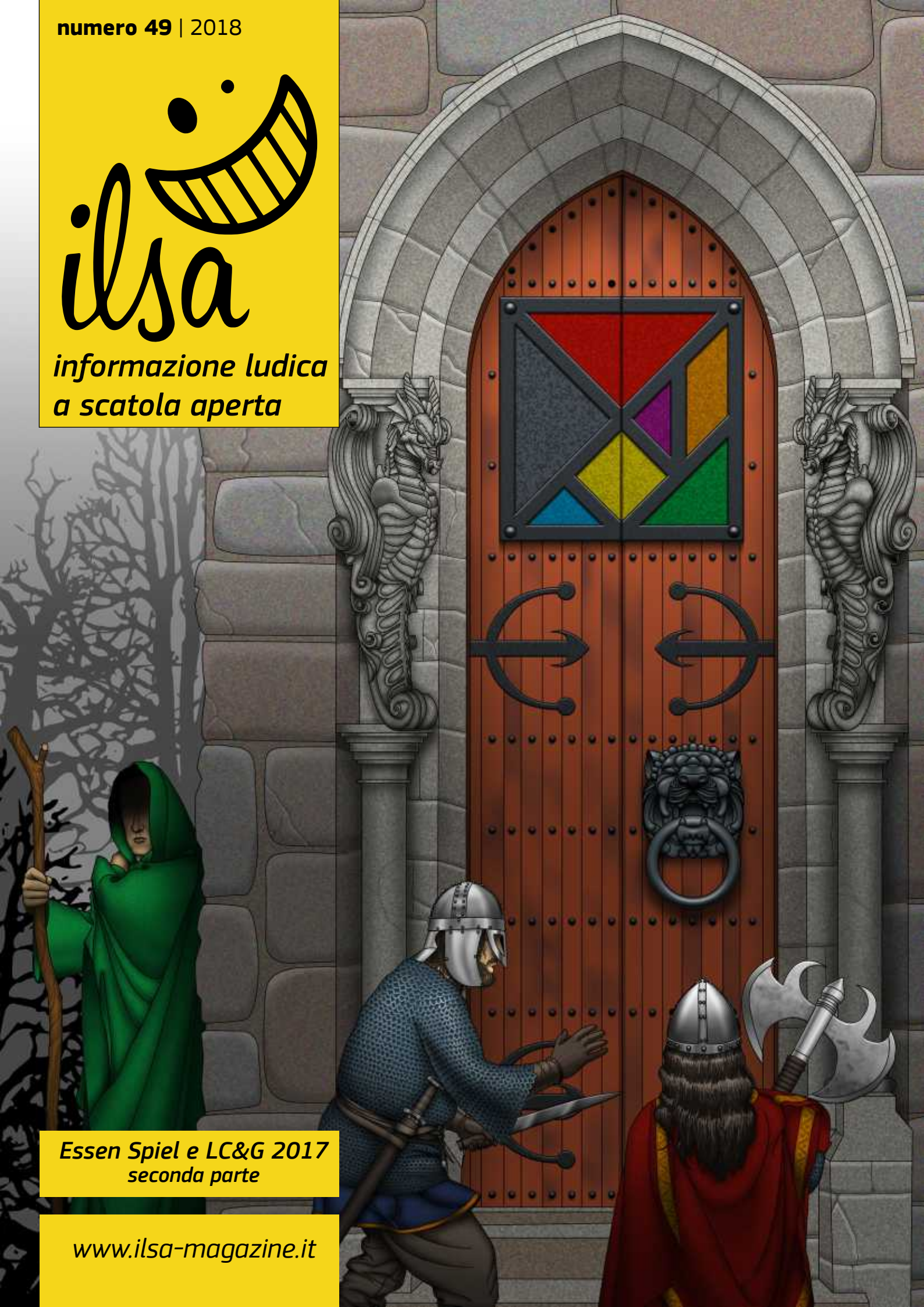


numero 49 | 2018

il^{sa}

*informazione ludica
a scatola aperta*



*Essen Spiel e LC&G 2017
seconda 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

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Deiv - David Malagoni; Faustox - Fausto Berutti.

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

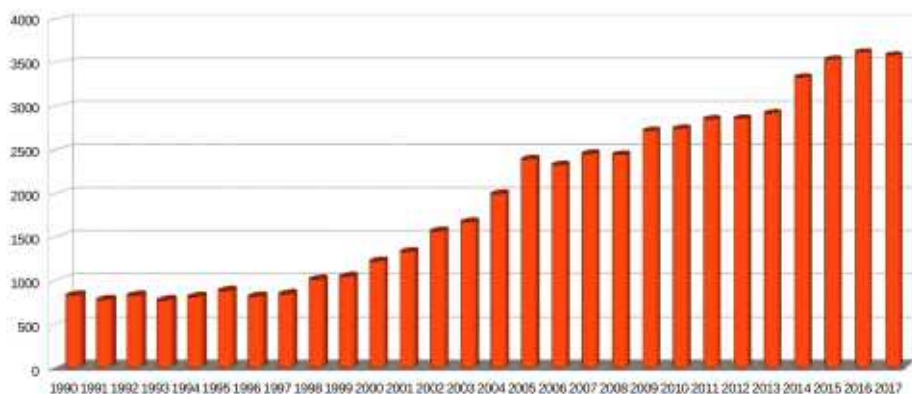
I copyright di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori



L'età dell'oro

O l'inizio del declino?

Con questa seconda, tardiva parte, che vi propone le nostre impressioni su altri 50 titoli presentati all'edizioni 2017 dell'Internationale Spielstage di Essen e di Lucca Comics & Games si conclude il nostro viaggio che vi ha permesso di conoscere un totale di 122 proposte pubblicate nel 2017. Un numero che sembra rilevante ma che, a conti fatti, è solo una piccola porzione dei giochi presentati in fiera e una frazione irrisoria dei giochi pubblicati in un anno.



Sappiamo che il mercato dei giochi da tavolo è in continua espansione, così come il bacino di utenti. Tuttavia le due quantità crescono con velocità differenti, con l'offerta che sopravanza il potenziale numero di utenti. Il grafico qui sopra riporta una stima approssimata per difetto dei giochi pubblicati anno per anno negli ultimi 27 anni (si tratta dei giochi inclusi nel database di BoardGameGeek), e mostra come in quest'arco di tempo la pubblicazione annuale sia passata dai circa 800 titoli del 1990 ai circa 3600 degli ultimi anni. La prima metà degli anni 2000 è stato il periodo che ha visto la massima variazione nella produzione (e coincide grossolanamente con la diffusione dell'informazione attraverso Internet: BGG è stato fondato nel 2000); un altro periodo di forte accelerazione è stato fra il 2013 e il 2015. Attualmente la produzione si assesta a circa 10 nuovi giochi al giorno. Un numero incredibile, che non solo rende impossibile provare tutta la produzione, ma anche estremamente arduo cercare di informarsi in maniera adeguata. Trovare poi il gioco che davvero merita un posto permanente nelle nostre fin troppo affollate ludoteche è diventato di fatto un'impresa.

Resta l'intuito, la curiosità, la fiducia per quelle persone che riteniamo affini nei gusti e affidabili nei giudizi. Confido che ci riteniate tali.

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

SOMMARIO

Prime impressioni

1920 Wall Street	4
¡Adios Calavera!	5
Alien Artifacts	6
Bali	7
Bios: Magafauna (II edition)	8
Bunny Kingdom	9
Byzanz	10
La Caccia all'Anello	11
Café Fatal	12
Carcosa	13
Carthago: Merchants & Guilds	14
Charterstone	15
Clank! in! Space!	16
Cutthroat Kingdoms	17
Death over the Kingdom	18
Emporion	19
Gentes	20
Hanamikoji	21
Herbalism	22
Import / Export	23
Indian Summer	24
Iquazù	25
John Company	26
The King's Will	27
Liberatores	28
Loot Island	29
Mafiozoo	30
Majesty: La Tua Corona - Il Tuo Regno	31
Massive Darkness	32
Montana	34
Muse	35
My Story	36
Nusfjord	38
Okiya	39
Pandemic: Alta Marea	40
Path of Light and Shadow	41
Peak Oil	42
Pinball Showdown	43
Pot de Vin	44
Rescue Polar Bears: Data & Temperature	45
Riverboat	46
The Sanctuary: Endangered Species	47
Senators	48
Sorcerer & Stones	49
Una Storia di Pirati	50
Tasso	51
Touch Down!	52
Tybor der Baumeister	53
Warstones	54
The Witches of Cernégula	55
Altre Impressioni	56

L'altro editoriale

Voglia di esotico	58
-------------------	----

In fila per uno

Top 10 BoardGameGeek 2017	59
---------------------------	----



1920 Wall Street



di Perepau Llistosella
Looping Games, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-60 minuti

Giovedì 16 settembre 1920 il distretto finanziario di New York fu oggetto di un attentato dinamitardo che uccise 38 persone e ne ferì gravemente altre 143. In 1920 Wall Street i giocatori, nel ruolo di investitori, cercano di massimizzare i proventi prima che si verifichi il terribile attentato.

Piccolissima la scatola, che contiene due plance (quotazioni e scarti), qualche segnalino di legno, monete di cartone e 110 carte (certificati azionari, fluttuazioni di mercato e altre carte con funzioni di servizio).

Il gioco si svolge su una plancia modulare, realizzata disponendo in cerchio un certo numero di carte su cui si muoveranno i segnalini dei giocatori.

Il gioco dura un numero intero di round, in cui ciascuno esegue a turno una delle

seguenti azioni:

- muoversi e comprare: seguendo il senso indicato dalla carta trend, il giocatore si muove di almeno un passo e acquista la carta su cui arriva. Ogni passo costa una moneta, a cui si somma quello della carta raggiunta. Se il totale supera l'attuale valore di capitale del giocatore, questi paga la differenza alla banca; inoltre dà una moneta ad ogni avversario presente sulla carta acquistata. Questa può essere aggiunta alla propria dotazione (eseguendone gli effetti) oppure scartata in una delle tre pile indicate sulla plancia degli scarti. Prima di muovere è possibile pagare un denaro per invertire il senso di movimento.
- vendere: il giocatore scarta su una delle pile la carta dove si trova il suo segnalino, sostituendola con una propria carta azioni e ottenendo la metà dell'attuale valore di mercato per ogni azione rappresentata. Ve ne aggiunge un'altra presa dalla cima del mazzo: le due carte costituiranno un'offerta indivisibile per il futuro.
- ricapitalizzare: il giocatore incrementa di uno il suo valore di capitale, scartando una carta dalla cima del mazzo e pagando due monete.

Quando esce la carta attentato (che viene messa anch'essa in una pila degli scarti), il round viene terminato e si procede alla valutazione finale: si verifica se avviene uno

dei tre eventi di fine gioco (che penalizzano rispettivamente il possesso di golden share, la diversificazione dell'azionariato e l'accumulo di soli certificati), ciascuno collegato ad una pila degli scarti. Se una pila ha più simboli dinamite sulle sue carte rispetto alle altre, si applica l'evento associato. Si sommano quindi i valori delle carte fluttuazione acquisite, si sottrae il valore dei prestiti presi durante il gioco e infine si aggiunge il valore delle azioni, purché si superi una soglia minima nota dall'inizio del gioco che dipende dal numero di partecipanti: se non si ha il numero sufficiente di azioni, queste valgono zero. A tale proposito sono particolarmente utili le golden share, che valgono come jolly.

1920 Wall Street si piazza nel classico filone dei giochi di manipolazione azionaria, integrando un sistema a rondella (che non ha effetti particolarmente limitanti) con opportunità di pianificazione a lungo termine data dalla plancia degli scarti, che permette di penalizzare strategie diverse dalla propria. Questi divide la partita in due fasi distinte: rastrellamento delle azioni e manipolazione del loro valore. Il limite minimo di possesso introduce un vincolo interessante sulla condotta di gioco. Si tratta di un peso medio, con un tema non particolarmente attraente, consigliabile ai curiosi o agli appassionati del genere.





¡Adios Calavera!



di Martin Schlegel
Mücke Spiele, 2017
N. Giocatori: 2
Durata: 30 minuti

Molti conoscono spielmaterial.de, noto fornitore tedesco di componenti, principalmente in legno, per giochi da tavolo. Pochi sanno che spielmaterial.de ha un dipartimento che si occupa di progettazione e pubblicazione di giochi da tavolo completi. Il suo nome è Mücke Spiele e quest'anno a Essen ha presentato un gioco astratto per due giocatori: ¡Adios Calavera!.

Come accade per i giochi astratti, l'ambientazione è del tutto posticcia. Siamo in Messico ed è il día de los muertos, il giorno dei morti. Gli spiriti dei defunti attraversano la porta tra la vita e la morte e fanno visita ai parenti ancora vivi. La festa è destinata a finire e ognuno deve tornare nel proprio mondo, qui inizia, per scommessa, la competizione che premierà chi lascerà per primo il luogo della festa.

I due giocatori si fronteggiano su un tavoliere a griglia quadrata, ognuno con otto pedine, nere per il giocatore dei morti e bianche per il giocatore dei vivi. Le pedine del bianco sono messe in basso e l'obiettivo del giocatore sarà quello di attraversare il tabellone andando verso l'alto in modo da farle uscire tutte. Le pedine nere cominciano la partita sul lato di destra e il giocatore lavorerà per farle uscire verso sinistra. Al centro tre caselle speciali, una che non può mai essere occupata e due che possono essere solo attraversate.

Il movimento delle pedine è l'aspetto più gustoso e cerebrale. Le pedine possono muovere in qualsiasi direzione, ma mai in diagonale e senza attraversare altre pedine, di un numero di caselle pari, al massimo, al numero di pedine, proprie o dell'avversario, posizionate sulla stessa linea della pedina da muovere. La linea da valutare è quella ortogonale alla direzione della propria via di uscita.

Facile immaginare la complessità del movimento che non deve prendere in considerazione solo la migliore progressione verso la meta ma anche la preparazione delle mosse successive, senza trascurare

l'effetto del proprio movimento sulle possibili mosse delle pedine avversarie.

Il primo giocatore che fa uscire tutte le sue pedine è il vincitore, se il risultato è ottenuto dal primo giocatore, il secondo ha diritto di fare un'ultima mossa e può accadere che la partita finisca in parità.

C'è di più. Quella che ho descritto è la partita per principianti, in realtà ognuna delle otto pedine ha due lati, uno dei quali è contrassegnato da un'abilità unica. La partita standard si svolge utilizzando quattro pedine base e quattro con abilità. Ciascun giocatore sceglie con quali abilità giocare ma alcune varianti nel regolamento permettono di gestire in modo più evoluto anche la scelta delle abilità di ciascuno. Naturalmente le abilità influenzano i movimenti: movimento diagonale, attraversamento di altre pedine, movimenti aggiuntivi.

Il gioco è ingegnoso e agli amanti degli astratti saprà certamente offrire sfide intriganti. Non è esente da paralisi da analisi e in alcune situazioni piuttosto intricate il rischio di bloccarsi in una sequenza di posizioni ripetute non è escluso. Merita comunque d'essere provato, soprattutto dagli amanti del genere.





Alien Artifacts



di Marcin Senior Ropka, Viola Kijowska
Portal Games, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60 minuti

Condensare un gioco 4X è una sfida che molti autori hanno deciso di raccogliere nell'arco della loro carriera. Quattro X, eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate, letteralmente esplora, espandi, sfrutta e stermina, è una categoria di giochi in cui la simulazione dello sviluppo di una civiltà, sfruttando principalmente quei quattro elementi, conduce i giocatori alla vittoria. Una tipologia di giochi che in genere si svolge su una mappa, con unità che vengono dispiegate per produrre e combattere e che raramente si conclude in meno di due ore. Marcin Ropka e Viola Kijowska, come altri hanno fatto prima di loro, operano un decisivo ribaltamento di paradigma riducendo il gioco a poco più di quattro mazzi di carte, utilizzate dai giocatori per un numero fisso di round per ottenere il maggior punteggio possibile.

Il cuore del gioco è il mazzo delle carte risorsa. Queste carte hanno diversi utilizzi. Al centro un numero da 1 a 4 è utilizzato in combattimento, sopra e sotto un set da 1 a 3 risorse in uno dei quattro tipi determina la quantità di risorse che la carta offre a seconda del lato utilizzato. Ancora, ciascuno dei lati è dotato di un ulteriore simbolo che definisce la tipologia della carta. Gli altri tre mazzi sono tecnologie, astronavi e pianeti. Tutte hanno funzioni diverse a seconda che vengano giocate di fronte o di dorso. Il fronte è il lato logistico, le tecnologie giocate da questo lato offrono poteri speciali al giocatore che le ha installate. Lo stesso avviene per le astronavi e per i pianeti che sul lato logistico offrono uno sconto sulla costruzione o l'acquisto di altre carte. Il lato operativo permette di guadagnare punti o risorse. Le tecnologie sul lato operativo garantiscono punti a patto che alcune condizioni siano verificate, le astronavi sul lato operativo possono essere usate per lanciare attacchi a civiltà aliene o persino contro i giocatori avversari, i pianeti sul lato operativo possono essere usati per immagazzinare risorse.

I giocatori giocano con una mano di tre carte e il turno è semplice. Eseguire un'azione

e reintegrare la mano. L'azione può essere scelta tra sette possibili opzioni. Comprare carte tecnologia, astronave o pianeta e metterle nella propria zona "in costruzione" o costruire carte spostandole dalla zona "in costruzione" a quella dell'impero sono le due azioni principali, la prima va pagata in crediti, la seconda in risorse del tipo appropriato. Il numero massimo di carte che può essere giocato è 2, a meno che speciali abilità delle tecnologie non aumentino questo limite. Il costo di costruzione delle carte invece aumenta man mano che la carte vengono costruite obbligando il giocatore a perfezionare le proprie capacità installando carte che offrano sconti sulle costruzioni successive. Un meccanismo interessante che permette di pianificare con intelligenza la strada da percorrere per rendere il più redditizio possibile il sistema scelto per produrre punti, sia esso tramite la ricerca tecnologica oppure sfruttando la componente militare.

Gioco veloce, ben fatto, che soffre un po' dell'influenza della fortuna e che si basa in modo determinante sulla capacità di riconoscere e installare precise combinazioni di carte che massimizzano l'efficienza nello sviluppo. Promosso con riserva.





Bali



di Klaus-Jürgen Wrede
White Goblin Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Bali è una riedizione di *Rapa Nui* (gioco edito in sola lingua tedesca da KOSMOS nel 2011) e sposta l'azione dall'Isola di Pasqua a quella indonesiana, aggiungendo nel frattempo un paio di moduli di espansione.

Elemento centrale del gioco è un mazzo di carte, che ne contiene sette tipi differenti: quattro raccoglitori di diverse specie vegetali (riso, banane, noccioline e pepe), scalpellini, preti e santuari. A queste sono affiancate le carte offerta, che rappresentano il raccolto delle suddette specie.

All'inizio del gioco, usando le carte del mazzo, viene creato un espositore composto da quattro colonne, ciascuna composta da quattro carte, con cui i giocatori (che iniziano la partita con una mano precostruita composta da uno scalpellino e tre dei quattro

tipi di raccoglitori) interagiranno durante la partita.

Nel proprio turno il giocatore attivo è obbligato giocare almeno una carta: se si tratta di carte scalpellino, prete o santuario, ne può giocare una sola; invece può giocare fino a tre raccoglitori, purché siano dello stesso tipo, pagando un costo in pietre pari al numero di carte giocate meno uno. Poi, solo nel caso in cui abbia giocato un santuario, tutti gli avversari scartano sulla pila dei sacrifici, posta al centro del tavolo, una propria carta offerta scoperta, mentre il giocatore ne pone una coperta dalla propria mano e una scoperta dalla riserva.

Quindi il turno termina con il ripristino della propria mano a tre carte, scegliendole fra quelle accessibili dell'espositore (la carta più in basso di ogni colonna); se una colonna viene esaurita si ripristina interamente con quattro nuove carte. L'ultima carta che è stata liberata in questa fase indica quale sarà la tipologia di carte che viene valutata: gli scalpellini forniranno pietre (necessarie per giocare più carte e costruire santuari), i preti portano punti vittoria, i santuari pietre o punti vittoria, i raccoglitori carte offerta della frutta colta.

Il gioco termina immediatamente appena non è più possibile ripristinare una colonna. Si ordinano i frutti per frequenza nella pila dei sacrifici: quella più presente varrà tre punti per carta, la seconda due, la terza uno e la quarta niente. Ai punti ottenuti con le carte raccolto in proprio possesso si sommano punti per i santuari costruiti, per le pietre avanzate e quelli raccolti durante il gioco dalle attivazioni di preti e santuari.

I moduli di espansione aggiungono vincoli alle colonne da cui rifornirsi e la possibilità di

riguardare le carte nella pila delle offerte e modificarne la distribuzione prelevandone alcune.

Nonostante l'esotica ambientazione, Bali è nelle meccaniche un gioco di manipolazione delle azioni, che richiede anche una certa componente mnemonica per poter essere giocato al meglio. La modalità di influenza del valore delle "azioni" è sicuramente la cosa più originale e interessante del gioco (ed è stata recentemente rielaborata in *Ilôs*, cf. [ILSA #48](#)); a questa si affianca un classico sistema di sviluppo di un motore di produzione, che porta inevitabilmente ad un'accelerazione verso la fine del gioco. Il sistema di rifornimento casuale dell'espositore lo rendono caotico e poco controllabile, soprattutto se giocato in quattro giocatori. Un gioco riempitivo fluido e interessante, adatto ad un pubblico vasto, che tutto sommato è invecchiato bene.





Bios: Magafauna (II edition)



di Phil Eklund, Jon Manker, Andrew Doull

Sierra Madre Games, 2017

N. Giocatori: 1-5

Durata: 180 minuti

Bios Megafauna è il secondo titolo della trilogia di Phil Eklund, che segue l'evoluzione della vita dalla sua comparsa sulla Terra (con *Genesis*, uscito nel 2016), fino al dominio dell'uomo (argomento che verrà trattato nel prossimo *Origins*), e caratterizzati dal fatto di poter essere giocati uno di seguito all'altro, prendendo come punto di partenza di una partita la conclusione della precedente.

BM è una seconda edizione (una terza, contando *American Megafauna*, cf. [ILSA#16](#)) molto differente dal predecessore, e mette i giocatori nei panni di quattro *phylum*: piante, invertebrati, artropodi, e vertebrati, a partire da 450 milioni di anni fa (dal paleozoico) fino all'era quaternaria e, aspetto comune per i giochi di Phil Eklund, ricco di concetti e informazioni sull'argomento, tanto da renderlo una simulazione fedele della realtà (e che rappresenta bene la sua complessità). Molto opportunamente il regolamento è

suddiviso in due livelli: quello base ("Tooth & Claw", denti e artigli) e quello completo ("Achterbahn", ovvero montagne russe, per indicare il susseguirsi di cambiamenti climatici, a volte estremi, che hanno "sballottato" le varie forme di vita che si sono alternate sulla Terra). Oltre a queste due modalità è possibile giocare su Marte (in solitario) o su Venere (in due/tre giocatori).

Una partita si svolge lungo due o tre ere (modalità breve o lunga), ognuna delle quali composta da cinque turni (un turno simula un periodo di 30 milioni di anni), su un numero di "piattaforme continentali" pari al numero di giocatori, ognuna composta da esagoni (habitat) che possono contenere uno o due specie (l'erbivoro e il carnivoro che se ne nutre), rappresentati da "creeple" ("creature" + "meeple") dei giocatori (ognuno ne ha a disposizione cinque tipologie). Ad ogni turno si estraggono una o due carte eventi e si applicano, dopodiché ogni giocatore può eseguire un certo numero di azioni tra acquisire carte mutazione dal display (più una specie è presente sulla plancia, e più è limitata nelle sue scelte evolutive) che danno organi (che aumentano le possibilità di sopravvivenza), espandersi (occupando nuovi habitat e quindi entrando in competizione con le altre specie), o differenziandosi (e quindi mettendo in gioco una nuova specie). Alla fine di ogni era si ottengono punti vittoria in base a quanti creeple sono presenti in plancia (ovvero, più una specie prospera, meglio è). Le mutazioni possono essere combinate tra loro per ottenere emozioni (che danno sconti per l'acquisto di altre mutazioni), e strumenti (che danno vantaggi ai carnivori), fino ad arrivare al linguaggio (condizione che fa finire a partita). C'è molta carne al fuoco ma di base ogni giocatore deve cercare di far evolvere le proprie specie verso modelli che si adattano all'ambiente meglio delle specie avversarie

(basilare è lo schema con cui vengono valutati erbivori o carnivori differenti nello stesso habitat, dato che solo uno dei due sopravvivrà). Alla fine dell'ultima era (o prima, se si verifica un evento che causa un'estinzione di massa) si conclude la partita e dopo un'attribuzione finale chi ha più punti vince (diciamo che almeno le condizioni di vittoria sono semplici).

Nel gioco completo vengono considerati tutti gli eventi (nel gioco base valgono solo mutazioni, radiazioni ed estinzioni da sovraffollamento), e c'è veramente di tutto: deriva delle placche (con creazione o divisione di continenti), impatti di meteoriti, cambiamenti climatici, innalzamento o abbassamento degli oceani, e cambiamenti nei livelli di ossigeno, copertura delle nubi e anidride carbonica, questi gestiti attraverso un ingegnoso sistema di dischetti che possono trovarsi in plancia (gas bloccati negli oceani o nelle biomasse) o nelle tre scale (e quindi liberi nell'atmosfera). Oltre a questi eventi si usano regole differenti per il giocatore che controlla il verde (rendendolo molto più interessante rispetto al regolamento base, dove tutti i *phylum* sono uguali), giustamente, se pensiamo che sono piante, hanno un *modus operandi* decisamente differente; poi si utilizzano le regole sulle dimensioni delle specie (ed altre caratteristiche come organi multipli e veleno), e c'è la possibilità di controllare la carta Medea (ovvero l'antitesi di Gaia, un'entità concettuale che spinge la Terra al ritorno alla vita unicellulare), potendo controllare gli effetti di alcuni eventi.

In conclusione, BM ha bisogno di attenzione e dedizione per essere apprezzato (come ogni gioco di Eklund), ma rispetto agli altri ha il pregio di trattare un tema con una maggiore capacità di produrre (e far giocare) scenari interessanti ed avere il regolamento più snello e rifinito (almeno tra quelli usciti finora).



Bunny Kingdom



di Richard Garfield
IELLO, manCalamaro, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-60 minuti

Già annunciato per la primavera da manCalamaro, la neonata casa editrice che si è fatta carico di portare in Italia il catalogo della IELLO, Bunny Kingdom è uscito ad Agosto dello scorso anno ed era presente alla SPIEL di Essen come una delle novità della casa editrice francese. Due, principalmente, i motivi che lo hanno messo fin da subito sotto i riflettori, i componenti e l'autore. I primi appariscenti, come ci ha abituato l'editoria d'oltralpe, il secondo preceduto dalla sua stessa fama per aver creato titoli del calibro di *Android Netrunner*, *RoboRally*, *King of Tokyo* e *Magic: The Gathering*.

In Bunny Kingdom i giocatori sono alla guida di un clan di conigli, 144 piccole miniature in 4 colori, che vengono piazzate su un tabellone a griglia quadrata.

Sulla griglia sei tipi di terreni, mare, foresta, campi, pianure, montagne e città, ciascuno dei

quali produce un tipo di risorsa. Altre 39 miniature rappresentano le città, in tre dimensioni che equivalgono ai tre livelli di forza. A completare la dotazione un mazzo di 182 carte esplorazione, 100 delle quali corrispondono in modo univoco a ciascuna delle 100 caselle del tabellone, individuate grazie a un sistema di coordinate composto da una lettera e da un numero. Il gioco è basato completamente su un meccanismo di card drafting.

Dieci carte vengono distribuite a ciascun giocatore che ne sceglie due e passa il suo mazzo al vicino di destra o di sinistra a seconda di quale dei 4 round viene giocato. Le carte scelte vengono quindi giocate e permettono di piazzare un coniglietto in corrispondenza della coordinata identificata sulla carta, oppure di costruire città, giocare carte extra o allestire edifici speciali che permettono nella maggior parte dei casi di produrre nuovi tipi di risorsa.

Dopo la fase di costruzione si calcola il punteggio del round, moltiplicando la forza e la ricchezza di ogni feudo, ovvero di ogni gruppo adiacente di coniglietti. La forza è la somma della forza delle città incluse nel feudo, la ricchezza è la quantità di risorse diverse prodotte nel feudo. Alcune speciali carte non vengono rivelate durante i round ma messe da

parte e risolte a fine partita garantendo ulteriori punti per il verificarsi di precise condizioni.

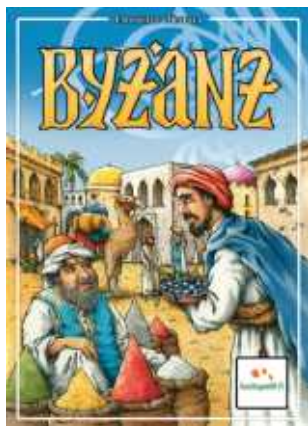
Sebbene al primo sguardo possa apparire come un gioco di controllo di aree, Bunny Kingdom non lo è, non c'è nessun modo per il giocatore di esercitare quel controllo con la giusta flessibilità nella scelta del posizionamento sul tabellone di gioco. Tutto è vincolato in modo imprescindibile dalla mano di carte e dal meccanismo di draft. Il dilemma sarà tutto concentrato in quella mano di carte e nella scelta tra concentrare o disperdere i propri conigli oppure potenziare i feudi già costituiti aumentandone forza e ricchezza, oppure ancora concentrarsi sulle carte che garantiscono punteggi finali, non pochi, tanto da definire i contorni di una vera e propria strategia incentrata principalmente su quelle carte.

Un gioco perfetto sulla carta, come ci si può aspettare da un autore come Richard Garfield, che però piacerà principalmente agli amanti di questo particolare meccanismo di gestione della mano che culmina nella valutazione non solo di quali siano le carte da conservare e giocare ma anche quali siano quelle che è più opportuno evitare di cedere agli avversari.





Byzanz



di Emanuele Ornella

AMIGO / Lautapelit.fi, Playagame edizioni, Renegade Game Studios, 2008/2017

N. Giocatori: 3-6

Durata: 45 minuti

Nel ruolo di mercanti nella città di Bisanzio, i giocatori cercano di massimizzare i profitti ottenuti dalla compravendita di diversi tipi di bene. Byzanz, edito nel 2008 da AMIGO, è un gioco di aste ristampato da Lautapelit.fi, che lo ha inserito nella sua linea di piccoli giochi di carte, insieme a *Dungeon Rush* (ILSA#45), *Honshu* (ILSA#43) e *The Bottle Imp* (ILSA#48). La collaborazione fra Playagame Edizioni e la casa finlandese ne ha garantita la localizzazione italiana.

Ben fatti i semplici materiali: una plancia mercato e 118 carte merce (sei tipi di merce, ciascuna con valori compresi fra uno e quattro, più i mercanti), di formato standard e finitura liscia; buone le illustrazioni di Doris Matthäus.

Una partita dura un numero di round dipendente dal numero di giocatori (da quattro a otto) in ciascuno dei quali vengono messi

all'asta, uno alla volta, tanti lotti di carte quanti sono i giocatori. Il numero di carte componenti ciascun lotto si riduce progressivamente durante il round. Per aggiudicarsi, i giocatori puntano carte merce dalla loro mano, considerandone soltanto il valore e non il tipo; è possibile effettuare rilanci, ma solo aggiungendo carte a quelle già puntate. Chi si aggiudica il lotto spende le sue carte che, divise per tipo, vengono poste vicino alla plancia mercato, insieme ad una carta del lotto; le rimanenti vengono aggiunte alla propria mano, mentre gli altri recuperano le proprie puntate. Ognuno può aggiudicarsi un solo lotto per round; quando tutti lo hanno fatto, in ordine inverso rispetto alle acquisizioni, i giocatori scelgono un tipo di merce (o i mercanti) dalla plancia mercato e la aggiungono alla propria mano; dopodiché le carte rimanenti vengono rimosse. In qualsiasi momento del gioco è possibile vendere le proprie carte, scartandone tre dello stesso tipo: una (quella di valore maggiore) viene conservata e fornirà punti vittoria, le rimanenti vengono rimosse. Le carte mercante possono essere utilizzate come jolly: hanno valore nominale pari a zero ma, se scartate come tris, valgono cinque punti. Ogni

giocatore non può mai avere più di sette carte in mano: in tal caso deve scartare o vendere fino a rientrare nel limite.

La partita si conclude con l'esaurimento del mazzo di carte merce, designando come vincitore il mercante che ha accumulato il maggior punteggio attraverso le vendite.

Byzanz ha una struttura piuttosto classica, che mescola aste e collezione di set, enfatizzando la componente di gestione della mano: dato che le carte possono essere utilizzate sia come valuta che come punti vittoria, con vincoli differenti, le decisioni più interessanti scaturiscono proprio dal loro utilizzo e dalla temporizzazione della loro vendita. Una partita è rapida, e il gioco scala in modo più che ragionevole, risultando un po' più debole soltanto a pieno regime.

Leggermente inferiore rispetto alle eccellenze del genere come *For Sale* (ILSA#46) o *Ra* (ILSA#2), risulta comunque un robusto gioco riempitivo, con un ottimo rapporto qualità/prezzo, che non sfigura accanto agli altri elementi della linea.





La Caccia all'Anello



di Marco Maggi, Gabriele Mari,
Francesco Nepitello
Ares Games, Devir, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90-180 minuti

La Caccia all'Anello segna il ritorno della coppia Maggi-Nepitello ad un tema caro a loro e a molti tra i giocatori amanti del fantasy: il Signore degli Anelli di J. R. R. Tolkien. Lo fanno avvalendosi della collaborazione di Gabriele Mari, noto per la sua esperienza con i giochi di movimento nascosto e deduzione.

Sebbene La Caccia all'Anello sia un gioco profondamente diverso dal precedente successo della coppia di autori, appare subito evidente come anche in questo titolo sia stata ricercata, in modo quasi maniacale, la fedeltà con l'ambientazione. Il nuovo titolo si colloca

come prologo alle vicende riportate in vita dal precedente La Guerra dell'Anello. Qui si rivivono eventi dalla partenza di Frodo da Hobbiville fino all'arrivo a Gran Burrone, il punto esatto in cui comincia una partita del suo predecessore. Il collegamento non riguarda solo l'arco narrativo, il regolamento prevede infatti la possibilità di modificare il setup di una partita a La Guerra dell'Anello in funzione dell'esito di una partita a La Caccia all'Anello.

Altra particolarità del gioco è che i giochi in realtà sono due e si giocano sui due lati del tabellone. La storia prevede che vengano giocati in modo consecutivo ma per contenere la durata di una partita c'è la possibilità di "salvare" al completamento della prima parte e giocare la seconda in una sessione distinta.

Parte 1 e parte 2 hanno in comune lo stesso principio base: un giocatore muove sulla mappa in modo nascosto, l'altro o gli altri giocatori tentano di scovarlo. Nella prima partita Frodo esce dalla contea e raggiunge Brea, inseguito dai Nazgûl. In questa partita è il giocatore che controlla il portatore dell'Anello a scegliere le strade da prendere mentre i Nazgûl, dopo il loro movimento, possono usare azioni come Ricerca o Caccia o Percezione, sfruttando anche l'uso di dadi azione, per localizzare tracce della loro preda. Nella seconda partita Frodo muove con un automatismo lungo un percorso prefissato da alcune carte che lo portano da Brea a Gran Burrone, i Nazgûl tentano di intercettarlo e Gandalf farà il possibile per sviare le ricerche.

Nei turni di gioco agisce prima il portatore dell'Anello che si sposta annotando le sue mosse dietro a uno schermo, seguono le azioni degli spettri che muovono e compiono indagini riguardo ai luoghi attraversati da Frodo nel suo viaggio oppure ai settori della mappa in cui è presente. Un'azione di Caccia nel luogo corretto attiva un incontro che si risolve con l'aumento della corruzione del protagonista e l'eventuale vittoria per gli spettri. La partita è vinta dal portatore dell'Anello se raggiunge la sua destinazione.

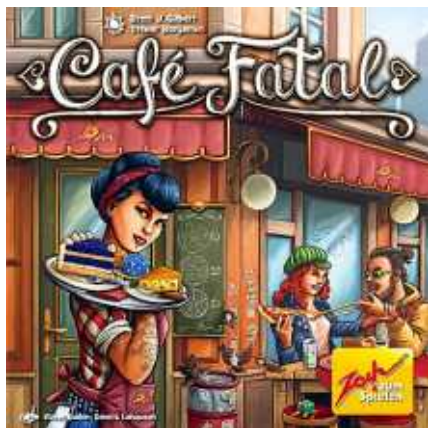
Ad aumentare la complessità e la coerenza con l'ambientazione entrano in gioco carte Alleato e carte Stregoneria e una lunga serie di regole ed eccezioni che favoriscono la caratterizzazione della storia, penalizzando un po' la facilità di comprensione di un gioco che comunque si rivolge a un pubblico di appassionati.

Come in ogni deduttivo asimmetrico che si rispetti non bastano poche partite per farsene un'idea chiara e completa, il gioco appare comunque molto interessante e ricco di sfaccettature e certamente non deluderà gli amanti di questo genere di giochi. Peccato solo per la lunghezza eccessiva che costringe a dividere in due la partita. Giocarle entrambe consecutivamente, ovvero investirci quasi tre ore, è fattibile ma frustrante considerando la tipologia di gioco. Materiali sopra la media; belle le miniature; illustrazioni, soprattutto quelle uscite dal pennello di John Howe, notevoli.





Café Fatal



di Trevor Benjamin, Brett J. Gilbert
Zoch Verlag, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 50 minuti

Per arricchire la categoria "Young & Wild" del catalogo della Zoch Verlag, è stato individuato il nuovo gioco presentato a Essen 2017 e intitolato Café Fatal. Sebbene il titolo sia intrigante ed un po' misterioso, in realtà l'ambientazione scelta è un puro pretesto per trovare uno sfondo plausibile ad un semplice gioco di dadi, piazzamento e maggioranze.

I giocatori sono avventori di un bar e devono aggiudicarsi i tavoli migliori al fine di soddisfare la loro fame di piatti golosi come formaggi, pizze e torte. Sul tavolo da gioco vengono disposte piccole plance quadrate di cartone che rappresentano i tavoli del café, affiancate seguendo appositi schemi in funzione del numero di giocatori. Su queste vengono collocate, secondo un setup iniziale

ed un preciso refill turno dopo turno, fette dei tre piatti del menù, pescate casualmente da un sacchetto. Ogni giocatore riceve infine un set di 6 dadi da 6 facce del proprio colore.

Al primo turno vengono tirati tutti i 6 dadi, nei turni successivi solo quelli che non sono ancora stati collocati sui tavoli. Dopo il lancio si deve selezionare uno dei numeri ottenuti e collocare su un tavolo a scelta tutti i dadi che riportano quello stesso valore. Dopo il primo piazzamento del turno, si potranno collocare nuovi dadi solo nello stesso tavolo già occupato, qualora i dadi riportino lo stesso valore, o su un tavolo ad esso adiacente in modo ortogonale. In questo modo, per ogni giocatore, ciascun

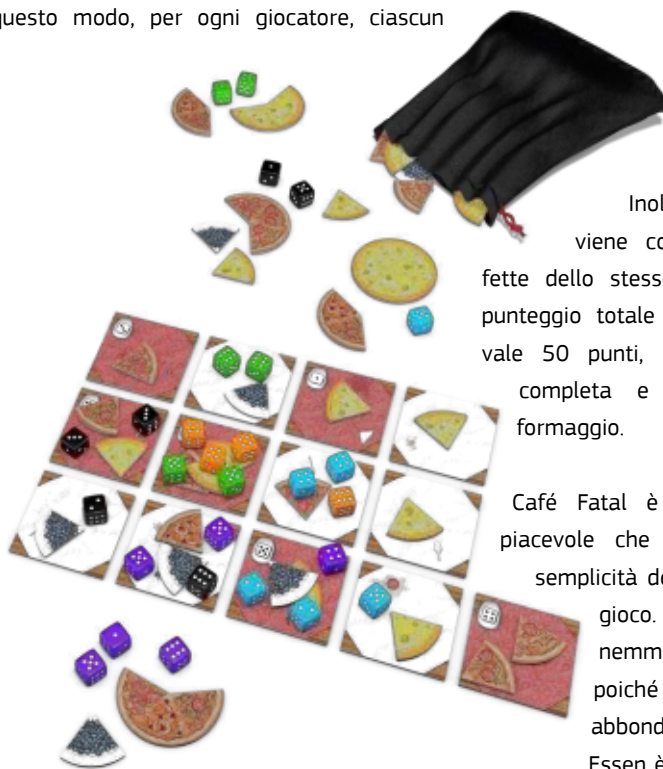
Si procede così fino a quando non sono stati piazzati tutti i dadi in gioco. A quel punto si prosegue con l'assegnazione delle fette di cibo. Per ogni tavolo si verifica qual è il giocatore che ha collocato il maggior numero di dadi, in caso di pareggio si confronta il valore giocato, premiando quello maggiore. Chi vince il confronto si aggiudica tutte le fette presenti sul tavolo.

Scopo principale della sfida è aggiudicarsi il maggior numero di porzioni, anche perché il gioco termina non appena qualcuno raggiunge i 40 punti vittoria o, caso meno probabile, quando sono esaurite le fette nel sacchetto. Il punteggio previsto è il seguente: la fetta di torta vale ben 5 punti

ma è presente solo in 10 esemplari, la pizza vale 2 e ce ne sono 20 pezzi, il formaggio vale solo 1 ma ce ne sono ben 30.

Inoltre ogni forma intera che viene completata, affiancando 5 fette dello stesso tipo, fa raddoppiare il punteggio totale per cui una torta intera vale 50 punti, contro i 20 della pizza completa e i 10 della forma di formaggio.

Café Fatal è un gioco accessibile e piacevole che ha dalla sua parte la semplicità delle regole e la velocità di gioco. Non appassiona però e nemmeno stupisce più di tanto, poiché propone dinamiche abbondantemente già viste. A Essen è stata lanciata un'edizione internazionale che include anche il regolamento italiano, non privo purtroppo di imprecisioni.



valore diverso del dado può essere presente solo su un tavolo. Non c'è limite al numero e alla quantità di colori diversi di dadi che si possono collocare sullo stesso tavolo.



Carcosa



di Nigel Kennington
One Free Elephant, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-60 minuti

L'imponente florilegio di titoli ambientati nei Miti di Cthulhu ideati da H.P. Lovecraft (dovuto anche all'assenza di diritti su quasi tutto il materiale prodotto dallo scrittore di Providence) si arricchisce della rielaborazione di uno dei grandi classici del gioco da tavolo europeo: *Carcassonne* (ILSA#15).

Ambientato nella città di Carcosa (citata anche nella prima serie *True Detective* e inventata da A. Bierce, probabilmente proprio ispirandosi alla medievale *Carcassonne*!), il gioco utilizza molta dell'iconografia della raccolta *Il Re in Giallo* di R.W. Chambers, includendo il lago Hali, Hastur e lo stesso Re in Giallo.

Una partita si svolge a turni, e segue a grandi linee la struttura di *Carcassonne*: tessere contenenti vari elementi (città, lago, linee di forza, luoghi rituali) vengono piazzate per comporre un territorio (rispettando la coerenza

delle strutture rappresentate), aggiungendo opzionalmente un segnalino cultista su uno degli elementi della tessera (purché la struttura non sia già impegnata da altre pedine) e fa scattare una valutazione quanto è completo. Dove il gioco si discosta dall'originale è nei seguenti aspetti:

- Le tessere sono ottenute tramite un sistema di draft, basato su un numero di pile pari al numero di giocatori più due: nel proprio turno il giocatore attivo può scegliere la prima tessera di una delle pile libere;
- Le tessere sono stampate fronte-retro: le tessere vengono selezionate e piazzate dal lato *instabile* e diventano *stabili* solo quando una struttura è completa. Finché sono instabili possono essere sostituite da altre tessere. Sul lato stabile possono avere simboli che forniscono un potere aggiuntivo in fase di valutazione;
- una volta completata una caratteristica, i segnalini impiegano un turno intero per tornare disponibili;
- il numero di segnalini a disposizione cambia durante la partita, in quanto possono essere persi e/o guadagnati;
- le linee di forza (strade) non forniscono punti vittoria, ma la possibilità di attivare tessere personali che forniscono abilità speciali una tantum (es: giocare due tessere in un turno, riordinare una pila);
- l'equivalente dei contadini sono stati nettamente depotenziati;

- i luoghi rituali (monasteri) ora possono essere attivati se viene chiusa la linea di forza corrispondente (con un gettito solitamente minore di punti);

- il gioco ha due criteri di chiusura, basati rispettivamente sull'esaurimento di due pile di draft o il raggiungimento di un valore soglia di punti.

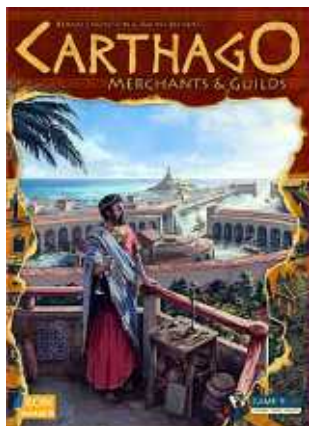
Nato da una campagna Kickstarter (terminata con un finanziamento del 444%), il gioco comprende due mini espansioni e una versione in solitario.

Pur mantenendo una struttura nota, *Carcosa* introduce una serie di variazioni che spingono il gioco in direzioni diverse: alcune forniscono un maggior controllo sull'accesso delle tessere, altre enfatizzano l'interazione fra i giocatori (anche di tipo distruttivo), altre ancora introducono una componente caotica, comunque in tema con l'ambientazione. Il prezzo da pagare è un set di regole non più lineare e immediato. Il regolamento, scritto con piglio narrativo, risulta non chiaro in alcuni passaggi; la grafica, piuttosto elaborata, è talvolta non particolarmente leggibile. Interessante l'esperimento di fondere un'ambientazione solitamente utilizzata per giochi prevalentemente esperienziali e narrativi con meccaniche elettive del gioco europeo.





Carthago: Merchants & Guilds



di Ralph Bienert, Bernd Eisenstein
Game's Up, Irongames, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Carthago: Merchants & Guilds (CM&G) reimplementa, in versione modulare e compatta, *Porto Carthago*, titolo del 2010 di Bernd Eisenstein: i giocatori, nel corso di tre decenni commerceranno, finanzieranno navi da guerra e influenzeranno la gilda dei mercanti per ottenere la maggior fama possibile.

Sotto la media i materiali: buoni i componenti in legno e le fustelle, decisamente troppo fragili le carte (con illustrazioni tematiche) che sono l'elemento centrale del gioco (utilizzabili come azioni, come materiali e come denaro).

Una partita dura tre round, suddivisi in cinque turni, in cui ogni giocatore esegue una delle possibili azioni, riportate su una piccola plancia circolare. A tale scopo sposta il segnalino sullo spazio azione corrispondente,

quindi gioca una carta che riporti il simbolo di tale azione, più una carta aggiuntiva per ogni giocatore che ha il suo segnalino sullo stesso spazio. Le azioni sono:

- mercato, con cui il giocatore prende una carta dal mercato, ne scambia opzionalmente un'altra dalla sua mano e riattiva una nave sotto il suo controllo di cui abbia usato l'abilità;
- residenza, con cui spende carte (materiale) per recuperare un proprio disco influenza e ottenere bonus militari e/o punti vittoria a fine gioco,
- molo commerciale, con cui invia un proprio disco influenza in un molo civile libero,
- molo militare, con cui invia un disco in un molo militare libero,
- porto, con cui può soddisfare una commessa commerciale (scartando un materiale del tipo richiesto da una nave che si trovi attraccata ad un molo in cui sia presente un proprio disco) e/o effettuare una battaglia navale (se si ha un disco nel molo militare), che viene vinta se il giocatore ha forza militare non inferiore a quella della nave rivelata dalla cima del mazzo. In entrambi i casi il giocatore guadagna carte (denaro) e la nave stessa, che fornisce un'abilità bonus (ce ne sono nove differenti).

In aggiunta, se l'indicatore gilda è

presente sullo spazio azione, il giocatore può scartare carte (denaro) per occupare seggi nella gilda dei mercanti o tessere impresa (ne sono disponibili due nuove in ogni round), dopodiché l'indicatore avanza in senso orario. Alla fine di ogni round i giocatori recuperano le carte utilizzate per fare le azioni, si aggiornano gli espositori del mercato e del porto commerciale e si attribuisce il segnalino primo giocatore.

Alla fine del terzo round il punteggio si ottiene moltiplicando il numero di navi (commerciali e militari) che si prese per il numero di seggi occupati nella gilda, a cui si sommano i punteggi delle tessere impresa.

CM&G è un classico gioco di gestione mano che utilizza carte multimodali, in cui il numero ridottissimo di azioni rende cruciale ogni decisione; si tratta chiaramente di un titolo dove le meccaniche prendono il sopravvento sull'ambientazione. L'importanza delle navi (sia per le abilità che per il contributo alla formazione del punteggio), unita all'aleatorietà della risoluzione dei combattimenti, incoraggia l'accumulo dei bonus militari all'inizio della partita, con il rischio di condotte stereotipate. Interessante, ma non particolarmente innovativo o entusiasmante.





Charterstone



di Jamey Stegmaier
Stonemaier Games, Ghenos Games,
2017

N. Giocatori: 1-6

Durata: 60 minuti

Il boom di *Pandemic Legacy* (ILSA #37) ha comportato l'inevitabile aumento di giochi legacy pubblicati; come era prevedibile l'annuncio, da parte della Stonemaier Games, di cimentarsi nel primo gestionale legacy ha destato subito l'attenzione di tutti i giocatori. In realtà sono già stati realizzati giochi legacy competitivi, come il capostipite *Risk Legacy* o *Seafall*, ma si tratta di giochi di conquista e esplorazione, non un classico gestionale europeo.

In *Charterstone* i giocatori, fino a un massimo di sei, devono costruire una nuova città: ad inizio partita si trovano con un tabellone con pochi edifici, posti al centro, e tanti spazi vuoti che verranno riempiti nel corso della campagna. Con l'espedito già utilizzato in *Pandemic Legacy* i giocatori altereranno permanentemente il tabellone con gli appositi adesivi, e lo stesso avverrà con il manuale, che ad inizio campagna si presenta con poche

basilari regole, mentre un mazzo di carte ne scandisce l'evoluzione. La campagna si sviluppa in un numero fisso di dodici partite, alla cui conclusione si ha, in teoria, un gestionale giocabile nella sua configurazione definitiva, che sarà differente e influenzata dalle scelte operate dai giocatori. Alternativamente, si ha la possibilità di giocare un'altra volta la campagna, acquistando l'apposito recharge pack e sfruttando il retro del tabellone.

Il sistema di gioco è molto semplice: i giocatori hanno due lavoratori a testa che possono utilizzare per selezionare le azioni sugli edifici disponibili. Le azioni non sono esclusive perché, come in *Euphoria* dello stesso editore, se l'edificio è occupato si rimuove il lavoratore per restituirlo al proprietario. Se un giocatore non ha lavoratori disponibili deve rinunciare al turno di gioco per recuperarli, cosa che comporta una perdita di tempo. La durata è determinata da un tracciato e determinate azioni fanno avanzare il relativo indicatore fino al fine partita. Le azioni sono quelle tipiche dei gestionali: raccolta e trasformazione di risorse, costruzione di nuovi edifici. Come detto nel corso della campagna i giocatori decideranno quali edifici mettere in gioco, ampliando le scelte di azioni per tutta la platea.

Se si gioca in meno di sei si è costretti a introdurre dei bot per simulare le costruzioni dei giocatori mancanti, soluzione non proprio elegante. Non è l'unico problema del gioco: la sensazione, che emerge dalle prime partite, è quello di un vagare a vuoto chiedendosi "che stiamo facendo?". Per metà delle azioni si cerca di sfruttare i buchi che le regole, inevitabilmente, creano, per l'altra metà si fanno cose a caso, sperando che la carta successiva dia, per le cose fatte a caso, un punto in più rispetto agli avversari.

Il sistema legacy ha dimostrato di poter offrire tanto come innovazione nei giochi: ho raccontato altrove come la mia iniziale diffidenza per questo sistema sia stata vinta dalla coinvolgente esperienza di *Pandemic Legacy*. Se però non c'è una storia da seguire e sviluppare, il sistema si riduce alla modifica in corso di qualche regoletta di un titolo che, alla fine, è un gestionale nella media tra i tanti basati sul piazzamento lavoratori che ogni anno vengono pubblicati. Ci si ritrova, in pratica, con vincoli aggiuntivi, senza averne, in controparte, i vantaggi che questo sistema può offrire. Probabilmente un'occasione mancata, o non ben sfruttata.





Clank! in! Space!



di Paul Dennen

Dire Wolf Digital, Renegade Game Studios, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60 minuti

Dopo aver derubato il potente drago Nictotraxian in *Clank!*, i giocatori vengono proiettati nello spazio, sull'astronave di Lord Eradikus, dove tentano di mettere a segno un colpo "stellare", sottraendo un Artefatto dal caveau del perfido signore, accumulando crediti e altre risorse lungo il percorso e riguadagnando la salvezza raggiungendo una delle scialuppe stellari.

I materiali sono buoni, con l'iconografia presa di peso dal gioco base (con le spade diventate spade laser e i mostri trasformati nel loro equivalente robotico/informatico) senza tuttavia rinunciare a citazioni ironiche delle più famose saghe cinematografiche (una su tutte, la principessa Helia).

La struttura è quella tipica dei giochi di deckbuilding con plancia, come *Trains* (ILSA #32) e *The Quest for El Dorado* (ILSA #46), con

rapidi turni in cui si gioca la propria mano di carte, sfruttando le abilità da esse conferite e ottenendo punti movimento, combattimento e abilità. Questi vengono spesi per:

- muoversi nell'astronave, esplorando stanze per ottenere bonus e ricomporre il codice di accesso al caveau o acquistare oggetti che facilitino la propria missione,
- combattere con i mostri presenti in un espositore dinamico (come quello di *Ascension* o *Star Realms*),
- acquistare carte dallo stesso espositore o da mazzetti di carte "base" sempre disponibili.

Alcune carte causano l'accumulo di cubi Clank! del proprio colore in una zona della plancia. L'espositore viene reintegrato solo alla fine del turno e, se sulle carte aggiunte è presente l'icona di Lord Eradikus, questi attacca i giocatori: i cubetti nella zona Clank! vengono aggiunti ad un sacchetto (che contiene inizialmente cubi neutrali) e da questo ne viene estratto un numero dipendente dal livello di rabbia di Eradikus: ogni cubetto del colore di un giocatore rappresenta una ferita; troppe ferite portano alla conclusione della propria partita e alla possibile eliminazione dal gioco. Il livello di rabbia di Eradikus cresce tutte le volte che i giocatori ricompongono il codice di accesso al caveau, o quando viene rubato un artefatto.

La missione prevede di arrivare al caveau, prendere un artefatto e tornare ad una capsula di salvataggio: da quel momento in poi la vita si farà sempre più difficile per chi è ancora sull'astronave. La partita si conclude quando tutti i giocatori sono usciti o sono stati sconfitti. Fra quelli che hanno raggiunto la zona Cargo, chi ha più punti vittoria (fra crediti, carte, artefatti e altri

bonus) sarà incoronato vincitore. L'app gratuita della Renegade Game Studios permette di giocare anche una campagna in solitario.

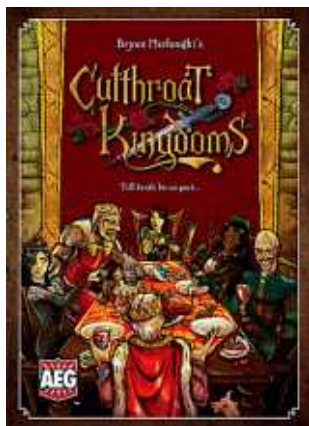
Pur conservando il fascino dell'originale, la plancia modulare, l'obbligo di visitare più zone dell'astronave prima di aver accesso agli artefatti, un premio per chi riesce a raggiungere l'uscita, le carte divise in fazioni che si potenziano fra loro (come succede in *Star Realms* - ILSA #30), una crescita della rabbia più modulare, una fine del gioco ancor più adrenalinica sono le modifiche che rendono questo *Clank! in! Space!*, con un trascurabile innalzamento della complessità, un gioco più vario e strategicamente profondo, rendendo di fatto la versione fantasy visibilmente obsoleta.

Da provare, soprattutto se siete appassionati di deckbuilding.





Cutthroat Kingdoms



di Bryan Merlonghi
Alderac Entertainment Group (AEG),
2017
N. Giocatori: 3-6
Durata: 90-150 minuti

Il regno di Aurum ha perso il suo re e sei casate tramano per la conquista della corona, mentre una pestilenza sta mettendo il ginocchio quello che un tempo era una terra ricca e fiorente. Nel ruolo dei signori di una delle famiglie più influenti i giocatori usano le proprie armate per conquistare i territori e accumulare ricchezze, con cui recluteranno cortigiani e mercenari che li aiuteranno a tessere le loro tresche, mentre non esiteranno a stringere alleanze e organizzare matrimoni di comodo per conquistare il potere.

La scatola contiene un grande tappeto di gioco, più di duecento carte, cubi di legno, gemme di plastica e gettoni denaro. Il materiale è robusto, mediamente ben fatto, ma le monete sono insufficienti per giocare in sei.

Il turno di ogni giocatore ha una struttura molto semplice:

- fase di risorse, in cui il giocatore ottiene una carta banchetto e le risorse (produzione di denaro o gemme, a sua scelta) per ciascuno dei territori che controlla; se non ne domina nemmeno uno riceve una rendita fissa di tre denari;
- fase azioni, in cui il giocatore, in qualsiasi ordine, esegue una o più delle seguenti azioni: assoldare (ovvero reclutare mercenari e/o cortigiani, fino ad un limite di azioni di acquisto), attaccare territori (spendendo carte dalla propria mano per eliminare le guarnigioni presenti), conquistare territori non occupati (mettendovi di stanza una o più carte soldato e/o mercenario), recuperare le perdite (riprendendo le proprie carte soldato precedentemente sconfitte);
- fase eventi, in cui viene rivelata ed eseguita una carta evento. Tali eventi possono essere positivi (per tutti), come neutrali o negativi (per il giocatore). Due eventi sono particolarmente importanti: il matrimonio reale (che permette a due giocatori, se trovano un accordo, di condividere la propria sorte e sommare i propri punti a fine gioco) e il banchetto, che riunisce a tavola tutti i signorotti in un ultimo tentativo di capovolgere lo scenario con l'avvelenamento di uno o più eredi.

Alla fine della partita i giocatori ricevono punti per set di gemme (uguali o differenti), per i soldi avanzati e per alcune delle carte assoldate. Chi è ancora unito in matrimonio somma i punteggi con il consorte, mentre chi è single e ha l'erede ancora vivo raddoppia il punteggio fornito dal denaro.

Nonostante una struttura sulla carta assai semplice, Cutthroat Kingdom è un gioco estremamente animato, pieno di colpi di scena: ciò che gli dà vita è il sistema di

accordi vincolanti fra le parti che non sono soltanto ammessi, ma fortemente incoraggiati dagli stessi eventi (a cominciare dalla scelta del giocatore iniziale, che agirà per un turno in più rispetto agli altri!). Lo stesso regolamento è vago in alcuni punti, proprio per obbligare i giocatori a raggiungere compromessi, che ammettono scambio di risorse (tranne la dotazione personale di soldati e le proprie identità), ma anche l'impegno nella futura condotta di gioco. Trattandosi di un titolo fortemente basato sulla contrattazione e sulle alleanze, il suo successo dipende molto dal gruppo di gioco. Rende al meglio in cinque o sei piuttosto che in tre o quattro, con dinamiche ancora più interessanti se giocato in numero dispari, data l'impossibilità che tutti si sposino.





Death over the Kingdom



di Sergio Rodriguez Yanes
Gen-X Games, 2017
N. Giocatori: 3-16
Durata: 15-45 minuti

Ventisei carte di formato tarocco (tredici soggetti ripetuti due volte) splendidamente illustrate, sei carte riassuntive e una manciata di tessere punteggio sono il contenuto della scatola di Death over the Kingdom (DotK), titolo che rientra di diritto nella classe dei giochi minimali basati sulla semplice manipolazione di poche carte.

Nella versione da tre a sette giocatori (la più interessante), i giocatori si sfidano su tanti round quanti sono i partecipanti, ciascuno composto da tre mani. All'inizio il mazziere distribuisce tre carte a ciascun giocatore. Per tre volte ogni giocatore sceglierà una delle carte che ha in mano. Quindi verranno rivelate tutte le carte Re giocate (il Re, di valore tredici, non può essere influenzato in nessun modo) e poi, in senso orario, ogni giocatore decide se scambiare alla cieca la propria carta con il

giocatore che sta alla propria sinistra, se scambiarla con una di quelle che ha in mano, se lasciare tutto come sta o se attivare l'abilità della propria carta (rivelandola) se è una di quelle che permette di manipolare la situazione in tavola. Quando tutti hanno avuto tale opportunità si rivelano le carte, si attivano le abilità di fine mano e si determina il vincitore, che guadagnerà un punto: nella prima mano sarà il giocatore o i giocatori che hanno giocato la carta più alta, nella seconda chi ha giocato quella di valore minimo, nell'ultima chiunque abbia una carta di valore intermedio.

I tredici dipi di carte si dividono in varie categorie:

- quelle che permettono di manipolare la situazione sul tavolo, influenzando un qualunque giocatore alla propria sinistra (fermandosi al mazziere).
- quelle che modificano il loro valore (potenziandosi o depotenziandosi) se sono presenti alcune carte alla fine del turno,
- quelle che alterano il valore di altre carte presenti,
- il re che è intoccabile e vale tredici,
- la morte che ha valore minimo (uno).

Terminato il round, il ruolo di mazziere

avanza in senso orario; quando tutti sono stati mazzieri una volta, il gioco finisce, con la vittoria di chi è secondo come totale di punti.

In otto o più giocatori viene distribuita una carta a testa e viene giocata una sola mano, che attribuisce un punto a chi ha la carta di valore minimo. A fine partita vince il giocatore con meno punti.

DotK si piazza deciso nella categoria dei partygame, strizzando l'occhio a *Love Letter* (ILSA#44), vero e proprio capostipite di una serie di semplici giochi di carte. Anche in questo caso molte delle giocate sono scontate e/o difficilmente influenzabili, e spesso affidate ad una pescata fortunata; tuttavia, grazie all'idea di far vincere il secondo punteggio (stratagemma già adottato da Simon Havard nel 2015 con *Why First?*) il gioco riesce a creare una tensione particolare per la necessità di stare nel gruppo di testa e contemporaneamente di non primeggiare. Un gioco riempitivo senza pretese, ma che riesce a regalare una pausa di intrattenimento spensierato. Notevoli le illustrazioni delle carte, ad opera di Lucia Rodriguez e Carlos Hernandez.





Emporion



di Xavier Carrascosa
Mont Taber, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Finanziato dal basso sulla piattaforma *Verkami*, Emporion cala i giocatori nel ruolo di abitanti dell'omonima *polis* (la prima ad essere fondata dai greci nella penisola iberica) che dovranno commerciare, combattere e promuovere la diffusione della cultura ellenica nelle terre appena colonizzate.

Nella norma i materiali, quasi esclusivamente carte (di formato standard americano con finitura liscia e bordi bianchi). Piacevoli le illustrazioni di R. Jurado. Serratissimo, al limite della leggibilità il regolamento che, nella versione inglese, contiene anche qualche svista ed inconsistenza di vocabolario.

Emporion è un gioco di creazione di tableau di carte, selezionate da un espositore centrale che viene aggiornato saltuariamente. Tale espositore è suddiviso in sei zone: selezione azioni, porto, aree cultura, guerra, commercio e sviluppo.

Nel proprio turno, il giocatore attivo seleziona un'azione diversa da quelle scelta dal giocatore precedente e la esegue; le scelte possibili sono:

- riserva: permette di prenotare una carta dal porto, che potrà essere aggiunta al proprio reame con un'azione successiva. Si possono prenotare al più due carte;
- guerra: permette di aggiungere al proprio regno una carta appartenente alla categoria della guerra dall'espositore (o dalla riserva), purché si abbiano sufficienti risorse per acquistarla. Tali risorse devono essere prodotte dalle carte presenti nel proprio tableau ed eventualmente integrate scartando carte bottino accumulate. Questa azione viene utilizzata anche per acquistare sviluppi, se nel proprio regno si possiedono carte guerra che, una volta attivate, ne consentano l'acquisto.
- cultura: funziona come la guerra, ma con le carte appartenenti alla categoria cultura;
- commercio: come sopra, ma interessa le carte della categoria commercio;
- esplorazione: questa azione permette di rimpinguare l'espositore (scegliendo dal porto un numero di carte pari al numero di simboli esplorazione presenti nel proprio regno) e di procurarsi altrettante carte bottino. Il porto viene reintegrato pescando sia dal mazzo storia (che contiene carte guerra, commercio e cultura) che dal mazzo sviluppo (che

contiene carte prestigio e beni). Quest'azione viene eseguita automaticamente se, alla fine del turno di un giocatore, non ci sono più carte storia nell'espositore.

Il gioco dura un numero intero di round, e termina quando un giocatore ha diciotto carte nel tableau, o si esaurisce il mazzo storia. Si sommano i punti dati dalle proprie carte, si sottraggono tre punti per ogni carta prenotata ma non giocata.

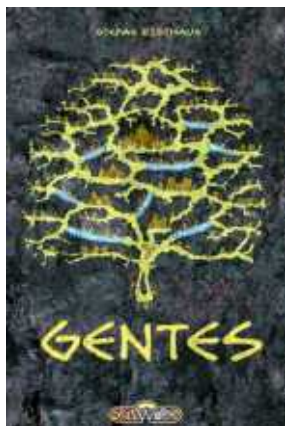
Semplice gioco di creazione di motore, Emporion ha chiaramente diversi punti di contatto con *Splendor* (ILSA #35): il sistema di generazione del reddito, la possibilità di prenotare carte, la presenza di valuta jolly. Rispetto all'originale risulta più elaborato e complesso, grazie al doppio livello richiesto per alcune acquisizioni, il riempimento non automatico dell'espositore ma, soprattutto, la varietà di valutazioni offerte dalle carte sviluppo, che permettono di perseguire strategie diverse. In più, l'obbligo di scegliere un'azione differente da quella del giocatore precedente aumenta l'interazione fra i giocatori, specie nelle partite in due. Una piacevole scoperta, anche se non brilla per originalità.





di David "Deiv" Malagoni

Gentes



di Stefan Risthaus
Spielworxx, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75-120 minuti

Ho approcciato Gentes pensando di trovarmi davanti ad un gioco molto complesso, com'era lecito aspettarsi da qualunque titolo edito da Spielworxx oltre alle meno lusinghiere caratteristiche di illeggibilità di grafica e regolamento, invece quello che mi sono trovato tra le mani è un gioco piuttosto elegante e anche facilmente comprensibile fin dalla prima partita. Non ci sono solo buone notizie però...

Andiamo con ordine: si tratta essenzialmente di un gestionale basato sulla scelta di poche azioni diverse tutto finalizzato alla realizzazione di obiettivi sotto forma di carte tematicamente rappresentanti opere o tecnologie della nostra "gens". Le carte per essere giocate dalla propria mano necessitano di requisiti che possiamo ottenere "addestrando" persone di sei caste differenti (mercanti, nobili, guerrieri, etc.).

Sulla plancia di gioco, nei sei turni di gioco divisi in tre ere di carte civiltà, ci sono delle azioni utilizzabili prendendo uno dei tasselli corrispondenti e contemporaneamente il numero di tasselli clessidra specificato (da uno a tre, con l'eccezione del tassello che permette di cambiare il primo giocatore). Entrambi i tipi di tasselli vanno a completare la nostra traccia del tempo, completata la quale il nostro turno è concluso. Un meccanismo interessante del gioco è quello per il quale i tasselli clessidra posso prenderli come singoli o doppi: un costo di due clessidre ad esempio può essere pagato con un singolo tassello doppio o due singoli. Nel primo caso avrò più posto per altre azioni in quello stesso turno, ma nel turno successivo partirò con un handicap dovendo girare queste doppie clessidre sul lato singolo al termine del turno corrente e quindi iniziare con posti già occupati nel turno successivo.

Le azioni di gioco quindi permettono di acquisire carte, giocare carte che rispettino i requisiti, addestrare nuove persone o fondare città che danno accesso a potenziamenti delle azioni descritte o danno una rendita in soldi, punti vittoria o cubetti tempio / oracolo che aiutano a soddisfare i requisiti delle carte, e infine a prendere soldi senza i quali non potremmo fare la gran parte delle azioni. Le carte civiltà oltre ai punti vittoria forniscono bonus di vario tipo come soldi, azioni esclusive o potenziamenti di altre azioni. Al cambio di era cambiano le carte disponibili fino ad arrivare alla terza dove le carte in gioco danno parecchi punti ma hanno naturalmente anche richieste piuttosto elevate. Al termine del gioco, è ancora possibile conteggiare le carte in mano per le quali possediamo i requisiti ma ottenendo

solo la metà dei punti, punti che vengono invece detratti in caso contrario.

Il gioco scorre piuttosto velocemente fino alla fine quando effettivamente capire quali carte acquisire, e quindi riusciremo a soddisfare, è più difficile. Qui il gioco rivela di certo un problema di condizioni al contorno, ovvero una situazione al termine o all'inizio del gioco, legata al caso della pescata dal mazzo coperto e dall'ordine di gioco, che può rivelarsi troppo premiante o punitiva: all'inizio del gioco l'autore ha pensato di usare un draft in ordine inverso della mano iniziale, al termine invece l'unico accorgimento è quello di essersi preparati alla scelta finale con cubetti oracolo o tempio. Tuttavia, soprattutto in quattro giocatori, l'ordine di gioco può decretare il vincitore lasciando una sensazione poco piacevole: unico neo di un gioco per altri versi originale, elegante, che scala bene e dalla durata contenuta che mi sento comunque di promuovere.





Hanamikoji



di Kota Nakayama
EmperorS4/Kosmos, 2016/2017
N. Giocatori: 2
Durata: 15 minuti

Dopo aver riscosso un considerevole successo con l'edizione internazionale lanciata nel 2016 dall'editore taiwanese EmperorS4, Hanamikoji è stato presentato ad Essen 2017 dalla Kosmos nella sua prima edizione in lingua tedesca. Hanamikoji è un gioco di carte pensato per soli due giocatori, ambientato nell'antico Giappone.

Gion è un quartiere della città di Kyoto. Nacque per offrire servizi ai visitatori del santuario di Yasaka e oggi è diventato uno dei quartieri di geisha più esclusivi della città.

Hanami-Kōji, la via in cui guardare le suggestive fioriture dei ciliegi, è una delle vie più antiche del quartiere. Le geisha, note e tradizionali figure femminili giapponesi dedite alle arti e all'intrattenimento, vivono in quella strada e sono le protagoniste del gioco. Per raggiungere la vittoria bisognerà conquistarsi i loro favori.

Sette carte geisha, di sette tipi diversi, sono disposte in una linea al centro del tavolo. A ognuna è assegnato un gettone vittoria. Un altro mazzo contiene gli oggetti attinenti alle geisha in quantità nota.

Il gioco prevede tre semplici fasi: la distribuzione di sei carte oggetto ad ogni giocatore, la fase delle azioni e quella di verifica delle condizioni di vittoria.

La fase azioni si ripete per quattro turni e prevede che ogni giocatore utilizzi una sola volta tutte le quattro azioni disponibili. Quattro gettoni per ciascun giocatore aiutano a ricordare le azioni già utilizzate. Lo scopo è di piazzare sotto alle geisha le carte oggetto che si hanno in mano, in modo da avere un numero maggiore di carte giocate rispetto all'avversario.

Le quattro azioni sono particolari: tenere una carta oggetto da parte, che verrà rivelata e giocata solo alla fine della fase azioni; scartarne due, che non verranno mai conteggiate; rivelarne tre ma giocare solo due, perché una verrà scelta e piazzata dall'avversario; sceglierne quattro ma giocare solo due perché, dopo

averle divise in due coppie, l'avversario ne sceglierà due da giocare per sé.

Esaurita questa fase si verifica l'influenza così ottenuta confrontando il numero di carte giocate per ogni geisha: in caso di parità o mancanza totale di carte non succede nulla, se qualcuno ha la maggioranza, invece, conquista il gettone vittoria della geisha corrispondente. Ottenere l'influenza di almeno quattro geisha o di una quantità di geisha la cui somma dei valori raggiunga undici punti o più è il modo per aggiudicarsi la partita e i turni si susseguono fino a quando uno dei giocatori non ottiene questo risultato.

La sfida proposta da Hanamikoji ricorda giochi di carte per due sfidanti di qualche anno più vecchi, come *Battle Line* di Reiner Knizia (GMT, 2000, cf. [ILSA #46](#)), tuttavia l'originalità non manca. La scelta di obbligare ad un numero limitato di azioni, che regalano anche carte all'avversario, costringe a studiare strategie ed accorgimenti interessanti per raggiungere la vittoria.

Tascabile, semplice e rapido, è sicuramente un buon gioco da portare sempre con sé per avventurarsi in intriganti sfide, una dopo l'altra.





Herbalism



di Eros Lin, Liu Xiao
Emperor54, 2017
N. Giocatori: 3-4
Durata: 15-30 minuti

L'erboristeria è sempre stata uno dei pilastri fondanti della farmacopea cinese tradizionale, e in Herbalism i giocatori, nel ruolo di studenti dell'antica disciplina, devono trovare gli ingredienti naturali che, opportunamente combinati, permetteranno di curare una malattia che si è recentemente diffusa nel paese.

Herbalism è contenuto in una scatola piccolissima, al cui interno sono ospitati materiali di buona qualità: ventisei carte telate (con ottime illustrazioni e iconografia chiara) e trenta tessere di cartone, con differenti funzioni.

Una partita si sviluppa su più mani, in cui i giocatori devono indovinare due carte, estratte a caso, da un mazzo la cui composizione è nota (due carte rosse, tre gialle, quattro verdi e cinque carte blu) e che viene successivamente distribuito equamente fra i giocatori. Per progredire nell'indagine, in turni successivi,

ciascuno seleziona una coppia di colori e un avversario a cui applicare una delle possibili forme di trasferimento dell'informazione (la cui presenza o meno nel gioco è decisa all'inizio della partita). Le suddette azioni sono:

- indagare: il giocatore dà segretamente una carta di uno dei due colori all'avversario, che deve dire ad alta voce quante carte dell'altro colore possiede,
- alimentare: il giocatore dà una carta di uno dei due colori all'avversario, che gli deve restituire tutte le carte dell'altro colore che possiede,
- miscelare: l'avversario deve dare al giocatore una carta per ciascuno dei colori, se le possiede (altrimenti gliene fornirà una o nessuna),
- richiedere: l'avversario deve dare al giocatore tutte le carte che possiede scegliendo uno dei due colori indicati.

Tutti gli scambi sono fatti a carte coperte, in modo da non palesare in che direzione si muovono i colori.

Alternativamente, il giocatore attivo può decidere di indicare quale sia la cura, ponendo il suo gettone sulla combinazione di colori che ritiene corretta; ogni altro giocatore ha l'opportunità di "seguirlo" nella risposta o di selezionarne una differente. Chi ha dato la risposta corretta guadagna tre punti, chi ha seguito la risposta corretta ne guadagna uno,

chi sbaglia ne perde uno.

Si riprende con una nuova mano finché almeno un giocatore ha accumulato sei punti; vince chi ne ha accumulati di più.

Un'ulteriore variante permette di fare anche delle predizioni parziali, indicando il colore di uno dei due ingredienti della cura, così da ottenere punti in più (ma rischiando di perderli in caso di pronostico errato).

Herbalism si basa su un classico impianto deduttivo, che prevede richieste efficienti degli indizi e ragionamento logico. La sua forza sta nell'essere stato ridotto al minimo (sia come materiali che come durata di gioco) e tuttavia essere perfettamente funzionante e rigiocabile, grazie anche all'elevata configurabilità delle modalità di gioco. Con i materiali contenuti nella scatola il gioco richiede una notevole capacità mnemonica (per ricordare quali carte sono transitate dalle proprie mani e da quelle degli avversari), che rischia di diventare l'elemento dominante della partita. Se la cosa non vi è gradita, gli autori hanno messo a disposizione un ottimo facsimile di uno schema per registrare le informazioni, scaricabile gratuitamente dalle rete, che permette di potersi concentrare appieno sulla sola attività deduttiva.





Import / Export



di Jordan Draper
Dark Flight, 2017
N. Giocatori: 2-6
Durata: 45-90 minuti

Nato da una campagna Kickstarter che lo pubblicizzava come "la fusione fra *Glory to Rome* e *Container*", Import/Export è un gioco di carte basato sulla selezione delle azioni e l'utilizzo multimodale di una mano di carte, ambientato nel mondo della logistica globale.

Spartani i materiali (robusti ma non particolarmente appariscenti): piccole plance e carte da gioco a finitura telata e opaca, piccoli parallelepipedi di plastica per la valuta. Spartana la grafica, mediamente chiara l'iconografia.

Il gioco si sviluppa in rapidi turni, dove il giocatore attivo (Capitano) ha due opzioni: pescare carte (passando poi la mano al giocatore seguente) o giocare una carta dalla mano per eseguire il ruolo corrispondente; in questo secondo caso anche gli altri giocatori sono chiamati in causa, e possono scegliere se

pescare (rinunciando all'azione) o se seguire giocando una carta del ruolo scelto dal Capitano (alternativamente è sempre possibile usare due carte uguali come jolly). Viene quindi svolta, in ordine di turno, l'azione scelta. Le possibili azioni sono cinque:

- impegnarsi in nuovi contratti (se si ha almeno una nave disponibile nel proprio porto);
- caricare container sulle navi per soddisfare un contratto (giocando carte dalla propria mano). Non appena un carico è completo il giocatore riceve crediti in base alla sua entità, manda la nave in mare aperto e da quel momento usufruisce delle abilità indicate sul contratto appena concluso;
- importare due carte merce da una delle navi in mare aperto, attraverso un'asta cieca; tali carte possono essere utilizzate per potenziare la propria capacità di fare le azioni o immagazzinate per fare punti a fine partita. Quando una nave in mare aperto viene completamente svuotata torna nel porto del suo controllore, a disposizione per essere impegnata con un nuovo contratto,
- pirateggiare, sottraendo una carta da una nave in mare aperto o dall'isola centrale per caricare una delle proprie navi,
- fare un rifornimento, cedendo una carta all'isola centrale per crediti, oppure prelevandola dall'isola per potenziare le proprie capacità.

La conclusione della partita può avvenire in modi diversi: se un giocatore possiede cinquanta o più crediti; se non ci sono più carte per riformare il mazzo di pesca, oppure secondo condizioni speciali stabilite da alcuni contratti.

Il punteggio finale somma i crediti accumulati, le carte immagazzinate, più alcuni

bonus per le maggioranze in ciascuno dei tipi di merce.

Evidentemente costruito sulla struttura di *Glory to Rome* ([ILSA#14](#)), di cui riprende la struttura del turno, la struttura della plancia principale e la multimodalità delle carte, Import/Export ne riduce il numero di azioni, aumenta la varietà degli effetti forniti dalle carte contratto, semplifica leggermente il flusso delle carte ma, soprattutto, ne riduce la caratteristica esplosività: l'introduzione di un tetto al tipo di contratti eseguibili obbliga di fatto ad una crescita graduale delle abilità speciali. L'introduzione dell'asta è un piacevole diversivo rispetto al gioco originale. Ne consegue un'esperienza simile per meccaniche ma completamente diversa per arco narrativo. Se vi piace il genere, vale la pena provarlo. Come molti prodotti del crowdfunding, sono disponibili molte espansioni e moduli aggiuntivi.





Indian Summer



di Uwe Rosenberg
Edition Spielwiese, Cranio Creations,
Pegasus Spiele, Stronghold Games,
2017

N. Giocatori: 1-4
Durata: 15-60 minuti

Dopo *Cottage Garden* (ILSA #42), Uwe Rosenberg e Edition Spielwiese propongono il secondo titolo di un'annunciata trilogia di puzzle game basati sui polimini. Molto belli i materiali, con tessere e plance robuste, illustrate con foglie variopinte, animali selvatici e prodotti del sottobosco (bacche, nocciole, funghi o piume). La principale novità sta nel fatto che tutti i polimini presentano un foro in uno dei quadrati che li compongono.

Scopo del gioco è essere i primi a coprire completamente la propria plancia, assegnata casualmente all'inizio della partita e composta da 6 aree rettangolari (di 12 caselle) disposte su due righe.

Ogni giocatore ha la propria scorta di polimini da utilizzare durante il gioco: inizialmente composta da cinque elementi, si

riduce progressivamente finché, svuotatasi completamente, viene nuovamente ripristinata a cinque elementi, presi da una coda pubblica.

Il turno di gioco è semplice: si sceglie una delle tessere dalla scorta e la si piazza sulla plancia con le regole standard per i giochi del genere (la tessera può essere ruotata e ribaltata, deve stare all'interno della plancia, non può sovrapporsi ad altre tessere). Se attraverso il foro si vede uno dei prodotti del sottobosco, lo si copre con il corrispondente gettone. Quando un'area rettangolare è tutta coperta da polimini, si spostano i gettoni presenti su di essa nella riserva personale. Una sequenza di fori liberi può essere coperta da una tessera animale selvatico per riottenere una tantum prodotti visibili attraverso i fori (si può piazzare al più un animale al turno).

Alternativamente al piazzamento di una tessera personale, il giocatore può prendere dalla riserva generale uno scoiattolo (tessera elementare) e piazzarlo sulla propria plancia. I gettoni raccolti possono essere utilizzati per eseguire azioni facoltative:

- le bacche permettono di ripristinare la propria scorta prima che sia esaurita, o di pescare una sesta tessera nel caso se ne abbiano già cinque,
- le nocciole permettono di piazzare ulteriori scoiattoli (uno per gettone),
- i funghi permettono di piazzare, al posto di una delle proprie tessere, due tessere prese da due avversari (si deve prendere quella più a sinistra nelle due scorte),
- la piuma permette di piazzare due tessere dalla propria scorta in un solo turno.

Le ultime due azioni sostituiscono l'azione principale e sono mutuamente esclusive.

Durante il gioco si possono convertire tra loro i vari gettoni.

Quando un giocatore completa la sua plancia, si conclude il turno. Vince chi ha coperto più spazi e, in caso di parità, si conteranno i gettoni avanzati.

Rispetto al predecessore, *Indian Summer* è sicuramente indirizzato verso un pubblico più avvezzo ai giochi da tavolo: la struttura a corsa e le scelte di temporizzazione per sfruttare al meglio i pezzi che possono essere sottratti agli avversari strizzano l'occhio al giocatore abituale. L'interazione diretta rende il gioco meno amichevole, e buona parte della partita gravita attorno alla possibilità di concatenare più azioni secondarie/alternative per strappare la vittoria. Il prezzo che si deve pagare è una perdita di linearità ed eleganza nel flusso di gioco.





Iquazù



di Michael Feldkötter

HABA, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 50 minuti

Continua l'avventura nel mondo del gioco da tavolo per famiglie della casa editrice di giochi per bambini con la scatola gialla. In occasione della fiera di Essen, HABA ha rilasciato un altro gioco marcato con il sigillo "game night approved" che contraddistingue questa linea di giochi. Il titolo è Iquazù, un nome che ammicca in modo piuttosto evidente a quello del grande fiume amazzonico Iguazú e alle sue meravigliose cascate.

Nel gioco, la popolazione degli Inox, che vive nella terra delle cascate, è minacciata dai malvagi Rhuja che vogliono rubare le loro gemme. Compito degli Inox, ossia dei giocatori, è quello di nascondere quelle gemme nei posti migliori del nascondiglio più segreto e difficile da raggiungere: la parete rocciosa dietro la cascata. Per riuscirci, il loro drago Silon blocca la cascata rendendo visibile la roccia.

Durante il setup un sistema di binari permette di creare, all'interno del tabellone, la cascata in parte bloccata dal drago, e mostra gli spazi disponibili per piazzare le gemme organizzati in cinque colonne, ciascuna delle quali è divisa in cinque caselle che possono ospitare da 1 a 3 gemme di uno specifico colore.

I giocatori iniziano la partita con un certo numero di carte in mano che dipende dall'ordine di gioco. Come azione del turno i giocatori possono decidere se pescare 4 carte oppure se giocare gemme. Se scelgono questa seconda opzione devono individuare uno spazio per la gemma e scartare una quantità di carte del colore indicato che dipende dalla colonna in cui è posizionato lo spazio scelto. Una carta se lo spazio è nella prima colonna, due se è nella seconda e così via. Le gemme sono disponibili in ognuno dei colori dei giocatori per permettere di identificarne i proprietari durante la fase di conteggio.

Quando la prima colonna è completamente piena si passa a una fase di punteggio intermedio che premia la maggioranza sulla colonna. La maggioranza sulle righe garantisce invece un bonus. Completata questa fase di punteggio la cascata montata

sui binari si modifica spostandosi verso destra, la colonna completata viene coperta dall'acqua e una nuova colonna viene scoperta. Potrebbe capitare che la nuova prima colonna sia già piena a questo punto della partita, in questo caso si esegue subito un'altra fase di punteggio intermedio per l'assegnazione di punti e bonus e poi la cascata avanza di nuovo.

La durata della partita dipende dal numero di giocatori e la fine è innescata con il completamento dell'ultima colonna valida per il punteggio. Si eseguono quindi tre fasi di punteggio finale in cui vengono valutate tre colonne consecutive e il gioco termina premiando il giocatore che ha accumulato il punteggio maggiore.

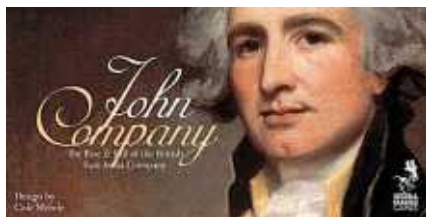
In definitiva Iquazù non è nulla più che un normale gioco di maggioranza. Il meccanismo è così semplice da sembrare progettato per una fascia di età piuttosto bassa che si scontrerebbe però con la complicatezza di setup e gestione del movimento della cascata.

La qualità della confezione è indiscutibile, tanto da farlo apparire prodotto con materiali eccessivi.





John Company



di Cole Wehrle
Sierra Madre Games, 2017
N. Giocatori: 1-6
Durata: 90-180 minuti

Sierra Madre pubblica un gioco a firma di un autore esterno, Cole Wehrle, che già aveva in precedenza collaborato con Phil Eklund per *Pax Pamir*. John Company viene presentato come un incrocio tra *Greed Incorporated* (Splotter Spellen, cf. [ILSA #11](#)) e *Republic of Rome* (classico della Avalon Hill), una descrizione quanto meno accattivante.

Siamo nell'India del periodo coloniale, ogni giocatore rappresenta una famiglia intenta a salvaguardare il predominio commerciale della John Company.

Tutto il gioco ruota intorno alla gestione della John Company: i giocatori possono accedere a varie cariche all'interno della Compagnia; c'è un articolato organigramma che prevede quali cariche possono essere elette, quali possono essere nominate, e chi è preposto a nominarle od eleggerle.

Il turno di gioco prevede una prima fase in cui agiscono le famiglie, ovvero i singoli giocatori, aggiungendo cubi influenza nei differenti box presenti sul tabellone, che rappresentano le cariche minori; e una seconda fase in cui si assegnano le cariche più prestigiose e agiscono i vari uffici della Compagnia.

Il fulcro delle operazioni della John Company sono assegnate a tre Presidenti, che prendono risorse come navi e merci e agiscono con azioni di commercio, soddisfacendo le richieste delle differenti regioni indiane, o di conquista militare. Le azioni sono sottoposte ad un check con lancio dei dadi e, se portate positivamente a termine, portano benefici sia ai Presidenti che alla Compagnia.

Nell'ultima fase del turno di gioco le differenti cariche stabiliscono, con un lancio di dadi, se abbandonano la Compagnia: in realtà è un evento positivo, perché è l'unico modo offerto per accedere, pagando, alle preziose *Prize Card*, i punti vittoria del gioco. Si gioca in un numero fisso di turni che dipendono dallo scenario, sei nel gioco base e dieci nella modalità campagna.

La struttura della John Company, l'elezione delle varie cariche a cascata, l'acquisto delle *Prize Card* da parte dei dimissionari, ricorda sicuramente *Greed Incorporated*. Il gioco, però,

ha una struttura semicooperativa, che ricorda molto *Republic of Rome*: i giocatori devono, infatti, saper bilanciare gli interessi personali con quelli della John Company che può collassare sia militarmente che economicamente, causando la sconfitta di tutti i giocatori.

Nel gioco l'aspetto diplomatico è predominante ed è regolamentato con un ingegnoso espediente: i giocatori possono scambiarsi cubi "promessa" come pegno. Hanno la possibilità di liberarsi di questi cubi in vario modo: per esempio favorendo un giocatore rispetto ad un altro per la scelta di una nomina, oppure pagandoli; se però hanno ancora cubi nella propria riserva a fine partita questi si trasformeranno in punti negativi.

John Company è un gioco vastissimo: prevede differenti scenari con regole e lunghezza variabili, e anche l'utilizzo di bot per giocare con meno giocatori, fino al gioco in solitario. Presenta tutti gli ingredienti tipici dei giochi della Sierra Madre, pur se non firmato da Phil Eklund: un gioco di esperienza, con grande impatto dell'alea e dove la parte diplomatica e il metagioco è preponderante. Il tipico stile della Sierra madre si riscontra anche nei difetti, dovuti al regolamento criptico e ai materiali scadenti, ma, nel complesso, un prodotto irrinunciabile per i fan dell'editore.





The King's Will



di Hans-Peter Stoll
ADC Blackfire Entertainment, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 50-90 minuti

ADC Blackfire è una casa editrice relativamente giovane che ha saputo fin da subito distinguersi per la pubblicazione di titoli di impegno medio alto, rivolti generalmente a giocatori esperti. *The King's Will*, previsto inizialmente per l'edizione 2016 della SPIEL di Essen ma uscito soltanto nel febbraio dello scorso anno, era una delle novità presenti allo stand della casa editrice.

Il gioco, creato dall'autore tedesco Hans-Peter Stoll, è ambientato nel 962 d.C., anno in cui Ottone I di Sassonia detto il Grande, venne incoronato imperatore del Sacro Romano Impero.

I giocatori controllano ducati attraversati da Ottone il Grande durante uno dei suoi

viaggi e, per entrare nelle sue grazie, faranno il possibile per indovinare e soddisfare i desideri dell'imperatore.

Otto carte che rappresentano i desideri dell'imperatore vengono disposte coperte su un'apposita plancia. Ogni giocatore conosce due delle otto carte ma avrà la possibilità, durante la partita, di sbirciare le restanti sei. Il gioco dura quattro round alla fine dei quali i giocatori piazzano un proprio segnalino in corrispondenza di una carta, attivandola. La carta attivata garantirà punti a fine partita, negativi per tutti i giocatori che non abbiano soddisfatto un requisito base, positivi per aver soddisfatto condizioni più complesse, ma solo ai giocatori che l'hanno scelta.

Le carte riguardano molteplici aspetti dello sviluppo del proprio ducato. Punti sono offerti per il maggior numero di monete



possedute, o il maggior numero di terreni o abitanti o per l'umore delle popolazioni. Altre carte garantiscono punti per specifici edifici costruiti o per risorse possedute.

Il turno, composto da una singola azione, permette di sviluppare il proprio ducato composto da una fila di tessere terreno posta

davanti ciascun giocatore. Le azioni permettono di estenderlo, arricchirlo con quattro tipologie di strutture, ognuna delle quali garantisce un preciso vantaggio, popolarlo con abitanti, dotarlo di edifici, anche questi con specifiche funzioni. I giocatori possono anche raccogliere risorse necessarie per la costruzione, riscuotere tasse, aumentare il grado di sviluppo o di educazione. Alcune di queste azioni influenzano l'umore e alla fine di ogni turno l'umore determinerà la quantità e la tipologia delle azioni di conversione disponibili per convertire in punti i propri beni, punti che si aggiungeranno a fine partita a quelli offerti dalle carte delle volontà.

Il sistema della scelta delle azioni ricorda molto la selezione dei personaggi in *Puerto Rico* (ILSA #46). Le tessere delle azioni riportano due opzioni. Chi sceglie l'azione può agire due volte, ma anche gli altri giocatori hanno l'opportunità di sfruttare la scelta eseguendo una delle azioni una volta soltanto. Le nove tessere azione scorrono su una plancia e vengono tolte e infilate in coda una volta utilizzate. Un meccanismo interessante considerando che le sole azioni disponibili sono le 5 più a destra della fila mentre le 4 a sinistra sono bloccate e torneranno disponibili solo quando spinte fuori dall'area di blocco.

Grafica e componenti semplici e funzionali ma di qualità completano un gioco ben realizzato, di giusta complessità e non privo di elementi originali, che appare solido sebbene non destinato a diventare una stella nel firmamento dei giochi da tavolo. Merita una partita.



Liberatores



di Yan Yegorov
Moaideas Game Design, 2017
N. Giocatori: 3-6
Durata: 40-60 minuti

La congiura ai danni di Cesare, conclusasi con il suo omicidio il 15 di Marzo del 44 a.C., è uno degli eventi storici impresso nella memoria collettiva. Liberatores: The Conspiracy to Liberate Rome (L:TcTLR) permette ai giocatori di calarsi nei panni di figure chiave del Senato dell'epoca, suddiviso in tre fazioni che, in conflitto fra loro, tramano per raggiungere il proprio obiettivo: l'agente cercherà di proteggere la vita di Cesare, i repubblicani di ucciderlo, il contendente di sostituirlo come nuovo tiranno.

Buoni i materiali: plance robuste, carte di grande formato, illustrazioni in stile fumetto ben realizzate. Elemento centrale del gioco è un mazzo di carte cittadino, ciascuno caratterizzato da un valore di influenza, un costo di corruzione, uno di assunzione e una abilità speciale (le cui condizioni di attivazione sono indicate sulla carta stessa).

Dopo aver assegnato casualmente e segretamente i ruoli, il gioco dura al più sette round, in cui ogni giocatore svolge il suo turno, eseguendo una delle tre possibili azioni, che coinvolgono un piccolo espositore di tre carte:

- assicurare a Cesare il supporto di un cittadino, garantendosi in cambio denaro e influenza personale, ma aumentando contemporaneamente il potere di Cesare (che, se raggiunge i quindici punti, comporta la vittoria immediata dell'agente),
- corrompere un cittadino, pagandolo in modo che sostenga i repubblicani, riducendo il potere dell'Imperatore,
- assoldare un cittadino, pagandolo perché lavori per lui o per un altro giocatore (non tutte le abilità sono sempre vantaggiose per ogni ruolo).

Dopo aver svolto l'azione principale, il giocatore può utilizzare tutte le abilità dei cittadini che ha nella propria dimora per cui sono state soddisfatte le condizioni di attivazione. Tutti i giocatori hanno due abilità innate, che permettono di scartare una delle carte in loro possesso o di arruolare dei servitori (per sé o per gli altri) che hanno effetti alla fine del gioco.

Alla fine del settimo round si tira il bilancio finale: ciascuno rivela la propria affiliazione, i servitori permettono (anzi, obbligano) di trasferire parte della propria influenza personale verso una delle due fazioni: se considerato tutto Cesare non risulta battuto, allora vincerà l'agente. Altrimenti vincono i repubblicani, a meno che il contendente non abbia più influenza di ciascuno degli altri Liberatores: in tal caso sarà lui il nuovo imperatore, vincendo.

(L:TcTLR) è un gioco a fazioni segrete che gravita attorno a classiche meccaniche di deduzione sociale. Il sistema di finanziamento (che obbliga tutti a potenziare Cesare), l'effetto diverso che hanno i cittadini sulle strategie delle varie fazioni, gli stessi servitori che possono scompigliare gli equilibri a fine partita, sono tutte piccole trovate che lasciano ampio spazio alle possibili deduzioni e al bluff. Il sistema è equilibrato e garantisce spazio di manovra ai giocatori. Obbligatorio decidere prima di iniziare quale è il massimo livello di comunicazione e metagioco accettabile. Dà il meglio di sé in cinque o sei giocatori, non particolarmente brillante in tre.





Loot Island



di Aaron Haag

What's Your Game?, Pegasus Spiele,
Red Glove, 2017

N. Giocatori: 2-5

Durata: 30-60 minuti

Nel ruolo di decadenti esponenti della nobiltà con una passione per la ricerca di tesori abbandonati, i giocatori si ritrovano sulle sponde di un'isola attanagliata da un'antica maledizione. Ciascuno ha dei frammenti di svariate mappe che possono essere utilizzati (in collaborazione con gli altri esploratori) per trovare i tesori nascosti sull'isola.

Buoni i materiali contenuti nella piccola scatola: una piccola plancia (l'isola, che ha otto approdi, due su ogni lato), carte (le mappe, di grande formato; i tesori e le guaritrici, piccole), segnalini e cubetti di legno, alcune tessere (isolotti).

Una partita dura cinque round, scanditi da altrettanti eventi, rivelati all'inizio del round. Il gioco procede quindi a turni, in cui i giocatori eseguono una di tre possibili azioni:

- passare, abbandonando il round;

- spendere due carte dello stesso colore per utilizzare l'abilità speciale di uno degli isolotti non ancora usati nel round;

- giocare una o più carte sull'isola, per contribuire alla raccolta di informazioni necessarie a trovare il tesoro. Durante un'azione è possibile giocare carte su uno solo degli otto approdi; le carte devono essere tutte dello stesso colore (lo stesso di quelle eventualmente già presenti) e le carte devono costituire una pila di valori non decrescenti. Alcune carte hanno anche delle abilità speciali, che si attivano quando vengono giocate o in fase di valutazione. Giocare carte su un approdo permette di spostarvi uno dei propri segnalini presenza (bussola).

Quando tutti i giocatori hanno abbandonato il round, vengono valutati due approdi (indicati dal segnalino nave, che si muove ad ogni round), controllando se vi è stato giocato un numero sufficiente di carte; in tal caso, vengono rivelate carte tesoro in base al numero di segnalini bussola presenti e/o icone tesoro sulle carte presenti nel sito. I tesori vengono attribuiti in base all'ordine dei segnalini bussola. Ciascuno può essere conservato (e di solito porterà con sé segnalini maledizione), oppure scartato (permettendo di liberarsi da un certo numero di maledizioni precedentemente accumulate). Il round successivo inizia rivelando un nuovo evento, muovendo la nave e reintegrando le mani dei giocatori.

Alla fine del quinto round si procede alla valutazione finale, che prevede l'eliminazione dei giocatori che hanno accumulato maledizioni oltre una certa soglia, la conversione dei tesori in denaro, e il pagamento di una guaritrice (scelta da un insieme di carte selezionate casualmente

all'inizio del gioco) per eliminare le maledizioni rimanenti e determinare il vincitore.

Loot Island propone una variante multigiocatore della classica meccanica di Lost Cities/Keltis (giocare le carte in ordine), con un sistema di suddivisione delle risorse ispirato a quello di Tobago. Il gioco offre svariate possibilità di controllare l'aleatorietà connessa alla distribuzione delle carte, al costo di rendere il gioco meno scorrevole. Le scelte tattiche sono molteplici, anche grazie al variegato sistema di attribuzione dei punti, che risulta piuttosto arzigogolato. Di contro il sistema di gioco è semplice e sufficientemente elegante. Il risultato è un gioco che si piazza a metà strada fra un filler e un gioco da giocatori.





Mafiozoo



di Rüdiger Dorn
Super Meeple, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-75 minuti

Louis XIV, vincitore del DSP nel 2005, è stato il titolo inaugurale della linea "intermedia" dell'Alea, che può vantare alcuni giochi molto interessanti come *Glen More*, *Las Vegas* o *Witch's Brew*. A dodici anni dalla sua pubblicazione, Dorn rielabora il titolo per la francese Super Meeple, sfornando Mafiozoo, che sposta l'ambientazione storica in una non ben determinata città governata da spietate gang di animali.

Molto buoni i materiali, robusti, funzionali e ben fatti, anche se non raggiungono le vette dei precedenti prodotti Super Meeple (le riedizioni di *Mexica*, *Tikal* e *Amun-Re*).

Una partita di Mafiozoo dura quattro round in cui i giocatori utilizzano le carte assegnate loro per spostare segnalini influenza (dalla riserva generale a quella personale, oppure da quest'ultima alla

plancia). Le carte possono essere generiche (più flessibili ma meno efficaci) o specifiche di un personaggio (per cui vale l'opposto), ciascuno dei quali ha associata una propria casella sulla plancia. In entrambi i casi i segnalini vengono assegnati ad una casella, e poi se ne può spostare una parte seguendo dei percorsi indicati sul tabellone. Quando tutti i giocatori hanno utilizzato le loro carte, le dodici caselle personaggio vengono valutate in un ordine ben preciso, con criteri differenti, che possono assegnare ricompense per la sola maggioranza, per la presenza (dietro un ulteriore pagamento in denaro), o se vi si hanno un numero minimo di segnalini. A seconda del criterio, l'influenza torna nella riserva personale o va "persa" in quella generale.

Anche le ricompense ottenute variano di casella in casella, ma sono generalmente denaro, gettoni favore, gettoni quartiere (selezionabili da un espositore), recupero dalla riserva generale e/o assegnazione di ulteriore influenza.

Un'ultima fase del turno prevede l'investimento dei gettoni favore acquisiti per piazzare i propri segnalini scagnozzo in alcuni edifici di una mappa, ciascuno dei quali

fornisce punti vittoria e poteri speciali da usare nei round successivi.

Alla fine del quarto round i gettoni quartiere forniscono punti in base alla loro cardinalità e alle maggioranze relative nei sei tipi.

Se confrontato con Louis XIV (*ILSA #17*), le modifiche principali di Mafiozoo tendono a ridurre la non trascurabile componente aleatoria che aveva il titolo originale, offrendo la possibilità di una selezione parziale dei gettoni quartieri ma, soprattutto, permettendo a tutti di selezionare i poteri speciali invece di pescarli a caso. Ulteriori modifiche tendono a rendere il gioco più snello, mantenendo il criterio di valutazione di ogni casella uguale per tutta la partita (ma deciso casualmente durante la preparazione). Il risultato è un classico titolo di maggioranze, piacevole e decisamente più snello e strategico del predecessore, che mantiene alcune delle soluzioni meccaniche caratteristiche dell'autore (e che sono state riutilizzate anche in suoi giochi più recenti). Una buona operazione di restyling, che svecchia parzialmente e ripropone un gioco di difficoltà intermedia che sicuramente merita attenzione.





Majesty: La Tua Corona - Il Tuo Regno



di Marc André
*Hans im Glück, Asterion / Asmodee
Italia, Z-Man Games, 2017*
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-40 minuti

L'ultima fatica di Marc André, diventato famoso grazie al successo di *Splendor* (ILSA #35), adotta la più classica delle ambientazioni, con i giocatori calati nel ruolo di amministratori di una piccola regione medievaleggiante.

Ricchi i materiali: la piccola scatola ospita carte lucide di due formati (i luoghi del regno e i corrispondenti personaggi che vi svolgono una qualche attività), segnalini in legno ed

un'impressionante quantità di piccole fiches di plastica che rappresentano le ricchezze (ovvero i punti vittoria).

Una partita dura dodici round in cui i giocatori, a turno, scelgono una carta dalle sei che formano un classico espositore a scorrimento (in cui le carte hanno un costo proporzionale alla loro posizione: per prendere una carta si deve infatti lasciare un segnalino di legno su ogni carta che si intende saltare). La carta così selezionata viene piazzata nel luogo corrispondente, attivandolo (alcune carte possono essere assegnate a uno di due luoghi differenti), mentre i segnalini eventualmente presenti su di essa sono immagazzinati sulla propria carta lavoratori (fino ad un massimo di cinque, quelli eccedenti vengono scartati e convertiti in punti), per essere utilizzati nei turni successivi.

Ogni luogo, quando viene attivato, produce un effetto (solitamente lavoratori e/o punti) proporzionale al numero di carte presenti su di esso (ed eventualmente su altri edifici propri e/o degli avversari). Tre luoghi hanno delle abilità interattive, permettendo di rimuovere dei personaggi dalle regioni degli avversari (caserma), di difendersi da tali attacchi (torre di guardia) e di recuperare eventuali perdite (casa della strega).

Il turno si conclude con il ripristino dell'espositore, facendo scorrere le carte e pescandone una nuova. Alla fine della partita, oltre ai punti accumulati durante il gioco, ne vengono attribuiti sia per la maggioranza in ciascuno dei luoghi che per la differenziazione (fornendo punti pari al quadrato dei propri luoghi popolati).

Evidentemente progettato per un'utenza familiare, Majesty riesce bene nel suo compito: durata limitata, preparazione veloce, buona variabilità (grazie anche al fatto che ogni luogo ha due versioni - il che permette di giocare con 256 diverse combinazioni, probabilmente non tutte efficaci come le due base), buona l'interazione fra i giocatori (più elevata della media della sua categoria). Chiaro il sistema di attribuzione dei punti e le sue implicazioni a lungo termine. Efficace il sistema di mini combinazioni fra le attivazioni.

Si tratta di un titolo prevalentemente tattico, non particolarmente profondo, dotato di un buon arco narrativo. Presenta una certa dipendenza dall'ordine di gioco, e sicuramente troppo semplice (nonché decisamente poco originale) per un pubblico di giocatori assidui. In ogni caso, un modo efficiente per spendere una mezz'ora a fine serata. Simile, in durata e complessità, sia a *Splendor* che a *Century: La Via delle Spezie*, che ne sono diretti concorrenti.





Massive Darkness



di Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult
CMON, Asterion / Asmodee Italia,
Guillotine Games, 2017
N. Giocatori: 1-6
Durata: 90-180 minuti

Massive Darkness insegue nella sua concezione la pura sostanza del genere E.U.M.A.T.E. (Entra, Uccidi Mostro, Acchiappa Tesori, Esci) con semplificazioni in grado di evitare inutili perdite di tempo per dare ai giocatori poco raffinati solo quello che cercano. E in grande abbondanza.

Cosa fare

Descrivere il tipico scenario messo in campo dal gioco è semplice: immaginate un lungo corridoio che va dall'entrata "A" all'uscita "B", con rare biforcazioni sempre riconducibili a vicoli ciechi o che riportano quasi subito a quell'unico corridoio, completamente visibile da inizio partita. Sui lati di questo corridoio vi sono porte che gli eroi possono aprire scoprendo il contenuto (praticamente sempre e solo tesori e mostri) delle stanze, che raramente hanno uscita diversa quella porta appena aperta per entrarvi. Gli obiettivi di scenario di solito

prevedono di recuperare due o tre segnalini artefatto, collocati in qualche stanza, giusto per obbligarvi ad aprire almeno qualche porta.

Per il resto vi è solo richiesto di arrancare verso l'uscita macinando tutto ciò che trovate sulla vostra strada tramite un sistema di combattimento che sembra quasi diventato lo standard di giochi di questo tipo: si tirano dadi speciali indicati dalle proprie armi per ottenere spade per far danni e quelli indicati dalle armature per fare scudi che danni sottraggono. Un paio di simboli sui dadi (bam e diamante) assumono invece significato diverso a seconda dell'equipaggiamento usato o dei poteri utilizzabili nel momento in cui li si ottiene. Il sistema non ha quasi alcuna differenza con quello di Descent. E funziona ugualmente bene, a patto che vi piaccia tirare un gran numero di dadi e sperare per il meglio... due volte, una volta per l'attacco e una volta per la difesa che quell'attacco può vanificare.

Gli attori principali

A caratterizzare i personaggi ci sono abilità che è possibile acquistare ogni fine turno con l'esperienza guadagnata uccidendo mostri. Gran parte di queste abilità riguardano il combattimento. Pure quelle che simulano incantesimi, lì si riconducono: la magia nel gioco non è altro che una forma di attacco a

distanza maggiormente dipendente dall'uscita dei simboli speciali e con un raggio limitato. La possibilità di acquisirle velocemente durante la singola partita dona ai giocatori un'ottima sensazione di crescita, regalando sempre nuovo potere da sperimentare sul prossimo malcapitato avversario. Più triste la situazione se volete intraprendere un'intera campagna, con regole che fondamentalmente limitano la crescita dividendo per cinque tutti i punti esperienza guadagnati, spalmando sulla campagna intera la bella sensazione di crescita.

Prima regola: equipaggiarsi

Nel gioco si potrebbe teoricamente correre verso l'uscita senza aprire quasi alcuna porta e affrontare solo i migliori mostri del gioco, generati moderatamente spesso, da carte evento pescate ogni fine turno. Ma affronteremmo i combattimenti finali contro nemici potenti attrezzati solo con equipaggiamento completamente inefficace. Siamo così costretti ad aprire porte a destra e manca, ripulendo gran parte del sotterraneo, accumulando equipaggiamenti sempre più forti per affrontare mostri che crescono in potere di pari passo con i nostri oggetti. Equipaggiamenti e avversari tendono a crescere nel modo più semplice e drastico, in numero e potenza dei dadi tirati, piuttosto che aprendo a nuove opzioni tattiche. La crescita dei





primi è necessaria ad affrontare la crescita degli altri.

Le regole per gestire la crescita di potere di equipaggiamento e avversari sono semplici: ad ogni tessera dello scenario è assegnato un numero. Appena accedete ad una tessera con un numero più alto il gioco cresce di livello con mostri e equipaggiamenti generati di livello superiore.

In questo gioco è il numero spropositato di oggetti e la crescita esponenziale di potere ad esaltare il giocatore. Vi basti pensare che, visto che pareva brutto far buttar via le decine di oggetti obsoleti posseduti dai giocatori mano a mano che si inoltrano in zone più proficue gli autori hanno inventato un'apposita azione di trasmutazione che converte 3 oggetti in uno di livello superiore al più debole dei tre. Tipico è radunare gli eroi in un momento di calma del gioco (basta non aprire porte e ne sorgono parecchi) in una tessera e con un'azione di scambio comporre tris di oggetti di livello simile da trasmutare, mentre ci si scambia le armi fornendo ad ognuno quelle più adatte ai propri stili di gioco (nel senso di "io li picchio da vicino, tu da lontano, lui con la magia").

Fini strategie

I giocatori che amano concepire piani prima di buttarsi nella pugna si devono invece far bastare il meccanismo sull'oscurità che ispira il nome del gioco: le caselle senza fonti di luce permettono l'attivazione di poteri speciali agli



eroi che vi stanno sopra, oltre a nascondersi al contrattacco dei nemici colpiti se ci si leva dalla loro line di vista girando perlomeno dietro l'angolo. Cercare di sfruttare il più possibile questa cosa può essere divertente ed è forse l'unico modo di impegnare i criceti nel cervello durante la partita.

Ergonomia ed estetica

Il gioco propone ottime miniature ben scolpite ma ingombranti utilizzate in gran numero: il nemico più comune è un capo che si porta dietro un numero di minion pari al numero di giocatori o il loro doppio. La scelta di gigantesche caselle ad accoglierle e movimenti avversari limitati ad uno o due spazi ad attivazione è azzeccata, creando situazioni coreograficamente appaganti e comunque poco confuse, anche se a livello di regole non tiene conto di situazioni limite dove

vengono generate 13 creature in una sola casella (se si gioca in sei e viene pescato un gruppo di arcieri goblin) o il caso dove due gruppi di nemici convergano sulla stessa casella, magari quella dove stazionano gli eroi. Il fatto che fisicamente ci debba stare tutta questa plastica su una singola casella non è osteggiato da alcuna regola, obbligando i giocatori ad arrangiarsi in qualche modo. Inoltre aspettatevi un gioco ingombrante sul tavolo e una certa fetta di tempo di gioco perso a cercare le giuste miniature da piazzare (sono spesso particolari come le armi le sole cose che distinguono una miniatura dall'altra).

Un gioco ben concepito nella sostanza da giocare possibilmente facendo obnubilare le proprie facoltà intellettive da ludica sete di potere e violenza.





Montana



di Rüdiger Dorn

White Goblin Games, Big Kid Games,

La Boite de Jeu, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

Ambientato nella prima metà del XIX secolo, Montana cala i giocatori nel ruolo di colonizzatori che cercano di sviluppare prima degli avversari gli insediamenti destinati ai coloni che inseguivano nel Far West il proprio "sogno americano". Molto buona la dotazione di materiali, che comprende una plancia centrale, plance personali, grandi tessere territorio, uno spinner e tantissimi segnalini di legno (quattro tipi lavoratori e altrettante risorse).

Una partita dura un numero intero di round e si conclude quando almeno un giocatore ha piazzato tutte le proprie tessere edificio sul territorio, ottenuto assemblando casualmente all'inizio del gioco un numero di tessere dipendente dal numero di giocatori.

Durante il proprio turno il giocatore attivo esegue una delle seguenti azioni:

- Reclutare: girando lo spinner si ottiene una coppia di lavoratori dei colori indicati; quindi è possibile spendere una o più unità di grano per far avanzare la lancetta dello spinner di altrettanti settori e prendere altri due lavoratori nei colori del nuovo settore,

- Lavorare: è possibile mandare i propri lavoratori in una delle tre possibili aree della plancia centrale. La banca permette di ottenere soldi, le aree produttive di spendere soldi per ottenere risorse: le aree occupate dai lavoratori restano bloccate finché tutti gli spazi di uno stesso tipo sono stati occupati; solo allora si procede allo svuotamento.

L'ultimo spazio disponibile, la città, fa partire un'asta fra tutti i giocatori (pagata in ortaggi) che permette di trasformare le risorse.

- Costruire: permette di piazzare proprie tessere insediamento su esagoni liberi ed adiacenti ad insediamenti (fino a tre), pagando le risorse indicate sull'esagono che si intende occupare. Alcuni esagoni e alcune disposizioni sulla plancia permettono di piazzare due tessere sullo stesso spazio. Per ogni azione piazzamento non effettuata si guadagna un denaro.

Oltre alle quattro risorse base è possibile procurarsi (in città o costruendo insediamenti) dei segnalini mandria che, usati durante il proprio turno, possono essere convertiti in denaro, lavoratori o risorse.

La partita termina alla fine del round in cui almeno un giocatore ha piazzato tutti i propri insediamenti sulla plancia, usando le risorse avanzate come spareggio.

Con Montana, Dorn conferma la propria capacità di mescolare insieme in modo non

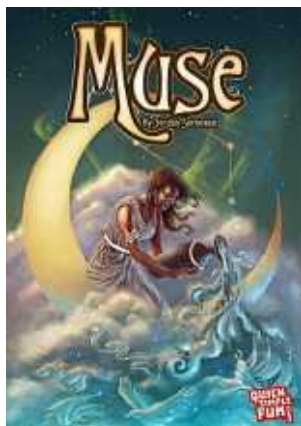
convenzionale meccaniche classiche per ottenere giochi per un pubblico familiare/occasionale. Si tratta di un gioco di ottimizzazione e corsa, che passa attraverso fasi obbligatorie (reclutamento lavoratori, raccolta di risorse e successivo loro investimento nella costruzione) che devono essere eseguite nel modo più efficiente possibile, cercando nel contempo di ostacolare i propri avversari. Dato che non è possibile attaccarli direttamente, tutto si riduce ad una giusta temporizzazione dei piazzamenti per rendere meno efficienti le mosse degli altri giocatori. La durata estremamente limitata esalta quest'ultimo aspetto. Il gioco non ha difetti evidenti, anzi funziona egregiamente, ma risulta estremamente blando, al punto di risultare trascurabile, soprattutto rispetto al suo precedente *Istanbul* ([ILSA #29](#)).





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Muse



di Jordan Sorenson
Quick Simple Fun Games, 2017
N. Giocatori: 2-12
Durata: 30 minuti

La Quick Simple Fun Games è una giovane casa editrice statunitense che è nata con l'obiettivo di distribuire in Nord America giochi veloci, semplici e divertenti. Tradendo in parte la loro missione hanno cominciato la loro attività localizzando il taiwanese *Burano* (EmperorS4, 2015, cf. [ILSA #36](#)) e nel giro di un paio di anni hanno affiancato alle localizzazioni anche giochi interamente prodotti da loro. Uno di questi è *Muse*, di Jordan Sorenson, in lizza per le nomine in due categorie dei *Golden Geek Awards*, quella dei party game e quella per la migliore realizzazione grafica.

La scatola del gioco, di dimensioni adeguate, contiene 30 carte ispirazione e un mazzo di 80 carte di grande formato arricchite da altrettante splendide illustrazioni di Apolline Etienne, Andre Garcia e Kristen Plescow. I soggetti dei disegni sulle carte sono

i più disparati e le illustrazioni sono ricche di dettagli. Per quanti hanno avuto modo di provarlo, queste carte assomigliano molto a quelle contenute nel più famoso *Dixit* (Libellud, 2009).

I giocatori si dividono in due o tre squadre di almeno due giocatori ciascuna. I due mazzi vengono mescolati separatamente e una squadra pesca sei opere d'arte e due carte ispirazione. Nel frattempo la squadra che sarà impegnata nella sfida sceglie un giocatore che sarà la musa. A lui vengono consegnate un'opera d'arte e una carta ispirazione scelte con cura tra quelle pescate in modo da rendere difficile il suo compito. Dovrà quindi agire secondo le indicazioni della carta ispirazione, talvolta dicendo una parola, talvolta canticchiando una melodia o facendo una smorfia. A questo punto tutte e sei le opere d'arte vengono mostrate ai compagni di squadra che dovranno sfruttare il suggerimento della musa per indovinare la carta giusta.

Le ispirazioni, ovviamente, sono sufficientemente strane da rendere il gioco ancora più interessante. Può capitare di dover nominare una parte del corpo, oppure un capo di abbigliamento, un edificio, un componente

di arredamento ma anche il protagonista di un libro, il nome di un film o un colore dell'arcobaleno o un numero. Alcune ispirazioni non prevedono l'uso di parole: emettere un suono, assumere una posa, disegnare un oggetto in aria usando un dito...

L'opera d'arte è assegnata alla squadra se riesce a indovinarla, altrimenti è assegnata alla squadra che aveva preparato la sfida scegliendo le carte da passare alla musa. Il turno passa quindi alla squadra successiva e si procede in senso orario in questo modo fino a quando una squadra non riesce a collezionare cinque opere d'arte.

Muse riesce dove *Dixit* aveva fallito. Offre un gioco dalle illustrazioni bellissime, capaci di slegare la fantasia e obbligando a sfruttare intuito e pensiero laterale, ma senza i vincoli stretti di un sistema di gioco con punteggi e votazioni. La stessa meccanica di deduzione legata alle immagini di *Dixit* è sfruttata in un puro party game che si lascia spesso giocare oltre il limite di fine partita, solo per il gusto di provare a indovinare sulla base di nuove combinazioni di carte e ispirazioni. Apprezzabile e ben fatto, c'è da sperare che qualche editore italiano lo noti e lo localizzi.





My Story



di Smoox Chen
Homosapiens Lab, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

L'aspetto carino e innocuo di questo My Story nasconde invece un signor gioco, che sono contento di aver potuto provare. Ci troviamo davanti ad un deckbuilding di costruzione di un proprio percorso di vita che utilizza con sapienza diverse meccaniche (che i giocatori hanno imparato a conoscere negli anni) per costruire un gioco fresco e ambientato, proponibile teoricamente ad un vasto pubblico ma forse più adatto, per le sue caratteristiche, a giocatori esperti.

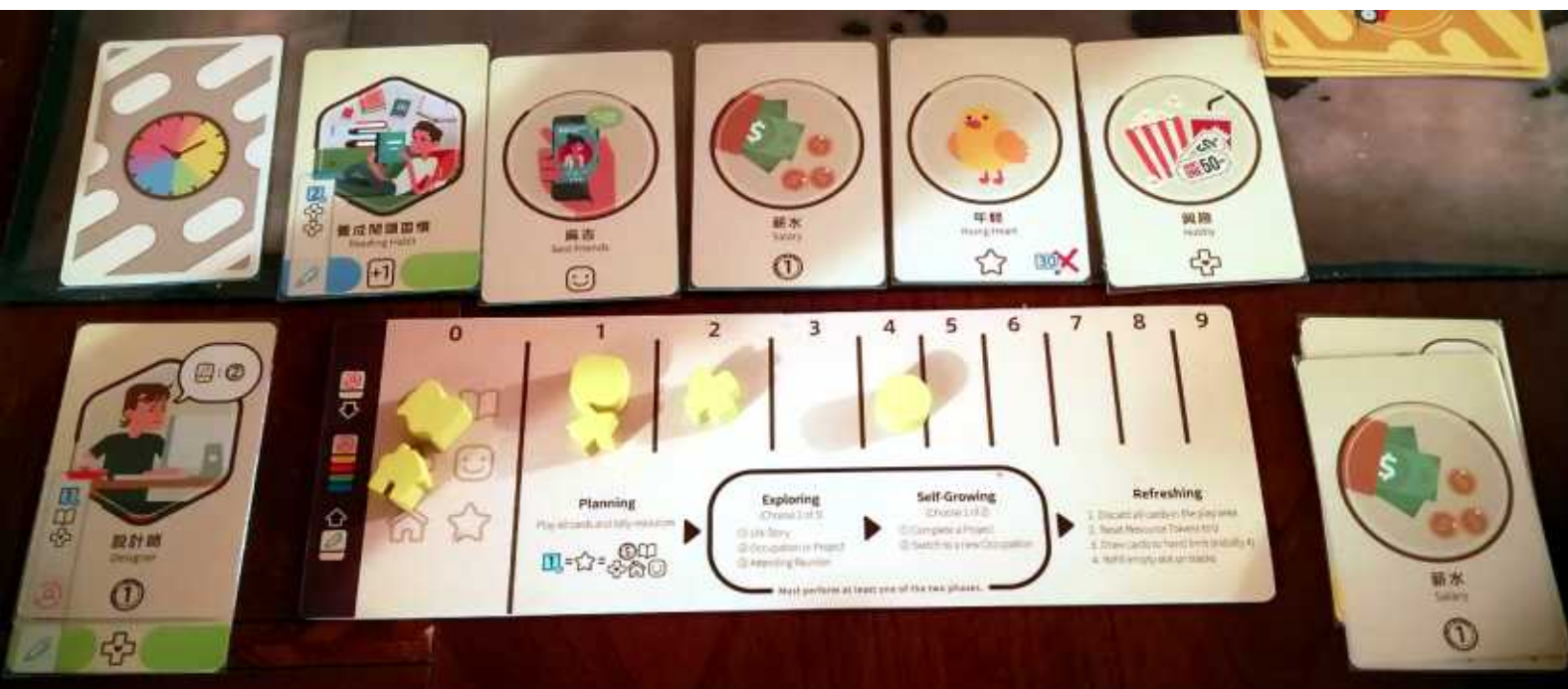
Il gioco usa come valuta per acquistare e giocare carte ben cinque diverse caratteristiche: salute, felicità, casa, cultura e, ovviamente, soldi a volontà. A questi si aggiungono le stelline che vengono utilizzate come jolly e sono fornite per lo più da due carte "ardore giovanile", che sono presenti nel mazzo di partenza ma che vengono scartate una volta che i vostri alter ego ludici raggiungono l'età adulta. Un'ottima soluzione per rendere i giocatori performanti fin da subito.

Si potrebbe pensare che ben cinque risorse per acquistare i tasselli che comporranno la nostra vita siano eccessive, ma il gioco è ben pensato e tutto ha un suo senso e fila liscio. Con un solo punto di felicità e cultura fra le quattro carte che avrete in mano ogni turno potrete accedere a qualsiasi carta nella fila che propone "Progetti" o nuovi "Mestieri", mentre la quantità di soldi in mano si traduce in una scelta più ampia nella seconda fila di carte acquisibili, quella delle "Storie". "Salute" e "Casa" paiono invece risorse meno utili ma si rivelano importantissime per ottenere "Raggiungimento di obiettivi" che vi forniscono i più disparati modi di ottenere

punti durante la partita. Un vario assortimento di risorse è poi necessario per portare a termine i progetti di vita precedentemente acquistati o per iniziare un nuovo lavoro.

Tuttavia tutte queste cose possono essere fatte solo investendo anche anni di vita, in numero maggiore se si pescano carte dal fondo delle due file, dove si annidano quelle che forniscono anche punti vittoria. Anche se non abbiamo abbastanza risorse per ottenere qualcosa che ci sta a cuore, potremmo comunque portarla a termine spendendo un anno di vita aggiuntivo per ogni risorsa mancante, rendendo il sistema molto flessibile. Ogni avatar parte ventenne o poco più ad inizio partita e ha tempo fino ai suoi cinquant'anni per crearsi una vita





soddisfacente e degna di essere raccontata. Sforare i cinquanta per il proprio pensionamento porta punti negativi e raramente è conveniente farlo. Dopo ogni mossa il giocatore aggiorna la posizione della propria pedina sul tracciato temporale e passa il turno al giocatore con l'avatar più giovane, che potrebbe pure essere ancora lui.

Il turno è simile a quello di gran parte dei deckbuilding: giochi una mano di quattro carte per ottenere risorse, le usi, le scarti e ne ripeschi altrettante. Quello che ha di particolare il gioco è che oltre a comprare carte puoi crearti un tuo curriculum, cioè una fila di carte che ti forniscono vantaggi. Già di partenza ogni giocatore ha un lavoro che fornisce un'abilità speciale (essere proprietario di un food truck, ad esempio, ti regala un soldo o una casa a turno) e una rendita che normalmente funziona solo se durante il turno viene giocata almeno una carta del colore che la attiva. Nuovi Mestieri possono essere posti (pagando il costo indicato sulla carta stessa e decisamente variabile: diventare medico vi costerà ad esempio cultura, salute e ben tre anni della vostra vita) sopra il precedente, come in un vero curriculum, a rimpiazzarne l'abilità speciale, mantenendo visibile la sola rendita. I Progetti funzionano in modo simile ma vengono inseriti in coda al curriculum,

migliorando solo la rendita. Fra i Progetti ricadono anche Diplomi, Matrimonio e "Figliolanza", che sono importanti elementi del gioco (anche se non vitali) perché, oltre a fornire punti vittoria se portati a termine forniscono delle rendite pesanti nell'economia del gioco: le carte della famiglia forniscono rendite sicure, che non hanno bisogno di carte colorate in mano per essere attivate e, nel caso del matrimonio, fa addirittura pescare una carta in più. Pure il titolo di studio fornisce alla vostra vita una marcia (carta) in più, anche se solo se attivato tramite uno di due colori.

In ogni caso la ricerca di carte con colori specifici, da aggiungere al mazzo e utili per attivare le proprie rendite è un altro dei modi che il gioco ha per rendere interessante la fase di selezione delle carte da aggiungere al proprio mazzo, che attraverso l'estrema varietà delle carte che comporranno le due righe di cinque carte fra cui scegliere è talvolta capace di procurare anche piccoli attimi di paralisi da analisi nei giocatori più indecisi. Le scelte infatti sono pesanti perché i trent'anni di vita da gestire vanno via in un soffio, rischiando di farvi ritrovare con strategie incompiute in mano, se non state più che attenti.

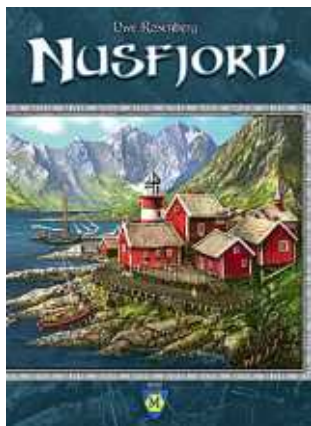
Le strade da percorrere per fare più punti degli altri sono molteplici e si tende a

farsi guidare dalle carte Raggiungimento di obiettivi ottenute, non sempre con facilità. Potreste far punti con i mestieri o i progetti inanellati nel vostro curriculum, ma anche solo con set colorati di carte Mestiere ancora nel mazzo, o con assortimento di simboli risorse in tutto ciò che avete. O far punti sull'estensione della vostra famiglia o sull'accumulo di semplici carte Storia. Infine farete punti alla fine per le maggioranze di ogni tipo di simbolo nel vostro mazzo. Così detto sembrerebbe che i punti caschino a pioggia un poco ovunque ma così non è, perché bisogna realmente impegnarsi nella strada scelta per combinare qualcosa che vi porti alla vittoria.

Al momento in cui vi scrivo ci ho fatto solo un paio di partite (la prima ha chiamato immediatamente la seconda, anche se avevamo in progetto di fare altro, per il resto della serata) ma mi sento tranquillamente di dire che è il miglior gioco di tessitura di vita che io abbia mai provato, decisamente superiore al caciaroni ma strategicamente quasi inesistente *Funny Friends* e al banale *La Ricerca della Felicità* (ILSA #45). Gradirei giocarci ancora e ancora e proporlo anche in famiglia. E posso contare sul palmo della mano i giochi di quest'anno che ho apprezzato a tal punto.



Nusfjord



di Uwe Rosenberg
Lookout Games, Mayfair Games,
2017
N. Giocatori: 1-5
Durata: 20-100 minuti

Nusfjord è una cittadina delle isole Lofoten, dove i giocatori gareggiano per rendere la propria attività ittica la più florida. Nusfjord ha una plancia di gioco componibile e modulata in base al numero dei giocatori, che ospita gli spazi azione, lo spazio edifici (suddivisi in tre mazzi) e lo spazio per gli anziani e le imbarcazioni che i giocatori costruiranno durante il gioco.

Le carte edificio sono parzialmente ordinate: i primi due terzi portano vantaggi immediati una tantum, oppure migliorano l'azione svolta dai lavoratori, le altre (distribuite in parte privatamente e in parte pubblicamente) danno punti vittoria a fine partita. Gli anziani, una volta scelti vengono disposti nella propria plancia di gioco e permettono di avere un'azione potenziata ed esclusiva, al costo di dovergli attribuire una risorsa pesce all'inizio di ogni turno.

Ogni giocatore ha una plancia, con una sezione di terra (parzialmente coperta da

foreste) dove poter costruire gli edifici, e una sezione di mare per le imbarcazioni costruite durante il gioco. Maggiore il numero delle imbarcazioni, maggiore il numero di pesce che pescheremo ad inizio turno. Tre sono le risorse coinvolte: pesce, legno e monete; solo quest'ultime valgono punti vittoria a fine partita.

La partita dura sette turni, così organizzati:

- fase di pesca: i giocatori ricevono i pesci dalla propria flotta. Questi vengono distribuiti secondo uno schema preciso: prima vengono remunerati gli anziani sulla plancia, poi le azioni emesse e acquistate dagli avversari, quindi le proprie; infine, se ne avanzano ancora, i pesci rimanenti finiscono nella propria riserva, che non può contenerne più di otto;

- fase di piazzamento lavoratori: ciascun giocatore ne piazza uno in uno spazio libero della plancia ed esegue l'azione corrispondente.

Gli spazi sono limitati per cui, specialmente con gli ultimi piazzamenti, sarà necessario ricorrere a strategie alternative;

- fase amministrativa: si riprendono i propri lavoratori dalla plancia e si predispone il prossimo turno.

Dopo l'ultimo turno si effettua il conteggio finale dove si sommano i punti vittoria presenti negli edifici e imbarcazioni nella propria plancia, a cui si sommano le monete d'oro e le azioni presenti nella propria area di gioco. Infine si sottraggono i punti negativi per le azioni non emesse e per le aree lasciate scoperte sulla plancia.

Dopo anni di giochi sandbox, Rosenberg è ritornato al passato proponendo un gioco di worker placement con una possibilità di azioni limitata, aspetto che personalmente apprezzo insieme al fatto che Nusfjord sia un gioco di difficoltà media strutturato per poter essere

giocato in 120 minuti. Il gioco sembra offrire varie strategie, tutte valide per perseguire la vittoria. La presenza di tre mazzi diversi e la presenza di molte carte edificio assicurano una buona longevità. I tempi di setup sono ridotti. La componentistica del gioco è deludente: per quanto di buona fattura, le monete sono veramente troppo piccole e le carte edificio contengono solo scritte e si presentano in maniera grigia e monotona.

Un'altra cosa che mi ha lasciato perplesso è la distribuzione delle carte C (accessibili a metà partita) contenenti gli obiettivi di fine partita. Questo aumenta l'influenza dell'alea: le carte pescate potrebbero adattarsi bene a quello che ho già costruito o, al contrario, non adattarsi affatto, con il rischio di non costruire la carta e lasciarla disponibile ad un altro giocatore che ne potrebbe trarre maggiore beneficio.

Uwe Rosenberg non è un autore che innova, ma che sviluppa le meccaniche che lo hanno reso celebre, in particolar modo il worker placement. Anche Nusfjord rispetta questo paradigma: al worker placement è stata aggiunta una blanda dinamica azionaria, che ne fa un buon gioco, ma non abbastanza per farlo sveltare nell'attuale, vastissima produzione ludica.





Okiya



di Bruno Cathala
Blue Orange, 2017
N. Giocatori: 2
Durata: 10 minuti

Okiya non è un gioco nuovo. L'idea che sta alla sua base fu inserita in un gioco prodotto dalla Blue Orange nel 2007, *Kamon*. Un gioco astratto, come lo è anche Okiya, dotato di tabellone e pedine. Il gioco fu completamente rinnovato con un'edizione del 2012, cambiò nome - in *Niya* - e confezione nel 2014, mantenendo regole e grafica sostanzialmente inalterate. Ora la stessa Blue Orange ha deciso di rilanciarlo ripristinando la scatola quadrata della prima edizione e lo stesso nome.

In Okiya due giocatori si sfidano posando gettoni in una griglia di 16 tessere (4x4) allestita casualmente all'inizio della partita, con lo scopo di formare una fila o un quadrato di quattro propri gettoni, condizione che determina immediatamente la vittoria. Un altro modo per vincere è fare una mossa che non lascia la possibilità all'avversario di giocare un gettone.

Per capire il meccanismo che regola il piazzamento dei gettoni è utile prima analizzare la griglia di gioco. Le sedici tessere che la compongono sono abbellite da disegni orientali. Ognuna riporta uno dei quattro tipi di vegetazione (foglie di acero, fiori di ciliegio, pino o iris) e uno dei quattro tipi di simboli poetici (il sole nascente, gli uccelli, la pioggia o i tanzaku, fogli su cui si scrivono preghiere e vengono appesi agli alberi).

Il primo giocatore sceglie una tessera sul bordo, la rimuove posandola a fianco della griglia in modo che resti visibile e al suo posto piazza uno degli otto gettoni del suo colore a propria disposizione. Il giocatore successivo dovrà anche lui scegliere una tessera e sostituirla con un proprio gettone, potrà però scegliere solo una tessera che riporti uno dei due simboli dell'ultima tessera che è stata tolta dalla griglia. Da questo momento il gioco prosegue a turni alterni e ogni tessera rimossa viene impilata sulle altre in modo da identificare

chiaramente quali siano i simboli che il giocatore potrà sfruttare per il suo piazzamento.

Il gioco è rapido, raramente una partita dura oltre dieci minuti, e conserva molte caratteristiche dei giochi astratti, tra le quali un regolamento estremamente semplice e insieme una sufficiente profondità.

In Okiya le scelte in ogni turno non sono tante ma sono determinanti come determinante è la capacità di pensare tre o quattro mosse in anticipo.

Un gioco perfetto e intrigante come riempitivo o quando il tempo è davvero poco. La nuova edizione di Blue Orange ha puntato tutto sui materiali, tessere e gettoni sono molto più grandi di quelli dell'edizione precedente e maneggiarli è un piacere. Purtroppo questa scelta è andata a discapito del prezzo e della notevole portabilità della versione di qualche anno fa.





Pandemic: Alta Marea



di Jeroen Doumen, Matt Leacock
Asterion / Asmodee Italia, Z-Man
Games, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Dopo l'ottimo riscontro ricevuto con *Pandemic Iberia* (ILSA #43), la *Survival Series*, collezione di titoli, in edizione limitata, ambientati in una nazione (e sviluppati da Leacock insieme ad un autore autoctono), si sposta in Olanda e vanta la collaborazione di Jeroen Doumen (noto ai *gamer* per essere uno dei fondatori della Splotter Spellen).

In *Pandemic Alta Marea* (PAM) i giocatori dovranno costruire il sistema di grandi dighe che protegge i territori olandesi dalle maree del Mare del Nord, prima che questi vengano sommersi dalle acque. Controversi i materiali, più per l'impostazione grafica che per la robustezza degli stessi: carte e plancia sono ben fatte, ma alcuni colori sono un po' troppo simili e il passaggio da un grafo a una mappa con confini non particolarmente leggibili rende non immediata la lettura del tabellone.

La struttura del gioco si mantiene la stessa: giocatori e gioco si alternano. I primi eseguono 4 azioni e pescano due carte, il secondo provoca un continuo degrado delle dighe (causandone la rottura) a cui seguono infiltrazioni di acqua (indicata da appositi cubi) e un movimento delle masse liquide. La "strategia" del gioco rimane la stessa: concentrarsi sulle regioni già colpite (attenzione: in PAM il mazzo degrado contiene ogni carta regione in duplice copia!), così come le condizioni di vittoria (costruire quattro dighe, per cui è richiesto che un giocatore scarti cinque carte del colore della struttura, trovandosi nel luogo della sua edificazione). Le condizioni di sconfitta sono ridotte a due: impossibilità di pescare carte ed esaurimento dei cubi acqua. Ed è proprio l'acqua l'elemento dominante del gioco: con un meccanismo che ben simula il travaso dovuto alla mancanza di strutture contenitive complete, l'acqua si insinua attorno alle dighe, diffondendosi in tutte le direzioni e consumando rapidamente i cubi della scorta. Vengono in aiuto dei giocatori i mulini di pompaggio, che la rimuovono lentamente, e che quindi richiedono un'attenta

pianificazione dei percorsi da lasciare liberi da ostacoli per sfruttarli al meglio.

Come accade nei titoli della serie, la difficoltà di PAM è modulabile su più livelli, sia cambiando il numero di carte *Tempesta* (equivalenti alle *Epidemie* del gioco base), sia introducendo una serie di obiettivi alternativi alla costruzione delle strutture.

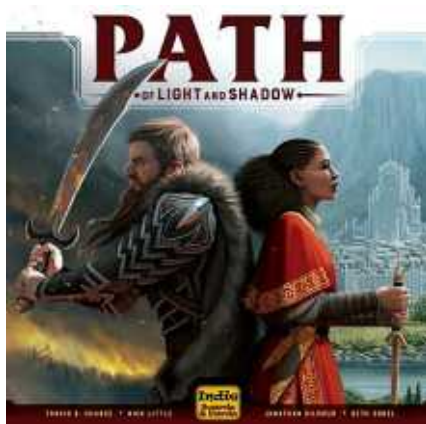
Il risultato è sicuramente interessante: PAM è chiaramente un "Pandemic", ma è quello al momento più distante dai canoni della serie. L'integrazione tema/meccaniche è ben realizzata, e il gioco richiede buone capacità di programmazione spaziale per essere vinto; niente viene fatto per alleviare il problema del giocatore dominante.

In qualche modo è il "complemento" di *Pandemic Iberia*: se questo tendeva a sconfiggere i giocatori per attrito, PAM lo fa di sorpresa, sfruttando i punti deboli della struttura delle dighe che i giocatori devono allestire. Consigliato senza riserve, sempre che gradiate i giochi cooperativi standard e le loro caratteristiche.





Path of Light and Shadow



di Travis R. Chance, Jonathan Gilmour, Nick Little

Action Phase Games, Indie Boards & Cards, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

Gioco di un piccolo editore, finanziato su Kickstarter, ma comunque presente in fiera con tavoli dimostrativi e vendita, pur se con disponibilità assai limitata. Si tratta di un interessante prodotto che mescola deckbuilding, sviluppo, controllo territorio e combattimento.

In un mondo medievale-fantasy, i giocatori, da due a quattro, rappresentano dei sovrani diseredati, intenzionati a riconquistare il regno che fu dei propri avi. La mappa è divisa in dodici territori, ciascuno con un differente valore di difesa e inizialmente tutti "neutrali", ovvero occupati dall'usurpatore. La partita si divide in dodici turni, al termine di ogni quattro turni c'è una valutazione parziale, che si basa sui territori conquistati, più un conteggio di fine partita, che valuta le carte acquisite e le costruzioni completate. Per perseguire il proprio scopo i

giocatori devono assoldare dei "sostenitori", rappresentati dalle carte; il gioco si basa su un deckbuilding, alquanto classico per la modalità di giocare e gestire le carte, ma atipico per la modalità di acquisizione. Invece del solito mercato di carte disponibili qui abbiamo dei mazzi coperti per le quattro tipologie di terreno: i giocatori pescano carte ad ogni fine turno in base al territorio che occupano e ogni volta che conquistano un territorio. Per ogni territorio si conosce solo la distribuzione delle cinque differenti razze. Le carte possono essere migliorate, con ben due livelli di progressione, l'ultimo dei quali esclusivo, ovvero con un solo esemplare a disposizione. Completano il quadro del gioco: un albero tecnologico con cinque differenti rami, le carte Alleati che si guadagnano se si soddisfano determinate condizioni, e un tracciato ad indicare il profilo che potremo scegliere per il nostro leader: benevolenza o crudeltà, in base alle azioni compiute (è il Path of Light and Shadow del titolo).

Ogni carta presenta due statistiche: Lavoro e Forza. La Forza serve per le azioni di conquista dei territori, e per eliminare le carte per alleggerire il mazzo, mentre il Lavoro si utilizza nelle costruzioni, ovvero gli avanzamenti sull'albero tecnologico. Per migliorare le carte, altra azione possibile, può

essere richiesto Lavoro o Forza a seconda dei casi. Il combattimento si risolve con i dadi: degno di nota è il sistema con cui, oltre all'esito del combattimento, determinano anche i danni al territorio, ovvero lo indeboliscono per gli attacchi successivi e ne abbassano il valore in punti.

Nel panorama ormai vasto dei giochi di deckbuilding, Path of Light and Shadow presenta delle caratteristiche che lo fanno discretamente differenziare dai prodotti simili. I giocatori devono saper bilanciare la pesca casuale con la mirata scelta delle carte da migliorare o da eliminare. Gli elementi del gioco sono ben amalgamati, anche tematicamente. Per esempio i rami tecnologici sono abbinati alle razze e si combinano con le loro caratteristiche, lo stesso vale per i profili di benevolenza e crudeltà, che si adattano bene ad alcune razze; l'impostazione della partita deve tener conto di questi elementi e le scelte strategiche possono essere molto variegate. L'interazione è alta perché, una volta conquistati i territori neutrali, si passerà a combattere gli avversari.

Per gli amanti dei deckbuilding interattivi un prodotto da tenere sicuramente in conto.





Peak Oil



di Tobias Gohrbandt, Heiko Günther
2Tomatoes, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-75 minuti

Il *picco di Hubbert* è una teoria scientifica proposta dal geofisico Marion Hubbert nel 1956 che descrive l'evoluzione temporale dell'estrazione di una qualsiasi risorsa minerale o fonte fossile esauribile o fisicamente limitata tramite una curva che, dopo un picco, decresce molto rapidamente. Diventa quindi estremamente importante trovare soluzioni energetiche alternative prima del verificarsi di tale massimo.

Nato grazie ad una campagna Kickstarter finanziata per il 722%, Peak Oil esplora possibili condotte delle multinazionali del petrolio nel periodo antecedente al picco estrattivo del greggio, in cui gli ultimi proventi devono essere investiti per la ricerca e la promozione di fonti energetiche alternative.

L'azione si svolge su una plancia che rappresenta le zone estrattive degli ultimi giacimenti, le raffinerie, le nuove tecnologie in fase di sviluppo e quattro spazi azione. Durante il proprio turno i giocatori svolgono due azioni obbligatorie e una facoltativa, nell'ordine seguente:

- i- se il giocatore ha una maggioranza in un'area di produzione o in uno spazio azione, può eseguire l'azione associata, ritirando poi tutti i suoi agenti; altrimenti deve piazzare un suo agente, o spostarne uno,
- ii- il giocatore deve piazzare o spostare un suo agente,
- iii- pagando due barili, il giocatore può piazzare o spostare un ulteriore agente.

Gli spazi azione permettono di reclutare agenti addizionali, spostarli per fare azioni a sorpresa, estrarre greggio da una regione (ottenendo la carta corrispondente), ridimensionare la cattiva pubblicità dovuta a

scandali mediatici, acquistare brevetti di una delle tecnologie, aumentarne il costo (e il valore a fine partita), assoldare consulenti operativi che modificano le regole a proprio vantaggio, raffinare il petrolio da una regione per ottenere liquidità. Molte azioni richiedono, per essere eseguite, di estrarre casualmente dei segnalini barile da un sacchetto, il cui colore può comportare il coinvolgimento nei suddetti scandali mediatici. Il contenuto del sacchetto (che comprende i barili di greggio rimanenti prima del verificarsi del picco) scandisce anche la durata della partita, che si conclude con l'ultimo segnalino nero estratto. A fine gioco i punti sono attribuiti in base al valore dei consulenti e ai brevetti posseduti (il cui valore è dato dal costo più i modificatori delle proprie carte estrazione); al totale va sottratta l'entità della cattiva pubblicità accumulata.

Peak Oil mescola un piazzamento lavoratori estremamente cattivo e interattivo (grazie alla necessità di mantenere la maggioranza per un intero turno) con meccaniche di manipolazione di azionariato e una componente non trascurabile di sfida alla fortuna. Tali elementi sono interessanti, ma il gioco tende a rallentare presto: le rendite sono infatti limitate, mentre il prezzo dei brevetti cresce inesorabilmente, cristallizzando rapidamente il pacchetto di ogni giocatore e riconducendo tutto alla manipolazione dei valori, spesso regolata da alleanze emergenti fra i giocatori.

Come spesso accade per i giochi finanziati dal basso, sono incluse nella scatola diverse varianti, aggiunte ed espansioni, e non è chiaro quale sia il modo "ottimale" di giocarlo, decisione lasciata all'arbitrio di chi si siede al tavolo.





Pinball Showdown



di Diane Sauer
Shoot Again Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Tema sicuramente originale per Pinball Showdown, gioco nato grazie ad una campagna Kickstarter (finanziata al 290%), che cala ciascun giocatore nel ruolo di una pallina da flipper durante un concitato multiball.

Funzionali i materiali (carte telate di formato standard americano e gettoni double-face controllo/velocità in cartoncino), estremamente serrato e quasi totalmente privo di esempi il regolamento, di non facilissima lettura.

Il gioco gravita attorno a meccaniche d'asta e gestione risorse, sfruttando una valuta che ha un doppio utilizzo. Ogni giocatore comincia la partita con dieci carte e venti segnalini posizionati dal lato controllo. Una partita dura dai sei a dieci round, che si sviluppano secondo la seguente struttura:

- i giocatori scelgono simultaneamente dalla loro mano una carta. Queste, insieme ad un'altra pescata dal mazzo, costituiranno le carte disponibili nel turno;
- a partire dal primo giocatore, ognuno può spendere gettoni controllo per aumentare la propria velocità (con cambio due a uno), per prendere una carta dagli scarti e aggiungerla alla propria mano (due gettoni controllo) o per prenotare una delle carte in tavola (è possibile superare l'offerta di un avversario, che recupera i suoi gettoni, distribuendoli come preferisce fra controllo e velocità);
- ogni giocatore deve prendere una delle carte in tavola (chi non ne ha una prenotata sceglie fra le rimanenti, in ordine di turno). Se le condizioni di velocità riportata sulla carta sono soddisfatte, essa viene aggiunta alle proprie carte da valutare, altrimenti viene scartata e il giocatore subisce una riduzione della propria velocità (spostamento dei segnalini dalla pila di velocità a quello di controllo);
- si risolvono gli effetti delle carte prese, che causano una variazione della velocità. Una velocità pari a zero indica la fine della partita, se sono stati già giocati i primi 5 turni;
- controllando le carte prese fino a quel momento, i giocatori verificano se hanno

realizzato le combinazioni indicate sugli obiettivi pubblici, innescando la modalità Wizard che farà raddoppiare tutti i punti ottenuti nel turno successivo. Tale modalità si protrarrà se almeno un giocatore ha una velocità non inferiore a dodici o se nel turno è stato realizzato un altro obiettivo (ne vengono scelti casualmente all'inizio della partita tanti quanti i giocatori).

- si conclude il turno e il segnalino primo giocatore avanza in senso orario.

Alla fine della partita (al più tardi dopo dieci turni) si sommano i punti vittoria per determinare il vincitore.

Pinball Showdown riesce ad impacchettare un paio di variazioni innovative sulle meccaniche di asta, collezione di set e gestione risorse in un tema che riesce a solleticare la nostalgia per i flipper e il loro frenetico intrattenimento. Il flusso di gioco è semplice, la durata contenuta; le foto di elementi di vecchi flipper sulle carte contribuiscono a ricreare la giusta atmosfera, cosa che non succede invece per le meccaniche, che non riescono a conferire completamente la sensazione di frenesia tipica del multiball. Qualche dubbio sul bilanciamento di alcune carte.





Pot de Vin



di Fel Barros, Warny Marçano
GateOnGames, Mandala Jogos,
ThunderGryph Games, 2017
N. Giocatori: 3-6
Durata: 45 minuti

Fra tutti i giochi di carte, i più diffusi e legati alla cultura popolare sono i giochi di prese (in inglese "trick-taking"): in mani successive, ciascuno gioca una carta e la mano viene assegnata (secondo opportune regole) ad un giocatore. Tramite le carte ottenute viene stabilito il punteggio finale e il vincitore. Uno schema molto utilizzato, che viene ciclicamente rinverdito dalle invenzioni degli autori.

Pot de Vin, edito della spagnola TunderGryph, è una riedizione di *Sapotagem* (Ace Games, 2015), che si fregia delle particolari illustrazioni di Luis Francisco (*The Bloody Inn*, cf. [ILSA #36](#) nonché l'affascinante versione brasiliana di *Coup*) e mescola il trick-taking con la collezione di set. Elemento centrale del gioco è un mazzo di cinquantadue carte, suddivise in quattro semi (identificati dai personaggi delle illustrazioni), con valori da uno a tredici. Inoltre ogni carta ha uno o

più simboli (casate), ed è proprio in base a questi che viene calcolato il punteggio finale. Ciascuna delle casate compare esattamente su due personaggi, e ogni personaggio ha simboli di tre casate differenti, più alcuni simboli neutrali.

Una partita dura un certo numero di mani (da dodici a sedici, in funzione del numero giocatori): dalle cinquantadue carte ne viene levato un mazzetto di cardinalità pari ai round da giocare, mentre le rimanenti vengono distribuite fra i giocatori, che ricevono anche gemme pari alla differenza fra le mani da giocare e le carte ricevute.

Ad ogni round viene scoperta la prima carta del mazzetto, ad indicare quale sarà la "briscola" per il turno. Il primo giocatore (chi ha vinto la mano precedente) gioca obbligatoriamente una carta; gli altri possono o passare (giocando una gemma) o giocare una carta, rispondendo con lo stesso seme (personaggio) se ne hanno. Quando tutti hanno giocato una carta, la mano (tutte le carte, compresa quella che determina la briscola, e tutte le gemme) viene attribuita a chi ha giocato la carta più alta nel seme scelto dal primo giocatore (se non è stata giocata nemmeno una briscola) altrimenti a chi ha giocato la briscola più alta. Tali carte vengono disposte scoperte davanti a sé, in modo che i simboli su di esse siano visibili a tutti. Alla fine dell'ultimo turno vengono calcolati i punti: ogni simbolo fornisce punti positivi soltanto quando se ne possiedono pochi o molti (meno di tre o più di sei), mentre nei valori intermedi causano una perdita di punti.

Pot de Vin rappresenta una notevole variazione rispetto ai classici canoni dei

giochi di prese: per lo schema di punteggio, per il fatto di dover saltare un certo numero di mani ma, soprattutto, per la separazione fra semi che regolano le prese e simboli per il calcolo del punteggio. Le prime mani, se da un lato garantiscono una certa probabilità che tutti rispondano con il giusto seme, dall'altra sono comunque incerte per l'elevato numero di carte eliminate dal mazzo. Proseguendo nel gioco le carte ancora da giocare sono facilmente deducibili (tutte le prese sono a vista), ma l'informazione è spesso distribuita su tutto il tavolo, rendendo difficile l'operazione. Di fatto la pianificazione è sempre ardua, e il gioco faticoso da seguire. Un esperimento interessante, ma riuscito solo a metà. Molto buoni i materiali.





Rescue Polar Bears: Data & Temperature



di Jog Kung, Huang Yi Ming
TWOPLUS Games, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

I ghiacci polari si stanno sciogliendo minacciando la sopravvivenza degli orsi polari. I giocatori, ognuno con una imbarcazione differente per velocità, capacità di carico e abilità speciali, navigano in un mare artico che pullula di famiglie di orsi bianchi collaborando con l'intento di recuperare dati scientifici per dimostrare alla popolazione mondiale il disastro a cui sta andando incontro nella (vana?) possibilità che questo serva a ravvederla.

Già che siamo sul posto ne approfittiamo per salvare la vita a qualche orso polare, i cui teneri cuccioli mostrati in Internet attireranno l'interesse della gente più dell'estinzione del genere umano.

Il polo è rappresentato da tessere iceberg, numerate da uno a venti. Su queste vengono poste delle rappresentazioni di orsi in tre

versioni diverse: mamma, papà e orsetto oltre a un segnalino "dato scientifico" e due nostre basi in cui poter scaricare gli orsi in pericolo precedentemente caricati.

Il turno di ogni giocatore permette tre mosse fra: movimento, caricamento orso o segnalino dati, scarico degli orsi o rompere ghiaccio (cioè una tessera). Si prosegue poi con gli eventi nefasti; si sceglie una tessera lanciando un dado a venti facce e si attivano gli orsi lì presenti. Se vi è una coppia nascono due figli, altrimenti i cuccioli presenti maturano in una mamma o in un papà (a seconda di cosa serva alla riproduzione futura). Se ciò non è possibile avverrà un incremento di temperatura, che si aggiunge a quello comandato subito dopo dal lancio di un dado a sei facce calmierato. Se la temperatura raggiunge il valore di un esagono selezionato questo viene rimosso. Tale scioglimento abbassa la temperatura di cinque caselle. Gli orsi presenti sulla tessera si spostano su tessere adiacenti senza superare il limite di gioco di tre, altrimenti affogano, a meno che non vengano salvati da uno dei nostri (limitati) elicotteri. La morte di un orso infatti farà cadere le nostre spedizioni in uno sconforto tale da fregarsene della raccolta dati per la salvaguardia dell'umanità e abbandonare ogni speranza, causando la perdita della partita.

Il gioco pare difficile quanto il ravvedimento dell'umanità: impossibile competere con tre azioni a turno con la veloce crescita demografica degli orsi. L'unica speranza sembra quella di concentrarsi sulla raccolta dell'unico segnalino "dato" presente di volta in volta sulla plancia: ogni tre dati raccolti viene anche sbloccato un potenziamento per una delle navi che migliora

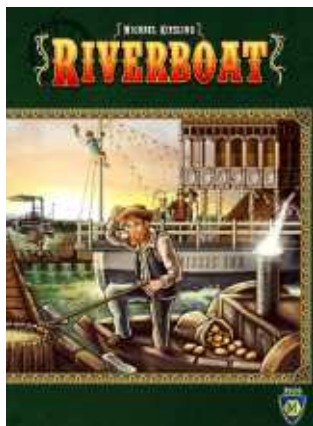
la situazione. La raccolta però richiede una dose notevole di fortuna: la nostra partita è stata salvata dall'apparizione di dati in esagoni vicinissimi alla nave di turno e dalla pesca di carte fortunate (esistono aiuti casuali ottenuti fermando la propria nave su esagoni boa). Un dato creato in una landa ghiacciata inaccessibile alle navi senza rompere ghiaccio potrebbe compromettere l'esito della partita.

Il gioco è molto vario, rapido e intrigante per la decisa diversità fra navi: **la partita narra una bella storia e le scelte che i giocatori devono prendere non sono sempre banali e ovvie.** Non so per quanto tempo la voglia di rigiocarlo possa protrarsi ma attualmente una seconda partita la farei volentieri. Anche solo per verificare se imbarcare e mai scaricare gran parte della sola popolazione dei papà possa essere una mossa valida contro la proliferazione dei conigl... ehm, degli orsi polari.





Riverboat



di Michael Kiesling
Lookout Games, Mayfair Games,
2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

In un anno particolarmente prolifico, Michael Kiesling ci propone con Riverboat un viaggio indietro nel tempo, sulle rive dell'alto Mississippi, all'inizio del XIX secolo: nel ruolo di coltivatori, i giocatori usufruiranno dell'innovazione tecnologica dei battelli a vapore per aumentare il volume dei propri affari!

Buoni i materiali (illustrati dall'onnipresente Klemens Franz), che utilizzano un'iconografia diventata ormai uno standard nel mondo del gioco da tavolo di stampo europeo. La ricchissima dotazione prevede plance centrali e personali (in robusto cartoncino), varie tessere (raccolto, battello e migliona), gettoni denaro, carte e lavoratori in legno.

Una partita dura quattro round, ciascuno strutturato nel modo seguente:

- Inizio del round, in cui i giocatori a turno scelgono in quale delle fasi azione agiranno per primi (usufruendo inoltre di un bonus esclusivo da utilizzare durante tali fasi);

- fase azioni, in cui vengono eseguite in ordine le seguenti operazioni:

- a. preparazione dei campi, in cui vengono estratti i tipi di territori che saranno coltivabili nel turno, mentre ciascuno sceglie quali esagoni della propria plancia saranno disponibili per la successiva fase, marcandoli con i segnalini lavoratore,

- b. semina, in cui i giocatori selezionano a turno da un espositore comune delle tessere con diversi tipi di verdure da piazzare sulle caselle selezionate (sotto i segnalini lavoratore),

- c. raccolta e spedizione, in cui ciascuno sceglie un unico tipo di verdura, la raccoglie (levando i segnalini lavoratore, che saranno disponibili per il turno successivo) e la spedisce, selezionando da un espositore uno dei battelli disponibili (che abbia valore pari ai segnalini rimossi), da cui ottiene subito il beneficio associato,

- d. fase delle opportunità, in cui a turno viene

scelta una carta obiettivo da un espositore,

- e. fase di valutazione, in cui si possono effettuare fino a due valutazioni di obiettivi o edifici bonus precedentemente costruiti attraverso i battelli.

In ciascuna fase è possibile spendere denaro per aggirare alcuni dei vincoli delle azioni eseguibili.

- fine del round, in cui si fa avanzare il segnalino primo giocatore e si ripristinano i vari espositori.

La partita si conclude con una valutazione finale, il cui risultato si somma ai punti ottenuti nelle valutazioni precedenti.

Con Riverboat Kiesling conferma ancora una volta la capacità di mescolare ingredienti e meccaniche per creare robusti giochi di peso intermedio. Pur non introducendo nessuna grande innovazione (l'unico meccanismo leggermente originale è comunque ispirato al classicissimo Bingo), il prodotto è fresco e piacevole da giocare, proponendo alcune scelte interessanti, che coinvolgono principalmente il bilanciamento fra investimenti a lungo e breve termine. L'interazione avviene a livello di competizione per le varie tessere (raccolto, battelli) e carte bonus, la cui scarsità può

comunque essere aggirata utilizzando le monete. Certo, non raggiunge la qualità di altri titoli che l'autore ha prodotto in questo anno (Azul, Heaven & Ale, cf. [ILSA #48](#)).





The Sanctuary: Endangered Species



di Przemek Wojtkowiak
Cube Factory of Ideas, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Un numero crescente di specie animali è in via di estinzione: è arrivato il momento di costruire delle riserve naturali per proteggerle. Nel ruolo di allestitori di una di queste strutture, competerete con i vostri avversari per renderla migliore seguendo determinati criteri.

Appena sufficienti i materiali, con tessere di piccole dimensioni, carte sottili, un'iconografia articolata e di non facile interpretazione.

La meccanica centrale è il piazzamento lavoratori, in cui però la plancia delle azioni disponibili varia di turno in turno (e di partita in partita) in quanto è realizzata giustapponendo lungo un percorso lineare le carte provenienti da appositi mazzi di carte, costruiti all'inizio del gioco. A seconda del numero di giocatori, una partita dura cinque

o sei round. Le carte sono divise in due parti: quella superiore contiene l'azione principale, quella inferiore l'azione secondaria.

Una volta che la "linea delle azioni" è pronta, i giocatori piazzano i loro due lavoratori (in due turni di piazzamento, il primo in senso orario e il secondo in senso antiorario - dall'ultimo al primo giocatore): ogni carta può ospitare una sola pedina, e ciascuna di esse deve avere almeno una carta libera sulla propria destra o sinistra. Quindi, in ordine di turno, ogni giocatore esegue le azioni di uno dei suoi lavoratori, sdraiandolo: può eseguire, nell'ordine che preferisce, l'azione principale della carta su cui esso si trova più ogni azione secondaria di ogni carta che è nella sua "linea di vista", ovvero di tutte quelle carte libere comprese fra quella su cui si trova la pedina e quelle su cui ne stazionano altre. Le azioni permettono di ospitare nuove specie nella riserva, aumentarne la popolazione, aumentare il gradimento dei serragli, procurarsi risorse, comprare nuovi appezzamenti di terreno e allestirli con boschi e laghetti, oltre che assumere personale di assistenza e miglorie che forniscono abilità speciali. Un secondo giro di attivazioni (sempre in senso orario, a partire dal primo giocatore) completa il turno: si procederà a disporre una nuova fila di carte, mentre il primo giocatore si sposta in senso orario.

Alla fine della partita i giocatori ottengono punti da varie fonti: ogni specie ospitata ne genera una quantità pari al prodotto fra il numero di esemplari che ospita e il suo indice di gradimento (il che incoraggia a dedicarsi ad un numero ridotto di specie ben curate). Altri punti derivano dall'immagazzinamento delle risorse,

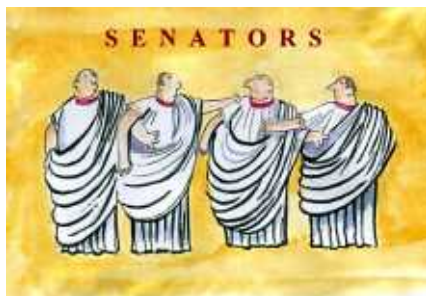
dall'estensione della riserva (nonché dalla presenza di laghetti e boschi) e da alcune delle abilità speciali acquisite durante il gioco.

The Sanctuary introduce una serie di variazioni interessanti sulla meccanica del piazzamento lavoratori: la linea di vista, e quindi l'interazione negativa dovuta alla prossimità obbliga a considerare svariati scenari. La plancia variabile ne accresce rigiocabilità, al rischio di avere combinazioni penalizzanti per l'ultimo giocatore del primo turno, e l'estensione della zona di gioco, insieme con la ricchissima iconografia, tendono a rallentare il gioco, che rischia di cadere nella paralisi da analisi. Un esperimento che potrebbe risultare interessante, purtroppo mal supportato dalla realizzazione e dai materiali.





Senators



di Haig Tahta, Rikki Tahta
La Mame Games, 2017
N. Giocatori: 3-5
Durata: 45-60 minuti

Senators è un gioco de La Mame Games basato su aste, scelta azioni e poteri speciali. Realizzato essenzialmente con carte, è ambientato nell'Antica Roma. Scopo del gioco è essere chi, alla fine del gioco, ha più Senatori. La struttura è molto semplice e prevede che ad ogni turno il giocatore attivo peschi un evento dall'apposito mazzo ed esegua un'azione a scelta tra tre possibili:

- chiamare un'asta;
- fare un'estorsione;
- vendere carte per incassare soldi.

L'asta mette in gioco tre nuove carte Risorsa (sono caratterizzate da un numero e un colore e servono per formare collezioni di carte da vendere) e una carta Ufficio (rappresentano vari poteri speciali); ogni giocatore, a partire dalla sinistra del giocatore attivo, ha un'unica occasione per puntare su tutte le carte in gioco. Il giocatore

attivo può, per ciascuna carta, venderla al maggiore offerente, oppure pagare la cifra puntata e prendere la carta. Le carte così acquistate sono pubbliche e visibili.

Con l'estorsione un giocatore può provare a prendere una carta pubblica: fa un'offerta a un giocatore e questi ha la possibilità di accettare i soldi e perdere la carta, oppure pagare l'estorsione per conservare la carta. Le carte guadagnate in questo modo vengono tenute coperte e non possono più essere oggetto di estorsioni.

L'azione di vendita prevede di vendere set di carte Risorsa, i set devono essere formati da tre carte che devono soddisfare il vincolo di avere tutte lo stesso numero o lo stesso colore; dopo la vendita il giocatore ha la possibilità di comprare senatori ad un prezzo fisso.

Tra gli eventi ci sono le guerre che scandiscono la durata della partita: ci sono infatti cinque carte Guerra e all'estrazione della quarta la partita termina. In questo caso l'evento prevede un'asta cieca per l'acquisto di un senatore, altri eventi possono essere positivi o negativi per alcuni o parte dei giocatori, altri offrono la possibilità di

guadagnare senatori con differenti modalità. I poteri speciali danno pepe al gioco, si parte con un potere a testa e gli altri si guadagnano con le aste; i poteri restano sempre pubblici, a differenza delle carte risorsa, e possono sempre essere oggetto di estorsioni. Gli eventi donano al gioco imprevedibilità, l'elemento più incisivo è la pesca delle carte guerra: non c'è nessun vincolo per costruire il mazzo, quindi possono esserci partite brevissime con la prematura uscita di carte Guerra, o, al contrario, lunghe, con l'uscita di quasi tutti gli eventi. La bravura dei giocatori sta, soprattutto, nella scelta dei tempi su quando investire, quando contrastare e quando capitalizzare, barcamenandosi tra l'imprevedibilità degli eventi.

Come aveva già dimostrato con Coup, la casa editrice La Mame Games sa realizzare giochi con poche regole, ma accattivanti, che riescono a creare la giusta tensione al tavolo. Tra gli aspetti negativi vanno segnalati i materiali spartani, a partire dagli schemi dei giocatori realizzati con dei cartoncini piegati. Nel complesso un titolo che mi ha convinto e che mi sento di consigliare a chi cerca un gioco semplice e con un'alta interazione, senza la pretesa di un controllo assoluto.





Sorcerer & Stones



di Nightsorrow Chou, Eros Lin
EmperorS4, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Secondo il Taoismo, lo *Xian* (spirito divino) è lo stato finale a cui può arrivare l'essere umano attraverso le pratiche spirituali. Uno *Xian* è un essere praticamente immortale, dotato di poteri ultraterreni. In *Sorcerer & Stones* (S&S) i giocatori, nel ruolo di taoisti, si adopereranno per raggiungere lo *Xian*, raccogliendo pietre spirituali, forgiando artefatti e portando il loro spirito a scoprire le rune elementali.

Buoni i materiali, che comprendono segnalini di plastica, carte, grandi cubetti di legno, tessere double-face, (dotate di alloggiamenti per ospitare i pezzi). Chiare sia l'iconografia che il regolamento.

Una partita di S&S si svolge contemporaneamente su due plance modulari: quella alchemica che evolve dinamicamente durante la partita e che rappresenta il piano terreno, dove i giocatori raccolgono le pietre spirituali, e quella elementale, dove i giocatori muoveranno i loro spiriti per ottenere nuove rune.

Il gioco si svolge in turni in cui il giocatore attivo deve spendere una o due delle carte che ha davanti a sé per manipolare la zona alchemica: le carte permettono di spostare il proprio taoista, scambiare di posto due pietre elementali, oppure scambiare, spostare o ruotare le tessere alchemiche che contengono quattro pietre, con lo scopo di allinearle secondo precisi criteri che permettano di prenderle dalla tessera che ospita il proprio segnalino. Il colore delle pietre prese indicherà in quali caselle della plancia elementale sarà possibile spostarsi, al fine di raggiungere e prendere le rune. Alcune carte obiettivo, pubbliche e selezionate casualmente all'inizio del gioco, indicano ulteriori condizioni per ottenere bonus o punti vittoria aggiuntivi. Il

turno termina con il ripristino della propria dotazione di carte, delle pietre sulla tessera alchemica e, opzionalmente, l'acquisto di uno degli artefatti presenti su un espositore; è comunque possibile conservare un numero limitato di pietre da un turno al successivo.

Alla fine del gioco vengono valutati i punti accumulati durante la partita, quelli forniti dalle rune guadagnati, dagli artefatti costruiti e dalle pietre elementali avanzate, con un bonus se i colori di queste tre fonti sono gli stessi.

S&S prevede anche una variante cooperativa, che fornisce un punteggio globale per i giocatori in base agli artefatti costruiti collettivamente.

S&S è un gioco di riconoscimento e creazione di pattern con obiettivi multipli: con un'unica mossa i giocatori si devono procurare quelle pietre che permettono loro di raggiungere le rune, di costruire gli artefatti e raggranellare ulteriori vantaggi con le carte obiettivo. Il gioco è prevalentemente tattico; dato che la situazione del tabellone cambia in modo anche drastico fra un turno e il successivo, è difficile programmare le mosse e questo può portare, specie con giocatori dediti alla ottimizzazione completa, alla paralisi da analisi. Particolarmente adatto agli appassionati di puzzle di tipo geometrico.





Una Storia di Pirati



di Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen, Daniele Tascini
Cranio Creations, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Con un colpo solo Cranio Creation mette in un gioco due dei meccanismi più di tendenza nel gioco da tavolo moderno degli ultimi anni, creando un gioco con caratteristiche che ricordano i giochi "legacy" e da giocare con una app. Il gioco è Una Storia di Pirati, cooperativo in tempo reale in cui i giocatori, membri di una ciurma di pirati, affrontano con la loro nave incredibili avventure.

Ogni partita è un capitolo della storia e anche una missione da compiere per superarlo. Dieci i capitoli nella scatola, ciascuno con elementi aggiuntivi custoditi in apposite bustine numerate che contengono nuove carte e nuovi elementi, che vanno aperte soltanto quando, completata un'avventura, si decide di proseguire affrontando quella del capitolo successivo.

Sebbene il dipanarsi della storia, con elementi che entrano man mano in gioco per

rendere le sfide sempre più impegnative, lo faccia assomigliare a uno gioco "legacy", nessun componente viene modificato rendendo possibile rigiocare ogni capitolo, anche quelli già giocati, per migliorare il proprio punteggio o per introdurre il gioco a nuovi giocatori spiegando loro un set di regole meno complesso.

La app, disponibile gratuitamente, oltre a fornire il racconto delle vicende della ciurma di pirati, guida alla predisposizione della partita in funzione del numero di giocatori, e funzionerà da timer durante il gioco.

Al centro del tavolo viene posata la nave dei pirati. La nave è tridimensionale, è libera di ruotare su una rosa dei venti in modo che la prua possa puntare verso una dei sei possibili settori. Sulla nave alcuni fori sono collocati in corrispondenza delle azioni che i giocatori possono eseguire. Le vele per aumentare o diminuire la capacità di navigazione, il timone per manovrare verso le insidie da affrontare, la vedetta per scoprire le carte disposte intorno alla nave e scoprire in anticipo che pericolo dovrà essere affrontato. Ancora, le munizioni per caricare i cannoni e i cannoni per sparare contro i nemici.

Il ritmo delle azioni è scandito da clessidre. Ogni giocatore ne ha a disposizione una che può essere infilata in uno dei buchi corrispondenti all'azione che potrà essere eseguita solo quando tutta la sabbia della clessidra sarà scesa. I giocatori agiscono contemporaneamente e devono farlo in modo efficiente, sfruttando l'attesa delle clessidre per discutere le strategie e pianificare le mosse successive in modo da non perdere tempo. La nave ovviamente può subire danni, bloccando certe azioni. Una specifica azione permette di fare le riparazioni.

Difficile dire più di questo senza rovinare la sorpresa, ma la varietà delle partite è garantita dall'aggiunta di nuovi elementi come tesori e nuove parti della nave.

Il gioco è piacevole, può essere affrontato in modo più caciaroni ma per non sprecare tempo prezioso pacatezza e affiatamento sono generalmente preferibili. La sensazione di essere sotto pressione non manca e garantisce divertimento in questo gioco quasi unico nella sua tipologia. La app è bella e ben fatta. Consigliato se cercate un gioco per famiglie che offra un'esperienza del tutto nuova e originale.





Tasso

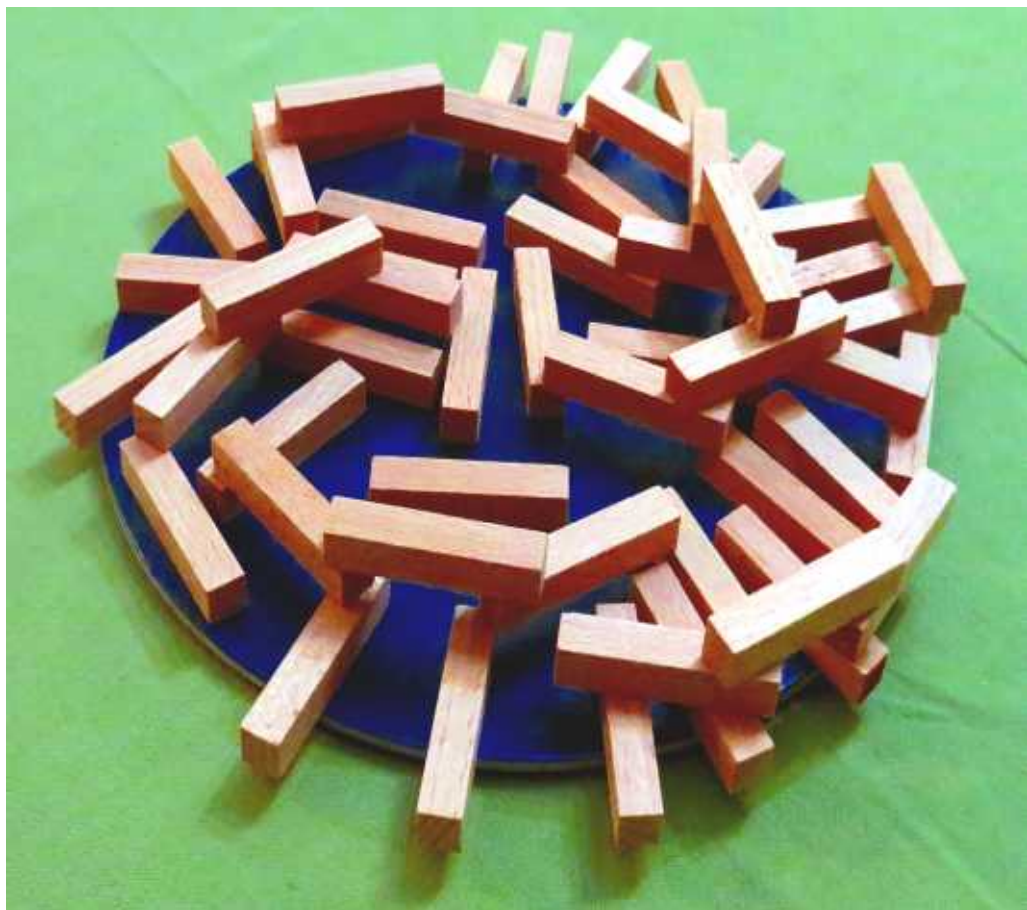


di Philippe Proux
OPEN'N PLAY, KOSMOS, Ludarden,
2004
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

A tredici anni dalla prima pubblicazione torna (nella sua terza edizione, recuperando il nome originale) Tasso, gioco astratto di piazzamento (che coinvolge componenti di destrezza e stima visuale), probabilmente più noto come *Lakota* (il nome nella versione pubblicata da KOSMOS nel 2012).

La scatola contiene una plancia circolare e sessanta piccoli parallelepipedi di legno, che vengono suddivisi equamente fra i giocatori. Scopo del gioco è essere i primi a liberarsi di tutti i pezzi. I giocatori, a turno, giocano un pezzo sulla plancia, con le seguenti regole:

- un pezzo deve essere appoggiato direttamente sulla plancia (dalla quale può sporgere, purché resti in equilibrio) oppure orizzontalmente su due altri blocchetti, purché nessuno di questi sostenga già un altro pezzo. Tutte le volte che un giocatore piazza un pezzo sopra altri due gioca subito un altro turno.



- se un giocatore sposta o fa cadere dei pezzi mentre sta piazzando il proprio interrompe il proprio turno, riprende il proprio pezzo, quelli che ha fatto eventualmente cadere, un pezzo dal giocatore precedente come penalità e ripete il proprio turno.

Ovviamente, il primo giocatore a piazzare l'ultimo pezzo vince la partita.

Tasso è un interessante esperimento: un gioco astratto realizzato con pochissimi materiali, regole semplicissime, che coinvolge abilità differenti (programmazione e destrezza). Ricorda nello svolgimento il classico Punti e Linee (Dots and Boxes), diffuso gioco di carta e matita. La libertà di piazzamento dei pezzi rende più aperto il

gioco (aumentando il tempo solitamente impiegato per completare una propria mossa), mentre la tridimensionalità ne accresce il fascino, grazie anche alle interessanti strutture che si vengono a formare per effetto dei vincoli imposti dal gioco. Dati i tempi di attesa che crescono linearmente con i giocatori e la notevole influenza della posizione di seduta attorno al tavolo, il gioco dà il meglio di sé in due giocatori; rimane piacevole anche in tre, mentre l'esperienza si deteriora rapidamente con un numero più alto di giocatori. Impensabile di affrontarlo strategicamente in sei, condizione in cui, probabilmente, è meglio orientarsi su giochi di destrezza pura.



Touch Down!



di Aleksandr Strarovojtov
Happy Baobab, 2017
N. Giocatori: 2, 4
Durata: 15-30 minuti

In una delle fattorie più pazze del mondo, mucche e maiali si sono sfidati in una partita ad una versione particolare del football: partendo ciascuno dal loro ricovero, le due squadre dovranno attraversare tutta la fattoria e arrivare per primi ad occupare le postazioni iniziali degli avversari.

In *Touch Down!* due o quattro giocatori (divisi in due squadre), si sfidano su una plancia modulare che rappresenta la fattoria con i suoi pascoli e le sue staccionate. Eccellenti i materiali: grandi tessere di cartone (divise in quattro caselle, separate su alcuni lati da bianche strutture di legno) con il dorso coperto da feltro (che ostacola lo scivolamento) e pedine realizzate con grandi dischi di legno simpaticamente illustrati con i membri delle due squadre.

Dopo aver preparato la plancia di gioco (la cui dimensione dipende dal numero di giocatori), le due squadre si alternano spendendo tre punti azione per muovere le proprie pedine con le seguenti regole:

- il movimento può avvenire solo in orizzontale o verticale;
- muoversi in una casella adiacente ha un costo variabile di tre, due o un punto movimento a seconda che le due caselle siano separate da due staccionate, una staccionata o siano adiacenti;
- con un punto movimento è possibile saltare una qualsiasi pedina, purché lo spazio oltre tale pezzo sia vuoto e non ci siano staccionate lungo il percorso effettuato con il salto.

I giocatori sono obbligati a spendere sempre tutti e tre i punti azione, anche se questo implica di ritornare sui propri passi.

Il gioco si conclude alla fine di un turno completo in cui una squadra ha portato tutte le proprie pedine nelle posizioni di partenza degli avversari. Vince chi ha impiegato il

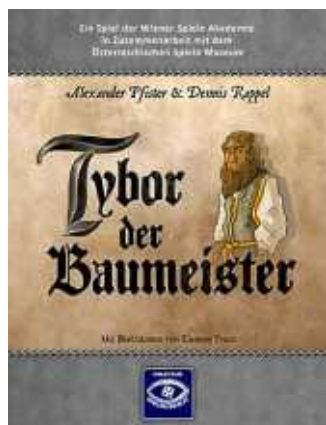
minor numero di mosse per riuscire nell'impresa.

Gioco chiaramente destinato ad un pubblico familiare e adatto anche a giocatori giovanissimi, *Touch Down!* rielabora alcune delle meccaniche base del gioco *Halma* (inventato nel 1883, ma diffusosi poi nella variante nota come *Stern-Halma*, ovvero la *Dama Cinese*), di cui condivide l'obiettivo e riprende (rendendolo comunque meno efficiente) il meccanismo di salto. La plancia modulare, con la disposizione differente degli ostacoli ne prolunga la longevità, senza alterare tuttavia in modo significativo l'esperienza di gioco. Niente di sostanzialmente nuovo, ma un'ottima variante di uno dei giochi astratti storici. Azzecato nel tema e nei materiali per fare breccia nei giovanissimi, si inserisce brillantemente nella linea di giochi per famiglie presentata dalla Happy Baobab allo SPIEL17, accanto a *Sunny Day* (di complessità analoga, cf. [ILSA #48](#)) e *Cannon Buster* (leggermente più moderno come tipo di gioco, cf. [ILSA #48](#)).





Tybor der Baumeister



di Alexander Pfister, Dennis Rappel
Österreichisches Spiele Museum,
2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Come da tradizione, anche quest'anno il museo del gioco austriaco ha pubblicato, in occasione della fiera di Essen, un gioco di carte. Il formato è quello della scatola piccola, appena sufficiente per contenere le 120 carte di cui è composto e il regolamento.

Gli autori del gioco di quest'anno, Tybor der Baumeister (Tybor il costruttore), sono Alexander Pfister e Dennis Rappel. Se il secondo è poco conosciuto il primo non ha certo bisogno di presentazioni. Pfister è infatti l'autore di capolavori come *Mombasa* (ILSA #36) e *Great Western Trail* (ILSA #45), ma anche di ottimi e noti giochi di carte come *Port Royal* e *Oh My Goods!* (ILSA #39), dal quale è ereditata l'ambientazione.

I giocatori agiscono per reclutare costruttori che costruiranno edifici e nuovi cittadini per popolare la città in espansione.

Lo fanno giocando quattro round in cui i giocatori scelgono e giocano carte da una mano di 5 e con un meccanismo di draft, vale a dire scegliendo contemporaneamente una carta da giocare e passando il resto della mano al giocatore di sinistra, processo che viene reiterato fino all'utilizzo di tutte le carte del round.

Le carte possono essere utilizzate in tre modi diversi. Come cittadini, giocandole sopra alla propria carta riassuntiva, come lavoratori, giocate a destra e come costruttori scartandole e ottenendo un edificio da posare a sinistra della propria carta riassuntiva.

Gli edifici sono parte di un secondo mazzo e sono in quattro possibili colori. Sono questi a garantire punti. Alcuni con un valore esplicitato sulla carta, altri in funzione di particolari combinazioni come maggioranze o set di colori.

Per costruire gli edifici, oltre a scartare una carta come costruttore, è necessario coprire i costi di costruzione. Il costo base è indicato su una carta scenario, e deve essere coperto scartando uno o più lavoratori di quelli giocati alla propria destra, ciascuno dei quali ha un preciso valore di forza. Prima di

pagare però si ottiene uno sconto grazie alle carte giocate come cittadini che, in combinazioni diverse, garantiscono una riduzione del costo in uno o più tipi di edificio.

Ulteriori punti a fine partita sono offerti da sei simboli riportati sia sugli edifici che sulle carte giocate come cittadini, ciascun simbolo con modalità differenti.

Infine, carte capitolo e carte scenario offrono 32 modalità di gioco leggermente differenti, modificando gli obiettivi di ciascuna partita. Non bastasse, con due scatole è possibile far giocare fino a otto giocatori contemporaneamente.

Tybor der Baumeister può essere a tutti gli effetti considerato il terzo gioco della trilogia dei giochi di carte di Pfister al quale l'autore ha però rimosso la componente di "push your luck" presente negli altri due giochi. Il risultato è un gioco ricco di scelte interessanti, non privo della giusta dose di interazione tra i giocatori e con una quantità elevata di sistemi per realizzare punti. Un piccolo gioiello in un mazzo di 120 carte che tiene fede alle aspettative alimentate dal nome dell'autore stampato sul fronte della scatola.





Warstones



di Andrea Chiarvesio, Maurizio Favoni
Red Glove, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Il *Crokinole* (ILSA #18) incontra il wargame tridimensionale. Una contaminazione improbabile se non apparentemente impossibile. A realizzarla ci hanno pensato Andrea Chiarvesio e Maurizio Favoni. Warstones è una sfida tra eserciti fantasy a colpi di "flick", o schicchera o bicellata o comunque vi vada di chiamare quel colpo effettuato, come recita il regolamento della Federazione Italiana Giuoco del Ciclo-Tappo, con «l'indice o il medio in opposizione al pollice o con il pollice in opposizione all'indice o al medio». Ovviamente in Warstones i tappi non c'entrano.

I giocatori si affrontano su un piano di gioco costituito da un telo quadrato di 90 centimetri di lato. Questo campo di battaglia è diviso in nove settori e corredato, sui due lati che si fronteggiano, dalle basi dei giocatori, le aree da cui partono gli eserciti. Nei settori centrali tre grosse torri tridimensionali alloggiavano ciascuna un gettone, pescato casualmente, che determina la

forza della torre stessa da valutare durante gli assedi e i punti realizzati in caso di assedio portato a termine con successo.

I giocatori si affrontano a turni alterni e con cinque punti azione disponibili per organizzare la propria strategia di attacco, con lo scopo di raggiungere, assediando le torri centrali, il punteggio previsto per la vittoria, 5 punti nella partita base.

Le azioni possibili hanno costi diversi e può capitare che un giocatore esaurisca prima dell'avversario i punti a disposizione per le azioni, se capita dovrà attendere che l'avversario esaurisca i suoi prima di poter agire di nuovo.

Le azioni possibili sono cinque: reclutare, schierare, muovere, attaccare o assediare. Ognuna ha un costo. Reclutare, ossia prendere un gettone del proprio esercito e metterlo nella propria base pronto per essere schierato, ha un costo che dipende dall'unità che si desidera mettere in gioco. Ogni altra azione costa 1 punto azione, tranne muovere che ha un costo di 3 punti azione.

Le unità in base possono essere schierate colpendole. Gettoni propri che escono dal tappeto nel proprio turno andranno di nuovo reclutati, quelli avversari che subiscono la stessa

sorte, invece, finiranno nella base e dovranno solo essere schierati di nuovo. I gettoni entrano in campo principalmente per assediare le torri, per farlo devono essere nello stesso settore. Facile intuire, osservando la differenza di costo tra le azioni, quanto sia vantaggioso mettere a segno il primo colpo rispetto ad aggiustare il tiro con colpi successivi. Per attaccare e assediare si confrontano i valori di forza delle proprie unità con quelli delle unità avversarie o con il valore di difesa della torre.

Molte unità hanno un'abilità specifica. Queste abilità permettono di ottenere precisi vantaggi, a volte compensando persino la scarsa destrezza nell'effettuare i colpi.

Nella scatola ci sono due soli eserciti ma il gioco è ovviamente destinato ad espandersi con nuove fazioni. Ogni unità è inoltre corredata da un grado e un punteggio utilizzato per regolamentare la formazione di un esercito spendendo una quantità iniziale di punti concordata tra i giocatori.

Sebbene la destrezza nel gioco non sia tutto, difficilmente piacerà a chi non è interessato a giochi in cui l'abilità manuale è uno dei meccanismi principali, tutti gli altri invece potrebbero trovarlo tattico, coinvolgente e divertente.





The Witches of Cernégula



di Jose Antonio Abascal Acebo

Gen-X Games, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-45 minuti

Scordatevi le code di topo, gli occhi di rana, le ali di pipistrello e le zampe di farfalla! Le streghe sono vegetariane, e utilizzano in tutto otto ingredienti esclusivamente vegetali per realizzare le pozioni magiche appartenenti a tutti i campi della stregoneria: magia nera, magia bianca, magia amorosa e magia naturale. Queste le premesse di The Witches of Cernégula (TWoC), che offre ai giocatori la possibilità di cimentarsi nella raccolta delle erbe magiche e nella preparazione delle pozioni.

Ogni giocatore interpreta una strega, con una sua abilità speciale e le sue preferenze relative ad un dominio di stregoneria; ha a disposizione una piccola plancia (su cui sono rappresentate, disposte su un cerchio, le otto erbe, alternate fra quelle diurne e quelle notturne) e una tessera calderone (che indica tre direzioni differenti, identificate da un mestolo, due carote e un serpente).

Una partita si sviluppa su più round, che si alternano fra giorno e notte, in cui i giocatori, in ordine di turno, eseguono le due seguenti fasi:

- raccolta delle erbe: il giocatore posiziona il proprio calderone in modo che indichi tre delle quattro erbe corrispondenti alla fase del giorno corrente; a seconda della posizione relativa al tabellone, ne raccoglie una (mestolo) o due (carote) esemplari (prendendo dalla riserva altrettanti gettoni verdi), oppure ne ruberà una (serpente) ad un avversario. Durante il gioco non si possono avere più di tre segnalini verdi per ogni erba; qualora se ne dovessero ricevere ulteriori, si prenderanno invece gettoni rossi, che costituiranno delle penalità a fine gioco;

- preparazione delle pozioni: dopo aver raccolto le erbe il giocatore può preparare una o più delle pozioni, prendendo una delle carte presenti in un espositore comune e restituendo segnalini verdi corrispondenti alle erbe richieste (se ne può omettere una per pozione, a costo di prendere un segnalino rosso da posizionare in corrispondenza dell'erba mancante). Ogni pozione fornisce punti vittoria, un'abilità (continua o monouso, che richiede di rinunciare a parte del suo gettito in punti per essere utilizzata) e appartiene ad una delle branche della stregoneria: aver preparato la maggioranza di pozioni di una scuola garantirà altri punti alla

fine del gioco. Ogni carta presa viene subito rimpiazzata, prendendola da una riserva di due carte scoperte, che viene a sua volta rimpinguata dal mazzo.

Finito il round, il giocatore col minor numero di gettoni verdi diventa prima giocatore, e si passa dal giorno alla notte o viceversa. La partita si conclude alla fine del round in cui si esaurisce il mazzo con cui si reintegra la riserva. Ai punti accumulati preparando le pozioni si sommano quelle per le maggioranze in ciascuno dei quattro campi di magia; quindi si sottraggono due punti per ogni segnalino rosso accumulato e il costo di attivazione delle pozioni utilizzate.

TWoC è un piacevole gioco riempitivo basato su meccaniche di collezione di set fortemente vincolata; l'interazione dei giocatori avviene su più livelli (furto di erbe, effetti di alcune pozioni, espositore condiviso) e obbliga a seguire attentamente le mosse degli avversari. L'aleatorietà è decisamente contenuta. Non ci sono meccanismi per adattare il gioco al numero di giocatori: il numero medio di pozioni preparate in una partita a quattro giocatori è esattamente la metà di quello in una partita in due; probabilmente dà il meglio in tre.





Altre Impressioni

Gentes

Peppe74 - Chi, come me, attendeva da Risthaus un prodotto simile a *Arkwright* deve ricredersi. Gentes è un peso medio basato su scelta azioni, alquanto astratto nella sua struttura, il che non sarebbe un male, se non per il fatto che il gioco è abbastanza ripetitivo e non riesce a emergere. Un gioco, insomma, ben fatto, ma senza particolari meriti.

MDM - Gentes è costruito attorno ad un'idea veramente brillante (quella di poter "prendere in prestito" il tempo dal turno successivo, di fatto creando un ibrido fra il piazzamento lavoratori e il sistema a punti azione), a cui purtroppo non corrisponde un impianto generale all'altezza. Il gioco funziona egregiamente (con qualche perplessità nel finale) ma non brilla, rimanendo "uno dei tanti".

Iberian Rails

Peppe74 - È un gioco che ha il pregio di avermi divertito e stimolato ad ogni partita, al di là dei possibili problemi di bilanciamento che si intravedono, ma che richiederebbero un test più accurato per poter essere esaminati a doveri. Da un lato è naturale accostarlo ad altri ferroviari simili (*Chicago Express*, *American Rails*), dall'altro si corre il rischio di interpretare non correttamente il gioco, dato che le sue peculiarità (in particolar modo il pagamento dei dividendi relegato alla vendita di nuovi certificati azionari) lo differenziano alquanto dai prodotti citati, anche nel modo di impostare la partita. Iberian Rails deve essere inquadrato come un gioco di aste e scelta ruoli: le partite cambiano per i personaggi in gioco, anche per l'ordine in cui vengono disposti, ed è, probabilmente, l'aspetto più interessante del gioco.

MDM - Nonostante il vestito da gioco ferroviario azionario, Iberian Rails è in realtà prevalentemente un gioco di selezione di ruoli:

la componente topologica è poco influente, non viene lasciato spazio alla scalata delle varie compagnie. Tutto si concentra nella giusta temporizzazione della scelta dei ruoli, in modo da sfruttare con la massima efficienza possibile i loro variegati poteri. Il primo giocatore che riesce a rompere il (già di per sé) delicato equilibrio crea un effetto a valanga che raramente può essere recuperato, con il rischio (che viene mitigato dall'esperienza) di avere un vincitore annunciato fin dai primi turni del gioco.

Ilôs

MDM - Si tratta di un gioco che riesce a mescolare, efficacemente e con leggerezza, meccaniche di esplorazione, gestione della mano e un mercato mobile (senza disdegnare una componente di interazione diretta) in un gioco dalla durata estremamente contenuta, che scorre via piacevole pur proponendo interessanti dilemmi. Niente che non sia già stato visto più volte, ma ben amalgamato e confezionato, grazie anche agli eccellenti materiali. Perde di controllabilità al crescere del numero di giocatori; probabilmente dà il meglio di sé quando giocato in tre.

Massive Darkness

MDM - L'incarnazione quasi perfetta delle vecchie avventure E.U.M.A.T.E. del classico *Dungeons & Dragons*: sotterranei quasi sovraffollati di mostri, un sistema di combattimento semplice da imparare, una massiccia dose di oggetti magici (utilizzati anche dagli avversari!), razze e ruoli sufficientemente variegati, una evoluzione tangibile dei personaggi durante il singolo scenario, una buona varietà nelle avventure e materiali splendidi (forse un po' troppo caricaturali) sono i punti decisamente favorevoli. Un'ambientazione poco sentita, una

modalità campagna non soddisfacente e una relativa poca profondità sono i punti a sfavore. Interessante la meccanica dell'oscurità, che dà il nome al gioco e fornisce piacevoli opportunità tattiche. Chiaramente ideato per un pubblico di giocatori occasionali (o di nostalgici che non possono più permettersi di trascorrere sere su sere a ripulire i *Dungeon*), il gioco centra in pieno l'obiettivo.

Noria

MDM - Gioco costruito interamente sul meccanismo della triplice rondella (che alla fine è una sorta di deckbuilding dove si conosce esattamente - ed è possibile manipolare - l'ordine in cui si otterranno le azioni). L'interazione è garantita dal metodo con cui vengono distribuiti i punti vittoria: una sorta di mercato azionario in cui i giocatori manipolano i valori delle azioni, il cui costo dipende anche da quanti avversari ci superano nel numero di quote possedute. Le premesse sono buone, ma il gioco rimane poi invischiato in una serie di cavilli ed eccezioni nella gestione della ruota, rendendo inelegante il meccanismo centrale e innovativo del titolo.

Nusfjord

MDM - Uwe Rosenberg rielabora in Nusfjord tutte quelle meccaniche che hanno reso famosa la sua produzione: un semplice sistema di piazzamento lavoratori, una plancia personale da liberare per renderla edificabile (ma che non deve essere vuota alla fine del gioco!), una pletora di edifici tutti diversi, la necessità di procurarsi una quantità crescente di cibo. Contrariamente ad altri titoli, l'autore qui ha optato per una semplificazione estrema delle meccaniche (solo tre tipi di risorse, sette turni di gioco, numero fisso di lavoratori). Il risultato è tutt'altro che originale o innovativo, ma



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

risulta scorrevole ed armonico, lasciando comunque spazio a scelte significative e ad approcci strategici non scontati.

Progetto Gaia

Prometeo - Difficile migliorare un capolavoro, ma qualche volta accade! In questa riambientazione di *Terra Mystica* gli autori sono riusciti a inserire ulteriore profondità, e migliorando tante altre piccole cose. Personalmente la plastica non mi disturba ed è sicuramente più adatta all'ambientazione, ma concordo che il materiale cartotecnico è di qualità inferiore. Dopo diverse partite, l'unica cosa che mi lascia ancora perplesso è la nuova dinamica del Gaiaforming, che sembra essere interessante solo per alcune specifiche razze.

Pulsar 2849

MDM - Nel sempre più affollato mondo dei giochi di gestione dadi, Pulsar 2849, grazie ad una serie di piccoli accorgimenti, riesce ad emergere dal gruppo. Noto il sistema di selezione dadi, che si ripercuote sia sull'ordine di turno che sull'acquisizione di risorse, e che tiene conto della qualità dei singoli dadi scelti dai giocatori.

L'interazione avviene soprattutto a livello di mutua esclusione dovuta alla limitatezza di spazio disponibile. Molto vasto l'albero delle decisioni, che tuttavia riesce a non introdurre una componente eccessiva di paralisi da analisi. Estremamente elevata la rigiocabilità,

grazie ad un setup casuale che non può essere trascurato in fase di decisione delle strategie di base, che richiedono adattamenti tattici non solo per reagire alle scelte degli avversari, ma anche all'informazione sulla mappa stellare, che si rivela gradualmente durante la partita.

Molto buoni per qualità, robustezza ed ergonomia i materiali

Queendomino

MDM - Sfruttando l'onda del meritato successo di *Kingdomino* (vincitore, fra gli altri, dello Spiel des Jahres e del Gioco dell'Anno, edizioni 2017), Bruno Cathala e Blue Orange rielaborano e arricchiscono le meccaniche del gioco per ottenere un prodotto che prova a strizzare l'occhio anche ad una platea che esula dal puro intrattenimento familiare. Il risultato è un gioco che offre maggiore profondità e un albero delle decisioni più ricco rispetto al predecessore (pur rimanendo nel dominio dei giochi riempitivi), al costo di perdere l'immediatezza che ha contribuito a renderlo un successo planetario. Interessante l'opportunità di utilizzare il contenuto di entrambe le scatole per aumentare il numero di giocatori o la dimensione dei singoli regni.

I Raggi del Gange

MDM - I coniugi Brand propongono con *I Raggi del Gange* la loro interpretazione della meccanica della gestione dadi (dopo aver

esplorato con *My Village* quella del draft di dadi). Il gioco mescola piazzamento lavoratori (ma lo spazio è in genere piuttosto abbondante), piazzamento tessere (una sorta di puzzle su una plancia personale) e collezione di set, in un gioco di corse che rielabora un meccanismo già utilizzato dagli autori in *Guatemala Cafè*. Il risultato è un gioco di efficientamento, con una discreta componente di attrito su alcune componenti chiave, piacevole da giocare ma di sicuro non indimenticabile.

Vast: The Crystal Caverns

MDM - Vast fa della sua estrema asimmetria il suo punto di forza: fino a cinque giocatori giocano con finalità e regole diverse insieme sulla stessa plancia e (la cosa ha dell'incredibile!) il tutto riesce a non esplodere! Ovviamente è richiesta una certa dedizione (per poter giocare al meglio tutti devono conoscere regole, punti di forza e di debolezza di tutti i ruoli in gioco!), ma l'esperienza di gioco è sicuramente innovativa (in quanti giochi di esplorazione di dungeon potete giocare tutti contro tutti?). Se conoscete l'inglese e non vi spaventano i regolamenti articolati lo dovete provare!

Whistle Stop

MDM - Titolo di media complessità, che rielabora la meccanica base di *Tsuro* (si aggiungono tessere dalla propria mano quando i propri segnalini si trovano a muoversi su aree vuote) per realizzare un gioco dal regolamento semplice ma sufficientemente profondo e in grado di fornire interessanti dilemmi. L'interazione avviene a livello di collezione di set (che forniscono punti vittoria esclusivamente al detentore della maggioranza) e di blocco sulla plancia, ed è sufficiente da richiedere frequenti aggiustamenti tattici della propria strategia.





Voglia di esotico

Benché escano un gran numero di giochi nuovi ogni anno, agli occhi dei giocatori esperti questa elevata produzione sembra che serva soltanto a nasconderci meglio quei pochi giochi veramente meritevoli di finire sul nostro tavolo. Infatti, più titoli si provano e più si tende a trovare somiglianze con cose già viste; a volte reali, a volte semplicemente estetiche. Somiglianze che però, quando si è obbligati a scartare giochi su giochi, anche solo per l'impossibilità di provarli tutti, possono fare la differenza fra un gioco acquistato e un gioco lasciato ad altri.

A volte la somiglianza è cercata: siamo sicuri che un certo stile di gioco ci piace e il nostro cervello trova poco faticoso adattarsi alla nuova variante (migliorativa?) dell'ennesimo gioco di genere. Troviamo quindi comodo affidarci a qualcosa di moderatamente sicuro e familiare: lavoratori da piazzare e merci da spostare da una parte all'altra ormai sono nel nostro DNA come eroi da spostare su griglie e far combattere con dadi che visualizzano colpi e scudi. E anche spostare una ambientazione nello spazio, trasformando favori divini in tecnologie, può bastare a farci rigustare buone portate già apprezzate, con la scusa di verificare come l'applicazione della diversa salsa possa rendere il tutto migliore e infischiaandocene del fatto che questa possa rendere il tutto meno digeribile del piatto originale, visto che il nostro stomaco è abituato a digerirla.

Altre volte la somiglianza con un gioco già posseduto è invece motivo per passare ad altro, alla ricerca del tassello che ancora manca alla nostra collezione di esperienze ludiche inscatolate. Così a volte si prova anche a buttarsi su culture che ancora visualizziamo come ben distanti dalle nostre e proviamo giochi cinesi, coreani e giapponesi nella speranza che un punto di vista diverso porti anche al fiorire di qualche meccanica diversa dal solito.

Normalmente è una speranza vana, visto il mercato globale e la contaminazione delle culture, ma sicuramente qualcosa di buono viene prodotto pure là e, quando capita di trovarlo, perlomeno abbiamo l'impressione di essere stati noi a scoprire il gioco misterioso che nessuno ha mai nominato prima.

La quantità di titoli "orientali" che trovate in questo numero è comunque rilevante e ci auguriamo che possiate divertirvi a leggerne, magari per scovare qualcosa che vi piacerebbe fosse facile da reperire. O da importare se foste editori. O che possa ispirarvi se foste autori.



in fila per uno

Top 10 BoardGameGeek 2017

I dieci giochi più quotati nella classifica di BoardGameGeek fra quelli pubblicati nel 2017.

(aggiornato al 23/2/2018)

1	Gloomhaven di Isaac Childres Cephalofair Games, Hobby World, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures BGG rank: 1° (media 9,03 - 11929 voti)
2	Gaia Project di Jens Drögemüller, Helge Ostertag Feuerland Spiele, Cranio Creations, Edge Entertainment, Z-Man Games, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Civilization, Economic, Science Fiction, Territory Building BGG rank: 32° (media 8,76 - 2886 voti)
3	The 7th Continent di Ludovic Roudy, Bruno Sautter Serious Poulp, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Card Game, Exploration, Horror, Science Fiction BGG rank: 37° (media 8,72 - 3510 voti)
4	Pandemic Legacy: Season 2 di Rob Daviau, Matt Leacock Z-Man Games, Asmodee, Devir, Hobby Japan, Lacerta, Lifestyle Boardgames Ltd, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Environmental, Exploration, Medical BGG rank: 39° (media 8,65 - 2895 voti)
5	Twilight Imperium: Fourth Edition di Dane Beltrami, Corey Konieczka, Christian T. Petersen Fantasy Flight Games, Asmodee, Asterion Press, Edge Entertainment, 2017 Giocatori: 3-6 Categorie: Civilization, Economic, Negotiation, Political, Science Fiction, Space Exploration, Wargame BGG rank: 62° (media 9,02 - 2019 voti)
6	Clans of Caledonia di Juma Al-JouJou Karma Games, Crowd Games, Gen-X Games, Meeple BR Jogos, PixieGames, Red Glove, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic BGG rank: 71° (media 8,19 - 3818 voti)
7	Azul di Michael Kiesling Next Move Games, Plan B Games, Asmodee, Hobby Japan, Lacerta, Zvezda, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy BGG rank: 81° (media 7,96 - 5463 voti)
8	Anachrony di Richard Amann, Viktor Peter, Dávid Turczi Crowd Games, Maldito Games, Mindclash Games, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic, Science Fiction BGG rank: 87° (media 8,17 - 3479 voti)
9	Spirit Island di R. Eric Reuss Greater Than Games (Fabled Nexus), Intrafin Games, Pegasus Spiele, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Age of Reason, Environmental, Fantasy, Fighting, Mythology, Renaissance, Territory Building BGG rank: 98° (media 8,50 - 2321 voti)
10	Charterstone di Jamey Stegmaier Stonemaier Games, Feuerland Spiele, Ghenos Games, Matagot, 2017 Giocatori: 1-6 Categorie: City Building, Economic, Medieval BGG rank: 115° (media 8,26 - 2894 voti)



**informazione ludica
a scatola aperta**

In questo numero abbiamo parlato di:

1920 Wall Street	Loot Island
¡Adios Calavera!	Mafiozoo
Alien Artifacts	Majesty: La Tua Corona - Il Tuo Regno
Bali	Massive Darkness
Bios: Magafauna (II edition)	Montana
Bunny Kingdom	Muse
Byzanz	My Story
La Caccia all'Anello	Nusfjord
Café Fatal	Okiya
Carcosa	Pandemic: Alta Marea
Carthago: Merchants & Guilds	Path of Light and Shadow
Charterstone	Peak Oil
Clank! in! Space!	Pinball Showdown
Cutthroat Kingdoms	Pot de Vin
Death over the Kingdom	Rescue Polar Bears: Data & Temperature
Emporion	Riverboat
Gentes	The Sanctuary: Endangered Species
Hanamikoji	Senators
Herbalism	Sorcerer & Stones
Import / Export	Una Storia di Pirati
Indian Summer	Tasso
Iquazù	Touch Down!
John Company	Tybor der Baumeister
The King's Will	Warstones
Liberatores	The Witches of Cernégula

**Essen Spiel e LC&G 2017
seconda parte**

www.ilsa-magazine.it