

numero 48 | 2017

ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*



Essen Spiel e LC&G 2017
prima parte

www.ilsa-magazine.it

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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 fablo - Fabio Cambiaghi (giurato *Gioco dell'Anno*)
 Iago - Lucio Pierobon (giurato *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: Agzaroth - Marco Fregoso; Deiv - David Malagoni; Faustoxx - Fausto Berutti; Nakedape - Mattia Zabini; Vaneggia - Vanessa Postiferi.

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



Cambio di passo

Il nuovo che si insinua nel tradizionale

Ammesso che ce ne fosse bisogno, le fiere autunnali del 2017 hanno confermato il continuo trend di sviluppo del nostro hobby che, anche per quest'anno, registrerà con molta probabilità incrementi di vendita percentuali a due cifre. I soli dati numerici dicono che l'Internationale Spieltage ha ancora una volta incrementato visitatori (passando da 174.000 a 182.000), espositori (da 1.021 espositori provenienti da 50 nazioni a 1.100 da 51) e spazio espositivo, con una notevole riorganizzazione di alcuni padiglioni. Anche Lucca Comics & Games ha visto crescere espositori e spazio espositivo (riuscendo nell'impresa di allontanare i videogiochi dal padiglione Carducci), mancando l'incremento di visitatori per motivi metereologici.

Il più grande cambiamento che si può riscontrare è il continuo accorparsi di molti editori (più o meno grandi) sotto l'egida di grandi distributori: in un mercato che propone un'offerta sempre più ampia (il 2017 ha visto la pubblicazione di non meno di 5000 titoli, fra giochi ed espansioni!) e di una conseguente vita media per titolo sempre più breve, una buona visibilità diventa un elemento fondamentale per emergere dalla massa. E Asmodee, Blackrock e Pegasus (solo per citare alcuni dei grandi attori) hanno allestito stand davvero appariscenti per questo SPIEL 2017. Per quanto riguarda i temi, esplorazione spaziale e gioco cooperativo, soprattutto nella forma della escape room, sono state alcune delle ambientazioni vincenti.

Tirando le somme, lo SPIEL resta la fiera di riferimento: un quarto delle pubblicazioni (qualcosa di più, se ci limitiamo a considerare il solo gioco all'europea) transita per i suoi padiglioni, ma sempre più spesso lo fa forte di una elevata attività mediatica, magari subito prima o subito dopo di una campagna di finanziamento dal basso. Non è più il luogo da cui tornare con qualche piccola gemma sconosciuta, se non per i titoli che provengono da paesi lontani...

Anche quest'anno ci siamo lasciati guidare dall'esperienza e dai gusti dei singoli redattori e collaboratori (senza cui questo numero non sarebbe possibile) per identificare i circa 120 titoli di cui vi parleremo in questo doppio numero speciale, cercando un delicato e improbabile equilibrio fra annunciato e sconosciuto, fra tributo ai grandi giganti e ricerca delle piccole ma brillanti invenzioni.

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

SOMMARIO

Sotto la lente

Sword & Sorcery

4

Prime impressioni

Aeon's End: War Eternal	7
Agra	8
Alexandria	9
Ali Baba	10
Altiplano	11
Amun-Re: The Card Game	12
Apokalypsis	13
Attack on Titan: l'Ultima Resistenza	14
Azul	15
The Bottle Imp	16
Calimala	17
Cannon Buster	18
Cat Lady	19
Caverna: Cava vs Cava	20
Chimera Station	21
Christmas Tree	22
Circle the Wagons	23
Clans of Caledonia	24
La Colonna di Fuoco	25
Dragon Castle	26
Dragonsgate College	27
Dream Catchers	28
Ex Libris	29
The Expanse Board Game	30
Feudalia	31
Feuville	32
Finished!	33
Harvest Island	34
Heaven & Ale	35
Iberian Rails	36
Ilôis	37
Keyper	38
Kitchen Rush	39
Lancillotto	40
Lisboa	41
Lovecraft Letter	42
Memoarr!	43
Merlin	44
Michele Strogoff	45
Mini Park	46
Mini Rails	47
Minute Realms	48
Le Montagne della Follia	49
Mystery of the Temples	50
Nome in Codice Duetto	51
Noria	52
Pandemic Legacy - Season 2	53
Paper Tales	54
Petrichor	55
Photosynthesis	56
Pixie Queen	57
Progetto Gaia	58
Pulsar 2849	60
Queendomino	61
I Ragia del Gange	62
Reworld	63
Santa Maria	64
Shadows in Kyoto	65
Space Race: The Card Game	66
Sunny Day	67
Terraforming Mars - Espansioni	68
Ticket to Mars	69
Transatlantic	70
Tulip Bubble	71
Uneath	72
Vast: The Crystal Cavern	73
A Voi la Scelta!	74
Voyagers' Venture	75
Wendake	76
When I Dream	77
Whistle Stop	78
Altre Impressioni	79

Non solo scatole

Difettoso o memorabile? 81

L'altro editoriale

Condizionamenti di gregge 82

In fila per uno

Top 10 BoardGameGeek 2017 83



Sword & Sorcery

Siete pronti ad affrontare le sfide del nuovo Dungeon Crawler ideato dagli autori di Galaxy Defenders?



di Simone Romano, Nunzio Surace
Ares Games, Gremlin Project,
Devir, Heidelberger Spieleverlag,
2017

N. Giocatori: 1-5

Durata: 60-90 minuti

“Spada & Stregoneria” è un gioco pubblicato dalla nostrana Ares Games (e dagli stessi autori di *Galaxy Defenders*) attraverso una campagna su Kickstarter condotta alla fine del 2015, che ha raccolto più di mezzo milione di dollari. Il prodotto è stato consegnato ai backer a giugno 2017, mancando però del materiale cartaceo necessario a giocare le campagne successive a quella base (materiale che presumibilmente verrà consegnato all’inizio del 2018). La versione retail in italiano (la versione KS è in inglese) e distribuita con il marchio Devir permette di giocare le sette avventure che compongono la campagna base (ovvero “Immortal Souls”) mentre tutto il materiale aggiuntivo del KS verrà commercializzato separatamente (a parte alcune esclusive). Se la quantità è variabile a seconda che si consideri la versione KS e la versione retail, la qualità in entrambi i casi è ineccepibile, con plance e carte bene illustrate, miniature complesse e dettagliate (a parte qualche asta o lancia piegate, che si raddrizzano con il metodo “immersione in acqua bollente”).

La struttura di base di S&S è quella del classico “dungeon crawler”, e i punti salienti sono: collaborativo puro (niente arbitri, traditori, o arbitri traditori), con plancia rivelata (ma alcuni elementi sono segreti), mostri mossi da regole automatiche, crescita dei personaggi (fino al settimo livello), risoluzione dei



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





combattimenti con i dadi, e parte narrativa delle avventure gestita da un sistema a paragrafi.

Le sette avventure possono essere giocate separatamente, ma si vede chiaramente che sono state ideate per essere giocate in serie, con i personaggi che partono al primo livello e crescono in forza e capacità, conservando tra un'avventura e l'altra equipaggiamento e abilità conseguite. Come usuale in questo tipo di giochi, la preparazione di una partita porta via

scelta della strada da intraprendere è obbligata, e dipende dall'allineamento del gruppo (se non vi piace tale limitazione, la regola opzionale "Soul Storm" permette di aggregare personaggi di qualunque allineamento e la libera scelta ai bivi)

Per le tessere, e quindi la gestione del movimento, gli autori hanno optato per avere, al posto della classica griglia quadrata o esagonale, una struttura ad aree, che ha il duplice vantaggio di semplificare il tutto

aprire porte non serrate e prendere o lasciare oggetti.

La parte più dettagliata a livello di regole è (opportunamente) nel combattimento, che si svolge determinando quanti dadi vanno lanciati (principalmente in base all'arma e alle abilità utilizzate), e confrontando il risultato con le caratteristiche difensive del bersaglio. I dadi a dieci facce sono di due tipi, rossi e blu, con questa disposizione dei risultati:

DADO ROSSO				
Danni	Abilità	Magia	Nulla	S&S
1				
1	1			
1	1			
1	1			
1		1		
1		1		
2				
	2			
			1	
				1

DADO BLU				
Danni	Abilità	Magia	Nulla	Parato
1	1			
1	1			
1		1		
1		1		
1		1		
			1	
				1
				1
				1

un po' di tempo, e va fatta seguendo con attenzione quanto indicato sullo Storybook – magari in anticipo, da soli, senza distrazioni... va bene, non siamo ai livelli de "Le Case della Follia" 1° edizione (dove la Follia era quella che sorgeva nel Custode), ma va fatta con attenzione, per evitare che un segnalino nel posto sbagliato scombinasse la sequenza degli avvenimenti.

Come anticipato, la plancia (realizzata da tessere componibili) è rivelata fin da subito, invece è seminascondita la quantità dei mostri – i segnalini che li indicano non dicono quanti ce ne saranno (o se ce ne saranno) – e gli eventi (si può intuire che arrivando in un certo punto accadrà qualcosa, dato che c'è un segnalino, ma non si sa cosa accadrà). I paragrafi narrativi dell'avventura vanno letti dal "Book of Secrets", che oltre a tenerli lontano da occhi indiscreti, permettono anche di creare alcuni bivi narrativi (simili ai libri-game) molto semplici. Talvolta la

(niente dubbi su diagonali o linee di vista, indicate da crocette), e introdurre meccaniche sul controllo d'area (sostanzialmente la fazione che in un'area ha il doppio di unità dell'avversario ha un bonus di un danno sul combattimento e non subisce attacchi di opportunità quando qualcuno ne esce).

Nel proprio turno un personaggio può effettuare un movimento e uno o più (in base al livello) attacchi, inframmezzandoli con azioni (in numero sempre dipendente dal livello) che gli permettono di effettuare movimenti extra, aprire porte serrate, focalizzare un attacco (aggiungendo un danno extra), utilizzare poteri speciali o eseguire compiti particolari dettati dall'avventura. Le azioni gratuite si limitano ad

Un attacco può utilizzarne un certo numero di entrambi i tipi (notare che quelli rossi sono i più efficaci), i danni vengono sommati, mentre i simboli "Abilità", "Magia" e "S&S" sono utilizzati per attivare abilità speciali delle armi (o dei personaggi), che si traducono in ulteriori danni o effetti particolari (come ad esempio il K.O., oppure l'estensione del danno su più bersagli). Il bersaglio sottrae dal danno il valore delle sue difese automatiche (che vengono annullate in caso di K.O.) e lancia il





numero di dadi blu dati dal suo equipaggiamento, considerando i simboli "Parato" come la riduzione di un danno. I danni rimasti si traducono in ferite, che in numero pari alla resistenza causano la morte del nemico (ottimo) o del personaggio (ahi). Una regola che ho trovato particolarmente azzeccata è quella che, indipendentemente dai dadi blu disponibili, in difesa si lanciano al massimo tanti dadi blu quanti sono i danni che si stanno subendo, in questo modo anche personaggi molto corazzati rischiano sempre e comunque (come si vede dalla tabella, su un singolo dado c'è il 40% di parare il danno).

Dopo l'attivazione di un personaggio, si attivano i mostri (in base al contenuto di una carta ne verranno attivati solo alcuni dei presenti), per capire come agiranno si deve leggere (e rileggere) la carta che ne descrive il comportamento (su quale personaggio si dedicano, quale attacco fanno in base alla distanza, ed effetti vari in base a certe condizioni); si tratta di una discreta quantità di testo che probabilmente costituisce la criticità maggiore del gioco: l'attivazione dei mostri non è quindi qualcosa di banale, e causa una pausa rilevante nel flusso del gioco, ma non è

bloccante (con l'esperienza si riescono comunque a gestire) e in ogni caso i mostri presenti sulla plancia non sono mai in numero eccessivo, però è un fattore da considerare, ed è per questo che non annovererei S&S tra i dungeon crawler introduttivi (a meno che non ci sia un giocatore avvezzo alle complessità che si sobbarca tutto l'onere della gestione dei mostri).

seccante, anche considerando che il costo per avanzare è il quadrato del livello attuale, ovvero quattro per il secondo, nove per il terzo e così via...). Se volete evitare frustrazioni, si può impostare il livello di difficoltà al minimo (livello "scudiero"), dove non c'è tale penalità.

Le condizioni di vittoria dell'avventura sono determinate dal "Book of Secrets" (ovvero, si

Il sistema ha una sua personalità, è ben strutturato e ricco di potenzialità ma necessita di un flusso regolare di nuovi contenuti per poter essere apprezzato a pieno.

Uccisi i mostri si può procedere nell'avventura, dopo aver incassato oggetti, monete, e punti anima, questi ultimi sono la valuta per poter avanzare di livello (già durante la partita). Se invece muore un personaggio non si è fuori gioco dato che si diventa un fantasma e basta tornare all'altare, spendere un certo numero di punti anima, e si può tornare in vita (nella campagna si spiega anche il motivo di tale immortalità); il prezzo però non è basso, dato che oltre al costo in anime si perde anche un livello (abbastanza

vince quando si legge l'evento che lo certifica), mentre la sconfitta è decretata quando tutti i personaggi sono contemporaneamente dei fantasmi, oppure quando il mazzo degli eventi (che funge da temporizzatore) si esaurisce (in pratica c'è un limite al numero dei turni che si possono giocare).

Alla prova dei fatti ho trovato l'esperienza di gioco soddisfacente, il sistema ha una sua personalità, è ben strutturato e ricco di potenzialità, ma data la tipologia, necessita di un flusso regolare di nuovi contenuti per poter essere apprezzato a pieno, e quindi sta negli autori e nell'editore sostenere il prodotto proponendo nuovi personaggi (soprattutto per la versione retail, dato che il base ne contiene solo cinque), mostri alternativi, tesori (l'emporio si esaurisce molto in fretta), e soprattutto nuove avventure (la campagna base può essere rigiocata con altri personaggi, ma ha una rigiocabilità per forza di cose limitata).





Aeon's End: War Eternal



di Kevin Riley

Action Phase Games, Indie Boards & Cards, 2017

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60 minuti

Spin-off di *Aeon's End*, questo nuovo gioco contiene un gioco completo di nuovi eroi e nemesi da affrontare, assieme ad un intero parco carte completamente diverso e compatibile con quello della scatola originale.

Ogni giocatore ha a disposizione un mago con un diverso mazzo di carte iniziali ed un'abilità speciale. Si sceglie una nemesi da affrontare – un mostro dimensionale intenzionato a distruggere gli ultimi brandelli della razza umana – e si inizia la partita.

In pratica i concetti di gioco sono tre:

- Si deve costruire il proprio mazzo di carte comprandone da un mercato comune di nove mazzi. Tre mazzetti sono gemme, ovvero carte che forniscono monete, quindi in grado di comprare altre carte; due sono reliquie con diversi effetti per affinare il proprio mazzo, ad esempio facendo scartare o pescare; gli altri

sono incantesimi, ovvero gli attacchi con cui si feriscono il mostro e i suoi alleati, uniti a qualche effetto secondario.

- Man mano che si gioca, non si rimescola mai il mazzo degli scarti: quando quello di pesca è esaurito, gli scarti si girano e diventano il nuovo mazzo. Controllando quindi l'ordine in cui si comprano, giocano e scartano carte è possibile costruirsi delle mani specifiche, aumentando la profondità di gioco.

- Ogni nemesi ha un mazzetto di carte speciali e ognuna gioca in modo differente, cambiando sempre faccia alle partite e proponendo sempre un alto livello di sfida. Anche queste carte sono di tre tipi: attacchi diretti ai personaggi o alla città; alleati con specifiche abilità; poteri ritardati che si attivano dopo tot turni, a meno che i giocatori non riescano ad arginarli in tempo, sacrificando il prezzo richiesto.

La partita termina o con la sconfitta del mostro (per esaurimento punti vita o carte) o con quella dei giocatori (quando i punti resistenza della città sono a zero o tutti i personaggi sono esauriti).

War Eternal esalta i concetti già presenti in *Aeon's End*, inserendo carte ancora più spinte e particolari. L'associazione tra deck-building e hand-building garantisce una profondità raramente vista in titoli come questo e un maggiore controllo da parte del giocatore, senza però nulla togliere all'esperienza tattica, in virtù delle sorprese che i mostri sono sempre in grado di regalarci. Tutto ciò unito ad un ordine di turno variabile, dato da un mazzetto di carte iniziativa che vengono rimescolate ogni volta che si esauriscono.

Il gioco risolve l'eliminazione giocatore consentendo ai personaggi "esauriti" (a zero punti vita) di continuare a giocare, ma

trasferendo i colpi alla città, che così cade molto prima. La scalabilità è ottima, grazie al mazzetto iniziativa che rimane identico, come numero di carte, da uno a quattro giocatori, cambiando solo la frequenza di attivazione del singolo personaggio. Da notare che esiste la possibilità effettiva di giocare da soli con un singolo personaggio e non manovrandone due come spesso richiesto da altri titoli.

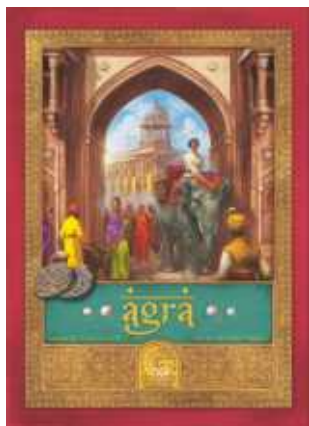
Infine la rigiocabilità, garantita dalle molte combinazioni di carte con cui si forma il mercato, dalle nemesi e dai personaggi stessi.

In meno di un'ora di gioco War Eternal fornisce un gioco intelligente, con spunti originali e uno sviluppo curato. Se avere una buona idea non basta, così come non basta fare un gioco che giri bene senza però originalità, qui abbiamo entrambe le caratteristiche.





Agra



di Micheal Keller
Quined Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

Per il numero 21 della linea "Master Print" la Quined Games si affida a Michael Keller (già coautore di *La Granja* e *Solarius Mission*) e ai disegni di Micheal Menzel. La produzione vuole essere sontuosa, degna del sultanato indiano in cui il gioco è ambientato; purtroppo sfocia nella sempre più ricercata "sovraproduzione", senza, di contro, prestare la dovuta attenzione alla giocabilità e all'ergonomia. Il tabellone è enorme nelle dimensioni, ma i toni scuri e saturi delle illustrazioni rendono poco visibili le informazioni e poco intelleggibili le parti con cui interagire nel corso della partita; la plancia imperiale trasforma quella che è una semplice tripla pista di tracciati per i favori delle gilde, in un piano inclinato da montare con dei supporti di cartone e dove posizionare degli indicatori di legno tagliati in obliquo: alto è il rischio di trasformare il gioco in un *dexterity*, dove il massimo dell'attenzione a

partita avanzata si presta per non far crollare il tutto.

Nel gioco si producono quattro beni base: la sabbia, il legno, la curcuma e il cotone; ognuno di questi ha una filiera di lavorazione che permette di ottenere due beni avanzati e un bene di lusso, per un totale di 16 differenti risorse con cui i giocatori dovranno districarsi per soddisfare le esigenze dell'imperatore, delle tre gilde in gioco, e dei notabili (rappresentati da carte casualmente estratte); oltre che utilizzarli per costruire gli edifici, dato che ad inizio partita non sono disponibili gli edifici per la trasformazione dei materiali. Questi elencati (consegne e costruzioni) sono i principali metodi che offre il gioco per guadagnare Rupie (sono i punti vittoria); inoltre a fine partita si convertono in Rupie altri elementi del gioco, con una sorta di insalata di punti, per decretare il vincitore.

Il tutto è gestito con una particolare variante del piazzamento lavoratori: manca infatti la ordinaria fase di ripristino lavoratori, questi restano sul tabellone e possono essere stesi per guadagnare punti "meditazione"; solo quando un avversario occupa lo stesso spazio azione il lavoratore torna al proprietario e se ancora alzato (ovvero non era stato

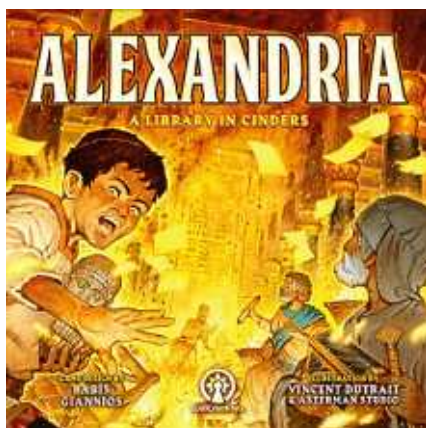
sfruttato per la meditazione) fornisce un "favore". Favori e punti meditazione sono due addizionali valute che ha il gioco per fare azioni addizionali nel corso del proprio articolato turno. Il gioco non è facile da leggere e manca di omogeneità dato che azioni principali e azioni secondarie permettono di fare spesso le stesse cose con modalità e sfaccettature differenti, e con alcuni aspetti poco intuitivi (per esempio in alcuni casi è possibile utilizzare gli edifici di trasformazione anche se non sono stati costruiti).

Come si è intuito Agra è riservato a giocatori esperti e ha degli aspetti di sicuro interesse, come la gestione della linea di produzione, che è, in principio, ben pensata. Tra i giocatori esperti sarà, però, particolarmente gradito a chi cerca la vastità di materie da gestire, la vastità di modalità per gestirle, i bonus a catena, le sottoregole tra cui districarsi. Se invece siete più amanti dell'eleganza e della pulizia del design prestate attenzione: il retrogusto più che di curry sa di peperonata.





Alexandria



di Babis Giannios
LudiCreations, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

La biblioteca di Alessandria d'Egitto è una delle strutture scomparse che si mantiene viva nella memoria del genere umano. Benché la sua distruzione sia databile ad almeno quattro eventi fra il 48 a.C. e il 642 d.C., l'evento storico che l'ha resa famosa è il rogo avvenuto durante la spedizione di Giulio Cesare.

Alexandria - *a library in cinders*, prodotto grazie ad un finanziamento dal basso, cala i giocatori nel ruolo di quattro personaggi presenti nella biblioteca il giorno del rogo, ognuno con una propria missione da compiere, oltre al cercare di sopravvivere.

Una partita si gioca su cinque round, regolati dal meccanismo della time track: ognuno ha a disposizione una quantità di tempo, che può spendere per eseguire determinate azioni; l'ordine di turno non è fissato, ma gioca chi è più arretrato sul tracciato che tiene conto del

tempo rimasto.

Ogni giocatore ha una propria scheda personaggio, un proprio mazzo di carte azione, e inizia la partita in una precisa stanza di una mappa (costruita casualmente) di tessere quadrate, sulle quali sono disposte, sempre casualmente, tessere arredamento. Le azioni a disposizione del giocatore sono:

- movimento,
- pescare una carta dal proprio mazzo,
- attivare una delle abilità della propria scheda,
- attendere,
- giocare una carta dalla propria mano. Le carte hanno costi variabili e, in molti casi, permettono di obbligare gli avversari che si trovino nelle vicinanze a contribuire all'azione, sottraendo loro una o più unità di tempo. Alcune carte possono essere ancorate alla scheda, aggiungendo un'abilità attivabile una volta per round; altre sono delle reazioni che non costano tempo ma possono essere giocate solo in risposta al verificarsi di alcuni eventi. Le carte permettono di interagire con l'arredamento e salvare libri, oggetti e persone (pescando carte da altrettanti mazzi "recupero") e/o accumulare punti vittoria.

Quando tutti hanno speso il loro tempo, il round si conclude con la distruzione di alcune

stanze della biblioteca. Nei round finali, vengono rivelate alcune carte, selezionate segretamente all'inizio della partita, che aggiungono nuove regole e modi per ottenere punti vittoria.

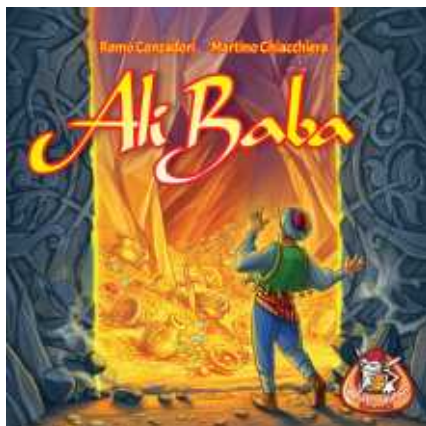
Una volta che l'edificio è andato completamente distrutto, si effettua una valutazione finale che coinvolge il recupero di particolari set di carte recupero.

Alexandria è un gioco difficile da valutare: il tema è interessante ed è rilevabile una buona coesione con le meccaniche. Uno dei punti di forza è l'estrema asimmetria dei ruoli: i quattro personaggi hanno obiettivi diversi (dal contribuire alla distruzione dell'edificio, al raccogliere la maggior quantità di reliquie) e richiedono tattiche e strategie diverse per risultare vincenti; conoscere anche le interazioni fra i vari ruoli è altrettanto importante. L'interazione è abbondante, diretta e di tipo distruttivo. Ogni ruolo ha un paio di carte molto forti, e pescarle avanti nel gioco può essere penalizzante. Tutti i materiali sono di cartotecnica, con alcune scelte discutibili (gli *standee* dei personaggi sono instabili, la grafica degli arredi poco distinguibile). L'idea di base è buona, ma lascia una sensazione di ruvidezza e macchinosità non necessarie.





Ali Baba



di Martino Chiacchiera, Remo Conzadori
White Goblin Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Nei panni di novelli Ali Baba i giocatori hanno trovato la leggendaria caverna dei ladroni e, dopo aver pronunciato la faticida formula "Aprite Sesamo!" si trovano davanti agli occhi una distesa di magiche ricchezze ammassate una sull'altra. Dovranno farne incetta prima che i quaranta tornino alla grotta!

Ali Baba si gioca con una struttura piramidale di tessere parzialmente sovrapposte, di cui soltanto quelle libere sono a faccia scoperta. Ogni tessera rappresenta un soggetto, che compare al più in 6 copie, di colori diversi. Il gioco dura un numero intero di round in cui il giocatore attivo seleziona una delle tessere scoperte, la prende, gira le eventuali tessere che si sono liberate (ovvero che non sono più parzialmente coperte da altre tessere) e poi utilizza il potere magico connesso al colore della tessera appena

selezionata. Queste abilità variano da un gettito di punti vittoria (che può essere proporzionale alle tessere possedute con un determinato soggetto, al numero di tessere appena scoperte, oppure in quantità fissa), alla possibilità di prendere un'altra tessera adiacente ortogonalmente a quella presa, passando per il furto ad un avversario o per l'opportunità di impedire per un intero round di prendere un colore o un soggetto.

Il gioco arriva alla conclusione quando sulla plancia non ci sono più tessere coperte; si gioca un ulteriore intero round, poi vengono assegnati i punti per ogni set di oggetti raccolto, seconda la classica successione triangolare.

Il regolamento prevede tre varianti che, rispettivamente, riducono l'aleatorietà della distribuzione delle tessere, offre una flessibilità aggiuntiva sui soggetti da

collezionare, riduce l'area di gioco (e il numero di tessere) nella partita a due giocatori.

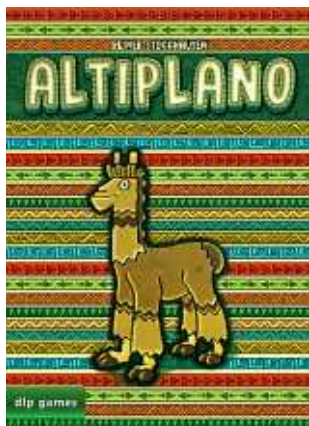
Ali Baba è un gioco riempitivo chiaramente pensato per un'audience familiare: il set di regole è estremamente semplice, le opportunità di scelta durante il proprio turno sono piuttosto limitate, una buona capacità mnemonica aiuta a capire le relative posizioni durante il gioco.

La piramide di tessere che si libera gradualmente ricorda il classico Mahjong. Il tema è azzeccato, la realizzazione fisica è invece un mezzo fallimento: la piramide di sottili tessere di cartone è tutt'altro che stabile, e spesso e volentieri, sia nel capovolgere le tessere che nel prenderle, vi troverete a demolirla parzialmente e poi ricostruirla. Il che, come potrete facilmente immaginarvi, non contribuisce a rendere piacevole l'esperienza di gioco...





Altiplano



di Reiner Stockhausen
Dlp games, Giochix.it, Renegade
Game Studios, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-120 minuti

Il successo di *Orléans*, suggellato - per quel che vale - da una rapida ascesa nella classifica del più noto sito di recensioni di giochi internazionale, tanto da superare, in soli tre anni, mostri sacri del calibro di *Caylus* e *Brass*, non poteva che tramutarsi in un nuovo gioco capace di sfruttare il meccanismo che tanto ha reso famoso il suo predecessore.

Questo nuovo gioco è *Altiplano*, di Reiner Stockhausen, presentato come novità della SPIEL '17 dalla casa editrice dlp games.

Abbandonate le suggestive atmosfere medievali, Stockhausen ha scelto per il suo nuovo gioco un'ambientazione geografica: gli altipiani sudamericani delle Ande e il fascino delle loro tradizioni.

Il meccanismo centrale ripercorre quanto già visto in *Orléans*, i giocatori pescano da un

sacchetto dei gettoni che sono utilizzati per compiere azioni. Il risultato di queste azioni è generalmente ottenere nuovi gettoni che entrano nel sacchetto, attivando in questo modo un motore di produzione di punti. Compito del giocatore è renderlo efficiente e non congestionato da gettoni inutili. In *Altiplano* i gettoni utilizzati non ritornano subito nel sacchetto ma sostano in un container fino a quando non è possibile estrarre altro. Questa modifica equipara il meccanismo a un più classico deck building al quale si unisce il vantaggio di poter pianificare le azioni parcheggiando i gettoni pescati, in attesa di ottenere la combinazione necessaria all'attivazione.

I gettoni pescati vengono utilizzati su una plancia personale, rispettando la combinazione richiesta da ciascuna azione. Altre azioni, più efficienti, entrano in gioco con tessere di espansione che è necessario acquistare.

Ottenere i gettoni migliori ai fini del punteggio non basta. Per eseguire le azioni i giocatori si devono muovere su un percorso ad anello e per farlo necessitano di cibo, anch'esso sotto forma di gettoni. Per spostarsi con agilità servirà quindi cibo nel sacchetto, che però impedirà di estrarre altri gettoni potenzialmente più utili. Massimizzare i propri guadagni minimizzando gli spostamenti sarà quindi uno dei primi dilemmi da affrontare. L'interazione praticamente assente sul fronte delle azioni, si fa sentire sulla mappa a causa della limitata disponibilità di risorse, che accende solitamente una competizione serrata per ottenere quelle di maggior valore.

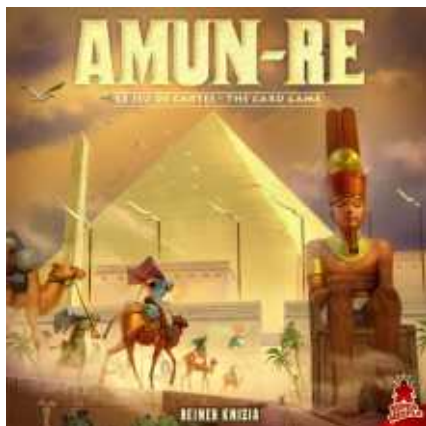
I sistemi per massimizzare l'efficienza del proprio sacchetto sono molti e lasciano largo spazio allo studio di una strategia vincente. Aumentare i segnalini che possono essere pescati è un buon vantaggio ma lo è anche vendere merci e guadagnare soldi per acquistare azioni più efficaci. Il tutto senza tralasciare il cambio di risorse economiche in risorse più preziose ai fini del punteggio. Scelta che generalmente satura il sacchetto e che comporta quindi il bisogno di scaricare nel magazzino o sulle carte ordine, entrambe opzioni che fruttano buon punteggio ma che devono essere eseguite con il giusto tempismo per non trovarsi con un sacchetto svuotato di ciò che è ancora utile.

Altiplano è un gioco che all'inizio disorienta. Alcune risorse appaiono del tutto inaccessibili all'inizio della partita ed è necessario un discreto sforzo di fantasia per trovare le combinazioni giuste per un finale vincente, talvolta rischiando di apparire cervellotico. In definitiva, comunque, un'ottima evoluzione che merita certamente di essere giocata.





Amun-Re: The Card Game



di Reiner Knizia
Super Meeple, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Amun-Re: The Card Game (ARTCG) traspone in gioco di carte l'ultimo titolo impegnativo (di durata superiore all'ora) di Reiner Knizia: *Amun-Re*, risalente al 2003 (Hans im Glück) e recentemente ripubblicato proprio da Super Meeple (e dV Giochi).

L'ambientazione rimane la stessa: i giocatori, nel ruolo di faraoni, devono espandere le proprie province, farvi edificare delle piramidi e conquistare la benevolenza delle divinità. Buoni i materiali: due mazzi di carte (province e denaro), tessere di cartone (piramidi e punti vittoria) e alcuni segnalini di legno. Cuore del gioco sono le carte provincia che si differenziano l'una dall'altra per numero di: piramidi, ankh e unità di produzione/commercio.

Una partita dura tre round (ere), così strutturati:

- Fase di aste, in cui ogni giocatore acquista espansioni per le proprie province: per 3 volte vengono rivelate tante carte quanti sono i giocatori e poi, a turno, ognuno gioca su una di esse una sola delle proprie carte denaro (che hanno valori nominali differenti e che sono tenute a faccia scoperta). Se supera un'offerta già presente, questa viene restituita al proprietario. Si prosegue finché ogni giocatore ha un'offerta su una provincia diversa. Le carte offerte vengono scartate e le province aggiunte ai regni: nella seconda e terza era queste vanno a coprire ankh e produzioni della provincia che viene espansa. Fra un'asta e la successiva si determina il nuovo primo giocatore, attribuendone il segnalino a chi ha il maggior numero di ankh visibili;
- Fase di offerta, in cui tutti offrono simultaneamente e segretamente carte denaro ad Amun-Re per garantirsi un'abbondante piena del Nilo: il totale offerto identifica una delle quattro possibili fasce di produzione per i coltivatori e le carovane. Chi ha offerto la somma maggiore potrà costruire 3 piramidi bonus nelle proprie province, il secondo due, chiunque altro abbia fatto un'offerta una.
- Fase di rendita e costruzione; in base al livello fissato, ogni giocatore riceve denaro per coltivatori e carovane che possiede.

Questo, sommato a ciò che gli è avanzato, costituisce il totale con cui deve finanziare sia la costruzione di nuove piramidi (con costi che crescono con una progressione quasi triangolare) che le aste dell'era successiva: a tale fine sceglierà carte la cui somma eguaglia l'importo avanzatogli.

- Fase di valutazione, in cui i giocatori ricevono punti vittoria pari al numero di piramidi della propria provincia meno fornita, oltre a un bonus/malus per chi ha più/meno ankh e se hanno superato una soglia minima di coltivatori.

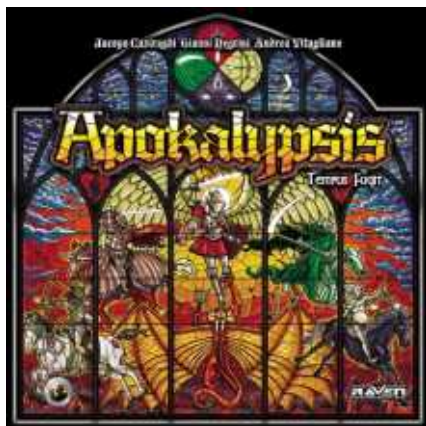
Alla fine del terzo round si determina il vincitore.

ARTCG riesce a ricreare molte delle sensazioni fornite dal predecessore: la perdita della componente topologica del tabellone (e delle relative scelte collegate alle carte potere, pescate casualmente durante la partita) viene abbondantemente compensata dal dimezzamento dei tempi di gioco. Ogni fonte di aleatorietà è stata rimossa e il sistema di costruzione della propria mano di offerte (che mescola aspetti di *Ra* dello stesso autore e di *Strasbourg* di Feld) funziona egregiamente imponendo interessanti scelte. Il risultato è un buon gioco riempitivo di aste per giocatori assidui.





Apokalypsis



di Jacopo Casiraghi, Gianni Negrini,
Andrea Vitagliano
Raven Distribution, Sir Chester
Cobblepot, 2017
N. Giocatori: 3-6
Durata: 30-45 minuti

È arrivato il Giorno del Giudizio! Ogni giocatore nei panni di un Caduto deve appropriarsi del maggior numero di Anime, mietendole o rubandole agli altri angeli, prima dell'Apocalisse.

Il setup prevede di assegnare a ciascun giocatore un set di carte composto da un Caduto e quattro cavalieri dell'Apocalisse. Al centro del tavolo vengono disposte dodici carte Ali, a formare un Orologio, sul XII viene posizionata una carta Ala Tenebra, poi una Ala Luce e si prosegue alternandole in senso orario. Sulla carta XII viene posizionata la Bestia, sul cerchio esterno in corrispondenza alla carta XI viene posizionato Lucifero, mentre nel cerchio interno in corrispondenza della carta I viene posizionato Michele. Lucifero si muoverà in senso antiorario, Michele e la Bestia in senso orario.

Nel proprio turno ciascuno deve giocare una delle proprie carte cavaliere, che gli permetterà di usufruire di tante Ali Luce e Ali Tenebra quante riportate sulla carta stessa. A questo punto il giocatore dovrà:

- muovere Lucifero in base a quanti suoi spostamenti sono previsti dal cavaliere giocato. Tutte le Ali Luce raggiunte sono ribaltate sul fronte Tenebra;
- muovere Michele, in base a quanti suoi passi sono previsti dalla carta giocata. Durante il suo movimento tutte le Ali Tenebra raggiunte sono ribaltate sul fronte Luce;
- procedere a utilizzare i segnalini "Ala" ottenuti dal cavaliere. Potrà attivare rispettivamente carte con Ali Luce o carte con Ali Tenebra fino a consumarli tutti. Nel momento in cui le carte vengono attivate si girano sul lato opposto.

Sulle carte poste al centro del tavolo le azioni sono di vario tipo: mieti un'Anima, ruba un'Anima, divora un'Anima, rendi pia un'Anima, muovi la Bestia, pesca un rintocco, gioca un vizio capitale, gioca un evento, il caduto alla tua destra deve giocare il cavaliere X altrimenti salta il turno e così via. Giocare queste azioni permetterà di accumulare le Anime.



Il gioco finisce quando Lucifero, Michele e la Bestia sono in trigono nella medesima posizione dell'Orologio e la Bestia ha già completato la prima rotazione del quadrante; oppure quando la Bestia completa la seconda rotazione dell'Orologio, o ancora quando viene pescata l'ultima carta Anima.

Si conteggiano le Anime ottenute da tutti i giocatori, si contano le Anime Pie: se queste superano quelle dei giocatori, tutti hanno perso; altrimenti vince il giocatore con più Anime mietute.

Penso che il gioco centri in pieno (e per questo faccio i complimenti agli autori) l'obiettivo educativo di questa linea dedicata alla diffusione storica. Tuttavia l'ho trovato poco entusiasmante: c'è molta interazione diretta, di tipo distruttivo, il più delle volte sempre focalizzata sulle stesse persone, con azioni ripetitive. Molto dipende dalla composizione delle carte in tavola e spesso gli effetti vengono applicati alla destra o alla sinistra del giocatore attivo. Questo meccanismo in alcuni casi ha reso la partita frustrante, perché si possono ottenere molte anime nel proprio turno, salvo poi perderle tutte subito dopo, con l'effetto di vedere vanificate le azioni appena intraprese. È vero che personalmente non amo molto l'interazione diretta, e in questo caso penso che il livello di distruttività sia tale da impedire di valutare la propria condotta di gioco oltre a rendere vana buona parte della pianificazione tattica. Resta un titolo interessante per chi ama scontrarsi con gli avversari, anche senza esclusione di colpi; in ogni caso mi ha lasciato la sensazione che manchi qualcosa che consenta di "gestire" il gioco che risulta piuttosto regolato dall'alea.



Attack on Titan: l'Ultima Resistenza



di Antoine Bauza, Ludovic Maublanc
Cosmic Games, Cryptozoic
Entertainment, Don't Panic Games,
Edge Entertainment, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

Attack on Titan: l'ultima resistenza è un gioco su licenza, in lingua italiana grazie a Cosmic Group. L'ambientazione è quella dell'omonima serie manga di genere dark fantasy dell'autore giapponese Hajime Isayama. Il gioco porta la firma di due autori tutt'altro che sconosciuti, Antoine Bauza e Ludovic Maublanc.

In un periodo storico imprecisato, l'umanità è stata decimata da orribili e gigantesche creature umanoidi. Ciò che resta della razza umana sopravvive rifugiata all'interno di imponenti mura, al riparo dagli attacchi dei

titani. Quelle mura sono però destinate a cedere. Qui entrano in gioco i protagonisti della storia, giovani soldati di un ordine militare fondato per proteggere la popolazione dagli attacchi dei giganti.

Il gioco è un semi cooperativo. Da due a quattro giocatori controllano i protagonisti della storia, impegnati nel combattimento, mentre un giocatore assume il ruolo del gigante divoratore di uomini che deve essere eliminato.

Nella scatola otto eroi con abilità specifiche, venti dadi speciali, una torre con cannoni e il titano, alto 40 centimetri al quale vengono fissate, ad altezze diverse, sei piattaforme.

Il gioco si articola in una sequenza ininterrotta di turni e si completa solo con la vittoria del titano o degli altri giocatori. Il primo vince se riesce ad eliminare uno degli eroi oppure tutti i cannoni o divorando tutti i cittadini. Gli altri giocatori per vincere devono abbattere il titano.

Il combattimento avviene utilizzando i dadi. I giocatori lanciano ciascuno i propri dadi e possono rilanciare quante volte vogliono per ottenere il risultato desiderato. Ogni dado che mostra il simbolo titano però dovrà essere immediatamente ceduto al giocatore che controlla il mostro. Il titano utilizza i dadi ricevuti per attivare le sue carte azione, che potranno essere contrastate con i risultati conservati dai giocatori. Solo a questo punto i giocatori portano a termine l'attacco, utilizzando i dadi rimasti per soddisfare i tre requisiti della carta tattica attiva per quel turno. Due di queste carte consentono di uccidere il titano.

Il gioco è di tipo push-your-luck, ovvero occorre sfidare la sorte. Ottenere dadi buoni per soddisfare le carte tattica è fondamentale ma il rischio di cedere troppe azioni al titano aumenta ad ogni rilancio. Il risultato è un gioco leggero e divertente che appare sbilanciato in favore degli eroi - e quindi della trama - del famoso cartone animato giapponese.

Sebbene il regolamento preveda partite in due e tre giocatori, quattro è il numero minimo per garantire il giusto divertimento e piacevoli seppur brevi momenti di tensione.

Il suo più grande pregio è anche il suo più grande difetto: l'ambientazione. Meccaniche e grafica sono ben amalgamate e rendono bene l'ambientazione. Un'ambientazione che però, pur essendo ispirata da un progetto editoriale che ha ottenuto immediato successo e diversi premi, lo relega a prodotto dedicato e capito solo da una ristretta nicchia di appassionati. Questi ultimi saranno gli unici che si ritroveranno a proprio agio giocando con sul tavolo un cartonato di un titano nudo, alto 40 centimetri e nell'intento di divorare con la sua bocca enorme una figura umana.





Azul



di Michael Kiesling
Plan B Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Azulejos. Incantevoli piastrelle di maiolica che hanno letteralmente invaso chiese e conventi, palazzi e case, giardini, fontane e scalinate del Portogallo, divenendo col tempo uno dei principali elementi della decorazione di quel paese. Sono loro le protagoniste del gioco che Plan B Games ha presentato durante l'ultima SPIEL di Essen.

La scatola contiene quattro plance per i giocatori, nove dischi di cartone utilizzati come fabbriche degli azulejos, un grande sacchetto di tela e cento blocchetti di resina colorati, lucidi, di forma quadrata e spessi oltre mezzo centimetro.

Sulla plancia del giocatore, oltre al tracciato segnapunti personale, c'è il pannello che ognuno dovrà riempire con le tessere durante la partita, rispettando il disegno prestampato che forma una griglia 5x5. Il

sistema utilizzato per riempirlo non è molto intuitivo ma, una volta capito, è semplice. Alla sinistra del pannello ci sono spazi in cui vanno temporaneamente posate le tessere prese nella prima fase del round. Alla prima fila del pannello corrisponde un solo spazio di preparazione, alla seconda due spazi e così via. Tutte le tessere raccolte con una presa devono essere inserite negli spazi di preparazione di una sola riga, le tessere in eccesso incideranno negativamente sul punteggio del turno.

Solo le righe i cui spazi di preparazione sono pieni saranno utilizzati per il conteggio nella seconda fase del round.

La presa delle tessere è la parte più gustosa. Quattro tessere pescate a caso dal sacchetto vengono distribuite sui dischi messi in cerchio al centro del tavolo. Da questo momento ogni giocatore avrà due sole opzioni: prendere tutte le tessere di un colore da una fabbrica e spostare tutte le altre al centro oppure prendere tutte le tessere di un colore dal centro del tavolo. Non si può rinunciare alla presa, non è possibile prendere meno tessere, nemmeno se quelle che possiamo effettivamente piazzare sulla nostra plancia sono molte meno. E il bello è tutto qui. Il gioco è ben fatto, privo di fronzoli, diretto. Se nelle prime partite la concentrazione è tutta nel massimizzare il proprio punteggio, scegliendo la migliore sequenza possibile per l'ingresso delle piastrelle sul proprio muro, basta poco per scoprire quanto possa essere strategico osservare i muri degli avversari prima della presa. Quello che all'apparenza ha tutte le caratteristiche del solitario multigiocatore si rivela presto un gioco dall'interazione alta e spietata, in cui l'analisi dei bisogni degli

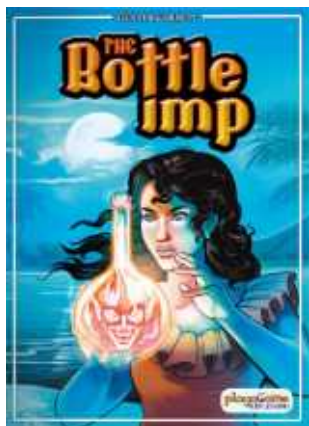
avversari diventa una componente imprescindibile del processo decisionale. Un aspetto quest'ultimo che può però essere tralasciato in favore di partite più rilassate e adatte a giocatori occasionali. Profondità e versatilità giustificano il grande successo già riscosso da questo titolo a pochi mesi dalla sua pubblicazione, favorito probabilmente anche dalla cura di grafica e materiali, in particolare le tessere quadrate di resina, piacevoli da vedere e maneggiare.

Un bel colpo per Michael Kiesling che dopo anni (*Torres*, 1999) riesce a riproporre con successo un gioco astratto ma alla portata di tutti, affascinante e godibile.





The Bottle Imp



di Günter Cornett
*Bambus Spieleverlag / Lautapelit.fi,
Playagame edizioni, Stronghold
Games, 1995 / 2017*
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

"The Bottle Imp" è un racconto di Robert Louis Stevenson del 1891 che narra delle vicissitudini di una coppia legate ad una bottiglia stregata che può soddisfare tutti i desideri di chi la possiede. Tuttavia l'oggetto è maledetto, e condurrà l'anima del proprietario all'inferno, a meno che egli non riesca a venderla ad un prezzo rigorosamente inferiore a quello a cui l'ha acquistata.

Flaschenteufel, edito nel 1995 da Bambus Spieleverlag, è un gioco di prese con lo stesso tema, che ha riscosso un certo successo e che, per motivi di scarsa disponibilità, è diventato un titolo di culto. Lautapelit.fi lo ha ristampato, inserendolo nella sua linea di piccoli giochi di carte, insieme a *Dungeon Rush*, *Honshu* e *Byzanz*. La collaborazione fra Playagame Edizioni e la casa finlandese ne ha garantita la localizzazione italiana.

The Bottle Imp si gioca con un mazzo di 36 carte, numerate da 1 a 37 (manca il 19), suddivise equamente su tre semi; la distribuzione numerica non è però regolare, con frequenze differenze per i vari colori nei valori inferiori o superiori al 19. Ogni carta ha un'illustrazione diversa, collegata agli episodi del racconto, e riporta il suo valore in punti vittoria.

Lo svolgimento di una mano prevede la distribuzione fra i giocatori delle carte, mentre il prezzo iniziale della bottiglia viene fissato a 19. Ogni giocatore sceglie tre carte, ne mette una sotto quella indicante il prezzo iniziale, mentre distribuisce le altre ai giocatori vicini. Il gioco prosegue quindi in modo standard: a partire dal primo giocatore, in senso orario, ognuno sceglie e gioca una carta con l'obbligo, dove possibile, di rispondere al seme d'apertura. Se tutte le carte giocate sono di valore superiore al costo attuale della bottiglia, vince la mano la carta più alta; altrimenti la carta più alta fra quelle di valore inferiore al costo. In questo caso il vincitore prende la bottiglia, e il nuovo costo è fissato dal valore della carta giocata. Riparte sempre chi si è aggiudicato la presa.

Esaurite tutte le carte, chi ha la bottiglia totalizza punti negativi pari a quelli indicati

sulle carte messe via all'inizio della mano; gli altri giocatori ricevono punti positivi per le carte ottenute nelle prese.

Solitamente si giocano più mani fino al superamento di una soglia.

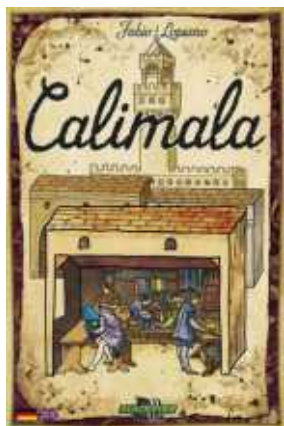
Semplice, arguto e assolutamente spaziente, The Bottle Imp richiede un po' di esperienza per essere gustato appieno. Data la grossa differenza fra finire o meno la mano possedendo il demonietto, buona parte delle prime partite ruota attorno ad evitare di prendere la bottiglia, ma questo spesso implica una non ottimizzazione del punteggio. Giocarlo bene richiede memoria e un acclimatamento con la strana distribuzione delle carte e la non del tutto intuitiva regola delle prese e le sue implicazioni.

Tuttavia il gioco premia la perseveranza, rivelandosi un ottimo titolo nel genere, adatto ad essere giocato anche in tre. Originalità, presenza di un forte arco narrativo e forte aderenza fra tema e meccaniche (cosa assolutamente inusuale per un gioco di prese), sono le caratteristiche che lo contraddistinguono. Consigliato, specialmente se vi piace il genere.





Calimala



di Fabio Lopiano

ADC Blackfire Entertainment, 2017

N. Giocatori: 3-5

Durata: 60-90 minuti

Gioco realizzato da un autore italiano residente all'estero, Fabio Lopiano, e vincitore di un interessante concorso per inediti, Hippodice competition, che negli anni ha sfornato giochi svariati di successo (*Mombasa*, *Hansa Teutonica*). Ci porta nella Firenze medievale, dove Calimala era una delle corporazioni, l'Arte dei Mercatanti.

Il tabellone riporta quattro edifici di Firenze e una mappa dell'Europa con le città coinvolte nel commercio della seta: tre raggiungibili via terra e tre via mare. Sulla parte sinistra del tabellone c'è invece l'area per le azioni: una griglia 3x3 dove si dispongono casualmente le tessere azione e, in alto, lo spazio per le tessere maggioranza, quindici differenti tessere anche queste casualmente estratte.

Le azioni sono molto semplici: si producono tre materiali di costruzione, legno, marmo e

mattone, e un materiale per il commercio, la seta. Con il materiale di costruzione si contribuisce alla costruzione degli edifici, oppure si costruiscono le strutture per il trasporto della seta, navi e avamposti commerciali; con altre azioni si effettua il commercio della seta via mare o via terra.

Più interessante è la modalità con cui le azioni vengono gestite: nella citata griglia 3x3 si dispongono i dischi azioni tra due tessere e si eseguono entrambe le azioni. I dischi si possono anche impilare e anche quelli sottostanti eseguono le due azioni; quindi qualsiasi piazzamento può innescare azioni a catena, anche per i gli avversari. Questo per un massimo di tre dischi, il quarto viene sfilato dalla pila e attiva un conteggio di maggioranze. Le tessere per il conteggio delle maggioranze valutano i singoli palazzi, o le singole città, oppure valutano degli elementi trasversali, per esempio chi ha utilizzato più legno in tutti gli edifici.

Calimala propone un'eleganza nella struttura del gioco ormai rara da vedere, apprezzabile anche come è realizzato con i cubetti colorati che indicano i differenti elementi a seconda di dove sono posizionati, in maniera semplice e funzionale. La disposizione casuale delle tessere offre la giusta variabilità.

Questo elegante schema è alterato da due elementi che il gioco introduce per l'evidente volere di non essere troppo prevedibile e calcolabile: carte azione e carte obiettivo.

Le carte azione sono pescate a caso da un mazzo ogni qual volta un giocatore non ha la possibilità di effettuare un'azione (per esempio deve spedire e non ha seta nei magazzini). Possono essere accumulate senza limite e giocate nel proprio turno di gioco, come azioni extra. In aggiunta ci sono delle carte obiettivo, ciascun giocatore ne ha una segreta da valutare a fine partita. Come detto, questi elementi regalano un pizzico di imprevedibilità al gioco, ma anche colpi di fortuna che possono alterare gli equilibri. Altro dubbio emerso dalle prime partite riguarda la scalabilità: probabilmente non ottimale in cinque, dato che prima del proprio turno le condizioni sul tabellone possono essere ribaltate, inficiando qualsiasi pianificazione.

Nel complesso ho apprezzato molto Calimala, pur con i dubbi da prima valutazione esposti, e lo consiglio a tutti quelli che cercano un gioco di stampo tedesco elegante e relativamente veloce.





Cannon Buster



di Gary Kim
Happy Baobab, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Classica ambientazione piratesca per Cannon Buster, dove i giocatori competono per l'oro e per la fama, cercando di diventare i nuovi signori dell'Isola del Tesoro.

La scatola quadrata contiene una piccola plancia (che funge da conta turni e organizzatore del materiale), gettoni doblone e forziere, un dado ad otto facce, otto segnalini di legno rappresentanti altrettanti pirati e un mazzo di carte. La sua distribuzione ricorda quella de "Il Grande Dalmuti": carte numerate da 1 a 8 (i pirati ritratti sui segnalini), ognuna presente in una quantità di copie pari al suo valore; ciascuno fornisce un'abilità speciale al giocatore che ne controlla la maggioranza. Completano il mazzo dieci carte cannone, di tre tipi diversi.

Una partita dura sei round, in cui ogni giocatore pesca un numero di carte che dipende dal turno (nove nel primo, otto nel secondo, fino ad arrivare a quattro nel sesto), ne pone tre davanti a sé, scartando le altre. Tutti i giocatori le scoprono contemporaneamente, aggiungendole a quelle che eventualmente hanno accumulato nei turni precedenti. Per ciascuno dei pirati, se esiste un giocatore che ha più carte che lo ritraggono di ogni avversario, questi prende il segnalino corrispondente. Quindi, in ordine di turno, i giocatori possono utilizzare le abilità conferitegli dai segnalini e/o sparare con i propri cannoni, tirando il dado ed eliminando uno o più carte pirata corrispondenti al risultato ottenuto, proprie o degli altri giocatori, a seconda del tipo di cannone utilizzato.

Le abilità dei pirati permettono di prendere e/o rubare dobloni, forzieri, cannoni, oppure di farli scartare.

Alla fine del round ogni giocatore che ha davanti a sé più carte del limite indicato

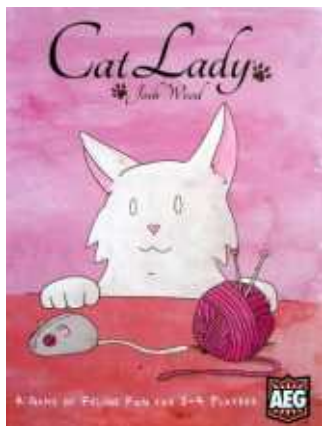
sulla plancia (e che cresce al passare dei turni), deve scartare carte fino a raggiungerlo. Alla fine del sesto turno si esegue di nuovo l'assegnazione dei segnalini tramite le maggioranze: il punteggio totale di ogni giocatore sarà dato dai dobloni posseduti e indicati sul retro dei forzieri, il valore nominale dei segnalini pirati conquistati e dei bonus per il possesso di alcune carte cannone.

Con Cannon Buster Gary Kim rielabora la meccanica centrale del suo brillante *Koryō* (recensito su [ILSA#25](#)) per adattarlo ad un pubblico familiare e/o di giovani giocatori: la temporizzazione del gioco è stata semplificata, le abilità fornite dalle maggioranze si sono spostate dalla manipolazione/temporizzazione all'interazione pura fra i giocatori, il tema si è alleggerito, il numero di turni ridotto, l'ambientazione trasferita dallo steampunk al tema piratesco. Obiettivo centrato, quindi, grazie anche a materiali di buona qualità. Consigliato dunque per le famiglie, mentre per i giocatori assidui rimane sicuramente preferibile il titolo originale.





Cat Lady



di Josh Wood

Alderac Entertainment Group (AEG),
2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 15-30 minuti

Con l'espressione Cat Lady (traducibile con il termine gattara), si intende di solito una signora (spesso una zitella) che vive da sola con molti gatti, che diventano la sua famiglia e la sua ossessione (anche per motivi medici: la toxoplasmosi, facilmente contraibile dai gatti, può causare diversi disturbi psichiatrici, fra cui il disturbo ossessivo compulsivo). Nell'omonimo gioco avrete la possibilità di calarvi nel ruolo di una Cat Lady, e di fare del vostro meglio per accogliere e accudire il maggior numero possibile di adorati felini, coccolandoli e assecondandoli in tutti i loro bisogni.

Buoni i materiali contenuti nella piccola scatola: due mazzi di carte (simpaticamente illustrate dallo stesso autore del gioco), cubetti di legno in quattro colori, sei segnalini di cartone e un piccolo gatto di legno.

Parte centrale del gioco sono le carte, disposte in un espositore di tre righe e tre colonne, da cui i giocatori, a turno, ne prendono una fila (orizzontale o verticale). Tra le nove combinazioni possibili, una sola non può essere selezionata: quella su cui si trova il segnalino gatto, che solitamente corrisponde alla posizione dell'ultima terna di carte prese.

L'assortimento di elementi che compongono il mazzo è molto ricco: ci sono i gatti (il cui punteggio, esattamente come la quantità e qualità di cibo necessarie per nutrirlo, variano di animale in animale), il cibo (pollo, tonno e latte), i giocattoli per gli animali (che daranno punti in base alla numerosità dei set, composti da elementi tutti diversi), i vestiti per i felini (che invece li attribuiranno con criteri di maggioranza), l'erba gatta (che fornirà punti in base ai gatti che si riusciranno a nutrire alla fine del gioco, a condizione di averne raccolta a sufficienza), gli annunci di smarrimento (spendibili a coppie per accogliere un gatto randagio o per prendere due punti vittoria) e lo spray repellente, utilizzabile per spostare il

segnalino gatto prima di fare la propria scelta o dopo il riempimento dell'espositore, prima di passare il turno.

La partita termina quando non si può più riempire l'espositore. Oltre alle fonti di punteggio indicati sopra, i gatti nutriti ne forniscono la quantità indicata su di essi, mentre quelli che non si riescono a sfamare ne fanno perdere due. Il giocatore a cui avanza più cibo perderà due punti.

Durata contenuta, meccaniche rodate, turni rapidi e regole semplici, un tema originale e ben integrato con lo stile grafico e le meccaniche rendono Cat Lady un gioco riempitivo immediato e godibile. Anche perché, si sa, i gatti hanno un fascino irresistibile su una bella fetta di popolazione. Poche le innovazioni: lo stratagemma del segnalino gatto mitiga le pescate troppo fortunate, mentre il mazzo gatti randagi (di cui ne viene utilizzata una piccolissima parte) ne aumenta la longevità, grazie ai loro variegati criteri di valutazione. Svolge egregiamente il suo compito, ma non è memorabile.





Caverna: Cava vs Cava



di Uwe Rosenberg
Mayfair Games, Uplay.it edizioni,
2017

N. Giocatori: 1-2

Durata: 20-40 minuti

Uwe fa il tris! Ed ecco che anche Caverna diventa per due giocatori. Cava vs Cava inizia davanti a una fessura nella montagna, la nuova casa per la tua tribù di nani. Dovrai migliorare il benessere della tua tribù scavando, arredando una caverna dopo l'altra, raccogliendo farro, lino e materiali da costruzione.

Ogni giocatore ha una propria plancia che rappresenta la propria cava; in ogni quadrato viene posizionata a faccia in giù una tessera caverna (rappresentano le stanze accessibili), al centro del tavolo si colloca una plancia con le tessere azione. La partita si sviluppa in 8 round. Il turno si divide in tre fasi:

- nuova azione: si rivela la tessera azione successiva all'ultima rivelata e diventa disponibile per tutti;
- fase azione: i giocatori scelgono a turno quale tessera azione attivare tra quelle

disponibili; il numero di azioni che possono compiere è determinato dal numero di nani rappresentati sull'area della plancia azioni (dove è stata rivelata l'ultima tessera azione) e aumentano nel corso dei round;

- fine del round: si ripongono le tessere sulla plancia azioni e il primo giocatore diventa l'avversario.

Le azioni prevedono:

- raccogliere o scambiare risorse;
- costruire un muro: i muri serviranno poi per arredare le caverne;
- demolire un muro;
- scavare una cava: si toglie una stanza accessibile per fare spazio, utilizzabile per arredare una caverna all'interno della nostra cava. La stanza accessibile tolta dalla propria plancia viene messa a disposizione di entrambi i giocatori e potrà essere presa da chiunque arredi una caverna;
- arredare una caverna: il giocatore paga il costo indicato sotto il nome della stanza scelta dal centro del tavolo e la posiziona in uno spazio libero nella propria cava. Prima di acquistarla deve verificare di poterla piazzare, perché alcune stanze richiedono la presenza o assenza di muri in particolari posizioni;
- azioni stanza: il giocatore può attivare una, due o tre delle sue stanze arancioni (in base all'azione scelta), escluse le stanze appena arredate. Le stanze blu sono sempre attive, basta che si verifichi la condizione riportata sulla tessera. Ci sono delle tessere che permettono di fare il rifornimento delle risorse in base al numero riportato vicino alla mensola dove sono esposte le risorse ottenibili;
- in qualsiasi momento e senza limiti di quantità è possibile scambiare farro, lino e oro per cibo.

Il gioco finisce dopo la fine dell'ottavo round, i giocatori contano i punti sommando

gli scudi riportati sulle tessere stanza nella propria cava e l'oro che possiedono (mai più di 19 ori), il giocatore con il totale più alto vince.

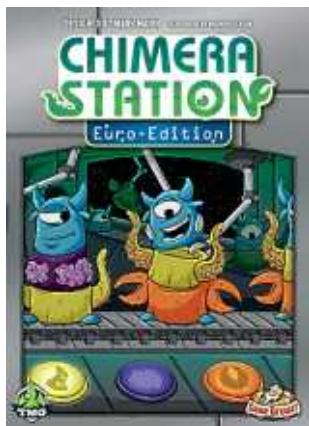
Nella variante in solitario sono previste delle modifiche alla preparazione e allo svolgimento del gioco. In questo caso lo scopo è raggiungere almeno cinquanta punti.

Cava vs Cava di sicuro non è una vera e propria novità, ma per chi si aspetta di giocare a un "Caverna" in miniatura si sbaglia, in realtà è un altro gioco. Semplicemente riutilizza l'ambientazione e il meccanismo delle stanze, ma per il resto direi che non ha grandi similitudini. Si tratta di un titolo piacevole, che si gioca veramente in breve tempo. Negli ultimi turni le partite diventano molto tirate, complice il maggior numero di azioni da fare e per qualcuno sul finire potrebbe sfociare nella paralisi da analisi. In linea generale un buon gioco per due, ma senza particolare brio.





Chimera Station



di Mark Major

Game Brewer, Tasty Minstrel Games,
2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

In Chimera Station i giocatori costruiscono insieme una stazione spaziale, assoldando mano d'opera aliena che, durante la partita, può essere modificata con organi aggiuntivi (tentacoli, foglie, chele e cervelli) in modo da risultare più efficiente in alcune delle azioni svolte.

Buoni i materiali, con appariscenti componenti di plastica ad incastro per i lavoratori, robusta cartotecnica per il resto (se escludiamo le sottili plance personali); simpatica la grafica naive/demenziale; estremamente ricca ed elaborata l'iconografia.

Una partita dura cinque turni, così strutturati:

- fase di piazzamento, in cui a turno ogni giocatore pone un proprio lavoratore su uno spazio libero ed esegue l'azione

corrispondente. Alcuni spazi sono riservati all'aggiornamento dei lavoratori (togliere e/o aggiungere fino a due organi), altri alla raccolta delle risorse (cibo, soldi, organi), altri alla costruzione dei moduli della stazione o alla generazione dei punti vittoria (in base alla posizione sul tabellone dei lavoratori degli avversari). Gli spazi disponibili crescono mano a mano che i giocatori aggiungono moduli alla stazione spaziale, investendo denaro e ottenendo in cambio bonus e punti vittoria.

- fase di montaggio, in cui, dopo aver ricevuto i nuovi organi, i lavoratori vengono spostati su spazi azione. Gli organi permettono di ottenere maggiori risorse in fase di raccolta (tentacoli), risparmiare o produrre cibo (foglie), allontanare i lavoratori degli avversari da spazi occupati (chele), ottenere punti vittoria per ogni loro piazzamento (cervelli).

- fase di alimentazione, in cui i giocatori devono pagare un cibo per ogni lavoratore, altrimenti devono rinunciare ad un organo montato su un lavoratore o due punti vittoria.

Un elemento importante per ogni giocatore è il tracciato della ricerca: avanzando su di esso i giocatori ottengono

nuovi lavoratori e carte che forniscono abilità speciali durante la partita e punti vittoria a fine gioco.

Una variante avanzata permette di rendere ulteriormente asimmetriche le abilità e caratteristiche dei giocatori.

Strutturato come un classico gioco di piazzamento lavoratori, Chimera Station contiene abbastanza elementi innovativi da meritare attenzione. La trovata della riconfigurabilità dei lavoratori è buona, e tutte le modifiche risultano utili. Il gioco ha una crescita esponenziale ed è fortemente orientato alle combinazioni: è possibile utilizzare alcuni lavoratori più volte, con gettiti di punti vittoria sempre crescenti, dividendo di fatto il gioco in due parti, una iniziale con due/tre turni di preparazione, svolti in modo da posizionarsi in modo ottimale per "esplodere" nei rimanenti. L'elevato numero di tessere modulo e l'imprevedibilità della loro uscita rende estremamente variabile lo sviluppo della partita, enfatizzando la componente tattica. La durata della partita si mantiene contenuta, con qualche rischio di paralisi a gioco avanzato.





Christmas Tree



di Nagy Balázs
Clevergreen Board Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Come ogni anno, arriva il momento di addobbare l'albero di Natale. Quale scusa migliore per iniziare una competizione per determinare chi realizza l'allestimento migliore?

Tema leggero e simpatico per Christmas Tree, opera di debutto sia per l'autore (Nagy Balázs) che per l'editore (Clevergreen Board Games).

Controversi i materiali, con plance personali robuste con finitura (molto) lucida, carte a forma di losanga con finitura telata, una mediocre plancia segnapunti dove è difficile capire anche solo il verso di avanzamento. Poco più che funzionale il comparto grafico.

Una partita dura tre round, in cui i giocatori allestiscono progressivamente il loro albero di Natale, che può ospitare ventuno carte. All'inizio di ciascun round vengono rivelati tre obiettivi che verranno valutati quando si conclude la mano, e vengono distribuite otto carte a ciascun giocatore. Con un classico meccanismo di selezione carte (diffusissimo dopo il successo di *7 Wonders*) i giocatori ne selezionano una, passando le rimanenti al giocatore di sinistra. Prima di poter scegliere la successiva, devono giocare in uno spazio vuoto quella appena presa. Le carte contengono o una decorazione (in tre possibili forme e colori), una caramella, oppure un omino di pan di zenzero. Sui bordi delle prime due tipologie sono disegnate una o più metà di luci di tre colori, che si possono combinare con quelle eventualmente presenti sulle carte adiacenti. Una volta che sono state selezionate sette carte il round si conclude,

e gli obiettivi vengono valutati: la maggior parte di essi riguarda disposizioni (assolute o relative) degli addobbi. Si procede per altri due round: una volta che gli alberi sono completi, si procede alla valutazione finale, che computa il valore degli addobbi, delle caramelle, dei bulbi di luce correttamente formati e degli omini di zenzero, il cui valore cambia in base al soddisfacimento di alcuni criteri delle quattro carte confinanti.

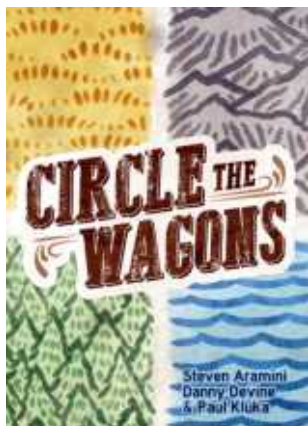
Sono previste tre diverse modalità di gioco (introduttivo, famiglie, avanzato) che si differenziano per il livello di difficoltà degli obiettivi utilizzati, il modo con cui vengono selezionati (casualmente oppure scelti progressivamente da un set assegnato ad inizio partita) e rivelati (all'inizio del turno, passandoli insieme alle carte durante il draft), la possibilità di scambiare la posizione di coppie di carte durante la partita, eventuali vincoli sul piazzamento delle carte (nella modalità avanzata le carte devono essere messe in spazi adiacenti a carte già piazzate).

Christmas Tree propone una commistione fra draft, collezione di set e creazione di pattern (in maniera analoga ad *Among the Stars*). Il gioco bilancia obiettivi a lungo e breve termine, fornendo svariate strade per accumulare punti vittoria: molti sono gli aspetti da considerare nella scelta della carta e della sua posizione sull'albero, il che può introdurre una componente non trascurabile di paralisi da analisi, specialmente nelle versioni non introduttive, in cui ad ogni giocatore viene data l'opportunità di modificare il proprio albero dopo aver posizionato le carte. Efficace nella sua realizzazione; appena sufficiente nel reparto materiali ed ergonomia.





Circle the Wagons



di Steven Aramini, Danny Devine,
Paul Kluka

Button Shy, 2017

N. Giocatori: 2

Durata: 15 minuti

Sempre più attratto dalla liofilizzazione del gioco e infastidito dalle produzioni mastodontiche e luccicanti fatte con lo scopo quasi esclusivo di attrarre improbabili clienti trasversali e giustificare prezzi gonfiati, ho deciso di elevare il mio morale con questo prodotto che, nonostante sia passato attraverso il *crowdfunding*, non ha rinunciato al suo minimalismo; diciotto carte (più otto per la variante in solitario) e una confezione poco più grande di una carta di credito e più sottile di un moderno cellulare.

I giocatori sono coloni in viaggio nelle praterie del nord America che hanno deciso di smettere il loro vagabondaggio e di mettere i propri carri in cerchio (da cui il titolo del gioco) per fondare un nuovo insediamento e devono cercare di ottimizzare le risorse fornite

dall'ambiente per renderlo il più accogliente possibile e quindi assicurarne prosperità per gli anni a venire.

Le diciotto carte di cui è composto il gioco hanno un fronte diviso in quadranti rappresentanti uno dei sei tipi di territorio (acqua, neve, montagna, pianura, deserto e foresta), ciascuno dei quali riporta una simbolo aggiuntivo indipendente dal terreno (birra, mucca, forte, pistola, piccone e carro), mentre sul retro riportano una descrizione di come ottenere punti vittoria a fine partita; prima di iniziare la partita vengono pescate a caso tre carte e messe al centro del tavolo, aggiungendo fonti di PV alla comune massimizzazione delle aree uguali adiacenti.

Le restanti quindici carte vengono disposte in cerchio, lasciando visibili le facce

dei territori e, dopo aver deciso il primo giocatore, il secondo stabilisce quale sarà la carta iniziale del "mercato". Il giocatore di turno può scegliere di prendere per sé la carta attiva o saltare quante carte desidera sapendo però che tutte le carte da lui saltate verranno date all'avversario; la carte (o le carte) prese possono essere ruotate di 180° e devono essere disposte adiacenti ad almeno un quadrante delle carte già acquisite o sovrapposte in parte o in toto, formando così il proprio territorio.

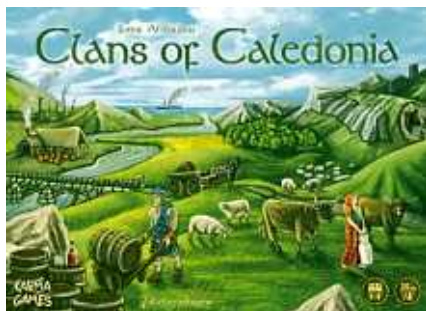
A fine partita per ogni tipo di terreno, il giocatore ottiene tanti punti pari alla maggiore estensione del gruppo di quadranti adiacenti, a cui vanno sommati i punti ottenuti dalle condizioni aggiuntive stabilite ad inizio partita. Nella versione in solitario si aggiunge uno scenario che fornisce le regole di scelta delle carte da parte dell'avversario virtuale e quali regole applicare al suo conteggio dei punti vittoria a fine partita; lo scopo sarà quello di batterlo.

Regole concise e molto semplici, materiali in linea con gli standard attuali con il pregio particolare delle dimensioni limitatissime (sta comodamente nella tasca dei jeans); iconografia e grafica tra il minimalista e lo spartano ma con l'accortezza di utilizzare schemi grafici differenti per permettere di giocare anche ai daltonici nonostante colori simili e sfumati; il meccanismo è rodato (vedi *Honshu* o *Patchistory*) e le idee ad esso accostate sono organiche, ponendo i giocatori di fronte a scelte interessanti sia di tipo strategico (scegliere la carta iniziale del mercato) che tattico (decidere se prendere una carta o lasciarla all'avversario).





Clans of Caledonia



di Juma Al-JouJou
Karma Games, Red Glove, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-120 minuti

Tra i titoli che hanno creato maggiori aspettative quest'anno troviamo sicuramente Clans of Caledonia (CoC), un gestionale dalla chiara ispirazione... Mystical!

I giocatori interpretano dei clan scozzesi che si espandono e commerciano su una mappa variabile. Come nel capolavoro che lo ha ispirato, in CoC i giocatori dispongono di una plancia personale, ricolma ad inizio partita di unità e strutture. Man mano che vengono piazzate sul tabellone, queste lasciano scoperte delle rendite. In completa analogia con *Terra Mystica* (TM) inoltre troviamo: la struttura dei turni e dei round, i concetti di navigazione, adiacenza diretta e indiretta, e la dinamica di gioco sulla mappa, con le costruzioni adiacenti che forniscono delle facilitazioni dovute al commercio, in questo caso un vero e proprio acquisto di beni. CoC introduce infatti tutto un settore economico: beni primari, beni

processati, contratti da completare e un mercato da cui vendere e comprare con una dinamica semplice e funzionale, analoga a quella di *Navegador*.

La sensazione di "già visto" giocando a CoC è forte, però le due componenti del gioco, espansione e commercio, sono ben armonizzate tra di loro, e il tutto è molto scorrevole: ci si muove agevolmente sulla mappa, è più facile costruire ed espandersi rispetto a TM, e non si vengono a creare situazioni dove per una pianificazione meno accurata ci si ritrova bloccati. Sia chiaro, non intendo dire che funziona meglio, semplicemente è un po' più leggero e incline a perdonare gli errori di pianificazione. Una caratteristica peculiare di CoC, forse l'unica veramente nuova, è il meccanismo dei beni di importazione. Questi beni si ottengono come ricompense di molti contratti e sono di tre tipi. Durante la partita si aggiorna un tracciato globale che indica quanti beni di ciascun tipo sono stati importati a seguito dei contratti completati dai giocatori. Alla fine della partita, il bene meno importato, più raro, sarà quello che fornirà più prestigio ai giocatori, mentre il più comune varrà meno. Alla fine i punti dei beni importati sono spesso una buona porzione del totale, e questo crea una dinamica interessante durante la partita: i contratti non vengono scelti solo per quanto facili da realizzare o per la ricompensa, ma

possono essere anche scelti per manipolare la quantità globalmente importata e influire sulle dinamiche di attribuzione del punteggio finale. Questo aspetto è estremamente interessante in due giocatori, ma purtroppo non altrettanto giocando in più, in particolare in quattro: alla fine non si riescono a realizzare molti contratti durante la partita e a quel punto l'influenza che un singolo giocatore può esercitare è estremamente limitata e si lascia eccessivamente spazio al caso.

La realizzazione è discreta, per contenere le spese e mantenere un buon standard qualitativo, con le strutture in legno, queste sono decisamente piccole, e in particolar modo la plancia del giocatore è molto compatta, con tutte le strutture/unità estremamente ravvicinate: troppo facile spostare tutto per sbaglio! Per me è un peccato perché sarebbe bastato poco a fare le plance (e la scatola) un po' più grandi, anche conservando la dimensione corrente dei token in legno.

Il giudizio complessivo è positivo, i clan sono ben differenziati tra loro e appaiono bilanciati, il gioco è scorrevole e i turni passano velocemente. Purtroppo però non so se questo basterà a renderlo un gioco che si continuerà a giocare negli anni, passata l'euforia iniziale, ma oramai titoli del genere sono davvero rari.





La Colonna di Fuoco



di Michael Rieneck

Giochi Uniti, IELLO, KOSMOS, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Terzo titolo tratto dalla trilogia di Ken Follett dopo *I Pilastri della Terra* e *Mondo Senza Fine*, questa volta creato dal solo Rieneck, si tratta di un gioco di gestione dadi con sotto-meccaniche di maggioranze e gestione carte.

Ogni giocatore rappresenta una famiglia con interessi nelle potenze economiche del tempo (Francia, Spagna, Paesi Bassi e Inghilterra) e affiliata a una delle religioni dominanti (Cattolica e Protestante); le famiglie acquisiranno i servigi di personaggi modificando allo stesso tempo l'influenza delle religioni nei territori; quando le influenze religiose raggiungeranno il livello critico in una nazione, avverrà uno scontro religioso che potrebbe cambiarne le condizioni politiche e le possibilità commerciali.

Ogni giocatore inizia con un'affiliazione religiosa casuale e con un set di sei dadi colorati, quattro nei colori corrispondenti alle nazioni in

mappa, uno (nero) utilizzato per la religione e uno (viola) utilizzabile al posto di un qualsiasi dado "nazionale"; il dado della religione è tirato per stabilire quanti turni (Anni) durerà l'affiliazione religiosa della famiglia.

Ogni anno è diviso in due metà, ciascuna con azioni specifiche; nella prima metà del primo anno ogni giocatore lancia tutti i dadi "liberi" utilizzandone uno per acquisire un personaggio, aggiungendo un'influenza religiosa (Cattolica, Protestante o Neutrale a seconda dell'affiliazione del personaggio) e costruendo un ufficio commerciale necessario alla vendita delle merci (e conversione in PV) nella sua nazione di origine; il dado utilizzato viene "bloccato" sul personaggio e il suo colore stabilisce da quale nazione potrà essere acquisito mentre il suo valore stabilisce per quanti anni resterà al servizio del giocatore e quanto forte sarà (in termini di potenziali PV)



l'influenza della famiglia sulla nazione; ogni personaggio ha un potere speciale che viene attivato all'acquisizione e ad ogni turno successivo fino alla fine del servizio.

Nei turni successivi, prima della nuova acquisizione, viene aggiornato lo stato di affiliazione alla religione e lo stato di servizio dei

personaggi precedentemente acquisiti (riducendo di 1 il valore dei dadi) e vengono attivati i poteri di tutti i personaggi affiliati (cioè con valore del dado maggiore di 1), mentre quelli che hanno terminato l'affiliazione vengono rimossi.

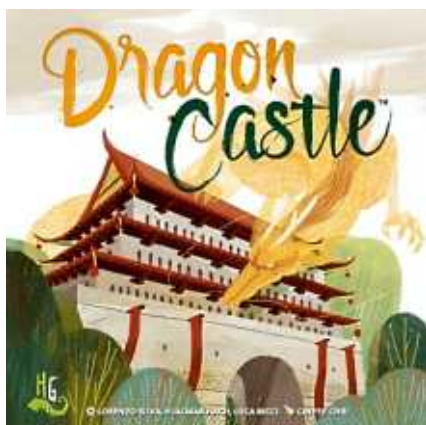
Nella seconda metà dell'anno uno dei dadi "liberi" rimanenti deve (se presente) essere usato per avanzare il segnalino della famiglia su una ruota di azioni (fino alla successiva azione libera del colore del dado stesso), dando al giocatore la possibilità di svolgere un'azione aggiuntiva; queste azioni permettono di acquisire merci, venderle in cambio di PV (se in possesso di un ufficio commerciale in una delle due nazioni che trattino la merce venduta), ottenere 1 PV oppure manipolare l'influenza religiosa in uno dei territori.

Quando le influenze religiose saturano un territorio, si svolge un conflitto religioso che, in caso di prevalenza di una religione, premia i suoi affiliati con PV in base al valore del loro ufficio commerciale e punisce gli oppositori presenti con la perdita dei privilegi commerciali; il gioco finisce alla fine dell'anno (completo) in cui uno dei giocatori supera i 50 PV; dopo l'attribuzione di alcuni punti bonus (per gli uffici e per il possesso di merci invendute) il giocatore con il maggior numero di PV sarà il vincitore.

Materiali di buona qualità (anche se la qualità delle carte è sotto media e i dadi di legno leggero) e regolamento chiaro e preciso; il gioco si fa giocare con facilità e senza grossi intoppi ma lascia un forte retrogusto di incontrollabilità (sia nei dadi che nei personaggi disponibili), eccessivo per la durata; resta un serio dubbio sull'esagerata forza delle azioni che manipolano le influenze religiose che permettono un controllo quasi assoluto del flusso primario di PV; l'impressione è che si tratti del meno riuscito dei tre giochi.



Dragon Castle



di Hjalmar Hach, Luca Ricci, Lorenzo Silva

Horrible Games, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Ogni tanto succede che i tanti giochi popolari che fanno parte del bagaglio culturale di intere nazioni diventino fonte di ispirazione: se *Augustus* di Paolo Mori era un tributo alla *Tombola*, *Kingdomino* di Bruno Cathala rivisitava (non solo nel nome) il classico gioco di tessere, è innegabile che gli autori di *Dragon Castle* abbiano attinto al gioco in solitario che si fa con le tessere del *Mahjong*.

Il titolo si basa su un set ridotto di tessere del gioco cinese (sia come numerosità che come dimensioni), accompagnato da plance personali, un tabellone centrale, alcune carte e dei segnalini sacrario (piccole pagode). Tutto il materiale è di qualità: forse tutte le plance sono un po' troppo leggere.

Il setup (piuttosto lungo) prevede la costruzione di un "castello" di tessere sulla

plancia centrale. La partita dura un numero intero di round in cui i giocatori, a turno, selezionano dal piano più alto del castello una tessera (libera su un lato lungo) e poi eseguono una delle tre opzioni:

- prenderne una identica, anch'essa libera su un lato lungo,
- prendere un sacrario da aggiungere alla propria riserva,
- rimuovere la tessera presa per guadagnare 1 punto vittoria.

Nei primi due casi, procedono poi a piazzare a faccia scoperta le tessere prese sulla propria plancia, in caselle vuote o occupate da tessere che però siano a faccia coperta. Se con quelle appena piazzate compongono un gruppo di almeno quattro tessere ortogonalmente adiacenti, le devono consolidare (girandole a faccia coperta), ottenendo punti vittoria in base alla cardinalità del gruppo, e posizionando opzionalmente dei sacrari su di esse.

Quando nel castello rimane un solo piano di tessere, si aggiunge l'opzione di prendere una delle tessere drago (ciascuna delle quali varrà due punti a fine gioco) presenti sul tabellone. Quando ne è stato preso un certo

numero la partita si conclude, e ai punti accumulati si sommano quelli dei sacrari, il cui valore dipende dal livello a cui sono stati piazzati.

Le carte aggiungono abilità e dei criteri di valutazione opzionali, che forniscono varietà strategica e garantiscono notevole rigiocabilità.

Gioco astratto di piazzamento tessere, riconoscimento e formazione di pattern, *Dragon Castle* presenta un buon livello di interazione che, grazie alle regole di scelta delle tessere, va oltre il semplice conflitto per le risorse. Il gioco scorre piacevole, con un ritmo tranquillo e rilassante che ben si adatta all'ambientazione; a questo contribuisce anche il piacere tattile dato dalla manipolazione delle tessere che, per le ridotte dimensioni e il loro necessario impilamento, possono dare alcune difficoltà di tipo ergonomico.

Adatto ad un pubblico familiare nella versione senza carte, il cui utilizzo è invece preferibile con altre platee. Da provare, specie se vi piacciono i giochi astratti di piazzamento.





Dragonsgate College



di Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke
NSKN Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

In Dragonsgate College siete chiamati ad organizzare una delle casate che compongono una rinomata scuola di dungeon crawling per giovani talenti: dovrete assumere professori, reclutare gli studenti, allenarli, indirizzarli verso la giusta carriera, senza dimenticare l'allestimento delle stanze dell'edificio a voi riservato.

Abbondanti i materiali, bene illustrati ma non particolarmente ergonomici, con informazioni non sempre facilmente distinguibili; anche il regolamento non è sempre chiaro. Elaborata la fase di preparazione del gioco.

Una partita dura cinque round, e gravita attorno ad una meccanica di selezione dadi. Dopo una breve fase gestionale, vengono lanciati dadi in quantità proporzionale al numero di giocatori e dipendente dal turno di

gioco. Parte dei dadi è del colore dei giocatori, parte è neutrale. A turno, ogni giocatore sceglie un dado ed esegue una delle azioni connesse al suo valore (che può comunque essere modificato utilizzando appositi segnalini). Se il colore del dado selezionato è quello di un altro giocatore, anche quest'ultimo avrà l'opportunità di eseguire un'azione con lo stesso valore del dado scelto dall'avversario. Le azioni disponibili, solitamente attivabili con più di un risultato del dado, permettono di reclutare nuovi professori (che aumentano il livello di conoscenza della propria casata nelle tre discipline: stregoneria, forza e furtività), ospitare nuovi apprendisti, ottenere denaro, comprare punti vittoria, comprare nuove stanze, allenare gli studenti nel dungeon della scuola, alterare l'ordine di turno, sostituire un dado neutrale (già utilizzato nel round) con uno del proprio colore (aumentando la probabilità che nei turni successivi un avversario utilizzi un vostro dado, regalandovi un'azione). Un'ultima azione permette di diplomare uno studente, avviandolo ad una carriera (mago, guerriero, ladro). A tale scopo, il giocatore deve superare alcune soglie nelle discipline sopra nominate, sommando le abilità innate dell'apprendista con i valori della propria casata (determinati sia dai professori che

dalle stanze costruite), eventualmente compensando i punti mancanti col denaro. Un apprendista diplomato lascia la casata, e frutta al giocatore risorse, punti vittoria, e tessere che forniscono carte (abilità una tantum da utilizzare durante la partita) o altre particolari risorse che verranno utilizzate per la valutazione finale, secondo criteri di maggioranza o collezione di set.

La partita termina alla fine del quinto round, e si completa con una valutazione finale che tiene conto di molti parametri differenti.

La meccanica centrale di Dragonsgate College è ben pensata e scorrevole, una partita si sviluppa fluidamente e si mantiene sotto l'ora e mezza. Il gioco offre molti modi di guadagnare punti vittoria e, conseguentemente, svariate impostazioni strategiche, ma la sua complessità rimane comunque piuttosto contenuta. Peccato per una generale lacunosità dell'informazione sui componenti del gioco. Il numero ottimale di giocatori è probabilmente quattro: in tre può accadere che due giocatori selezionino reciprocamente i dadi dell'altro, raddoppiando di fatto le azioni a loro disposizione, penalizzando così il terzo.





Dream Catchers



di Gabriel Leow
Play Nation Studios, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 25-35 minuti

Bambini pucciosi che dormono e mostri paurosi, altrettanto pucciosi, nascosti sotto il letto, pronti a turbarne il sonno e farli svegliare urlanti e sudaticci. No, non è il gioco di Monster & Co. ma sicuramente ammicca ai molti estimatori della famosa saga della Pixar. Qui però non giochiamo dalla parte dei mostri ma da quella dei bambini. Il nostro scopo è quello di accompagnarli nel loro sonno cercando di raccogliere le energie positive dei loro migliori sogni, evitando che mostri e incubi possano svegliarli, facendoci perdere la partita. Si tratta di un collaborativo, dove a turno i giocatori gestiscono le carte che hanno in mano, rappresentanti perlopiù giocattoli e dove l'unico elemento utile è un simbolo in un angolo.

Con turni composti di due azioni, i giocatori cercheranno, fra nove carte disposte

su una griglia 3x3, quelle con simboli simili a quelli posseduti. Ogni bel sogno raccolto spendendo le carte richieste spingerà avanti un indicatore su un tracciato: il vostro scopo è proprio quello di farlo arrivare fino a fine corsa. Eliminare gli incubi serve invece ad evitare che avanzi un secondo indicatore, che ha l'opposto effetto di farvi perdere. Per ottenere le carte giuste in mano è possibile anche spendere azioni per scambiarsi una carta. Alcune delle carte rimosse doneranno anche un piccolo tesoro: una carta con effetti speciali pescata da un apposito mazzo.

Fin qui molto semplice e banale. L'unico meccanismo che spicca è in effetti nella parte del turno che riguarda il riempimento degli spazi lasciati vuoti dalle carte prese, che verranno riempiti partendo dall'alto da nuove carte prese dal mazzo. Se queste sono incubi si controlla se hanno simboli simili ad altri incubi adiacenti; se così fosse le carte vengono rimosse e l'indicatore degli incubi viene fatto avanzare di un numero di caselle pari alle carte levate. Se così non è l'incubo posizionato "avanza" in una determinata

direzione e, ancora una volta, cerca similitudini con incubi adiacenti per far danni. Gli incubi levati lasciano altri spazi vuoti che vanno subito riempiti, con possibili effetti a catena.

A tutto ciò si aggiungono semplicissimi poteri speciali donati dalle creature fatate impersonate da ogni giocatore e mostri che si infilano alla fine di turni predefiniti sotto il letto e vanno scacciati avendo a disposizione un tris specifico di carte e... fortuna col dado per superare la forza del mostro. Fortunatamente le risorse non vengono spese se siete sfortunati col dado.

Pur essendo semplice e ripetitivo il gioco risulta simpatico e adatto a coinvolgere famiglie non esperte nei giochi, che magari non hanno ancora sperimentato un collaborativo. Il giocatore esperto può non disprezzare di provarlo o utilizzarlo per chiudere una serata, visto che non è privo di elementi di ottimizzazione, ma difficilmente cercherà una seconda partita.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Ex Libris



di Adam P. McIver
Renegade Game Studios, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

Ex Libris, di Adam P. McIver, edito dalla Renegade Game Studios. Un gioco sulle biblioteche. Un'ambientazione alquanto singolare e in un certo senso affascinante per quanti coltivano, oltre alla passione per il gioco, anche quella per i libri.

L'arco narrativo di Ex Libris è semplice e intuitivo: i giocatori, nei panni di bibliotecari e collezionisti di libri rari e preziosi, cercano di organizzare al meglio gli scaffali della propria libreria in modo da ottenere, a fine partita, il miglior punteggio. Il punteggio è valutato sulla base di cinque criteri: stabilità dello scaffale, ovvero l'area più grande di carte adiacenti senza spazi vuoti costituita almeno dal primo e dal secondo piano di carte; presenza di libri della categoria considerata più di spicco, sorteggiata a inizio partita; varietà delle categorie di libri presenti sugli scaffali, premiando la categoria meno presente; libri sui quali la biblioteca si è

specializzata, assegnata segretamente a ciascun giocatore; libri banditi, categoria quest'ultima che garantisce un punteggio negativo per ogni libro posseduto di quel tipo.

I giocatori, grazie alle loro azioni, costruiscono ciascuno il proprio scaffale di libri utilizzando delle carte e la partita si considera conclusa quando uno dei giocatori ha posato un predeterminato numero di carte che dipende dal numero di giocatori. Solo a quel punto ciascuno scaffale viene analizzato secondo i criteri sopra descritti e il giocatore migliore eletto Gran Bibliotecario.

Il cuore del gioco sono le carte. Su di esse è stampato un tratto di scaffale che contiene un numero variabile di libri, da due a quattro, organizzati in sei categorie, ciascuna identificata da un colore e da un'icona. Queste carte, durante la partita, vengono giocate scoperte sul tavolo, adiacenti tra loro, in modo da formare un scaffale non più alto di tre file di carte ma senza limiti di estensione. A rendere l'impresa più complessa c'è il vincolo dell'ordine alfabetico. Ogni carta è identificata da una lettera dell'alfabeto e da un numero progressivo che aiuta a individuare la posizione della carta tra quelle che riportano la medesima lettera. Prima della valutazione finale i giocatori devono verificare di avere tutte le carte in ordine alfabetico partendo dalla carta in alto a sinistra dello scaffale a quella in basso a destra. Ogni carta che non rispetta l'ordine viene voltata e i libri su di essa non rientreranno nel conteggio dei punti.

Un meccanismo di piazzamento lavoratori

dà accesso ad azioni pubbliche e private che, con modalità diverse, permettono di pescare, scambiare e giocare carte nei modi più strani e singolari, soprattutto sulle azioni pubbliche che entrano in gioco durante la partita, aumentando ad ogni turno la varietà delle scelte disponibili.

Proprio queste azioni sono il punto debole del gioco. La loro funzione è spesso tanto singolare da impedirne la memorizzazione e il loro effetto non di rado complesso al punto da dover ogni volta ricorrere alla lettura della relativa plancia. Scomodi anche l'assenza di iconografia, la dimensione del font eccessivamente piccola e non ultimo il fatto che le plance sono generalmente in posizione leggibile solo per uno dei giocatori.

Varrebbe la pena giocarlo solo per le numerose citazioni contenute nei titoli dei libri stampati sulle carte o per il colpo d'occhio che offre lo scaffale costruito a fine partita. Peccato che le dinamiche che si innescano non siano ugualmente affascinanti relegandolo in una posizione di secondo piano tra i giochi usciti quest'anno.





The Expanse Board Game



di Geoff Engelstein

Wizkids, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Realizzato su licenza dell'omonima serie televisiva fantascientifica, The Expanse è un gioco card driven con meccaniche di controllo territorio e maggioranze. Il tabellone mostra uno schematico sistema solare diviso in orbitali, dove si posizionano le flotte, e basi collegate agli orbitali, dove si posizionano i cubi influenza. Per guadagnare punti vittoria bisogna avere la maggioranza di influenza nelle basi quando si attivano le fasi di conteggio. Il tutto è guidato da carte azione: un espositore mostra cinque carte disponibili e il giocatore attivo deve sceglierne una, solo la prima carta è gratuita, le altre hanno costi incrementali in punti vittoria. Per la carta selezionata deve decidere se:

- attivare l'evento, applicando gli effetti riportati nel testo;
- utilizzarne i punti azione. Ogni carta ha da due a quattro punti azione che possono

essere utilizzati per azioni elementari di posizionamento/spostamento di flotte e influenze; le flotte sono funzionali al piazzamento dei cubi influenza.

Se un giocatore gioca i punti azione l'evento della carta può essere comunque attivato da un avversario, con una modalità simile a quella della serie COIN della GMT: ogni evento riporta le fazioni che possono attivarlo e, associato a questo, c'è un ordine di iniziativa. Seguendo quest'ordine i giocatori eleggibili possono decidere di attivare l'evento e spostarsi in ultima posizione. Gli eventi hanno molteplici effetti, tra cui le azioni di guerra, non presenti nelle azioni base.

Altra peculiarità per la gestione degli eventi è data dal fatto che il giocatore ha la possibilità di pagare un punto vittoria e conservare la carta. L'opzione permette di sfruttare gli eventi per momenti più favorevoli; nel turno in questione il giocatore non sceglierà una carta dall'espositore, ma giocherà una carta dalla sua riserva.

Il mazzo delle carte azioni contiene anche sei carte speciali che attivano le fasi di valutazione: se il sistema di attivazione eventi ricorda i COIN, il sistema di attivazione dei conteggi, che richiedono al giocatore attivo di rinunciare ad una carta azione, ricorda *Twilight Struggle*. La partita si arresta istantaneamente alla comparsa della sesta carta di valutazione, che attiva in automatico un'ultima fase di conteggio.

Partendo dal presupposto che i giochi già citati, COIN e *Twilight Struggle*, hanno durate superiori alle tre ore, il tentativo

fatto con The Expanse di proporre un card driven che si completa in metà del tempo è sicuramente encomiabile. E interessanti sono le varianti introdotte: espositore di carte invece della solita pesca, possibilità di conservare gli eventi.

È ovvio che la controparte da pagare per tale semplificazione è un certo grado di astrazione. Il sistema di gioco è volutamente snello, l'asimmetria tra fazioni si riduce a pochi poteri dati da carte tecnologia: i giocatori iniziano con una carta e ne acquisiscono una fissa dopo le prime tre fasi di conteggio. La sensazione finale può essere di giocare ad una variante di *El Grande* (cf. [ILSA#46](#)) ambientata nello spazio, e non penso che conoscere la serie televisiva (personalmente non l'ho vista) possa alterare profondamente questa sensazione.

In conclusione un'idea interessante, ma con dei limiti che devono essere accettati, e che è comunque da consigliare a chi cerca un card driven semplice e dal ridotto tempo di gioco.





Feudalia



di Fernando Abad
Abba Games, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

Pubblicato grazie una campagna Kickstarter, Feudalia cala i giocatori nel ruolo di signori feudali che devono gestire al meglio i territori affidati loro, sviluppandoli e contemporaneamente contribuendo a costruire una grandiosa cattedrale che renda gloria al re.

Buoni i materiali, che includono più di cinquanta carte di grande formato (i feudi, gli elementi della cattedrale, le tesorerie e alcune varianti) e più di trecentocinquanta carte di formato intermedio, che costituiscono il cuore del gioco. Completano la dotazione oltre centoquaranta cubetti risorsa e diversi segnalini punti vittoria.

Il cuore di Feudalia è un classico deckbuilding (pesca cinque carte, giocate, scarta e ripescane altrettante), che introduce una consistente componente gestionale e di sviluppo. Ad ogni giocatore vengono assegnate

tre carte feudo (a cui è associata la produzione di un tipo di risorsa) e un mazzo iniziale. Le carte che li compongono sono di quattro tipi:

- carte che per essere attivate vanno assegnate ad un campo libero su un proprio feudo e che interagiscono con le risorse ivi presenti. Vengono scartate alla fine del turno;
- carte che sono assegnate ad uno spazio città di un feudo già sviluppato, la cui abilità può essere usata una volta per turno. Restano in gioco finché non allontanate volontariamente;
- carte influenza, che non richiedono uno spazio preciso per essere giocate e interagiscono con le risorse di ogni carta. Se ne può giocare un numero limitato ogni turno. Anche queste vengono scartate alla fine del turno;
- una carta esattore che, se presente nella propria mano all'inizio del turno, obbliga a scartare la metà delle risorse dai territori o, se questi ne sono privi, carte dalla propria mano.

Molte delle carte possono essere giocate per procurarsi denaro (di cui è possibile conservarne una piccola parte da un turno al successivo) anziché per la loro abilità.

Oltre a giocare carte, nel proprio turno se ne possono acquistare di nuove (o da una serie di pile decise in base allo scenario all'inizio della partita o da un espositore), migliorare una carta territorio e/o contribuire

alla costruzione della cattedrale (pagando le risorse necessarie e, dove necessario, attivando una carta apposita). Le azioni di miglioria sono le uniche che forniscono punti vittoria: non appena un giocatore ne colleziona dieci, si completa il turno e si determina il vincitore.

Nella scatola è compreso materiale aggiuntivo per alcune varianti, frutto dei tipici stretch goal di una campagna di crowdfunding: fra queste è prevista una variante interattiva che coinvolge lo scontro fra i giocatori e una versione in solitario.

Feudalia è un interessante esperimento di fondere meccaniche di deck building con le classiche dinamiche dei giochi gestionali. Valide a tale proposito le modifiche effettuate rispetto ai giochi classici della prima categoria (i punti vittoria non vanno a diluire il mazzo, l'elevata efficienza in termini di compattezza del mazzo viene penalizzata dalla carta esattore). Non ovvie le strategie di composizione del mazzo che, a seconda dello scenario utilizzato, tendono a privilegiare una delle due fonti di punti vittoria. Il prezzo da pagare è in termini di durata di una partita, che spesso diventa importante.

Gioco articolato, destinato ad un pubblico esperto.





Feuville



di Udo Peise
HUCH!, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

La Città di Feuville ha bisogno di essere rinnovata; il re ha emesso una serie di decreti e ha chiamato tutti a contribuire alla costruzione. Queste attività hanno però risvegliato Dragomir, un enorme drago che ha come hobby la distruzione delle strutture urbane!

Buoni i materiali: un tabellone, plance personali, tessere città (mura, torri, cielo), tessere decreto (da valutare per accumulare punti vittoria), alcuni segnalini (magia, gnomo e primo giocatore) due dadi standard a sei facce.

Una partita dura un numero intero di round, in cui i giocatori lanciano a turno i due dadi. Se esce una coppia di valori identici, Dragomir si risveglia, e tutti sono costretti a bruciare (girandole sul dorso) le sezioni verticali di città che eccedano il numero di

nuvole presenti sulle proprie tessere cielo. Quindi, il giocatore attivo rilancia i dadi finché non ottiene due valori differenti. In questo caso ha a disposizione svariate opzioni: può utilizzare ciascuno dei dadi per prendere una delle tessere presenti sulla colonna identificata dal numero, oppure avvalersi dell'aiuto del personaggio corrispondente. Ciascuna tessera presa può essere utilizzata subito (per ampliare la città o fare una valutazione), o serbata sulla plancia personale (ma è possibile mantenere in sospeso al più due tessere). Le regole di costruzione sono semplici: si deve procedere dal basso verso l'alto (mura>torri>cielo) e non si può costruire su sezioni bruciate. Le regole di valutazione sono indicate sulle tessere decreto. I personaggi permettono di accumulare punti vittoria (saltimbanco), rubare una tessera messa da parte (ladro), distribuire tessere costruzione a tutti (oste), prendere una tessera costruzione dopo aver riempito l'espositore (architetto), valutare un decreto sulla plancia (sindaco), riparare fino a due sezioni di città e prendere una tessera magia (mago).

Alternativamente, si può utilizzare un valore qualsiasi per prendere una tessera magia o, se il lancio non è soddisfacente, utilizzare entrambi i dadi per selezionare una tessera o un personaggio qualsiasi. Le tessere magia forniscono varie abilità, fra cui protezione da un attacco del drago, protezione dai furti, punti vittoria, mentre le tessere decreto valutano la presenza in città di alcuni elementi caratteristici, o il completamento di alcune sezioni.

Non appena un decreto viene utilizzato, viene rimpiazzato, e il gioco si conclude quando non è più possibile rimpiazzarli. Oltre

ai punti accumulati durante la partita, chi ha valutato il minor numero di decreti ottiene un bonus.

Chiaramente orientato verso un'utenza familiare, Feuville ha materiali accattivanti, regole lineari e uno svolgimento fluido e piacevole. Le decisioni sono semplici e le meccaniche permettono di arginare in parte lanci poco fortunati; la componente di sfida alla fortuna dovuta agli attacchi del drago aggiunge una gradevole componente di azzardo, e può essere affrontata in modi diversi. I giocatori assidui lo troveranno inevitabilmente troppo casuale. Il gioco non si adatta in nessun modo al numero di giocatori; l'impressione è che in quattro tutto si riduca ad una corsa a valutare tanti decreti per pochi punti, a scapito dello sviluppo della città; migliore la resa in tre.





Finished!



di Friedmann Frieze
2F-spiele, Stronghold, 2017
N. Giocatori: 1
Durata: 30-45 minuti

Sono passati sei anni da Friday e l'uomo dai capelli verdi, nella sua eterna sperimentazione, torna a proporre un gioco puramente solitario; nonostante ritenga che quasi tutti i tentativi di FF di produrre nuovamente un gioco dello spessore di Power Grid siano drammaticamente falliti, e nonostante non trovi la sua vena sperimentale degna di particolare attenzione, visto il precedente illustre mi sono fatto tentare e l'ho acquistato.

Il tema non è dei più accattivanti visto che "inquina" il tempo libero con l'assillo lavorativo di completare le proprie pratiche nell'ordine previsto e nel tempo prestabilito, ma, in termini di gioco, pone un interessante rompicapo; si tratta di riordinare in maniera crescente un mazzo di 48 carte mescolate a inizio partita attraverso le azioni fornite dalle carte stesse man mano

che vengono rivelate; il mazzo, mescolato all'inizio e con la carta 48 come ultima, non viene più toccato ma solo "ripercorso" un numero variabile di volte (a seconda della difficoltà scelta) e manipolato per essere rimesso nell'ordine corretto.

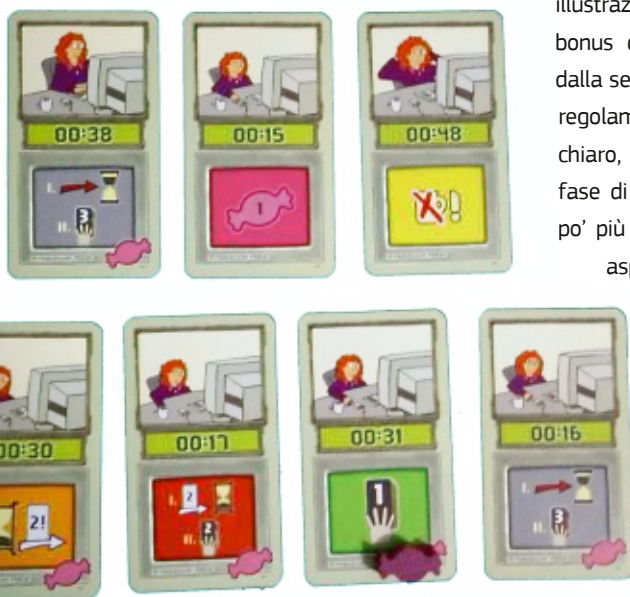
Durante ogni turno il giocatore pesca tre carte in sequenza che formano il tempo presente, queste carte possono essere ordinate a piacere e le loro azioni possono essere attivate spendendo energia (segnalini di legno a forma di caramella); le azioni permettono di pescare altre carte, scambiare carte dal mazzo con carte nel presente, muovere carte dal presente al passato oppure al futuro e viceversa; se la prossima carta della sequenza entra in gioco, questa può

sequenza in cui si trovano) nel passato, alcune carte del passato vengono rimesse in fondo al mazzo ed eventuali carte del futuro diventano il nuovo presente, a cui vengono aggiunte 3 nuove carte pescate dalla cima del mazzo; ogni volta che la carta 48 viene scoperta è richiesto di consumare della caffeina in forma liquida (segnalini di legno a forma di tazza di caffè) per rimanere svegli e proseguire il proprio lavoro; se il mazzo viene ordinato entro la fine della propria scorta di caffeina il gioco è vinto, altrimenti ci si sarà addormentati e si sarà aspramente redarguiti dal proprio manager.

Scatola di dimensioni contenute, ma non contenutissime con la scusa della presenza dei segnalini di legno, carte di formato non standard e materiali piacevoli con le illustrazioni di Harald Lieske e il piccolo bonus di un "filmato" animato generato dalla sequenza delle carte a gioco risolto; il regolamento, all'apparenza abbastanza chiaro, in realtà lascia qualche dubbio in fase di effettiva applicazione; richiede un po' più di spazio di quanto ci si potrebbe

aspettare da un "giochino" del genere, in parte anche per una non perfetta ergonomia delle carte che non permettono la sovrapposizione durante la partita (informazioni concentrate nel centro delle stesse).

Si tratta di un interessante problema "logistico" che richiede una serie di scelte basate sulla distribuzione delle azioni sulle carte e sulla coscienza dell'immutabilità del mazzo al di fuori delle manovre del giocatore nel "presente". Una ventata di pace per gli amanti dei giochi deterministici.



essere immediatamente aggiunta alla pila delle carte ordinate e venire quindi rimossa permanentemente dalla partita.

Una volta finita la manipolazione le carte del presente vengono spostate (nella



Harvest Island



di Chih-Fan Chen
Big Fun Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-40 minuti

L'isola di Formosa (l'attuale Taiwan) è caratterizzato da estati calde e umide e da miti stagioni invernali. Il clima favorisce la crescita delle vegetazione che, di fatto, si traduce nella possibilità di avere raccolti tutto l'anno, messi a rischio da improvvisi nubifragi.

In Harvest Island i giocatori interpretano dei contadini che devono massimizzare i

proventi derivanti dalla coltivazione della frutta. Molto belli i materiali, costituiti da un tabellone, dei segnalini e carte sottili e resistenti; impressionanti le illustrazioni, acquarelli di Cinyee Chiu (lo stesso illustratore di *Dragon Castle*).

Il gioco gravita attorno a quattro mazzi di carte (le stagioni) composti dai frutti tipici del periodo e carte clima (siccità e temporali), la cui composizione è solo parzialmente nota, dato che alcune carte vengono rimosse segretamente.

Una partita dura un numero intero di round, in cui ogni giocatore, durante il suo turno, esegue una delle due possibili azioni:

- coltivare i campi, ovvero giocare fino a due carte dalla mano e poi reintegrarle. Le carte possono essere usate come seme (su un campo vuoto), come frutto cresciuto (su un campo seminato con lo stesso tipo di carta), oppure possono essere lasciate in un deposito comune. Dopo aver giocato due carte, se ne pescano due, scegliendo da un espositore comune (che viene rimpiazzato con il deposito solo quando quest'ultimo contiene almeno quattro carte), oppure pescando dal mazzo della stagione corrente: se la carta pescata è un evento climatico

viene posta scoperta in un'apposita area, se è un frutto viene aggiunto alla propria mano. Eventi climatici contrastanti si cancellano; se viene rivelato per tre volte consecutive lo stesso evento, questo si verifica e obbliga ogni giocatore a dimezzare le carte presenti sul proprio campo più ricco.

- raccogliere la frutta, ovvero scegliere un qualsiasi numero di campi e svuotarli, scartando il seme e mettendo da parte i frutti, che varranno punti vittoria alla fine del gioco. Inoltre, se ha raccolto più frutti di un tipo di quanti non ne siano mai stati raccolti durante il gioco (e comunque almeno quattro), il giocatore riceve la rispettiva tessera "medaglia" che varrà punti alla fine del gioco.

La partita termina con l'esaurirsi dell'ultimo mazzo, e il punteggio finale è la somma dei valore della frutta raccolta, delle medaglie possedute alla fine della partita e delle carte ancora presenti nei propri campi.

Harvest Island è un semplice gioco riempitivo, con regole lineari e plausibili, accessibile anche ad un pubblico familiare, che mescola meccaniche di collezione di set con vincoli (in qualche modo analoghi a quelli imposti da *Bohnanza*), gestione della mano e una dose di sfida alla fortuna (dovuta agli eventi atmosferici). Le decisioni si sviluppano soprattutto a livello tattico, e la durata della partita è forse un po' troppo lunga rispetto al numero di scelte significative che si devono effettuare. L'impressione è che il numero giusto di giocatori sia nella parte bassa della scala, dato il progressivo decrescere del numero medio di carte disponibili per ciascuno (58, 41, 32) al crescere dei partecipanti.





Heaven & Ale



di Michael Kiesling, Andreas Schmidt
Eggertspiele, Plan B Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Ordo Cisterciensis Strictioris Observantiae.
Scritto così è certamente criptico ma basterebbe utilizzare il più comune "monaci trappisti" per far immediatamente brillare gli occhi a tutti i giocatori appassionati di buona birra.

Non è un segreto che la tradizione brassicola, nella storia, si sia intrecciata a doppio filo con la vita monastica. Heaven & Ale, novità di Essen per Eggertspiele, fa leva su quel binomio per la sua ambientazione tutt'altro che pervasiva ma che dona al titolo carisma e un tocco di eleganza ricercata.

Ogni giocatore ha a disposizione una plancia personale con un campo disegnato su mappa esagonale. Sulla stessa plancia un tracciato è utilizzato per marcare gli avanzamenti di sei segnalini: i quattro ingredienti base della birra (orzo, acqua, luppolo, lievito), il legno delle botti che la contengono e il mastro birraio. I giocatori, con una singola pedina, percorrono a turno un tracciato sui bordi del tabellone centrale, sostando sulle caselle e svolgendo le azioni ad esse collegate. Il vincolo da rispettare è quello di potersi muovere soltanto in avanti. Un meccanismo assai conosciuto e tutt'altro che innovativo (lo utilizzò Reiner Knizia nel 1993!) ma sfruttato qui in modo da enfatizzare tutti i suoi punti di forza: variabilità grazie all'allestimento casuale e forte interazione tra i giocatori sia limitando l'accesso alle tessere sia offrendo vantaggi esclusivi.

L'azione più frequente è l'acquisto di tessere da piazzare nel proprio campo. Scegliere se avanzare velocemente per ottenere la tessera desiderata o procedere lentamente e acquistare più tessere tra quelle che gli altri si sono lasciati alle spalle è il dilemma centrale del gioco.

Le tessere possono essere piazzate nella parte assoluta del campo o in quella in ombra e la decisione si riflette pesantemente sul costo dell'azione. La loro attivazione, regolata dall'acquisizione di specifici gettoni, produce soldi o avanzamenti degli ingredienti.

Il sistema di punteggio è singolare. La posizione del mastro birraio a fine partita determina un fattore di conversione e un moltiplicatore. Con il primo si massimizza l'avanzamento degli ingredienti operando cambi, con il secondo si moltiplica il valore raggiunto dall'ingrediente più arretrato. Il totale, unito ai punti derivanti da alcuni obiettivi raggiungibili durante la partita, determina il vincitore.

Se grossolanamente si possono individuare due strade per la vittoria, far avanzare le risorse o far avanzare il mastro birraio, nell'applicazione pratica ci si accorge presto che l'equilibrio tra questi due aspetti è molto delicato e non esclude affatto l'importanza degli obiettivi da realizzare durante la partita.

Il gioco di Kiesling e Schmidt è, con pochi dubbi, uno dei migliori titoli comparsi a Essen e merita di essere provato. Sorprenderà per il fine equilibrio tra interazione e tattica ma anche per la possibilità di leggere la partita in modi completamente diversi, talvolta spingendo il mastro birraio ai livelli più alti per migliorare il rapporto di cambio tra gli elementi che compongono la ricetta, talvolta massimizzando l'avanzamento degli ingredienti.

Un gioco veloce, severo e segaligno, ma appagante per quanti siano disposti a rinunciare a un arco narrativo avvincente in favore dell'emozione generata dal trovare le strategie giuste per la risoluzione di un problema.





Iberian Rails



di Tony Chen
Monsoon Publishing, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 70-90 minuti

Iberian Rails è l'opera prima di Chen Tony, un giovane e promettente autore di giochi taiwanese. Ferroviario atipico che potrebbe allegramente figurare tra i titoli medi della Winsome, quei giochi che partono dal tema treni e lo declinano in mille modi diversi. In comune hanno solamente il fatto di vedere compagnie diverse sviluppare le proprie tratte su una mappa di qualche genere. E Iberian Rails non fa eccezione.

Ognuna delle sei compagnie è dotata di un numero di cedole variabili (da sei a quattro). Il setup prevede un primo giro di aste per comprare una cedola di ciascuna compagnia, assegnando così ogni compagnia ad un giocatore. Quindi ogni giocatore, a turno, seleziona un personaggio dotato di poteri speciali. Ed è qui che inizia la partita. A turno ogni compagnia svolge una mossa tra quelle segnate sulla carta del personaggio in mano al

proprietario. Le possibilità sono tre:

- Espansione (con i soldi presenti nelle casse della compagnia).
- Asta aperta: in cui ogni giocatore rilancia come e quanto vuole e alla fine della quale i proventi vanno nelle casse della compagnia.
- Asta chiusa: in cui ogni giocatore punta in segreto una sola volta e i proventi finiscono nelle tasse del proprietario della compagnia.

Alla fine, e solo alla fine, di ogni asta il vincitore prende una cedola della compagnia e vengono distribuiti i dividendi. Tenete a mente questo meccanismo perché è fondamentale per la comprensione del flusso di gioco.

Ho provato questo titolo con tavoli diversi e ogni volta il senso di spaesamento è stato molto forte. Non è immediato come ci si deve comportare per portare a casa la vittoria e c'è il rischio di inquadrare il gioco per quello che non è.

Sgomberiamo subito il campo dal fatto che la componente azionaria sia importante. Non si vince investendo in maniera oculata nelle compagnie altrui. Ogni cedola rende sempre davvero molto più di quello che la state pagando nel corso della partita, quindi conviene sempre cercare di portarsi a casa ogni asta possibile. Devo dire che anche la componente topologica è piuttosto scriptata e ovvia almeno fino al tardo gioco. Non avrete insomma molti dubbi su come sviluppare le compagnie in vostro possesso sul tabellone.

Cosa resta dunque? Tanta ciccia. Il motore del gioco è tutto nell'aspetto finanziario. Vincere le aste e gestire bene i personaggi con i loro poteri speciali permette di surclassare allegramente gli avversari. Ecco dunque una menzione speciale al pool di personaggi disponibili. Ogni partita ne prevede tre fissi e gli altri variabili, questo per garantire un setup

equilibrato e sempre diverso. I poteri sono quasi tutti molto interessanti e spesso in grado di stravolgere le regole del gioco. Un buon giocatore è in grado di leggere la partita che si andrà a giocare considerando il tipo e l'ordine di uscita dei personaggi disponibili.

A conti fatti Iberian Rails sembra un bizzarro e riuscito miscuglio tra *Modern Art*, *Vanuatu* e *American Rails* della durata di un paio di ore intense e divertenti. La componentistica è buona ma non eccelsa per via di un paio di sbavature ergonomiche, il regolamento è cristallino e tutto sommato semplice.

È un titolo che si presta molto al runaway leader, soprattutto (essendo un gioco di aste) nelle prime partite. Lo consiglio agli hardcore gamers che abbiano voglia di esplorare qualcosa di nuovo e dal sapore esotico. Non sarà un capolavoro eterno, ma resta un bel gioiellino, che scalda i motori in attesa del prossimo gioco dell'autore (*Warriors of Jogu*, su Kickstarter in gennaio).





di David "Deiv" Malagoni

Ilôs



di Frédéric Guérard
La Boite de Jeu, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-50 minuti

L'introduzione di Ilôs parla in maniera evocativa di questo arcipelago sconosciuto da esplorare e sfruttare al meglio per i propri profitti. Per fare questo, ognuno dei giocatori, da 2 a 5, ha in dote 10 pionieri e 5 barche. Il gioco si sviluppa in turni nei quali tramite la gestione di una mano di carte azione potremo esplorare nuove sezioni dell'arcipelago di Ilôs, approdare sulle coste delle sue isole, sfruttare le sue risorse naturali (ebano, spezie, pigmenti e oro), costruire

forti o stazioni di commercio oppure darci alla pirateria per ostacolare i nostri concorrenti.

Ogni turno abbiamo a disposizione una mano di tre carte azione più una per ogni nave e forte che abbiamo in gioco; le carte sono di sei tipi, pari alle possibili azioni del gioco e vengono anche utilizzate per pagare dette azioni.

Le azioni sono:

- nave, con la quale mettiamo in gioco o spostiamo una nave e se vogliamo aggiungiamo una tessera esagonale dell'arcipelago, mettere in gioco navi serve oltre ad aumentare il numero di carte della mano a costruire sulle isole dove sono approdate o se le mettiamo su un covo dei pirati a far pagare di più agli altri giocatori che vogliono sfruttare le isole vicine - sulle isole possono essere presenti simboli risorsa oppure templi antichi o siti per costruzioni;
- piantagione: dove abbiamo una nave possiamo costruire una piantagione di ebano, pigmenti o spezie: questo ci darà diritto a fine turno ad una rendita;
- miniera d'oro; simile alla precedente, ma più costosa, permette di ottenere la risorsa oro;
- costruzione: permette di costruire un forte (aggiunge uno alla mano e protegge dai pirati) o una stazione di commercio (copia la rendita di una risorsa presente sull'isola);
- rovine: fornisce subito tre ori;

- mercato: il cuore del gioco è il mercato dei quattro beni prodotti nel gioco: questi hanno un valore gestito su un piccolo tabellone. Con l'azione mercato si può aumentare il valore di una merce - da 1 a 5 o dell'oro da 2 a 10 sempre in 5 passi. Questa azione la si può fare solo una volta a turno e al massimo dieci volte nel gioco.

Per marcare la proprietà di un sito, sia esso una piantagione, una miniera, un sito di costruzione con un forte o un mercato o un tempio viene posto un proprio colono. Dopo la fase azioni, dove è possibile usare un qualsiasi numero di carte per fare una o più azioni, c'è una fase di rendita dove le miniere e le piantagioni rendono ai giocatori una merce del tipo appropriato.

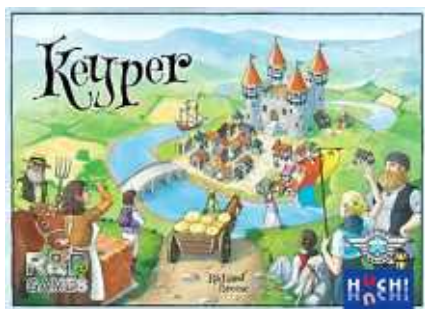
A fine gioco, quando un giocatore ha piazzato i suoi 10 coloni, il punteggio è dato dalle merci accumulate moltiplicato per il loro valore.

Ho trovato Ilôs veramente ben fatto, con poche e semplici regole piuttosto intuitive. La fase di esplorazione ci fa scegliere sempre tra tre tessere arcipelago e l'interazione è fatta sul mercato dove si varia il valore delle merci, sotto forma di attrito dato dai pirati e nella corsa ad accaparrarsi per primi le risorse disponibili che sono tutte esclusive. In due o tre giocatori il gioco è rapido e piacevole, in quattro o cinque il downtime si fa sentire e ha quell'effetto sgradevole di non poter pianificare la propria azione in quanto le condizioni di gioco sono drasticamente mutevoli. La sensazione è che si tratti di un gioco senza grandi luci ma anche senza grossi difetti e che si gioca in un tempo contenuto (anche se in cinque ben oltre i 35 minuti scritti sulla scatola). Può essere una buona scelta come gioco introduttivo visto il set ridotto di regole, la chiarezza degli obiettivi e la profondità di gioco.





Keyper



di Richard Breese
HUCH!, R&D Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Keyper è l'ultimo gioco della serie "Key" creato da Richard Breese e pubblicato dalla R&D Games. Con buona probabilità è anche il migliore degli otto che lo hanno preceduto in questa serie.

Il gioco si sviluppa su una plancia centrale, composta da moduli in quantità pari al numero di giocatori, e una plancia personale, a griglia quadrata, sulla quale vengono costruiti edifici in due tipologie. All'inizio della partita ogni giocatore ha a disposizione otto pedine organizzate in sette colori differenti. Un turno consiste nel giocare una di queste pedine su uno spazio azione della plancia centrale o su un edificio della propria plancia per attivarne l'effetto. Il colore della pedina utilizzata corrisponde alla sua specializzazione e se compatibile con lo spazio azione scelto il beneficio ottenuto raddoppia. Gli avversari, fuori turno, possono inviare una pedina in

aiuto di quella appena piazzata facendo ulteriormente aumentare la ricompensa per entrambi i giocatori.

Le possibilità per realizzare punti sono numerose. Gli edifici garantiscono punti se costruiti e migliorati, altri se occupati da animali, altri ancora necessitano di pietre preziose. I giocatori devono destreggiarsi tra tre tipologie di materiali grezzi, tre di lavoratori, otto tipi di animali, quattro tipi di gemme e sessanta tipi di edifici con una funzione esclusiva.

Tra le possibili azioni i giocatori devono anche, prima della fine della stagione in corso, prenotare uno dei moduli al centro del tavolo dal quale raccoglierà le pedine che formeranno la sua dotazione nella stagione successiva.

Keyper è un gioco impegnativo, che richiede un discreto investimento iniziale per comprendere in modo adeguato le meccaniche di piazzamento dei lavoratori e le conseguenze del partecipare, fuori turno, alle azioni degli altri giocatori. Superato questo primo gradino il gioco scorre fluido e stretto quanto basta da lasciare la sensazione che ci sia sempre qualcosa di meglio da fare tra le tante opportunità strategiche offerta dalla varietà di azioni e componenti.

Adattare le proprie scelte agli edifici disponibili in ogni stagione è importante ma un

buon numero di punti possono essere realizzati anche con gli edifici base, se utilizzati con criterio.

La buona disponibilità di azioni sulle plance e il limite di lavoratori utilizzabili ad ogni turno uniti all'opportunità di compensare la mancanza di lavoratori rispetto agli avversari, ripetendo azioni già svolte in precedenza, rende critico il passaggio di mano delle pedine, situazione che diventava opprimente nei titoli precedenti di Breese che utilizzavano meccaniche simili.

Le plance della campagna, a forma quadrata e con le azioni prestampate su una griglia 8x8, sono un vero oggetto di design, forse il migliore e più innovativo tra i contenuti di tutte le scatole riportate da Essen. Grazie a un sistema di pieghe ciascuna delle quattro plance contenute nella scatola può assumere ben quattordici combinazioni: cinque per la primavera, cinque per l'estate e quattro per autunno e inverno. Tenerla in mano e piegarla, operazione richiesta a ogni cambio di stagione per rimodellare le azioni disponibili, regala una singolare soddisfazione.

Keyper è un gioco per giocatori assidui, complesso e sfaccettato che saprà certamente incuriosire gli amanti di strategia e pianificazione che sono a proprio agio con partite che possono raggiungere le due ore. Promosso a pieni voti.





Kitchen Rush



di Vangelis Bagiartakis, Dávid Turczi
Artipia Games, 2017

N. Giocatori: 1-4

Durata: 30-45 minuti

Tema culinario, tempo reale, impossibile trattenersi dall'aprire il portafoglio e spendere i soldi, tanto che è stato l'unico acquisto commissionato per Essen quest'anno in mia assenza (escluse delle espansioni di giochi precedenti). Si tratta di un gioco cooperativo in cui fino a quattro giocatori prendono in carico la gestione di un ristorante dall'approvvigionamento degli ingredienti prima dell'apertura alla pulizia dei piatti dopo il servizio. Tutto avviene in tempo reale attraverso l'uso di clessidre rappresentanti i lavoratori incaricati delle varie operazioni.

Le clessidre vengono utilizzate per acquistare gli ingredienti e le spezie, accogliere i nuovi clienti, cuocere i piatti ordinati e servirli agli ospiti, ampliare il ristorante e lavare i piatti necessari per il servizio successivo; ogni azione ha un

numero limitato di spazi disponibili e viene attivata nel momento in cui una clessidra, finita, viene girata e piazzata nell'apposito spazio; la clessidra non può essere più toccata fino a quando tutta la sabbia non sarà scesa e l'azione scelta può essere svolta liberamente "senza limiti di tempo" ma è considerata terminata nel momento in cui il giocatore mette in funzione un'altra clessidra. Sono a disposizione anche due "lavoratori" aggiuntivi ma ogni lavoratore utilizzato dovrà essere pagato a fine servizio riducendo quindi gli utili del ristorante.

A fine partita (quattro servizi da quattro minuti ciascuno) si verifica se l'obiettivo scelto inizialmente è stato raggiunto o meno per determinare l'esito della partita; gli obiettivi variabili (per numero di giocatori e per difficoltà) permettono di focalizzare l'attenzione su aspetti specifici (es. l'utile del ristorante, il numero dei clienti serviti, la soddisfazione degli stessi) oppure utilizzare regole particolari o condizioni di partenza differenti; per complicare ulteriormente le cose c'è anche la possibilità di aggiungere eventi casuali che potrebbero danneggiare attrezzature o rendere inutilizzabili alcuni lavoratori.

Regole abbastanza chiare e materiali di discreta qualità, alcune delle clessidre hanno tempi sostanzialmente differenti tra loro, ma trattandosi di un gioco cooperativo la cosa lascia abbastanza indifferenti; il tempo reale ostacola un po' l'emergere del giocatore "Alfa" che però ha comunque la possibilità di farsi notare alzando la voce durante il gioco e nelle pause tra un servizio e l'altro.

Il gioco ricorda sicuramente i giochi *frenzy* per computer e risulta interessante, divertente e non banale; più controllabile se paragonato a *Wok Star* (altro culinario in tempo reale) per l'assenza della casualità nella disponibilità degli ingredienti; da profano rende l'idea di quella che potrebbe essere l'atmosfera in una cucina di un vero ristorante. L'aspetto più interessante che ho trovato è l'impossibilità di dire "ho sbagliato, rifaccio"; l'obiettivo delle clessidre è esattamente quello di mettere l'attenzione dei giocatori in difficoltà sfidandoli a non sbagliare perché un piatto cotto male non può essere corretto (*undone*) ma deve essere rifatto (*redone*) da capo.

Sicuramente una piacevole esperienza per una serata non troppo impegnativa da un punto di vista logico-strategico ma allo stesso tempo non necessariamente "caciarona" e scanzonata e sicuramente non del tutto rilassante.





Lancillotto



di Mario Papini

Ergo Ludo Editions, WizKids, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Alla corte di re Artù, i giocatori, nel ruolo di cavalieri, si muovono nell'antica Britannia compiendo eroiche imprese, maturando esperienze che permettano loro di apprendere le virtù cavalleresche mentre si dedicano all'interminabile ricerca del Graal.

Per otto round i giocatori abbandonano il castello di Camelot, percorrendo la strada che si dipana dal maniero, e visitano i vari luoghi rappresentati sulla mappa. Durante il proprio turno (giocato in base alla posizione relativa dei segnalini dei giocatori sul percorso) essi possono solo avanzare in senso orario, fermandosi nei luoghi che ritengono necessari per la loro formazione cavalleresca. Una volta tornato a Camelot, ciascuno occupa uno dei posti rimasti liberi alla tavola rotonda, garantendosi un bonus che utilizzerà nei turni successivi, finché un altro giocatore non lo reclamerà sedendosi al rispettivo scranno.

Il gioco offre quattro metodi principali per ottenere punti vittoria: acquisendo le virtù (che richiedono programmazione e collezione di set di risorse, che però non vengono spese - alcuni dei criteri di completamento sono interattivi, in quanto richiedono di confrontarsi con i set degli avversari), completando le imprese (che non richiedono programmazione ma implicano di spendere le risorse richieste per svolgerle), dedicandosi alla ricerca del Graal (che fornisce punti alla fine del gioco proporzionalmente alla differenza di impegno che i giocatori vi hanno profuso durante la partita), e possedendo la maggioranza per ciascuna delle risorse spendibili alla fine del gioco.

Mario Papini è un autore particolarmente attento alla connessione fra tema e meccaniche, disposto a sacrificare la linearità del regolamento ai fini di raggiungere un maggiore livello di simulazione e coinvolgimento. Lancillotto segue, ma solo in parte, queste linee guida. L'idea di base (avanzare in una sola direzione lungo un tracciato, facendo passi di lunghezza arbitraria, collezionando set di risorse) è piuttosto classica

(basta citare, uno su tutti, *Tutankhamen* di Reiner Knizia, edito nel 1993); in Lancillotto essa viene arricchita di minigiochi, corrispondenti alle varie "stazioni" del percorso: la coesione fra tema, meccanica e dinamica di ciascuna di esse è altalenante, brillando in alcuni casi (la Torre di Merlino o la Dama del Lago), mentre in altri, per motivi diversi, è più opaca (Graal e Morgana hanno buona coesione fra tema e meccaniche, ma la dinamica non risulta azzeccata; Fortezza e Terre Lontane non sono invece particolarmente legate al tema). Resta anche qualche asperità nel regolamento, necessaria per gestire alcuni casi particolari.

Il risultato è un gioco di stampo molto classico, quasi privo di alea, che richiede buone capacità di programmazione strategica e tattica ma che, complice l'eccessiva atomizzazione delle azioni (procurarsi un gettone di un tipo di risorsa, ad esempio, può richiedere fino a quattro turni del giocatore) trasmette una sensazione di lentezza e frammentazione che lo rende poco evocativo e coinvolgente. Altalenante anche la qualità dei materiali.





Lisboa



di Vital Lacerda

Eagle-Gryphon Games, Giochix.it,
2017

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-120 minuti

Per lasciarvi intuire di che tipo di gioco sto per parlarvi comincio col dirvi che Lisboa non ha una tesserina promemoria delle regole per giocatore ma un intero libretto di otto pagine. Tre di queste pagine sono utilizzate per spiegare gli effetti che nel gioco sono illustrati da icone teoricamente autoesplicative. Nella realtà solo dopo due o tre partite forse potreste ricordarvi il significato di quelle icone; fino a quel momento l'unico vostro riferimento sarà il numerino piccolissimo su ogni

pezzo che rimanda alla spiegazione sul prezioso libretto.

Il gioco descrive la ricostruzione di Lisbona dopo che è stata rasa al suolo da un terremoto, uno tsunami e dagli incendi che ne sono seguiti. Tutto ciò serve a giustificare una griglia per la costruzione della città completamente vuota e cubetti di tre diversi colori (le macerie dovute alle tre disgrazie) sparpagliati lì intorno a creare uno strano sistema per determinare il costo dei negozi che saranno costruiti e indurre i giocatori a collezionarli per ottenere maggiori possibilità di accumulo di merci e carte sulla propria plancia.

Il Re, ben consigliato, approfitta di questa situazione per dare una forma precisa alla città, radunando tutti i negozi simili nelle stesse vie del centro e collocando gli edifici pubblici intorno. Tutto ciò serve all'autore per assegnarvi punti (qui parrucche) per i vostri negozi in relazione agli edifici pubblici collegati, che devono essere del tipo giusto. Nel gioco voi costruite anche gli esercizi pubblici, anche se non dovrete pagarli ma solo fornire i progetti adeguati e il personale amministrativo, selezionato fra i vostri conoscenti, prima mandati a farsi le ossa al seguito di nobili e Re.

Tutte queste azioni [...insieme alla possibilità di produrre e vendere merci, dal valore

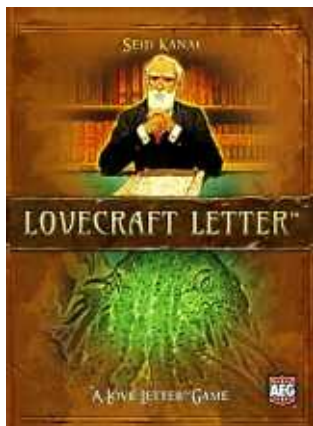
decrescente, attraverso navi, vostre e/o altrui... alla possibilità di ottenere favori dal clero... e da decreti che altro non sono che modi diversi di far punti a fine gioco...] sono ottenute attivando azioni permesse dalle tre importanti personalità che stanno dietro alla ricostruzione (tre tipi di azioni per personaggio). Ogni personaggio ha poi due modi diversi per essere attivato: facendo valere l'influenza acquisita oppure con più materiali doni... e questi diversi modi sono guidati da carte e da tre diversi modi di giocarle. Vi è venuto il mal di testa? Vero che non ci avete capito niente? Ecco. Vi servirà una partita per capire come attivare tutte le possibilità, un'altra per capire come ben s'intrecciano e disperarsi nel tentativo di capire cosa è meglio fare prima... e poi magari potrete cominciare ad apprezzare veramente il gioco e la varietà e profondità che sembra proporre. Se la varietà sia poi reale o solo teorica, a causa di strategie preferenziali che sfronderanno quelle che ora a me sembrano possibilità da esplorare, solo il tempo potrà dirlo. E solo a chi avrà la pazienza e il gruppo di gioco adatto a sviscerarlo potrà verificarlo.

Se invece fate fatica a fare tre partite di fila allo stesso gioco lasciate perdere: troppe regole, regolette e cavilli in questo Lisboa. E l'ambientazione, ben descritta ed utilizzata per creare tali cavilli, non è invece utile a farli ricordare ai giocatori.





Lovecraft Letter



di Seiji Kanai
Alderac Entertainment Group,
Pegasus Spiele, 2017
N. Giocatori: 2-6
Durata: 5-45 minuti

Lovecraft Letter è la versione di Love Letter ambientata nel mondo dei miti di Cthulhu. Non solo illustrazioni a tema sono state utilizzate ma anche regole aggiunte ad hoc per richiamare al meglio il nuovo tema. L'impianto delle regole è però rimasto lo stesso: ve lo riassumo brevemente.

Ogni giocatore possiede una carta assegnata casualmente fra quindici. Chi è di turno pesca una carta e decide quale scartare fra le due che si ritrova in mano. Ogni carta, oltre che un numero da 1 a 8, ha un effetto, che il più delle volte si applica quando viene scartata. Molti effetti portano ad eliminare un concorrente dalla mano in corso. Vince la mano chi rimane ultimo in gioco oppure, quando non rimangono carte da pescare, chi ha in mano la carta col valore più alto.

In questa mitica nuova versione l'autore aggiunge prima di tutto altre otto carte (più una accessoria che non fa parte del mazzo), una per numero, in versione corrotta. Le carte corrotte hanno creature dei miti, oppure personaggi od oggetti che compaiono nei celebri racconti, e innestano meccaniche diverse dalle solite (che invece si ritrovano identiche sulla versione "buona" della carta). Se un giocatore scarta una di queste carte diventa corrotto a sua volta e incappa nella possibilità di perdere la mano per pazzia all'inizio di ogni suo turno. Acquisisce però anche la possibilità di usare i poteri speciali descritti su ulteriori carte corrotte scartate nel resto del round: versioni migliorate delle carte normali o effetti diversi e potenti che permettono di vincere direttamente la mano o, addirittura, con Cthulhu, l'intera partita (ma a condizione di avere ben due carte corrotte fra gli scarti).

La vittoria della partita viene assegnata a chi porta a casa due round da buono oppure tre da corrotto. Da notare bene che le due cose non possono mischiarsi e che tale condizione può portare la partita a durare da dieci minuti a un'ora e passa, se i giocatori, fino a sei, si ostacolano bene, evitando che chi è ad un passo dalla vittoria vinca la mano in corso... oppure che la vinca con una modalità che non gli servirà a molto.

Mentre con Love Letter il gioco è chiaro e le partite acquisiscono una loro routine di svolgimento quando i giocatori sono esperti, con poche possibilità di nascondere alcuni ruoli importanti e tutte le carte che passano prima o poi nelle mani dei giocatori, qui le cose si fanno più confuse: più carte vuol dire meno possibilità di dedurre cosa gli altri hanno in mano e il meccanismo di controllo

della morte per corruzione induce alcuni giocatori a scartare alcune carte della cima del mazzo producendo un finale di mano che arriva sempre prima di quando ce lo si aspetti, con una sensazione di controllo sul gioco ancora più approssimativo; soprattutto giocando in sei.

Il gioco originale però non è certo famoso per le sue possibilità tattiche o strategiche e questa versione trovo aggiunga particolari divertenti che rendono il gioco meno monotono e con maggiori occasioni di suscitare sorrisi e ilarità al tavolo. Una versione ben riuscita, insomma, se siete disposti a mettere in tavola un gioco che potrebbe non essere più un filler, quale era Love Letter, e suscitare qualche dubbio nei giocatori non esperti.





Memoarrrr!



di Carlo Bortolini

Edition Spielwiese, Pegasus Spiele,
2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 10-20 minuti

Aver raggiunto l'isola dove il Capitano Goldfish ha nascosto il suo leggendario tesoro è stato un vero colpo di fortuna. Così come lo è stato scoprire gli scrigni pieni di dobloni e rubini. Realizzare che si trattava di un'isola vulcanica solo quando, con le tasche piene, è cominciata l'eruzione, un po' meno... adesso è giunto il momento di scappare!

Simpatico tema avventuroso/piratesco per questo titolo che rielabora in modo brillante uno dei giochi che fanno parte del bagaglio culturale di ogni (giovane) giocatore: il memory.

Il gioco si gioca su una griglia di ventiquattro carte (un quadrato di lato cinque da cui viene rimosso l'elemento centrale), ciascuna delle quali presenta uno di cinque possibili soggetti (pinguino, tartaruga, tricheco, granchio, piovra) in uno di cinque

possibili paesaggi (foresta, mare, deserto, vulcano e giardino fiorito). Una partita dura sette round, in cui i giocatori si alternano nel tentativo di trovare una via di fuga dall'isola: il primo giocatore scopre una carta; quello successivo deve rivelarne un'altra, che condivide con la precedente soggetto o paesaggio: se ci riesce resta in gioco, altrimenti viene eliminato dal round; in ogni caso, il giocatore successivo usa la carta appena girata per cercare il prossimo abbinamento. Quando tutti i giocatori tranne uno sono stati eliminati (eventualmente perché non ci sono più carte da rivelare), quest'ultimo pesca una carta tesoro (che può valere da uno a quattro punti); le carte scoperte vengono ricoperte (senza cambiarne la posizione!) e si inizia un nuovo round. Alla fine del gioco chi ha totalizzato più rubini vince; in caso di parità, il vincitore sarà chi ha preso più carte tesoro.

Una versione avanzata prevede che ogni animale attivi un'abilità quando viene rivelato: si va dalla possibilità di sbirciare una carta ancora coperta a quella di impedirne la scelta, passando dall'opportunità di

scambiare due carte adiacenti o l'obbligo di giocare più turni consecutivi.

Memoarrrr! è un filler per famiglie frutto di un'idea geniale, che rinnova in modo brillantissimo la classica sfida di memoria, ridando un po' di vantaggio agli adulti che sono normalmente destinati a perdere. La possibilità di condurre gli avversari in vicoli ciechi o comunque verso pattern che faticano a ricordare permette di affiancare una piccola componente strategica a quello che normalmente è un semplice sfoggio di capacità mnemoniche, rendendo il titolo adatto come salutarario diversivo anche per i giocatori assidui. Si tratta inoltre di un gioco fortemente magnetico, che cattura subito l'attenzione (e infatti è entrato nelle prime 10 posizioni della classifica SkoutAktion, organizzata dalla rivista Fairplay durante lo SPIEL).

Ottimi i materiali (che comprendono un efficiente riassunto pittografico di tutte le regole), e particolarmente notevoli le illustrazioni di Pablo Fontagner, famoso graffittaro.





di Marco "Agzaroth" Fregoso

Merlin



di Stefan Feld, Michael Rieneck
Queen Games, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 75 minuti

Dopo la delusione per *L'Oracolo di Delphi* e un generale imbolsimento degli ultimi anni, c'era molta attesa per il Merlin di Stefan Feld, chiamato a risollevare le sorti di un autore che forse dovrebbe ripensare un attimo la quantità di titoli pubblicati a favore della qualità.

In Merlin il tabellone centrale simboleggia idealmente la tavola rotonda, divisa in 24 spicchi, ciascuno corrispondente ad altrettante azioni, più o meno frequentemente ripetute. Attorno vi sono sei manieri, ciascuno con spazio per quattro lavoratori differenti e fornenti bandiere, scudi e risorse del proprio colore.

Sugli spicchi dalla tavola si muove una pedina per giocatore più quella comune di Merlino. Ogni partecipante ha a disposizione tre dadi del proprio colore più uno bianco per il mago. All'inizio di ciascuno dei sei round di gioco li tira tutti e poi li usa, uno a turno, per muovere

in senso orario la sua pedina o – quello bianco – il mago, che si può spostare anche in senso antiorario. Con queste mosse il giocatore sfrutterà principalmente meccaniche di collezione set, accumulando cose sulla plancia personale, cose che poi spenderà per prendere punti vittoria, ad esempio con un sistema di maggioranze sui sei manieri del tabellone o su un piccolo tabellone accessorio con esagoni da colonizzare. Il tutto è condito da una serie di incastri e bonus che danno sempre al giocatore la sensazione di poter fare qualcosa, senza mai lasciarlo a bocca asciutta.

Naturalmente, alla fine, vince chi ha più punti.

Merlin è un gioco deludente, non solo per la ripetitività della partita, ma per l'intera concezione con cui è stato creato. Il meccanismo centrale è una gestione dadi a cui manca però la profondità della vera gestione. Qui si tratta ogni volta di risolvere un mini-puzzle con i quattro risultati ottenuti, che ha il solo effetto di fare perdere tempo in un gioco che vorrebbe e dovrebbe essere più rapido e che invece stagna in un albero decisionale tanto misero quanto scontato, ma comunque rallentante. È la tattica a far da padrona, ma una tattica che ha profondità nulla, è solo un istantaneo problem solving, che può andar bene e anche soddisfare

in giochi introduttivi di durata e pretese dimezzate rispetto a questo Merlin.

Non aiutano l'interazione ridotta a un lumicino, non aiuta la scarsa possibilità di modificare i risultati (cosa che probabilmente aumenterebbe ancora tempi e noia), non aiuta la scarsissima componente strategica, relegata a banali carte obiettivo e a una plancia giocatore che è peraltro opzionale, quasi a voler dire "non vogliamo spaventarvi troppo aggiungendo un pizzico di profondità in più".

Al contempo il gioco è costruito per essere sempre premiante: non esiste azione che non ti lasci fare qualcosa, che non ti dia una piccola ricompensa, che non ti gratifichi con la sensazione di stare giocando "bene". In questo senso è l'emblema di una moderna concezione del game design che punta su ambientazioni di facciata, impatto estetico, gameplay banale alla portata di chiunque e soprattutto assolutamente non punitivo. Qualcosa creato esclusivamente come oggetto di consumo, per vendere in una fiera o poco più.

Ne risulta un gioco manieristico, ruffiano, affettato: giocato e subito dimenticato e, per fortuna, dimenticabile.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Michele Strogoff



di Alberto Corral
Devir, 2017
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60 minuti

Agli appassionati di Jules Verne non sarà passata inosservata l'iniziativa di dedicare un gioco da tavolo all'avventuroso personaggio del romanzo Michael Strogoff. Questo nuovo titolo è stato presentato ad Essen lo scorso ottobre e solo pochi giorni dopo era già presente a Lucca in italiano, grazie alla localizzazione di Devir Italia.

Esattamente come nel romanzo, ci si trova alla fine del XIX secolo nei panni di corrieri dello Zar, in viaggio verso la Siberia per avvisare il Granduca dell'imminente pericolo di invasione da parte dei Tartari, guidata dal traditore Ivan Ogareff. I giocatori competono per essere i primi a raggiungere la città di Irkutsk per sfidare e sconfiggere Ogareff. Il

tutto prima che i Tartari arrivino a Mosca poiché se questo capita il gioco avrà la meglio e nessuno potrà conquistare la vittoria.

Sulla plancia di gioco sono raffigurate le 12 tappe di viaggio che devono essere affrontate prima di raggiungere la meta. Su un percorso alternativo laterale, invece, si muove il nemico, segnando l'incedere della partita.

Il cuore del gioco è incentrato sulle carte: le carte viaggio, su cui sono rappresentati sia i pericoli da affrontare che gli eventuali bonus e malus che si guadagnano o si subiscono in caso di successo o insuccesso, e le carte azione, che si usano per superare gli ostacoli trovati lungo il viaggio. I pericoli sono di 8 tipi diversi e se ne possono incontrare uno o due per ogni viaggio, a seconda della città raggiunta.

Ogni turno vede il susseguirsi di due fasi, quella dei corrieri e quella del traditore.

Nel proprio turno i corrieri possono scegliere tra tre azioni: avanzare pescando una nuova carta viaggio, con il rischio di rimanere bloccati o di subire delle penalità se nella propria mano non ci sono carte che

contrastano gli ostacoli rivelati; riposare, per ripescare carte e/o recuperare punti energia e/o sbloccare delle carte coperte; risolvere dei pericoli, per ridurre la probabilità di incorrere in penalità lungo il procedere del viaggio. In aggiunta, ad ogni turno è possibile anche chiedere il supporto di uno degli aiutanti attivi.

A seguire si pesca una carta per determinare le azioni del traditore, che possono essere negative, come lo spostamento del segnalino Ogareff o del dado Tartari, oppure positive, regalando una carta ai giocatori, attivando un'abilità o facendo entrare in gioco un nuovo alleato.

Il tempismo con cui si incontra Ogareff determina il numero di carte negative che si devono risolvere per riuscire a sconfiggerlo; prima avviene l'incontro, più basso sarà questo numero. Inoltre è importante riuscire ad affrontare questa sfida nel pieno delle energie e con un ragionevole carico di carte in mano, obiettivo non così facile e scontato, considerato il consistente numero di pericoli presenti lungo il viaggio. Non è quindi così raro che la partita termini senza l'aver proclamato un vincitore.

Se da una parte questo titolo affascina e coinvolge grazie alla cura dei dettagli e alla fedeltà dell'ambientazione, dall'altro può lasciare qualche perplessità per via delle meccaniche di gioco, che prevedono scarsa interazione, limitata strategia e pianificazione ed un'importanza piuttosto marcata dell'elemento fortuna, che in diversi momenti può fare la differenza.





Mini Park



di Hsu Wun Hao
Soso Studio, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-25 minuti

Dopo il 2000 e la pubblicazione di *Carcassonne*, il tema di costruzione di territorio e la meccanica di piazzamento tessere sono diventati un binomio inscindibile, che genera molte pubblicazioni all'anno. Mini Park ricade in questa categoria: scopo del gioco è dare il contributo più significativo alla costruzione di un parco cittadino, cercando di soddisfare le esigenze dei possibili futuri utenti (bambini, adulti, animali domestici e selvatici).

I materiali contenuti nella piccola scatola sono di buona qualità: piccole tessere parco esagonali, tessere personaggio ed obiettivo rettangolari, gettoni punti vittoria e sei segnalini di legno (gli utenti del parco). Funzionali ma non particolarmente appariscenti le illustrazioni.

Il gioco si sviluppa in rapidi turni, in cui il giocatore attivo sceglie una delle due opzioni:

- aggiungere una tessera al parco, scegliendola fra le due sempre visibili o pescandola fra quelle coperte. Tale tessera deve essere piazzata, rispettando l'unico vincolo che le strade non possono essere interrotte: ogni lato che presenta una strada può connettersi solo con un lato di una tessera che presenti un segmento di strada. Il giocatore guadagna subito tanti punti vittoria quante sono le tessere adiacenti a quella che ha piazzato;
- invece di espandere il parco, il giocatore sceglie uno dei segnalini personaggio, prende le due tessere ad esso associate (una che descrive il criterio secondo cui il pezzo porterà punti vittoria alla fine del gioco, l'altra che indica un secondo obiettivo, casuale e non noto a priori, che frutterà la metà dei punti ottenuti da un altro personaggio) e piazza il corrispondente segnalino su una delle tessere del parco. Questa azione può essere svolta un numero limitato di volte durante la partita

(due volte se si gioca in due o tre giocatori, una altrimenti).

La partita termina quando sono state piazzate tutte le tessere. Ai punti accumulati durante la partita, ogni giocatore somma i punti del proprio personaggio più la metà di quelli forniti dal pezzo indicato dall'obiettivo segreto.

Una variante semplificata elimina gli obiettivi segreti e rende estremamente uniforme la valutazione dei personaggi.

Ambientazione e meccaniche fin troppo note, una durata estremamente contenuta, e spazio richiesto veramente ridotto (sia quando è chiuso nella scatola che quando è apparecchiato sul tavolo) sono le caratteristiche principali di Mini Park. Le novità introdotte sono due:

- l'asimmetria delle valutazioni finali, caratterizzata da criteri estremamente differenti (e a volte piuttosto elaborati) a seconda del personaggio;
- la libertà di determinare il momento in cui legarsi all'obiettivo personale, rendendo (in parte) pubblici i propri criteri di valutazione (e quindi sottoponendosi da quel momento all'ostruzionismo degli avversari).

Gli obiettivi nascosti scoraggiano politiche di sola attesa, ma introducono un'elevata aleatorietà e possono riservare sorprese spiacevoli (dato che solo in tre giocatori c'è la certezza di scegliere sempre un obiettivo segreto che frutti effettivamente punti). Il breve regolamento riesce ad essere oscuro in qualche punto.

Fin troppo lineare e piana la versione semplificata, probabilmente adatta solo a giocatori giovanissimi.





di Marco "Agzaroth" Fregoso

Mini Rails



di Mark Gerrits
Moaideas Game Design, 2017
N. Giocatori: 3-5
Durata: 40-60 minuti

Mini Rails è un gioco basato su costruzione rete e azionariato. Vuole mimare e condensare i classici ferroviari azionari in un filler da mezz'ora che, pur nella sua semplicità, non perda un'ottima profondità e diventi un vero e proprio "filler per gamer". Ci riesce, anche con qualche twist interessante.

Si assembla il piccolo tabellone modulare esagonale, fatto di piccoli esagoni contenenti

pallini rossi o bianchi nella quantità da uno a tre. Ci sono sei compagnie ferroviarie che partono ciascuna da un vertice dell'esagono-tabellone. I gettoni di tali compagnie vengono messi in un sacchetto ed estratti in numero pari ai giocatori $\times 2 + 1$ in ciascuno dei 6 round di gioco. In pratica nel proprio turno il giocatore, che agirà due volte in un round, può solo o comprare un nuovo gettone che fungerà da azione, oppure piazzare un gettone sul tabellone, facendo aumentare/diminuire le azioni di quel colore per tutti i partecipanti, a seconda dei pallini rossi o bianchi coperti. Agendo due volte, il giocatore fa entrambe le azioni (comprare e costruire) nell'ordine che desidera.

L'ordine di turno per il round successivo è stabilito in base ai gettoni presi, in modo tale che la scelta del colore influisca anche su quanto presto si giocherà nel prosieguo della partita.

Il gettone avanzato in ogni round viene messo a "pagare le tasse". A fine partita, le compagnie che hanno pagato almeno una volta eliminano i gettoni azione con valore negativo, mentre quelle che non hanno mai pagato eliminano i positivi. Il giocatore col totale più alto vince.

Mini Rails ha un meccanismo elementare e lineare: fai due mosse a round, una per

tipo, nell'ordine in cui hai scelto i gettoni nel round precedente. In questa essenza c'è tutto quello che un azionario può offrire: azioni che salgono e scendono, compartecipazione, alleanze momentanee, blocchi, attacchi diretti agli altri. Il sistema semplice con cui si stabilisce l'ordine di turno aggiunge un ulteriore piccolo strato strategico a breve termine, elegante e da non sottovalutare.

Altro twist particolarmente apprezzabile è il fatto che le compagnie devono pagare le tasse, per essere fruttuose. Questo significa che più gettoni preleverai di quel colore, più costruirai per vedere quelle azioni crescere di valore, meno probabilità ci saranno che uno di quei gettoni avanzi dal display e vada a mettere realmente a frutto tutto il tuo lavoro.

Da considerare anche il numero dei gettoni nel sacchetto è noto e che verranno pescati tutti: ciò aumenta le possibilità di calcolo strategico e la profondità.

Quello che principalmente si avverte come difetto è un possibile e non infrequente kingmaking nel round finale, soprattutto ad opera dell'ultimo giocatore. Ci si può trovare a determinare la vittoria tra altri due, semplicemente scegliendo – ed è obbligatorio – un disco piuttosto che un altro. Ovviamente in quel caso, se possibile, si massimizza il proprio punteggio, anche se non si vince e questo determinerà, nel modo più "onesto" possibile, il vincitore della partita.

In conclusione davvero un bel gioco, un filler in grado di dare soddisfazione trasversalmente ad un sacco di giocatori. Una menzione finale anche per i materiali all'altezza, incluso un divisorio interno finalmente funzionale.





Minute Realms



di Stefano Castelli
dV Giochi, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 15-30 minuti

Minute Realms è un gioco minuto (sia nelle dimensioni che nella durata) in cui i giocatori devono costruire il proprio reame ed ottenere il maggior numero di punti vittoria in soli otto turni, all'inizio dei quali ciascun giocatore riceve una carta edificio, mentre ne vengono piazzate altre due in un'area comune. A turno ciascuno decide quale carta costruire: quella ricevuta, quella di un altro giocatore o una dell'area comune. Se si sceglie una carta che non sia quella ricevuta, si devono eseguire le azioni di scambio come indicate sulla carta scelta. Tali azioni sono uno dei pochi modi per ottenere monete, unica risorsa presente nel gioco e necessarie per la costruzione. Al tempo stesso tra le azioni di scambio potrebbe esserci quella di piazzare, coperta, una tessera barbari nella plancia invasione.

Una volta scelta la carta, il giocatore deve decidere se costruire l'edificio rappresentato, oppure erigere gratuitamente un bastione

difensivo (girandola sul retro), utile per respingere le invasioni barbariche che avverranno alla fine del quarto turno e a fine partita.

Quando tutti i giocatori avranno scelto e giocato la propria carta il turno termina; le carte rimaste vengono scartate e nuove carte vengono distribuite per il prossimo turno; il segnalino primo giocatore avanza in senso orario. Alla fine del quarto round avviene la prima invasione dei barbari: si rivelano le tessere barbari presenti sulla plancia e se ne calcola il valore di attacco, che viene confrontato con le difese di ciascuno: chi fallisce il test è costretto a girare una delle proprie carte e trasformarla in bastione.

Il gioco riprende e, dopo altri quattro turni, avviene la seconda, in cui vengono conteggiate tutte le tessere dei barbari presenti nella plancia invasione. I giocatori che riescono a respingere l'invasione aggiungono i punti degli invasori come punti vittoria a quelli presenti sulle carte; tali punti sono spesso variabili e dipendono dalla presenza e composizione degli altri edifici presenti nel proprio reame; questo aspetto conferisce una certa profondità strategica al gioco, tenendo presente che la sua durata è di pochi minuti. Il giocatore con più punti vittoria viene proclamato vincitore.

Minute Realms dichiara già nel suo titolo che vuole essere un gioco breve e minuto nella possibilità di agire dei giocatori (solo otto

carte e una sola risorsa); questo non significa che non possa offrire una buona sfida.

C'è profondità, nella pianificazione per massimizzare il valore del proprio reame a fine partita; c'è interazione, perché talvolta è meglio "rompere" il gioco degli avversari; ci sono scelte dolorose da fare, come rinunciare ad una costruzione per avere un bastione, oppure scegliere un'altra carta per eseguire le azioni scambio ed ottenere le monete che sono sempre scarse. Tutto questo in mezz'ora di gioco.

L'aspetto negativo che ho riscontrato in Minute Realms sta nella dipendenza dalla fortuna, in particolar modo dalla pesca delle carte in funzione alla propria posizione nel turno. Purtroppo quando si è ultimi le scelte a disposizione sono limitate e potrebbero non essere soddisfacenti considerate le modalità di valutazione delle carte.

I materiali sono buoni, con una particolare menzione per le illustrazioni di Pawel Hordyniak e le monetone in plastica.

Il gioco si spiega in cinque minuti e anche se potrebbe essere proposto ad un gruppo di giocatori casuali, credo sia più indicato per un pubblico esperto che voglia iniziare/terminare una serata di gioco.

Se pensate che profondità e interazione siano solo per giochi più impegnativi e lunghi provate Minute Realms, potrebbe stupirvi.





Le Montagne della Follia



di Rob Daviau

IELLO, manCalamario, 2017

N. Giocatori: 3-5

Durata: 60-90 minuti

Il proliferare delle ambientazioni lovecraftiane, complice il decadimento dei diritti di autore sulle opere del prolifico autore del fantastico, ha colpito anche la IELLO che, all'ultima SPIEL di Essen, ha presentato il suo Mountain of Madness, di Rob Daviau, già noto al pubblico degli appassionati per essere anche co-autore di *Pandemic Legacy*.

Il gioco di Daviau esiste già in una versione localizzata, con il nome *Le Montagne della Follia*, grazie a manCalamario, uno dei più giovani editori italiani di giochi da tavolo.

Le Montagne della Follia ripercorre la trama dell'omonimo romanzo dello scrittore statunitense che narra le gesta di alcuni esploratori impegnati in una spedizione nell'Antartico. La missione si trasforma presto in una sequenza di inquietanti scoperte.

Dopo l'avvistamento di una montagna apparentemente più alta di qualsiasi altra sulla Terra e una inspiegabile carneficina che riduce il numero degli esploratori, i sopravvissuti decidono di proseguire nella ricerca utilizzando un aeroplano. Ciò che il protagonista vede risalendo la montagna compromette, come in ogni scritto di Lovecraft che si rispetti, la sua sanità mentale. Nel gioco la squadra, a bordo di un aereo, esplora le tessere disseminate sulla montagna, disegnata sul tabellone, alla ricerca di reliquie che possano suffragare la sconvolgente scoperta di una civiltà aliena. Così facendo scivoleranno lentamente nella pazzia che sarà l'ostacolo principale per impedir loro di raggiungere la vetta e fuggire.

Ogni tessera rappresenta una prova da superare giocando carte dalla mano dei giocatori in quantità e assortimento prestabilito dalla tessera stessa. È nell'interesse dei giocatori non sprecare più carte del necessario e le carte non devono mai essere rivelate durante la discussione ma solo giocate coperte entro un tempo scandito da una clessidra. Solo a quel punto vengono rivelate per verificare il successo dell'impresa. Non bastasse, ogni progresso nel gioco comporta la progressiva perdita di sanità mentale in forma di carte,

assegnate ai giocatori, che definiscono precisi comportamenti a cui è necessario attenersi durante la fase della scelta delle carte. Folli ovviamente. Grattarsi ossessivamente durante la conversazione, parlare nascondendo la bocca o potendo solo porre domande o solo accarezzando la faccia di qualcuno...

Come accade per molti giochi cooperativi con una fase di concertazione a tempo, *Le Montagne della Follia* presta il fianco a un approccio caciaroni che tende a guastarlo. Se giocato in modo più pacato invece consente di apprezzarne non solo i subdoli tranelli nascosti nelle imprese da superare ma anche tutti i risvolti del regolamento inseriti per aiutare i giocatori nella risoluzione degli eventi fino alla vittoria.

Generalmente i giochi che impongono limitazioni fisiche nel mondo reale generano situazioni di comicità. Questa dinamica, associata al bisogno di portare a termine un compito razionale in un tempo limitato, genera invece disagio, cosa che appare perfettamente in tema con l'ambientazione del gioco. Chiunque volesse approcciare questo titolo dovrà tenerne conto per non rimanere deluso da un'aspettativa tradita.





Mystery of the Temples



di Wei-Min Ling
EmperorS4, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-40 minuti

Capita che dopo aver spulciato per giorni la lista delle nuove uscite di Essen, comunque qualche gioco a caso finisca nel mio trolley, forse affascinato dal fatto che si tratti di un gioco di difficile reperibilità e dal fascino orientale.

Così sicuramente è stato per *Mystery of the Temples*, edito dal Taiwanese EmperorS4. Il gioco si presenta in una scatola delle dimensioni di una cartolina che contiene qualche meeple e una manciata di gemmine in cinque diversi colori più uno neutro, più quattro plancette giocatore grandi come una carta di Dixit e un mazzetto di carte più piccole.

In MotT siamo dei Curse Breaker, personaggi di fantasia che sono in grado di spezzare le maledizioni che tengono custodite arcane rune magiche all'interno di templi in un mondo di fantasia. Per fare ciò, dopo aver preparato l'area di gioco con un percorso circolare fatto da carte tempio e carte terre selvagge vi poniamo il nostro alter ego di legno e al nostro turno ci è permesso fare da uno a tre passi – quindi carte – gratuitamente in senso orario o di più pagando se possiamo gemme incolore. Le carte occupate da altri, fino a quattro, giocatori non contano e non vi ci possiamo fermare. Nelle carte tempio possiamo raccogliere una gemma del colore corrispondente o rompere la maledizione del tempio, mentre nelle altre possiamo ottenere gemme o convertirle. Naturalmente l'obiettivo principale del gioco è rompere più maledizioni possibile e per fare

questo dobbiamo creare sulla nostra plancetta delle sequenze di gemme colorate come richiesto dal tempio; per ognuno dei templi sono definite sequenze da 3 a 5 gemme, più lunga sarà la nostra

sequenza più punti vittoria otterremo a fine gioco. Inoltre, ognuna di queste operazioni ci permette di acquisire una carta runa che potenzia le azioni di raccolta e conversione delle altre carte del percorso.

Il gioco procede in questo modo: al nostro turno cerchiamo di prendere o convertire gemme che ci permettano di occupare un posto nel tempio (i posti delle maledizioni infrante sono limitati ed esclusivi) e nel contempo fermarci in posti che ostacolino gli altri giocatori, i quali non possono fermarsi nella stessa casella che occupiamo, oppure raggiungere una sequenza a cui altri puntano prima di loro. Le gemme che guadagniamo devono trovare posto sulla nostra plancetta che ha 12 posti e le sequenze per rompere le maledizioni ed ottenere le carte runa devono trovarsi su di essa in ordine esatto in un reticolo connesso. Come azioni libere posso pagare una gemma incolore per scambiare due gemme su questo reticolo o quattro gemme incolore per averne una di qualunque altro colore. Inoltre il numero totale delle gemme è limitato e se finisce un colore posso sottrarle al giocatore che ne ha il maggior numero.

Per giungere a conclusioni, MotT è un giochino ben fatto ma piuttosto arido, un astratto con pochissimo caso (l'ordine delle rune che posso acquisire da ciascun tempio) e moderata interazione. Per cercare di "movimentare" il gioco l'autore ha aggiunto un potere variabile per ogni giocatore e qualche obiettivo in più alla semplice rottura delle maledizioni: set collection delle rune acquisite e una valutazione a fine gioco delle maggioranze di maledizioni rotte per ognuno dei 5 templi, non riuscendo però del tutto a trasformarlo in un gioco divertente. Dalla sua gli riconosco la grande pulizia e il fatto che, anche in quattro giocatori difficilmente si andrà oltre l'ora di gioco facendomelo classificare come "fillerone".





Nome in Codice Duetto



di Vlaada Chvátil, Scot Eaton
CGE Czech Games Edition, Cranio
Creations, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-30 minuti

Due agenti sono in missione in una città affollata. Ognuno deve contattare nove agenti segreti conosciuti dall'altro. Comunicando attraverso messaggi in codice devono superare gli assassini nel tentativo di completare la loro missione prima che scada il tempo.

In Nome in Codice Duetto i due giocatori devono collaborare per vincere e indovinare le quindici parole chiave prima che scada il tempo a loro disposizione.

Il setup consiste nel comporre con le carte, contenenti parole di vario genere, una griglia 5x5 sul tavolo, posizionare su un piedistallo la carta chiave in modo che un giocatore ne veda un lato e l'altro giocatore quello opposto e porre sul tavolo un numero di segnalini timer o tessere passante pari al numero massimo di turni che i giocatori vogliono provare a impiegare per battere il gioco (variano da nove più difficile, a undici più semplice).

Su ogni faccia delle carte chiave sono

rappresentate delle griglie 5x5 corrispondenti alle carte in tavola, in verde sono segnalate le carte che in tavola rappresentano i 9 agenti segreti, in nero 3 assassini, in beige tutti i passanti. Attenzione però tra il fronte e il retro delle carte chiave ci sono delle differenze! Tre agenti segreti sono in comune tra i due giocatori, mentre delle tre parole in nero (assassini) sull'altro lato una è nera (assassino), una è verde (agente) e una marroncina (passante).

Come si svolge il gioco? In pratica il giocatore deve cercare un termine che caratterizza una o, meglio, più carte agente segreto e dirlo all'altro giocatore, indicando un numero, generalmente pari al numero di carte che quell'indizio accomuna. A quel punto l'altro giocatore riflettendo dovrà toccare, una dopo l'altra, le carte che secondo lui corrispondono all'indizio: può proseguire fintanto che indovina, mentre se intercetta un passante il turno si ferma e viene posizionato un segnalino timer sul lato passante, con la freccia rivolta verso di lui; in caso venga intercettato l'assassino il gioco finisce immediatamente e la partita è persa.

Ogni volta che un turno è finito viene girato un segnalino timer, anche quando il segnalino timer viene utilizzato per indicare un passante in realtà il turno si è esaurito. Si continua così fino a che non vengono individuati tutti e quindici gli agenti segreti, non si cade nell'imboscata degli assassini o terminano i segnalini timer e si procede a un ultimo turno utilizzando le indicazioni che abbiamo a disposizione. In questo caso al primo tentativo fallito la partita termina immediatamente.

Questo gioco ha due particolarità rispetto al predecessore: è giocabile chiaramente in due, ma è possibile adattarlo anche a più giocatori rimanendo un cooperativo. Inoltre c'è la possibilità di giocare con una mappa delle

missioni che dona al gioco una sorta di modalità "campagna". Nome in Codice Duetto prevede anche la regola avanzata dell'indizio zero, che serve generalmente per escludere una carta.

Il gioco sembra facile ma non lo è affatto, su una decina di partite mi è successo solo una volta di completarlo in undici turni, forse sono un po' schiappa, ma sicuramente non è un gioco banale.

Il gioco ha una elevata rigiocabilità: cambiando sempre le parole in tavola e le carte chiave, difficilmente riuscirete a giocare una partita uguale all'altra. Lo trovo adatto per amici affiatati e lo consiglierei davvero anche a delle coppie; l'ho trovato divertente e veloce.





di Giuseppe "Peppe74" Ammedola

Noria



di Sophia Wagner
Edition Spielwiese, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Titolo di debutto per Sophia Wagner, giovane autrice vincitrice dello Spiel des Jahres Fellowship, una sorta di finanziamento, messo a disposizione dal famoso premio tedesco, per autori emergenti.

Noria è ambientato in un mondo steampunk, ben riprodotto nei disegni e nella bella grafica, e ha la sua meccanica centrale in quella che è stata innovativamente definita "costruzione rondella" (come fa a mancare una ruota in un universo steampunk?).

Ogni giocatore gestisce una struttura che è fatta di 3 ruote concentriche, in queste ruote sono posizionati i dischi azione: la rondella esterna ha 6 spazi disponibili, quella centrale 4 e quella più interna 2. Ad ogni fine turno di gioco le ruote ruotano di un passo, cambiando la disposizione delle azioni. Nel proprio turno di gioco si attivano un massimo di 3 differenti dischi azione, posizionati su ruote diverse e tutti nella metà inferiore (facilmente riconoscibile

perché integrata con la plancia giocatore).

Le azioni consentono di interagire con la ruota, per aggiungere nuovi dischi o migliorare quelli presenti, di esplorare le isole esterne per approvvigionarsi delle 3 risorse base, o costruire fabbriche per trasformare le 3 risorse in merci. Infine risorse e merci servono, principalmente, per salire sui 4 tracciati sul tabellone. A fine partita ogni tracciato darà punti per gli step di avanzamento moltiplicato per il relativo moltiplicatore. Prima della fase azione si possono manipolare i dischi pagando Conoscenza, dopo aver completato le azioni, con la stessa valuta, è possibile alterare i moltiplicatori, con un costo incrementale con l'avanzare dei turni di gioco. L'interessante meccanismo prevede che quando si alza il valore di un moltiplicatore se ne deve abbassare un altro: oltre ai moltiplicatori collegati ai 4 tracciati ne sono presenti altri due per l'avanzamento massimo e minimo.

Come si evince dalla descrizione Noria si compone di due parti, distinte, ma ben integrate. La costruzione della ruota è la parte di pura programmazione, dove l'interazione è totalmente assente; non per niente il gioco prevede anche una versione in solitario, non

inclusa nel regolamento stampato, ma scaricabile. Il rischio di ridurre il gioco a creare dei modelli di rondella ottimizzati, comunque da mettere in conto, sembra scongiurato dalla variabile disposizione delle isole con cui interagire, dalle limitate risorse in esse presenti, dal costo variabile dei dischi azione, casualmente assegnato in fase di setup, e dall'integrazione con la seconda fase, che è l'avanzamento sui tracciati e la variazione sui relativi moltiplicatori. Questa, di contro, presenta una forte interazione, potenzialmente anche cattiva, e se non si presta attenzione a investire la preziosa risorsa della Conoscenza per modificare i moltiplicatori con il giusto tempismo, si rischia di vanificare tutti gli sforzi. L'unico modo che offre il gioco per realizzare punti vittoria è dai quattro tracciati: una scelta estrema, di cui va sicuramente apprezzata l'eleganza, in un panorama ludico che propone sempre più spesso insalate di punti in svariate forme.

Il tempo dirà quanto Noria può essere longevo, di sicuro si presenta come una delle novità più interessanti e intriganti della fiera, consigliato a chi cerca giochi di stampo tedesco strategicamente profondi.





di Lucio "Iago" Pierobon

Pandemic Legacy: Season 2



di Rob Daviau, Matt Leacock
Z-Man Games, Asmodee, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Arriva la tanto attesa seconda stagione di Pandemic Legacy. Mi asterrò da qualunque spoiler sull'avanzamento del gioco cercando di raccontarne le sensazioni e le condizioni di partenza.

Il mondo come noi lo conosciamo non esiste più, 70 anni fa una pandemia incurabile ha spazzato via gran parte della popolazione; i superstiti sono sparpagliati per il globo con limitatissimi contatti tra di loro e l'unica Rete di supporto coinvolge alcune città sulle sponde dell'Atlantico e del Mediterraneo, isolate dall'entroterra per evitare il contagio, e tre isole galleggianti al largo delle coste spagnole, canadesi e senegalesi (più o meno) dove la popolazione è riuscita ad evitare qualunque forma di contatto con il virus letale.

I giocatori sono parte del governo della Rete e sono incaricati di pattugliarne le regioni

periferiche portando generi di supporto alle popolazioni che permettano ai sani di sopravvivere anche in caso di apparizione dell'infezione tanto temuta e ancora incurabile e di cercare di esplorare l'entroterra continentale alla ricerca di insediamenti sconosciuti o ancora fuori contatto.

In termini di meccanica il gioco non si discosta di molto dall'originale, anche se le condizioni iniziali sono sostanzialmente opposte sia alla stagione precedente che al progenitore. C'è un mazzo dei giocatori con le carte degli insediamenti in 3 colori e alcune azioni speciali e un mazzo delle infezioni con le carte di tutti gli insediamenti tranne le isole galleggianti; la prima differenza evidente è che essendo gli insediamenti 3 o 4 per colore ogni carta (in entrambi i mazzi) esiste in multiple copie; i giocatori hanno un potere iniziale che viene scelto dai giocatori (e appiccicato alla scheda del personaggio).

Ogni insediamento ha una popolazione iniziale ed è dotato di 3 unità di generi di supporto che vengono ridotti dalle carte pescate inizialmente dal mazzo infezione (un'unità rimossa per carta) e che dovranno essere riforniti durante la partita dai giocatori fino al massimo della popolazione della città; i giocatori dovranno produrre i generi di supporto (inizialmente solo nelle isole galleggianti) e consegnarli agli insediamenti prima che le infezioni li consumino perché se una città senza

supporto dovesse essere ulteriormente infettata si genererebbe un focolaio che renderebbe pericoloso visitarla e ne ridurrebbe la popolazione a fine partita.

I giocatori devono poi costruire nuovi centri di produzione nelle città periferiche (per produrre in loco e facilitare la distribuzione) e cercare di esplorare specifiche aree ancora non raggiunte dalla Rete; entrambe queste azioni richiedono l'accumulo di carte dello stesso colore da spendere in specifiche città; il tabellone di gioco è pressoché vuoto, con solo l'area centrale occupata dalla mappa e l'esterno avvolto nella nebbia; le azioni speciali pressoché identiche a quelle originali con le differenze date dalla sostituzione del concetto di contenimento con quello di supporto; spiccano le carte che permettono la produzione di massa che possono essere usate normalmente per produrre in una singola locazione o un numero limitato di volte per produrre in tutte le fabbriche possibili (e una volta consumate devono essere rimosse dal gioco, legacy-style).

Materiali e regolamento in perfetta linea con le ultime versioni del gioco base e degli altri giochi legacy e un'intrigante implementazione di un'idea brillante che ha dato una scossa al mondo del gioco; non c'è nulla da fare, Rob Daviau ha avuto un'idea straordinaria che sta venendo sviluppata meravigliosamente dall'editore e che dovrebbe essere provata almeno una volta da tutti gli appassionati, perché può essere apprezzata o meno ma non può certamente essere ignorata.

Nell'attesa di trovare un altrettanto valido sviluppo competitivo del concetto, godersi la reazione dei neofiti appassionati alla rimozione dei componenti del gioco non ha prezzo!





Paper Tales



di Masato Uesugi
Catch Up Games, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30 minuti

In Paper Tales (reimplementazione di *Vorpals*, dello stesso autore, autopubblicato nel 2010), i giocatori selezionano le proprie unità per espandere, sia militarmente che civilmente, il loro piccolo regno. L'inesorabile scorrere del tempo li obbligherà a variare dinamicamente i propri schieramenti, sfruttando dove possibile le combinazioni delle abilità dei singoli elementi.

Nella scatola troviamo una plancia centrale (con funzioni conta turni e segna punti) e i relativi segnalini, gettoni denaro ed età, un mazzo di carte. Notevoli le illustrazioni di Christine Alcouffe; semplice chiara e leggibile l'iconografia utilizzata.

Una partita dura quattro round, ciascuno suddiviso in sei fasi:

- reclutamento, in cui ogni giocatore seleziona cinque carte/unità attraverso il

meccanismo standard di draft (prendi una carta e passe le altre in senso orario o antiorario a seconda del turno) che ha reso famoso *7 Wonders*;

- schieramento, in cui ogni giocatore piazza segretamente unità nella sua zona di gioco, in modo da avere al più quattro carte (o cinque, se ha costruito almeno un edificio a livello avanzato) suddivise su due righe. Quindi tutti le scoprono simultaneamente, pagandone il costo e attivando le eventuali abilità di schieramento;

- guerra, in cui ogni giocatore confronta la propria forza militare (fornita dalle unità sul fronte, ovvero nella prima riga) con quelle degli avversari alla propria destra e sinistra, incassando punti vittoria per ciascuno scontro non perso;

- rendite in denaro, date da una rendita fissa più quella fornita dalle proprie carte;

- costruzione degli edifici, in cui si utilizzano materie prime prodotte dalle unità per costruire/migliorare uno dei propri edifici (uguali per tutti i giocatori);

- invecchiamento: ogni unità che ha almeno un segnalino età su di sé lascia il gioco; ogni altra unità rimasta riceve un segnalino età.

Molte carte hanno abilità che si attivano in questa fase e che interagiscono col meccanismo dell'invecchiamento.

Alla fine del quarto turno, si sommano i punti accumulati durante la partita con i valori degli edifici costruiti, per determinare il vincitore.

Non è difficile identificare quali siano le radici di Paper Tales: il meccanismo di draft, lo scontro militare con i soli vicini, il sistema di produzione e utilizzo delle risorse, tutto è mutuato dal grande successo di Antoine Bauza. Tuttavia l'introduzione dell'invecchiamento obbliga a costruire combinazioni continuamente mutevoli, che sfruttino al meglio la coppia di turni (o poco più, ricorrendo alle abilità di alcune carte) in cui ogni unità resta in tavola; la conoscenza dei tipi di carte presenti nel mazzo (la loro distribuzione è riportata su ciascuna di esse) è fondamentale per sfruttare al massimo le loro abilità. Le modalità per guadagnare punti vittoria sono equilibrate fra le varie fonti, rendendo così variegati anche gli approcci strategici. Da provare, soprattutto se siete appassionati al genere.





Petrichor



di David Chircop, Dávid Turczi
APE Games, Cloud Island, Mighty
Boards, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20-80 minuti

"Petricore [dal greco νέτρο 'macigno, pietra' e xύψ, 'icore, linfa']: è il profumo di pioggia sulla terra asciutta. Il termine è stato coniato nel 1964 da due ricercatori australiani, Bear e Thomas, per un articolo sulla rivista Nature."

Petrichor ha un tema originale: i giocatori controllano gli eventi climatici in modo da

formare, spostare e far crescere le nuvole che, con la pioggia derivante, porteranno abbondanti raccolti (e punti vittoria). Belli i materiali, robusti e caratterizzati da illustrazioni minimali ma efficaci e il dominio del colore bianco.

Il gioco si svolge su una plancia modulare che ritrae campi coltivati con piante diverse (frumento, patate, erba, cotone, mais, riso e caffè). Una partita dura quattro o sei round (a scelta dei giocatori) così strutturati:

- fase azioni: a turno i giocatori scelgono se passare, e uscire definitivamente dal turno (lasciando un'unica mossa ad ogni avversario), oppure giocare una carta ed eseguirne l'azione corrispondente (far nascere una nuvola, aggiungere gocce ad una nuvola esistente, muovere una nuvola, spostare gocce da due nuvole alle tessere su cui si trovano); è sempre possibile giocare due carte qualsiasi per fare un'azione a scelta. Le azioni possono causare fusioni fra nuvole e/o il verificarsi di un rovescio se sono troppo piene. Dopo l'azione il giocatore sceglie se mettere un proprio segnalino voto sulla condizione climatica corrispondente all'azione svolta o a quella successiva, oppure guadagnare un punto vittoria per avvicinarsi al raccolto, modificando uno dei dadi che ne determinano lo svolgimento. Opzionalmente,

può fare subito un'altra azione a costo doppio (se nessun giocatore ha già passato);

- fase clima: i due eventi con più voti vengono eseguiti, causando ulteriori crescite di nuvole o movimento delle gocce presenti sulla plancia o la caduta della pioggia. I giocatori che hanno la maggioranza di voti negli eventi scelti avanzano su un tracciato che fornisce punti alla fine del gioco;

- fase raccolto: si esegue solo se tutti i dadi mostrano il simbolo raccolto (sempre nell'ultimo turno di gioco). Ogni tessera che ha su di sé un numero di gocce non inferiore al suo livello di crescita viene valutata (secondo il criterio indicato, di solito è una maggioranza), poi viene svuotata;

- fase di mantenimento: si distribuiscono nuove carte, si ritirano i dadi (tutti nel caso in cui sia stato fatto il raccolto, altrimenti solo quelli che non hanno il simbolo raccolto).

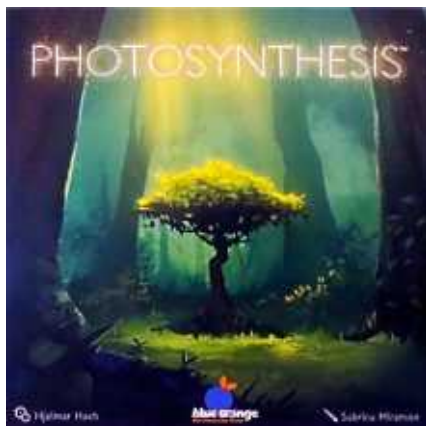
Il gioco termina col raccolto dell'ultimo turno. Il regolamento prevede una versione in solitario, mentre la campagna Kickstarter che ne ha permesso la pubblicazione ha portato con sé una serie di mini espansioni e varianti.

Petrichor è un interessante gioco di maggioranze e gestione della mano che si articola su più livelli; l'efficienza maggiore si ottiene sfruttando le votazioni sugli eventi climatici, il che richiede una certa abilità nel saper leggere e influenzare la partita (ad esempio, decidere se spingere verso il raccolto o meno). Preparatevi a giocare più di una partita per poterne padroneggiare le meccaniche. La sua struttura lo rende sufficientemente diverso dai titoli di genere, di cui conserva (ed esalta) le tipiche caratteristiche: una certa caoticità, prevalenza delle decisioni tattiche e un'interazione di tipo indiretto che risulta molto intensa e spesso spietata.





Photosynthesis



di Hjalmar Hach

Asmodee, Blue Orange, Heidelberger
Spieleverlag, Oliphante, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

La prima cosa che colpisce di Photosynthesis è la visione di insieme della plancia durante una partita: i modellini tridimensionali di alberi di quattro diverse specie e di tre diverse pezzature hanno un fascino irresistibile per tutti. Eppure, dietro a questa scenografica componentistica si cela un arguto ed interessante gioco astratto ad informazione perfetta, che prevede una continua lotta per spazio e risorse.

L'idea di base è semplice: su una plancia esagonale, suddivisa in caselle circolari, i giocatori fanno crescere gli alberi della propria specie, occupando gli spazi liberi con i semi, in competizione per le zone migliori. Queste operazioni elementari (produzione e diffusione dei semi, crescita degli alberi) vengono effettuate spendendo punti azione (chiamati punti luce), che vengono assegnati con un sistema originale: la loro fonte (il

sole, rappresentato da una grande tessera di cartone) viene fatta ruotare progressivamente attorno alla plancia, identificando la direzione di provenienza della radiazione luminosa. Ogni albero che viene raggiunto dalla luce fornisce punti pari alla sua pezzatura (piccola, media, grande), a meno che non sia nel cono d'ombra di una pianta di dimensioni pari o superiori; a complicare ulteriormente le cose, gli alberi proiettano un'ombra che si estende in linea retta su un numero di caselle pari alla loro grandezza.

Rimuovendo le piante di dimensione grande (rinunciando quindi al loro gettito in punti luce e all'occupazione del suolo che queste garantiscono) si ottengono i gettoni punti vittoria, il cui valore dipende sia dalla posizione occupata dall'albero che dall'ordine in cui vengono prelevati dalle rispettive pile.

Una partita standard dura tre rivoluzioni complete (diciotto turni), quella avanzata (che impone l'impossibilità di eseguire una qualsiasi azione per le caselle non illuminate) ne dura quattro. Oltre ai punti

ottenuti concludendo il ciclo vitale di un albero, se ne ottengono anche in base ai punti luce non spesi.

Photosynthesis è un'ottima miscela di ingredienti ben dosati: il flusso di gioco è semplice ed intuitivo, la durata si mantiene limitata, il tema è originale e ben integrato con le meccaniche (punti azione e controllo d'area), pur essendo il titolo sostanzialmente astratto. Si presta ad essere giocato sia in modo tattico che strategico (studiano le mosse ottimali dei giocatori nei turni successivi), risultando adatto a tutte le platee: dalla famiglia al giocatore assiduo, chiunque può trovare pane per i suoi denti. In particolare, è proprio la categoria dei casual gamer che ne otterrà le maggiori soddisfazioni.

Resta qualche piccola sbavatura, come la possibilità di una paralisi con giocatori troppo analitici, una certa stereotipia nella parte finale della partita (in cui diventa inutile far nascere nuovi alberi), qualche dettaglio non chiarissimo nel regolamento (non omogeneo nelle varie lingue e in parziale conflitto con le informazioni contenute sulle schede dei giocatori). Tutto sommato, un prodotto molto interessante.





Pixie Queen



di Rudy Seuntjens

Game Brewer, Giochix.it, 2017

N. Giocatori: 2-5

Durata: 90-120 minuti

Se pensate che la vita di fatine e spiritelli sia tranquilla e spensierata, dovete giocare a Pixie Queen: nel ruolo del leader di una casata di folletti, scoprirete quanto è difficile e doloroso cercare di assecondare la volubile e tirannica Regina, che non esiterà a infliggere dure punizioni a chi non soddisferà i suoi capricci!

Pubblicato grazie ad una campagna Kickstarter, il gioco ha materiali molto buoni: la plancia è forse un po' scura ed affollata, ma il resto è nettamente sopra la media, con bei segnalini di legno sagomati e tessere robuste.

Una partita dura al più sette round, strutturati nel modo seguente:

- fase furto, in cui i giocatori ottengono risorse in base alla posizione dei loro spiritelli sulla plancia;

- fase azioni, in cui i giocatori, a turno, utilizzano i loro quattro dischi azione per eseguire azioni, utilizzando meccaniche di piazzamento lavoratori, con un costo variabile e dipendente dalla posizione degli spiritelli di tutti i giocatori. Oltre ai classici spazi dedicati all'approvvigionamento e conversione delle risorse e la loro trasformazione in tessere bonus, la plancia offre modi di interferire con gli avversari, attraverso il furto di risorse o lo spostamento dei folletti sulla plancia.

- fase offerte, in cui viene rivelata il tipo di cibo richiesto per il turno dalla regina. Ciascun giocatore decide (con un meccanismo di offerta/asta cieca) se offrire quel tipo di risorsa o uno dei metalli preziosi (oro o argento). Solo se almeno un giocatore ha offerto il cibo richiesto viene eseguita la seguente fase di ricompense;

- fase ricompense, in cui chi ha offerto cibo può avanzare di altrettanti passi i propri folletti verso la posizione del prescelto (terzo e ultimo tipo di tessera bonus, che però costa l'allontanamento permanente di un proprio segnalino), mentre gli altri avanzano nei tracciati di oro e argento, rendendo più remunerative alcune azioni.

- fase penalità, in cui ogni giocatore arretra sul tracciato punti vittoria di una quantità che

dipende sia dalla sua posizione sui tracciati oro e argento che dalla presenza dei suoi folletti nella zona delle miniere. Chiunque superi alcune soglie deve far arretrare in miniera uno dei suoi folletti, rendendo ancora più difficile la propria posizione.

Il gioco finisce alla fine del settimo round, o alla fine del round in cui sono state assegnate almeno cinque tessere bonus per ciascuna delle tre categorie; solo allora si totalizzano punti positivi per le tessere bonus ricevute, mentre chi ha la maggioranza di risorse conservate in ciascuna categoria viene ulteriormente penalizzato. Chi si trova più avanti sul tracciato (probabilmente con un punteggio negativo!) è il vincitore.

Pixie Queen mescola in modo innovativo un piazzamento lavoratori caratterizzato da un numero davvero limitato di attivazioni (da due a quattro per turno), con una componente di corsa e una notevole componente di interazione distruttiva e mirata fra i giocatori, limitata principalmente dalla stessa scarsità delle azioni. Gli approcci strategici appaiono variegati, anche se le sue caratteristiche rendono difficile la lettura della partita. Non adatto ai giocatori appassionati del controllo totale.





di Lucio "Iago" Pierobon

Progetto Gaia



di Jens Drögemüller, Helge Ostertag
Feuerland Spiele, Cranio Creations, Z-Man Games, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-150 minuti

Ho veramente pochi dubbi sul fatto che questo sia Il Gioco dell'anno per gli amanti dei giochi "tedeschi" di ultima generazione; dopo tutto si tratta di un'evoluzione di uno dei migliori giochi nel genere (se non il migliore) degli ultimi dieci anni su cui sono state applicate modifiche atte a renderlo più fruibile e meno impietoso oltre a fornire nuove opportunità di sviluppo e possibilità di adattamento al numero di giocatori.

Seguendo un filone ormai comune da *Eclipse* (2011), passando per *Terra Mystica* (2012, padre spirituale di Gaia), *Nations* (2013) e *Terraforming Mars* (2016), fino all'odierno *Clans of Caledonia* (che ammette apertamente di aver attinto a piene mani da *Terra Mystica*) si tratta di un gioco di sviluppo giocato in turni successivi composti da un numero indeterminato di azioni basate esclusivamente sulla scelta dei

giocatori e sulla loro disponibilità di risorse; offre un'elevata varietà di strategie possibili, sia per l'ampiezza di scopo del gioco e la conseguente varietà di scelte a disposizione, sia per l'asimmetria delle fazioni disponibili che rendono differenti le partite tra loro (in base alla fazione che si gioca e alle interazioni possibili tra le stesse).

Il gioco si sviluppa su una mappa modulare (dunque variabile sia per aspetto che per dimensioni in funzione del numero di giocatori) che rappresenta gruppi di pianeti con habitat differenti; ogni fazione ha la capacità di abitare uno specifico habitat e la possibilità di convertire i pianeti per essa non accoglienti in pianeti abitabili su cui stabilire una colonia; le colonie possono essere ampliate da semplici stazioni minerarie a stazioni commerciali e poi in centri di ricerca, accademie e istituti planetari, sostituendo le strutture di livello inferiore e modificando permanentemente la rendita che la fazione ottiene all'inizio di ogni turno.

Gran parte del senso (e del fascino) del gioco risiede proprio nel continuo modificarsi della rendita delle strutture costruite man mano che queste vengono sviluppate; le miniere producono materiali da costruzione ma una volta che vengono convertite in centri di commercio si perde la loro rendita mineraria a favore di quella economica fino a quando non vengono convertiti in centri di sapere che produrranno conoscenza perdendo però l'indotto economico. Riuscire a mediare le necessità di ogni turno con le possibilità offerte dai turni precedenti e le opportunità di guadagno dei turni successivi è la chiave di volta del gioco.

Nonostante un regolamento non facilissimo da digerire, per quanto chiaramente spiegato, il gioco si sviluppa con un'incredibile fluidità fin dalle prime azioni e raramente lascia la sensazione di "non poter fare nulla"; questo è ancor più apprezzabile perché il gioco non offre la classica insalata di punti finale che permette a qualunque scelta fatta nel gioco di essere apparentemente remunerativa, ma anzi premia le scelte strategicamente corrette molto più di quelle "sub-par" o controproducenti dando grande soddisfazione alla pianificazione accurata delle proprie mosse.

L'unico neo oggettivo del gioco è nella qualità dei materiali cartotecnici non eccelsi che rendono instabili le plance dei giocatori e la mappa con rischio serio di "terremoti" catastrofici causati da urti accidentali; sia chiaro, si tratta di un difetto "serio" per un gioco del genere ma che non inficia minimamente la qualità del lavoro di





sviluppo svolto per un gioco che, se non fosse figlio di cotanto padre, sarebbe oggi acclamato come uno dei migliori giochi nel genere dell'ultimo decennio.

Cosa è cambiato?

- Non c'è più legno ma tanta plastica.
- La mappa è modulare e variabile e non ci sono più soldi e cubi fisici ma un indicatore sulla plancia dei giocatori.
- Le risorse non sono più illimitate.
- Ci sono due Accademie (al posto di un solo Santuario) che danno rendite diverse e la rendita delle Stazioni Commerciali è solo in monete.
- C'è una nuova struttura "mobile" (nel senso che entra ed esce dal gioco), il "Gaiaformer".
- C'è una nuova struttura fissa, il Satellite che non dà risorse ma serve per la creazione delle Federazioni (quelle che una volta si chiamavano Città) e costa potere.
- Non ci sono più preti e culti ma sei ricerche con cinque passi che danno, a fine partita, quattro punti per livello raggiunto oltre il secondo.
- Ci sono due nuove risorse, "Conoscenza" (per avanzare nelle ricerche) e "Cubi di Intelligenza Quantistica" (da ora CIQ).
- Ci sono nuove azioni speciali (oltre alle azioni potere di TM, che rimangono) che costano CIQ.
- Avanzare nella ricerca può dare miglioramenti (Terraforming, Gaiaforming, Movimento), CIQ o rendite di denaro o Conoscenza.
- Il potere si acquisisce e si spende attivamente durante la partita e può anche uscire temporaneamente dal flusso (per Gaiaformare) per poi rientrare al turno successivo.

- Ci sono pianeti (i Transdim) che non si possono terraformare se non sono prima "Gaiaformati" e la cui terraformazione costa CIQ invece che "minerali" (un tempo "Lavoratori").
- I pianeti non sono più compatti ma raggruppati in piccoli gruppi (in realtà possono essere creati gruppi anche numerosi ma difficilmente un pianeta avrà più di due vicini).
- Creare Federazioni (un tempo Costruire Città) non ha un limite minimo di pianeti, ma ha un costo in base alla loro distanza ed è ora un'azione.
- Al posto dei favori ci sono le tecnologie, alcune legate alle ricerche (prenderle fa avanzare nella ricerca corrispondente), altre libere (prenderle fa avanzare una ricerca a scelta) e ce ne sono per tutti.
- Ci sono tecnologie avanzate (che danno normalmente PV) acquisibili solo da chi ha raggiunto il livello quattro o cinque della ricerca corrispondente.
- I bonus di fine partita sono due e variabili invece che uno e fisso.

Cosa mi è piaciuto:

- La mappa modulare è più scalabile e permette configurazioni differenti della disposizione dei pianeti.
- La tracciabilità delle risorse rende più veloce la fase di rendita.
- La variabilità delle condizioni di gioco (in termini di mappa e di bonus finali) varia il gioco senza snaturarlo da una partita all'altra.
- Le azioni legate ai pianeti Gaia sono nuove e interessanti.
- Il gioco mantiene una struttura simile a Terra Mystica, uno dei migliori giochi del genere ma senza esserene una copia conforme.

- La sostituzione dei preti è pulita, interessante e organica.
- Le Federazioni diventano una scelta da ponderare e aggiungono un livello di interesse.
- Le nuove azioni speciali sono fonti di sviluppo e punti ad un costo elevato.
- Alcuni bonus finali e l'integrazione con le ricerche rendono più efficace l'ottimizzazione del Terraforming.

Cosa non mi è piaciuto:

- La plastica al posto del legno (ma sono un po' un purista), non c'era nessun bisogno degli edifici sagomati.
- Il materiale cartotecnico è decisamente scadente (moduli di mappa e i tabelloni dei giocatori giù "imbarcati").
- Gli indicatori delle risorse combinati con le plance "imbarcate" portano un forte rischio di disastri da urto.
- L'interazione è forse minore di TM, perché i pianeti sono poco connessi, tutti muovono "saltando" (come Nani e Fachiri) e la possibilità di ampliare il proprio raggio d'azione con i CIQ permette di eludere ogni blocco.
- Il potere gira troppo lentamente e questo rende molto meno interessante sia le azioni potere (su cui non c'è poca competizione) e la scelta di quando e come Gaiaformare.

Cosa deve essere ancora valutato:

- L'equilibrio delle fazioni e dei loro poteri (neo principale di TM).
- Quanto e come cambia il gioco in presenza di configurazioni differenti (o particolari) di mappa.

Giudizio Generale:

- Resta un gran gioco (quasi) quanto il suo predecessore e le modifiche non lo hanno snaturato pur avendone modificato il flusso.
- Le modifiche fatte sono valide e interessanti anche se non tutte lo rendono un gioco migliore di TM.
- L'impressione è che si sia cercato di renderlo meno "cattivo" e, come spesso accade, questo mi lascia un po' interdetto.





Pulsar 2849



di Vladimír Suchý
Czech Games Edition, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

In un lontano futuro i Girodyne riusciranno ad intrappolare l'energia delle Pulsar e trasmetterla, tramite altre improbabili strutture, in tutto l'universo, dando il via ad un'epoca di espansione e esplorazione interstellare. Queste le premesse di Pulsar 2849, che nella sostanza è un gioco di gestione dadi veloce e ben concepito, con elementi di originalità che portano a nuova linfa ad un genere che comincia ad essere abbastanza inflazionato. Propone in particolare un sistema di selezione dei dadi che è da solo un buon motivo per provare il gioco.

Dopo aver lanciato due dadi per giocatore più uno, li si colloca negli spazi destinati ai numeri mostrati. Viene quindi selezionato il dado col valore medio e posto un segnalino ad indicare lo spazio che lo contiene. Ogni volta che un giocatore sceglie un dado contegga a quante posizioni dista lo spazio in cui è posto da quello indicato dal

segnalino e modifica la posizione della sua astronave su uno dei due tracciati, ingegneria o iniziativa, di conseguenza. Scegliere dadi alti rischierà di farvi perdere l'iniziativa nel turno seguente oppure a fornirvi un numero inferiore di cubetti ingegneria a fine turno; cubetti che saranno utili in più modi, fra cui quello di ottenere dadi bonus. Una volta prelevati due dadi per giocatore si passa alla fase successiva dove si useranno per interagire col gioco.

Potrete ad esempio far muovere l'astronave sulla plancia di un ugual numero di nodi. Se la si fa fermare su una pulsar la si reclama come propria, se si passa su un sistema stellare ci si appropria di un pianeta (voltando prima il segnalino, se nessuno l'ha fatto prima), se ci si ferma, sul sistema stellare, si ottiene anche un bonus lì rappresentato... oppure si pesca un segnalino con altri tipi di bonus (molto spesso semplici punti vittoria) se quello proposto non piace.

Con risultati specifici di dadi invece:

- ci si può procurare un Girodyne da installare (altro dado da assegnare) su una pulsar reclamata per generare punti ad ogni fine turno;
- si può costruire un Array per la distribuzione dell'energia, che se completato fornisce punti

vittoria immediati e eventuali bonus vari, oltre a fornire un dado bonus se connesso ad un altro dispositivo precedentemente costruito;

- si può pagare la licenza per utilizzare una delle nuove tecnologie che, 3 per turno, vengono disponibili e donano bonus vari, immediati, persistenti o di fine gioco;
- si può attivare una tecnologia su un albero tecnologico privato.

Tutte queste possibilità sono perfino eccessive, visto che nella partita intera potrete gestire "solo" da sedici a ventiquattro dadi nell'arco di otto turni! Per concentrarvi su qualcosa vengono in aiuto (?) tre obiettivi selezionati casualmente fra dodici e validi per tutti, che donano ulteriori punti a determinate condizioni a fine partita.

Il gioco scorre via velocissimo e alla fine della vostra prima partita vi dispiacerà non aver ancora tre o quattro turni per sfruttare tutto ciò che il gioco mette a disposizione; ma realizzerete che il tabellone sarà sfruttato quasi completamente. Pulsar 2849 è un gioco in grado di soddisfare diverse categorie da giocatori: facilmente spiegabile ma in grado di intrigare anche i giocatori esperti con la quantità di possibilità offerte e la gestione di quel particolare sistema di selezione dei dadi.





Queendomino



di Bruno Cathala
Blue Orange, Oliphante, Pegasus
Spiele, Blackrock Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 25 minuti

A un anno dalla sua pubblicazione, si può ben dire che Kingdomino abbia conquistato il successo che meritava, collezionando numerosi premi e nomination, sia in Italia che all'estero.

Alla luce di questo ottimo risultato, non c'è da stupirsi se anche quest'anno allo stand della Blue Orange buona parte dello spazio espositivo era dedicato ad un titolo largamente ispirato a questo piccolo capolavoro; stiamo ovviamente parlando di Queendomino. Stesso autore, stesso disegnatore, ambientazione affine, analogo stile e qualità della componentistica, titolo molto simile, con uno sguardo poco attento si rischia facilmente di confondere i due giochi.

La sfida proposta riguarda la realizzazione del reame più grande e prolifico, coinvolge da due a quattro giocatori e si basa ugualmente sull'elemento del domino: bisogna piazzare le tessere nel proprio regno rispettando l'adiacenza

o con una tessera che riporta almeno un paesaggio della stessa tipologia o con il castello del proprio colore, che vale come jolly.

A tutto questo, ovviamente, Queendomino aggiunge diversi altri elementi, che ne aumentano lo spessore, arricchendo anche l'esperienza di gioco. In primis spicca la presenza di una nuova tipologia di paesaggio oltre alle 6 già conosciute: le città, colorate di rosso. Avere questo paesaggio nel proprio regno aggiunge la possibilità di acquistare gli edifici, scegliendo tra i 6 disponibili ad ogni turno. Ogni edificio regala ulteriori punti a fine partita e talvolta anche qualche beneficio immediato. Procurarseli ha un costo, ed è proprio riguardo a questo aspetto che entrano in gioco altri due ulteriori elementi: le monete ed i cavalieri. Le prime vanno spese per acquistare gli edifici o per attivare il drago, che permette di eliminare una tessera edificio tra quelle disponibili; i secondi fungono invece da esattori delle tasse e permettono di guadagnare monete ogni volta che vengono collocati all'interno di una delle aree omogenee del proprio regno. Entrambe queste risorse scarseggiano durante la partita per cui vanno gestite e spese oculatamente.

Infine, per completare il quadro, occorre citare anche le torri e la regina, la protagonista di questo

sequel. Le torri entrano in gioco ogni volta che si acquisisce un edificio che ne riporta il simbolo corrispondente; chi ne detiene la maggioranza conquista anche la regina che regala lo sconto di una moneta per l'acquisto dei palazzi e, a fine partita, una ulteriore corona da aggiungere nel territorio più esteso del proprio regno.

Al termine della partita, quindi, oltre a quantificare il valore del proprio regno sommando il punteggio di ogni paesaggio (n° di quadrati uguali adiacenti $\times$ n° di corone), si andranno ad aggiungere anche i punti dati dagli edifici e dalle eventuali monete avanzate.

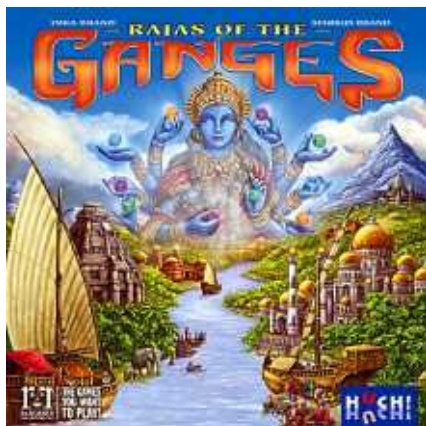
Appare chiaro quindi come Cathala abbia puntato su questo titolo per un duplice aspetto: sfruttare il successo del predecessore per cavalcarne l'onda, cercando di regalare anche ai giocatori più esigenti un'esperienza alla loro altezza, che aggiunge calcolo, strategia, ottimizzazione e interazione, pur restando un titolo con poche e semplici regole e dalla durata contenuta.

Già presente in Italia tramite Oliphante, può essere unito alla componentistica di Kingdomino per fare giocare quattro giocatori con griglie 7x7 oppure per arrivare a sfide tra sei giocatori nel formato standard 5x5.





I Ragià del Gange



di Inka Brand, Markus Brand
HUCH!, dV Giochi, R&R Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-75 minuti

Novità alla SPIEL 2017 e subito in lingua italiana a Lucca C&G grazie a dV Giochi, *I Ragià del Gange* è un ritorno alle origini per i due autori tedeschi Inka e Markus Brand. Dopo il buon successo ottenuto con *Village* (eggertspiele, 2011 - in italiano grazie a Uplay.it edizioni), i coniugi Brand si sono concentrati, prevalentemente e con inaspettate soddisfazioni, sulla serie *Exit* (Kosmos, in italiano grazie a Giochi Uniti), riscuotendo sul fronte del gioco da tavolo tout court consensi più tiepidi, almeno fino alla pubblicazione di "I Ragià del Gange".

Del gioco colpiscono, al primo approccio, la qualità e la forza evocativa della grafica, veicolata dall'ambientazione esotica, e la componentistica, rigogliosa quanto la foresta di mangrovie ritratta sulla copertina. Brillano sopra a tutti gli altri componenti del gioco i quarantotto dadi traslucidi, in quattro colori.

I giocatori, nei panni di nobili rajià dell'India, lavorano per aumentare prestigio e ricchezza della loro provincia. Lo fanno rispettando le regole di un classico gioco di piazzamento lavoratori che hanno accesso alle molteplici azioni presenti sul tabellone.

A rendere questa meccanica originale ci sono, appunto, i dadi che devono essere spesi per pagare le azioni attivate dai lavoratori. Certe azioni devono essere pagate con specifici dadi, quindi l'utilizzo dei lavoratori è vincolato dalla loro disponibilità e dalla capacità di manipolarne il valore. Il fatto che i dadi non vengano distribuiti come reddito fisso ma debbano essere guadagnati con altre azioni rende ancora più delicata la pianificazione, che deve assicurare non solo la disponibilità di lavoratori ma anche dei dadi necessari per farli lavorare.

I Ragià del Gange è un gara a punti, letteralmente. Per la precisione 120 da realizzare portando avanti i segnapunti su due tracciati indipendenti e opposti. Il giocatore che per primo riesce a far incontrare i suoi segnalini è il vincitore. Una soluzione fresca e accattivante, non completamente nuova per i

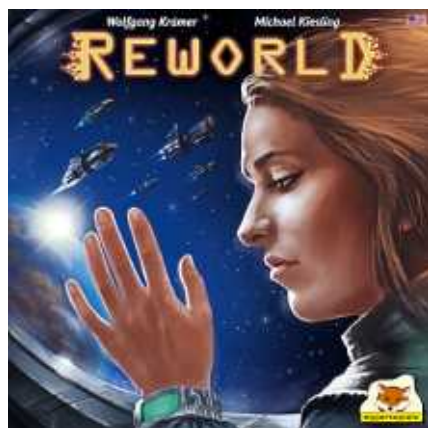
coniugi che avevano adottato una soluzione simile in un loro gioco di dieci anni fa (*Guatemala Café*, eggertspiele, 2007) ma di sicuro utile, nell'economia del gioco, a rendere chiari ai giocatori quali siano i due fronti da gestire durante la partita: prestigio e ricchezza. Il primo più difficile da realizzare ma di maggior valore (ogni avanzamento sul tracciato della fama vale quanto due avanzamenti sul tracciato della ricchezza) e sempre in crescita. La seconda più facile ma misurata su un tracciato lungo il doppio e non irreversibile perché per costruire nuovi palazzi nella propria provincia e guadagnare prestigio, è necessario spendere le proprie ricchezze.

Gioco convenzionale, di giusta durata e di peso medio, convince per la pulizia dei meccanismi e la logicità delle azioni che lo rendono comprensibile sia nelle dinamiche che negli scopi, pur lasciando margine per esplorare gli effetti di strategie diversificate. Gestibile l'imprevedibilità dei lanci che costringe ad adattare la pianificazione alle situazioni contingenti, senza lasciare sensazioni di impotenza per via della grande quantità di azioni disponibili sul tabellone. Un ottimo prodotto che merita di essere provato.





Reworld



*di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Eggertspiele, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 50-90 minuti*

Al comando di una astronave da trasporto, i giocatori devono preparare una missione per ricondizionare Eurybia, rendendolo un pianeta abitabile su cui fondare nuove città: dovranno equipaggiare la loro astronave-cargo con moduli aventi diverse funzionalità (terraformazione, trasporto, edificazione, informazione) e, una volta giunti sul pianeta, utilizzarli per dare il loro contributo al "Progetto Reworld".

Funzionali i materiali (quasi esclusivamente cartotecnica), con qualche problema di distinguibilità fra le varie tessere: Michael Menzel ci ha abituato a prodotti migliori.

Una partita si svolge in due fasi. La prima dura cinque round e vede i giocatori selezionare i moduli da un espositore "circolare", utilizzando una mano di carte (distribuite casualmente all'inizio del round,

con valori da uno a cinque), con un meccanismo analogo a quello usato dagli stessi autori in Asara. Per prendere una tessera bisogna giocare una o più carte, in funzione di quante ne sono presenti negli spazi adiacenti; se possibile si devono giocare le carte con lo stesso numero di quelle vicine, ma ogni carta può essere sostituita da una coppia qualsiasi. Prendere una tessera può richiedere di usare da una a quattro carte, e il valore di quella lasciata a vista indica in quale stiva deve essere stoccato il modulo (progressivamente da destra verso sinistra).

Nella seconda fase, svolta a turni, si usano i moduli immagazzinati (procedendo adesso da sinistra verso destra) per eseguire le operazioni di terraformazione: fondare città, ingrandirle, costruire gli scudi stellari, installare i satelliti; queste operazioni hanno precedenza relative che devono essere rispettate. Il gioco propone una serie di obiettivi parziali (ad esempio svuotare le stive, raggiungere un certo livello di sicurezza, utilizzare un numero indicato di moduli di trasporto, fondare tutte le città e proteggerle), che forniscono punti al primo che li completa.

Quando tutti i giocatori hanno svuotato completamente le stive, vengono assegnati

punti in base alle dimensioni di ciascuna delle città e del sistema di difesa.

Anche la celebre coppia Kramer & Kiesling cede alla tentazione della terraformazione di un pianeta inospitale, ma lo fa seguendo uno schema classico e utilizzando meccaniche tipiche della loro vastissima produzione; il risultato è come sempre pulito ed efficace, cosa a cui gli autori ci hanno piacevolmente abituato. L'idea di implementare le stive come una pila (l'ultimo elemento ad entrare deve essere il primo ad uscire) potrebbe porre dei vincoli interessanti in fase di svuotamento, se non fosse che il loro numero è superiore ai tipi di moduli. Ne consegue l'esistenza di allestimenti ottimali (riempire ogni stiva con un unico tipo di moduli) che permettono di ignorare tali vincoli, rendendo la seconda parte meno interessante. Un volta chiarito questo aspetto, la parte centrale del gioco diventa la fase di carico, che risulta estremamente interattiva non solo per la competizione sui moduli da prendere (ai fini delle maggioranze finali), ma anche per l'attrito risultante dal tentativo di scombinare la disposizione "ideale" degli avversari, cercando nel contempo di preservare la propria.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Santa Maria



di Eilif Svensson, Kristian Amundsen Østby

Aporta Games, Granna, 2017

N. Giocatori: 1-4

Durata: 45-90 minuti

Aporta Games è una giovane casa editrice norvegese che negli ultimi anni ha messo sul mercato titoli che, pur non avendo avuto un notevole riconoscimento internazionale, si sono sempre dimostrati interessanti. L'edizione 2017 della fiera di Essen regala loro un altro piccolo successo, probabilmente insperato, grazie a Santa Maria, un gioco Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby.

La colonizzazione del Sud America è la trama sulla quale si intrecciano le meccaniche del gioco, costruite attorno al sistema di gioco noto come dice drafting, ovvero l'utilizzo di dadi scegliendoli da una riserva comune lanciata all'inizio di ogni turno.

La parte principale del gioco si svolge su una plancia personale, la colonia, mentre sul tabellone centrale sono presenti solo dei tracciati, quello della religione e quello dei

conquistadores, spazi per tessere di navi, vescovi e saggi oltre che alcuni utili proutuari per ricordare le azioni e l'ordine con cui vengono eseguite durante il turno.

La plancia personale è invece costituita da una griglia quadrata 6x6 con alcuni edifici prestampati e una zona utile per conservare monete, risorse e punti ottenuti durante la partita.

Il turno è piuttosto semplice e si riassume in due azioni principali che possono essere eseguite: espandere la propria colonia o attivare gli edifici in essa contenuti.

L'espansione avviene comprando tessere da un display. L'attivazione può avvenire in due modi. Possono essere posate monete su un edificio per attivarlo, una moneta sul primo, due sul secondo e così via. In alternativa può essere scelto un dado che attiverà tutti gli edifici posti sulla colonna indicata dal valore del dado utilizzato. Oltre ai dadi disponibili nella riserva comune, altri di colore diverso entrano in gioco durante la partita e sono di proprietà esclusiva dei giocatori, che potranno utilizzarli per attivare gli edifici per righe invece che per colonne, all'interno della propria colonia.

Gli edifici permettono di ottenere monete o risorse, opportunità di soddisfare contratti di spedizione nel vecchio mondo o avanzamento nei tracciati di religione e conquistadores, tutte azioni che, in modo diverso, garantiscono punti, rappresentati da gettoni felicità, quella della colonia appunto.

Pur operando la dovuta sospensione del dubbio necessaria per accettare alcune stonature dell'ambientazione, come il fatto che l'aumento dei conquistadores procuri felicità alla

colonia, il più grande limite di Santa Maria è certamente dovuto alla grafica, troppo sgraziata per competere con i giochi più moderni che, sempre di più, puntano su estetica e materiali.

A parte questo difetto, il gioco si dimostra ben fatto ed equilibrato. Offre l'opportunità di scegliere tra diverse, seppur limitate, strategie e le decisioni da prendere per aumentare l'efficienza della propria colonia non sono mai scontate. L'interazione c'è in dose adeguata, la durata è contenuta e i tempi morti praticamente nulli. In definitiva un ottimo titolo di peso medio che non tradirà quanti sono alla ricerca di un gioco non banale ma dalle regole semplici e dalla durata contenuta. Con grafica e materiali di qualità superiore sarebbe stato un vero outsider.





di Lucio "Iago" Pierobon

Shadows in Kyoto



di Wei-Min Ling
Emperor54, 2017
N. Giocatori: 2
Durata: 15-30 minuti

Dai produttori di *Round House* e *Burano* quest'anno arriva una serie di giochi più leggeri tra cui questa rivisitazione di *Stratego* (reso famoso dalle edizioni Jumbo e Milton Bradley) in salsa orientale, con l'aggiunta di un movimento meno libero di quello dell'originale.

I due avversari assumono il controllo di due fazioni politiche della fine dell'era Tokugawa (tardo ottocento europeo), gli Oniwaban, fedeli allo shogun Tokugawa e i Meiji, voce della modernità e della successiva restaurazione del potere politico imperiale.

Ogni fazione dispone di sei agenti con valore variabile tra 0 e 3 che vengono schierati segretamente lungo il proprio lato di una scacchiera 5x6 composta da caselle colorate che verranno mosse durante la

partita utilizzando due mazzi identici di carte per giocatore; il mazzo delle carte luogo, composto da carte colorate (corrispondenti ai colori della scacchiera) e carte jolly, e il mazzo delle carte tattica con manovre speciali che contravvengono alle regole base del movimento.

Il movimento può essere normalmente effettuato solo in avanti (verticalmente o diagonalmente) verso una casella adiacente e solo utilizzando una carta del colore della casella in cui il pezzo mosso dovrà arrivare o una carta jolly (eccezioni sono i quartieri generali delle fazioni, non raggiungibili dall'avversario, e alcune caselle neutrali raggiungibili con qualunque carta giocata); quando due pedine avversarie si trovano nella stessa casella si verifica uno scontro e l'attaccante (chi controlla la pedina in movimento) ha la possibilità di esaminare la pedina in difesa e di dichiarare il vincitore dello scontro in base al valore delle due pedine ($0 < 1 < 2 < 3 < 0$, con l'attaccante che vince le parità), eliminando dal gioco la pedina perdente.

A complicare la situazione c'è il fatto che ogni fazione ha due pedine dotate di informazioni di valore (una 2 e una 3) e quattro pedine dotate di informazioni false e questa distinzione ha un ruolo importante sull'esito della partita; un giocatore che catturi entrambe le pedine "vere" dell'avversario vince la partita così come un giocatore che riesca a portare una delle sue pedine "vere" fino al lato opposto della scacchiera, ma un giocatore che catturi tre pedine dotate di informazioni false la perde; allo stesso modo un giocatore che non riesca ad effettuare alcuna mossa al proprio turno sarà sconfitto.

I materiali sono mediamente sufficienti, anche se il tutto è un po' troppo piccolo per poter essere veramente apprezzato e i colori sono spesso un po' troppo tenui e poco diversificati per essere facilmente identificabili; il regolamento è chiaro e di rapida lettura.

Non sono sicuramente un amante del genere per cui il mio giudizio potrebbe esserne influenzato ma ho trovato il gioco piuttosto piatto e poco interessante, condito dalla possibilità di scoprire che il proprio piano eccezionale è ostacolato pesantemente se non addirittura sconfitto dall'alea avversa che vi impedisce di pescare le carte necessarie o vi costringe a fare mosse palesemente contrarie al vostro interesse per non perdere la partita; è vero che varie contromisure sono messe in atto per rendere questa eventualità la più improbabile possibile, ma il solo fatto che ciò potrebbe accadere mal mi dispone nei confronti del prodotto.





Space Race: The Card Game



di Marek Loskot, Jan Soukal
Boardcubator, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

La corsa allo spazio è un tema che ultimamente sembra essere di moda nel mondo del gioco; dalla fantascienza futuribile di *High Frontier* al quasi realismo di *Leaving Earth*, alla ricostruzione storica di *Apollo XIII* vari editori si sono cimentati; in questo caso si tratta di un progetto di crowdfunding di discreto successo che mette i giocatori a capo di un'agenzia spaziale del tentativo di svilupparla e portarla al successo lungo i 70 anni di storia spaziale dell'umanità.

Ogni agenzia spaziale inizia il gioco con dodici carte controllo divise in quattro categorie (propaganda, tecnologie, missioni spaziali e innovazioni) e tre valori (1,3,6 per ogni categoria). Ad ogni turno ogni agenzia seleziona una delle carte controllo e la gioca in segreto, nel tentativo di ottenere dal mercato le migliori combinazioni di carte Corsa allo Spazio disponibili; il mercato è

anch'esso diviso in quattro categorie e ciascuna agenzia potrà ampliare le proprie potenzialità solo acquisendo una carta della categoria giocata nel turno.

Le categorie vengono attivate una alla volta e per ognuna solo chi ha scelto di attivarla potrà acquistare carte, in ordine di "forza" della propria attivazione; le carte Corsa allo Spazio danno possibili azioni aggiuntive o bonus alla "forza" in una o più delle quattro categorie (non sempre e non solo nella propria) che potranno essere utilizzate, a partire dal turno di acquisizione, a patto che corrispondano alla categoria attivata dall'agenzia nel turno; alcune azioni extra saranno ripetibili a ogni attivazione, altre solo una volta nella partita, altre alla fine di ogni turno.

Dopo che tutte le categorie sono state risolte, ogni giocatore ha la possibilità di aggiungere carte dalla propria mano al mercato del turno successivo, con il vantaggio di essere potenzialmente l'unico a conoscerne la tipologia (alcune vengono rivelate prima della scelta della nuova Carta Controllo, altre dopo). Ogni carta controllo può essere giocata una sola volta nella partita e, pur non avendo più alcuna influenza, resta in tavola dando informazioni aggiuntive agli avversari per i turni successivi. A fine partita si sommano i bonus alla forza delle categorie di tutte le carte che compongono l'agenzia, aggiungendo il numero di carte immagazzinate nel laboratorio (un metodo secondario per guadagnare PV) e un bonus di maggioranza per ognuno dei quattro diversi tipi di innovazione possibili e il giocatore con il totale più alto sarà il vincitore.

Scatola cubica abbastanza piccola (si sarebbe potuto fare meglio) ma poco comoda e carte telate di ottima qualità con grafica retrò vagamente stile propaganda anni '50, regolamento piuttosto confusionario e sicuramente non chiarissimo sono la perfetta fotografia di un prodotto da crowdfunding, parecchio stile ma poca praticità; è un po' un peccato perché il gioco, invece, è veramente interessante e solido, combinando la scelta segreta dei ruoli con conseguente dietrologia con il tentativo di costruire combinazioni di azioni attivabili nella stessa categoria che permettano di massimizzare i propri risultati; l'unico limite che trovo è il forte peso dei bonus di maggioranza per le innovazioni che potrebbero essere attivati da una singola carta o essere fonte di forte competizione, il tutto in base alle bizze del caso.





Sunny Day



di Manu Palau
Happy Baobab, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-30 minuti

Venuta alla ribalta l'anno scorso grazie all'originale *Fold-it!* (il primo "board fabric game"), Happy Baobab si presenta quest'anno con una serie di semplici giochi da tavolo, caratterizzati da un'età di accesso piuttosto bassa. Nel caso di Sunny Day, l'età minima consigliata è sei anni.

Si tratta di un gioco astratto di piazzamento tessere, riconoscimento e formazione di pattern, basato su cinquantasei tessere quadrate che hanno disegnate su ciascuno dei lati la metà di alcuni soggetti (ombrellone, girandola, nuvola, quadrifoglio, sole e gelato). Inizialmente trenta delle tessere vengono disposte casualmente su una griglia 5x6, ne vengono date due ad ogni giocatore e le rimanenti vanno a formare il mazzo di pesca.

Durante il proprio turno, i giocatori scelgono una delle due tessere che hanno in mano e la piazzano sul tavolo in uno spazio vuoto, adiacente per un lato ad almeno un'altra; prelevano quindi tutte le tessere che confinano con quella appena piazzata e che insieme ad essa compongono un disegno completo (da una a quattro); dato che non tutti i soggetti compaiono con la stessa frequenza, completarne alcuni (sole e gelato) permette di pescare un gettone bonus, i cui punteggi variano da zero a due. Tutte le tessere appena ottenute vanno quindi piazzate davanti a sé, a formare un mosaico in cui ogni tessera deve formare almeno un soggetto completo con quelle confinanti. Il gioco prosegue finché non sono state pescate e giocate tutte le tessere. I punti si calcolano sommando ai valori dei gettoni bonus il numero delle tessere ottenute e il numero di soggetti completi realizzati sul proprio mosaico. Una variante semplificata conta solo le tessere ottenute.

Semplice, accessibile e prevalentemente tattico (dato che la situazione cambia notevolmente di turno in turno per effetto dell'aggiunta di nuove tessere e la sottrazione di quelle presenti), Sunny Day è un veloce gioco riempitivo chiaramente progettato per un pubblico familiare. A tale proposito, risulta sicuramente interessante la contrapposizione fra il cercare di rastrellare il maggior numero possibile di tessere e la massimizzazione dei soggetti completi sul proprio schema, che può portare ad un gettito superiore di punti vittoria. Dato il numero limitato di tessere, il titolo indicativamente rende al meglio in due/tre giocatori: mentre in due giocatori ciascuno gioca tredici turni, in quattro tale numero scende a sei e in cinque addirittura a cinque!

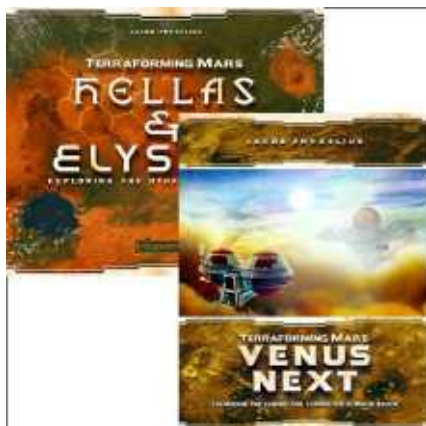
Eccellenti i materiali: le tessere sono robuste e con gli angoli arrotondati, le immagini ben leggibili, grazie anche ai colori sgargianti.





Terraforming Mars: Hellas & Elysium

Terraforming Mars: Venus Next



di Jacob Fryxelius
FryxGames, Stronghold Games,
Ghenos Games, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90-120 minuti

Colgo l'occasione dell'uscita della seconda espansione per dare uno sguardo anche alla prima, nell'attesa che le prossime vengano rivelate e pubblicate (ne sono previste sei in tutto).

Si tratta di due espansioni profondamente differenti tra loro, che vanno a modificare aspetti diversi del gioco; Hellas & Helysium è una doppia mappa che mostra aree alternative della superficie marziana con nuove rendite e

differenti aree inondabili, oltre a modificare obiettivi e premi disponibili; Venus Next invece focalizza l'attenzione sul possibile passo successivo della colonizzazione del sistema solare ovvero la terraformazione di Venere, aggiungendo nuove corporazioni e nuove carte, oltre a un nuovo tracciato da completare (la riduzione della densità atmosferica del pianeta) per far scattare la fine del gioco.

Hellas si focalizza sulla regione del polo australe di Marte che produce calore e della Hellas Planitia, un enorme bacino che permette di piazzare sette oceani adiacenti con considerevoli benefici economici ma scarse rendite, ha una maggior produzione di risorse costruttive (Acciaio e Titanio) e, pur mantenendo una solida rendita di piante, rende meno efficiente la combinazione piante-oceani; le pietre miliari premiano la diversificazione dei Tag, l'uso di carte con requisito, la colonizzazione del polo, la produzione di energia e i Tag "Giove"; i premi favoriscono le aree verdi, le carte verdi in gioco, i Tag "Spazio" e "Edificio" e la produzione di risorse sulle carte.

Helysium invece si focalizza sulla regione boreale tra il monte omonimo e il monte Olympus (il più alto vulcano conosciuto) aumentando la rendita di carte e piante e offrendo aree di sviluppo delle attività estrattive più focalizzate ma meno redditizie dal lato economico (senza mari nelle vicinanze); le pietre miliari premiano la generalizzazione o focalizzazione della produzione, i Tag "Piante" e il gioco di eventi o progetti permanenti (blu e verdi); i premi favoriscono le carte costose (da venti crediti in su), le risorse residue di acciaio e energia, la colonizzazione dell'area desertica ricca di minerali ma povera d'acqua, i territori vicini all'acqua e il punteggio di TR finale.

Venus Next fornisce cinque nuove corporazioni e quarantanove nuove carte oltre a un nuovo Tag ("Venere") una nuova risorsa (i



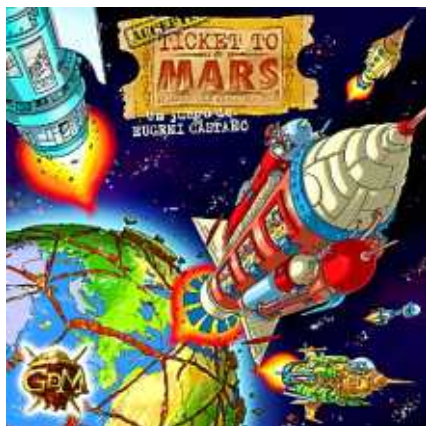
"Floaters") un nuovo premio per il maggior numero di Tag "Venere" e una nuova pietra miliare per le risorse "Floaters" sulle carte; due delle nuove corporazioni sono fortemente focalizzate su Venere e permettono di cercare delle carte (con Tag "Venere" in un caso, che producano "Floaters" nell'altro) dopo aver scelto tra le dieci carte iniziali, per fare fronte alla scarsità delle specifiche carte nel mazzo; le altre tre corporazioni sono più generiche e permettono di ripetere un'azione delle proprie carte due volte in un turno, di ottenere immediatamente una risorsa di cui si aumenti la produzione e di guadagnare denaro dall'avanzamento del nuovo tracciato.

Entrambe le espansioni hanno spunti interessanti e offrono nuove opportunità nel gioco, dunque meritano l'acquisto se si apprezza il gioco base, ma ho trovato "scientificamente" esagerato l'approccio al problema venusiano quando altri aspetti dello sfruttamento del sistema solare potevano essere più realistici e verosimili (alcune lune di Giove e Saturno, lo sfruttamento degli asteroidi etc).





Ticket to Mars



di Eugeni Castaño
GDM Games, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 15-20 minuti

Con la Terra ormai sull'orlo della distruzione, alcune mega-corporazioni sono riuscite a costruire delle navi spaziali che potranno portare una parte della popolazione sul neo-terraformato pianeta Marte. Dato che non è possibile imbarcare tutti, e che ogni corporazione ha interessi differenti, si profila una lotta senza esclusione di colpi per decidere chi potrà lasciare il pianeta in agonia. Questo lo scenario di Ticket to Mars.

Nella norma i materiali contenuti all'interno della piccola scatola quadrata: un piccolo tabellone che ritrae cinque razzi

pronti per partire, ciascuno con quattro spazi; segnalini equipaggio (di sei tipi diversi, suddivisibili in adulti e adolescenti) e segnapunti (tutte le fustelle sono piuttosto sottili); un segnalino conto alla rovescia di legno, carte azione (cinque per giocatore) e carte obiettivo (sei per ciascuna di tre classi differenti). Scanzonata e ironica l'impostazione grafica. Non particolarmente pulito il regolamento, che mostra discrepanze fra le versioni delle cinque lingue presenti nella scatola.

Una partita si gioca su un numero di round deciso a priori (fra uno e tre), all'inizio dei quali i giocatori ricevono tre carte obiettivo e le proprie cinque carte azione. Il round si sviluppa in turni in cui il giocatore attivo gioca una delle carte che ha in mano ed esegue la corrispondente azione:

- salire a bordo (2 copie): sceglie un segnalino equipaggio e lo piazza in uno spazio oblò vuoto su uno dei cinque razzi,
- scendere: prende un segnalino sul tabellone e lo rimuove,
- ricollocare: sposta un segnalino da un

razzo ad uno differente,

- conto alla rovescia: sposta il corrispondente segnalino e riprende in mano tutte le carte giocate fino a quel momento.

Quando il countdown è stato completato, il round si interrompe e ogni giocatore ottiene punti vittoria in base ai propri obiettivi, che riguardano la presenza di un particolare tipo di passeggero sui razzi, la presenza di coppie ben specificate e le condizioni di carico di ciascuno dei razzi (spazi occupati o rapporto fra adulti e adolescenti). Il gioco riprende quindi con un nuovo round, fino alla conclusione della partita.

Ticket to Mars è un semplice gioco riempitivo, destinato ad un pubblico familiare, basato su meccaniche di gestione della mano e creazione di pattern. L'interazione è l'elemento chiave del gioco: costruire le proprie configurazioni demolendo contemporaneamente quelle degli avversari è la chiave per la vittoria; l'unico elemento di sottigliezza è dato dalla gestione della temporizzazione del round, regolata attraverso le carte conto alla rovescia. Il gioco non prevede alcun adattamento in

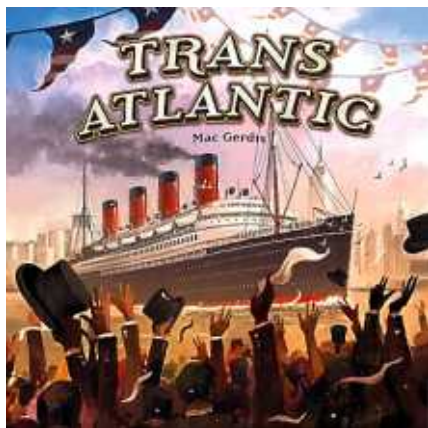
base al numero di giocatori: risulta quindi molto largo e controllabile in due, dove bisogna

cercare l'interazione, mentre estremamente serrato e caotico in cinque. Buono per passare un quarto d'ora spensierato, preferibilmente con giocatori alle prime armi, meglio ancora se in tre o quattro.





Transatlantic



di Mac Gerdts

PD-Verlag, Rio Grande Games, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

Ritorna sulle scene ludiche Mac Gerdts, a distanza di quattro anni da *Concordia*, senza essere in realtà mai sparito del tutto, dato che nel frattempo sono uscite espansioni per il suddetto gioco ed il prototipo di Transatlantic (il fu *Steam Ship Company*) ha girato le fiere di mezza Europa, con anche il sottoscritto ad averne provate due versioni precedenti parecchio difformi dalla finale.

In sostanza si tratta di prendere il motore di *Concordia*, ovvero un mazzo di carte Azione iniziali che i giocatori calano, una a turno, per eseguire quanto riportato. Questo mazzo viene ampliato, nel corso della partita, prelevando altre carte più potenti da un display comune. Tra le carte base ne esiste una per ritirare su quelle già giocate e prenderne appunto una nuova, inoltre di solito fare cicli più lunghi dà qualche vantaggio in più al giocatore. Con queste

carte si acquistano carte nave, dotate di vari valori come anno di varo, tonnellaggio, capienza e velocità, oltre che di un costo e di una rendita per viaggio, e le si dispone su un tabellone comune la cui grandezza scala con il numero dei partecipanti.

Le navi più "giovani" hanno il vantaggio di durare più a lungo sul tabellone e, in genere, di avere valori più elevati rispetto alle vecchie. In sostanza il giocatore tenta di far compiere alle proprie navi più viaggi possibili (virtuali: non si muovono sulla plancia) e di farle rimanere in gioco il più a lungo possibile, perché più tardi escono, più punti danno, in base ai moltiplicatori di una tabellina simile a quella di *Navegador*, acquistabili anche questi grazie alle carte, nel corso della partita.

Mac Gerdts tenta di rivitalizzare la meccanica che in qualche modo si è inventato con *Concordia*, ma se l'operazione gli era riuscita perfettamente nel post-*Antike*, con *Imperial* prima e *Navegador* poi, qui fallisce su tutti i fronti.

La gestione delle carte non ha minimamente la profondità e il timing di *Concordia*. Qui le si usa solo per le azioni e non anche come moltiplicatore dei punti, di fatto dimezzandone l'importanza. Queste azioni, poi, sono ridotte fondamentalmente a

prendere navi, farle viaggiare (in varie salse) e poco più, riducendo il tutto sempre alla scelta più ovvia.

Come aggravante, ci sono due opzioni per la carta che fa riprendere gli scarti, quasi che il game designer fosse indeciso sulla meno peggio e alla fine avesse lasciato a noi la decisione. Comunque sbagliata, visto che nessuna delle due è soddisfacente: l'una non tiene conto del numero delle carte giocate, l'altra trascura i valori delle navi, relegandoli quasi a coreografia.

Anche la plancia personale per i moltiplicatori non ha l'efficacia che aveva in *Navegador*, dove fungeva sia da potenziamento per le azioni (anche qui, ma molto meno incisivo), che da vero e proprio indirizzo strategico per la partita. Qui si tratta solo di fare un po' di tutto per prendere punti, in quello che, di fatto, è un gioco monostrategico: la permanenza il più a lungo possibile delle proprie navi sul tabellone è l'unica strada sensata e in questo senso prendere le più nuove e spalmarle su tutte le regioni sono scelte che vengono di conseguenza.

In conclusione, grossa occasione persa e mi chiedo se non sarebbe stato il caso di attendere almeno un altro anno o ripartire proprio da capo col progetto.





Tulip Bubble



di Kuoyou

Moaideas Game Design, 2017

N. Giocatori: 3-5

Durata: 45-75 minuti

La tulipomania è stata una bolla speculativa sui prezzi dei bulbi scoppiata in olanda fra il 1636 e il 1637, ed è probabilmente il primo caso documentato nella storia del capitalismo.

Tulip Bubble cala i giocatori nel ruolo di speculatori che cercano di lucrare sulla bolla, esattamente come accadeva in *Tulipmania 1637* (Scott Nicholson, JKLM Games, 2009).

I materiali sono buoni; una robusta plancia funge da organizzatore del mercato (tre righe: futuro, corrente, bulbi appena rivenduti) e da indicatore dei valori; belle carte illustrate per gli andamenti di mercato e per i tulipani (di tre colori, ciascuno suddiviso in sei varietà, ciascuna appartenente ad uno di tre livelli di qualità); gettoni denaro e indicatori in legno completano la dotazione.

Il gioco dura un numero non noto di turni (fra sette e dieci), organizzati nel modo seguente:

- vendite. Ogni giocatore può vendere reimmettendole sul mercato, un qualsiasi numero di carte al loro valore corrente; inoltre, se può soddisfare le richieste di uno dei collezionisti, può vendere anche a lui (ricevendo denaro extra oltre alla somma dei valori correnti dei bulbi);
- acquisti. Se all'inizio di questa fase un giocatore ha 120 fiorini, ha vinto la partita. Altrimenti, in due round di piazzamento, i giocatori segnalano i loro interessi sui bulbi in vendita: se un solo giocatore è interessato, acquista la carta al prezzo di mercato, altrimenti questa viene messa all'asta. I giocatori che non riescono ad aggiudicarsela ricevono una somma di compensazione. Ogni carta può essere comprata con denaro personale o essere finanziata; in tal caso resta visibile a tutti e il giocatore potrà fare un acquisto in meno per ogni finanziamento non ancora risolto;
- aggiornamento valori mercato: il colore / i colori di tulipani col maggior numero di carte visibili arretra di valore fino al primo spazio libero, quindi quello / quelli con cardinalità minore aumentano;

- mantenimento: si scartano le carte dal mercato corrente, si ripristina il mercato futuro, si gira una nuova carta evento (che altera un prezzo o dichiara lo scoppio della bolla e la fine del gioco), avanza il segnalino primo giocatore.

Allo scoppio, le carte non valgono più niente; una volta restituiti i capitali degli eventuali finanziamenti aperti, il giocatore con più soldi vince.

Tulip Bubble prova a ricostruire le dinamiche di un mercato variabile in un tempo limitato: alcune idee sono piuttosto valide (il controllo parziale sugli andamenti di mercato, con annessa la simulazione dei fenomeni di "panico"; il sistema di finanziamento che permette di rischiare anche in modo consistente ad inizio partita), così come buona è la dinamica dei prezzi (il vincolo che gli indicatori non possano stare nello stesso spazio contribuisce a gradevoli accelerazioni). Lascia invece perplessi la totale imprevedibilità della fine del gioco: è di sicuro storicamente fedele, ma tende ad appiattire la prima parte della partita sulla decisione di quanto rischio assumersi negli ultimi tre turni.





Unearth



di Jason Harner, Matthew Ransom
Brotherwise Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

La prima cosa che colpisce di Unearth, edito della Brotherwise Games (gli editori di *Boss Monster*), è l'impostazione grafica che utilizza illustrazioni isometriche di Jesse Riggle (impossibile non fare un paragone con il puzzle game digitale *Monument Valley*).

La scatola contiene tre tipi diversi di carte (rovine, meraviglie, esploratori), tessere esagonali (le pietre, in quattro colori differenti) e un set di dadi per giocatore (dadi a quattro, sei e otto facce); il materiale ha una certa dipendenza dalla lingua. Nel ruolo di tribù che cercano di ricostruire i fasti di una civiltà decaduta, i giocatori reclamano le rovine assegnandovi i dadi e costruiscono nuove meraviglie con le pietre da esse prelevate.

Una partita si sviluppa in turni, in cui il giocatore attivo esegue nell'ordine le seguenti azioni:

- Opzionalmente gioca un qualsiasi numero di carte esploratori, risolvendone completamente una prima di giocare la successiva.
- Sceglie uno dei suoi dadi e una delle cinque rovine rivelate, lancia il dado e lo pone sulla carta selezionata. Se il risultato è compreso fra uno e tre, il giocatore riceve una delle tessere pietra presenti sulla rovina, e la dispone davanti a sé a formare anelli esagonali: quando ne completa uno, prende una delle meraviglie il cui costo è compatibile con i colori delle tessere dell'anello, guadagnandone i punti vittoria e l'eventuale abilità speciale.

Si verifica quindi se la rovina deve essere assegnata: se la somma del valore dei dadi sulla carta supera la soglia indicata su di essa, questa viene data al giocatore che vi ha posto il dado di valore maggiore. In caso di parità si contano le facce dei dadi coinvolti, e successivamente altri dadi di valore inferiore. Chi non riceve la rovina pesca una carta esploratori per ogni dado che vi aveva posto. La rovina viene rimpiazzata, pescandone una dal mazzo, su cui vengono messe pietre nel numero indicato dalla carta stessa.

Le abilità delle carte esploratore permettono di modificare o far rilanciare i dadi assegnati

alle rovine, oppure di modificare i lanci che verranno effettuati nel turno (consentendone il rilancio, cambiandone il valore o decidendone a posteriori l'assegnazione).

Il gioco si conclude quando tutte le carte rovina sono state reclamate: si sommano i punti per le meraviglie, per i set di carte rovina dello stesso colore, con ulteriori bonus se si sono collezionati tutti i colori e/o costruite tre o più meraviglie.

Gioco di intrattenimento, chiaramente destinato ad un pubblico occasionale, Unearth scorre via piacevole, mescolando abilmente meccaniche già viste in altri giochi della stessa caratura (ad esempio, l'assegnazione delle rovine ricorda *Smash Up*). I sistemi di compensazione sono ben pensati, così come le varie fonti di punti vittoria. Comunque, tutto il gioco ruota attorno all'alea a posteriori (come accadeva in *Airships* di Seyfarth, dovete scegliere dove usare il dado prima di lanciarlo!), che si può manipolare solo tramite le carte esploratori, spesso con un turno di ritardo. I giocatori assidui potranno trovarlo troppo casuale, anche a causa della rimozione di alcune rovine durante il setup, che altera in modo imprevedibile e ignoto il massimo valore ottenibile da ciascun set da collezionare.





Vast: The Crystal Cavern



di Patrick Leder, David Somerville
Leder Games, Mandala Jogos, 2016
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-90 minuti

Non esattamente un debutto allo SPIEL, Vast: the Crystal Caverns (inizialmente presentato alla fiera GenCon 2016) colpisce per la sua elevata originalità, non certo riscontrabile nella ambientazione che riprende i classici cliché del fantasy: un drago riposa in una caverna, un cavaliere penetra nel dungeon per ucciderlo e scopre che la caverna è stata popolata da famelici goblin. La peculiarità del gioco consiste nel fatto che ciascuno degli elementi elencati è un personaggio giocabile: il cavaliere, il drago, i goblin e –udite, udite– la caverna. Ogni personaggio ha un suo schema di gioco, riassunto in un player aid, e un suo obiettivo da perseguire: il concetto di asimmetria viene spinto al limite.

Il cavaliere ha l'obiettivo di ammazzare il drago, gioca come un classico personaggio da dungeon crawler, con delle statistiche che può aggiornare ogni turno e una crescita progressiva che ottiene anche con delle

missioni che pesca da un apposito mazzo. Ha l'obiettivo di ammazzare il drago, deve prestare attenzione principalmente ai goblin.

Il drago deve prima svegliarsi e poi raggiungere l'uscita del dungeon per scappare. Per svegliarsi deve compiere delle missioni, che gli fanno rimuovere cubetti dalla plancia e lo rendono di turno in turno più forte e temibile.

I goblin gestiscono tre differenti tribù con poteri speciali, non muoiono mai perché hanno la possibilità di rigenerarsi in continuo, ma non possono aumentare all'infinito perché soffrono di sovrappopolazione e dopo ogni attacco, subito o portato a segno, si disperdono. Le tre tribù hanno continui cicli di crescita e azzeramento, nei quali devono cercare di ammazzare il cavaliere, il loro obiettivo, e stare attenti al drago che li caccerà come preda, dato che nutrirsi di goblin è uno dei requisiti necessari al suo risveglio.

Infine la caverna ha lo scopo di crescere e poi collassare; ha un ruolo assimilabile al classico master, infatti è quello che aggiunge di volta in volta le tessere per espandere il dungeon e con le sue scelte può favorire un giocatore o l'altro, posizionando tesori e cristalli che gli altri personaggi possono raccogliere per

potenziarsi. Una volta disposte tutte le tessere inizierà a rimuoverle partendo dalla periferia del dungeon e se riesce a rimuovere 5 tessere con il simbolo dei cristalli vince la partita. Tra i sottili equilibri tra i differenti ruoli è quello che ha il compito più delicato per bilanciare le sorti della partita, ed infatti è consigliato al giocatore più esperto.

La varietà che il gioco offre è elevata: quello descritto è solo lo scenario principale, già la scatola base offre un altro personaggio giocabile, il ladro, che permette di giocare fino a cinque. Con meno giocatori si possono giocare scenari differenti, con un differente mix di personaggi, fino ad arrivare al gioco in solitario (anche se, per la peculiare interazione tra i personaggi, il gioco perde un po' di mordente con meno giocatori al tavolo). In aggiunta ci sono le espansioni: il ghoul, il fantasma e l'unicorno.

In sintesi un gioco che fa dell'originalità e della peculiare asimmetria il suo punto di forza, della dipendenza dal tavolo una possibile debolezza, dato che richiede a tutti i giocatori la giusta attenzione per bilanciare la partita, ma è sicuramente da provare per chi cerca qualcosa di diverso dai soliti schemi.





A Voi la Scelta!



di Vlaada Chvátíl
Czech Games Edition, Cranio
Creations, 2017
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

In A voi la scelta! i giocatori sono scoiattoli che pongono domande ad altri scoiattoli mentre scalano la montagna, perché scoiattoli? Chiedetelo a Vlaada!

Lo scopo del gioco è raggiungere per primi la vetta della montagna oppure essere in testa nel caso in cui la partita finisse prima, vedremo più avanti come.

Il setup prevede per ogni giocatore uno scoiattolo, una ghianda o nocciola (a scelta del giocatore), un token con la lettera A, un token con la lettera B, due token speciali e cinque carte esagonali contenenti tre aree colorate con tre frasi o parole. Il mazzo delle carte esagonali varia a seconda del numero dei giocatori.

Si posizionano sul tavolo una plancia triangolare, con tre aree colorate, in ogni area c'è scritta la parte iniziale di una domanda e un

tabellone segna punti, che rappresenta la montagna da scalare.

A partire dal primo giocatore a turno ognuno dovrà porre una domanda a uno dei giocatori che ha almeno una ghianda/nocciola di fronte a sé; la domanda deve essere una delle tre raffigurate nella plancia triangolare, per farlo dovrà per prima cosa rubare una ghianda a quel giocatore, dopodiché scegliere due delle carte che ha in mano e giocare facendole combaciare per colore alla domanda scelta, questo servirà per concludere la frase.

Le domande che si possono comporre sono tipo:

cosa consideri peggiore tra... una persona che (prima parte della frase presente sulla plancia triangolare)...

A: bara ai giochi da tavolo con gli amici (testo della carta esagonale)

B: salta la coda (testo della carta esagonale)

A quel punto il giocatore a cui è stata posta la domanda, sceglierà segretamente la risposta A o B. Nel frattempo tutti gli altri giocatori scelgono segretamente quella che secondo loro sarà la risposta del giocatore sotto inchiesta; in questa fase i giocatori possono decidere se giocare i loro token speciali. Quando tutti hanno scelto, si girano i token messi in gioco, chi ha indovinato la risposta fa un passo verso la cima della montagna, il giocatore che ha ricevuto la domanda fa un passo, il giocatore che pone la domanda fa un passo per ogni risposta sbagliata data dagli altri giocatori, gli altri restano fermi. In caso un giocatore abbia giocato il token speciale con i punti interrogativi otterrà punti per ogni risposta sbagliata data dagli altri giocatori, chi ha giocato il segnalino x3 e ha dato la risposta corretta farà tre passi avanti. I token speciali possono essere

recuperati solo in determinate fasi della scalata della montagna, in particolare quando il proprio scoiattolo raggiunge il lago o il prato; ne può essere recuperato uno solo nel caso siano stati già giocati entrambi.

Il gioco finisce quando un giocatore arriva in cima alla montagna ed è quindi il vincitore, oppure quando finisce il mazzo delle carte esagonali, in questo caso vince lo scoiattolo in testa in quel momento.

A voi la scelta! è decisamente un party game, carino e alla portata di tutti. Permette di socializzare e in qualche modo conoscere meglio amici o parenti, un po' come accade in giochi molto social tipo *Gift Trap* o *Compatibility*, allo stesso tempo potrebbe avvantaggiare chi già si conosce rispetto a chi non conosce nessuno nel gruppo di gioco.

Il regolamento è semplice e ben scritto, oltretutto è pensato per poter giocare in poco tempo, senza leggere paginate di manuale e, potrà sembrare banale, ma secondo me è una bella idea soprattutto se il target principale sono persone non abituate a giocare e che magari non hanno voglia di stare troppo tempo a leggere il regolamento. Lo trovo un gioco adattissimo per le festività in famiglia.





Voyagers' Venture



di Estfire
Gamdow Games, 2017
N. Giocatori: 3-5
Durata: 45-60 minuti

In *Voyagers' Venture* i giocatori hanno l'opportunità di sperimentare le difficoltà incontrate da Cristoforo Colombo nell'organizzare la sua missione per le Indie: nel ruolo di navigatori spagnoli, i giocatori devono spartirsi i finanziamenti della coppia reale (Ferdinando e Isabella d'Aragona) e ottenere il maggior prestigio, armando la migliore flotta e ottenendo il sostegno (mai disinteressato) della nobiltà.

Cuore del gioco sono le 134 carte, rappresentanti le navi (di tre dimensioni differenti), le risorse per equipaggiarle (cibo, cannoni e marinai) e i nobili che gravitano a corte. Completano la dotazione alcuni segnalini in legno, qualche tessera e un grosso tabellone con sola funzione organizzativa. Nella norma la qualità dei materiali.

Una partita si sviluppa su sei round, all'inizio dei quali viene messo in gioco un certo numero di carte (due delle quali coperte). Il giocatore più avanzato sull'ordine di turno sceglie un gruppo per sé, sottoponendo la propria richiesta agli avversari: in senso orario ognuno deve accettare la proposta, oppure farla propria, riducendone però l'entità, in uno di tre possibili modi:

- rimuovendo una delle carte;
- rimuovendo due carte e aggiungendone una scelta fra quelle non selezionate;
- assegnando una moneta (ogni giocatore ne riceve una all'inizio della partita) su una delle carte selezionate.

Quando un'offerta trova tutti i giocatori d'accordo, chi l'ha proposta ottiene le carte, si piazza nell'ultimo posto disponibile dell'ordine del turno successivo e non può partecipare ad ulteriori suddivisioni durante il round corrente. Le carte ottenute possono essere utilizzate per giocare dalla mano navi (che forniscono punti vittoria) o nobili (che conferiscono anche un potere speciale), scartando le risorse richieste. Altrimenti possono essere conservate per i turni successivi, purché non siano più di otto.

Si riparte quindi con una nuova proposta, assemblata da chi è più avanti nell'ordine di turno corrente. Quando tutti i giocatori hanno avuto modo di ricevere la loro parte dei finanziamenti reali, il round si conclude.

Alla fine del sesto round il punteggio finale viene consolidato considerando le navi e i nobili giocati, le maggioranze delle risorse avanzate e un premio per il giocatore che ha armato per primo 3 navi.

Voyagers' Venture si incardina saldamente su una classica struttura basata su meccaniche di collezione di set; la principale innovazione sta nella modalità con cui i giocatori si procurano le carte, una sorta di asta al ribasso che ricorda anche la meccanica del taglio della torta, realizzato però in modo iterativo. La componente di azzardo, data dalle carte coperte (una delle quali, presa da un mazzo speciale, o è molto remunerativa o penalizzante) aggiunge un brivido in più. Aver una buona memoria (ricordare le prese degli avversari nei turni precedenti) può aiutare ad assemblare richieste particolarmente favorevoli. Un gioco onesto, che funziona senza scossoni o sussulti e che sarebbe potuto stare in una scatola molto più piccola.





Wendake



di Danilo Sabia
Placentia Games, Post Scriptum,
2017

N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Ambientato nella regione dei grandi laghi, durante il periodo della Guerra dei Sette Anni fra francesi e inglesi, Wendake si concentra sulla vita quotidiana delle tribù native del luogo, e in particolare sullo sviluppo nelle sfere Economica, Militare, Rituale e delle Maschere Cerimoniali.

Ottimi i materiali, ricchi (è compreso anche un libretto che offre un accurato

background storico), di buona qualità e ben illustrati. A volte complicata l'abbondante iconografia utilizzata.

Una partita dura sette round, ciascuno composto da quattro turni in cui i giocatori eseguono una mossa (selezionandola su un'apposita griglia quadrata di nove tessere che si aggiorna di round in round) oppure si prenotano per modificare l'ordine di turno del round successivo. Gli spazi azione non possono essere scelti in completa libertà: alla fine del round le tre tessere selezionate devono essere allineate, come succede nel *tris/filetto*.

Ciascuna tessera permette di eseguire una o più azioni base: piazzare una canoa, muovere i guerrieri (risolvendo eventuali conflitti), raccogliere verdure con le proprie donne, cacciare i castori con i propri uomini, conciare le pelli dei castori catturati, utilizzare le canoe per pescare, più altre quattro azioni (militare, maschera, commercio e rituale) che, oltre ad un effetto ben preciso, permettono di avanzare nelle rispettive sfere, che sono di fatto l'unica fonte di punti vittoria a fine gioco (e che sono casualmente accoppiate fra loro all'inizio della partita).

Il round si conclude con un aggiornamento delle tessere mosse sulla plancetta di ogni giocatore: quelle appena utilizzate vengono rovesciate, tutte scorrono verso il basso e le tessere della riga eliminata, dopo averne migliorata una scegliendola da un espositore, viene ridistribuita casualmente in cima alla griglia.

Alla fine del settimo round ogni giocatore totalizza punti pari al valore più arretrato su ogni coppia di sfere: la somma dei due valori permette di calcolare il punteggio finale. Una versione avanzata permette di dare abilità asimmetriche ai giocatori.

Dopo *Kepler-3042*, Placentia Games e Post Scriptum presentano un altro titolo gestionale che ha come target i giocatori assidui. Il sistema di selezione delle azioni è un'innovazione interessante, e i vari minigiochi collegati alle sfere sono ben amalgamati fra loro e con il flusso di gioco. Il sistema di punteggio permette di sperimentare vari approcci strategici, complice il sistema di sostituzione delle tessere che, oltre ad un progressivo miglioramento, permette di concentrarsi su alcune azioni. Il prezzo da pagare per tale libertà è una certa ruvidezza nel fluire del gioco; specialmente verso la fine (quando molte delle tessere permettono di eseguire due o tre azioni) rischia di cadere nella paralisi da analisi, nonostante la presenza di alcune fonti aleatorie di avanzamenti che rendono non perfettamente valutabile le posizioni relative dei giocatori. Il livello di interazione è molto elevato, e si sviluppa prevalentemente nel conflitto per il territorio (risolto in modo deterministico) e, su un piano secondario, nella scelta delle tessere e nell'occupazione di alcuni spazi esclusivi sulla plancia.





When I Dream



di Chris Darsaklis
Drawlab Entertainment, Repos
Production, Asterion / Asmodee Italia,
2016 / 2017
N. Giocatori: 4-10
Durata: 20-40 minuti

Il periodo d'oro che sta vivendo il gioco da tavolo in questi ultimi anni, e la conseguente maggiore diffusione, hanno portato nuova linfa anche al genere dei party game. In particolare, probabilmente anche grazie all'attribuzione dell'ambito Spiel des Jahres a *Dixit* nel 2010, i giochi di veicolazione dell'informazione stanno vivendo una nuova primavera: *Concept*, *Imagine*, *Nome In Codice*, *Mysterium* e *Spyfall* sono alcuni dei titoli recentemente pubblicati che hanno incontrato i gusti del grande pubblico.

When I Dream si inserisce nel filone, mescolando un metodo di trasferimento dell'informazione estremamente semplice con una piacevole ambientazione onirica e una continua mutazione dei ruoli (cooperativi o antagonisti) dei giocatori.

L'idea è molto semplice. A turno, uno dei partecipanti interpreta il ruolo del sognatore:

indossa una benda e deve indovinare, nel tempo di una clessidra, il maggior numero possibile di parole (decise da un mazzo di carte), utilizzando gli indizi (composti anch'essi da una sola parola) forniti dai compagni di gioco, che interpretano gli spiriti dei sogni: fatine, babau, sandmen. Ciascuno di questi personaggi ha il proprio obiettivo, che si riflette sul modo in cui i giocatori che li interpretano ottengono punti vittoria: le fatine ne guadagnano uno per ogni parola indovinata dal sognatore, i babau uno per ogni parola sbagliata, i sandmen massimizzano il loro punteggio se il numero di parole sbagliate è uguale a quello delle parole indovinate, mentre ottengono progressivamente meno punti in base al loro sbilanciamento. I suggerimenti su una parola si susseguono in modo continuo (ogni giocatore ha circa cinque secondi di tempo per dare il suo) finché il sognatore non dice qual'è secondo lui la parola da indovinare. Si procede con una nuova parola fino all'esaurirsi della clessidra. Il sognatore, oltre a ricevere un punto per ogni risposta esatta, può ottenere un bonus aggiuntivo se alla fine della manche, prima di levarsi la benda, riesce a narrare una breve storia fantastica (il sogno

appena vissuto) che comprenda tutte le parole che ha indovinato (e che ancora non conosce, visto che gli errori non gli vengono comunicati durante il gioco).

Quando tutti i giocatori hanno interpretato una volta il ruolo del sognatore il gioco si conclude.

Semplice, rapido e nel contempo incredibilmente magnetico e geniale: l'idea di aggiungere ruoli da "traditore" in un gioco di questa categoria è ciò che innalza When I Dream sopra la media. Riuscire a giocare correttamente i due ruoli non completamente positivi (babau e sandmen), fornendo suggerimenti fuorvianti ma inerenti è sicuramente l'attività che dà le soddisfazioni maggiori. I materiali sono veramente lussuosi, con un letto di plastica che ha la sola funzione di tenere al loro posto le 110 grandi carte (per un totale di 440 diverse parole da indovinare), riccamente illustrate in stile onirico da venti diversi illustratori.

Come tutti i party game, dà il meglio di sé con gruppi numerosi: mi sento di consigliarlo con sei o più giocatori.





Whistle Stop



di Scott Caputo
Bézier Games, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 75 minuti

Tra le novità presentate da Bézier Games all'ultima edizione della SPIEL di Essen, Whistle Stop, di Scott Caputo, è probabilmente quella che fino ad oggi ha ottenuto i migliori consensi.

L'ossatura su cui si regge l'intero gioco è fortemente ispirata ad un noto gioco astratto di qualche anno fa, *Tsuro* (WizKids, 2004). In *Tsuro* i giocatori costruiscono il percorso sul quale si muovono le proprie pedine, giocando

tessere quadrate sulle quali sono tracciati dei sentieri e che, con l'incedere della partita, formano sul tabellone di gioco un intricato groviglio di percorsi.

Whistle Stop eredita quel sistema di movimento e lo arricchisce con una meccanica di raccolta e consegna per creare una miscela sufficientemente profonda, non complessa e assolutamente godibile oltre che ambientata con arguzia.

La mappa esagonale è costituita, all'inizio della partita, da una cornice e da poche tessere esagonali già posate in punti prestabiliti. Tra queste le tessere delle destinazioni finali, predisposte in una fila verticale sul lato occidentale del tabellone di gioco.

Le tessere sono di due tipi. Tessere stazione, al centro di una stella che collega tutti i lati dell'esagono con dei binari, e tessere ferrovia, sulle quali sono tracciati binari che collegano in modo sempre diverso i sei lati dell'esagono e lungo i quali sono disseminate fermate che garantiscono l'accesso alle sei merci in gioco.

I treni dei giocatori, che partono sul lato est del tabellone, si muovono lungo i binari. In un movimento ciascun treno si sposta fino alla fermata o alla stazione successiva,

indipendentemente dagli esagoni percorsi.

I giocatori hanno a disposizione quattro azioni, ciascuna richiede il pagamento di un gettone carbone o di un più raro gettone fischietto. La peculiarità del movimento è che esso deve essere sempre fatto senza mai fare arretrare un proprio treno, regola questa che può essere aggirata solo con l'utilizzo dei fischietti. Ne consegue la necessità di pianificare con attenzione i propri movimenti perché sarà generalmente difficile tornare su stazioni lasciate indietro. I punti si ottengono principalmente consegnando merci nelle stazioni intermedie e nelle destinazioni finali.

Whistle Stop non è un gioco estremamente impegnativo, ciò nonostante offre una quantità di modi per realizzare punti sufficiente a garantire gustosi dilemmi per gran parte della partita. L'interazione tra i giocatori, che si esprime principalmente nella gara per l'acquisizione dei titoli azionari e nella possibilità di infastidire gli avversari bloccandoli con i propri treni o deviando il loro percorso, è ben dosata e richiede attenzione e fantasia per riadattare le proprie strategie agli ostacoli sul percorso. Particolarmente azzeccata l'idea di assegnare un bonus in carbone o fischietti ai treni che arrivano a ovest, che costringe i giocatori a decidere tra muovere tutti i treni poco per volta raccogliendo più merci possibili o spingere velocemente verso le destinazioni a ovest un solo treno alla volta aumentando, grazie ai bonus, le azioni disponibili e la libertà di movimento nei turni successivi.

Promosso a pieni voti nella categoria dei giochi di impegno medio alto da giocare in poco più di un'ora, altamente raccomandato agli amanti della logistica e dell'ottimizzazione.





Altre Impressioni

Altiplano

Peppe74 - Nell'epoca delle frequenti "rivisitazioni" anche la Dlp games propone la versione 2.0 del loro gioco di maggior successo, Orléans. Il nuovo Altiplano accentua l'aspetto strategico e di programmazione, ma annacqua ancor di più l'interazione, con il risultato finale di un multisolitario per me poco attraente, anche se ben fatto e che sicuramente può piacere a chi ha apprezzato la meccanica del bag building.

Azul

MDM - Basato su meccaniche di collezione di set, piazzamento tessere e costruzione di pattern, Azul vede i giocatori scegliere delle tessere da un pool comune, in modo da sistemarle a fine round su un proprio mosaico personale, ottenendo punti in modo incrementale se le tessere vengono poste adiacenti a quelle già presenti. Il gioco è adatto ad ogni platea: il set di regole è semplice, i materiali sono ben realizzati ed estremamente piacevoli da maneggiare. I giocatori assidui troveranno pane per i loro denti nella successione di problemi di ottimizzazione sempre più vincolata, in cui

non si deve trascurare la possibilità di ricevere penalizzazioni, se costretti a prendere set di tessere che non possono essere piazzate. Da provare, se piacciono i giochi astratti.

Peppe74 - Kiesling deve essere in un momento alquanto ispirato, se si vede quanto prodotto nell'ultima Essen. Questo Azul è un interessante astratto, che ho trovato piacevole da giocare, per quanto a me non piacciono particolarmente gli astratti. Offre un buon mix di strategia e tattica e la pesca casuale delle tessere lo svincola da schemi fissi. Molto belli i materiali, specialmente le tessere che riproducono le maioliche.

Clans of Caledonia

Linx - L'autore ha colto alcune delle scelte ergonomiche di Terra Mystica (le plancette con l'effetto sotto i pezzi levati) e qualche scelta di design (i bonus diversi applicati ogni fine turno, quello finale sull'estensione e la navigazione) e le ha proiettate in un gioco tutto suo dove assumono un ruolo e un peso diverso. L'operazione è di indubbio successo, appagando chi vi gioca... a patto che non si

aspetti lo stesso grado di sfida di Terra Mystica! Clans of Caledonia si gioca infatti in modo più rilassato ed è adatto anche ad un target diverso e più ampio. Encomiabili le dimensioni della scatola, che contiene comodamente tutto e porta via pochissimo spazio nell'armadio dei giochi, che tende ad essere sempre più colmo.

MDM - Clans of Caledonia è un esempio di costruzione incrementale: il contributo dei "giganti del passato" è dichiarato ed evidente. Il risultato è un titolo derivativo ma estremamente piacevole e funzionale, che scorre agile e con un buon ritmo. Peccato che questo sia l'anno di Progetto Gaia...

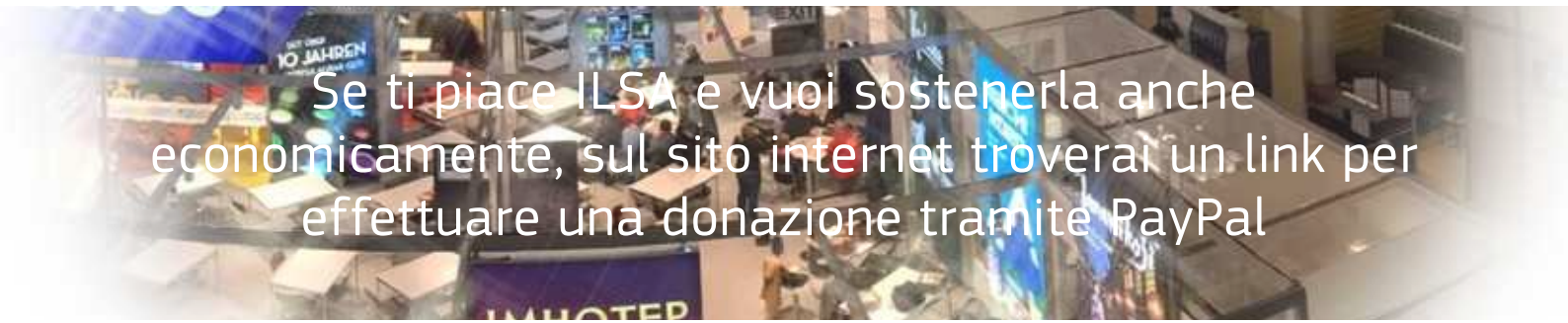
Peppe74 - Clans of Caledonia è la dimostrazione di come si può realizzare un buon prodotto partendo da un collage, per altro dichiarato, di altri giochi, a partire, ovviamente, da Terra Mystica, da cui prende il sistema di produzione e espansione su mappa. Piacevole da giocare, senza far gridare al miracolo, forse con non tanta varietà strategica, dato che si riduce ad inseguire i contratti e il non troppo controllabile valore dei beni importati.

Heaven & Ale

MDM - Stringato, con ambientazione posticcia, tuttavia incredibilmente coinvolgente e magnetico. Semplicità delle regole, durata contenuta, scarsità di risorse, limitata quantità di punti vittoria, attrito fra giocatori ed estrema importanza delle temporizzazioni sono gli aspetti caratteristici che lo rendono particolarmente interessante.

Linx - La prova del gioco, dopo le regole accolte con piacere, mi ha lasciato freddo e per nulla intenzionato a riprovarlo. Non sono riuscito ad entrare in sintonia col tipo di ottimizzazione proposta e sono infastidito dal tipo di interazione con gli altri giocatori





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

che non mi dà sicurezza alcuna su cui basare i miei progetti a lungo termine (impressione dopo una sola partita).

Peppe74 - Piacevole scoperta questo gioco di piazzamento. Riesce a dare molto in un tempo di gioco contenuto e semplici regole, a parte la valutazione del punteggio finale, che richiede un po' di tempo per essere assorbita. Sorprendentemente punitivo, anche se semplice da giocare richiede una certa dedizione per essere padroneggiato.

Keyper

MDM - Uno dei due titoli di peso più interessanti nel campo dei giochi euro "classici". Ricco nelle strategie, coinvolgente nella struttura nel turno, con una trovata meccanica che aggiunge un piacevole livello decisionale. Breese rilebora il meccanismo di piazzamento lavoratori vincolato che aveva reso famoso Keyflower e, molto probabilmente, supera sé stesso, producendo il miglior titolo Key della oramai lunga serie.

Peppe74 - Una delle più interessanti proposte della fiera, per i miei gusti anche superiore a Keyflower. La variante del piazzamento lavoratori proposta è interessante, proponendo un insolito mix di cooperazione e competizione tra cui districarsi. Gli approcci strategici possibili sono tanti, come in molti giochi di Breese sono vincolati alle tessere che si acquisiscono. Indubbiamente divertente la gestione delle plance di gioco piegabili, anche se non tanto determinanti ai fini del gioco.

Merlin

Linx - Provato con la famiglia. Il modo che il gioco ha per limitare le scelte dei giocatori inizialmente mi è piaciuto, aiutandomi a non prendere subito in considerazione tutte le possibilità che il gioco dà, che non mi sono parse così ben legate dall'ambientazione da essere facilmente assimilabili e ricordabili.

Nel corso della partita invece mi sono sentito legato da quello stesso sistema mentre cercavo di afferrare qualcuna delle possibilità concesse dal gioco senza grossa convinzione. Credo che non mi sia mai capitato prima di essere superato nel punteggio finale da tutta la mia famiglia al gran completo. Mi è parsa una grossa indicazione sulla controllabilità del gioco (impressione dopo una sola partita).

Mini Rails

Peppe74 - I taiwanesi della Moaideas Game Design propongono, ormai già da qualche anno, titoli interessanti. Questo, di un autore tedesco, non sarà come Ponzi Scheme, ma ha il suo perché. Si presenta come un liofilizzato dei ferroviari azionari, con due azioni secche a turno, la parte di sviluppo rete ridotta all'osso su una mappa astratta. La gestione delle azioni presenta un atipico twist per come si determina il valore finale, che è poi l'essenza del gioco, e permette cattiverie non da poco. Va preso per quello che è, l'originalità e la durata contenuta glielo consente.

Noria

Linx - Un buon gioco di gestione risorse dove è sempre ben chiaro come le cose stanno andando, avendo un sistema di conteggio dei punti molto semplice. Mi piace in particolar modo il costo di produzione dei prodotti commerciabili, di due diversi livelli di complessità. Ogni prodotto finito ha bisogno di combinazioni diverse di risorse, ma l'assortimento fa in modo che le risorse primarie acquisiscano una vita, spingendo verso catene di produzione diverse. Non è una cosa facilmente spiegabile e non vi sarà arrivato il concetto, ma non potevo non tentarci, visto che è la cosa che ho più apprezzato. Il sistema di ingranaggi rotanti personalizzabili invece non ha fatto breccia nel mio cuore: non trovo che la profondità

regalata al gioco ripaghi la complessità guadagnata (impressione dopo una sola partita).

Photosynthesis

Peppe74 - Photosynthesis è di base un astratto, sul quale si è riusciti a cucire una piacevole e calzante ambientazione (sembra un controsenso, ma è così). Sotto le vesti bucoliche si nasconde un gioco che può essere un vero spremicervelli, anche con il rischio di paralisi da analisi. Da sottolineare come è curato il prodotto dal punto di vista editoriale, realizzato tutto in cartonato, ma bellissimo da vedere, e contenuto nel costo.

Progetto Gaia

MDM - Il Gioco german strategico di ampio respiro di quest'anno. Certo, è "solo" una rielaborazione di Terra Mystica ma praticamente ogni cambiamento è per il meglio, producendo un titolo più armonico, più longevo e profondo. Da avere.

Peppe74 - I giocatori sono sempre un po' titubanti quando vedono il "reboot" di un classico, ma se il risultato è come quello di Progetto Gaia non si può che rimanere contenti. Cambiano alcuni aspetti di Terra Mystica, come l'espansione su mappa, si aggiungono degli elementi nuovi e ci sono 14 nuove razze da esplorare. Tutto pane per i denti per gli appassionati di Terra Mystica e, forse, anche per qualcuno in più.

Whistle Stop

Peppe74 - Il nuovo gioco della Bézier è un gioco di connessioni e pick-up & deliver, un peso medio che non ha certo la profondità di Age of Steam o Tramways, ma più immediato e proponibile, divertente da giocare, anche se non perfettamente controllabile, perché l'uscita casuale delle tessere può pesare molto. Molto belli i materiali.



Difettoso o Memorabile?

Si può sempre distinguere nettamente il difetto da ciò che rende un'esperienza indimenticabile?

Confrontandomi con altri giocatori (e recensori) spesso faccio fatica a capacitarmi della diversa percezione che si ha dello stesso titolo. L'individuazione del target di un gioco è sempre stata una delle mie preoccupazioni, prima di iniziare a recensire un gioco (diverso è il caso delle riflessioni sul sito dove metto ben in evidenza il mio carattere e mi lascio anche andare a considerazioni egoistiche, pensando solo al target "me stesso" e a chi in me si ritrova). In ILSA abbiamo individuato 3 target basati sul tipo di impegno che la persona vuole mettere in un gioco, ma la reale differenziazione è inelencabile e fortemente dipendente dal carattere delle persone. In questo calderone di caratteri non è sempre facile trovare un parametro di giudizio adatto a coprire i gusti di ogni categoria.

Una scelta possibile è quella di comunicare le cose in modo distaccato e lasciare che siano i lettori ad immaginare le sensazioni che il gioco potrebbe procurare loro. Ma le informazioni da dare ad un lettore per far fermentare sensazioni nella sua testa in autonomia trovo siano troppe; preferisco una sincera sintesi fatta rivelando in modo diretto proprio le sensazioni che il gioco suscita e i meccanismi che le fanno scaturire, snidandoli fra l'ammasso delle regole e il flusso di gioco. Farlo però richiede di immedesimarsi in un appartenente al giusto target del gioco... per poi estraniarsi ogni tanto fornendo agli altri giocatori le informazioni che invece comunicano che il gioco non fa per loro.

Non sempre però tutto ciò è possibile e mi accorgo che uno stesso particolare di un gioco possa essere giudicato al contempo memorabile o difettoso. Parliamo ad esempio della frustrazione da poco controllo sul gioco. Siamo sempre più abituati a situazioni dove gli autori inseriscono una certa dose di caos per dare varietà al gioco producendo poi una serie di elementi che lo riconducano ad una situazione di controllo. È un meccanismo che funziona, crea

soddisfazione, come insegna il successo del *Tetris*: il caos di pezzi di forma strana che cadono scompostamente e che viene ricondotto dal giocatore alla perfezione di una riga integra, che può sparire e venire archiviata in un sistema a punti.

Quando il più delle volte non è possibile imbrigliare questo caos il gioco ci sembra difettoso, frustrante.

Ma il piacere del rimettere le cose in ordine non è l'unico da prendere in considerazione! In un piacere di tipo narrativo sono gli eventi drammatici a creare storie degne di essere ricordate. Nessuno ricorda una partita di *Galaxy Trucker* dove tutte le astronavi sono arrivate sane alla meta capitalizzando punti per le merci caricate. È memorabile invece quella partita dove situazioni incredibilmente sfavorevoli hanno costretto qualche astronave a perdersi nello spazio e altre ad arrivare per miracolo a destinazione con anche quelle due o tre merci a far punti. Un difetto diventa, per le giuste persone, un pregio.

Stessa cosa succedeva anche nel classico *Roborally*: robot parzialmente controllabili che lo diventavano sempre meno subendo danni... o mani di carte che li obbligavano a ruotare solamente sul posto o proseguire sempre dritti senza poter svoltare sono facilmente identificabili come grossi difetti di quel gioco (e infatti almeno parzialmente corretti nella nuova edizione). Ma sono quegli stessi difetti che fanno gridare disperati i giocatori destinati a veder tritutati i loro robot senza poterci far niente. Quelle stesse situazioni a far sbellicare dalle risate i loro avversari. È quella stessa impossibilità di controllo a deresponsabilizzare il giocatore, che in tutto ciò può sinceramente dire che non ha comunque sbagliato niente, arrivando a ridere anche lui di gusto quando la disgrazia sarà ricordata in futuro. È veramente possibile considerare un difetto ciò che crea le situazioni più memorabili di un gioco?



Condizionamenti di gregge

Consultavo la classifica di BoardGameGeek per fare il bilancio dell'anno. Cercavo qualcosa che ancora meritasse di essere provato o acquistato. Era il 2007. *Puerto Rico*, *Alta Tensione*, *Twilight Struggle*, *Tigris & Euphrates*, *Caylus*, *El Grande*, *Principi di Firenze*, *Shogun*, *Age of Steam*, *Agricola*... In quella lista mi rispecchiavo e a lei mi affidavo per colmare i vuoti della mia esperienza.

Scorro oggi la classifica, attonito davanti alla velocità con cui giochi più recenti raggiungono posizioni di prestigio, celebrando l'ormai inarrestabile fenomeno del culto del nuovo e sancendo il crepuscolo di uno stile, quello europeo, che cede il passo dove l'emozione conta più del pensiero strategico, o quasi. Ma come ci riescono?

Le idee sono viscosi. Una volta prodotte ci restano appiccicate, le cambiamo con difficoltà. Bisognerebbe formulare un giudizio tardivo, ma la velocità dell'era digitale non lo consente. Qui si inceppa la relazione tra classifiche e novità. Chi giudica partendo da prove deboli, con difficoltà riesce a interpretare le informazioni successive, anche se contraddicono in modo lampante l'opinione già formata, anche quando sono chiaramente più accurate. Dannoso considerando quanto la percezione della qualità sia condizionata dall'influenza sociale.

Lo scrive Sinan Aral, docente presso la MIT Sloan School of Management, in un articolo comparso tempo fa su *Science* (vol. 341, 9 Agosto 2013): la conoscenza condivisa negli aggregatori sociali è in grado di distorcere i meccanismi decisionali. Aral ha dimostrato come valutazioni preliminari siano significativamente pregiudizievoli nel processo di valutazione individuale. Non solo, il comportamento di gregge che ne deriva è asimmetrico. L'influenza di voti negativi immeritati viene compensata mentre l'influsso di voti positivi immeritati aumenta del 32% la probabilità di ottenere nuovi voti positivi, innescando un circolo di rinforzi che arriva a incidere fino al 25% sul risultato finale medio.

Guardo di nuovo la classifica di oggi e comincio a sentirmi un giocatore demodé, ma poi ci ripenso perché forse, in fondo, non sono io a essere rimasto indietro, sono i nuovi giochi a superarmi, con l'insolente solerzia che solo Aral ha saputo in qualche modo spiegare. Allora torno sereno a giocare ai miei giochi superati, convinto dell'individualità dei gusti al di fuori del tempo, mentre in testa mi ritma un pezzo del redivivo Caparezza: superare il concetto stesso di superamento mi fa stare bene.



in fila per uno

Top 10 SPIEL Essen 2017

*I dieci giochi più quotati nella classifica di BoardGameGeek fra quelli presentati allo SPIEL17.
(aggiornato al 18/12/2017)*

1	Clans of Caledonia di Juma Al-JouJou Karma Games, Gen-X Games, Meeple BR Jogos, Red Glove, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic BGG rank: 112° (media 8,23 - 2485 voti)
2	Pandemic Legacy: Season 2 di Rob Daviau, Matt Leacock Z-Man Games, Asmodee, Devir, Hobby Japan, Korea Boardgames, Lacerta, Lifestyle Boardgames, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Co-operative Play, Pick-up and Deliver, Variable Player Powers BGG rank: 158° (media 8,78 - 1370 voti)
3	Azul di Michael Kiesling Plan B Games, Lacerta, Zvezda, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy BGG rank: 324° (media 7,85 - 2132 voti)
4	Gaia Project di Jens Drögemüller, Helge Ostertag Feuerland Spiele, Cranio Creations, Edge Entertainment, Games Factory, Hobby World, Z-Man Games, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Civilization, Economic, Science Fiction, Territory Building BGG rank: 343° (media 8,73 - 1015 voti)
5	Warhammer Underworlds: Shadespire di David Sanders Games Workshop Ltd., 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, Collectible Components, Dice, Fantasy, Fighting, Miniatures BGG rank: 1185° (media 8,48 - 573 voti)
6	Queendomino di Bruno Cathala Blackrock Games, Blue Orange (EU), Blue Orange Games, Pegasus Spiele, White Goblin Games, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Medieval, Territory Building BGG rank: 1189° (media 7,46 - 786 voti)
7	Rajas of the Ganges di Inka Brand, Markus Brand HUCH!, 999 Games, R&R Games, dV Giochi, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Dice, Economic, Territory Building BGG rank: 1213° (media 7,63 - 641 voti)
8	Charterstone di Jamey Stegmaier Stonemaier Games, Feuerland Spiele, Ghenos Games, Ludofy Creative, Maldito Games, Matagot, 2017 Giocatori: 1-6 Categorie: City Building, Economic, Medieval BGG rank: 1258° (media 8,06 - 520 voti)
9	London (second edition) di Martin Wallace Maldito Games, Osprey Games, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game, City Building BGG rank: 1388° (media 7,89 - 450 voti)
10	Altiplano di Reiner Stockhausen Dlp games, Arrakis Games, Giochix.it, Renegade Game Studios, White Goblin Games, 2017 Giocatori: 2-5 Categorie: Economic BGG rank: 1452° (media 7,55 - 546 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

Aeon's End: War Eternal	Feudalia	Petrichor
Agra	Feuville	Photosynthesis
Alexandria	Finished!	Pixie Queen
Ali Baba	Harvest Island	Progetto Gaia
Altiplano	Heaven & Ale	Pulsar 2849
Amun-Re: The Card Game	Iberian Rails	Queendomino
Apokalypsis	Ilôts	I Raggi del Gange
Attack on Titan: l'Ultima Resistenza	Keyper	Reworld
Azul	Kitchen Rush	Santa Maria
The Bottle Imp	Lancillotto	Shadows in Kyoto
Calimala	Lisboa	Space Race: The Card Game
Cannon Buster	Lovecraft Letter	Sword & Sorcery
Cat Lady	Memoarrr!	Sunny Day
Caverna: Cava vs Cava	Merlin	Terraforming Mars: Le Espansioni
Chimera Station	Michele Strogoff	Ticket to Mars
Christmas Tree	Mini Park	Transatlantic
Circle the Wagons	Mini Rails	Tulip Bubble
Clans of Caledonia	Minute Realms	Unearth
La Colonna di Fuoco	Le Montagne della Follia	Vast: The Crystal Cavern
Dragon Castle	Mystery of the Temples	A Voi la Scelta!
Dragonsgate College	Nome in Codice Duetto	Voyagers' Venture
Dream Catchers	Noria	Wendake
Ex Libris	Pandemic Legacy - Season 2	When I Dream
The Expanse Board Game	Paper Tales	Whistle Stop