio del round il primo giocatore decide quante carte pescherà ognuno, e ad ogni turno un giocatore può uscire (conservando le carte che ha in mano), oppure giocare una carta (al centro del tavolo, se contiene solo dei simboli, o su di sé, se è un trauma). La missione è vinta quando tutti escono (e le carte sul tavolo vanno scartate), oppure è persa se nelle carte (traumi compresi) ci sono tre simboli uguali (e le carte tornano

nel mazzo di pesca). A fine round i giocatori ricevono aiuto in base a certe condizioni, e altre carte vanno aggiunte al mazzo di pesca, prese dal mazzo del morale; se il mazzo del morale si esaurisce o un giocatore riceve quattro traumi, la partita è persa, invece si vince se i giocatori esauriscono il mazzo di pesca e giocano tutte le carte che hanno in mano.

L'espansione “Agli Ordini!” aggiunge il meccanismo delle missioni, una modalità alternativa per due giocatori e una per la partita in solitario.

NAND



di Alan R. Moon
Days of Wonder, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 15-30 minuti

Ticket to Ride Primo Viaggio

Sulla scia di altri grandi classici moderni anche Ticket To Ride ha la sua versione junior opportunamente adattata per permettere una completa gestione della partita da parte dei piccoli gamer. Sulla plancia dell'Europa, con collegamenti semplificati (tratte con meno caselle, tre al massimo) e città di facile individuazione (monumenti simbolo accanto alla città per riconoscerle a colpo d'occhio), dobbiamo completare per primi sei biglietti-obiettivo.

Gli obiettivi sono semplici, le città sono vicine, e le carte vagone sono ridotte a sei colori più l'immane locomotiva jolly. Non

c'è una fila di carte scoperte da cui prelevare, per cui si va sempre in pesca, ma le città sono sempre ben collegate da tratte doppie e difficilmente ci troveremo bloccati, se succedesse potremmo sempre scartare gli obiettivi e ripescarli. Chi collega due città da est a ovest riceve una carta bonus che vale come un biglietto completato.

Il gioco è perfetto per l'età indicata (6 anni) e ha tutto quello che serve per sfondare: bei componenti, regole semplici, un pizzico di problem solving e una prima confidenza con la geografia.

CIACI



di Peter Burley
Cranio Creations, 2017
N. Giocatori: 1-6
Durata: 20 minuti

Tubi Magici

Tubi Magici è un solitario logico multi-giocatore: la nuova edizione di Take it Easy! (1983). Fino a 6 giocatori si sfidano cercando di combinare nella maniera più efficace una sequenza di tessere, diversa da partita a partita. Le tessere vengono poste sulla propria plancia, un esagono di lato tre con spazio quindi per 19 tessere.

Ogni tessera esagonale rappresenta tre tubi in diversi colori e valore (da 2 a 9) che si intersecano ognuno collegando i due lati opposti dell'esagono. Scopo è cercare di posizzarli in maniera tale da avere un

tubo continuo dello stesso colore che collega due lati opposti della mappa che varrà a fine partita tanti punti quanto il valore del tubo moltiplicato il numero degli esagoni. Quali tessere entreranno in gioco e in che sequenza non è dato saperlo. Tutti i giocatori però useranno le stesse tessere (ognuno prendendole dal suo set personale) e quindi la sfida è, a tutti gli effetti, equa.

Divertente anche se un po' cervelotico e privo di interazione.

LIGA



di Stephen Glenn
Asterion Press / Asmodee Italia, 2016
N. Giocatori: 3-8
Durata: 30-50 minuti

Twins

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

Party game che ricade nella ricca categoria di giochi con le immagini, Twins si focalizza attorno al sentire comune e il pensiero di gruppo. Il gioco si sviluppa su 4 round, all'inizio dei quali vengono rivelate 11 immagini, univocamente identificate da un numero. I giocatori, utilizzando le carte in loro dotazione, formano simultaneamente 5 coppie, cercando una qualche attinenza fra i due soggetti selezionati: può essere la forma dei soggetti, il colore dominante delle immagini, l'utilizzo degli oggetti rappresentati o qualsiasi altra analogia o criterio personale; il trucco sta

nel cercare di indovinare quali saranno le scelte degli avversari, in quanto i punti si ottengono in base al numero totale dei giocatori che hanno fatto la stessa scelta.

Twins ruota attorno al tentativo di inseguire il pensiero comune. Al di là dell'esperimento sociale, Twins diverte soprattutto in fase di spiegazione degli accoppiamenti; attività non connessa al gioco, ma che sottende ai principi di socialità naturalmente abbinati ai party game.

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

MDM



di Alessandro Cuneo
Red Glove, 2016
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20 minuti

Tzulan Quest

Una avventurosa corsa per la conquista dell'idolo d'oro è la sfida proposta da Red Glove con il suo Tzulan Quest. Da 2 a 5 avventurieri si addentrano nel tempio tentando di raggiungere per primi la stanza dell'altare. Nel farlo cercano di ostacolare gli avversari, rendendo il loro percorso più arduo.

Ogni giocatore ha davanti a sé 8 carte stanza che lo separano dall'obiettivo. Ad ogni turno potrà giocare quante carte Azione desidera, scegliendo se sfruttarle come chiave, per sconfiggere gli eventuali mostri o superare la stanza attiva in cui si trova, oppure se attivarne l'effetto speciale.

Questa seconda opzione contribuisce a rendere la partita più movimentata in quanto può far comparire mostri o trappole tra i piedi degli avversari oppure attivare poteri che velocizzano la propria corsa.

A questo si aggiunge la fase del mercato, in cui si scambiano le carte in cambio di altre carte, e non solo, con la possibilità di bluffare e non mantenere le promesse. Veloce, semplice, divertente, soprattutto se si sfruttano al pieno questi elementi che determinano forte interazione. Viceversa potrebbe ridursi ad un gioco un po' scontato.

PAOLETTA



di Luigi Ferrini, Daniele Ursini

Ergo Ludo Editions, 2016

N. Giocatori: 2-5

Durata: 60-90 minuti

Zagor: Odissea Americana

Zagor è un esperimento coraggioso. Un gioco di esplorazione, di avventura, progettato per offrire una simulazione di una delle storie più belle dell'intera serie a fumetti di Zagor. Coraggioso perché pur essendo nato principalmente per attirare gli appassionati di fumetti, la sua struttura non è quella di un gioco da tavolo classico. Zagor: Odissea Americana è un gioco cooperativo con un unico vincitore finale, un sistema di gioco tutt'altro che diffuso anche tra quanti sono più appassionati di tavolieri che di vignette.

All'inizio di ogni turno si lanciano alcuni dadi

colorati, ogni giocatore quindi effettua un'azione scegliendone uno e si prosegue fino a quando non ci sono più dadi disponibili. I dadi gialli rappresentano azioni del giocatore che lo ha scelto, dadi rossi e verdi azioni di Zagor e Cico. Le azioni includono il movimento, la cui conseguenza diretta è l'esplorazione della mappa, e il combattimento. Si attivano poi eventi che rendono più immersiva l'ambientazione, non ultimo il movimento del battello Athena lungo il fiume Tallapoosa che scandisce il ritmo della partita.

Ottimo introduttivo per questo genere di giochi.

FAB!O



iLUDI
Intrattenimento ludico intelligente!

giochi da tavolo
giochi di carte
rompicapi

Prendi in tempo il NATALE!

Solo per i lettori di ILSA: trasporto gratuito* per tutti gli ordini fatti entro il 15/12/2017

Utilizzando il codice promozionale

XMAS4ILSA



Avrai le spese di trasporto gratis* per i tuoi regali di Natale!

www.iludi.it

Registrati sul sito, effettua i tuoi acquisti ed al momento del check out dell'ordine inserisci il codice promozionale nell'apposito campo: otterrai lo sconto delle spese di spedizione *



* offerta valida per un ordine superiore a 50 €



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

Intervista a Daniel Devine

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

I live in Reno, Nevada (USA) with my lovely wife and 2 young boys. My day job is as a Graphic Artist where I do everything from Graphic Design to Illustrations & Animations. So outside of playing and designing board games, I have a strong interest in art. I also enjoy video games, comic books, and cheesy old horror movies!

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

For the most part, I play what most people would call "fillers". I stray from time to time, but I would rather play three 45 minute games than one 3 hour game. My collection is all over the place, as a designer I want to experience as much as I can. I definitely gravitate towards certain mechanics though. Deck building, tile laying, set collection and spatial puzzles are some of my favorite mechanics.

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

For me, a good game makes you feel clever! At least once during the game, you should feel like you really did something, made a high scoring placement, blocked a player who was going to win, pressed your luck and had it pay off. These little moments are what you remember about a game, even if you lose you will remember those moments and want to play again.

A bad game can have a lot of factors. One thing that really bothers me though is "Skip your turn". Players attacking each other is one thing, but if your attack means I don't get to play... then why am

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

Vivo a Reno, nel Nevada (USA), con la mia adorabile moglie e due ragazzi. Il mio lavoro è quello di grafico, nel quale svolgo i compiti sia di designer che di creatore di illustrazioni e animazioni. Quindi oltre a giocare e creare giochi da tavolo, mi interessa molto l'arte. Mi piacciono anche i videogiochi, i fumetti e i vecchi film dell'orrore!

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

Per la maggior parte gioco a quelli che molte persone chiamerebbero "filler". Ogni tanto mi concedo qualcosa di differente, ma spesso preferisco fare tre partite a qualcosa che dura 45 minuti che una partita a un gioco da tre ore. La mia collezione è sparsa un po' in giro, come designer cerco di provare un po' di tutto. Nonostante questo mi attirano di più certe meccaniche. Deckbuilding, piazzamento tessere, collezione di set e puzzle topologici sono alcune delle mie meccaniche preferite.

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

Per me, un buon gioco ti fa sentire più intelligente! Almeno una volta durante la partita, dovresti sentire di aver fatto qualcosa di importante, un piazzamento che ha fruttato molti punti, ostacolato un giocatore che stava per vincere, sfidato la fortuna e vinto. Questi momenti sono quello che ricordi in una partita, anche se hai perso ricorderai questi momenti e vorrai giocare di nuovo.

Un brutto gioco può esserlo per molti motivi. Una cosa che mi urta è "perdere un turno". I giocatori che si attaccano l'un l'altro è



I playing? As a designer, there is no reason to skip someone's turn, that's just lazy design. How about an attack that prevents me from using a resource? Annoying, yes, but I still get my turn, I just have hurdle I have to cross to do it. Inevitably some turns are going to be better than others, but do not just simply take my turn away from me.

[ILSA] Could you mention a couple of 2016/2017 releases that really impressed you?

Ethnos – Such a great game. It's easy to teach, a breeze to play and has a ton of variability. This instantly became one of my go to games.

Barenpark – Beautiful artwork with engaging mechanics. I love building out the puzzle and trying to maximize my space.

Sagrada – Gorgeous production and a really unique theme! Solving the puzzle of where to place my dice is an absolute joy!

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

It depends on the game. For me, that number needs to be 1-2 at the most. I play so many different games that I don't have interest in becoming the MASTER at any one of them. I want to feel like I have a shot at winning, even if it's my first time playing. I have played several games that I can tell would benefit from playing it more, but if I have to sit through a 40 minute rules explanation, to play a 2+ hour game just to feel like I have played a tutorial and really need to play it 5 more times to be truly competitive, it's not a game for me. If we could go back in time to when I didn't have kids and a full-time job, well then, that's a different story!

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

As a player, it's usually a theme. The theme is what you see first when you look at a box, a good theme is what makes me want to research what the mechanics are. However, there are exceptions, if I hear some good buzz on mechanics I'll check out the game regardless of its theme (I'm looking at you Ethnos!).

As a designer, I switch between both. For Topiary specifically, it was mechanics first. The theme just happened to fit nicely. My previous game, Ghosts Love Candy, was totally theme first! I guess it's whatever hits me at the moment.

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

It's probably one of the most important. Playing other games is a way to see what's out there and what types of games players and publishers are interested in. Most importantly though, it's a way to

una cosa, ma se con il tuo attacco io non riesco a fare la mia mossa... a cosa serve giocare? Come designer, non c'è ragione di far perdere a qualcuno un turno, è sintomo di design pigro. E un attacco che mi vieta di utilizzare una risorsa? È fastidioso, sì, ma posso comunque eseguire il mio turno, dovrò soltanto faticare un po' di più. Inevitabilmente alcuni turni saranno migliori di altri, ma non toglietemi la possibilità di agire.

[ILSA] Puoi nominare un paio di uscite 2016/2017 che ti hanno veramente colpito?

Ethnos – Veramente un gran gioco. È facile da insegnare, leggero da giocare e ha un sacco di variazioni. È diventato subito uno dei miei giochi preferiti.

Barenpark – Bellissima grafica con meccaniche accattivanti. Mi piace costruire il puzzle e cercare di massimizzare il mio spazio.

Sagrada – Realizzazione stupenda e tema veramente unico! Risolvere l'enigma di dove piazzare i miei dadi è una gioia assoluta!

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

Dipende dal gioco. Per me, questo numero deve essere almeno 1-2. Gioco a così tanti diversi giochi che non ho interesse nel diventare MAESTRO in nessuno di questi. Voglio percepire di essere stato vicino alla vittoria, anche se è la mia prima partita. Ho giocato a tanti giochi in cui capivo che avrei potuto avere un vantaggio nel giocarlo più volte, ma se devo stare seduto 40 minuti per una spiegazione delle regole, per giocare 2 o più ore per avere la sensazione di aver provato solo un tutorial, e aver bisogno di cinque altre partite per essere veramente competitivo, non è un gioco per me. Se potessi tornare indietro nel tempo, quando non avevo bambini e un lavoro a tempo pieno, beh, sarebbe una cosa differente!

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

Come giocatore, normalmente il tema. Il tema è quello che vedi per primo quando guardi una scatola, un buon tema è quello che mi spinge a guardare le meccaniche. Nonostante questo, ci sono eccezioni, se sento notizie positive sulle meccaniche mi interesserò al gioco indifferentemente dal suo tema (Ethnos, sto parlando di te!).

Come designer, è indifferente. Nello specifico di Topiary è venuta prima la meccanica. Il tema è capitato che si adattasse bene. Nel mio gioco precedente, Ghosts Love Candy, è venuto prima il tema! Penso che sia ciò che mi colpisce come prima cosa.

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

Probabilmente è uno degli aspetti più importanti. Giocare ad altri giochi è un modo per vedere cosa c'è sul mercato e a quali tipi di giochi i giocatori e gli editori sono interessati. E, aspetto più



see how other designers solved a problem you're facing or may face in the future. Common problems like first player advantage and run away leaders, to a unique situation like the use of specific components or card interactions. The more games you play, the more your brain builds up a "design encyclopedia" you may not remember the game itself, but if you are designing something, and get stuck, your brain might reference this encyclopedia automatically and help set you on the right path.

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

Too many to name, but one that stands out is Smash Up by Paul Peterson. The mechanics of Smash Up have inspired me more than any other game I can think of. I love the concept of mixing two things together to create a unique game every time, the weird combos you can set up make you feel like you are a genius, and that theme just oozes fun! You don't have to talk people into playing that game you just have to show them the cover!

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

No, I am pretty much self-taught through lots of trial and error. There are games that I am a huge fan of and in turn I really like the designer because of it, but I don't really have a favorite designer. I would consider him more of a peer than a "Master" but I am good friends with fellow designer Steven Aramini. We play all of each other's prototypes and in the process have taught each other a lot.

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

Like I said earlier, I also love video games. Board games and video games are great for different reasons, I see no reason why they can't mix. I play a lot of board game apps on my phone and iPad, these give me a way to play, learn, and practice games way more often than I can get a group together. There are thousands of great games that don't use apps, and the number of them coming out now that do, are still outnumbered by a flood of new games that don't. If an app can truly add a unique experience to a game then I am all for it.

[ILSA] What's your opinion about crowdfunding for board games?

I have had 3 of my games go through a Kickstarter in one form or another, so it's hard for me to not be for crowd funding. I have also backed several games myself over the years. The market is flooded

importante, è un modo per vedere come gli altri autori hanno risolto un problema che hai incontrato o potrai incontrare nel futuro. Problemi comuni come il vantaggio del primo giocatore o del leader in fuga, fino a situazioni uniche come l'utilizzo di un componente specifico o l'interazione tra carte. Più titoli giochi, più il tuo cervello si costruisce una "enciclopedia del design", potrai non ricordare il gioco in sé, ma se stai creando qualcosa, e ti blocchi, il tuo cervello farà riferimento automaticamente a questa enciclopedia per metterti sulla strada giusta.

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

Troppi da citare, ma uno che spicca è Smash Up di Paul Peterson. Le meccaniche di Smash Up mi hanno ispirato più di ogni altro gioco che mi viene in mente. Adoro il concetto di unire due cose insieme per creare una partita unica ogni volta, le strane combinazioni che puoi creare ti fanno sentire un genio, e il tema trasuda divertimento! Non avete bisogno di convincere le persone a giocarlo, vi basta mostrare loro l'immagine sulla scatola!

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

No, ho imparato da solo attraverso molti tentativi ed errori. Ci sono giochi dei quali sono un grande fan e quindi a causa di questi mi piace molto l'autore, ma in realtà non ho un autore preferito. Lo considero più un pari grado che un "Maestro", ma sono un buon amico di Steven Aramini. Ognuno gioca i prototipi dell'altro e durante questo processo ognuno insegna molto all'altro.

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

Come ho detto prima, mi piacciono anche i videogiochi. I giochi da tavolo e i videogiochi sono belli per ragioni differenti, non vedo perché non si possano mischiare. Gioco a molte app di giochi da tavolo sul mio smartphone e sull'iPad, e mi danno la possibilità di giocare, imparare e fare pratica sui giochi molto più spesso di quanto riesca a fare assieme ad un gruppo di giocatori. Ci sono migliaia di bei giochi che non usano app, e rispetto al numero di quelli che le usano che stanno uscendo ora, sono sempre inferiori alla quantità di nuovi giochi che non hanno un'app. Se un app può aggiungere un'esperienza unica ad un gioco, allora ha la mia approvazione.

[ILSA] Cosa pensi del crowdfunding per i giochi da tavolo?

Tre dei miei giochi sono passati attraverso Kickstarter in vari modi, quindi non possono non essere a favore del crowdfunding. Negli anni ho anche finanziato vari giochi. Il mercato è inondato dai giochi, e in questo Kickstarter ha una grossa responsabilità, ma i

with games, and Kickstarter has a lot to do with that, but the truly great games rise to the top and give people something they wouldn't have had any other way. Yes, there are a lot of horror stories about Kickstarter's gone wrong, but there are also a lot of really inspiring ones. Just back with caution, and don't spend money you don't have ;)

[ILSA] "Legacy" and "Escape rooms" are two recent trends. What do you think about games that have elements that change permanently at each play? And what about games that can be played only once (or a limited number of times)?

I have yet to play a Legacy or Escape Room style game myself, but I get the appeal and I appreciate doing something different. I don't personally have a strong interest at the moment. I have a limited budget to spend on games, and while Escape Room games are not that expensive, it's hard for me to want to buy one knowing I could spend my money on a different game that I could play multiple times. As far as Legacy games go, they are very exciting sounding, but require a commitment to them that I currently haven't had time to offer. I have 2 kids under the age of 6, so my game nights are not as often as I would like. Maybe when my sons are older, I'll get one to play with them :)

[ILSA] Currently, what are you working on? An expansion for Topiary or a new game(s)?

Currently, I am working on a new game called Koi Garden. It is a tile placement game with a similar art style and puzzly feel to Topiary.

[ILSA] That's all, thanks for your time!

You are very welcome! Thank you!

giochi veramente buoni emergono sempre e danno alle persone qualcosa che non avrebbero avuto in un altro modo. Sì, ci sono molte storie dell'orrore su campagne Kickstarter che hanno deragliato, ma ci sono anche molte storie di ispirazione. Dovete solo partecipare con cautela, e non spendete soldi che non avete ;)

[ILSA] Di recente si parla molto di "Legacy" ed "Escape Room". Cosa pensi dei giochi che hanno elementi che cambiano in modo permanente? E cosa pensi dei giochi che possono essere giocati solo una volta (o per un numero limitato di partite)?

Devo ancora giocare a qualcosa di Legacy o in stile Escape Room, ma ne capisco l'appeal e apprezzo il fatto che siano diversi. Non ho un grosso interesse al momento. Ho un budget limitato da spendere nei giochi, e mentre i giochi di Escape Room non sono costosi, è difficile che voglia comprarne uno sapendo che posso spendere il mio denaro su un altro gioco, che posso rigiocare più volte. E per quanto riguarda i giochi Legacy, sembrano molto interessanti, ma hanno bisogno di una dedizione che al momento non posso offrire. Ho due bambini sotto i sei anni, per cui alla notte non gioco così spesso come vorrei. Forse quando i miei figli saranno cresciuti, ne giocherò uno con loro :)

[ILSA] Attualmente su cosa stai lavorando? Un'espansione per Topiary o un nuovo gioco?

Attualmente sto lavorando ad un nuovo gioco chiamato Koi Garden. È un gioco di piazzamento tessere con la grafica e lo stile puzzle di Topiary.

[ILSA] Questo è tutto, grazie per il tuo tempo!

Prego! Grazie a te!

Ludografia:

2013 - Mob Town

2014 - Mob Town: City Limits Expansion

2016 - Ghosts Love Candy

2017 - Topiary; Harvest Dice; Circle the Wagons





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

Intervista a Kasper Lapp

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

I don't have a regular job at the moment. I concentrate on designing board games and writing books for children.

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

I like small games, that doesn't take more than half an hour at most. I'm a bad loser, but when the game is short, losing is not that bad :-). Losing a four hour game, on the other hand, sucks – especially if you've felt like you were going to lose for the last three hours. For me, it's also a plus if a game is cooperative and/or has real-time elements. I often play at the local boardgame café. I meet with other designers to test prototypes. So, we are sitting in a café with thousands of different gorgeous games, and then we ignore those and play our own ugly, unfinished, broken prototypes :-)

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

When testing, I judge my games on one parameter: Do the players want to play again? If they do, the game might have potential. If they don't, I should probably drop the game or make big changes.

[ILSA] Could you mention a couple of 2016/2017 releases that really impressed you?

I really liked the concept of Not Alone. There are many games that uses the concept of trying to figure out your opponent: “I should

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

Al momento non ho un lavoro fisso. Mi sto occupando di creare giochi da tavolo e scrivere libri per bambini.

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

Mi piacciono i giochi rapidi, che non occupano più di mezz'ora di tempo. Sono un pessimo perdente, ma quando la partita è breve, perdere non è così male :-). Perdere ad un gioco che è durato quattro ore, d'altra parte, è piuttosto seccante – specialmente se nelle ultime tre ore eravate ormai convinti di perdere. Per me, è un vantaggio anche quando il gioco è collaborativo e/o ha un elemento in tempo reale. Gioco spesso in un “boardgame café” vicino a casa. Mi incontro con gli altri inventori per testare i prototipi. In effetti, ci troviamo in un locale con migliaia di splendidi giochi, che ignoriamo, e giochiamo con i nostri prototipi brutti, incompleti, e sbilanciati :-)

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

Quando faccio playtest, giudico i miei giochi su un parametro: i giocatori vogliono giocarlo ancora? Se la risposta è sì, il gioco ha qualche potenziale. Se la risposta è no, probabilmente abbandonerò il gioco o lo modificherò pesantemente.

[ILSA] Puoi nominare un paio di uscite 2016/2017 che ti hanno veramente colpito?

Mi è veramente piaciuto la struttura di Not Alone. Ci sono molti giochi in cui cerchi di capire chi è il tuo avversario: “Dovrei fare

do this, but he knows, so I should do this instead, but he also knows that, so I should ...” But in Not Alone, it's one player against many and that totally changes the dynamic. Because maybe the alien won't be going after you, but after one of your teammates instead, and what will the alien expect that player to do? It really puts your mind at work.

And I was impressed about a small game from Gigamic called Panic Lab, and how they created a random puzzle by rolling four dice that always has one-and-only-one solution. It's not a game I would play endlessly, but I found it really elegant.

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

It depends on the game. Since I seldom play a game more than once, I like games that makes sense already the first time you play. If a game is only good after the third play, I won't stick around long enough to try it. I guess a really good game is one that is fun and makes sense the first time you try it, but gets even deeper when you try it some more and notice/realize new things.

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

As a player, theme is quite important for me. I like to feel that I'm playing in another world or time. But as a game designer, the mechanics are first priority. The theme can be changed, but the main mechanic cannot – or else it will become another game.

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

It is important to play games and keep an eye on what is “out there” on the market already, both to be inspired and to make sure you don't end up making something that's already done. But I think the way you really learn to design board games is by designing board games – and testing, testing, testing. You can't imagine how a game will play in real life before you try it. Whenever I make a new game I always think “this is brilliant” and then it hits the table and there are all kinds of problems I hadn't thought about – so it's back to the design board, again and again.

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

Well, there's a game, that I actually did design myself – but then it turned out that it had already been designed by Urs Hostettler in 1989 :-). I was really far in the development of the game, when someone pointed me to “Such a thing?” which was almost completely similar to my design. My theory is that he has a time machine and stole the idea from me and went back and gave it to his former self :-). Well, it shows how important it is to know what's out there already.

questo, ma lui sa, quindi invece dovrei fare questo, ma lui sa anche questo, quindi dovrei...” ma in Not Alone, è un giocatore contro tanti e questo cambia completamente le dinamiche. Perché forse l'alieno non ti inseguirà, ma punterà ad uno dei tuoi compagni, e che cosa l'alieno si aspetta che farà quel giocatore? È un gioco che ti fa veramente pensare.

E sono rimasto colpito anche da un piccolo gioco della Gigamic dal nome Panic Lab, colpito da come hanno creato un enigma casuale lanciando quattro dadi che ha sempre una e una sola soluzione. Non è un gioco che giocherei continuamente, ma l'ho trovato proprio elegante.

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

Dipende dal gioco. Dato che raramente faccio più di una partita a un gioco, mi piacciono quelli che risultano sensati già dalla prima partita. Se un gioco si apprezza solo con la terza partita, non rimarrà in circolazione abbastanza per provarlo. Immagino che un gioco veramente buono sia divertente e abbia un senso fin dalla prima partita, ma aumenti di profondità con altre partite, man mano che vengono scoperti nuovi elementi.

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

Come giocatore, il tema è molto importante per me. Mi piace sentire di stare giocando in un altro mondo o in un altro tempo. Ma come inventore, le meccaniche sono la priorità. Il tema può essere modificato, ma la meccanica principale no – altrimenti diventerà un altro gioco.

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

È importante giocare e tenere gli occhi aperti su cosa c'è “là fuori” sul mercato, sia per trovare ispirazione e sia per essere sicuri di non creare qualcosa che esiste già. Ma penso che il modo con il quale impari veramente a creare giochi sia creando giochi – e testarli, testarli, testarli. Non puoi immaginare come un gioco funzioni nella realtà prima di provarlo. Ogni volta che creo un nuovo gioco penso sempre “questo è perfetto”, poi quando viene messo sul tavolo saltano sempre fuori problemi ai quali non avevo pensato – e quindi deve tornare sul tavolo di progettazione, più e più volte.

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

Beh, c'è un gioco, che ho realmente inventato io – ma che si è rivelato essere già stato inventato da Urs Hostettler nel 1989 :-). Ero abbastanza avanti nello sviluppo del gioco, quando qualcuno mi ha fatto vedere “Such a Thing?” che era molto simile alla mia realizzazione. La mia teoria è che abbia una macchina del tempo e abbia rubato a me l'idea, e che sia tornato indietro a darla al sé stesso di allora :-). Beh, questo dimostra quanto sia importante conoscere cosa c'è già in giro.



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

I have learned a lot from the community of game designers in Copenhagen. Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen, Jeppe Norsker and Ole Steiness amongst others.

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

I personally play board games to escape the computer and smart phone and be together with other human beings. So, introducing an app is not so great for me. But it's not like I refuse to play a game with an app. Another problem is that it shortens the life of a board game. Cause what about when I want to play the game in five years? Can I be certain that the app still exists?

[ILSA] What's your opinion about crowdfunding for board games?

To be honest, it's a world I know very little about. I would probably never kickstart a game myself, because I don't want to have to take care of production, distribution, marketing, the Kickstarter campaign itself etc. etc. etc. I would rather spend my time designing more games. But it's great for people who like to be involved in the whole process, not just the design.

[ILSA] "Legacy" and "Escape rooms" are two recent trends. What do you think about games that have elements that change permanently at each play?

I like it as a variation. I wouldn't want to design a legacy game though, because of the insane amount of playtesting needed.

[ILSA] And what about games that can be played only once (or a limited number of times)?

Well, it's not a plus when I consider buying a game, but in some games, it's natural – escape room games for example.

[ILSA] Currently, what are you working on? An expansion for Magic Maze or a new game(s)?

I'm working on a whole range of different games: A kids version of Magic Maze with the working title "Magic Forest". A variation of Magic Maze called Magic Factory. And then a couple of real-time games, a couple of more traditional family games, a two-player strategy game, and some semi-coop games for gamers. Plus all the ideas I haven't made prototypes for yet :-)

By the way: The first expansion for Magic Maze is coming out next week on Spiel in Essen.

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

Ho imparato molto dalla comunità di inventori di giochi di Copenhagen. Tra gli altri posso citare Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen, Jeppe Norsker e Ole Steiness.

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

Personalmente gioco ai giochi da tavolo per sfuggire dai computer e dagli smartphone e per essere insieme ad altri esseri umani. Quindi, introdurre un'app non è proprio il massimo per me. Ma non per questo rifiuterò di giocare un gioco con un'app. Un altro problema è che questo riduce la vita di un gioco da tavolo. Cosa succederà se vorrò rigiocare questo gioco tra cinque anni? Posso essere certo che l'app esisterà ancora?

[ILSA] Cosa pensi del crowdfunding per i giochi da tavolo?

Ad essere onesto, è un mondo che conosco poco. Probabilmente non creerò mai una campagna per mio conto, perché non voglio occuparmi di produzione, distribuzione, marketing, la campagna Kickstarter stessa etc. etc. etc. Piuttosto preferisco impiegare il mio tempo inventando altri giochi. Ma è una grande cosa per le persone che vogliono occuparsi dell'intero processo, non solo della creazione.

[ILSA] Di recente si parla molto di “Legacy” ed “Escape Room”. Cosa pensi dei giochi che hanno elementi che cambiano in modo permanente?

Mi piace come variazione. Ma nonostante questo non creerò mai un gioco legacy, a causa dell'incredibile quantità di playtest di cui ha bisogno.

[ILSA] E cosa pensi dei giochi che possono essere giocati solo una volta (o per un numero limitato di partite)?

Beh, non è un punto a favore quando penso a quale gioco comprare, ma in certi giochi è appropriato – i giochi di escape room, ad esempio.

[ILSA] Attualmente su cosa stai lavorando? Un'espansione per Magic Maze o un nuovo gioco?

Sto lavorando su un'intera gamma di diversi giochi: una versione per bambini di Magic Maze dal titolo provvisorio di "Magic Forest". Una variante di Magic Maze chiamata "Magic Factory". Un paio di giochi in tempo reale, un paio di giochi per famiglie più tradizionali, un gioco di strategia per due persone, e qualche gioco più complesso semi-collaborativo. Più tutte le idee per le quali non ho ancora un prototipo :-)

A proposito: la prima espansione per Magic Maze verrà pubblicata la prossima settimana a Essen.

Ludografia:

2017 - POK; Magic Maze; Magic Maze: Maximum Security



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

Intervista a Klemens Kalicki

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

Fortunately, my professional life is connected to my hobby – I work as a manager for a major Polish board game distributor. After work, I read a lot of books (novels, philosophy, and everything else). I am an enthusiast of classical music and a lover of fountain pens. I ride my bike everywhere. Just regular, old-fashioned hobbies.

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

I play almost all the games. As my kids are growing I am in transition between kids games and family games. I play 2-player games and 6-player games. I play medium-to-heavy eurogames mostly, but I do not avoid fillers and lighter games with significant randomness, and I can occasionally play a six-hour-long monster. I avoid ameritrash, wargames and party/dexterity games, although I know excellent games among them. Where do I play? Mostly at home. Sometimes in a board game pub in my neighborhood. During conventions and fairs. And... at work!

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

A game is good, when everyone has good time playing it. When I do not have to wait too long for my turn (or at least I have something to think about during that time), when there are interesting choices, when there is some tension between players, when I understand what I do. But there is plenty of reasons why a game can be bad, too many to name them. The worst sin of a

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

Fortunatamente la mia vita professionale è legata al mio hobby – lavoro come manager presso un grande distributore di giochi in Polonia. Dopo il lavoro, leggo molti libri (romanzi, filosofia, e tanto altro). Sono un appassionato di musica classica e adoro le penne stilografiche. vado in bicicletta dappertutto. In pratica i classici hobby all'antica.

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

Gioco praticamente a tutto. Dato che i miei figli stanno crescendo sto passando dai giochi per bambini a quelli per famiglie. Gioco a titoli per due e sei giocatori. Per la maggior parte eurogame da medi a pesanti, ma non evito i filler e i giochi più leggeri con molta casualità, e posso giocare di tanto in tanto qualche “mostro” da sei ore. Evito i giochi americani, i wargame, e i giochi di destrezza/party, nonostante conosca molti giochi eccellenti in quelle categorie. Dove gioco? Per lo più a casa. Talvolta in un “boardgame café” vicino a casa. E nelle convention e nelle fiere. E... al lavoro!

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

È un buon gioco quando tutti si divertono giocandolo. Quando non devo aspettare troppo per il mio turno (oppure devo riflettere durante l'attesa), quando ci sono scelte interessanti, quando c'è tensione tra i giocatori, quando capisco cosa sto facendo. Ma ci sono tante ragioni per cui un gioco può essere brutto, troppe per elencarle



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

designer is to forget about decisions in a game. Personally, I hate it when the game is too long for the complexity it offers. I hate to make repetitive moves just to fill standard 90 minutes of playing, when the game does not evolve during playing.

[ILSA] Could you mention a couple of 2016/2017 releases that really impressed you?

Terraforming Mars is an impressive game and it is something that will be evergreen, it will be played by generations.

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

You can play chess and go your whole life and still be far from "knowing the game". Playing a typical Eurogame, we sometimes feel that we "really know the game", but if the game is complex, I think it is just an illusion. Could we write a book about, for example, opening strategy? I don't think so. Usually we really know the mechanics and rules, but fortunately in good games, there is always more to explore. The most important thing is that after one or two plays we know if we LIKE the game. Something that matters: do we have satisfaction and pleasure playing the game?

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

As a player I don't care about themes so much. But it is visible that the greatest games, the most satisfying games for me, have their theme well integrated with mechanics (Agricola, Terraforming Mars, K2, Through the Ages). So when I was designing Dream Home it was quite obvious for me I need to start from the theme.

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

I do think that it is extremely important. But I think that knowing as many different games as possible is not important – rather knowing as many different players and attitudes as possible. Knowledge what and why gamers choose to play is important.

tutte. Il peccato più grave che può commettere un inventore di un gioco è dimenticarsi le decisioni. Personalmente, odio quando il gioco è troppo lungo per la complessità che offre. Odio fare mosse ripetitive solo per riempire 90 minuti di gioco, quando il gioco non si evolve durante la partita.

[ILSA] Puoi nominare un paio di uscite 2016/2017 che ti hanno veramente colpito?

Terraforming Mars è un gioco impressionante, qualcosa che diventerà un classico, giocato per generazioni.

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

Puoi giocare a scacchi per tutta la vita e non arrivare mai a "conoscere il gioco". Giocando ad un classico eurogame possiamo qualche volta sentire che "conosciamo realmente il gioco", ma se è un titolo complesso, penso sia un'illusione. Possiamo scrivere un libro, ad esempio, sulle strategie di apertura? Non penso. Solitamente conosciamo bene le meccaniche e le regole, ma fortunatamente nei buoni giochi c'è ancora tanto da scoprire. Lo cosa più importante è che dopo una o due partite sappiamo se il gioco ci PIACE. Ovvero ciò che conta: ci soddisfa e ci diverte giocarlo?

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

Come giocatore non mi importa molto del tema. Ma è chiaro che nei giochi migliori, i giochi che mi soddisfano maggiormente, il tema è ben integrato con le meccaniche (Agricola, Terraforming Mars, K2, Through the Ages). Quindi quando ho creato La Casa dei Sogni è stata una cosa ovvia per me partire dal tema.

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

Penso che sia estremamente importante. Ma penso che conoscere più giochi possibile non lo sia – piuttosto è meglio conoscere tanti differenti giocatori, e le loro opinioni. Sapere cosa e perché i giocatori scelgono di giocare è importante. Altrimenti stai creando per te

Otherwise you are designing for yourself. Of course playing games helps you on many different levels, you understand basic rules what gaming is. And, which is very important, you can at some point self-evaluate your design.

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

No.

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

I need to mention two great Polish designers, Adam Kałuża and Ignacy Trzewiczek – I had a pleasure to work with both of them and this gave me some tools to understand what should I do to create a board game (and sometimes what NOT to do). Maybe it is not enough to call them my masters but I do appreciate this experience.

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

I am not familiar with electronic devices and I avoid this kind of games. On the other hand, Unlock! and Alchemists are fantastic and this shows how to use apps in a creative way to increase the comfort

stesso. Naturalmente giocare ti aiuta su molti livelli, capisci le regole base dei giochi. E, molto importante, ad un certo punto puoi auto-valutare le tue creazioni.

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

No.

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

Devo citare due famosi autori polacchi, Adam Kałuża e Ignacy Trzewiczek – ho avuto il piacere di lavorare con entrambi e questo mi ha dato gli strumenti per capire cosa dovevo fare per inventare giochi da tavolo (e talvolta cosa NON fare). Forse non è abbastanza per chiamarli maestri ma ho apprezzato l'esperienza.

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

Non ho dimestichezza con i dispositivi elettronici e tendo a evitare quel tipo di gioco. D'altra parte, Unlock! e Alchemists sono fantastici e mostrano come usare le app in un modo creativo per aumentare la





of playing. So I believe we will play more fantastic hybrid games in the future. My kids will handle apps for me. And I am pretty sure I will not design such a game.

[ILSA] What's your opinion about crowdfunding for board games?

I don't have a strong opinion. The game itself is important, not how the publisher gains money. For now, I've noticed all my favorite games were published in a traditional way. Maybe crowdfunding forces to pay more attention to artwork and presentation than replayability?

[ILSA] "Legacy" and "Escape rooms" are two recent trends. What do you think about games that have elements that change permanently at each play? And what about games that can be played only once (or a limited number of times)?

As I played hundreds of games (or thousands?) once or twice only, I do not care about permanent changes. Sometimes a board game is like going to the movies or concert – it is a great one time experience. So for me it is a natural way of thinking about games – if changing/destroying game elements really helps to experience the game – that's perfectly fine.

[ILSA] Currently, what are you working on? An expansion for Dream Home or a new game(s)?

I am not working on Dream Home expansion, I feel it is complete game. I need to have 5-6 players expansion and it was the reason to design "156 Sunny Street Expansion" – during my summer holidays we play almost 6 player games only. I am designing new game, something very different than Dream Home, longer and little bit more complex – but for sure it will not appear next year.

praticità del gioco. Per cui penso che nel futuro giocheremo ad altri ottimi giochi ibridi. I miei figli utilizzeranno le app per me. E sono molto sicuro che non inventerò questi giochi.

[ILSA] Cosa pensi del crowdfunding per i giochi da tavolo?

Non ho un'opinione precisa. Il gioco è importante di per sé, non come l'editore ottiene i guadagni. Per ore, ho notato che tutti i miei giochi preferiti sono stati pubblicati in modo tradizionale. Forse il crowdfunding spinge a maggiore attenzione verso la grafica e la presentazione che la rigiocabilità?

[ILSA] Di recente si parla molto di "Legacy" ed "Escape Room". Cosa pensi dei giochi che hanno elementi che cambiano in modo permanente? E cosa pensi dei giochi che possono essere giocati solo una volta (o per un numero limitato di partite)?

Dato che ho giocato una o due sole partite a centinaia (migliaia?) di giochi, non mi interessano i cambiamenti permanenti. Qualche volta giocare ad un gioco da tavolo è come andare al cinema o ad un concerto – una bella esperienza unica. Quindi per me è un modo naturale per considerare un gioco – se modificare/distruggere un elemento aiuta davvero a vivere l'esperienza – è perfetto così.

[ILSA] Attualmente su cosa stai lavorando? Un'espansione per La Casa dei Sogni o un nuovo gioco?

Non sto lavorando su un'espansione per La Casa dei Sogni, sento che è un gioco completo. Avevo bisogno di un'espansione per 5-6 giocatori e questo è stato il motivo della realizzazione di "156 Sunny Street" – durante le ferie estive abbiamo giocato quasi sempre in sei giocatori. Sto creando un nuovo gioco, in qualche modo molto differente da La Casa dei Sogni, più lungo e un po' più complesso – ma sicuramente non uscirà l'anno prossimo.

Ludografia:

2016 - Dream Home

2017 - Dream Home: 156 Sunny Street





Conquista la Luna



di Fabien Riffaud, Juan Rodriguez
*Asmodee, Asterion / Asmodee Italia,
Bombyx, 2017*
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

I giochi di impilamento (quelli cioè in cui i giocatori devono costruire strutture impilando, spesso in equilibrio precario, pezzi più o meno pesanti dalle forme spesso improbabili) è una sottocategoria piuttosto vasta dei giochi di destrezza, spesso adatta a varie fasce di età, che vanta alcuni titoli di grande fama e diffusione: obbligatorio ricordare almeno (in rigoroso ordine alfabetico) *Junk Art* (Pretzel Games), *La Torre di Animalì* (Haba), *Bausack* (Zoch), *Riff Raff* (Zoch), *Hamsterrolle* (Zoch) e *Villa Paletti* (Zoch). Risulta quindi naturale guardare con scetticismo ai nuovi titoli che si trovano a sfidare tali campioni.

Conquista la Luna si presenta molto bene; una scatola quadrata di dimensioni contenute, splendide illustrazioni e materiali di tutto rispetto: una base di plastica a forma di nuvola, un dado, dei segnalini e, soprattutto, 30 scale di legno,

la maggioranza della quali è traballante e deforme.

Anche il tema (benché "superfluo"), è sicuramente intrigante: i giocatori, nel ruolo di sognatori, devono costruire una precaria impalcatura di scale per raggiungere la luna, pronta a versare lacrime tutte le volte che tale struttura avrà un cedimento.



Una partita si svolge a turni in cui il giocatore prende una scala e, con una sola mano, deve piazzarla sulla struttura in modo che non tocchi né il piano di gioco né la nuvola e, in base al lancio del dado, tocchi una sola scala, oppure ne tocchi esattamente due, oppure che uno dei suoi estremi sia il più alto della struttura (non toccando comunque più di due scale). Se il giocatore non riesce a piazzare la scala come richiesto, o se fa cascare uno o più scale, prende una lacrima e interrompe il suo turno.

La partita termina se viene assegnata l'ultima lacrima (e il giocatore che la riceve viene eliminato dal gioco), o se finiscono le scale: colui che ha collezionato meno lacrime vince.

Conquista la Luna è un classico rappresentante dei giochi di impilamento. Niente è veramente innovativo, se non la particolare forma dei pezzi da manipolare che danno estrema libertà alla creatività dei giocatori: possono essere appese, incastrate, realizzando giunzioni mobili o fisse. Dopo un paio di turni di riscaldamento, e con un po' di coraggio, si possono realizzare strutture estremamente ardite, incantevoli e, perché no, decisamente poetiche. Il sistema di eliminazione del giocatore che prende l'ultima goccia mantiene sulle spine il giocatore avvantaggiato fino alla fine del gioco.

Tutto questo contribuisce a declinare un genere classico in modo inaspettato e coinvolgente, facendogli meritare uno spazio di attenzione in un campo particolarmente affollato.



Ethnos



di Paolo Mori

Asmodee, Asterion / Asmodee Italia,
CMON, 2017

N. Giocatori: 2-6

Durata: 45-60 minuti

Dopo Dogs of War, l'accoppiata vincente Paolo Mori e CMON torna con Ethnos. Nel ruolo di condottieri, i giocatori si contendono la supremazia e il controllo dei regni della terra di Ethnos, ricorrendo al supporto di diverse razze che vivono nelle sue regioni.

Eterogenei i materiali, composti prevalentemente da carte (ciascuna caratterizzata da un colore e da una tribù; le illustrazioni sono di un ispirato John Howe e lasciano poco spazio al testo), un tabellone non appariscente, alcune plancette e segnalini, nonché 156 gettoni influenza, unico elemento di plastica contenuto nella scatola.

Il gioco si svolge su tre ere (round), in cui i giocatori si alternano in brevi turni, eseguendo una delle due azioni:

- reclutamento, ovvero prendere una carta dall'espositore (che non viene rimpiazzata) o dalla cima del mazzo. Questa azione non

può essere scelta se si hanno dieci carte in mano;

- giocare una banda, ovvero giocare un gruppo di carte che siano o tutte della stessa razza, o tutte dello stesso colore. Una di queste carte viene selezionata come capobanda, e indica col proprio colore la regione in cui è possibile aggiungere un gettone influenza (purché le carte giocate siano in numero superiore dei propri gettoni ivi presenti), mentre la tribù indica il potere speciale attivata in fase di gioco. Il giocatore scarta tutte le carte non giocate (che vanno a rimpinguare l'espositore) e mantiene davanti a sé la banda.

Mescolate nel mazzo di pesca sono presenti tre carte drago: quando viene pescata la terza, l'era si interrompe immediatamente, e si procede ad una distribuzione di punti vittoria, basate su criteri di maggioranza per l'occupazione delle regioni e sulla numerosità delle bande giocate. Alla fine della terza era si determina il vincitore.

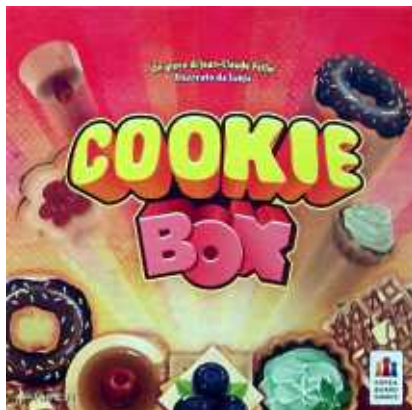
Ethnos è un strutturato come un classico gioco di maggioranze guidato da carte, di

cui conserva tutte le caratteristiche (alta interazione, caos indotto dai giocatori). L'espositore limitato (che può non piacere per la sensazione di incontrollabilità e imprevedibilità che si porta dietro) vincola le scelte di temporizzazione, mentre l'incremento di punti assegnati nella valutazione delle regioni contribuisce a differenziare le ere e rafforzare l'arco narrativo, nonostante la durata piuttosto contenuta anche a pieno numero di giocatori. La vera forza del gioco è comunque insita nelle abilità speciali delle razze, che sono estremamente eterogenee (si va dal rompere i pareggi al non scartare le carte o ripescarne, dalla mera numerosità all'introduzione di nuove fonti di punti vittoria), e la cui rilevanza dipende spesso sia dalla selezione delle tribù in gioco (se ne usa metà di quelle disponibili) che dall'avanzamento della partita. Tutto questo permette, in un set di regole estremamente contenuto, di avere un titolo caratterizzato da un'estrema varietà e ricchezza di possibili approcci tattici. Ovviamente inadatto agli appassionati del controllo totale e della coltivazione del proprio orticello in completo isolamento.





Cookie Box



di Jean-Claude Pellin
Asmodee, Asterion / Asmodee Italia,
Korea Boardgames, 2016
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-20 minuti

Avete mai pensato quanto possa essere stressante lavorare come commesso in una delle pasticceria più famose delle città, soprattutto nell'ora di punta, quando gli ordini di confezioni di pasticcini arrivano senza sosta?

Cookie Box vi offre l'opportunità di sperimentarlo, imbastendo con gli altri giocatori una sfida a chi completa prima degli altri confezioni corrette di biscotti e tartellette.

Nella piccola scatola sono contenuti i seguenti materiali: 4 set di 9 gettoni di plastica (fiches colorate sulle cui facce sono rappresentati due diversi tipi di pasticcino), 30 carte ordine (su ciascuna delle quali è rappresentata una possibile combinazione di nove pasticcini) e un campanello.

Il gioco è semplicissimo: viene girata una carta ordine e, contemporaneamente, tutti

devono riprodurre, il più velocemente possibile, lo schema riportato su tale carta, così come è visibile dal loro lato del tavolo. Quando un giocatore è convinto di aver raggiunto l'obiettivo, suona il campanello, interrompendo la manche. A questo punto si controlla se la sua composizione corrisponde alla comanda: in caso positivo, egli prende la carta e la mette coperta davanti a sé; in caso contrario, la pone scoperta. Due carte scoperte comportano l'eliminazione dal gioco, mentre quattro carte coperte (o essere rimasto l'unico ancora in gioco) garantiscono la vittoria.

Classico nella struttura e nelle meccaniche (realizzazione di pattern in tempo reale), Cookie Box ha come peculiarità principale il fatto che su ogni gettone sono rappresentati due soggetti differenti: questo

aumenta lo spazio delle combinazioni (che non si limitano a semplici permutazioni di posizione) e può coinvolgere anche una componente di memoria (ammesso che ricordiate cosa è presente sul dorso delle vostre fiches). Più probabilmente, aumenta la frenesia della ricerca, con una continua sostituzione di gettoni alla ricerca del soggetto mancante.

Veloce, frenetico, spensierato: l'ideale per aprire o chiudere una serata, o per un quarto d'ora in famiglia o con giocatori occasionali. Ottimi i materiali (carte telate, gettoni robusti, illustrazione ben fatte e chiaramente distinguibili). Niente di indimenticabile, ma svolge egregiamente il suo compito. Gli amanti di giochi seri e cerebrali faranno bene a tenersene alla larga!





Il Padrino: L'Impero dei Corleone



di Eric M. Lang

Asmodee, Asterion / Asmodee Italia,
CMON, 2017

N. Giocatori: 2-5

Durata: 75-120 minuti

Dopo *Blood Rage*, CMON e Eric M. Lang tornano a collaborare per un gioco che coinvolge miniature e maggioranze. Abbandonata l'ambientazione fantasy, questa volta il tema è sicuramente ricco di fascino: la New York anni '50 del celeberrimo film del 1972 di Francis Ford Coppola, che vanta un cast eccezionale (Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Diane Keaton e Robert Duvall).

Ricchissimi i materiali (includono un robusto tabellone, miniature, valigette in metallo,



gettoni di plastica e più di 200 carte), che tuttavia non raggiungono i fasti di *Blood Rage*.

Una partita si svolge su cinque turni, suddivisi in fasi: la prima di amministrazione (si aggiunge un nuovo edificio sul tabellone, i giocatori recuperano le miniature), a cui segue una fase affari in cui, a turno, ciascuno esegue una delle possibili azioni:

- piazzare un familiare o un picciotto (i primi attivano un'abilità di tutti gli edifici presenti in tutti i quartieri confinanti col pezzo piazzato, i secondi le attivano entrambe, ma solo del posto in cui vengono piazzati). Tali abilità permettono di recuperare carte merci illegali o carte soldi, procurarsi nuove carte lavoro, ripulire soldi (spostandoli dalla mano alla valigia), cambiare alcune delle carte in mano;
- completare un lavoro (scartare merci illegali per giocare una carta lavoro, scelta dalla propria mano o dall'espositore comune);
- giocare una carta alleato (che hanno abilità speciali).

Quando un giocatore piazza la sua ultima miniatura esce obbligatoriamente dalla fase. Quando tutti i giocatori l'hanno conclusa, si valutano le maggioranze in ciascuno dei quartieri di New York, attribuendone il controllo in base ai pezzi che lo influenzano (picciotti e familiari). Chi controlla un quartiere

ottiene dei bonus quando ne vengono utilizzati gli edifici, e compete per un'attribuzione finale di punti vittoria. Segue una fase in cui si mettono all'asta nuovi alleati, e un controllo finale sulla numerosità delle carte in mano, che devono essere scartate se superano una soglia variabile di turno in turno.

Il punteggio finale viene attribuito sommando la quantità di denaro ripulito con premi di maggioranza per il dominio di ogni quartiere (maggior numero di gettoni controllo) e di lavori svolti (in ciascuno dei 4 tipi/colori).

Il Padrino è un gioco costruito sui contrasti: fra le due meccaniche base (piazzamento lavoratori e maggioranze), fra la necessità di pianificazione e la fortissima interazione diretta, principalmente di tipo distruttivo (che risulta estremamente tematizzata). Il tema (presente ma non fortemente caratterizzato) induce a giocare in modo "interpretativo" e vendicativo, mentre le meccaniche richiederebbero pianificazione, memoria e studio per determinare la mossa ottimale e tenere traccia di chi è il giocatore in vantaggio (se giocato in questo modo i tempi tendono inevitabilmente a dilatarsi). Attenti a mescolare al tavolo i due tipi di giocatori, perché c'è il rischio che non si diverta nessuno; negli altri casi, tutti troveranno una sfida interessante.





La ricetta del successo

La ricetta perfetta per un gioco destinato a raggiungere livelli invidiabili di fama non esiste, alcuni ingredienti fissi sì e la storia di Kingdomino ce ne mostra alcuni quasi irrinunciabili. Bruno Cathala è un autore di giochi professionista, il suo mestiere è creare giochi. Lo fa per i giocatori assidui e appassionati, ma non solo. Cathala crea anche giochi su commissione per società che li utilizzano per scopi promozionali.

Nel 2012 gli venne chiesto di creare un gioco da regalare a tutte le famiglie che avessero acquistato un abbonamento settimanale alla stazione sciistica del Grand Massif, in Alta Savoia. Lui prese un suo vecchio gioco di carte, MOW, e lo adattò per farne un oggetto di marketing. Da allora la collaborazione con la stazione sciistica si è fatta continuativa e l'autore francese ha adattato, per ogni anno successivo, un gioco dalla meccanica sempre diversa. Dopo il gioco di carte uno di tessere, poi uno di dadi. Spinto dall'esigenza di non sottoporre dinamiche già utilizzate e consapevole di non poter proporre giochi complessi, nel 2015 ha deciso di sviluppare un gioco completamente nuovo, ispirandosi a qualcosa di originale e inesplorato: il domino.

Questa in breve la genesi di K-Domino'Z, l'embrione di quello che sarebbe diventato, l'anno successivo, un gioco di indiscutibile prestigio nella sua categoria.

Non è facile, leggendo il regolamento di K-Domino'Z, intravedere il germe del successo. Tolte le tradizionali tessere doppie, tipiche del gioco del domino, restano soltanto il brillante meccanismo del turno di gioco e il vincolo di realizzare una forma quadrata. Qui entrano in gioco gli ingredienti irrinunciabili. Intuito nel saper riconoscere le potenzialità anche da un semplice meccanismo, senso critico nell'analisi delle debolezze del gioco non in riferimento al proprio gusto ma al target a cui dovrà rivolgersi, professionalità e coraggio di un editore capace sia di suggerire miglie e sia di affidarsi con coraggio ai suggerimenti dell'autore.

Il quadrato 4x4 di K-Domino'Z diventa 5x5, aumentano le tessere e viene aggiunto il numero progressivo sul retro in modo da rendere più avvincente per i giocatori il dilemma tra l'ordine di turno e la bontà della presa. Un impianto grafico già finalizzato viene coraggiosamente cestinato, affidato a un nuovo grafico e rifatto da zero su suggerimento dell'autore.

Editing insomma. Un lavoro prezioso e necessario per la buona riuscita di un gioco. Con buona pace delle decine di progetti Kickstarter in cerca di finanziamento che ne sono privi e di quegli editori che hanno dimenticato quale dovrebbe essere il loro ruolo.





in fila per uno

I Giochi dell'Anno 2017

secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 14/11/2017)

1	Kingdomino di Bruno Cathala Blue Orange, Pegasus Spiele, Oliphante, 2016 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Medieval, Territory Building	BGG rank: 200° (media 7,45 - 7358 voti)
2	Magic Maze di Kasper Lapp Ghenos Games, Pegasus Spiele, Sit Down!, 2017 Giocatori: 1-8 Categorie: Exploration, Fantasy, Humor, Maze, Party Game, Real-time	BGG rank: 425° (media 7,40 - 3063 voti)
3	Dream Home di Klemens Kalicki Asterion Press / Asmodee Italia, Pegasus Spiele, Rebel, 2016 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game	BGG rank: 866° (media 7,01 - 2176 voti)
4	Unlock! di Alice Carroll, Thomas Cauët, Cyril Demaegd Asterion Press / Asmodee Italia, Space Cowboys, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Exploration, Game System, Puzzle, Real-time	BGG rank: 1314° / 1392° / 2366 (media 7,60 - 1720 voti)
5	Topiary di Danny Devine Fever Games, Renegade Game Studios, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Puzzle, Territory Building	BGG rank: 4109° (media 7,25 - 132 voti)

Il verdetto della giuria

Kingdomino è il **Gioco dell'Anno 2017**.

Numerosi elementi hanno convinto la giuria a eleggerlo come migliore gioco da tavolo in Italia nel 2017: è immediato da comprendere, facile da giocare, semplice da spiegare e graficamente ben curato.

Kingdomino cala i giocatori nei panni di sovrani impegnati a costruire il proprio reame. Il sistema è semplice: i giocatori – da due a quattro – scelgono le tessere dal centro del tavolo e le posizionano intorno al proprio castello, cercando di realizzare territori omogenei – laghi, foreste, campi di grano... – che a fine partita permettano di ottenere il punteggio più alto.

Adatto alle famiglie, ma apprezzato anche dai giocatori più esperti, Kingdomino coniuga un regolamento ben scritto a un sistema di gioco di una buona profondità. I tempi di gioco sono ridotti, tra i 15 e i 20 minuti, il che lo rende adatto anche al pubblico più giovane. Non a caso l'autore, il francese Bruno Cathala, ha realizzato numerosi giochi da tavolo di successo (fra questi Il Piccolo Principe, Gioco dell'Anno 2014), sia per famiglie che per giocatori più esperti. In questo caso, ispirandosi al classico gioco del domino, l'autore ha realizzato un gioco moderno, così coinvolgente che una partita tira l'altra.



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero abbiamo parlato di:

13 Indizi	Magic Maze
3 Segreti	Matrimonio Reale
Banana Bandits	Meduris - La chiamata degli dei
Conquista la Luna	Mercante in fiera
Cookie Box	Nome in Codice Visual
Deckscape - L'Ora del Test	Not Alone - Edizione Italiana
Dungeon Heroes Manager	Il Padrino: L'Impero dei Corleone
Ethnos	Picassimo
FAMILLAND	S.P.A.C.E.
Geronimo Stilton - Nel Regno	Ta-Pum
della Fantasia	Ticket to Ride Primo Viaggio
Guilds	Topiary
Honshu	Tubi Magici
Imagine	Twins
Kingdomino	Tzulan Quest
La Casa Dei Sogni	Unlock!
Level 9	Zagor Odissea Americana

Gioco dell'Anno 2017

www.ilsa-magazine.it