

numero 50 | 2018



*informazione ludica
a scatola aperta*

Modena PLAY 2018

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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Elaborazione copertina

MDM - Mauro Di Marco

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



Dieci anni di PLAY

In continua evoluzione

Giunta al decimo anno di vita, **PLAY - Il Festival del Gioco** è diventata grande e ha accelerato quel processo di cambiamento che già si sentiva nell'aria. Lo ha fatto riorganizzando e ampliando gli spazi, aggiungendo mezza giornata alla sua durata e aprendo **PlayTrade**, nuova costola "Business to Business" della fiera riservata agli operatori del settore.

Un cambiamento deciso che rivela l'intenzione di trasformare il festival nell'evento di riferimento in Italia per il mondo del gioco da tavolo e di ruolo. Anche a costo di perdere (sperabilmente solo in parte) quell'atmosfera di piacevole riunione fra amici che aveva ereditato dalla **ModCon** (che era andata a sostituire nel 2008, dopo 13 edizioni e 22 anni di vita).

La risposta degli utenti (espositori e pubblico) è stata sicuramente positiva: in crescita le presenze di entrambe le categorie, con oltre 40 editori presenti, che hanno esposto una quantità di prodotti superiore a tutte le precedenti edizioni.

Come sta diventando oramai tradizione, la fiera è stata anche la sede della premiazione del **Goblin Magnifico**, giunto alla sua quarta edizione. Per la prima volta il premio è stato assegnato ad un titolo di cui esiste una localizzazione italiana. Si tratta di **Keyper** di **Richard Breese** (**HUCH!**, **R&D Games**) in Italia grazie a **Red Glove**.

Come sempre, questo numero non ambisce ad coprire in modo esaustivo i titoli presentati in fiera, ma presenta una selezione fatta in base alle inclinazioni personali dei membri della redazione, ed è arricchito da un report sul già citato premio e da un articolo sulle caratteristiche principali dei giochi che hanno reso famoso Eric M. Lang, alla cui opera abbiamo dedicato [ILSA #38](#).

Sperando che i contenuti incontrino anche i vostri gusti, non mi resta che augurarvi, come sempre, buona lettura!

SOMMARIO

Sotto la lente

Rising Sun 4

Prime impressioni

13 Giorni: La Crisi dei Missili di Cuba 1962	8
Attack of the Jelly Monster	10
Breaking Bad - Il gioco da tavolo	11
Campus Café	12
The Chameleon	13
CIV: Carta Impera Victoria	14
Decrypto	15
Gretchinz!	16
Fuorisalone	17
The Game: Faccia a Faccia	18
Hostage Negotiator	19
The Mind	21
One Deck Dungeon	22
Perdition's Mouth: Abyssal Rift	23
Pocket Mars	24
Purrrlock Holmes: La Pista di Miaoriarty	25
Il Re dei Dadi	26
Santorini	27
Seikatsu	28
Spirits of the Forest	29
Tex: Fino all'Ultima Pallottola	30
Triad	31
Watson & Holmes	32
Altre localizzazioni	34

Non solo scatole

"Goblin Magnifico" e "Scelto dai Goblin" - Edizione 2018	40
Conquista di Punti Vittoria	43

Indovina Indovinello

Arte Moderna 45

L'altro editoriale

Buon Compleanno Play 46

In fila per uno

I migliori giochi di PLAY 2018 47



Rising Sun

Cosa avrà da offrire di nuovo l'ultimo gioco di conquista di punti ideato dal prolifico Eric M. Lang?



di Eric M. Lang
CMON Limited, Asterion / Asmodee
Italia, Edge Entertainment, 2018
N. Giocatori: 3-5
Durata: 90-120 minuti

Rising Sun è il nuovo “gioco di conquista punti” di Eric M. Lang, ambientato nella terra del Sol Levante, che porta astutamente sul campo di battaglia Oni e creature del folklore locale esattamente come fece *Blood Rage* (cf. [ILSA#38](#)) con creature e personaggi della mitologia vichinga.

Il gioco è diviso in tre stagioni: primavera, estate ed autunno, lasciando l'inverno solo per il conteggio dei pochi ma determinanti bonus di fine gioco.

Durante ogni stagione i giocatori si alternano nel scegliere un mandato (movimento, reclutamento, raccolto, tradimento o addestramento), che tutti faranno, finché non ne avranno portati a termine sette. Seguiranno poi una serie di battaglie pari al numero di giocatori più due che si svolgeranno in regioni specifiche sorteggiate ad inizio stagione, con un ordine specifico che avrà parecchie ripercussioni sugli esiti.

Sette azioni per domare otto regioni

A rappresentare i mandati ci sono dieci tessere impilate casualmente, due per ogni tipo di mandato. Il giocatore di turno pesca le prime quattro tessere, ne sceglie una e rimette le altre tre in cima alla pila di tessere, che passa al giocatore successivo. Quindi

l'effetto della tessera da lui scelta viene applicato da ogni giocatore: prendere una moneta, muovere tutti i pezzi, piazzare un pezzo per ogni fortezza in gioco, comprare una carta stagione. L'unico mandato che funziona solo per chi lo sceglie è il tradimento che permette di rompere un'alleanza preesistente (perdendo onore) e sostituire un pezzo di due diversi giocatori con uno proprio della stessa categoria.

Il giocatore di turno e il suo eventuale alleato però hanno diritto anche ad un bonus o un'azione speciale riservata soltanto a loro, abbinata ai singoli mandati. Se talvolta si tratta solo dello sconto di una moneta o di una singola miniatura in più da poter piazzare, in altri casi l'azione secondaria può risultare anche più importante della primaria, permettendo di costruire una nuova fortezza (al costo di tre monete) o di fare il raccolto di ogni regione in cui si ha la maggioranza (in valore dei pezzi) raccogliendo soldi e/o punti e/o ronin a seconda del bonus di territorio. Avere la possibilità di giocare un mandato “Raccolto” al momento giusto è forse la più grossa soddisfazione che il gioco può dare.

Il giocatore di turno ha un ulteriore grande vantaggio: agirà per ultimo, quando gli altri hanno già fatto le loro scelte, muovendo o

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Alleanze

A leggere solo il regolamento Rising Sun sembra un gioco incentrato sul concetto di alleanze. La prima fase di ogni stagione (non citata per comodità in fase di recensione) mette i giocatori di fronte alla possibilità di allearsi a coppie. E alla possibilità, durante tutto il gioco ad esclusione della fase di guerra, di scambiarsi favori sotto forma non solo di promesse che possono essere non mantenute, ma anche di soldi e segnalini ronin che possono passare di mano. Le regole sono piene di suggerimenti sull'utilizzo di queste possibilità per aumentare il più possibile l'interazione politica fra i giocatori al tavolo.

Le alleanze stipulate all'inizio di ogni stagione portano indubbiamente vantaggi (fra cui l'importante possibilità di tradire l'alleato, azione spesso decisiva) ma non relegano il giocatore che non è stato in grado di farne ad una posizione minoritaria: gli alleati infatti non sommano le loro forze in battaglia o per stabilire il controllo di una regione ma evitano semplicemente di uccidersi le miniature a vicenda. Una gestione davvero ottimale.

calando i propri pezzi con la piena consapevolezza delle maggioranze che si possono andare a creare, potendo quindi ottimizzare le proprie scelte. Ovviamente, se ha scelto un'azione che gli permette di comprare una carta, lo farà per primo.

Tre doni da quattro dei

Le fasi di selezione delle azioni sono spezzate da tre momenti nei quali ciascuna delle quattro divinità selezionate

casualmente ad inizio partita concede specifici vantaggi al clan che più la onora con i propri sacerdoti nei templi. Ogni giocatore ha tre pezzi chiamati *Shinto* a sua disposizione. Durante ogni fase di reclutamento ha la possibilità, invece di schierarli su una regione con fortezza, come qualsiasi altro pezzo, di inviarli ad uno dei templi degli dei, per cercare di ottenere in loco una maggioranza che permetta di ottenere il favore del dio (ottenere monete,

ronin, truppe, movimento, onore...) in ognuno dei tre momenti sopracitati.

Un unico momento per la resa dei conti

Tutto ciò che nel turno si è accumulato e posizionato viene poi speso nella fase di guerra. Alla fine dell'ultima battaglia, infatti, tutte le monete e i ronin avanzati vanno persi, come i sacerdoti inviati nei templi. L'unica cosa che si conserva da una stagione all'altra sono le miniature ancora presenti sulla plancia e le fortezze.

Ma come si svolgono le battaglie? Innanzitutto avvengono solo in alcuni territori e in un preciso ordine sorteggiato prima della fase dei mandati. Ciò è importante perché le monete spese durante il combattimento dai giocatori che ne escono perdenti sono scartate mentre quelle del vincitore vengono distribuite fra gli sconfitti nel modo il più equo possibile. Quindi più il vincitore avrà investito nella battaglia, più ne usciranno ricchi i perdenti. Ricchezze che potranno utilizzare per avere la meglio durante gli scontri successivi. Si tratta di un sistema di compensazione molto interessante, che apre a numerose possibilità, più o meno azzardate





Onore

Il forte senso dell'onore è una delle caratteristiche che contraddistingue l'immagine che abbiamo del popolo del Sol Levante e Rising Sun lo usa sapientemente come meccanica a cui fare spesso riferimento durante la partita. La scala dell'onore mette in fila tutti i clan e stabilisce in caso di pareggio (per qualsiasi cosa: controllo degli dei, delle regioni o vittoria nelle battaglie) chi ne esce vincitore. E i pareggi sono frequenti quando si parla di solo una decina di pezzi al massimo schierabili (al netto dei mostri reclutabili) divisi su tutto il tabellone, fra cui, tra l'altro, solo tre possono essere messi ad adorare dei per ottenere i loro favori!

Abbiamo poi Oni (demoni giapponesi) che guadagnano forza dall'appartenere ad un clan meno onorevole di quello avversario e carte virtù che traggono invece vantaggi dall'essere più onorevoli del proprio avversario. O che regalano onore a determinate condizioni.

L'onore per il resto viene guadagnato soprattutto durante le battaglie sacrificando pezzi con il seppuku e perso come conseguenza del tradimento. E la pratica del seppuku è frequentissima, durante le battaglie.

e rischiose, per gestire ogni singola battaglia tenendo bene a mente l'obiettivo di vincere l'intera guerra.

Come li spenderemo questi soldi? Assegnandoli segretamente, dietro il proprio schermo ad una o più delle quattro originali possibilità offerte dal gioco. Potremmo ad esempio pensare che le sorti della battaglia siano segnate e tentare di compiere seppuku, sacrificando tutte le proprie miniature in cambio di onore e punti vittoria. Oppure potremmo tentare di catturare una miniatura avversaria (anche se stranamente non il daymio), per scambiarla con un punto vittoria subito e un soldo il turno successivo (oltre a levarla dalla plancia ai fini del conteggio delle forze in campo). Oppure è possibile tentare di utilizzare i ronin per aumentare il numero delle proprie schiere. Infine è anche possibile decidere di stendere un resoconto epico della battaglia in corso, per guadagnare un punto vittoria per miniatura uccisa. Qualunque siano le azioni finanziate, saranno portate a termine soltanto dal giocatore che vi avrà scommesso sopra più soldi.

Mi preme far notare che solo due delle azioni sopracitate possono avere un effetto positivo sull'esito dello scontro; una rimuovendo una singola miniatura e l'altra aggiungendo quei ronin che siete riusciti ad ottenere durante la stagione; cosa tutt'altro che facile, visto che possono essere ottenuti solo attraverso una

elargizione di uno degli dei oppure come risultato di un raccolto da tre specifiche regioni. Se non avete ronin difficilmente potrete spostare gli equilibri del combattimento, che si basano su un semplice rapporto di maggioranza dove ogni singola miniatura nel territorio vale un punto (anche se le eccezioni, dovute ad effetti delle carte o abilità speciali dei mostri portati in combattimento non sono rare). Arrivare alla fase di guerra con un rapporto di forze favorevole è decisamente importante per non trovarsi a rincorrere soluzioni di ripiego... che comunque possono portarvi punti e/o soldi.

Chi ottiene la vittoria nella battaglia mantiene tutte le sue miniature sul territorio e prende il talloncino colorato che lo rappresenta,

e il cui valore in punti vittoria dipende dalla stagione. Chi perde lo scontro, se non è alleato del vincitore (notate che ognuno comunque combatte per sé, senza sommare i valori delle forze in campo), perde tutte le sue miniature. Anche se ciò sembra eccessivamente punitivo in genere le miniature rimosse non sono molte; inoltre non è raro abbiano già provveduto a suicidarsi.

Lo scopo primario delle battaglie è soprattutto quello di ottenere talloncini di diversi territori per aggiudicarsi un succoso bonus finale di dieci, venti o trenta punti, che pesano in modo consistente sulle possibilità di vittoria. Dato che l'entità del bonus dipende dal numero di territori diversi che i giocatori hanno conquistato almeno una volta, questi sono incoraggiati a spostare continuamente le loro forze in nuove regioni, movimentando di continuo il tabellone: vincere due volte nella stessa regione è poco interessante, se non come forma di disturbo al gioco altrui.

Considerazioni finali

Da una prima descrizione si ha l'impressione che questo Rising Sun sia un gioco dove la politica al tavolo fra giocatori sia determinante (cf. box alleanze) e le battaglie poco controllabili a causa delle aste cieche.

Alla prova del tavolo invece si è rivelato un gioco dove ognuno pensa soprattutto ai propri interessi, con le alleanze che sembrano solo di facciata e la scusa per giocare un mandato "tradimento" (che non procura danni necessariamente al tradito) oppure per dar

Carte

Cosa sarebbe un gioco di Eric Lang senza set di carte in grado di caratterizzare le fazioni e variare le partite? In Rising Sun le carte che servono a personalizzare il nostro clan costruendo una strategia durante la partita si acquistano come conseguenza di uno dei mandati. Possono donare mostri (ben pescati fra la mitologia giapponese e fantasticamente rappresentati da miniature di grosse dimensioni particolareggiatissime, che giustificano il costo tutt'altro che abbordabile del gioco) da calare immediatamente sul tabellone (e di nuovo in futuro, col reclutamento, se vengono uccisi), spesso con poteri speciali, aumenti di forza per il proprio daymio, bonus che donano soldi o miniature in determinati momenti del gioco, modi di guadagnare punti durante o alla fine del gioco o, ancora, carte dall'effetto così particolare da non rientrare in nessuna delle suddette categorie. Una volta acquistate le carte producono un effetto che permane per il resto della partita.



modo di far girare soldi fra i giocatori con tentativi di corruzione che possano limare i vantaggi donati dall'appoggiare l'uno o l'altro fra i giocatori. In fin dei conti si realizza una gestione positiva della contrattazione al tavolo, trattata dalla regole, da cui ogni gioco di conquista non può sottrarsi, nel tentativo di bilanciare i rapporti di forze sul tabellone.

Anche le battaglie sembrano controllabili; con situazioni di bluff che difficilmente ribaltano i rapporti di forze ovvii all'inizio dello scontro. Spesso è per scelta che si perde uno scontro, per essere sicuri di guadagnare soldi invece che perderne per gli scontri successivi. L'avere ben quattro modi di investire i propri soldi preserva in un certo senso il giocatore più debole, che può concentrare i suoi investimenti in un unico luogo con buone probabilità di portare a casa il risultato sperato (se non sceglie l'unica opzione che il giocatore economicamente in vantaggio "deve" aggiudicarsi tutti i costi): difficile e soddisfacente è infatti portare a casa più di uno dei quattro risultati possibili dividendo le proprie finanze. Risulta invece

Scalabilità

Rising Sun può supportare fino a sei giocatori al tavolo. Ma solo se avete un'espansione. Essendo un gioco basato almeno in parte sulle alleanze pare abbastanza triste intavolarlo con soli tre giocatori, il numero minimo. Ma è l'unica combinazione con cui tutti i giocatori ottengono pari opportunità di scegliere un mandato ed ottenerne il corrispettivo bonus. Giocando in quattro o cinque giocatori il primo clan si trova a scegliere un mandato più degli altri, fra l'altro l'ultimo prima dell'ultima determinante fase di guerra, con la teorica possibilità di assestare gli ultimi scossoni agli equilibri sui territori senza che gli altri possano ribattere. E non mi pare che le fazioni che tendono a giocare per prime abbiano bisogno di questo vantaggio: mi pare impossibile sia stato pensato di bilanciare la cosa all'interno dell'asimmetria delle fazioni; probabilmente è stato lasciato così per comodità, preferendo evitare un ulteriore cavillo nelle regole.

In sei giocatori invece sono la metà dei giocatori ad avere una possibilità in più di scegliere un mandato. Verrebbe quasi la voglia di inserire una fase mandato in più per stagione...

importante iniziare la battaglia in una situazione dove il giocatore in vantaggio non è sicuro al 100% di vincere: se è obbligato ad investire soldi i probabili perdenti usciranno più ricchi dallo scontro... o potranno comunque investire i propri soldi per far punti sapendo che verranno poi comunque risarciti

dal vincitore.

Spazzati quindi via i dubbi sollevati dalla sola lettura del regolamento e verificando la bontà del resto del sistema mi sento quindi di affermare che questo Rising Sun è migliore dei precedenti giochi di conquista punti di Eric M. Lang: tutto sommato sufficientemente facile da spiegare e impegnativo da padroneggiare fino in fondo, anche considerando i diversi approcci che le diverse fazioni richiedono (ognuna ha un potere speciale semplice ma determinante) e gli elementi di setup (set di carte e estrazione degli dei presenti) variabili. Nonostante una distribuzione dei turni non equa (vedi box scalabilità).

Nota: le foto si riferiscono ad una copia di Rising Sun nobilitata dalla presenza di materiali aggiuntivi legati all'edizione Kickstarter: bandierine e segnalini punti e onore in plastica, tabellone stampato su tessuto, miniature per rappresentare le fortezze (comprese le bellissime tartarughe fortezza) e segnalini di plastica per marcare le alleanze fra clan, tessere mandato realizzate con materiale simile alle tessere del Mahjong. L'edizione retail è decisamente più povera, anche se di tutto rispetto.





13 Giorni: La Crisi dei Missili di Cuba 1962



di Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen
Jolly Roger Games, Cranio Creations, 2016
N. Giocatori: 2
Durata: 30-45 minuti

Progetto lanciato il 2 giugno 2015 sulla nota piattaforma di crowdfunding con la "K", il nuovo gioco della Jolly Roger Games è stato inizialmente accolto con pacato entusiasmo, raccogliendo poco meno di 600 sostenitori. Ha però presto cominciato a far parlare di sé e al momento è già stato tradotto in altre cinque lingue.

13 Giorni: La Crisi dei Missili di Cuba 1962, d'ora in poi solo "13 Giorni", è un gioco per due soli giocatori card driven, ovvero un gioco in cui ogni singola azione dei giocatori dipende dall'utilizzo di una carta. Uno dei decani in questa categoria è il famoso Twilight Struggle (GMT, 2005); analogamente a quest'ultimo, 13 Giorni è giocato su una mappa con carta geografica, sulla quale sono evidenziate nove aree. In queste aree i giocatori piazzano propri segnalini per esercitare la loro influenza,

valutata poi con un semplice meccanismo di maggioranze.

Ogni giocatore, all'inizio del round, riceve tre carte Obiettivo e ne sceglie segretamente una pur avendo l'obbligo di indicare all'avversario, con tre appositi segnalini, l'intero ventaglio delle sue opzioni. Il cuore del gioco è questo, cercare di intuire quale sia l'obiettivo scelto dall'avversario e allo stesso tempo rinforzare il proprio senza esporsi troppo.

Scelti gli obiettivi si passa alle azioni; si giocano quattro carte azione per giocatore.

Le carte azione, trentanove e uniche, raccontano le vicende di quei concitati giorni

in cui l'orologio dell'apocalisse si avvicinò pericolosamente alla mezzanotte. Sono divise in tre tipi, carte neutre, quelle dell'ONU, carte USA e carte URSS. Possono essere usate per comandare segnalini o per eseguire l'evento descritto su di esse, purché sia neutrale o della propria fazione. Usare le carte della fazione avversaria offre all'altro giocatore la possibilità di eseguire l'evento di quella carta fuori turno. L'evento va semplicemente applicato e può influire sulla quantità di segnalini sul tabellone o sugli avanzamenti nei tre tracciati DEFCON: militare, politico e opinione pubblica. Un numero disegnato su ogni carta azione definisce la quantità di segnalini che possono essere piazzati o tolti dalle nove località sul tabellone





quando la carta viene utilizzata come comando invece che come evento. La quantità di segnalini piazzati influenza le maggioranze e, a seconda del punto in cui vengono tolti o inseriti, anche la posizione sui tracciati DEFCON. Completata la fase delle azioni si rivelano gli obiettivi. Il giocatore con la supremazia ottiene punti pari alla differenza di segnalini tra lui e l'avversario, più un bonus, se l'obiettivo riguarda la plancia; se riguarda uno dei tracciati DEFCON si calcola la differenza di posizione tra il giocatore più avanzato e l'altro. Anche in questo caso si aggiunge un bonus.

Il gioco dura tre soli turni nei quali si giocano quattro delle cinque carte ricevute. La possibilità di eliminare una carta, che potrebbe essere un evento particolarmente potente della fazione avversaria, è compensata dal fatto che le carte avanzate alla fine di ogni turno non vengono scartate ma messe da parte e rivalutate a fine partita, anche questa volta con un sistema di maggioranze. Non far entrare in gioco un evento avversario particolarmente potente potrebbe quindi risultare controproducente a fine partita.

Il gioco è pensato per essere rapido e di buona profondità pur senza sconfinare nella categoria dei giochi cerebrali. L'effetto è stato ottenuto con la scelta di far giocare un numero esiguo di turni, solo 3, con un numero contenuto di carte azione. Da qui la prima preoccupazione degli appassionati, rivolta allo scarso potenziale di varietà delle partite. Bastano pochi rapidi calcoli, considerando 39 carte, mani da cinque, due giocatori e 3 turni, per accorgersi che in realtà la quantità di partite diverse (anche per un sola carta) che possono essere giocate è superiore ai 632 quadriliardi.

Il gioco non è solo sufficientemente vario ma appare anche ben bilanciato, molto tematico e con dinamiche ben collegate tra loro. La partita va affrontata in modo tattico, ed è generalmente ricca di tensione per merito dei meccanismi di bluff e contro-bluff, necessari per distogliere l'attenzione dell'avversario da ciò che si sta facendo, ma anche per i pericolosi avanzamenti sui tracciati DEFCON che possono causare la fine prematura della partita, talvolta senza vincitori.

Veniamo ora ai punti dolenti, perché purtroppo ce ne sono, e riguardano

l'edizione italiana curata da Cranio Creations. Due gli aspetti insoddisfacenti: materiali e traduzione delle carte. La casa editrice italiana ha deciso di rinunciare al legno nella scatola sostituendo 34 cubetti blu e rossi e otto gettoni con altrettanti segnalini di cartone. Singolare il fatto che al momento quella italiana sia l'unica edizione al mondo che ha optato per questa soluzione e che le carte siano state modificate nella grafica proprio per adeguarsi a questa scelta, i cubetti disegnati nell'angolo in alto a sinistra delle carte strategia sono stati infatti appiattiti per rappresentare i segnalini. Solo una scelta di economie che naturalmente non compromette in alcun modo la giocabilità ma che è stata prontamente criticata dai giocatori. Non si può dire lo stesso per la traduzione delle carte. L'effetto di sei delle tredici carte Obiettivo, quelle che riguardano la valutazione dei tracciati DEFCON, è stato tradotto in modo errato. Cranio Creations ha prontamente accolto le rimozioni dei giocatori mettendo a disposizione la ristampa delle carte errate e, a costo irrisorio, il set di cubetti da utilizzare al posto dei segnalini contenuti nella scatola.



Attack of the Jelly Monster



di Antonin Boccard
Libellud, Asterion / Asmodee Italia,
2018
N. Giocatori: 3-5
Durata: 10-20 minuti

L'invasione di una ridente cittadina da parte del classico alieno gelatinoso è il pretesto per uno scontro fra varie squadre governative, che devono cercare di recuperare la maggior quantità possibile di campioni prima che l'invasore venga rispedito nello spazio.

Buoni i materiali: una plancia modulare, che si adatta al numero di giocatori, dadi colorati (sette per giocatore), segnalini in legno e in cartone, gli schermi lanciadadi (piccoli recinti di cartone), una clessidra. Simpatica l'impostazione grafica in stile fumetto.

Per quattro frenetici round i giocatori lanciano contemporaneamente e a ripetizione i loro dadi, scegliendone opzionalmente uno da piazzare accanto a una delle zone che, collegate al centro cittadino, costituiscono la plancia di gioco. Un dado di valore uno o due permette di spostarne uno di un avversario

dallo stesso quartiere al centro cittadino; un tre o un quattro permettono di spostare di un passo l'indicatore presente sulla zona (che identifica la ricompensa che sarà assegnata a chi lo controlla alla fine del round); un cinque o sei non forniscono abilità speciali ma costituiscono una seria ipoteca per il controllo del quartiere. Quando un giocatore ha piazzato tutti i suoi dadi può bloccare l'accesso ad una zona, e attiva la clessidra che lascia agli avversari gli ultimi dieci secondi di gioco. Al suo esaurirsi il round si conclude e si procede alla valutazione per ciascun quartiere: prima si eliminano tutti i dadi dello stesso valore che appartengano allo stesso giocatore, poi si determina il comandante, ovvero chi ha la somma maggiore. Questi riceverà la ricompensa (in campioni di gelatina) indicata dall'apposito segnalino sul quartiere; i dadi spostati sul centro cittadino durante il round garantiscono anch'essi un bonus.

Prima di iniziare un nuovo round i giocatori recuperano i dadi, riposizionano gli indicatori delle ricompense e la plancia viene ruotata di

un quarto di giro prima di ricominciare. Alla fine del quarto round si sommano i valori di tutti i segnalini accumulati durante la partita per determinare il vincitore.

Frenetico, caotico, difficilmente controllabile (anche a livello formale; non è di fatto possibile capire se un avversario sta seguendo le pur semplici regole del gioco), Attack of the Jelly Monster mantiene la promessa fatta sulla scatola: nessuna velleità di strategia e serietà, ma una concitata attività, dalla durata estremamente contenuta che, se affrontata con la giusta mentalità, può regalare risate, coinvolgimento e divertimento. Geniale, a tale proposito, la trovata di ruotare la plancia ad ogni round, in modo da annullare ogni riferimento spaziale ad eventuali quartieri più remunerativi in alcune combinazioni. In definitiva, un titolo il cui successo dipende dal gruppo di gioco e da come viene approcciato. Gli appassionati del controllo totale possono starne tranquillamente alla larga; a tutti gli altri consiglio di provarlo almeno una volta per capire se incontra i propri gusti.





Breaking Bad - Il gioco da tavolo



di Antoine Morfan, Thomas Rofidal
Edge Entertainment, Pendragon
Game Studio, 2017
N. Giocatori: 3-8
Durata: 120 minuti

Conoscete la serie TV? L'avete vista tutta? Più volte? Questo gioco è pensato per voi, infatti chi non conosce Breaking Bad non ha un motivo valido per giocarci, dato che non potrebbe capire i vari riferimenti, tra personaggi, oggetti, e situazioni. Nella scatola trovate per l'appunto otto schede per i personaggi, quattro plance per le fazioni, quattro mazzi di carte (uno per fazione), un po' di segnalini di cartoncino e gemme di plastica, che rappresentano la "blue sky", ovvero la metanfetamina prodotta da Walter White (notate che, "curiosamente", non si nomina mai la parola droga o metanfetamina in tutto il regolamento), i materiali sono nella norma, con i fotogrammi della serie come fonte per le varie illustrazioni su carte e plance.

I giocatori si devono dividere tra le quattro fazioni (la DEA, e tre fazioni criminali), in più di quattro ci saranno alcuni che giocheranno in coppia. Lo scopo dei criminali è vendere

abbastanza blue sky, quello della DEA è sequestrare tutti i laboratori; e può anche vincere la fazione che rimane da sola in campo (con tutti gli altri personaggi uccisi o in prigione).

Lo svolgimento è semplice: ad ogni turno un giocatore esegue due azioni tra pescare una carta (ci sono quattro mazzi, uno per fazione), giocare una carta, usare un'abilità speciale, piazzare un chimico in un laboratorio (anche qui, uno per fazione, eccetto la DEA), produrre o vendere blue sky. Scartando carte, blue sky, o un punto ferita è possibile eseguire un'azione supplementare.

Devo ammettere che avevo grosse aspettative (avendo apprezzato la serie), ma non posso dire di essere rimasto soddisfatto: il gioco è molto lineare (per non dire troppo), molto caotico, con tanto "take that" (ovvero la possibilità di giocare carte per danneggiare direttamente un avversario), con un unico obiettivo (vendere blue sky o sequestrare laboratori, dato che l'eliminazione di tutti gli altri non è molto pianificabile), con poca progressione (vendere blue sky fa salire la pericolosità, che permette di giocare le carte con una soglia minima), qualche problema di bilanciamento e una longevità sostenuta solo dalle differenze tra gli otto personaggi, che però sono la sorgente dello sbilanciamento; infatti passiamo da Hank, che per ogni personaggio con un minimo di pericolosità fa un'azione extra (e potete capire come possa essere efficace) a Tuco, che può prendere una carta ad un altro giocatore che, durante il suo turno, abbia incrociato il suo sguardo (!): molto appropriato per il personaggio, ma stona un po' in un gioco che non ha altri aspetti simili, da "party-game".

Parlando di varietà, un mazzo di trenta carte a fazione non è molto grande, specie in due non

si impiega molto a scorrerlo tutto e quindi incamerare le carte più utili (l'ospedale per curare le ferite e "Better Call Saul" per evitare di finire in prigione) arrivando verso la fine ad una fase in cui ogni azione che potrebbe essere decisiva viene annullata, il che premia la fortuna di pescare una carta potente fin dall'inizio. Sempre verso la fine una fazione si può vedere privata di tutti i suoi laboratori, e quindi in una situazione difficile, dato che l'unica possibilità di vittoria sarà l'eliminazione di tutti gli altri (è vero che potrebbe sopperire alla mancanza con un'alleanza, ma è qualcosa che dipende direttamente dagli avversari, che saranno poco propensi a questo punto della partita). E a proposito di questo, abbiamo la possibilità che un giocatore venga eliminato, il che può essere accettabile in un gioco breve, ma non è questo il caso (e in tante persone anche i tempi di attesa tra un turno e l'altro diventano importanti). Tra parentesi, questo gioco è stato paragonato a BANG! (e sotto alcuni aspetti lo ricorda), ma quest'ultimo è uscito sedici anni fa (e BB oggi), e in pratica in ogni espansione c'era qualcosa che tendeva a mitigare il problema.

Mi rendo conto di essere stato molto critico, però voglio anche dire che con il gruppo di appassionati della serie, disposti ad accettare aleatorietà e colpi diretti, può far passare la serata in modo divertente, e magari anche attrarre nuove leve: "Guarda, un gioco di società su Breaking Bad! Lo proviamo?" Tra parentesi, è stato proprio questo titolo a fornire il tema di un'intera puntata di una trasmissione su Radio 105, con gli speaker che dopo aver dato la notizia hanno chiesto al pubblico quali erano stati (ahimè, sì, al passato) i loro giochi da tavolo preferiti, e non si raccapezzavano quando tra un Allegro Chirurgo e uno Scarabeo qualcuno buttava lì non solo un BANG!, ma anche un Blood Rage (!).



Campus Café



di Pasquale Facchini
Doppio Gioco Press, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-60 minuti

Ambientato nella caffetteria di un campus universitario d'oltreoceano, dove studenti e docenti consumano litri di caffè, cioccolata e frappé dai colori psichedelici, Campus Café cala i giocatori nel ruolo di studenti lavoratori che, come camerieri, devono districarsi fra i vari ordini, cercando di massimizzare le mance ricevute.

Buoni i materiali: una plancia double-face, carte di due formati, segnalini di legno sagomati, un paio di dadi speciali e dischi di legno di vari colori. Affollato e non chiarissimo il regolamento, che spiega contemporaneamente due versioni del gioco (base e avanzato).

Una partita si svolge a turni, in cui il giocatore attivo esegue in ordine le seguenti fasi:

- Produzione, in cui il giocatore lancia i dadi, li piazza negli spazi compatibili con il risultato

ed esegue le corrispondenti azioni (ottenendo risorse, l'opportunità di convertirle, oppure punti vittoria); il vassoio di ciascun giocatore determina il massimo numero di risorse che si possono avere in un qualsiasi momento del gioco: quelle in eccesso vanno scartate;

- Servizio, in cui il giocatore può utilizzare il contenuto del proprio vassoio per soddisfare una o più richieste dei clienti ai tavoli (rappresentati da sette carte rivelate sulla plancia). Ogni comanda soddisfatta porta punti vittoria e un'abilità speciale (ad esempio un vassoio più capace, maggiore libertà nell'assegnazione dei dadi, obiettivi personali di fine gioco, moltiplicatori di risorse);
- Ripristino, in cui si riorganizza la plancia per il giocatore successivo, aggiungendo nuovi clienti e verificando le condizioni di fine partita (l'esaurimento del mazzo clienti che implica la fine del gioco con il round corrente).

Oltre a quelli accumulati durante la partita e gli eventuali obiettivi personali, la valutazione finale attribuisce punti per tre obiettivi generali, rivelati all'inizio del gioco, basati sull'aver soddisfatto particolari classi di comande.

Il gioco avanzato prevede condizioni iniziali di gioco asimmetriche (grazie ad un'abilità speciale), maggiore flessibilità

nell'approvvigionamento di risorse, e abilità delle carte un po' più articolate.

Campus Café segue una classica struttura del gioco di collezione di set, in questo caso pilotata dalla casualità dei dadi: esiste un lancio perfetto per la propria situazione, ma il gioco offre svariati modi di ovviare ad un lancio sfortunato. La doppia struttura di collezione di set (risorse per accumulare punti subito e carte clienti soddisfatte per gli obiettivi finali) regala sufficiente profondità senza rendere il gioco troppo complicato. Come è tipico del genere, l'interazione fra i giocatori risulta estremamente contenuta e si concretizza nel fatto che il pool di carte clienti è condiviso. L'acquisizione delle differenti abilità, insieme ad una progressiva riduzione delle risorse disponibile crea un gradevole arco narrativo (aspetto accentuato dall'asimmetria del gioco avanzato); la durata è contenuta, anche se in cinque giocatori trasmette una sensazione di lentezza. Ragionevole il collegamento tema/meccaniche, grazie anche ai materiali.

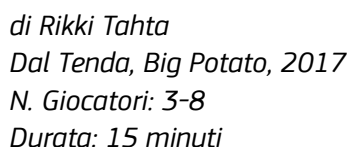
Il risultato è un piacevole gioco di livello intermedio, adatto ad un pubblico occasionale o familiare piuttosto che di giocatori assidui, a cui è comunque dedicato il gioco avanzato.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

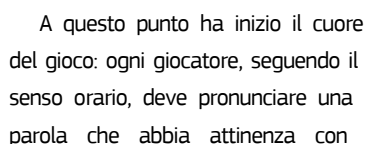
The Chameleon



Si tratta di un party game dal titolo curioso ed esplicativo, The Chameleon, infatti tra i partecipanti si nasconde un personaggio che, proprio come il curioso animale, deve mimetizzarsi nel gruppo e non farsi scoprire.

quella segreta facendo attenzione a non sceglierne una con un legame troppo forte e palese, per non avvantaggiare troppo il camaleonte, ma nemmeno troppo vaga, per non rischiare di accollarsi inutilmente i sospetti. Finito questo giro ha inizio una fase di confronto e discussione dopodiché si passa alla votazione, in cui ognuno punta il dito contro quello che ritiene essere il camaleonte. Se il giocatore che ha raccolto più voti non è il camaleonte, vuol dire che il vero camaleonte si è mimetizzato bene ed ha vinto. In caso contrario, il camaleonte ha un'ultima possibilità per riuscire a scappare e cioè indovinare la parola segreta; se ci riesce vince.

Il gioco è semplice e divertente, molto veloce e si adatta meglio a compagnie numerose. Ad arricchirlo contribuiscono elementi come il bluff, l'intuizione e la capacità di trovare la parola giusta, calzante ma non troppo. Volendo si può giocare su più turni, assegnando dei punteggi ai giocatori in funzione del ruolo. Ulteriore variante: nella scatola sono presenti un pennarello ed una carta tema personalizzabile, lasciando così spazio anche alla fantasia.





CIV: Carta Impera Victoria



di Rémi Amy

Ludonaute, Asterion / Asmodee Italia, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20-40 minuti

La casa editrice francese Ludonaute, fondata nel 2010 da Anne-Cécile & Cédric Lefebvre e con alle spalle un buon numero di giochi di successo, ha presentato alla Spielwarenmesse di Norimberga e poi al Festival International des Jeux di Cannes un'interessante novità nella famiglia dei giochi di civilizzazione leggeri e basati principalmente su un mazzo di carte. Il gioco in questione è CIV: Carta Impera Victoria, creato dal francese Rémi Amy, alla sua prima esperienza come autore di giochi.

La scatola dalle dimensioni e dalla grafica essenziali, contiene un mazzo di 104 carte, quattro plance riassuntive per i giocatori e un segnalino.

Le carte sono divise in tre mazzi di tre ere diverse, ciascuno contenente assortimenti diversi di carte nelle 6 sfere della civiltà: militare, religiosa, economica, scientifica, culturale e

ideologica (l'utopia). L'assortimento delle carte nei tre mazzi, che tenta simbolicamente di replicare lo sviluppo di una civiltà, è noto e la sua conoscenza è determinante per condurre una buona partita. Obiettivo del gioco è quello di raggiungere la supremazia in una delle sei sfere della civiltà, ossia aver calato di fronte a sé almeno 7 carte di un tipo. La partita si conclude in caso di vittoria o comunque quando il tallone di pesca si esaurisce, in quel caso il vincitore è il giocatore che controlla il maggior numero di sfere.

La partita può iniziare in due modi diversi. Il primo, più semplice, prevede la distribuzione di tre carte a scelta. Il secondo è costituito da una fase di draft, ovvero i giocatori trattengono una carta tra quelle ricevute e passano le altre al giocatore successivo, reiterando questo procedimento fino alla costituzione della mano iniziale.

Il turno prevede di giocare una carta calandola davanti a sé nell'area personale e ripristinare la propria mano di carte. La carta calata può all'occorrenza attivare degli effetti che devono essere risolti prima della pesca, che avviene solo se la quantità di carte in mano è inferiore al limite consentito.

Le carte di ogni sfera della civiltà attivano effetti diversi, spesso in contrasto con le regole e la cui potenza dipende dal numero di carte di quel tipo già calate. Esistono due tipi di effetto, permanenti e di scarto. Gli effetti di scarto si attivano ogni volta che una carta viene eliminata, l'effetto permanente invece è sempre attivo e dipende dal numero di carte di un certo tipo in gioco. Due o tre carte in gioco permettono di attivare un effetto permanente di livello 1, quattro o più carte sbloccano l'accesso al livello 2.

Molte di queste abilità influiscono sulle giocate degli avversari. Il progetto di calare carte di un tipo fino a raggiungere la vittoria non è mai vincente, invece dovranno essere create combinazioni degli effetti, pianificando con attenzione la strategia che si vuole utilizzare per ottenere la vittoria, limitando le possibilità degli avversari di contrastarla.

Il gioco, per la sua durata e per la semplicità del regolamento, può senza dubbio essere considerato un filler, ma l'intelligente sistema di relazione tra gli effetti delle carte renderà piacevole e mai scontata la ricerca di combinazioni vincenti.





Decrypto



di Thomas Dagenais-Lespérance
Le Scorpion Masqué, Asterion /
Asmodee Italia, 2018
N. Giocatori: 3-8
Durata: 15-45 minuti

Dopo che *Nome in Codice* (ILSA #36) ha vinto l'edizione 2016 dello *Spiel des Jahres*, i party game a squadre basati sul trasferimento dell'informazione hanno conosciuto una nuova primavera. Decrypto è il nuovo membro della famiglia, pubblicato dalla Le Scorpion Masqué, di cui ricordiamo il più complesso *Québec* (ILSA #15) e un altro partygame basato su parole e immagini: *Twins* (ILSA #42).

Tematici ma non particolarmente buoni i materiali: due mazzi di carte di formato particolare, un blocchetto degli appunti, una clessidra, alcune fustelle e due schermi/espositori non particolarmente stabili e/o resistenti.

Ai giocatori, divisi in due squadre, sono assegnate quattro parole segrete (organizzate in un apposito espositore verticale) ciascuna associata ad uno dei primi quattro numeri

cardinali. In ogni round un giocatore per squadra riveste il ruolo di codificatore: pesca una carta con un numero di tre cifre fra le quattro disponibili, e deve indicare tre parole / frasi (mai utilizzate precedentemente durante la partita) che verranno comunicate a tutti i giocatori. Queste informazioni devono permettere ai compagni di squadra di ricostruire il numero segreto, possibilmente senza consentire agli avversari di carpire la combinazione numerica. Ciascuna squadra segna su un apposito foglietto quello che secondo loro è il codice trasmesso, che viene rivelato dal codificatore. Se la squadra del codificatore (che conosce le parole chiave) non lo riesce a decifrare correttamente, riceve una penalità (e ne bastano due per perdere la partita); se la squadra avversaria riesce nella ricostruzione della combinazione degli avversari, riceve un bonus (e ancora una volta ne servono due per vincere la partita). In ogni caso, il codice viene poi rivelato, dando quindi la possibilità di ricostruire gli abbinamenti numero/frase, rendendo progressivamente più difficile il compito dei codificatori e aumentando il parco degli indizi a disposizione per decifrare i messaggi degli avversari.

Una partita dura al più otto round: se nessuna delle due condizioni di fine gioco è stata ancora soddisfatta, le squadre si sfidano

cercando di indovinare le quattro parole segrete degli avversari.

Nei vari siti dedicati al gioco da tavolo, Decrypto si è già guadagnato il nomignolo di "Codenames per gamer"; sicuramente più convoluto nelle regole del celeberrimo predecessore, Decrypto si basa su una idea che sulla carta è geniale: cercare di dare indizi in modo più generico possibile, in modo da avere una grande intersezione dei possibili soggetti (mantenendo quindi il più possibile nel dubbio gli avversari), mediando con il rischio che i compagni di squadra sbaglino le associazioni, pur avendo i soggetti ben visibili davanti ai loro occhi. L'aver imposto una rotazione del giocatore "attivo" rende l'esperienza coinvolgente per tutti. Dove il sistema non brilla è nella lentezza della prima parte della partita (necessaria a collezionare le prime informazioni) e sulla scarsa predicibilità della lunghezza della stessa, che rischia di essere troppo breve o troppo lunga, a seconda della conservatività delle scelte dei codificatori.

Il gioco offre un'esperienza altalenante: quando tutto gira bene è molto piacevole e stimolante, ma alcune partite saranno un "flop". Dà il meglio di sé quando giocato in numero pari: quattro e sei giocatori sembrano le configurazioni migliori.





Gretchinz!



di Roberto Fraga, Yohan Lemonnier
Devir Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-25 minuti

La coppia artefice dell'originale e frenetico Capitan Sonar (cf. ILSA#43) torna con un altro gioco in tempo reale, questa volta ambientato nel mondo di Warhammer 40.000. Nel ruolo di Gretchinz (gli esemplari di goblin più deboli ed intelligenti dei vari clan), alla guida di veicoli tanto inaffidabili quanto armati di letali dispositivi, i giocatori si sfidano in una forsennata corsa senza esclusione di colpi.

Buoni i materiali, che includono 110 carte (15 crateri e 95 carte terreno/attacco), quattro modellini tridimensionale in cartone, vari segnalini, 7 piccole plance dei giocatori e 12 dadi speciali in plastica rigorosamente verde.

Una partita dura un numero imprecisato di round, in cui i giocatori lanciano ripetutamente i loro dadi finché almeno uno dei partecipanti ottiene un risultato soddisfacente; questi chiama la fine dei lanci (teoricamente gridando

"Waaagh!") e tutti devono fermarsi e disporre (nell'ordine in cui intendono eseguire le corrispondenti azioni) i propri dadi sulla plancia. Chi ha interrotto il gioco sarà il primo ad agire, seguito dagli avversari in senso orario. Ecco cosa permettono di fare le sei facce dei dadi:

- avanzare in diagonale a destra (oppure a sinistra), attivando la carta territorio su cui ci si sposta e "allungando" la pista limitatamente alle posizioni antecedenti il proprio veicolo. A meno di spostarsi un terreno libero, è possibile muoversi al più una volta per round),
- pescare due carte attacco,
- farsi dire da un avversario quante carte sparo si hanno in mano (in quanto le carte attacco, che possono essere di tre tipi - sparo, problemi, esplosione - non sono visibili al giocatore),
- sparare scartando un numero opportuno di carte (due per bersagliare un avversario qualsiasi, una per un territorio): se fra queste ci sono solo attacchi, si ottiene un successo (danneggiando l'avversario o sostituendo il terreno con una carta cratere, difficile da attraversare). Altrimenti, si è obbligati a scartare la propria mano e/o subire un danno.
- replicare una delle suddette abilità, a seconda del clan di appartenenza.

Tutte le volte che un veicolo accumula tre

segnalini danno il giocatore deve perdere un round per scartarne due e rientrare in gioco.

La partita termina quando un veicolo raggiunge la settima fila: si conclude il turno e, in caso di parità, contano i danni subiti e poi le carte attacco nella propria mano. Si possono combinare due scatole per correre gare con fino a otto piloti!

Dato il pedigree, le aspettative per Gretchinz! sono chiaramente alte. Il titolo si colloca nella categoria dei filler e la durata della partita è decisamente giusta. Le componenti di imprevedibilità, la presenza di attacchi diretti, così come la meccanica frenetica e non completamente controllabile del lancio simultaneo dei dadi ben si sposano con il tema. Dove il gioco perde un po' è nel ritmo (non procede sempre spedito), nella mancanza di occasioni per prendersi gioco degli avversari o di contrattare con loro (aggiungendo quindi una componente di metagioco e socialità), e nella poca varietà delle abilità dei clan, forse troppo uniformi e poco caotiche per l'ambientazione. Funziona, intrattiene, ma è meno coinvolgente di quanto ci si potrebbe attendere. Probabilmente dà il meglio di sé in tre giocatori.





Fuorisalone



di Cristian Confalonieri, Lorenzo Tucci Sorrentino

Cranio Creations, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 50-90 minuti

Il *Fuorisalone* è un evento che si svolge annualmente a Milano, in concomitanza con il *Salone del Mobile*, con cui dà vita alla *Design Week*. Con il gioco *Fuorisalone* ("The Board Game of Milan Design Week") la casa editrice milanese Cranio Creations (in collaborazione con lo StudioLabo, coordinatore della manifestazione) si propone di ricreare l'atmosfera mondana e frenetica che anima il capoluogo lombardo durante i sei giorni, caratterizzati da centinaia di eventi.

Buoni i materiali: un grande tabellone (che rappresenta una mappa della città, divisa in zone, su cui sono indicate le location più rappresentative della manifestazione e un reticolo di connessioni, nonché due espositori per le carte), due mazzi di carte di piccolo formato (luoghi e obiettivi), segnalini in legno e gettoni di cartone. Atipiche, ma coerenti con il tema, le illustrazioni di Silvia Gherra.

Una partita si articola su sei round (uno per ogni giorno della manifestazione), ciascuno suddiviso in tre fasi (mattina, pomeriggio, sera). In ogni fase (a cui è associato uno specifico colore), a partire dal primo giocatore, ciascuno può spostare il proprio segnalino: il primo movimento (effettuato lungo una strada o spostandosi da una stazione della metropolitana ad un'altra) è gratuito, mentre i successivi costano gettoni movimento che vengono acquisiti in vari modi durante la partita. Se il giocatore termina la propria mossa su un luogo che è sede di un evento connesso alla fase (identificato da un segnalino cilindrico del rispettivo colore posto sulla plancia), può prenderne la carta corrispondente dall'espositore, rimpiazzandola con una pescata dall'apposito mazzo. Le carte così ottenute possono essere spese per soddisfare obiettivi: ve ne sono di pubblici (disposti su un altro espositore) e privati (distribuiti segretamente all'inizio del gioco e rimpiazzati quando vengono completati). Il round si conclude con la fase sera, in cui ogni giocatore riceve punti in base a quanti eventi sono ancora disponibili nella zona in cui si trova il proprio segnalino. La somma dei

punti accumulati, del valore degli obiettivi completati e le carte location non spese permettono di determinare il vincitore.

Evidentemente progettato per proporsi come contaminazione fra due mondi non sempre vicini, *Fuorisalone* riesce a declinare meccaniche di logistica con sufficiente leggerezza da essere accessibili anche per un pubblico che non è solito frequentare i giochi moderni, riuscendo nel contempo a mantenere equilibrio fra le varie posizioni del turno, grazie al sistema di recupero dato dal punteggio della fase sera, che avvantaggia gli ultimi nell'ordine di turno i quali hanno affrontato nel round una maggiore imprevedibilità nella disponibilità degli eventi.

Proprio l'aleatorietà delle carte sarà probabilmente percepita come troppo invasiva dai giocatori assidui, ma il titolo è chiaramente destinato ad un altro pubblico. Perfettibile l'ergonomia: il sistema di segnalini evidenzia la posizione degli eventi ma non la loro categoria, necessaria invece per completare gli obiettivi. Ne consegue una certa fatica nella fase di pianificazione e ottimizzazione.





The Game: Faccia a Faccia



di Steffen Benndorf, Reinhard Staupe
NSV, dV Giochi, 2017

N. Giocatori: 2

Durata: 20 minuti

Dopo la versione originale e quella "Extreme" (ILSA #43), il titolo (in origine) cooperativo *The Game* torna in versione per due giocatori, questa volta schierati l'uno contro l'altro. Due mazzi di sessanta carte, di buona qualità, e un breve regolamento riempiono la piccola scatola su cui campeggiano le usuali orbite vuote di un cranio, stavolta in due colori.

L'idea di base è la stessa: riuscire a liberarsi di tutte le carte del proprio mazzo (giocandone almeno due per turno). Ciascun giocatore ha due pile a disposizione: sulla prima è possibile scartare carte in ordine crescente (da 2 a 59) e sulla seconda in senso decrescente, con l'eccezione delle carte che valgono esattamente dieci punti di differenza da quelle visibili sugli scarti, che possono essere giocate "contromano". La novità si concretizza in tre diversi aspetti:

- i giocatori adesso competono per essere i

primi a terminare le proprie carte: chi le gioca tutte vince la partita;

- l'interazione si concretizza attraverso la possibilità di giocare le proprie su una delle pile dell'avversario: al più una per turno, e giocata sempre in modo da favorire l'avversario (quindi una carta più alta di quella visibile sulla pila "decrescente" e viceversa);

- la reintegrazione della propria mano a fine turno dipende dal fatto di aver aiutato o meno l'avversario: nel primo caso il giocatore pesca fino ad avere sei carte, nel secondo ne prende sempre due, indipendentemente da quante ne abbia giocate.

La partita termina con la vittoria di chi si libera della propria ultima carta, o con la sconfitta di chi non può giocare le due carte obbligatorie del turno.

Più che una variazione sul tema, *The Game: Faccia a Faccia* è una vera e propria reincarnazione del sistema di gioco. Eliminato

(insieme all'impianto cooperativo) il sistema di vincolo della comunicazione (non perfettamente codificato e quindi difficilmente implementabile e raramente rispettato in modo assoluto), il gioco ora si incentra sulla valutazione dell'equilibrio fra rischi e ricompense, imponendo scelte tattiche di temporizzazione e gestione della mano. L'aspetto chiave si sposta sul come, quanto e quando "aiutare" l'avversario. La meccanica che caratterizzava il gioco originale (unico modo di recupero, accuratamente perseguito, decisamente più probabile dato il maggior numero di carte disponibili sia nelle mani dei giocatori che nelle pile) è diventata secondaria (e vi capiterà di usarla al più un paio di volte durante una partita). Resta, nonostante il tentativo di sfruttare il successo del predecessore riciclandone il nome, un titolo robusto, estremamente piacevole da giocare, semplice, compatto, veloce, focalizzato e cattivo quanto basta. Inevitabile la componente aleatoria, che lascia tuttavia ampio spazio a piccole ma significative scelte tattiche.





Hostage Negotiator



di A. J. Porfirio
Van Ryder Games, Cosmic Group,
2015
N. Giocatori: 1
Durata: 20 minuti

Il Negoziatore è un film del 1998 con Kevin Spacey e Samuel L. Jackson, e questo Hostage Negotiator me lo ha subito ricordato, come mi ha ricordato tutte le scene in cui, in film o telefilm, un malvivente si barricata in un luogo con degli ostaggi, e appare sulla scena la figura del negoziatore che, telefono in mano (fisso o mobile, a seconda dell'epoca), tenta di risolvere la situazione nel miglior modo possibile per i poveri ostaggi. Due campagne *Kickstarter* hanno concretizzato l'idea di un gioco da tavolo su questo tema, raccogliendo 47.000 dollari la prima volta, e 181.000 nell'espansione *Crime Wave*, giocabile in realtà anche da sola. Notare che il gioco è strettamente per una persona, non ci sono varianti per due o più, e no, non potete interpretare il rapitore.

La situazione iniziale ci presenta un rapitore (scelto dai tre disponibili nella scatola base), un certo numero di meeple/ostaggi e una pedina

su una scala che indica la tensione. Ogni rapitore ha due carte (estratte da un mazzetto personale) in cui sono dettate le sue richieste (all'inizio sono segrete), in più c'è un mazzetto di dieci carte evento e un evento finale, che dettano i tempi della partita. Nel proprio turno il giocatore ha un certo numero di carte a disposizione (inizialmente solo quelle con il costo zero), ne sceglie una, lancia i dadi, e applica il risultato confrontando il numero di successi con la tabella presente sulla carta stessa. Se la tensione è bassa, si potranno lanciare tre dadi, se è normale due, se è alta solo uno, in più ogni volta che si dovrebbe scendere oltre al livello minimo di tensione viene liberato un ostaggio, mentre invece ne viene eliminato uno se si dovrebbe oltrepassare il massimo.

I dadi presentano tre facce vuote, due con un successo, e una con un successo parziale, che potrà essere convertito in un successo pieno scartando due carte da quelle a disposizione. Sono anche presenti i numeri da uno a sei, da utilizzare in determinate occasioni (solitamente un check dettato dalle carte).

Gli effetti possibili sono: ottenere punti conversazione (che potranno essere spesi a fine turno per acquistare carte più potenti, ma sempre da usare una volta sola), abbassare o

alzare il livello della tensione, rilanciare un dado, fino a quelli presenti sulle carte più potenti, come aggiungere altri dadi, liberare gli ostaggi ed anche eliminare il rapitore (un classico cecchino). Se sono state rivelate le richieste, il giocatore può anche decidere di esaudirle, ottenendone i relativi vantaggi e svantaggi. Notare che su tutte le carte sono anche presenti effetti negativi (solitamente da applicare quando non si ottiene alcun successo), anche pesanti, come l'eliminazione di un ostaggio.

Quando il giocatore decide di terminare il turno (o un effetto lo forza a farlo) può utilizzare i punti conversazione accumulati per comprare nuove carte (un punto si può ottenere anche scartando una carta senza utilizzarla), dopodiché scarta le carte utilizzate ed infine scopre una carta dal mazzetto degli eventi e ne applica gli effetti (anche qui ci sono effetti vari, tra cui anche richieste di minore entità, rispetto alle due principali, che potranno essere esaudite nel corso dei prossimi turni). Notare che tutte le carte che sono state utilizzate in questo turno non potranno essere riacquistate nel turno successivo, ma dovranno attendere due turni per ritornare in gioco, e questo vale anche per quelle a costo zero.





Lo scopo della partita è quello di riuscire a liberare tutti gli ostaggi e catturare il rapitore (la cattura si verifica quando si applica una liberazione quando non ci sono più ostaggi), mentre si perde la partita se si verifica una di queste tre condizioni: vengono eliminati più della metà degli ostaggi, il rapitore fugge (in base a determinati effetti), o non si può pescare un nuovo evento perché il mazzo si è esaurito.

Alla prova del tavolo le decisioni da prendere sono molte: quali carte giocare, in quale sequenza, se puntare ad abbassare la tensione o accumulare punti conversazione (o entrambe), quali carte conservare per il turno successivo, se giocare un turno di attesa senza fare azioni (quindi preparandosi per quello successivo), e quando lanciare "l'assalto finale" (sfruttando tutto quello che si ha accumulato); ma per ogni decisione presa ci si deve presentare davanti al giudizio dei dadi, è come fare una puntata al tavolo verde, e attendere il risultato del fato.

Se dividiamo i cooperativi in due famiglie, in base al meccanismo con il quale si eseguono le azioni, si può dire che ci siano quelli in cui l'azione dei giocatori ha un esito certo (es. Pandemia) e quelli in cui è un evento casuale a determinarne l'effetto (es. Ghost Stories). Questo Hostage Negotiator fa parte della seconda famiglia, quindi bisogna valutare che il caso (o la fortuna) è sempre in agguato, e nonostante i correttivi e le pianificazioni, bisogna considerare la possibilità che anche il

lancio di cinque dadi ci dia solo facce vuote (quindi zero successi, che possono portare al telefono sbattuto in faccia, moria di ostaggi, rapitore in fuga, e partita persa). D'altra parte la stessa casualità fa sì che non possa esistere una strategia assoluta, ovvero che sia possibile "risolvere" il gioco, decretando l'inutilità di giocare altre partite.

Se accettate questo livello di casualità, apprezzerete il punto forte di Hostage Negotiator, ovvero la caratterizzazione dei rapitori attraverso le regole particolari che ognuno di questi utilizza: il sistema è sufficientemente flessibile da creare situazioni molto differenti per ognuno di loro. È vero che il gioco base ha solo tre rapitori, ma sono stati pubblicati ben otto "Abductor pack", ovvero otto bustine che contengono ognuna otto "episodi" differenti di questo "serial" da tavolo (per fare un esempio della varietà, in un episodio i rapitori sono due fratelli gemelli, dai caratteri opposti, in un altro dobbiamo affrontare un'intera setta, o una situazione che ricalca da vicino "Il Negoziatore", e così via). È vero che la sorpresa nello scoprire le caratteristiche di ogni rapitore non si può replicare completamente nei tentativi successivi, ma ci sarà il vantaggio di poter utilizzare l'esperienza come elemento a nostro favore (e in questo gioco l'esperienza premia: c'è proprio la sensazione di capire sempre più il nostro "avversario" virtuale).

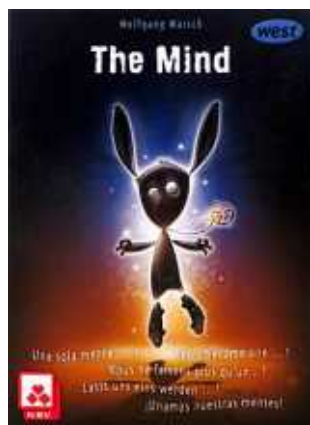
La seconda scatola base, *Crime Wave*, propone contenuti alternativi (tre nuovi rapitori

e un nuovo set di carte conversazione, che può anche essere combinato con quello base in vari modi) in un formato maggiorato, sia nella scatola (che può contenere la prima scatola e tutte le espansioni, organizzandole in un simil-schedario), che nei materiali (plancia e dadi più grandi, e meeple diversificati uomo/donna). Completano la ricca dotazione di espansioni due bustine di negoziatori (ognuno ha un potere speciale differente, che può essere utilizzato una volta in partita) e una bustina di richieste (la "Demand Pack", dove ogni rapitore ottiene una nuova carta, che ne aumenta la rigiocabilità). Notare che la serie non è finita qui, dato che in *Crime Wave* si cita anche la prossima espansione: "Career" che immagino darà la possibilità di giocare una serie di partite strutturate come una campagna (tra parentesi, già nel gioco base il regolamento riportava una pagina in cui segnare i traguardi raggiunti, come avviene nei videogiochi).

Di recente è stata pubblicata anche una versione per smartphone (Android/iOS), con meccaniche uguali, tre rapitori di base e altri quattro da sbloccare/acquistare. Il tutto funziona, anche se tecnicamente ho trovato la versione Android un po' "pesante", ma è inevitabile essendo stata realizzata con Unity (immagino per semplificare il porting su altre piattaforme). In ogni caso, permette di giocare a Hostage Negotiator pagando una frazione del costo del gioco "analogico", ottenendo la stessa soddisfazione.



The Mind



di Wolfgang Warsch
Nürnberger-Spielkarten-Verlag,
dV Giochi, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 10-20 minuti

C'è una piccola casa editrice, il suo nome è una sigla, NSV, che significa Nürnberger-Spielkarten-Verlag, alla lettera "editore di carte da gioco di Norimberga". Un nome poco altisonante che cela un catalogo di tutto rispetto, costituito principalmente da carte da gioco tradizionali ma non solo. Il loro intuito negli ultimi anni si è dimostrato piuttosto efficace. Nel loro catalogo: Qwixx, nominato per lo Spiel des Jahres del 2013, The Game, nominato per lo stesso premio nel 2015, Qwinto, raccomandato nel 2016 dalla giuria di quel premio e The Mind, tra i nominati di quest'anno.

Wolfgang Warsch, austriaco, quasi quarantenne, microbiologo, nel tempo libero sviluppa giochi da tavolo e lo fa con discreto successo visto che ben tre giochi che portano la sua firma sono finiti nelle selezioni di Spiel des Jahres e Kennerspiel des Jahres di quest'anno. Uno di questi è, appunto, The Mind.

Più che un gioco The Mind è un esercizio di intelligenza collettiva o, se preferite, di pensiero olistico. Un mazzo di cento carte, numerate da uno a cento, vengono distribuite ai giocatori che devono giocare in sequenza. Lo devono fare senza potersi parlare ma semplicemente intuendo quando sia il momento di giocare ciascuna carta della propria mano. Un sistema così lontano dai giochi da tavolo canonici che molti, dalla sola descrizione, rifiutano di riconoscerlo come tale.

In effetti non lo è se non nella misura in cui riesce a regalare un'esperienza vissuta in prima persona, dove i giocatori, e non i pezzi del gioco, sono i protagonisti.

The Mind è un gioco cooperativo. Una partita comincia in modo semplice, distribuendo una sola carta a testa. A un cenno comune i giocatori, senza comunicare, calano la propria carta quando ritengono sia il momento opportuno. Questo è il primo livello. Al secondo le carte distribuite sono due e così via fino a 8, 10 o 12 livelli a seconda del numero di giocatori. Fallire implica la perdita di una vita tra quelle ottenute a inizio partita in quantità limitata ma riguadagnabili con il

superamento di alcuni livelli. Un'altra carta permette, se usata, di far scartare pubblicamente la carta più bassa di ciascun giocatore, facilitando i successivi ragionamenti deduttivi. Anche questa tipologia di carte, come per le vite, può essere riguadagnata con il superamento di certi livelli.

Se il gioco di per sé non implica alcun ragionamento tattico o strategico, tantomeno calcoli o ottimizzazioni, la piacevolezza che regala quando i giocatori hanno sviluppato una buona capacità di sincronizzazione del tempo, abilità che per essere affinata richiede qualche partita con gli stessi giocatori, è senza dubbio appagante. La sfida offerta dal gioco è stimolante e di rado i giocatori che perdono l'ultima vita non hanno voglia di riprovarci immediatamente.

Di sicuro è un gioco controverso perché, con una manciata di carte, riesce a mettere in discussione il concetto stesso di gioco; eppure la soddisfazione nel giocarlo è impareggiabile se paragonato con la sua durata, mai oltre i venti minuti, e con la sua portabilità. The Mind, come altri interessanti giochi di NSV, è localizzato da dV Giochi.





One Deck Dungeon



di Chris Cieslik

Asmadi Games, MS Edizioni, 2016

N. Giocatori: 1-2

Durata: 30-45 minuti

One Deck Dungeon (ODD) è, come si può capire dal nome, un dungeon crawler contenuto in un solo mazzo di carte, ma in realtà dentro la scatola ci trovate anche cinque avventurieri (al femminile), cinque carte dungeon/boss finale, segnalini a forma di cuore per le ferite, cubetti per le pozioni e un po' di dadi colorati.

Con la scatola base si può giocare in 1/2 persone, per arrivare a 3/4 ci vuole l'espansione (che può essere giocata anche a sé stante, sempre da 1/2 persone); per quanto riguarda le meccaniche, sostanzialmente ad ogni turno si affronta una carta (che può essere un mostro o una trappola) nella quale si deve cercare, con i dadi a disposizione di ogni personaggio (che rappresentano le caratteristiche di forza, agilità, e abilità magica), di "coprire" tutte le caselle presenti sulla carta stessa: ci sono poche regole, prima vanno coperte le caselle marcate come "armatura" e si deve sempre rispettare

l'associazione del colore tra dado e casella (ovvero, non si può usare un dado di forza su una casella che richiede agilità); dopo aver usato i dadi (si possono creare dadi "jolly" applicabili ovunque usando il valore minimo tra due dadi), tutte le caselle non coperte causano ferite (quando si perde l'ultimo punto vita la partita è persa) oppure una perdita di tempo (si scartano carte dal mazzo). Notare che i mostri e le trappole (che possono essere affrontate scegliendo tra due diverse caratteristiche) hanno abilità speciali che cambiano le regole o introducono ulteriori difficoltà.

La carta appena affrontata (e qui secondo me sta la parte più geniale del gioco) si può utilizzare per migliorare il personaggio in tre differenti modi (ci sono sezioni lungo i tre lati della carta che lo indicano): come oggetto (aumentando i dadi a disposizione), come abilità o pozione (aumentando le abilità speciali del personaggio o le pozioni a singolo utilizzo), oppure come punti esperienza (quando se ne hanno a sufficienza si può passare di livello, fino al quarto, aumentando il numero di oggetti e abilità che si possono avere). Quando si esaurisce il mazzo (e ad ogni turno vanno sempre scartate due carte) si passa al livello successivo (ricostruendo il mazzo rimescolandone gli scarti), e alla fine del terzo livello si affronta il boss finale, sconfitto il quale si vince la partita (lo scontro finale è leggermente diverso dagli altri in quanto si giocano più round, non uno solo, fino alla vittoria o alla sconfitta). Notare che per diversificare i vari livelli la carta dungeon stabilisce regole particolari e riporta caselle che vanno aggiunte ad ogni mostro e trappola (che vanno tappate assieme a quelle della carta), e al 2° livello andranno considerate le caselle del primo e del secondo, al 3° quelle del primo, secondo e terzo (aumentando la difficoltà a ogni passaggio); in

più, il fatto che si scartano spesso delle carte (sia per il tempo che passa che per i miglioramenti ottenuti) fa sì che difficilmente incontreremo gli stessi mostri ad ogni passaggio; e l'assottigliamento del mazzo rende più brevi i livelli (e quindi riduce il tempo a disposizione per migliorarsi).

Tutto sommato il gioco è divertente (è sempre divertente lanciare dadi) e ricco di scelte da fare: quando usare le abilità speciali, quale miglioramento ottenere dalle carte, come affrontare le trappole, tutte scelte che si riesce a comprendere meglio con l'esperienza. Naturalmente c'è sempre in mezzo il lancio di dadi, e quindi un po' di alea va messa in conto (per la statistica un lancio con media 2 è uguale ad uno con media 5, ma gli effetti sul vostro personaggio sono piuttosto differenti). In ogni caso ODD è un gioco impegnativo (come devono essere tutti i cooperativi): già con il primo dungeon (che sulla carta è il più facile) ci vorranno un po' di partite per riuscire ad arrivare alla fine e vincere; e se esaurirete tutte le possibilità date dai cinque dungeon (moltiplicati i cinque personaggi) c'è sempre l'espansione, che aggiunge altri cinque personaggi, cinque dungeon, un nuovo mazzo di carte e alcune regole aggiuntive (come il veleno o effetti particolari come l'eliminazione di dadi dalla partita).

E parlando di longevità oltre alla partita singola si può giocare una campagna (nella scatola c'è un blocchetto di fogli per segnarsi i miglioramenti), oppure una campagna articolata in una modalità storia seguendo le indicazioni nel sito dell'editore (in pratica c'è un racconto che collega tra loro i vari dungeon); in più sempre dal sito si può scaricare un personaggio e un dungeon/boss extra. E su Steam c'è la beta della versione per PC/Mac, se volete giocarlo sullo schermo anziché sul tavolo.



Perdition's Mouth: Abyssal Rift



di Thomas Klausner, Timo Multamäki,
Kevin Wilson

Dragon Dawn Production, Giochix.it,
2016

N. Giocatori: 1-6

Durata: 30-180 minuti

Perdition's Mouth (*Abyssal Rift* dovrebbe essere il primo capitolo di un'annunciata trilogia) appartiene ad una nuova, interessante, categoria di dungeon crawler basata su meccaniche da eurogame, con basso impatto della fortuna e alto livello di programmazione.

Da uno a sei giocatori, in modalità di collaborativo puro, si trovano ad affrontare il classico dungeon: il gioco base propone otto scenari, la missione richiesta è solitamente quella di raggiungere l'uscita fronteggiando (o evitando) l'orda di nemici formati da una razza insettoide e dei cultisti.

Veniamo al sodo e al citato legame con gli eurogame: presto detto, Perdition's Mouth si basa sulla famosa "rondella" di Mac Gerdts (*Antike*, *Imperial*, *Hamburgum*, *Navegador*). Immaginate le classiche azioni di un dungeon crawler (muovere, attaccare, eseguire l'azione

speciale della scheda personaggio, pescare carte) spalmate sugli spicchi della rondella: la differenza principale rispetto ai giochi citati è che qui gli spazi sono esclusivi, gli spicchi possono avere differenti postazioni, ma queste possono essere occupate da un solo giocatore. Il concetto, però, è assai simile: i giocatori sono obbligati, ad ogni turno, a spostarsi su uno spicchio diverso, per farlo consumano punti azione, i punti restanti vanno a potenziare l'azione. Così se il nostro eroe ha cinque punti azione e ne consumiamo due per scegliere il movimento, potremo muoverci di tre spazi, a meno di altri potenziamenti che possono venire dalle carte. Gli spazi azione hanno interessanti varianti; così l'attacco lo troveremo in differenti posizioni: abbinato al movimento per la carica, con il bonus di una pesca aggiuntiva, oppure ottimizzato per attacco corpo a corpo o a distanza. I nemici hanno una rondella simile su cui troviamo riportate le azioni base movimento/attacco/evocazione: al turno di gioco dei mostri si pesca una carta dal mazzo reazione, e si sposta un indicatore degli spazi corrispondenti eseguendo un numero di azioni variabile e non prevedibile. Il citato mazzo reazione è quello che, in pratica, sostituisce il classico dado: ci sono dei modificatori che vanno da -1 a +4, le carte si pescano anche negli attacchi e i valori si sommano alle statistiche base dei personaggi o dei mostri per determinare la riuscita, o meno dell'azione.

La rondella obbliga ad approcciare il dungeon crawler in maniera totalmente diversa: può essere spiazzante doversi muovere senza attaccare o attaccare senza muovere, i giocatori sono obbligati a coordinarsi sia per le azioni da scegliere che per i movimenti da compiere. I personaggi hanno una bella varietà, come si vede facilmente dalle rispettive schede, dove sono riportate le statistiche base: punti azione, attacco a distanza, attacco corpo a corpo, difesa e ferite che l'eroe può assorbire prima di essere eliminato. Inoltre ogni personaggio ha un'azione speciale riportata sulla scheda e un dedicato mazzo di carte: molti spicchi azione permettono di pescare carte da questo mazzo che rappresentano equipaggiamenti, bonus, o semplici modificatori da applicare alle azioni base.

Il gioco dà sicuramente il meglio di sé giocato in modalità campagna, ma è godibile anche con gli scenari singoli: si è preferito stampare quattro differenti tabelloni fronte retro, al posto delle classiche plance componibili, con il risultato di guadagnare in immediatezza a discapito della varietà. Perdition's Mouth è un modo nuovo di vivere i dungeon crawler, che potrà far storcere il naso a parte dei puristi del genere, ma anche aprire questa tipologia di giochi ad un pubblico diverso.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Pocket Mars



di Michał Jagodziński
Board&Dice, MS Edizioni, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 15-30 minuti

Ormai divenuto argomento di attualità, il pianeta Marte e le missioni di esplorazione che lo hanno interessato e che lo riguarderanno nell'imminente futuro sono temi divenuti così popolari da aver influenzato le ambientazioni di molti giochi a tema spaziale degli ultimi due anni. Tra questi, uno dei più recenti (sebbene la sua ideazione risalgia al 2015) è Pocket Mars, del polacco Michał Jagodziński. Il canovaccio del gioco è ormai scontato, la terra sta progressivamente divenendo inospitale e astronauti vengono inviati sul pianeta rosso, in apposite infrastrutture, per iniziare la colonizzazione.

La scatola, piccola, contiene carte e cubetti. A ogni giocatore è assegnata una carta astronave, sulla quale tener traccia della propria energia, e sette cubetti del proprio colore, i coloni appunto. Cinque carte edificio vengono piazzate al centro del tavolo, Marte.

Le altre carte sono progetti e ogni giocatore riceve la propria mano iniziale di quattro carte che divide in carte nel modulo di preparazione, due a faccia coperta in due slot di fronte al giocatore stesso, e carte da tenere in mano.

Le carte progetto sono multifunzione e la loro attivazione porta a esiti differenti se giocate dalla mano o dal modulo di preparazione. In particolare, ogni carta appartiene a una delle cinque sfere della colonizzazione (ecosistema, energia, scienza, acqua e costruzione), riporta un valore numerico (compreso tra 0 e 7) e riporta due azioni descritte con un testo, una si attiva se la carta è giocata dalla mano, l'altra se è giocata da un modulo di preparazione.

Ogni turno è composto da una sola azione scelta tra giocare carte, dalla mano o dai moduli di preparazione (propri o degli avversari), caricare coloni sull'astronave o recuperare energia scartando carte. Le carte giocate dalla mano vengono semplicemente scartate, quelle giocate dai moduli invece vengono spostate sotto all'edificio di tipo corrispondente e, a seconda del valore della carta giocata, offrono l'opportunità di trasferire propri coloni dall'astronave all'edificio stesso.

Quando uno dei giocatori ha inviato tutti i propri sette coloni su Marte la partita termina immediatamente e vengono assegnati punti per la distribuzione dei coloni sugli edifici premiando sia la concentrazione su un solo edificio sia la distribuzione tra gli edifici, oltre che il fatto di aver occupato, grazie a specifici progetti, posti più remunerativi all'interno degli edifici stessi.

A dispetto della piccola confezione Pocket Mars è un gioco da non sottovalutare. Richiede

una buona dose di ragionamento oltre a garantire una forte interazione tra i giocatori, alimentata dalla possibilità di utilizzare carte nei moduli di preparazione degli avversari. Questa azione è resa strategica dal fatto che, pur non potendo conoscere l'azione riportata sulla carta che è preparata a faccia coperta, il dorso ne identifica la tipologia. Non bastasse, molte delle azioni offerte dalla carte sovvertono il regolamento base e influenzano fortemente la partita degli avversari.

Sebbene il legame tra dinamiche di gioco, materiali e ambientazione non sia particolarmente coeso, Pocket Mars è un gioco riuscito che si colloca di diritto in quella tipologia di giochi costituiti da pochi componenti e con durata limitata ma che richiede una discreta riflessione. Il gioco, che può ospitare fino a un massimo di quattro giocatori, prevede una variante in solitario e una, suggerita ai giocatori più esperti, con draft della mano iniziale. La localizzazione è stata curata da MS Edizioni.





Purrrlock Holmes: La Pista di Miaoriarty



di Stephen Sauer
IDW Games, Asterion / Asmodee
Italia, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-30 minuti

In un mondo parallelo, sia l'investigatore residente a Londra al 221B di Baker Street che il suo acerrimo nemico sono due felini, la cui rivalità è rimasta comunque intatta. I giocatori, nel ruolo di ispettori di polizia, devono aiutare Purrrlock Holmes a incastrare il perfido Miaoriarty prima che riesca a scappare da Londra.

Cuore del gioco è un mazzo di sessanta carte, ciascuna delle quale ritrae uno di cinque sospetti (altrettanti animali) e un'ora (compresa fra le una e le dodici); la qualità delle carte (materiali e illustrazioni) è buona. Completano la dotazione cinque schede personali, altrettanti piedistalli di plastica per le carte e alcuni segnalini "impronta" (di valori compresi fra uno e tre).

Il gioco si basa su classiche meccaniche di deduzione: ad ogni giocatore è assegnata una carta del mazzo, la sua "indagine" (che solo gli avversari possono vedere); per ottenere

informazioni deve giocare due delle quattro carte che ha in mano: ciascuna di queste viene indicata dagli altri giocatori come "traccia" (se ritrae lo stesso soggetto dell'indagine e/o indica la stessa ora o un'ora adiacente a quella della suddetta carta), come "vicolo cieco" altrimenti. L'utilizzo di queste informazioni (e delle carte giocate dagli avversari) permette di ottenere informazioni sulla propria carta nascosta. Una volta per turno, ogni giocatore può tentare di indovinare il colpevole e/o l'ora del delitto, dichiarando cosa cercherà di dedurre. Se indovina, ottiene tanti segnalini quante sono le risposte corrette (e una nuova indagine da risolvere), altrimenti non ottiene niente. Il turno si conclude passando le proprie carte al giocatore successivo e ripescandone due (a meno di non aver sbagliato la deduzione). Per spezzare la linearità del gioco, ciascuno ha la possibilità, una volta per partita, di eseguire un tentativo di deduzione fuori dal proprio turno, al costo di un punto vittoria.

Quando tutti i giocatori hanno eseguito un turno, il segnalino Miaoriarty avanza di un passo sul tracciato delle impronte. Il gioco si

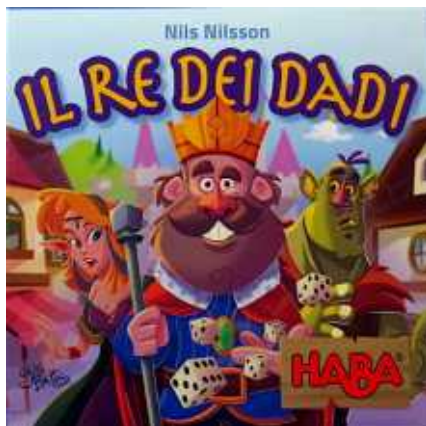
conclude con la cattura del malvivente (il cui segnalino è equivalente ad uno dei segnalini impronta attribuiti dopo una corretta deduzione), o con la sua fuga (se i giocatori sono troppo "lenti"). Nel primo caso vince chi ha accumulato più punti, nel secondo caso tutti perdono e viene "messo all'indice" il giocatore con le peggiori performance.

Purrrlock Holmes: La Pista di Miaoriarty è un gioco leggero, dalla durata contenuta, chiaramente dedicato ad un pubblico familiare/occasionale. Il livello di difficoltà delle deduzioni è medio basso, al punto che non è necessario prendere appunti o note (il che è ideale per giocatori giovani o per introdurre qualcuno al genere logico/investigativo), mentre l'effetto dell'aleatorietà della pesca (sia delle carte che dei gettoni punteggi) può essere determinante. L'opportunità di sfruttare le informazioni sulle carte giocate dagli avversari e la possibilità di giocare fuori dal proprio turno strizzano invece l'occhio ai giocatori più esperti. Una buona memoria può risultare estremamente utile. Probabilmente dà il meglio se giocato in quattro.





Il Re dei Dadi



di Nils Nilsson

HABA, 2017

N. Giocatori: 2-5

Durata: 20-30 minuti

Siete finalmente diventati re! Avete un castello, uno splendido regno con città, montagne, boschi e vallate. Purtroppo non avete sudditi! E non è affatto facile procurarsene, dato che anche i vostri avversari sono nelle stesse condizioni.

Queste le premesse le Il Re dei Dadi, gioco di debutto di Nils Nilsson, incluso nella sempre più ricca linea "Game Night Approved" con cui la

HABA ha allargato la sua offerta anche ad un pubblico familiare o occasionale.

Buoni i materiali contenuti nella piccola scatola quadrata: 65 carte da gioco (luoghi, abitanti e punizioni) e 6 grossi dadi classici (6 facce numerate da uno a sei), le cui facce sono tuttavia colorate a coppie (blu, rosso e verde), in modo che ciascun numero compaia in ogni colorazione due volte. Rapido anche il setup, che prevede di sistemare i luoghi in cinque pile dello stesso tipo, e di associare dal mazzo degli abitanti una carta ad ogni luogo, mentre le punizioni costituiscono un mazzo a sé.

La partita si sviluppa in turni in cui il giocatore attivo lancia fino a tre volte i dadi (dopo il primo lancio può effettuare i successivi con un qualsiasi sottoinsieme di dadi), nel tentativo di soddisfare la richiesta indicata sulla carta abitante. Queste richieste possono riguardare combinazioni di colori, oppure di valori, di sottoinsiemi o sul totale del lancio. Se un giocatore riesce a realizzare in uno qualsiasi dei tentativi una combinazione fra quelle indicate prende la carta e, se ha lo stesso colore del luogo a cui è associata, prende anche una copia di quest'ultimo; gli abitanti scorrono verso destra e una carta nuova viene pescata dal mazzo. Alcune carte conferiscono abilità speciali, oppure possono essere giocate contro

gli avversari.

Se dopo tre tentativi il risultato non permette di prendere nessuna delle carte, il giocatore pesca una carta punizione e tutti gli abitanti scorrono di una posizione, dopo aver scartato quella più a destra. In entrambi i casi la partita prosegue con il giocatore successivo.

Non appena uno qualsiasi dei mazzi (abitanti, punizione, luoghi) si esaurisce, la partita si conclude e si determina il vincitore.

Semplice, immediato, chiaramente ispirato allo Yahtzee, Il Re dei Dadi prova a rinnovare la categoria introducendo un oramai classico espositore mobile, la possibilità di qualche combinazione e una nuova "dimensione" su cui formare le combinazioni vincenti. Non abbastanza per emergere dalla sovraffollata famiglia dei giochi in cui si tirano tre volte i dadi per realizzare una qualche combinazione.

L'impostazione grafica è fumettosa e piacevole, la componente di attacco diretto tollerabile (risulta appetibile quasi esclusivamente in partite con due o al più tre giocatori). L'iconografia è spesso poco intuitiva e richiede buona memoria o la consultazione del regolamento. Sul campo, risulta estremamente gradito ai giovani giocatori (fascia 8-10 anni), mentre tende a trascinarsi un po' con giocatori più grandi.





Santorini



di Gordon Hamilton

Spin Master, Cranio Creations, 2016

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20 minuti

La prima copia di Santorini, creato e prodotto da Gordon Hamilton, risale a quattordici anni fa. La forma non era quella che conosciamo oggi ma la sostanza sì. Un tavoliere a griglia quadrata e un buon numero di blocchi di legno era quanto serviva per giocare. I componenti, tutti bianchi, arrivavano in un sacchetto di rete rosso, insieme al regolamento e a una decina di carte. Di fatto un'autoproduzione dell'autore stesso che cominciò una seria campagna di promozione del suo gioco in cerca di un editore. Nel frattempo, grazie al fatto che il regolamento poteva essere liberamente consultato, molti giocatori si adoperarono per riprodurlo, talvolta con componenti di fortuna, pur di provarlo. Altri ancora stanchi della monotonia monocromatica dei componenti e in fede all'ambientazione, ebbero l'idea di colorare di blu le cupole.

Santorini è un gioco astratto e la semplicità del regolamento è disarmante, tanto che il

dubbio di aver davvero compreso il regolamento è una costante delle prime partite. Ne bastano in realtà poche per sorprendersi della buona profondità celata da un meccanismo così semplice. I giocatori dispongono di due pedine e, a ogni turno, sono obbligati a muoverne una e a costruire un blocco. Il movimento, come quello del re negli scacchi, permette di spostare una propria pedina in una qualsiasi casella adiacente. Il blocco deve anch'esso essere costruito adiacente alla casella in cui la pedina ha terminato il movimento. I blocchi si possono impilare, fino a un massimo di tre; in cima a una torre di tre blocchi può essere costruita una cupola. Durante il loro movimento le pedine possono salire di un piano sfruttando i blocchi posati sul tavoliere, o scendere di quanti piani desiderano. Lo scopo è portare una pedina al terzo piano prima dell'avversario ovvero bloccare l'avversario in modo che non gli sia possibile effettuare una mossa valida e completa, fatta cioè di movimento e costruzione, con nessuna delle proprie pedine.

Sebbene il gioco sia stato pensato per due soli giocatori, esiste la possibilità di giocarlo in tre e anche in quattro (in due coppie). Non bastasse, alcune carte con dei poteri speciali possono essere assegnate ai giocatori per rendere la partita ancora più varia, grazie alle modifiche che le carte stesse, in modo asimmetrico, aggiungono alle regole base di movimento e costruzione.

Il gioco, concepito nel 2004, non ha incontrato subito il favore degli editori, persino Gigamic, colosso francese con un catalogo molto orientato verso i giochi astratti, non colse l'opportunità di produrlo su larga scala. Solo nel 2014, grazie a Roxley Games e alla famosa piattaforma di crowdfunding Kickstarter, Santorini ha visto la luce nella forma in cui lo

conosciamo ora. Il successo, a quel punto conclamato, ha attirato le attenzioni di Spin Master che ne ha prodotto l'edizione destinata alla vendita al dettaglio, distribuita in Italia attraverso Cranio Creations. Il legno è stato sostituito dalla plastica ma le forme, i colori e le grafiche, oltre che un delizioso - quanto inutile - tavoliere rialzato lo hanno reso ancora più accattivante mostrandosi, man mano che il gioco si sviluppa, bello come uno scorcio dell'affascinante Oia, località costiera della nota isola dell'Egeo, della quale il gioco porta il nome.

Difficile aggiungere altro. Se non potete fare a meno di un gestionale profondo e complesso Santorini vi lascerà poco ma in tutti gli altri casi il gioco merita una prova. Sorprenderà la profondità che può offrire un set di regole così esiguo. Personalmente preferisco la versione senza l'utilizzo dei poteri speciali ma ammetto che quelli aggiungono freschezza. Purtroppo la localizzazione del regolamento curata da Spin Master, proprio sulla descrizione dei poteri, poteva essere più accurata.





Seikatsu



di Matt Loomis, Isaac Shalev
Red Glove, HUCH!, IDW Games, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 15-30
minuti

Il connubio tra gioco astratto e ambientazione giapponese risulta sempre appropriato e vincente, oltre che molto gettonato, ed anche il nuovo gioco edito da Red Glove, Seikatsu, ne è una conferma. Gli autori, una coppia di americani con diverse collaborazioni alle spalle, hanno ambientato il loro ultimo lavoro nei giardini giapponesi, popolati da belle pagode, variopinti uccelli e fiori dai toni delicati.

Nella scatola troviamo il tabellone, su cui compare una griglia centrale di forma esagonale suddivisa in 36 spazi circolari ed un bordo esterno distinto in tre zone di diverso colore, inoltre è presente un sacchetto pieno di tessere: 32 riportano l'immagine di un uccello circondato da una ghirlanda di fiori mentre 4 raffigurano una carpa, che funge da jolly. Ci sono 4 tipi diversi sia di fiori che di uccelli ed ognuno di questi

compare 8 volte sulle tessere, in diverse combinazioni.

Il setup si realizza in pochi passi, è sufficiente collocare nel mezzo il tabellone ed estrarre alcune tessere dal sacchetto; 2 o 3 andranno già piazzate sul tabellone mentre le altre andranno distribuite ai giocatori, 2 a testa.

In questo gioco l'aspetto curioso è legato alla prospettiva, ogni giocatore infatti viene associato ad una zona del tabellone, contraddistinta da un particolare sfondo colorato, e dovrà costruire la propria strategia tenendo soprattutto in considerazione il posizionamento della sua pagoda e del paesaggio che da lì si ammira.

I turni si svolgono con tre semplici azioni per ogni giocatore: giocare una tessera, conteggiare gli eventuali punti e pescare una nuova tessera. Le regole di piazzamento sono molto semplici, occorre sempre occupare uno spazio vuoto adiacente ad una tessera già piazzata. Nella prima fase della partita il punteggio si realizza considerando solo gli uccelli, in particolare si totalizzano punti se si riesce a posizionare la tessera vicino ad altre adiacenti che raffigurano lo stesso volatile (1 punto per ogni tessera

uguale). Una volta che sono state posizionate tutte le tessere e la griglia è così completa, cioè dopo 17 turni se si gioca in 2 o 11 turni se si gioca in 3, il gioco termina e si può effettuare il secondo e più importante punteggio. In questo caso ogni giocatore dovrà procedere considerando la prospettiva della propria pagoda, individuando le sette righe di tessere ad essa perpendicolari, 2 saranno composte da 4 tessere, altre 2 da 5 tessere e le restanti 3 da 6 tessere. Per ognuna di queste righe si dovrà determinare il set più grande di fiori identici, che darà punti in funzione della sua numerosità: 1 punto per 1 fiore, 3 punti per 2 fiori, e così via fino ad arrivare a 21 punti se si ha una fila da 6 composta tutta da tessere con lo stesso fiore.

Un gioco elegante, semplice, che affascina per la sua tematica, per la qualità dei materiali e l'accuratezza della grafica, che contribuiscono anche a smorzare un po' la freddezza tipica dei giochi astratti. Grazie alla sua durata contenuta si presta ad essere giocato più volte di seguito; il gioco è pensato per esattamente 3 giocatori, configurazione che effettivamente funziona meglio, ma propone interessanti varianti anche per 2 e 4 giocatori, oltre alla versione in solitario.





Spirits of the Forest



di Michael Schacht
ThunderGryph Games,
GateOnGames, Tcg Factory, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 15-30 minuti

La storia di *Spirits of the Forest* parte da lontano, con la pubblicazione di *Web of Power / Kardinal & König* (2000), arguto gioco di maggioranze di ambientazione medievale ispirato al continuo conflitto fra potere ecumenico e potere temporale (riedito con piccole variazioni come *China* prima e *Han* poi) a cui ha fatto seguito, nel 2001, *Kardinal & König - Das Kartenspiel*, gioco di carte che cattura alcune delle meccaniche del gioco originale. Anche questo titolo ha visto svariate riedizioni, in cui è cambiato per lo più il numero di giocatori: da tre a cinque nell'originale, esattamente due in *Richelieu* (versione del 2003 edita da Ravensburger) e da uno a quattro in questo *Spirits of the Forest*.

Molto belli i materiali: robuste tessere rettangolari (di otto colori diversi, ciascuna riportante uno o due simboli - spiriti e poteri), alcuni segnalini (favori), una manciata di

gemme colorate e una piccola plancia utilizzata per il gioco in solitario. Una versione deluxe (ottenibile esclusivamente aderendo alla campagna di finanziamento dal basso) comprende una serie di moduli di espansione e sostituisce i componenti di cartone con altrettanti elementi in legno e le gemme con segnalini di metallo.

Il gioco ha un regolamento molto semplice: si dispongono le tessere a faccia scoperta su quattro righe, e si dispongono otto segnalini a faccia coperta su altrettante tessere. A turno ciascun giocatore deve prendere dalla plancia una o due tessere, rispettando le seguenti regole: le tessere selezionate devono trovarsi su uno dei lati liberi delle righe, devono essere dello stesso colore e la somma dei simboli spirito che contengono non può essere superiore a due; eventuali segnalini favore presenti su di essi entrano nella propria dotazione, possono essere esaminati in qualsiasi momento e verranno resi pubblici alla fine del gioco. Per ogni tessera prelevata su cui sia presente una gemma di un avversario, il giocatore deve rimuovere dalla propria riserva una gemma. Se la tessera ne contiene una del proprio colore, questa viene invece recuperata. Dopo la fase di presa, il

giocatore può piazzare una propria gemma su una qualsiasi tessera che non ne abbia già una sopra.

Il gioco prosegue fino all'esaurimento delle tessere. Quindi si valutano (utilizzando anche i segnalini ottenuti durante la partita) le maggioranze di simboli in ciascuno dei nove tipi di spirito e tre forme di potere: per ciascuno il detentore della maggioranza totalizza tanti punti quanti sono i simboli che ha collezionato, chi non ha nemmeno un simbolo perde tre punti, agli altri non tocca niente.

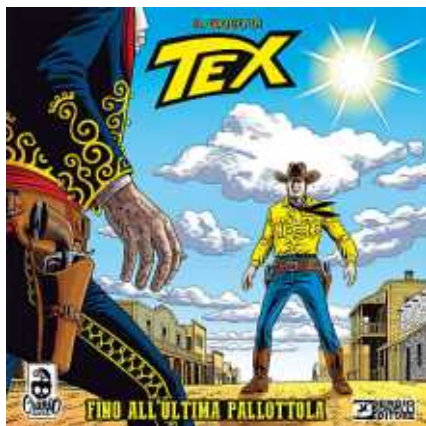
Spirits of the Forest ha tutte le caratteristiche tipiche dei giochi di Michael Schacht: un sistema di poche regole ben rodute (quasi come un gioco astratto) che lasciano ampio spazio a decisioni significative a livello sia tattico che strategico. Il solitario, vero elemento innovativo, ha un impianto classico (quasi da gioco di carte), ma funziona egregiamente. Il gioco in due è quello più teso e strategico, e tende naturalmente a diventare più caotico al crescere del numero di giocatori. Non una assoluta novità, quindi, ma una reinterpretazione in chiave attuale di un gioco che è invecchiato egregiamente.





di Fabio "fablo" Cambiaghi

Tex: Fino all'Ultima Pallottola



di Giuliano Acquati, Fabio Civitelli,
Simone Luciani, Lorenzo Tucci
Sorrentino
Cranio Creations, 2018
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20-60 minuti

Seicentonovantatré. Tanti sono gli albi pubblicati da Sergio Bonelli che raccolgono le storie di Tex Willer, icona del fumetto western, ideato nel 1948 da Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini, tutt'ora in corso di pubblicazione. Per festeggiare i settant'anni di Tex, Sergio Bonelli Editore e Cranio Creations hanno collaborato per realizzare "Tex: Fino all'ultima pallottola", un gioco da tavolo che trasporta i giocatori in una delle ambientazioni più genuine e longeve del panorama fumettistico italiano.

Si gioca divisi in due squadre, buoni contro cattivi. Da una parte Tex e i suoi pards, dall'altra i fuorilegge, scelti tra gli storici antagonisti del celebre ranger.

Ogni giocatore interpreta un personaggio del quale ottiene una figura da assemblare, una plancia e un mazzo di carte azione personali. A ciascuno sono anche consegnati sei dadi

speciali, sulle cui facce sono stampati i simboli che permettono l'attivazione delle azioni. La partita è scandita dal susseguirsi di eventi pescati da un mazzo di carte evento e termina con l'esaurimento di questo mazzo, a meno che una delle due fazioni non abbia raggiunto prima il punteggio massimo.

A questa fase preparatoria segue quella di pianificazione delle azioni, tramite il lancio dei dadi. Questa fase avviene simultaneamente ed è piuttosto frenetica perché completarla prima degli altri è vantaggioso. In sostanza i giocatori lanciano ripetutamente i propri dadi, anche mettendone alcuni da parte, per collezionare l'assortimento di simboli desiderato. Chi per primo si ritiene soddisfatto, prenota una posizione sul tracciato dell'ordine di gioco, che fornisce ulteriori vantaggi a chi sceglie le prime posizioni mentre infligge svantaggi a quanti si vedono costretti a scegliere le ultime.

Inizia a questo punto la fase delle azioni. I simboli dei dadi, in varie combinazioni, permettono di pescare carte azione sia dal mazzo comune che dal proprio mazzo. In alternativa quei simboli possono essere spesi per giocare carte, il cui costo è rappresentato sulla carta stessa.

Scopo principale delle azioni è colpire gli avversari per far perdere loro dei dadi, limitando così le loro azioni nei turni

successivi. Se un giocatore perde il suo quarto dado, riprende tutti i dadi persi ma la squadra avversaria segna un punto.

Risultati di dadi poco utili, a meno che qualche evento non lo vieti, possono essere convertiti in pallottole che fungeranno da simboli jolly per le azioni dei turni successivi, lasciando più controllo ai giocatori. Resta inteso che il gioco non ha velleità d'essere un gestionale serrato e l'alternanza tra la fase di riflessi e coordinazione oculo-manuale, con quella più pacata e ragionata delle azioni, tiene vivace il ritmo di gioco garantendo una buona dose di divertimento.

La scalabilità non è il punto di forza di questo gioco. Sebbene il regolamento preveda di poterlo giocare anche in due giocatori soltanto, alcune carte azione sembrano perdere di senso quando i giocatori sono così pochi. In sei giocatori invece, la partita rischia di diventare più lunga del previsto, lasciando una sensazione eccessiva di ripetitività. Ancora, giocarlo in numero dispari di giocatori non ha senso e questa possibilità sembra non essere nemmeno contemplata dal regolamento.

Resta comunque un buon prodotto che ha saputo unire, in modo riuscito e piacevole, il mondo del gioco e quello del fumetto integrando in modo armonioso i bei disegni di Fabio Civitelli e le meccaniche tipiche dei giochi moderni.





Triad



di Klaus Nehren
WBS Games, 2018
N. Giocatori: 2
Durata: 20-30 minuti

Prendete una scacchiera composta da una griglia di 6x6 caselle, prendete 2 set di dadi speciali, che riportano solo i valori 1,2,3, con lo stesso numero riportato sulle facce opposte del dado: è quello che serve per giocare a Triad. Lanciate i dadi ad inizio partita: è l'unico momento in cui interviene l'alea, perché successivamente sarà tutto nelle mani dei due contendenti, e Triad, diversamente da quanto può apparire da un superficiale esame della componentistica, è da collocare tra gli astratti da scacchiera più che tra i giochi di dadi. L'autore, del resto, è appassionato sia di astratti che di giochi di dadi.

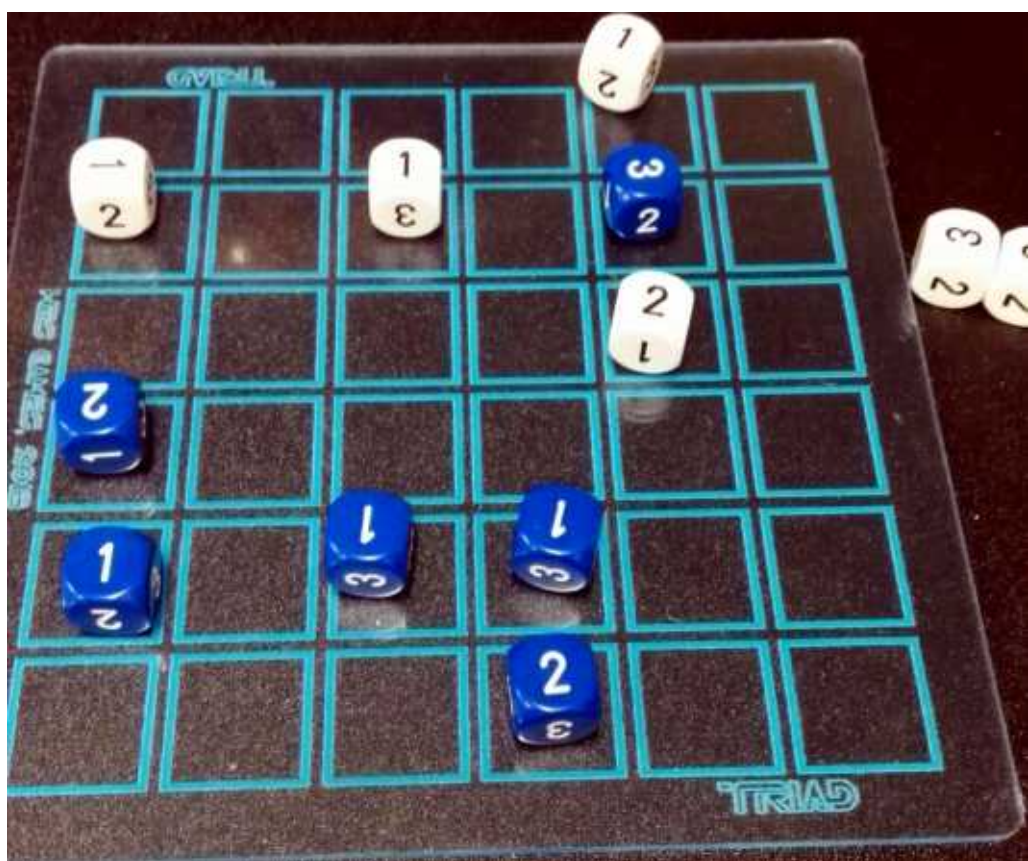
Dopo il lancio i giocatori dispongono i dadi agli opposti lati della scacchiera, ordinandoli in base al valore. Al proprio

turno devono muovere un dado del loro colore, che significa girarlo in modo che la faccia mostri un numero diverso e spostarlo di tanti spazi (in orizzontale, verticale, o diagonale). Quindi, se un dado mostra il valore "2", si potrà muovere di uno spazio o di tre, girandolo sul numero corrispondente. Lo scopo è formare delle triadi, linee con tre dadi dello stesso numero o tre valori differenti, ma con la presenza di almeno un dado dell'avversario. Quando si verifica questa condizione il giocatore che ha realizzato la triade rimuove un proprio dado dalla scacchiera, e la vittoria si ottiene rimuovendo tre dadi.

Il regolamento è tutto qui, praticamente in tutti i dettagli. Basta

però qualche mossa per rendersi conto della profondità che offre il gioco, e, come in tutti gli astratti, chi è più portato detta sempre la sua legge. La regola che impone di comporre le triadi con i dadi di diverso colore impedisce l'arrocco sulle proprie posizioni e impone di ragionare con le mosse dell'avversario; allo stesso tempo sono difficili situazioni di stallo, o almeno non le ho riscontrate nelle partite fino ad ora fatte, perché dalle prime mosse si tende ad affollare l'area centrale della scacchiera e le partite non superano la mezz'ora.

Una sfida tra cervelli per gli amanti degli astratti classici, di cui Triad rappresenta una piacevole alternativa.





Watson & Holmes



di Jesús Torres Castro
Ludonova, Space Cowboys, Asterion /
Asmodee Italia, 2015
N. Giocatori: 2-7
Durata: 45-75 minuti

Contea del Devon, Inghilterra, 1956. Agatha Christie, già nota per il successo dei suoi romanzi investigativi, scrive "Dead Man's Folly", tradotto poi in italiano con il titolo "La sagra del delitto". La protagonista del romanzo ottiene l'incarico di organizzare, per una sagra appunto, un finto delitto sul quale i visitatori dovranno indagare. Nel romanzo poi il delitto avviene per davvero e servirà l'intervento di Hercule Poirot, ma ciò che conta è che, con questo romanzo, per la prima volta si cita il Murder Party come gioco di intrattenimento, già praticato in Inghilterra da quasi un secolo.

Gli stessi libri "gialli" - come li chiamiamo noi - di quel tempo, da quelli di Arthur Conan Doyle a quelli della Christie erano essi stessi dei giochi, degli enigmi che il lettore poteva decifrare nel tentativo di indovinare il colpevole prima del protagonista del romanzo.

Fu solo negli anni ottanta che questa idea contaminò il gioco in senso stretto, quello di ruolo e di narrazione prima e poi quello da tavolo inteso come gioco da farsi comodamente seduti intorno ad un tavolo, pur senza dadi o pedine, ma con casi da leggere, indizi da decifrare e deduzioni da trarre. Pietra miliare di questa tipologia di passatempo fu Sherlock Holmes Consulting Detective, pubblicato nel 1981 dalla Sleuth Publications e tradotto in italiano dalla International Team sei anni dopo.

Nella scatola una manciata di casi descritti in fascicoli offrivano la possibilità ai giocatori, in modo cooperativo, di girovagare per la Londra vittoriana a caccia di indizi per risolvere i più singolari delitti nel tentativo, sempre vano, di fare meglio dell'eccentrico investigatore con pipa e cappello. Il successo fu tale che il progetto venne rispolverato nel 2011 dalla Ystari Games, che ne pubblicò una nuova versione tutt'ora nel catalogo di Asmodee Italia con il titolo Sherlock Holmes Consulente Investigativo.

Il successo ottenuto anche da questa seconda edizione ha offerto l'opportunità di spremere ancora un po' questo filone e ha

certamente contribuito alla pubblicazione, alla fine dello scorso anno, di Watson & Holmes, un gioco da tavolo di Jesús Torres Castro, anche questo localizzato per l'Italia da Asmodee.

I due giochi hanno una straordinaria affinità ma anche una differenza sostanziale. Se in entrambi i titoli i giocatori, leggendo brani più o meno lunghi, sono chiamati a ricostruire i momenti salienti di un delitto e a raccogliere indizi nel tentativo di scoprire colpevole e movente, in Watson & Holmes il gioco non è cooperativo. Se, giocando a Sherlock Holmes Consulente Investigativo, i giocatori possono restare in poltrona leggendo, prendendo appunti e discutendo tra loro, nel più recente Watson & Holmes i giocatori sono antagonisti e gareggiano nel tentativo di risolvere per primi il delitto, muovendo le proprie pedine su un piano di gioco costituito da una griglia di carte posate sul tavolo.

Sul retro di queste carte, coperte al centro del tavolo, è indicato soltanto il luogo che rappresentano. I giocatori, con un meccanismo di aste, scelgono in ciascun turno quale luogo visitare e quando ogni conflitto sulle precedenze





è risolto e ogni giocatore si viene a trovare in un luogo diverso, ciascuno raccoglie la carta scelta e ne legge il contenuto sul fronte. Ai giocatori è consentito ovviamente prendere appunti. Così facendo, turno dopo turno, la storia si dipana e si arricchisce di dettagli fino a quando un giocatore non decide di tentare di fornire la soluzione del caso.

Ogni caso è introdotto da un breve brano, che può essere letto o ascoltato grazie a un codice QR stampato sul fascicolo stesso. Sono anche indicate le domande, in genere tre, ai quali i giocatori dovranno rispondere, nel modo più accurato possibile, per vincere la partita. All'interno del pieghevole un altro breve brano fornisce, con le dovute spiegazioni, la soluzione del caso.

Nella scatola, oltre a fascicoli e mazzi di carte per giocare a 13 diversi casi, di difficoltà crescente, sono contenuti pedine e segnalini dei giocatori, per riconoscere i propri movimenti sulla griglia di carte, e gettoni carrozza spendibili per assicurarsi la precedenza nella consultazione. Il regolamento prevede infatti che il giocatore possa scegliere una carta già occupata spendendo segnalini carrozza in quantità superiore, scalzando l'avversario che potrà rilanciare o scegliere un nuovo luogo.

I contenuti sulle carte sono naturalmente più stringati dei lunghi paragrafi da leggere nei fascicoli di Sherlock Holmes Consulente Investigativo, per una pura questione di spazio, cionondimeno consentono di ricostruire con sufficiente dettaglio il susseguirsi degli eventi e offrono la giusta quantità di indizi, alcuni palesi, alcuni più sibillini, che solo un giocatore dotato di buon intuito deduttivo saprà interpretare nel modo corretto. Una cosa è certa, non di rado un dettaglio apparentemente insignificante può celare un indizio decisivo, è quindi sempre opportuno chiedersi la ragione di ogni riga scritta sulle carte.

Altri gettoni permettono di bloccare o sbloccare certe carte, per renderne l'accesso più difficoltoso agli avversari, una pratica che è possibile utilizzare anche per ingannare, facendo credere interessante un luogo che invece non lo è affatto.



Quando un giocatore decide di dare la soluzione, sposta la sua pedina sulla carta Baker Street 221B e consulta la soluzione. In caso di vittoria la partita finisce e il finale viene reso pubblico; in tutti gli altri casi il giocatore, ormai impossibilitato a proseguire conoscendo le risposte, assume il ruolo di Sherlock Holmes, offrendo ai giocatori un'opportunità in più di risolvere il caso grazie agli aiuti che può fornire, naturalmente limitati a quanto previsto dal regolamento, conoscendo le risposte.

Buona la localizzazione operata da Asmodee che ha fatto un ottimo lavoro di traduzione e

adattamento. Da perdonare solo alcune piccole forzature che, solo nei primissimi casi, lasciano un po' attoniti.

Materiali e confezione di qualità coronano un gioco che, seppur con meccanismi tutt'altro che innovativi, ha portato il gioco deduttivo a un nuovo livello in cui i giocatori possono sfidarsi a colpi di intuito, aiutati ogni tanto da un pizzico di fortuna. Neanche a dirlo, il gioco non piacerà a quanti non amano risolvere piccoli rompicapi, giochi di parole e a nessuno di quelli che non trovano intrigante applicare la propria perspicacia per indagare su un delitto.



Altre localizzazioni

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



di Reiner Stockhausen
dlp games, Giochix.it, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-120 minuti

Altiplano

(recensito su [ILSA#48](#))

Il meccanismo centrale di Altiplano ripercorre quanto già visto in *Orléans*: i giocatori pescano da un sacchetto dei gettoni, utilizzati per compiere azioni. Il risultato comporta l'acquisizione di nuovi gettoni che entrano nel sacchetto, attivando in questo modo un motore di produzione di punti. Compito del giocatore è renderlo efficiente e non congestionato da gettoni inutili.

Ottenere i gettoni migliori ai fini del punteggio non basta. Per eseguire le azioni i giocatori devono muoversi su un percorso ad

anello spendendo cibo, anch'esso sotto forma di gettoni. Il cibo impedirà di estrarre gettoni potenzialmente più utili: massimizzare i propri guadagni minimizzando gli spostamenti sarà quindi uno dei primi dilemmi da affrontare. L'interazione, praticamente assente sul fronte delle azioni, si fa sentire sulla mappa a causa della scarsa disponibilità di risorse, che causa una competizione serrata per ottenere quelle di maggior valore. Altiplano è un gioco che all'inizio disorienta, rischiando di apparire cervellotico, ma è un'ottima evoluzione che merita di essere giocata.

FAB!O



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

Azul

(recensito su [ILSA#48](#))

Basato su meccaniche di collezione di set, piazzamento tessere e costruzione di pattern, Azul vede i giocatori scegliere delle tessere da un pool comune, in modo da sistamarle a fine round su un proprio mosaico personale, ottenendo punti in modo incrementale se le tessere vengono poste adiacenti a quelle già presenti.

Il gioco si distingue per la dinamicità del pool da cui si selezionano le tessere (si parte da gruppi di 4 tessere, e ogni volta che si seleziona un colore, le tessere rimanenti vanno a comporre un nuovo deposito centrale) e il sistema di

piazzamento su due livelli (solo se sono stati presi sufficienti tessere se ne può piazzare una nel proprio mosaico durante la fine del round).

Il gioco è adatto ad ogni platea: il set di regole è semplice, i materiali sono ben realizzati ed estremamente piacevoli da maneggiare. I giocatori assidui troveranno pane per i loro denti nella successione di problemi di ottimizzazione sempre più vincolata, in cui non si deve trascurare la possibilità di ricevere penalizzazioni, se costretti a prendere set di tessere che non possono essere piazzate. Da provare, se piacciono i giochi astratti.

MDM



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

Bunny Kingdom

(recensito su [ILSA#49](#))

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

Il gioco è basato su un meccanismo di draft: dieci carte vengono distribuite a ciascun giocatore che ne sceglie due e passa le rimanenti al vicino. Le carte scelte vengono giocate e permettono di piazzare un coniglietto nella casella identificata sulla carta, oppure di costruire città, giocare carte extra o allestire edifici speciali che permettono di produrre nuovi

tipi di risorsa. Dopo la costruzione si calcola il punteggio del round, moltiplicando la forza e la ricchezza di ogni feudo (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.

Un gioco perfetto sulla carta, che piacerà principalmente agli amanti di questo 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.

FAB!O



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

Carcosa

(recensito su [ILSA#49](#))

Ambientato nella città di Carcosa (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*, ma 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.

MDM



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

Clan di Caledonia

(recensito su [ILSA#48](#))

Si tratta di un titolo di gestione risorse, giocato su una plancia modulare e basato su meccaniche di speculazione, costruzione di rete e poteri asimmetrici dei giocatori. Chi si siede al tavolo, nel ruolo di un capoclan, deve sfruttare al meglio le specificità della propria famiglia per sfruttare le opportunità di guadagnare gloria, espandendosi sul territorio, producendo e vendendo i prodotti locali e importando risorse non disponibili in loco.

Clans of Caledonia si rivela un classico gioco gestionale, realizzato amalgamando in modo estremamente armonico soluzioni e meccaniche viste in altri giochi di successo. Il risultato è un titolo accessibile e scorrevole, che si fa giocare con piacere, grazie alla sua struttura familiare e ad una certa predisposizione a perdonare gli errori di pianificazione, lasciando spazio per recuperare.

Buoni i materiali (forse un po' piccole le plance), contenuti in una compattissima scatola rettangolare.

MDM



di Simone Luciani, Daniele Tascini
CMON, Cranio Creations, 2015

N. Giocatori: 2-4

Durata: 40-75 minuti

Consiglio dei Quattro

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

In un fantastico regno medievaleggiante, 3 consigli, composti da 4 notabili, amministrano altrettante regioni, sotto l'egida della corte del re. I giocatori, nel ruolo di mercanti, cercano di costruire la propria catena di empori nel modo più proficuo possibile.

I giocatori manipolano i consigli per adattarli alle carte pescate a caso da un mazzo, acquisiscono permessi di costruzione e costruiscono le proprie catene di empori, con lo scopo di massimizzare i punti vittoria, ottenibili da 4 fonti distinte.

Gioco di media complessità, che contrappone 2 approcci diversi per la raccolta dei punti vittoria: lo sviluppo di catene di empori e il completamento di set.

L'interazione avviene prevalentemente a livello di acquisto permessi e costruzione empori, contenuti i tempi di attesa.

La nuova edizione (realizzata in collaborazione con CMON) presenta una grafica rinnovata e sostituisce il legno con sgargianti miniature, ma perde la modularità della plancia e la varietà del setup ad essa connessa.

MDM



di Hjalmar Hach, Luca Ricci, Lorenzo Silva
Ghenos Games, Horrible Games, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Dragon Castle

(recensito su [ILSA#48](#))

Chiaramente ispirato al gioco in solitario che si fa con le tessere del *Mahjong*, Dragon Castle è caratterizzato da ottimi materiali.

Si tratta di un gioco astratto di piazzamento tessere, riconoscimento e formazione di pattern, che presenta un buon livello di interazione che, grazie alle regole di scelta delle tessere, va oltre il semplice conflitto per le risorse. La partita scorre piacevole, con un ritmo tranquillo e rilassante che ben si adatta all'ambientazione; a questo contribuisce anche il piacere tattile dato dalla

manipolazione delle tessere che, per le ridotte dimensioni e il loro necessario impilamento, possono dare alcune difficoltà di tipo ergonomico.

Adatto ad un pubblico familiare nella versione senza carte (che aggiungono abilità e dei criteri di valutazione opzionali, che forniscono varietà strategica e garantiscono notevole rigiocabilità), il cui utilizzo è invece preferibile con altre platee.

Da provare, specie se vi piacciono i giochi astratti di piazzamento.

MDM



di Richard Breese
R&D Games, Red Glove, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90-120 minuti

Keyper

(recensito su [ILSA#48](#))

Keyper è l'ultimo gioco della serie "Key" creato da Richard Breese e pubblicato dalla R&D Games; probabilmente è il migliore della serie.

Un turno consiste nel giocare una delle proprie pedine (disponibili in sette colori) su uno spazio azione della plancia centrale o su un edificio della propria plancia per attivarne l'effetto. Il colore della pedina utilizzata corrisponde alla sua specializzazione e se compatibile con lo spazio azione scelto il beneficio ottenuto raddoppia. Gli avversari, fuori turno, possono inviare una pedina in aiuto

di quella appena piazzata facendo ulteriormente aumentare la ricompensa per entrambi i giocatori. Le possibilità per realizzare punti sono numerose ed estremamente variegata. I giocatori devono destreggiarsi tra tre tipologie di materiali grezzi, tre di lavorati, otto tipi di animali, quattro tipi di gemme e sessanta edifici con una funzione esclusiva.

Keyper è un gioco per giocatori assidui, complesso e sfaccettato adatto agli amanti di strategia e pianificazione, che siano a proprio agio con partite che possono raggiungere le due ore.

FAB!O



di Carlo Bortolini
Cranio Creations, Pegasus Spiele, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 10-20 minuti

MemoArrrr!

(recensito su [ILSA#48](#))

I giocatori, nel ruolo di pirati che hanno appena dissotterrato il leggendario tesoro del Capitano Goldfish su una dispersa isola vulcanica, vengono sorpresi da un'eruzione e devono fuggire, trovando il percorso che li riconduca alla loro nave.

Giocato su un griglia di carte, MemoArrrr! rielabora il classico memory, utilizzando carte che condividono due tipi di informazione (soggetto e sfondo) e richiede ai giocatori di rivelare in sequenza carte (scoprendone una a turno) che condividano una delle due

informazioni, pena l'esclusione dalla manche. L'ultimo "sopravvissuto" riceve una carta punteggio; tutte le carte vengono quindi ricoperte (lasciandole al loro posto) e si prosegue con un'altra delle sette mani di gioco.

MemoArrrr! è un filler per famiglie frutto di un'idea geniale, che rinnova in modo brillantissimo la classica sfida di memoria, ridando un po' di vantaggio agli adulti che sono normalmente destinati a perdere. Innegabile il magnetismo derivante.

Notevoli le illustrazioni di Pablo Fontagner, noto graffitaro.

MDM



di Sophia Wagner
Cranio Creations, Edition Spielwiese, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Noria

(recensito su [ILSA#48](#))

Noria si compone di due parti, distinte, ma ben integrate. Una parte di programmazione (la costruzione della propria ruota delle azioni), praticamente senza interazione. Il rischio di ridurre il gioco a creare dei modelli di rondella ottimizzati, comunque da mettere in conto, sembra scongiurato dalla disposizione variabile delle fonti di risorse e dalla loro limitatezza, dal costo casuale degli elementi da inserire nelle ruote, e dall'integrazione con la seconda fase (l'avanzamento sui tracciati e la variazione

sui relativi moltiplicatori). Questa parte, di contro, presenta una forte interazione, potenzialmente anche cattiva, e se non si presta attenzione a investire risorse per modificare i moltiplicatori con il giusto tempismo, si rischia di vanificare tutti gli sforzi. L'unico modo che offre il gioco per realizzare punti vittoria è da quattro tracciati "azionari": una scelta estrema, di cui va sicuramente apprezzata l'eleganza, in un panorama ludico che propone sempre più spesso insalate di punti in svariate forme.

PEPPE74



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

Paper Tales

(recensito su [ILSA#48](#))

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

Paper Tales affonda le sue radici nell'oramai classico 7 Wonders: il meccanismo di draft, lo scontro militare con i soli vicini, il sistema di produzione e utilizzo delle risorse, tutto è mutuato dal grande successo di Antoine Bauza.

Tuttavia l'introduzione dell'invecchiamento obbliga a costruire combinazioni continuamente mutevoli, che sfruttino al meglio la coppia di turni (o poco più, ricorrendo alle abilità di alcune carte) in cui ogni unità resta in tavola; la conoscenza dei tipi di carte presenti nel mazzo (la loro distribuzione è riportata su ciascuna di esse) è fondamentale per sfruttare al massimo le loro abilità. Le modalità per guadagnare punti vittoria sono equilibrate fra le varie fonti, rendendo così variegati anche gli approcci strategici. Da provare, soprattutto se siete appassionati al genere.

MDM



di Wolfgang Kramer, Richard Ulrich
Uplay.it edizioni, 2000

N. Giocatori: 2-5

Durata: 75-100 minuti

Principi di Firenze (Edizione Limitata)

(recensito su [ILSA#46](#))

Punto di riferimento del gioco strategico alla tedesca, apice della collaborazione fra Kramer e Ulrich, e una delle vette della sterminata carriera di Kramer, I Principi di Firenze non ha bisogno di presentazioni: a più di quindici anni di distanza dalla sua pubblicazione, resta ancora pietra di paragone per eleganza e profondità strategica.

Utilizzando sole 21 mosse (7 aste e 14 azioni) i giocatori, nel ruolo di principi rinascimentali di una signoria italiana, danno supporto ad artisti e studiosi in modo che la fama delle loro opere porti prestigio alla loro

casata e al loro regno (plasmando le proprie città-stato in modo da creare l'ambiente più favorevole alla collaborazione fra le menti illuminate, così da incrementare il valore morale ed economico delle opere realizzate).

Edito per la prima volta nel 2000, I Principi di Firenze ha già visto tre edizioni, che hanno aggiunto un paio di moduli di espansione, con riletture molto diverse dell'impostazione grafica. Questa edizione, che contiene tutti i materiali finora pubblicati, permette di riscoprire il gioco in una incarnazione estremamente ricca, che ne fa anche un oggetto da collezione.

MDM



di Vladimír Suchý
Cranio Creations, CGE, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Pulsar 2849

(recensito su [ILSA#48](#))

Il titolo propone uno scenario futuribile in cui la possibilità di ottenere smisurate quantità di energia dalle Pulsar ha innescato una nuova corsa all'oro, rilanciando l'esplorazione stellare e lo sviluppo di nuove tecnologie e relativi brevetti.

Pulsar 2849 è costruito seguendo una struttura molto diffusa: draft di dadi e insalata di punti. Tuttavia, grazie ad una serie di piccoli accorgimenti, riesce ad emergere dal gruppo. Primo fra tutti, il sistema di selezione dadi, che si ripercuote sia sull'ordine di turno che sull'acquisizione di risorse considerando la forza

dei 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, senza però 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.

MDM



di Eilif Svensson, Kristian Amundsen Østby
Aporta Games, Dal Tenda, 2017

N. Giocatori: 1-4

Durata: 45-90 minuti

Santa Maria

(recensito su [ILSA#48](#))

Il gioco, basato su meccaniche di piazzamento tessere, scelta di dadi (dice draft) e poteri variabili dei giocatori, cala i giocatori nel ruolo di amministratori di una delle colonie fondate nel nuovo mondo all'inizio del XVI secolo: dovranno produrre risorse per ampliare le colonie e soddisfare le richieste della Vecchia Europa, incrementando l'influenza politica e religiosa.

I giocatori costruiscono la propria colonia su una plancia personale, e ne

attivano gli edifici utilizzando dadi (appartenenti ad un pool personale o selezionati da un pool comune). Realizzato seguendo i canoni del gioco europeo, Santa Maria si rivela un interessante gioco/puzzle di ottimizzazione, dove l'interazione è quasi esclusivamente indiretta, e si realizza a livello di competizione per posizioni, tessere e dadi.

Robusti i materiali, decisamente sotto gli standard l'impostazione grafica.

MDM



di Roberto Fraga
Simba Toys Italia, Zoch Verlag, 2015
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Spinderella

(recensito su [ILSA#37](#))

Vincitore del Kinderspiel des Jahres nel 2015, Spinderella è un gioco che riempie la scena, con elementi tridimensionali. Utilizzando la scatola come base, quattro montanti e un piano compongono un setting coinvolgente e contemporaneamente funzionale al gioco.

L'obiettivo è far attraversare per primi un bosco alle tre formiche del proprio colore, cercando di tenersi lontani dalla pericolosissima ragnetta Cenerantola (la Spinderella del titolo) che, con l'aiuto dei

fratelli Roberto e Carlo, è pronta in qualunque momento a piombare sul sentiero e riportare un qualche sventurata formica ad inizio percorso.

Un ingegnoso sistema di corde e calamite permette di muovere, far salire e scendere il pezzo calamitato; le scelte, non complesse, sono del giusto livello per l'età consigliata (6+); il tipo di gioco (una brutale corsa senza esclusioni di colpi, dove tutto è lecito) un po' meno.

Non giocatelo in due, perché perde di mordente.

MDM



di Stefan Feld
Ammonit Spiele, Red Glove, 2011
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Trajan

(recensito su [ILSA#14](#))

Materiali abbondanti e curati, grafica pulita ed intuitiva; preparazione piuttosto laboriosa. Trajan è un gioco dalla struttura semplice ma dalla profonda complessità. La meccanica cuore del gioco è una rivisitazione di uno dei giochi più antichi praticati dall'umanità: il Mancala.

Trasferire cilindretti colorati in legno da una "ciotola" virtuale a tutte quelle successive ha, però, molte più implicazioni di quante contemplate nel classico gioco astratto. Si attivano azioni (sempre), si avanza il tempo

delle stagioni (sempre), si ottengono punti, azioni ed abilità bonus (talvolta). Il meccanismo, apparentemente ingovernabile nei primi turni delle prime partite, presenta invece una stratificazione di scelte ed opportunità che rendono veramente godibile il titolo (ammesso che vi piaccia risolvere puzzle che coinvolgano ottimizzazioni successive). L'interazione è presente in forma indiretta, ma forte, in ciascuno dei mini giochi, che si basano spesso sulla temporizzazione per sottrarre risorse e opportunità agli avversari. Un gradito ritorno sui tavoli da gioco.

MDM



di Bill Paine
Simba Toys Italia, Zoch Verlag, 2001
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Villa Paletti

(recensito su [ILSA#18](#))

Villa Paletti è un gioco di costruzione: componente principale sono cilindri e prismi di legno della stessa altezza e in quattro colori diversi. Questi pezzi sono le colonne che reggono la costruzione e ad inizio partita sono piazzati in piedi al centro di una base; sopra di essi è piazzato il primo piano dell'edificio. Scopo del gioco è sfilare le colonne da sotto e riposizionarle al piano superiore senza far crollare l'edificio. Quando un giocatore dimostra che nessun altro pezzo può

essere mosso senza far cadere la costruzione è autorizzato a poggiare sopra le colonne un altro piano ed il procedimento si ripete, fine al crollo dell'edificio.

Fortemente consigliato per i bimbi, adatto anche a i grandi e ottimo per una sfida tra età diverse visto che tutto ciò che conta è una certa manualità e quella è presto acquisita anche dai più piccoli, che hanno anche il vantaggio di avere mani più minute con cui operare.

FAB!O



non solo scatole

di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

"Goblin Magnifico" e "Scelto dai Goblin" - Edizione 2018

La decima edizione del Festival del Gioco è stata l'occasione in cui sono stati annunciati e premiati i vincitori dei due premi organizzati dalla Tana dei Goblin, giunti alla quarta edizione.

A Play si è conclusa la quarta edizione del **Goblin Magnifico**, il premio per giocatori esperti organizzato dalla **Tana dei Goblin** che mi vede come Direttore Artistico, assieme a ben altri 3 redattori di ILSA che fanno parte della giuria che ha selezionato i titoli finalisti: questi sono stati dimostrati nell'apposita area, una delle più affollate di visitatori di tutta la fiera, con l'immane supporto dei volontari di Tana dei Goblin, mentre, sempre a Play è stato annunciato il vincitore. Il successo che è andato a **Keyper** di Richard Breese, gioco che ha anche un'edizione italiana, a cura Red Glove, presente in fiera.

All'evento, come ospite speciale, era presente anche Grant Rodiek, autore di **Cry Havoc**, vincitore dell'edizione 2017. Grant è stato presente all'interno dell'area dimostrativa giocando con il pubblico a Cry Havoc e proponendo anche alcuni prototipi inediti, tra cui l'interessante **SPQF**, un gioco basato sul multiplo utilizzo di carte, in una fase assai avanzata di sviluppo. Grant Rodiek è stato anche protagonista di una conferenza aperta al pubblico con la partecipazione sia di avventori occasionali che di addetti ai lavori: imperdibile il momento in cui Rodiek ha citato **Libertalia** come uno

dei suoi giochi preferiti e giocati di frequente, ignaro della presenza dell'autore, Paolo Mori, nella platea. Gran parte della discussione verteva, ovviamente, sullo sviluppo di Cry Havoc; Rodiek ha illustrato alcuni interessanti retroscena partendo dai primi sviluppi, fino alla collaborazione con la Portal che ha poi pubblicato il gioco. L'appuntamento per il 2019 è con Richard Breese, che, ha già dato disponibilità per la sua gradita partecipazione.

Parallelamente alla selezione della giuria c'è stata la votazione dello **Scelto dai Goblin**, al quale avevano diritto a partecipare tutti gli iscritti al sito della Tana dei Goblin e che ha visto la partecipazione di più di 1000 partecipanti, con il trionfo di **Gloomhaven** di Isaac Childres, gioco formalmente escluso dal Goblin Magnifico per le limitazioni del regolamento sul prezzo di gioco. Un risultato di notevole interesse.

Riportiamo di seguito le motivazioni della giuria per Keyper e gli altri 7 finalisti del Goblin Magnifico 2018: complimenti a tutti gli autori ed editori.





Keyper

di Richard Breese

Editori: Red Glove (ed. Italiana), R&D Games, HUCH!

Vincitore Goblin Magnifico 2018

Un altro gioco della serie "key", destinato a diventare un classico come i suoi predecessori. La giuria gli attribuisce il merito di reinterpretare la meccanica del piazzamento lavoratori in una formula originale e sagace, capace di alternare cooperazione e competizione tra i giocatori, mantenendo la partita sempre viva e priva di tempi morti. Interessante anche l'espedito delle plance pieghevoli, soluzione tecnica alla variabilità dei tabelloni che non tarderà ad essere replicata.

Ne abbiamo parlato su [ILSA#48](#).

Aeon's End: War Eternal

di Kevin Riley

Editori: Action Phase Games, Indie Boards & Cards

Il gioco è stato apprezzato per aver saputo introdurre qualcosa nuovo in un genere ormai diffuso e declinato in ogni forma, ed averlo realizzato alla fine con capacità e mestiere. L'estrema varietà di carte, nemesi e personaggi crea combinazioni sempre nuove, garantendo una rigiocabilità infinita. L'aspetto collaborativo è accentuato dalla difficoltà del gioco, ma al contempo mai oppressivo nei confronti del singolo giocatore che deve sviluppare in autonomia ed efficienza il proprio personaggio, senza pericolo di un leader dominante.

Ne abbiamo parlato su [ILSA#48](#).

Gaia Project / Progetto Gaia

di Jens Drögemüller, Helge Ostertag

Editori: Cranio Creations (ed. Italiana), Feuerland Spiele, Z-man Games

La giuria riconosce a Gaia Project il merito di migliorare un grande classico come Terra Mystica, implementando tutta l'esperienza del suo predecessore in un unico nuovo gioco. I cambiamenti apportati con la mappa modulare, la gestione più elegante delle tecnologie e delle federazioni, forniscono varietà e profondità strategica; le razze sono state radicalmente rielaborate, per nuove, appassionanti, sfide.

Ne abbiamo parlato su [ILSA#48](#).



Heaven & Ale

di Michael Kiesling, Andreas Schmidt

Editori: eggertspiele, Pegasus Spiele

Il gioco riesce a sorprendere per il favorevole rapporto fra la semplicità delle regole, basate su un sistema di scelta delle azioni unidirezionale, e la profondità dello spazio delle scelte. La ricchezza delle strategie, l'importanza delle scelte di temporizzazione e la necessità di trovare contromisure tattiche alle mosse degli avversari ne fanno un gioco ricco di tensione. Un gioco severo, che non perdona gli errori, in cui l'austerità di materiali e di componente narrativa viene abbondantemente compensata dalle molteplici conseguenze di ciascuna delle proprie mosse.

Ne abbiamo parlato su [ILSA#48](#).

Noria

di Sophia Wagner

Editori: Cranio Creations (ed.italiana), Edition Spielwiese, Pegasus Spiele

La giuria ne ha apprezzato l'originale meccanismo che si presta a personalizzazione e prospettiva strategica a lungo termine. Colpiscono l'essenzialità del gameplay che si presenta come un azionario mascherato in cui i punti vittoria si fanno in un unico modo, per nulla scontato da conseguire e soprattutto soggetto alla pesante influenza degli altri giocatori al tavolo. Sono possibili due macrostrategie antitetiche che costringono il giocatore ad un piano d'azione ben definito e a scelte pesanti sin dal primo turno.

Ne abbiamo parlato su [ILSA#48](#).





Pulsar 2849

di Vladimír Suchý

Editori: Cranio Creations (ed. Italiana), Czech Games Edition

Quella che sembra un'apparente insalata di punti si rivela essere in realtà un gioco stretto e dalle scelte difficili, dove solo chi saprà scegliere con decisione una strada e perseguirla potrà uscire vincitore. La giuria ha apprezzato la varietà strategica fornita, la grande rigiocabilità e il meccanismo di gestione dadi che si rivela innovativo, ben studiato, equilibrato e foriero di difficili scelte, con un ottimo sistema di compensazione tra lanci alti e bassi.

Ne abbiamo parlato su [ILSA#48](#).

Time of Crisis

di Wray Ferrell, Brad Johnson

Editori: GMT games

Il gioco riesce a fondere mirabilmente l'atmosfera e la simulazione di un wargame con la semplicità di regole, i tempi contenuti e le meccaniche di un boardgame. Pur mantenendo un ampio margine d'incertezza e valenza tattica, grazie alla presenza di elementi aleatori, fornisce al giocatore gli strumenti per un indirizzo strategico personale, dato dalla variegata costruzione del mazzo, e dà anche, con un meccanismo originale per quanto semplice, un ottimo controllo sulle proprie mani di carte, che di fatto non si pescano casualmente ma si scelgono.



Vast: the Crystal Caverns

di Patrick Leder, David Somerville

Editori: MS edizioni (edizione italiana in programma), Leder Games

Gioco puramente asimmetrico dove i giocatori combatteranno a colpi di lance, fiamme e un pizzico di diplomazia per riuscire a vincere prima degli altri. Ogni ruolo ha le sue regole e fa gioco a parte ma tutti si amalgamano nel terreno comune di scontro che è la caverna, anch'essa partecipe dell'avventura. La giuria ha premiato in primis l'originalità e la diversa esperienza che il gioco offre ai partecipanti destreggiandosi nei differenti ruoli, condizione che ne garantisce anche una buona longevità.

Ne abbiamo parlato su [ILSA#48](#).

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

Si ringrazia Tania Aleo per aver concesso l'uso delle fotografie scattate durante la manifestazione.





non solo scatole

di Fabrizio "Linx" Aspesi

Conquista di Punti Vittoria

Una rapida analisi delle caratteristiche che accomunano i titoli che hanno portato Eric M. Lang sotto i riflettori.

Benché siano spesso etichettati con la locuzione *"Dudes on a map"*, il nome del genere di molti dei giochi ideati da Erik Lang potrebbe essere *"Conquista di punti vittoria"*.

C'è chi dice che continui a copiare sé stesso annacquando quanto di particolare aveva creato con *Caos nel Vecchio Mondo*, creando prima *Blood Rage*, poi *Il Padrino: L'impero dei Corleone*, e ora *Rising Sun*, ma la realtà è che ognuno di questi giochi è ben diverso dagli altri. Quello che hanno in comune è soltanto una serie di meccaniche ed elementi di design che creano una particolare miscela ibrida che, per quanto mi riguarda, fa proprio genere a sé. Vediamoli uno per uno.

La pugna

Nei suoi giochi ci si dà battaglia in ambientazioni azzeccate, ben descritte attraverso una dose rilevante di materiale di gioco. Dalle ambientazioni ricava suggestive abilità e meccaniche create *ad hoc*: il Valhalla dei vichinghi in *Blood Rage*, la corruzione del vecchio mondo nell'omonimo gioco, i soldi da riciclare ne *Il Padrino* e l'onore, con tutte le sue implicazioni, in *Rising Sun*.

I territori volatili che non producono

Nonostante gli scontri e le battaglie abbondino, non si può parlare di veri e propri giochi di conquista. I territori nei suoi giochi non vanno conquistati, mantenuti e fatti fruttare per procurarsi risorse ma "rubati" e depredati, per brevi o brevissimi archi di tempo, prima di poter essere abbandonati per nuovi e più remunerativi obiettivi. Persino le stesse armate non si ottengono attraverso il possesso dei territori, ma vengono prodotte quasi automaticamente, in certe quantità ad ogni giro. Certo, il loro numero può essere magari accresciuto da scelte strategiche effettuate in turni precedenti, ma sempre legato dall'estensione del nostro momentaneo impero.

Un tabellone piccolo

Ogni gioco di Lang rappresenta un territorio che si può facilmente percorrere con pochi passi, quando il movimento è permesso dal gioco stesso (i pezzi di *Caos nel Vecchio Mondo* si rievocano invece di spostarsi mentre i pezzi de *Il Padrino* rimangono immobili dove sono piazzati, a meno dell'intervento di strani effetti, fra l'altro piuttosto rari). Questo facilita il movimento e l'interazione fra giocatori, complice l'inevitabile metagio





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

politico, normalmente messo in atto per indirizzare le attenzioni degli avversari verso i giocatori che sembrano più vicini alla vittoria, sempre o quasi raggiungibili da chiunque. Avere un tabellone con pochi grandi territori fra l'altro permette alla CMON di utilizzare miniature di grandi dimensioni nei suoi giochi, facendo di conseguenza risaltare le abilità dei loro artisti e scultori.

I punti

Benché Chaos nel Vecchio Mondo prevedesse anche sistemi diversi dai punti per vincere, il concetto stesso di punti vittoria è alla base di ogni gioco di Eric Lang, come il fatto che questi possano essere ottenuti in modi diversi e non per forza sinergici fra loro. Non insalate di punti, perché spesso frutto di strategie da costruire nel tempo, ma abbastanza vari perché non sia così facile valutare come le cose stiano andando. Anche perché sta diventando tipica anche una sorta di incremento del ritmo del gioco e/o del valore delle cose con il progredire della partita, che permette talvolta recuperi inaspettati... a patto che si sia costruito nei turni precedenti una strategia pronta ad esplodere nel finale.

Le maggioranze

Magari in modi vari e/o con diversi gradi di importanza, ma le maggioranze sono sempre alla base delle strategie dei suoi giochi di conquista di punti. Ottenere delle maggioranze su specifici territori è il motivo principe per cui i pezzi vengono spostati (o piazzati) da una parte all'altra del tabellone. In un certo senso questa è la cosa che più fa percepire i suoi giochi come ibridi, e gridare all'astrattismo coloro che comprano i suoi giochi aspettandosi tradizionali giochi di conquista. Ma è una falsa sensazione. Voi direste che se io schiero cinque carrarmati a *Risiko!* contro i tre del mio avversario lo sto facendo per guadagnare la maggioranza che mi permetterà di vincere il territorio conteso? Eppure è proprio quello che succede in gran parte delle sue creazioni ibride: si piazzano pezzi semplicemente per avere maggiori probabilità di vincere uno scontro. Scontro il cui esito sarà con estrema probabilità fortemente influenzato da altri fattori (di solito elementi di bluff e risorse nascoste invece dei soliti dadi).

Se volete trovare la ragione che vi fa percepire i suoi giochi come più freddi dei normali giochi di conquista dovete guardare ai *terreni volatili*, non qua.





Arte Moderna

Torna l'estate, e la voglia di cimentarsi in quiz e giochi da ombrellone.

Eccovi allora la possibilità di esercitare le vostre capacità mnemoniche e di osservazione. Abbiamo preso le copertine di quattro giochi piuttosto recenti e le abbiamo "reinterpretate" in chiave "artistica", riproducendo vari stili e tecniche di illustrazione.

Riuscite a riconoscerli?

Se avete bisogno di un piccolo aiuto, potete guardare il suggerimento in fondo alla pagina.

Se invece volete controllare l'esattezza delle vostre risposte, vi basta andare a vedere in fondo alla prossima pagina!



Immagine 1



Immagine 2



Immagine 3



Immagine 4

Suggerimento: tutti e quattro i giochi appartengono alla top 200 di BoardGameGeek



Buon Compleanno Play

Le date tonde hanno sempre il loro fascino e passano difficilmente inosservate: anche i 10 anni di Play Modena, festeggiati nell'edizione del 2018 non sono da meno. Ho partecipato a molte delle edizioni dal 2008 a quella ultima conclusa, nelle ultime, per gli impegni legati alla gestione del premio Goblin Magnifico ho vissuto pochissimo la fiera come "visitatore", ma posso sicuramente raccontare come ho visto evolvere la fiera nei 10 anni di storia. A parte le sensazioni i numeri parlano chiaro: i visitatori sono quadruplicati, passando da poco più di 10000 nel 2008 a 40000 nel 2018, lo spazio riservato dagli espositori è passato da 1150 mq a 6330 mq, e ancora più incisivo è il dato sugli investimenti degli espositori che, da dati ufficiali, ha avuto un incremento del +740%. Dati ufficiali che vanno oltre quelle che possono essere le personali sensazioni, dati che dicono che Play è diventata una fiera di tutto rispetto nel panorama italiano e anche internazionale: lo confermano gli editori stranieri e gli ospiti stranieri che ha negli anni avuto, solo per il premio che gestisco, e che ha all'interno di Play la premiazione ufficiale, abbiamo avuto come ospiti Richard Sivel, Grant Rodiek, Jeroen Doumen e Joris Wiersinga, che si affiancano a personaggi di assoluto rilievo come Martin Wallace, Friedemann Friese, Jason Matthews, Mac Gerdts, Ignacy Trzewiczek.

Play è la fiera di riferimento per il pubblico dei boardgamer italiano, rispetto all'altro appuntamento di prestigio, Lucca, rimane etichettata come la "con per gli appassionati"; Lucca non ha rivali come numeri assoluti, ma ha un pubblico più variegato, dove i boardgame sono ancora compagine. Della vecchia ModCon, che si svolgeva nel clima familiare della sede del TreEmme, Play ha mantenuto le peculiari caratteristiche, restando la fiera dove si va "per giocare", con gli spazi dedicati al gioco libero e organizzato, la presenza di tutte le principali associazioni ludiche, degli attori dell'informazione ludica a tutti i livelli: siti specializzati, riviste, blogger, videoblogger. Negli anni sono cresciuti altri aspetti: il fuorisalone, il coinvolgimento sempre più radicato dell'editoria, come si vede dai dati ufficiali, l'apertura al venerdì, provata proprio quest'anno e con successo, la recente creazione di uno spazio come Play Trade, riservato agli editori e con la presenza di giornalisti e negozianti, come vero e proprio punto di incontro tra le realtà.

Certo non mancano i problemi:

- gli spazi iniziano ad essere stretti, se si estrapolano i trend ufficiali è difficile pensare come si possa gestire un'ulteriore crescita;
- Play continua ad essere "lontana", come collocazione temporale, dalle principali uscite del calendario ludico; tolte poche localizzazioni per il resto è sempre fuori tempo per le uscite che sono solitamente concentrate ad Essen (Ottobre) o Norimberga (Febbraio). La crescita dell'interesse da parte dell'editoria non si accompagna, in questo caso, con un reciproco interesse dell'appassionato, che di solito arriva a Play quando i titoli presentati li ha già visti.

Detto ciò Play è la sintesi di quanto il movimento ludico in Italia sia cresciuto, allo stesso tempo una testimonianza e una necessità per il movimento ludico stesso.

Buon compleanno Play!



in fila per uno

I migliori giochi di PLAY 2018

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

(i dati di BoardGameGeek sono aggiornati al 2/8/2018)

1	Azul di Michael Kiesling Next Move Games, Plan B Games, Ghenos Games, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, Renaissance	BGG rank: 39° (media 8,00 - 13955 voti)
2	The Chameleon di Rikki Tahta Big Potato, Dal Tenda, 2017 Giocatori: 3-8 Categorie: Card Game, Deduction, Humor, Party Game, Word Game	BGG rank: 2271° (media 6,83 - 660 voti)
3	Santorini di Gordon Hamilton Roxley, Spin Master, Cranio Creations, 2016 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, Ancient, Mythology	BGG rank: 76° (media 7,77 - 12251 voti)
4	Near And Far di Ryan Laukat dV Giochi, Red Raven Games, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Adventure, Exploration	BGG rank: 131° (media 8,01 - 3426 voti)
5	Dragon Castle di Hjalmar Hach, Luca Ricci, Lorenzo Silva Horrible Games, CMON Limited, Edge Entertainment, Ghenos Games, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy	BGG rank: 774° (media 7,44 - 1547 voti)
6	Rising Sun di Eric M. Lang CMON Limited, Asterion / Asmodee Italia, Edge Entertainment, 2018 Giocatori: 3-5 Categorie: Bluffing, Fantasy, Miniatures, Mythology, Negotiation, Wargame	BGG rank: 52° (media 8,14 - 6869 voti)
7	Santa Maria di Eilif Svensson, Kristian Amundsen Østby Aporta Games, Dal Tenda, Pegasus Spiele, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Civilization, Farming	BGG rank: 455° (media 7,72 - 1958 voti)
8	Pulsar 2849 di Vladimír Suchý Czech Games Edition, Cranio Creations, IELLO, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Space Exploration	BGG rank: 360° (media 7,81 - 2141 voti)
9	Clans of Caledonia di Juma Al-JouJou Karma Games, Red Glove, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic	BGG rank: 50° (media 8,13 - 5969 voti)
10	Keyper di Richard Breese HUCH!, R&D Games, Red Glove, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Economic, Farming, Medieval	BGG rank: 1070° (media 7,50 - 913 voti)



**informazione ludica
a scatola aperta**

In questo numero abbiamo parlato di:

13 Giorni: La Crisi dei Missili di Cuba
1962

Attack of the Jelly Monster

Breaking Bad - Il gioco da tavolo

Campus Café

The Chameleon

CIV: Carta Impera Victoria

Decrypto

Gretchinz!

Fuorisalone

The Game: Faccia a Faccia

Hostage Negotiator

The Mind

One Deck Dungeon

Perdition's Mouth: Abyssal Rift

Pocket Mars

Purrrlock Holmes: La Pista di Miaoriarty

Il Re dei Dadi

Rising Sun

Santorini

Seikatsu

Spirits of the Forest

Tex: Fino all'Ultima Pallottola

Triad

Watson & Holmes

Modena PLAY 2018

www.ilsa-magazine.it