

numero 52 | 2018


ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: Menara, Villa Paletti, Time of Crisis, Battle for Rokugan, The Sands of Time, Civilization: Una Nuova Alba, Finca, Transamerica e molto altro...

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

Hanno collaborato: Agzaroth - Marco Fregoso; iugal - Matteo Franceschet.

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



La quiete

prima della tempesta.

Non preoccupatevi! In questi giorni decine di novità, presentate all'*Internationale Spieltage* di Essen e al *Lucca Comics & Games* vengono diligentemente e ripetutamente appaerchiate sui nostri tavoli, e presto potrete leggerne le nostre impressioni. Tuttavia il nuovo formato ci permette di fermarci un attimo e offrirvi un numero di *Informazione Ludica a Scatola Aperta* in cui spaziamo fra titoli nuovi, seminuovi e decisamente *âgée* che, per svariati motivi, hanno attirato la nostra attenzione nel periodo che precede le concitate fiere autunnali.

Abbiamo approfittato della ristampa di *Villa Paletti* e della recente pubblicazione di *Menara* (entrambi ad opera della Zoch) per mettere a confronto questi due titoli basati sulla meccanica di impilamento. *Time of Crisis* e *The Sands of Time* costituiscono il nostro tributo ai giochi meno diffusi esplicitamente dedicati ai giocatori assidui. *Finca* e *Transamerica* sono classici giochi introduttivi che hanno recentemente ricevuto nuove edizioni, anche se seguendo percorsi differenti. La nuova iterazione della trasposizione del classico videogame Sid Meier's Civilization ha suscitato svariati discussioni nei forum, e quindi merita più di uno sguardo superficiale.

Completano questo numero una carrellata di prime impressioni su svariati titoli, una breve riflessione sul significato dell'assegnazione allo stesso titolo di due premi estremamente differenti come lo *Spiel des Jahres* (SdJ) e il *Deutscher Spielepreis* (DSP), e il ritorno della rubrica che analizza quei videogiochi sviluppati per dispositivi smart che sono prossimi al gioco da tavolo (vuoi per meccaniche, vuoi perché trasposizioni digitali di giochi da tavolo esistenti).

Non voglio trattenermi oltre (anche perché devo tornare al tavolo da gioco!): vi auguro come sempre buona lettura e buon divertimento!

SOMMARIO

Giochi a confronto

Villa Paletti vs Menara 4

Sotto la lente

Time of Crisis 7
Battle for Rokugan 11
The Sands of Time 14
Finca 17
Civilization: Una Nuova Alba 20
Transamerica 24

Prime impressioni

Century: Meraviglie Orientali 27
Food Truck Champion 28
Get Packing 29
Luxor 30
Men at Work 31
The Rise of Queensdale 32
Scoville 34
Spring Rally 36

Non solo scatole

Coincidenze 37

Giochi da tavoletta

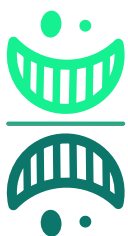
Night of the Full Moon 40

L'altro editoriale

C'era una volta Brass 42

In fila per uno

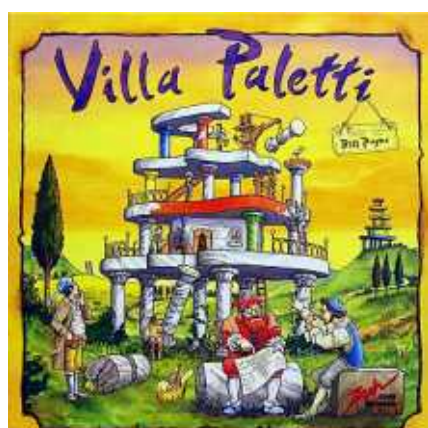
I migliori giochi di impilamento 43



Villa Paletti

Menara

*Due giochi in cui si sistemano piani su colonne:
quante e quali possono essere le differenze?*



di Bill Payne
Zoch Verlag, Giochi Uniti, Piatnik,
2001

N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

La storia editoriale della Zoch Verlag è legata a doppio filo ai giochi di destrezza, e in particolar modo a quelli di impilamento, dove i giocatori devono costruire/smontare strutture ottenute sovrapponendo pezzi di forme diverse: fondata da Klaus Zoch proprio per commercializzare la sua prima idea, **Bausack** (1987) (collezione di cinque giochi del genere - [ILSA#18](#)), ha proseguito la ricerca sul tema sfornando titoli che, in svariati casi, rasentano il puro genio, come succede per **Bamboleo** (1996, [ILSA#18](#)), **Hamsterrolle** (2000, [ILSA#18](#)) o **Riff Raff** (2012, [ILSA#19](#)).

Fra tutti i titoli, il più famoso resta comunque Villa Paletti di Bill Payne (2001, [ILSA#18](#)), che deve la sua notorietà alla vittoria del prestigioso *Spiel des Jahres* nel 2002 (dopo la sua assegnazione a **Tikal**, **Torres** e **Carcassonne** nel 1999, 2000 e 2001 rispettivamente), primeggiando in una selezione di nominati che includeva **TransAmerica** e **Puerto Rico**.

Continuamente ripubblicato, Villa Paletti ritorna in Italia nel 2018 grazie alla distribuzione Simba Toys mentre, contemporaneamente, la Zoch pubblica Menara, titolo cooperativo che utilizza la stessa meccanica base del predecessore. Vediamo insieme gli aspetti che accomunano e separano i due titoli.

Materiali

Se escludiamo il manuale di istruzioni, la plancia di gioco e il piccolo uncino di metallo da utilizzare come aiuto per manipolare le colonne, tutta la



di Oliver Richtberg
Zoch Verlag, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 10-60 minuti

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



che sicuramente ha contribuito al successo che il titolo riscuote tuttora.

La dotazione di Menara è meno "robusta" ma non per questo meno appariscente: le colonne (settantasei, distribuite in modo non uniforme fra cinque colori) sono di dimensioni assai più contenute, mentre i piani sono di

cartone (il che permette di aggiungervi informazioni, oltre a decorarli in modo da rendere più vivida l'ambientazione).

Completano i materiali di gioco quaranta carte quadrate, un sacchetto che contiene a malapena le colonne e un piccolo espositore tridimensionale, fatto anch'esso di cartone.

Piani e colonne

Entrambi i titoli prevedono di impilare piani e colonne in modo da realizzare una struttura sempre più elevata e precaria. Villa

Paletti è un titolo competitivo: il gioco si sviluppa in turni e termina solitamente con il crollo dell'edificio. All'inizio della partita, tutte le colonne vengono piazzate sulla plancia, parzialmente coperte dal ripiano più grande. A turno, ogni giocatore deve spostare

una colonna del proprio colore da uno qualsiasi dei piani inferiori, posizionandola sul piano più elevato, eventualmente aiutandosi con lo speciale attrezzo a forma di uncino incluso nella scatola. Se un giocatore convince gli avversari di non essere in grado di spostare una propria

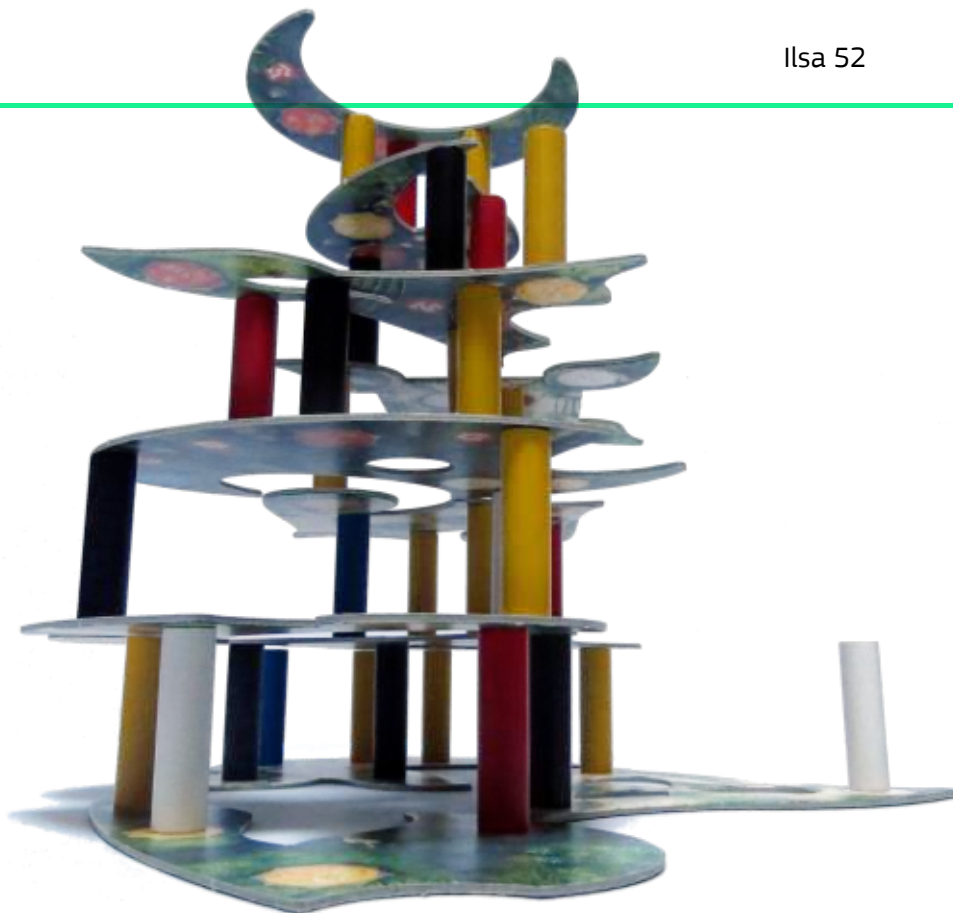
colonna senza far collassare la struttura, può impiegare il proprio turno per piazzare un nuovo piano sopra le colonne libere, creando quindi un nuovo livello più elevato. Sono proprio le colonne poste sopra l'ultimo piano che contribuiscono a determinare il vincitore: le tre forme hanno valore diverso, e colui che ha il punteggio più alto è il potenziale vincitore. Il sigillo del costruttore (il parallelepipedo di cui vi ho parlato precedentemente) permette di identificare i giocatori che occupano rispettivamente la prima (chi ha davanti a sé il sigillo) e la seconda posizione (indicata dal colore della faccia visibile dello stesso). Quando la struttura crolla, vince il giocatore che possiede il sigillo, a meno che non sia stato lui a farla collassare; in tal caso, vince chi si trova in seconda posizione.

Menara è invece un titolo cooperativo: scopo del gioco è arrivare alla fine della partita avendo costruito un edificio che raggiunga o superi un determinato numero di piani, che dipende sia dal livello di difficoltà selezionato all'inizio della partita che dallo svolgimento della stessa. Il gioco si sviluppa in turni, e la costruzione avviene attraverso la pesca casuale di carte compito, suddivise in tre mazzi di crescente difficoltà. Ognuno ha a disposizione la propria dotazione personale di colonne, a cui si aggiunge un mercato comune in cui sono immagazzinate sei colonne. Il turno del giocatore attivo ha la seguente struttura: egli può scambiare un qualsiasi numero di colonne fra la propria dotazione e il mercato; quindi sceglie uno dei tre mazzi e pesca una carta costruzione, rivelando il proprio compito (che, a seconda della difficoltà, può variare dal disporre una o più colonne su uno o più ripiani allo spostare una o più colonne da un piano ad uno più elevato, fino ad arrivare al dover spostare un intero piano con tutto ciò che supporta). Le regole di piazzamento prevedono che le colonne vadano poste sui piani all'interno dei cerchi colorati su di questi disegnati, rispettando i vincoli di colore (ad esempio, sui cerchi azzurri possono essere poste esclusivamente colonne di quel colore). Tutte le volte che

componentistica di Villa Paletti è in robusto legno: venti pilastri (di tre diverse sezioni, ugualmente suddivisi nei colori dei giocatori), cinque spessi ripiani dalle forme irregolari, un parallelepipedo utilizzato per tenere traccia del giocatore attualmente in vantaggio; una dotazione impressionante,



un piano viene completamente occupato (non vi sono più cerchi liberi) il turno del giocatore si interrompe temporaneamente; ne viene preso uno nuovo che deve essere posizionato: può essere appoggiato sulle colonne, oppure sul tavolo (per allargare la base del tempio). Nel secondo caso il numero di piani che si dovrà raggiungere alla fine del gioco aumenta di uno. Dopo aver piazzato il piano, il turno del giocatore riprende. In generale si verifica uno di due esiti: il giocatore riesce a completare le istruzioni sulla carta (e allora il suo turno si completa ripescando dal sacchetto tante colonne quante ne ha utilizzate dalla propria riserva durante il turno), oppure fallisce. In questo caso il livello da raggiungere a fine partita viene ulteriormente innalzato e, opzionalmente, è possibile rinnovare completamente la dotazione del mercato; la dotazione personale viene comunque ripristinata. La partita termina se almeno un piano dell'edificio crolla, se finiscono le colonne del sacchetto o i piani da piazzare; soltanto in quel momento si controlla se l'altezza



Gli oltre quindici anni di differenza che separano i due titoli sono in questo caso perfettamente tangibili: Menara fa sua tutta l'esperienza dell'editoria ludica per adeguarsi ai gusti e ai canoni del gioco

spazi edificabili nel tempio, pescando dal mazzo di carte di difficoltà più elevata, compatibilmente con l'avere una decente probabilità di completare i compiti in esso contenuti) difficilmente si riuscirà a vincere la partita. Un sistema di gioco brillante che riesce con semplicità ad implementare con successo un incentivo alla vera cooperazione. Cosa che permette, fra l'altro, di far partecipare al gioco e alle scelte anche i giocatori più giovani.

Gli oltre quindici anni di differenza fra i due titoli si sentono tutti: Menara fa sua l'esperienza dell'editoria ludica per adeguarsi ai gusti e ai canoni del gioco moderno.

dell'edificio soddisfa la richiesta (che, ricordiamo, può essersi modificata durante la partita).

Il piacere di cooperare

Villa Paletti è caratterizzato da una spiccata immediatezza e dalla semplicità della meccanica (anche se le regole per determinare il vincitore non sono particolarmente facili da spiegare, soprattutto ai giovanissimi). Magnetico per effetto della spettacolare presenza dei materiali, il titolo non ha molto da offrire in più rispetto a Jenga.

moderno. Prima di tutto trasformandosi in un gioco cooperativo. Innegabilmente, il vero piacere di Villa Paletti sta nell'innalzare l'improbabile edificio (e anche di vederlo rovinare al suolo in modo fragoroso!) e non nel determinare l'esatto vincitore. Grazie alla scelta della cooperazione, il piacere di costruire insieme l'elaborato edificio è amplificata dalla possibilità di vincere tutti insieme. A ben vedere, il gioco va addirittura oltre, riuscendo a dare importanza all'aspetto cooperativo: benché il gioco sia piuttosto facile (a meno di non giocarlo al massimo livello di difficoltà), offre svariate decisioni tattico/strategiche interessanti e obbliga a pensare anche al turno degli avversari. Se non si entra nell'ordine di idee di preparare il gioco per il prossimo giocatore (preparando il mercato, lasciando i giusti

Conclusioni

Due titoli vicini, eppure lontani. Villa Paletti affascinerà i giovanissimi, permetterà di passare mezz'ora di emozione e divertimento, ma lascerà decisamente tiepidi i giocatori più scafati. Di contro, Menara propone una sfida (forse fin troppo semplice in alcuni casi) che coinvolgerà il ragionamento tattico e strategico, senza rinunciare al piacere del brivido collegato all'abilità di destrezza e alla creazione di pericolanti strutture.

VILLA PALETTI

MDM



MENARA

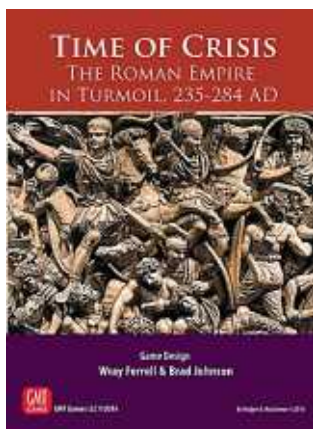
MDM





Time of Crisis

In un impero in crisi, dilaniato da lotte intestine e da pressioni esterne, deckbuilding e lanci ripetuti di dadi sembrano l'unica strada verso la salvezza. Sarà vero?



di Wray Ferrell, Brad Johnson
GMT Games, 2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 120-180 minuti

Time of Crisis è un wargame (potremmo dire un incrocio tra un wargame e un boardgame) della GMT per 2-4 giocatori, della durata approssimativa di 180 minuti, consigliato ad un pubblico esperto e basato su deck-building, hand-building, gestione della mano, dadi e punti azione.

Rispetto a tanti altri giochi simili, tira fuori dal cilindro una piccola ma fondamentale differenza: le carte del proprio mazzo non si pescano, ma si scelgono di volta in volta, costituendo una mano di 5 che poi il giocatore gestirà nel turno per le varie azioni che vuole fare.

Il regolamento è abbastanza snello – per gli standard GMT – e riesce con poche regole a ricreare il caos e l'incertezza del periodo storico proposto, ovvero l'Impero Romano nel pieno della sua crisi, appena prima dell'avvento di Diocleziano, con barbari alle porte, traditori, scissioni e rivalità interne.

Il gioco

Il tabellone dipinge l'impero diviso in province. Ogni provincia ha al suo interno una casella per il governatore, con un indice di controllo da 0 a 4 e una per il generale nella capitale. Altri generali possono essere presenti nella regione, così come truppe

barbare. In alto, la traccia per i punti vittoria e poi una tabella per gli eventi.

Ogni giocatore parte con un governatore in una provincia a scelta e un generale con una legione in quella capitale. Sulle province non occupate dai giocatori vengono messi governatori di una fazione neutrale, così come su Roma, il cui controllo (da 0 a 8), dipende dal numero di province occupate dalla fazione del suo governatore, il quale è anche Imperatore di diritto.

In più il giocatore ha un mazzo iniziale di 9 carte di valore 1: tre rosse, tre blu e tre gialle.

Alla fine di ogni proprio turno un giocatore sceglie 5 nuove carte dal suo mazzo di pesca, che gli serviranno per fare azioni al turno successivo. Ecco quindi la grande particolarità del gioco: qui non si pescano le carte, ma si scelgono. Naturalmente più si va avanti nel mazzo, più le scelte si assottigliano.

Al proprio turno quindi il giocatore usa le cinque carte che ha in mano, combinandone i valori, per diverse azioni, che qui sintetizzo:

- Rosse: militari. Arruolano nuovi generali e legioni al loro comando, spostano i propri

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





eserciti sulla mappa e ingaggiano battaglia con barbari o truppe di altri giocatori. Sopprimono la protesta del popolo in una provincia al costo di scendere in controllo. I combattimenti avvengono sempre tirando dadi in contemporanea: ogni truppa ha un valore per cui colpisce (es: le legioni al 3+, i barbari al 4+, la milizia cittadina al 5+) e i 6 "esplodono", ovvero contano come colpo a segno e regalano un nuovo dado da lanciare.

- Blu: politiche. Assoldano nuovi governatori da piazzare nelle province e forniscono dadi

Prima di giocare le carte però, chi è di turno tira due dadi e controlla la tabella degli eventi. Per lo più si tratta di attivare qualche tribù barbara che scende nelle province, ma col 7 si scopre una carta dal Mazza Eventi. Questo mazzo cambia qualche regola estemporaneamente, oppure fa arrivare la pedina di un Falso Imperatore e funge anche da timer per il gioco: se infatti si estrae la carta Diocleziano (mescolata tra le ultime quattro), la partita termina immediatamente.

Romano, prende punti bonus pari alle province del suo nuovo regno (adiacenti e con controllo almeno pari a 3). Se ci sono due Pretendenti, nessuno di questi prende punti.

Essere Imperatore senza nessun rivale dà un altro vantaggio: si fa progredire uno specifico segnalino per ogni turno in cui si resta in tale condizione privilegiata e, a fine partita, quello col segnalino più avanzato ha un bonus di 10 punti, il secondo 6, il terzo 3. Altri punti, in corso di gioco, si fanno vincendo le battaglie e respingendo le pedine dei barbari.

La prima cosa che colpisce è il contrasto tra l'aspetto deterministico della costruzione della mano e altri elementi che introducono un'aleatorietà non trascurabile.

per appunto tentare di soppiantare un governatore rivale: occorre ottenere successi pari al suo controllo sulla regione, aggiungendo eventuali sue truppe nella capitale o sottraendo le nostre. Le carte blu avanzate contribuiscono anche al controllo pacifico dei barbari, pagandoli per neutralizzarli o assorbendoli nel proprio esercito.

- Gialle: popolari. Aumentano il controllo di un governatore nella sua provincia, fanno giochi per sedare la protesta popolare, piazzano protesta nelle province rivali, costruiscono edifici, consentono di diventare un Pretendente, ovvero una sorta di secessionista che crea un piccolo impero separato da Roma con le sue province.

Alla fine del proprio turno il giocatore controlla se nelle sue province ci siano barbari o generali rivali o falsi imperatori e nel caso diminuisce di uno il controllo. Se ci sono segnalini mobilitazione in numero almeno pari al controllo, la provincia è persa e il suo governatore sostituito da un neutrale.

Poi incamera punti vittoria pari alle province e agli edifici che controlla, più un bonus pari al controllo che ha in Italia, se Imperatore. Se però sul tabellone c'è un Falso Imperatore o un Pretendente, questi punti vanno persi. Allo stesso modo, se un giocatore si è nominato Pretendente, scindendo le proprie province dall'Impero

Infine il giocatore può comprare nuove carte da una riserva comune: ce ne sono di valore 2, 3 e 4 punti azione per tutti e tre i colori e ciascuna fornisce anche un'abilità speciale attivabile quando la si gioca. Ad esempio quella da 4 gialla è quella che consente di diventare un Pretendente. Per comprare carte si spende "supporto" che è pari alla somma del controllo di tutte le nostre province, meno i segnalini mobilitazione presenti. Spendendo tre punti supporto si può anche cestinare una carta per assottigliare il mazzo.

La partita può anche terminare quando un giocatore è Imperatore e raggiunge i 60 punti. A questo punto si finisce il giro, si assegnano gli eventuali punti bonus per l'Imperatore e chi ha il totale più alto vince.



Caso vs determinismo

La prima cosa che colpisce del gioco è il contrasto tra l'aspetto deterministico della costruzione della mano e altri elementi che invece introducono un'aleatorietà non trascurabile.

Abbiamo detto che ad ogni fine turno sceglierai le cinque carte della tua mano successiva, questo fino ad esaurimento del mazzo. Quindi dovrai pensare a cosa fare il turno seguente, senza però sapere come gli altri giocatori influiranno sulla mappa. E dato che i cambiamenti possono essere molti, potresti trovarti a rigiocare con una mano quasi inutile. Ciò comporta un certo downtime prima, mentre pensi ed analizzi le

tue scelte e gli altri – da regole – aspettano che tu scelga le carte e altro downtime dopo, quando hai ormai la mano fatta ma non ci sono più le condizioni per applicarla e devi inventare un piano B. Se giocate con affetti da paralisi da analisi è un aspetto da tenere in considerazione.

Ci sono poi gli eventi, i tentativi di soppiantare un governatore e le battaglie, a completare il quadro dell'incertezza. Tutti elementi in cui il dado ha un forte peso specifico, soprattutto considerando che non è un gioco con la guerra al centro e quindi non ci sarà un così alto numero di lanci in partita. In particolare il meccanismo dell'“exploding six” (ovvero il 6 che dà subito diritto a un

altro lancio e così via, potenzialmente ad libitum) può originare discrete botte di fortuna.

Nonostante questo, il gioco è caratterizzato da un'alta componente strategica, che andiamo a vedere nel dettaglio.

Ruoli e combinazioni

Intanto va ben compreso il ruolo dell'Imperatore, soprattutto in relazione al Pretendente. Fare l'Imperatore porta punti vittoria e fa avanzare il segnalino che ne darà altri bonus a fine partita, ma – ed è un grosso ma – solo se non ci sono Usurpatori o Pretendenti in tavola. I primi dipendono dalle carte evento. Perciò sono imprevedibili e, se puntate al ruolo di Imperatore, dovreste sempre (sempre) puntare anche alle carte militari ed avere un esercito pronto a partire e sconfiggere questi Usurpatori in giro per l'impero. I secondi invece dipendono dai giocatori ed è necessario e matematico che se c'è un Imperatore, un altro al tavolo faccia al più presto il Pretendente: non solo blocca i punti all'Imperatore, ma inizia a macinarne lui. Ed ecco che qui si inserisce il terzo elemento, ovvero il secondo Pretendente, che blocca i punti del primo, dato che non appena ci sono due Pretendenti sulla mappa, nessuno dei due guadagna punti extra.

Questo è anche uno dei motivi per cui, mia opinione, il gioco rende al meglio in quattro, al limite in tre giocatori, mentre in due non lo consiglierei: finiscono entrambi per fare i Pretendenti.

In secondo luogo parliamo delle carte e del deck-building. Ci sono tre indirizzi: militare, politico, popolare. Sviluppare un mazzo monocolor è estremamente difficile e rischioso. È possibile invece sia agire con un classico tricolore che specializzarsi con due colori.

La prima opzione è la più semplice ed istintiva, ma non è detto sia la più efficace. Banalmente userete le carte rosse per combattere, le blu per piazzare governatori e controllare i barbari, le gialle per fare edifici e ridurre il malcontento. A seconda della

  CASTRA Place a Castra marker on an army you command that does not already have one. If an army with a Castra marker is attacked, the number of hits inflicted on it is reduced by one. The Castra marker is removed at the start of your next turn or when the marked army attacks, moves, or retreats.	  FLANKING MANEUVER Play before dice are rolled for a battle in which you are the attacker. After seeing the final results for both sides you may re-roll all of your dice. You must use the new result. Only one Flanking Maneuver may be played per battle.	  PRAETORIAN GUARD You may attempt a Place Governor action in Italia using Military influence ignoring any Quaestor marker and/or units in the capital.
  TRIBUTE Flip all barbarian counters of a single tribe to their inactive side in any one province. Flipped barbarians defend as normal, but do not cause any support loss.	  FOEDERATI Select an army you command and remove one non-leader barbarian counter not within a player's army from any region within one movement point of that army. If the selected army contains fewer barbarians than legions, the barbarian joins your army. Otherwise, return the barbarian to its home region on its inactive side.	  DAMNATIO MEMORIAE Play immediately after you become Emperor. Subtract legacy from the former Emperor equal to your support in Italia. Then place a number of Mob counters equal to the former Emperor's support in Italia in provinces you govern in any way you wish.
  QUAESTOR Place a Quaestor marker in a province you govern that does not already have one. While marked, a die roll of 3+ is needed to gain a vote when attempting a Place Governor action targeting this province. The Quaestor marker is removed at the start of your next turn or if you are replaced as Governor.	  MOB Place a Mob counter in a province that does not already have one. Mobs reduce income used to Buy/Trash cards and if left unchecked can cause the governor to be replaced. See section 11 of the rules for additional details about Mobs.	  PRETENDER You may play this event if you are not Emperor and you govern two or more adjacent provinces each of which have a support level of three or more. Place a Seat of Power marker in one of the eligible provinces and Breakaway markers in the rest. See section 12 of the rules for additional details about Pretenders.



carica vacante, potreste tentare la via dell'Imperatore (con le blu o con la guardia pretoriana delle rosse), oppure diventare Pretendente, con le gialle. Quello che è difficile è equilibrare il mazzo, perché le mani sono da sole cinque carte e se dovete giocare su tutti i colori verosimilmente passeranno due round prima che possiate reintervenire in uno dei settori di gioco. Inoltre, per massimizzare la mano, dovreste sempre cercare un equilibrio tra le tre componenti del vostro mazzo, per non trovarvi troppo sotto di un colore rispetto agli altri due. Di più facile ha che potete pensare quasi esclusivamente ad aumentare il vostro mazzo, senza bisogno di usare punti per bruciare troppe carte.

La combinazione rosse-gialle è forse quella più efficace, specie se volete fare il

Pretendente. Le carte militari sono indispensabili per espandersi e difendersi, sia dai barbari che dagli avversari, in particolare dall'Imperatore, che ha tutto l'interesse a conquistare la capitale secessionista. Con le carte gialle potete rapidamente far crescere il consenso nelle vostre province alla soglia necessaria per dichiarare l'indipendenza e con la gialla da 4 diventare Pretendente. In pratica le poche blu che avete serviranno solo per reclutare i pochi governatori che vi servono.

Un giocatore che punta sulla combinazione rosse-blu si focalizza sul controllo militare delle province e ha un buon incentivo nel divenire Imperatore. Il controllo dei barbari viene fatto tramite le carte blu, che li disattivano o li annettono alle proprie truppe. La corsa all'impero può essere fatta classicamente con le blu o anche con la guardia pretoriana (valore 4) delle rosse. Infine la blu da 4 può togliere punti vittoria ad un precedente Imperatore (ma personalmente spingerei più sulle rosse alte, anche per garantirmi una maggiore forza militare contro Usurpatori e Pretendenti). Le poche gialle che avrete saranno tutte deputate al controllo del malcontento che inevitabilmente gli altri tenteranno di riversare nel vostro impero.

La combinazione blu-gialle è la più difficile da padroneggiare e a mio parere

anche un gradino sotto alle altre tre come efficace. Se scegliete questa via, dovrete garantirvi una difesa dai barbari tramite le blu, un ampio margine di consenso tramite le gialle e soprattutto cercare di avere un regno piccolo e circoscritto, con alta stabilità, molti edifici per fare punti vittoria aggiuntivi e difendibile al meglio con le poche truppe che possedete. Più indicata la strada del Pretendente che non quella dell'Imperatore, con questi colori.

Tiriamo le somme

In conclusione Time of Crisis si presenta come un compromesso tra un gioco da tavola e un classico wargame, inserendo elementi di novità al suo interno, senza però dimenticare il DNA da cui origina. Se pensate che il controllo fornito dallo scegliere le carte sia eccessivo, facendone un gioco essenzialmente strategico, il gioco provvederà a farvi ricredere, catapultandovi in una giostra di caos e guerra da cui dovrete emergere facendo affidamento su tutta la vostra bravura tattica.

Peppe74

Uno dei connubi meglio riusciti tra wargame e boardgame, una riuscita sintesi, per quella che vuole essere una nuova linea della GMT per aprirsi ad un pubblico più ampio.

MDM

Un titolo interessante, che prova a mediare fra due mondi ancora piuttosto distanti, coraggioso ma purtroppo ancora non ben amalgamato. I due sistemi convivono ma stridono fra loro, dando vita ad un prodotto buono ma perfettibile.

AGZAROTH

MDM

PEPPE74





sotto la lente

di Mauro "MDM" Di Marco

Battle for Rokugan

Un gioco di conflitto con comandi nascosti, che permette bluff e doppio gioco, ambientato in un setting che ha già caratterizzato più titoli. Sarà sufficiente per incuriosirvi?



di Molly Glover, Tom Jolly
Asmodee Italia, Delta Vision
Publishing, Fantasy Flight Games,
2017

N. Giocatori: 2-5

Durata: 60-90 minuti

La storia di Rokugan parte da lontano, ludicamente parlando. Si tratta dell'impero che copre il ruolo dominante nell'ambientazione di **Legend of the Five Rings**, gioco di carte collezionabili pubblicato da Alderac Entertainment Group (AEG) nel 1995, a cui fecero seguito il rispettivo gioco di ruolo (**Legend of the Five Rings Roleplaying Game**, 1997), **Clan War** (gioco di miniature del 1998), **War of Honor** (ancora incentrato sulle carte dell'originale, 2011), **Ninja: Legend of the Scorpion Clan** (2011). Ispirato al Giappone feudale, è un'ambientazione che include aspetti di altre culture asiatiche, senza rinunciare alla presenza di magia e di esseri mitologici. Un universo dal fascino innegabile, tanto da essere utilizzato anche da Wizards of the Coast come base per il supplemento **Oriental Adventures** per **Dungeons & Dragons**.

L'acquisizione dei diritti da parte della Fantasy Flight Games ha dato vita ad una riedizione del gioco di carte (questa volta in formato **Living Card Game**) e a Battle for Rokugan, che ripropone l'interminabile conflitto fra i Grandi Clan per il dominio delle province dell'Impero.

Materiali

La scatola è delle stesse dimensioni di quelle adottate dalla Fantasy Flight Games



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





per i suoi più recenti giochi di carte living (*Arkham Horror*, *La Leggenda dei Cinque Anelli*, *Il Trono di Spade*). Dimensioni contenute, quindi, ma in questo caso riempite con abbondante materiale: un tabellone di grande formato, sessanta carte da gioco, sette schermi per i giocatori e più di 440 segnalini (di medie e piccole dimensioni). Niente plastica, niente legno: realizzazione minimale che rinuncia a miniature e altri componenti appariscenti. Non felicissima la scelta dei colori, comunque non facile dato che sono presenti i pezzi di sette diversi clan.

Ben fatto il regolamento, dotato di un numero sufficiente di illustrazioni ed esempi; forse un po' serrato nell'impaginazione.

Il gioco

Dopo un rapido setup, che prevede la scelta del clan, di un'obiettivo segreto fra i due assegnati casualmente e il piazzamento di segnalini controllo in un numero di province dipendente dal numero dei giocatori, il gioco entra subito nel vivo; una partita dura cinque turni, strutturati in tre fasi:

- *Fase di Gestione*, in cui viene determinato il primo giocatore (tramite l'utilizzo di un apposito mazzo di carte), i giocatori pescano tessere combattimento a caso dalla loro riserva fino ad averne sei dietro lo schermo

(uno dei quali è il segnalino bluff, che è vuoto) e poi, in ordine di turno, i giocatori hanno l'opzione di giocare eventuali carte territorio che hanno conquistato nel turno precedente.

- *Fase di Schieramento*, in cui i giocatori, a turno, dispongono sulla plancia, a faccia coperta, un segnalino alla volta fino ad averne piazzati cinque. Scopo di questi segnalini è di attaccare o difendere i vari territori: appartengono ad una di sette categorie (esercito, flotta, shinobi, benedizione, diplomazia, razzia e bluff), ciascuna può essere utilizzata per attaccare un territorio nemico o difenderne uno proprio; ciascuno ha le sue regole di piazzamento. Tuttavia in questa fase le tessere vengono piazzate e faccia coperta, per cui non si può conoscerne la natura e la forza fino ad una fase successiva del gioco; è addirittura possibile effettuare piazzamenti illegali per confondere gli avversari.

- *Fase di Risoluzione*, in cui vengono rivelate le unità, vengono rimossi i segnalini bluff e i piazzamenti illegali. Si procede quindi alla risoluzione delle tessere, che avviene in un ordine predeterminato: prima i segnalini diplomazia (che rendono perennemente pacificato un territorio - non potrà più lanciare o ricevere attacchi), poi le razzie (che

di fatto rimuovono il territorio dalla mappa), poi le battaglie. Si confrontano le forze delle tessere unità di tutti i giocatori coinvolti nel combattimento: chi ha più forza vince la battaglia; in caso di parità vince sempre il difensore. Se è un attaccante a vincere, prende il controllo della regione, rimuovendo tutti i segnalini del giocatore che la controllava precedentemente; se vince il difensore, aggiunge un proprio segnalino alla regione, rendendola più facile da difendere e aumentandone il valore.

Risolti tutti i combattimenti, si controlla se alcune regioni (aggregati di province di uno stesso colore) sono sotto il controllo di un unico giocatore; in caso affermativo i giocatori ottengono la carta territorio corrispondente, che fornisce un'abilità monouso e che può essere giocata nel turno successivo.

Dopo cinque turni la partita si conclude assegnando i punti per le province controllate, per l'obiettivo scelto all'inizio del gioco, a cui viene sommato un bonus per il controllo di intere regioni.

Asimmetria, conflitto, velocità

Battle for Rokugan è un gioco di conflitto, aperto ad alleanze temporanee, tradimenti, bluff, voltafaccia; insomma un caos





organizzato, in cui tutto è strutturato per enfatizzare questi elementi.

Il meccanismo centrale è chiaramente ispirato al sistema di ordini di *A Game of Thrones: The Board Game*, ma che ricorda (seppur trasposto in un gioco di conflitto di tipo americano) *Samurai* di Reiner Knizia (ILSA#44).

Il ritmo è incredibilmente sostenuto: inizia con una vera e propria rincorsa, data dalla facile espansione (decisamente poco costosa) su un territorio suddiviso in zone non presidiate e poco differenziate, ma ben presto gli eserciti occupano lo spazio disponibile e gli esiti dei conflitti lasciano un segno indelebile su Rokugan, rendendo inaccessibili alcune regioni ed estremamente redditizie altre (almeno finché non cambiano di mano).

I sette clan inclusi nella scatola si differenziano sia nella composizione del proprio set di tessere combattimento che per un'abilità che modifica in modo sostanziale il suo approccio alle scelte strategiche. Dato che buona parte del proprio pool di tessere viene pescato nei cinque turni, e dato che ne vengono giocati solo cinque su sei, è possibile gestire la propria mano per conservare le opzioni più potenti per il momento più opportuno: certo, può capitare di avere un turno particolarmente inefficiente, ma è possibile ricorrere al bluff per sviare e confondere gli avversari.

Gli obiettivi segreti, che aggiungono un layer di valutazione ulteriore (assegnando un 25-33% del punteggio totale) introducono il rischio di rendere il gioco meno dinamico: se si riesce a soddisfare il proprio durante il posizionamento iniziale, tutta la propria partita rischia di essere all'insegna del

mantenimento delle proprie posizioni, alterando le naturali dinamiche del gioco.

Scala in maniera brillante: è giocabile anche in due, anche se le dinamiche, fortemente legate all'interazione diretta, si alterano al crescere del numero di giocatori.

Conclusioni

Battle of Rokugan è un gioco rapido (a patto che non abbiate pensatori al tavolo) e interessante, con un set di regole molto semplice che costruisce una storia avvincente in un lasso di tempo estremamente contenuto. Molto è lasciato ai giocatori, in modo analogo a quello che accade nel pur diversissimo *Chinatown*. Se vi piacciono i giochi di conflitto, vale sicuramente la pena provarlo.

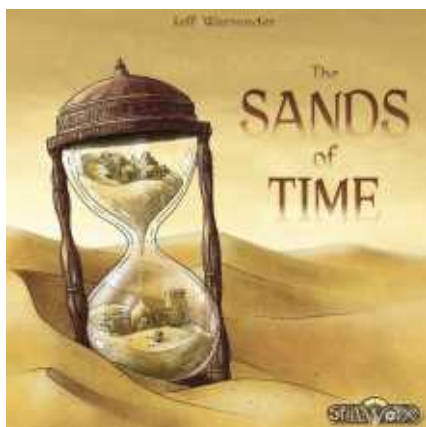
MDM





The Sands of Time

Un autore debuttante si cimenta con uno dei Graal del gioco da tavolo: il tema della nascita e sviluppo delle civiltà. Il risultato sarà all'altezza?



di Jeff Warrender
Spielworxx, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120-180 minuti

La Spielworxx da tempo si è ritagliata uno spazio per giochi di un certo spessore, destinati ad un pubblico di appassionati; questo The Sands of Time viene pubblicato dopo un lungo periodo di gestazione e dopo svariati rinvii (era addirittura annunciato per l'Internationale Spieltage di Essen del 2016). A firma di un debuttante autore americano, Jeff Warrender, riprende una delle tematiche più care ai giocatori, e a me in particolare, ovvero la civilizzazione.

Il gioco

Il tabellone principale rappresenta il mondo conosciuto nell'antichità dalle popolazioni del Mediterraneo, e per essere originali la mappa riprende l'*Orbis Terrarum*. Sui territori è posto, ad inizio partita, un gettone che indica il tipo di risorsa prodotta (molto schematicamente grano o oro) e il numero massimo di lavoratori che possono essere impiegati; sempre il tabellone principale riporta un tracciato per i punti vittoria e uno per la rivolta, ovvero il malcontento della popolazione che regola diversi aspetti del gioco e il costo di alcune azioni. Accanto al tabellone principale troviamo la *plancia delle cronache* che è divisa in tre parti, corrispondenti a tre categorie di civilizzazione: **Civile** (che riguarda lo sviluppo urbano e la costruzione), **Culturale** (che riguarda il commercio e lo



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





sviluppo tecnologico) e **Politica** (o per meglio dire militare, espansione territoriale e crescita della popolazione). A ciascuna di queste categorie è associato un tracciato, che rappresenta quanto ciascuna civiltazione ha investito in quell'aspetto. Ciacuno dei percorsi si suddivide in due differenti rami dell'albero tecnologico: la peculiarità di *The Sands of Time* è di non avere un albero fisso: le tecnologie di partenza sono stampate sulla plancia, le altre si aggiungono, tramite l'uso di apposite carte, ad uno dei due rami creando, di partita in partita, scenari differenti. Infine i settori tematici riportano due spazi per giocare le carte *cronaca*: sono le carte che forniranno punti vittoria e sono, come vedremo, la vera peculiarità di *The Sands of Time*.

La partita si divide in tre differenti dinastie, suddivise in generazioni, a loro volta divise in turni di gioco. Ogni turno prevede due azioni, che i giocatori scelgono selezionando due carte azione fra le quattordici disponibili nella propria mano.

Ogni generazione può durare da due a quattro turni di gioco, e tale lunghezza è stabilita dal lancio di un dado a fine turno; si possono quindi giocare fino a un massimo di otto carte azione per generazione. Ad ogni

turno di gioco si avanza lungo un tracciato e, ad intervalli stabiliti, si verifica la fine della dinastia e la valutazione delle carte cronaca.

Guardiamo più in dettaglio queste carte: una delle azioni a disposizione permette di giocare una in uno dei sei spazi a disposizione della plancia delle cronache. Le carte sono numerate da uno a sette, forniscono un numero crescente di punti vittoria e delle condizioni per essere soddisfatte in ciascuno dei sei differenti settori. In pratica è una scommessa che il giocatore effettua; come esempio, prendiamo il settore dei territori controllati, la carta cronaca di livello sette richiede di controllare almeno dieci territori alla fine della dinastia in cui viene giocata: se questa condizione si verifica si attribuiscono 28 punti vittoria al giocatore.

La guerra si attiva con un'apposita azione che richiede all'attaccante di pagare grano. Vale la pena soffermarsi su come si svolge: si conteggia la forza di partenza data dalle pedine del territorio conteso e dagli effetti delle differenti tecnologie, dopodiché ogni contendente sceglie segretamente il valore di un dado, da uno a sei, che si sommerà, triplicato, alla forza base. La controparte è che

il vincitore deve pagare un aumento della **rivolta**, pari al valore selezionato sul dado.

L'altra risorsa, l'oro, invece serve principalmente per costruire edifici: ci sono ben quindici differenti edifici che possono essere edificati, ampliando le possibilità di sviluppo strategico.

Le carte cronaca spingono sicuramente a rischiare: per vincere bisogna arrivare a giocare una o due carte col punteggio più elevato in terza era, ma questo comporta una certa dose di azzardo perché, se non si raggiungono gli obiettivi (o se si perdono per effetto delle guerre), non si ha alcuna ricompensa in cambio e si resta con un palmo di naso, rimettendoci i punti vittoria, oltre che la carta e l'azione spesa per giocarla. Di solito è bene concentrarsi su un numero limitato di settori, ma le possibili combinazioni sono svariate: lo stesso autore ha pubblicato una guida strategica che declina trenta possibili percorsi strategici abbinando i differenti settori.

Impressioni

The Sands of Time presenta alcune idee indubbiamente interessanti e anche originali

che riguardano la sua struttura: la divisione in tre sfere di interesse, ognuna importante sia per lo sviluppo che per il conseguimento dei punti vittoria; un albero tecnologico non fisso e quindi meno legato a strategie prestabilite; un sistema variabile di durata, che comporta una certa dose di imprevedibilità e permette/obbliga a rischiare; un originale e non scontato sistema per realizzare i punti vittoria con le carte cronaca. A fronte di questi inevitabili meriti presenta una serie di sbavature che, purtroppo devo notare, sono ricorrenti nei prodotti della Spielworxx.

spiegazioni e a venire incontro alle problematiche, sul forum di BoardGameGeek), la poca chiarezza delle regole è dovuto alla mancanza di una plancia per segnare le azioni eseguite, che, da quanto si intuisce, doveva essere stata inizialmente pensata nella componentistica.

Non si tratta di dettagli perché una buona ergonomia avrebbe consentito anche di abbassare i tempi di gioco, mentre uno degli aspetti che bisogna considerare nel bilancio è che per questo gioco arriviamo a tempi di partita paragonabili a *Through the Ages: A New Story of Civilization* (dal cui confronto,

In The Sands of Time non mancano le idee, e nemmeno una certa dose di coraggio; manca casomai un buon lavoro di rifinitura e ottimizzazione.

Partiamo dall'ergonomia che è tutt'altro che ottimale. La gestione delle azioni con un mazzetto di carte non è generalmente il massimo, ma qui si complica, anche perché le quattordici carte azione hanno lo stesso dorso delle sette carte cronaca. La componentistica in legno è sproporzionata ed è facile nascondere le informazioni utili sul tabellone quando si spostano i pezzi. Infine le informazioni che riportano le tessere edificio e le carte sono minime: tutti i dettagli sono condensati in un poco pratico player aid fascicolato. Aggiungiamo alcune parti poco chiare nel regolamento, come quella del rigiocare una carta utilizzata: lo annovero tra i problemi di ergonomia perché, a detta dell'autore (per la verità assai attento a fornir

lo avrete intuito, ne esce decisamente sconfitto).

Per quanto riguarda il sistema di gioco i dubbi principali riguardano la guerra e, più in generale, le azioni di contrasto. Iniziamo col dire che in un gioco di questo tipo era doveroso (oltre che tematicamente inevitabile) inserire un elemento di interazione diretta, per evitare che il gioco si riducesse a una banale programmazione da ottimizzare, con l'unica incertezza data dalla durata variabile dei round. Il problema sta nel come è stata implementata la guerra che non bilancia bene i rischi di chi la intraprende e allo stesso tempo rende difficile difendersi, premiando, nel bilancio finale, chi se ne sta

fab!o

Appannaggio esclusivo dei giocatori di lungo corso, The Sands of Time è un gioco complesso e denso di scelte strategiche che offre un'esperienza di gioco profonda e soddisfacente. La sua lunghezza e la ripida curva di apprendimento esasperata dalla scarsa ergonomia sono però un ostacolo che richiede grande dedizione, forse tanta da non riuscire ad essere ripagata.

buono, isolato e indisturbato nel suo pezzetto di mappa, puntando agevolmente alla vittoria.

La guerra ha un alto costo iniziale, in grano, per essere intrapresa; inoltre il vincitore paga con l'aumento della rivolta che richiede altro grano per essere abbassata, con il rischio di entrare in un *loop* rischioso, ed essere svantaggiato in caso di attacchi successivi.

Infine, ma questo è un difetto parziale e secondario, alcuni percorsi strategici sono meno vantaggiosi, altri sono più difficili da contrastare. Uno su tutti quello delle rotte commerciali, che non possono essere distrutte. I trenta percorsi strategici che l'autore ha elencato, di fatto, si riducono, ma come detto questo è un problema secondario, la bellezza del gioco sta anche nel volerlo esplorare e rischiare qualche percorso strategico meno banale.

Le idee non mancano certo in *The Sands of Time*, e al nuovo autore Jeff Warrender va riconosciuta una certa dose di coraggio. Manca, probabilmente, un buon lavoro di rifinitura e un'ottimizzazione del prodotto editoriale che potrebbe concretizzarsi nelle edizioni successive, come spesso è capitato per i giochi della Spielworxx.



PEPPE74

MDM

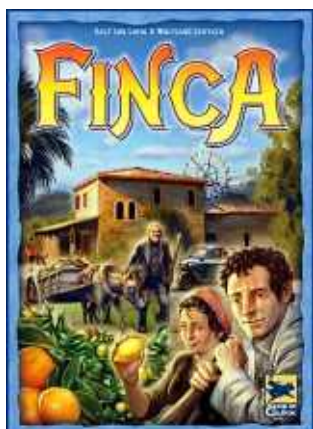
FAB!O





Finca

Il "gioco da tavolo con la frutta" si è guadagnato una nomination allo Spiel des Jahres e, dopo nove anni, una riedizione tramite Kickstarter. Volete sapere perché?



di Wolfgang Sentker, Ralf zur Linde
Hans im Glück, Giochi Uniti, Rio
Grande Games, 2009
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-60 minuti
gioco online:
<https://www.yucata.de/>

Ambientato a Maiorca, l'isola più grande nell'arcipelago delle Baleari, Finca cala i giocatori nel ruolo di agricoltori che competono nel produrre e raccogliere i tipici frutti tropicali dell'isola (fichi, mandorle, olive, uva, arance e limoni), per poi portarle alle varie comunità di residenti, le cui esigenze mutano dopo ogni consegna. Per vincere, dovranno saper scegliere cosa raccogliere, quando consegnare, sfruttando al meglio le opportunità e i piccoli carretti che arrancano per gli stretti sentieri dell'isola.

Materiali

Considerando l'anno della sua prima pubblicazione (2009), i materiali di Finca sono sorprendenti: una piccola plancia (occupata per il 60% da un espositore, mentre lo spazio rimanente dalle dodici pale di un mulino a vento, zona in cui si svolge la maggior parte dell'azione), una sessantina di tessere di cartoncino e 134 segnalini sagomati in legno: venti di questi rappresentano i contadini dei giocatori, 6 delle piccole tenute (le Finca del titolo), gli altri 108 sono invece la frutta che dovrà essere consegnata. Una dotazione impressionante di piccoli e coloratissimi oggetti decisamente piacevoli da manipolare. A riprova dell'alta qualità dei materiali, la recente ristampa del gioco, realizzata grazie ad una campagna di finanziamento dal basso



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



su Kickstarter,

<https://www.kickstarter.com/projects/857396480/finca-board-game-with-fruits>,

messa in consegna a fine Settembre 2018, ha lasciato praticamente inalterati i materiali.

Muovi e colleziona

La preparazione del gioco è rapida: si sistemano in pile di quattro elementi ciascuna le tessere richiesta (che indicano da uno a sei elementi, di uno o più tipi di frutta), si piazzano casualmente le tessere pala (ciascuna delle quali ritrae un tipo di frutta) sul mulino a vento. I giocatori quindi piazzano a turno su tali spazi i propri contadini (variabili a seconda del numero di giocatori), prendendo un esemplare del frutto corrispondente. Ciascun giocatore riceve anche quattro tessere azione, che permettono di eseguire una volta per partita delle azioni potenziate rispetto a quelle standard.

Una partita si sviluppa in turni, in cui il giocatore esegue una delle opzioni di seguito illustrate:

- raccogliere la frutta: il giocatore sceglie uno dei propri agricoltori e conta il numero di segnalini (di tutti i giocatori) presenti sulla pala da esso occupata; avanza in senso orario di altrettanti passi. Conta quindi il numero di contadini (compreso quello che ha appena spostato) presenti sulla casella di arrivo, e prende dalla riserva generale altrettanti segnalini frutti del tipo indicato sulla pala. Qualora non ci fossero sufficienti esemplari, tutti i giocatori scartano nella riserva tutta la



frutta di quel tipo in loro possesso, e il giocatore prende ciò che gli è dovuto. Se spostando il proprio agricoltore questo passa dal semicerchio superiore a quello inferiore o viceversa, riceve anche una tessera carrello. Anche queste sono in quantità limitata, e l'impossibilità per un giocatore di approvvigionarsene obbliga tutti a riconsegnare i carretti posseduti,

- consegnare la frutta: scartando un segnalino carrello un giocatore può consegnare fino a sei segnalini frutta, utilizzabili per soddisfare completamente alcune delle tessere richiesta visibili, appropriandosene. Se il giocatore completa un set di sei richieste, ciascuna con un numero diverso di frutti, ottiene la tessera bonus di valore più alto ancora disponibile.

Infine, nuove richieste vengono scoperte dalle rispettive pile; se una pila è vuota, viene assegnata la tessera bonus corrispondente (che premia il giocatore che ha consegnato più frutta del tipo/tipi indicati sulla tessera stessa), poi viene piazzato al posto della pila un segnalino Finca, il cui numero sulla plancia determina la fine del gioco,

- giocare una tessera azione: scartando la rispettiva tessera, il giocatore esegue l'azione potenziata corrispondente. Le scelte possibili sono: fare due raccolte consecutive (muovendo lo stesso contadino o due differenti), spostare un proprio contadino su una pala qualsiasi, consegnare fino a dieci frutti (senza spendere un carrello), soddisfare una richiesta pagando un frutto in meno.





Il gioco finisce alla fine del turno del giocatore in cui un certo numero di Finca risulta piazzato sulla plancia (rispettivamente sei, cinque, quattro tenute rispettivamente in quattro, tre, due giocatori). Il punteggio di ciascuno si ottiene sommando il valore delle consegne, più quello delle tessere bonus ottenute, più due punti per ogni tessera azione non utilizzata; non esistono spareggi, solo vittorie condivise.

Rotella, interazione, (in)controllabilità

Di fatto imperniato attorno un sistema di collezione di set su due livelli (si collezionano i segnalini frutta con cui si acquisiscono tessere ordine, le cui raccolte permettono di aggiudicarsi le molteplici tessere bonus), Finca è stato uno dei primi giochi a reinterpretare la meccanica della

pedina, sia per l'opportunità di fare una mossa puramente distruttiva (e questa minaccia rende di fatto poco appetibile un'eccessivo accumulo di risorse, spostando il focus sulle decisioni prettamente tattiche). Un'idea interessante, affiancata però ad una struttura di gioco classica e quasi lisa.

Dato che il numero di agricoltori a disposizione di ogni giocatore si riduce al crescere degli stessi (cinque, quattro, tre segnalini rispettivamente in due, tre, quattro giocatori), Finca sposta nettamente il focus dalla strategia alla tattica al crescere dei partecipanti: in due giocatori è di fatto possibile pianificare con sufficientemente anticipo, mentre il caos indotto dai molteplici giocatori forza all'esclusiva ottimizzazione puntuale in quattro, rasentando l'incontrollabilità quando si

Finca è stato uno dei primi giochi a reinterpretare la meccanica della rondella, utilizzandola per un sistema di movimento e approvvigionamento decisamente arguto.

rondella, introdotta da Mac Gerdts nei suoi giochi (*Antike*, 2005 - ILSA#22; *Imperial*, 2006 - ILSA#46; *Hamburgum*, 2007 - ILSA#15; *Navegador*, 2010 - ILSA#10) per limitare lo spazio delle azioni disponibili per ciascun giocatore, e utilizzata lo stesso anno in *Shipyards* da Vladimír Suchý (CGE, 2009 - ILSA#7).

Anche in questo caso la rondella vincola le scelte di acquisizione, con un sistema di movimento e raccolta decisamente arguto, e introduce (assieme alla limitatezza delle risorse) un livello di interazione fra i giocatori superiore alla media, sia per il fatto di dover valutare quali vantaggi/svantaggi può arrecare ai propri avversari lo spostamento della propria

esegue una mossa ogni quattro, avendo a disposizione solo tre scelte per il movimento.

Espansioni

Sostanzialmente autocontenuto, il gioco ha visto la produzione di una piccola espansione, uno dei gadget che accompagnano la rivista tedesca *Spielbox*. *Finca: El Razul* (2010) aggiunge il seguente materiale:

- lo standee El Razul, che occupa una delle comunità, e rende più semplice la consegna corrispondente (il giocatore può scegliere il tipo di frutta da consegnare, ignorando quella indicata sulla tessera), e una pala del mulino che ne permette il movimento,
- una pala aggiuntiva che funziona da jolly (è

fab!o

Facile farsi ingannare dalle apparenze con Finca, colpa della frutta colorata forse. Tuttavia il gioco non è banale e, anzi, si fa ancor più strategico con il diminuire dei giocatori. Merito del riuscito meccanismo della rondella, chiaramente ispirato ai tradizionali giochi di semina. Interazione elevata ma non esplicita, regole semplici, ottimo introduttivo.

possibile scegliere quale tipo di frutta raccogliere),

- un'azione aggiuntiva che permette di muovere un pezzo di un avversario ed ottenerne il raccolto (ed eventualmente un carretto),

- una tessera raccolta aggiuntiva (la siccità) che non costa frutta, vale due punti e rimuove permanentemente dalla partita due segnalini per ogni tipo di frutta.

L'espansione è stata inclusa nella nuova edizione realizzata tramite Kickstarter, ed è acquistabile separatamente come allegato alla rivista *Spielbox*, presso l'omonimo sito:

http://www.nostheide.de/webshop3/product_info.php?products_id=139.

Conclusioni

Finca è un buon titolo per una platea familiare o di giocatori occasionali, come è confermato dalla messe di premi che ha ricevuto (giusto per citare i più rilevanti, è stato nominato per l'edizione 2009 dello *Spiel des Jahres* e come miglior gioco per famiglie per il *Golden Geek* del 2010; inoltre è stato *Vuoden Peli Adult Game of the Year* nel 2010, ha vinto l'*Hungarian Board Game Award* nel 2011, ed è stato incluso nella nostrana *Ludoteca Ideale* nel 2011).

La relativa semplicità delle regole, il fascino dei materiali, l'utilizzo semplice ma non scontato del meccanismo della rondella gli fanno perdonare un'ergonomia perfettibile e la poca originalità dell'impianto generale. Giocato in due, può essere una veloce ed interessante sfida anche per giocatori assidui.



MDM

FAB!O





Civilization: Una Nuova Alba

Un nuovo titolo ispirato alla linea di videogiochi di riferimento a tema civilizzazione. Scoprite con noi le sue caratteristiche.



di James Kniffen
Asmodee Italia, Fantasy Flight
Games, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Due parole sui predecessori

Civilization, il primo videogioco con questo nome concepito da Sid Meier, è stato forse il capostipite di tutti i giochi di civilizzazione. La sua profondità non aveva bisogno della grafica e degli effetti speciali che sfoggia invece l'ultima versione del 2016 dello stesso gioco (che non ho giocato, ma a cui ho dato un'occhiata per curiosità). I concetti alla base del gioco sono sempre rimasti gli stessi: espansione per cercare risorse, sviluppo per utilizzarle, crescita militare per difenderle e trovarne di nuove, rapporti diplomatici con le nazioni rivali e l'evoluzione tecnologica che fa da sfondo a tutto il gioco, trasformando e cambiando le possibilità e le necessità della vostra nazione nel corso dei millenni.

Questa serie di giochi è così piena di particolari che portarla in versione gioco da tavolo è sempre stata una "missione impossibile". La prima versione della *Eagle Games* era affascinante, molto fedele al gioco, ma praticamente ingiocabile per la lunghezza; la seconda, della *Fantasy Flight Games* ha ridotto il tutto condensandolo in quattro ore di gioco, sforbiciando sulle tecnologie, che prendono le distanze dal videogioco, per donare sensazioni e meccaniche diverse ma mantenendo un appeal molto vicino a quello originale per quanto riguarda lo sviluppo della civiltà e lo sfruttamento dei territori confinanti, a costo di obbligare i giocatori a continui riconteggi.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Cosa dovete aspettarvi

Ora voi starete leggendo questo pezzo per capire com'è il nuovo Sid Meier's Civilization: Una Nuova Alba che dura invece due ore scarse, aspettandovi comunque un gioco di civilizzazione. E la prima cosa che devo fare è farvi capire che non dovete aspettarvi né un gioco di civilizzazione, né qualcosa che sia particolarmente collegato al videogioco. Una volta che avrete capito questo e che avrete accettato di non confrontare questo titolo con tutti quello di cui ho parlato finora posso cominciare a parlarvi di questo titolo per quello che è: un gioco di espansione territoriale, particolare e snello, con obiettivi fissi invece che a punti.

La sostanza del gioco

Civilization: Una Nuova Alba è una corsa a realizzare prima degli altri giocatori tre obiettivi sui sei estratti all'inizio di ogni partita. Questi possono prevedere: realizzazione di meraviglie di uno specifico tipo (militare, economico, scientifico o culturale), fondazione di città e loro sviluppo, conquista di capitali nemiche o di città stato, sfruttamento di *Meraviglie della Natura*. La

maggior parte di questi sono sintetizzabili in "espanditi" oppure "sfrutta le risorse ottenute per costruire monumenti". Ciò non prevede grosse scelte strategiche a lungo termine ma piuttosto un buon utilizzo del peculiare sistema di azioni per ottimizzare il più possibile la propria espansione, in modo da arrivare a sfruttare al più presto gli elementi del tabellone (potenzialmente sempre diverso e con regole per includerne la creazione nella strategia di gioco verso cui ci si indirizza) raggiungibili dalla vostra capitale nel tempo di una partita.

Il motore centrale

Tutto il gioco gira intorno a sette azioni, descritte da cinque tipologie di carte tecnologia che ogni giocatore avrà davanti a sé, collocate in cinque diversi slot, di potere crescente da sinistra a destra. Ad ogni posizione è abbinato un numero e un tipo di terreno. Quando una carta viene usata il suo effetto viene influenzato dalla sua posizione, prima di essere spostata a sinistra di tutte le altre, che slitteranno verso destra, acquisendo così più potere. Vediamo di esaminare meglio queste azioni, visto che il

gioco sta tutto lì.

Sviluppare città: nel gioco vuol dire mettere propri segnalini controllo negli esagoni adiacenti a quello dove la miniatura città è posizionata. Di base ne metterete sempre lo stesso numero (all'inizio un paio). Far spostare la tecnologia che permette di svolgere questa azione verso destra serve solo a poterli mettere in territori sempre più impervi (colline, deserti, foreste, montagne). Una città completamente circondata da acqua, segnalini controllo o bordo del tabellone è considerata sviluppata e fornisce un segnalino commercio ogni cinque turni di gioco (oltre ad essere in grado di soddisfare uno dei possibili obiettivi). I segnalini controllo possono essere successivamente voltati sull'altro lato tramite una... *azione militare*, che permette di fortificare le vostre posizioni contro l'attacco dei barbari (che nel gioco appaiono in punti specifici e vagano a caso per il tabellone) o degli altri giocatori. Anche qui il numero di segnalini controllo che fortificherete è fisso; avere la carta nelle ultime posizioni vi serve invece per l'altra possibilità che vi dà la carta, *l'attacco*, visto che il valore dello slot rappresenta proprio la



forza base dello stesso, migliorabile poi in più modi. Obiettivo dell'attacco possono essere i barbari o i loro villaggi (che hanno una forza difensiva pari al valore del terreno dove sono posti), le città neutrali che si difendono sempre a forza otto o i pezzi altrui, che acquistano forza quando sono adiacenti a segnalini fortificati.

Costruire una nuova città oppure una meraviglia dipende dalla stessa carta. Se volete piazzare una nuova città in pianura non avrete problemi. Per costruirla su territori più impervi dovrete invece riuscire a spostare la

una delle cinque carte tecnologia, con effetti più vantaggiosi. Nella sostanza però anche queste nuove versioni concedono sempre e comunque le azioni che in questo capitolo sto descrivendo, con rare eccezioni. Queste nuove tecnologie esistono in quattro diversi livelli di potenza ed è compito e piacere del giocatore scegliere ogni volta quale delle sue attuali cinque tecnologie migliorare, sostituendola con una più avanzata. Preciso che l'evoluzione non è progressiva e che una tecnologia di livello quattro può tranquillamente sostituirla una di livello uno. In ogni caso non potrete mai avere due carte tecnologia dello stesso tipo (che svolgono le

carovana. Lasciare che questa carta avanzi verso destra serve solo per attraversare con i vostri carri territori più impervi. Questa è l'azione probabilmente meno utile di tutte, visto che non porta alla realizzazione di nessun obiettivo, ma solo a vantaggi secondari. Forse se ne sono accorti pure gli autori, visto che esiste pure una tecnologia commerciale che permette scalare la carta stessa a sinistra senza neppure averla attivata, solo per liberare gli slot più alti dove vorreste arrivassero ben altre carte. Le carovane rimangono interessanti solo da un punto di vista coreografico: a parer mio sono l'elemento del gioco che è stato gestito peggio.

Civilization: Una Nuova Alba, propone un motore interessante e un modo agile per espandere una civiltà su un territorio ben caratterizzato e coreografico.

carta tecnologia che lo permette verso destra, almeno fino agli slot dove tali territori sono rappresentati. Se invece volete usare la tecnologia per erigere una meraviglia userete il potere numerico dello spazio dove è collocata per aiutarvi a pagarne il costo (di solito abbinandolo a segnalini commercio e/o preziosi segnalini risorsa). Le carte di questo tipo di tecnologia sono le più importanti ed usate, visto che ci sono ben tre obiettivi che prevedono la costruzione di tre monumenti ognuno, da sommare ad altri due che invece prevedono la costruzione di un buon numero di città: sta a voi scegliere ogni volta se usarla per uno scopo o l'altro.

Evolversi tecnologicamente in questo gioco vuol dire avanzare su un tracciato che, ad intervalli regolari, regala una nuova versione di

stesse azioni con diversa efficienza insomma). La scelta di quale carta sostituire è una importante decisione strategica, nella partita.

Commerciare è forse l'azione più particolare del gioco. L'azione che non ti aspetteresti, vista l'asciuttezza del titolo. Permette di spostare le proprie carovane di un certo numero fisso di spazi verso destinazioni che possono essere città neutrali o città/capitali avversarie. Raggiungere uno di questi obiettivi permette di ottenere due segnalini commercio da posizionare sulle proprie tecnologie per potenziarne l'effetto (più segnalini controllo posizionati, più forza militare all'attacco, più punti per costruire il monumento, altri scatti sul tracciato scientifico). In più potrete ottenere specifici vantaggi descritti su apposite carte che dipendono dalla città raggiunta dalla vostra

Le valute del gioco

Sono essenzialmente due:

- i *segnalini commercio*, utili a potenziare le azioni. Sono molto ambiti all'inizio della partita, ma cominceranno ad avere sempre meno valore col passaggio del tempo, visto che si finisce per ottenerli fin troppo facilmente. Infatti gli autori hanno dovuto limitarne l'accumulo a 3 per tecnologia... rendendoli ancora meno utili;
- i *segnalini risorsa*, rappresentanti marmo, petrolio, diamanti e mercurio, servono solo ed esclusivamente come valuta per costruire le meraviglie. Ogni tipo di meraviglia permette che siano spese soltanto determinate risorse per pagarla. Le risorse le trovate in segnalini monouso sparse sul tabellone ad inizio partita e mai più rinnovate (le prendete mettendo un segnalino controllo nell'esagono dove sono presenti) o sui segnalini meraviglia della natura che, una volta acquisiti, possono essere usati una volta a turno per fornire la risorsa rappresentata. Trovo sia molto triste il fatto





MDM

Il gioco di *Civilizzazione* è da sempre uno dei graal degli autori di giochi. Negli anni, si sono sviluppate due correnti di pensiero: una linea che cerca di integrare il maggior numero di aspetti della storia dell'umanità (guerra, sviluppo culturale e tecnologico, influenza di grandi personalità e realizzazione di imponenti opere), a costo di avere durate di gioco realmente importanti (potete trovare su [ILSA#20](#) una panoramica su questo filone) e un'altra che, compiendo inevitabili sacrifici (eliminando o semplificando uno o più delle precedenti componenti), prova a contenere la durata del gioco ([ILSA#22](#) ne presenta una selezione).

Civilization: Una Nuova Alba percorre la seconda strada. Differentemente da ciò che succede normalmente, il titolo conserva mappa e conflitto, tagliando invece drasticamente sulla tecnologia (eliminando il classico albero/ sviluppo lineare delle discipline), sui leader (completamente eliminati) e trasformando di fatto il gioco in una corsa a raggiungere per primi gli obiettivi. Il risultato è un gioco interessante, piacevole da giocare, che perde un po' dal punto di vista del tema, guadagnando in compattezza e coerenza. Il risultato è un titolo adatto a chi cerca un buon gioco di influenza su area, senza sentire un vero bisogno dell'ambientazione.

Qualche perplessità sul bilanciamento delle abilità iniziali delle varie razze, che comunque non sono determinanti per la vittoria del gioco.

che la loro varietà non abbia alcuna reale applicazione nel gioco. Probabilmente è stata fatta una scelta di alleggerimento delle regole che le ha private di parte del loro significato.

Varietà e competizione

Le meraviglie sono forse gli elementi del gioco che più possono dare un'impronta particolare alla partita di un giocatore, differenziandone la condotta dagli altri. Ognuna ha un effetto specifico e unico, talvolta



importante, che potremo mettere a frutto con la nostra condotta di gioco. Altro elemento che sicuramente contribuisce a rendere una partita differente dall'altra sono i poteri di partenza delle nostre civiltà, anche se non mi paiono particolarmente bilanciati fra loro. Come potrebbero non esserlo neppure le posizioni di partenza, visto che ciò che in genere è solo quello che troviamo immediatamente intorno ad essa a fare la differenza fra una partita in discesa o in salita. L'interazione diretta nel gioco però può rivelarsi anche molto pesante e l'essere in vantaggio per una partenza favorevole potrebbe anche voler dire trovarsi un bersaglio disegnato addosso: gli altri giocatori controlleranno quanto si è vicini a realizzare gli obiettivi e si organizzeranno per tentare di impedirlo nelle fasi più avanzate del gioco, quando le distanze fra i giocatori sono colmate e i raggi d'azione delle tecnologie d'attacco sono notevoli.

Per limare in parte le eccessive attenzioni degli altri giocatori è stato previsto che non si possa privare qualcuno degli obiettivi già realizzati. Perdere una città con monumento dopo che questo ha contribuito a portare alla realizzazione di un obiettivo non fa sì che quest'ultimo venga perso ma, invece, che contribuisca anche alla realizzazione dello

stesso obiettivo da parte di un altro giocatore, visto che le meraviglie non bastano per tutti. Il gioco non può così trascinarsi troppo a lungo e i giocatori sono spinti a procedere a spron battuto verso ciò che viene chiesto dagli obiettivi, senza impiegare troppe mosse a far altro. Se, ad esempio, nessun obiettivo richiede che vengano costruite meraviglie economiche, costruirne una probabilmente non sarà una buona idea: state sprecando risorse e azioni che dovrebbero essere indirizzate in una direzione utile.

Considerazioni finali

Se non cercate prettamente un gioco di civilizzazione potreste gradire questo *Civilization: Una Nuova Alba*, che propone un interessante motore e un modo agile e veloce per vedere la vostra civiltà espandersi su un territorio ben caratterizzato e coreografico. Non sarà il capolavoro del millennio ma un gioco che fa egregiamente il suo dovere di farvi divertire per due ore pianificando e interagendo. Come maggior difetto, ha forse proprio il fatto di chiamarsi *Civilization*.

LINX

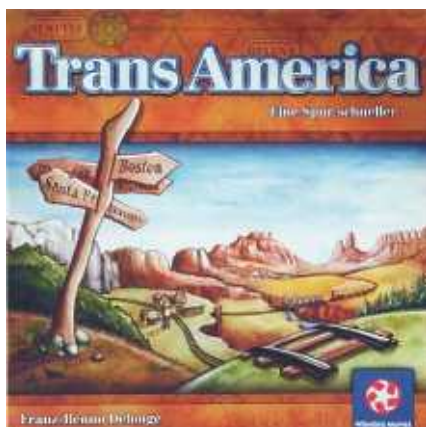
MDM





TransAmerica

Un semplice gioco di connessione a tema ferroviario, che tuttavia riesce a coinvolgere tutti i tipi di giocatori!



di Franz-Benno Delonge
Rio Grande Games, Winning
Moves, Winsome Games, 2001
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30-45 minuti
gioco online: www.brettspielwelt.de,
www.cycloopspellen.nl

Fra tutti i giochi di ambientazione ferroviaria (e anche fra tutti i giochi inizialmente pubblicati dalla Winsome Games), TransAmerica è probabilmente il più semplice e leggero. Si tratta in sostanza di un gioco di connessione in cui tutti i giocatori collaborano (in modo competitivo) alla creazione della rete ferroviaria statunitense.

Materiali

I materiali che si trovano nella piccola scatola quadrata sono tipici di un gioco tedesco del periodo di edizione: un tabellone su cui è disegnata una schematica mappa degli Stati Uniti (su cui è sovrimpresso un reticolo a maglia triangolare), che riporta trentacinque città (divise in cinque gruppi geografici, ognuno identificato da un colore), altrettante carte associate ai nuclei urbani, due segnalini (un cilindro e una locomotiva) per ciascuno dei sei giocatori e un certo numero di binari (componentistica in legno).

Piazzamento e connessione

Una partita si sviluppa su più round: all'inizio di ciascuno di essi, ogni giocatore riceve una carta città per ciascuno dei cinque colori. Il suo obiettivo sarà quello di connettere per primo tutte e cinque le città, sfruttando la rete che tutti i giocatori costruiscono insieme: non ci sono binari "personali", ed è quindi possibile sfruttare a



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





proprio vantaggio anche le tratte stese dagli avversari. La fase di preparazione si conclude con il piazzamento, da parte di ogni giocatore, del proprio segnalino stazione sulla mappa, in corrispondenza di un qualsiasi punto di intersezione sulla mappa (anche una città).

A turno, ogni giocatore dispone di due punti azione da spendere per estendere la rete ferroviaria, piazzando uno o due segnalini binario (non necessariamente adiacenti) mettendoli in spazi vuoti che siano riconducibili attraverso un percorso ininterrotto alla propria stazione. Non tutti gli spazi hanno lo stesso costo: seguendo in modo approssimato l'orografia della mappa riprodotta, costruire in montagna o attraversare i grandi fiumi (Mississippi, Missouri, Ohio e Colorado) costa due punti azione, mentre in pianura costa uno.

La mano termina immediatamente quando un giocatore connette tutte e cinque le città indicate sulle sue carte: ogni altro giocatore conta di quanti punti azione avrebbe bisogno per completare i suoi collegamenti, e retrocede di quel

La storia di una meccanica

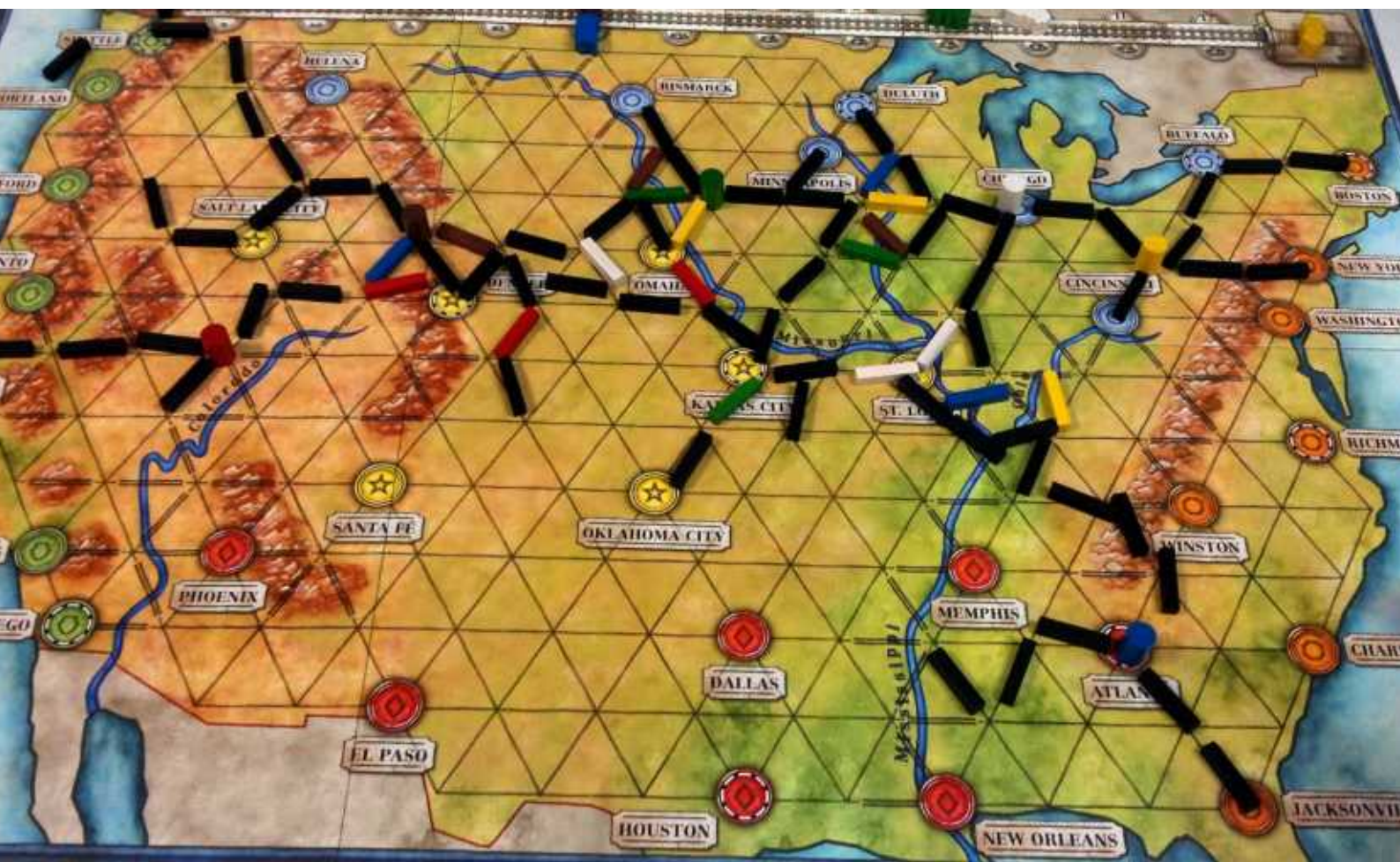
Costruito attorno ad un'idea semplice ma brillante (di quelle che funzionano davvero), *TransAmerica* ha visto il tavolo in svariate incarnazioni. Il gioco originale, senza alcuna modifica effettuata sulla sottomissione dell'autore al primo editore (Winsome Games) si chiama **Iron Road** (2001), ed è caratterizzato dall'utilizzo di una griglia di quadrati anziché di rettangoli equilateri (connessioni a 90° anziché 60°). Nel 2003 esce **Spaghetti Junction: Lay it again Sam!** (edito dall'olandese Identity Games International), che è di fatto una copia del titolo (solo la rete è un poco più vasta, ma le posizioni dei punti da connettere e la loro suddivisione territoriale è immutata). Nel 2005 esce **TransEuropa** (vedi qui sotto), mentre nel 2011 esce **Trans Bielefeld: Eine Spur schneller**, ambientato nella città tedesca di Bielefeld (e con una disposizione di elementi da connettere e di collegamenti difficoltosi diversa rispetto all'originale). Il titolo ha inoltre ricevuto diverse ristampe (alcune delle quali includono l'espansione), fino a quella doppia e differente del 2018.

Il fratello gemello: TransEuropa

TransEuropa, dello stesso autore ed editori (2005), sposta l'azione sul continente europeo, lasciando inalterate regole, durata e numero di giocatori. La mappa della prima edizione non funziona tanto bene quanto la sua controparte americana, ed è stata infatti rielaborata in una recente riedizione (Rio Grande Games, 2018), che ha spostato i colori di alcune destinazioni. Sono inoltre stati aggiunti degli spazi traghetto che necessitano di due binari per essere funzionanti, differenziando così anche strutturalmente il gioco dall'originale.

numero di passi sul contapunti (tutti i giocatori iniziano la partita con dodici punti). Se un giocatore arriva al valore zero o inferiore, la partita si conclude e si determina il vincitore (eventualmente con

un'ulteriore round di spareggio in caso di parità), altrimenti, il primo giocatore cambia in senso orario e si gioca un'altra mano.





Le Riedizioni 2018

Oltre alla versione Rio Grande Games, nel 2018 anche Ravensburger ha realizzato una nuova edizione di questo storico titolo. Si tratta di Trans Europa + Trans Amerika, che introduce le seguenti modifiche:

- il tabellone è fronte-retro e include entrambe le mappe (anche in questo caso con una modifica sostanziale dell'Europa),
- sono state aggiunte alcune nuove carte evento che generano una modifica casuale delle regole che coinvolge tutti i giocatori,
- è cambiato il sistema di punteggio, che adesso è additivo e velocizza la dinamica rispetto all'originale,
- non include l'espansione Vexation/Schikane.

Opportunismo e strategie

Semplicissimo, veloce, apparentemente banale o fortunoso (indubbiamente ci sono alcune combinazioni di città che sono più facili da connettere di altre), TransAmerica è in realtà un buon filler, che propone scelte interessanti e piacevoli dilemmi sia nella fase di preparazione che in quella di costruzione, premiando le corrette scelte tattiche, strategiche e di temporizzazione. L'elemento che guida tutta la partita è l'opportunismo, e quindi il primo consiglio che si può dare è il banale "fate in modo che gli altri sprechino le proprie mosse", lavorando per voi, stando attenti a non fare lo stesso.

Più in generale, è opportuno tenere presente le seguenti raccomandazioni:

- Il piazzamento iniziale è (ovviamente) importantissimo. In linea di principio è auspicabile non trovarsi troppo lontani dagli avversari, ma nemmeno esserne circondati, in modo da non perdere il vantaggio collegato al fatto di avere "una piccola parte di plancia tutta per sé": un buon piano consiste spesso nello sviluppare una rete contenuta in dimensioni e che, tuttavia, diventi attraente per gli avversari, cosicché siano loro a connettersi. A tale proposito è spesso una

buona idea scegliere fra le proprie carte le due città da connettere più vicine fra loro (che non siano su una costa, che è troppo isolata) e piazzare il proprio segnalino fra di loro, oppure sulla città più interna.

- La connessione fra le sottoreti è uno dei momenti chiave della partita. Se utilizzare le proprie mosse per connettersi alle reti altrui è decisamente inefficiente, a volte è l'unica possibile cosa da fare, ed è bene rendersene conto e farlo il prima possibile. Una situazione tipica è quella in cui una sottorete si trova in mezzo alle città di un giocatore. Un modo semplice per invogliare un avversario a connettersi è quella di dividere i costi, ad esempio contribuendo solo parzialmente alla connessione. In ogni caso è importante osservare che rifiutarsi categoricamente di connettersi può comportare forti penalizzazioni e la sconfitta.

- L'espansione di una rete condivisa è altrettanto importante. Cercate di capire le intenzioni e le necessità dei giocatori che vi partecipano, per evitare di aiutarli e magari usufruire del loro lavoro.

- Le città sulla costa ovest sono un caso abbastanza particolare: la struttura della mappa fa sì che partire da quella zona è

raramente vantaggioso, perché finisce per aiutare nettamente gli avversari, tanto che i round tendono a concludersi spesso con una corsa verso le città verdi.

- Infine è bene osservare che una partita si gioca su più round, ed è importante cercare di ostacolare chi si trova in vantaggio: a volte è consigliabile favorire i giocatori arretrati, se il differenziale dovuto alla chiusura vi favorisce rispetto a chi è in testa.

Le espansioni

Il gioco ha visto una sola, piccola, geniale espansione: Vexation/Schikane, ideata da Manfred Keller, inclusa come gadget nel numero 3/2007 di Spielbox, ancora acquistabile qui:

http://www.nostheide.de/webshop3/product_info.php?products_id=12, e poi inclusa nelle riedizioni del 2009 di TransAmerica e del suo fratello TransEuropa. Si tratta di diciotto ulteriori segnalini binario, tre per ciascuno dei colori dei giocatori. Sono dei binari privati che vengono assegnati a ciascun giocatore all'inizio del round e che, pur seguendo le stesse regole di piazzamento di quelli ordinari (a parte alcune semplici restrizioni che impediscono situazioni paradossali), sono utilizzabili, in fase di verifica delle interconnessioni, soltanto dal giocatore che li ha piazzati. Questo capovolge alcune priorità, rendendo molto appetibili le tratte a costo doppio che, se costruite come "private" possono rendere molto costose alcune tratte per gli avversari.

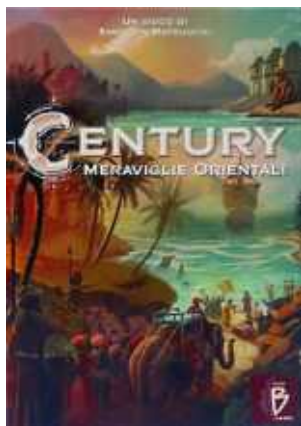
Conclusioni

TransAmerica è un gioco riempitivo semplice nelle regole ma interessante nello svolgimento, che funziona egregiamente in quattro, cinque o sei giocatori. Il gioco ha ricevuto diversi riconoscimenti alla sua uscita (finalista per l'edizione 2002 dello *Spiel des Jahres*, insieme a *Puerto Rico* e al vincitore *Villa Paletti*; uno dei cinque vincitori dell'edizione 2003 dell'*American Mensa Select*), e ha visto varie ristampe, fra cui quella di quest'anno, che offre l'opportunità di riscoprire questo titolo.





Century: Meraviglie Orientali



di Emerson Matsuuchi
Plan-B Games, Asmodee Italia,
Mandoo Games, Pegasus Spiele,
2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-45 minuti

Arriva la seconda istanza del gioco dedicato al commercio di spezie lungo le rotte che uniscono l'oriente all'occidente. Abbandonati gli assolati deserti e le lunghe carovane, ora l'azione si sposta sui mari orientali e nelle stive di navi mercantili.

Molto buoni i materiali, che includono tessere esagonali che vanno a comporre una mappa modulare, abbondanti segnalini in legno (cubi per le merci, elementi sagomati per le stazioni commerciali e le imbarcazioni dei giocatori), qualche tessera bonus, piccole e sottili plance personali e le immancabili tazzine di plastica dove stipare le merci durante la partita.

L'idea di base è la stessa del gioco precedente: acquisire e trasformare merci, da riconsegnare per soddisfare contratti che forniscono punti vittoria, cercando di

realizzare un ciclo di approvvigionamento e conversione più efficiente di quello degli avversari. La novità sostanziale introdotta da Meraviglie Orientali è la componente topologica: al posto delle carte personali, ora i giocatori, per effettuare gli scambi, devono recarsi con la loro nave sulla tessera mercato che esegue la trasformazione, costruendovi una stazione commerciale per poterne usufruire. Lo spostamento per più di un esagono per turno, la costruzione di empori dove gli avversari li hanno già edificati e l'utilizzo di spazi attualmente visitati dagli avversari comporta un costo aggiuntivo di risorse di cui bisogna tenere conto in fase di pianificazione, dato che procurarsi "dal nulla" due cubi della spezia base costa un intero turno. Dato che gli empori sono di quattro tipi diversi, la loro costruzione lascia spazio per una meccanica di collezione di set che premia con bonus la differenziazione e con punti vittoria la specializzazione.

Come già preannunciato nel 2017, è possibile unire le due scatole di Century, La Via delle Spezie (ILSA#45) e Meraviglie Orientali in un'unico gioco, che usa le carte del primo titolo sia per la loro abilità (produrre, migliorare o barattare) che per muovere le navi, su una mappa meno densa di opportunità commerciali.

La partita dura un numero intero di turni e si conclude quando un giocatore soddisfa il quarto contratto. Altri punti sono forniti dalle tessere bonus, dal numero e tipo di empori costruiti e dalle risorse avanzate nella stiva.

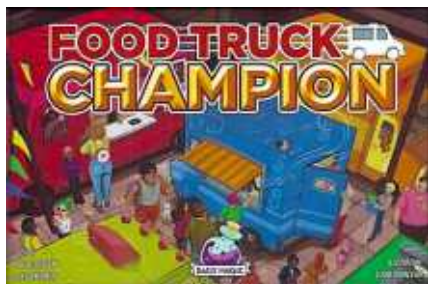
Il gioco, compatto nelle regole e nella durata, si rivela una piacevole sorpresa: la componente topologica contribuisce a proporre scelte interessanti, richiedendo uno studio a priori della mappa per indicare i percorsi ottimali, ma sottendendo adattamenti tattici per reagire alle scelte degli avversari; fondamentali, a tale proposito, i bonus che alterano le regole del gioco a proprio favore in direzioni differenti. L'interazione, indiretta e moderata, si fa sentire: aumentando i costi introduce una componente di attrito in un gioco dove l'ottimizzazione è l'elemento chiave. Il risultato è un titolo interessante, dalla durata contenuta e che invita subito a fare un'altra partita.

La versione che combina le due scatole rende più rapido il gioco ed estremizza la componente di ottimizzazione (offrendo l'opportunità di personalizzare un ciclo sulla plancia con una o più carte esclusive), rendendo fatali anche i più piccoli errori.





Food Truck Champion



di Nicole Jekich, Luke Turpeinen
Daily Magic Games, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-75 minuti

Il cibo da strada (in inglese: street food) è costituito da quegli alimenti, incluse le bevande, che sono preparati e venduti soprattutto in strada, spesso su un banchetto provvisorio o da furgoni o carretti. In Food Truck Champion (FTC) i giocatori potranno mettersi alla prova e cercare di costruirsi una fama come titolari di una nuova attività!

Il gioco gravita attorno ad un mazzo di carte multifunzione (ciascuna carta può essere usata come azione, ricetta o ingrediente), ed usa la meccanica di "condurre/seguire" introdotta da *Glory to Rome - Sit Gloria Romae* (ILSA#14) e riutilizzata varie volte, ad esempio in *Uchronia* (ILSA#19), *Mottainai* o il più recente *Import / Export* (ILSA#49).

Una partita dura un numero intero di round, in cui i giocatori, nel loro turno, scelgono una delle tre opzioni:

- pescare due carte (e scartare fino ad averne sei, se necessario),
- recuperare la propria carta titolare,
- giocare una carta dalla propria mano per eseguire il ruolo corrispondente (o il titolare per giocare un ruolo qualsiasi). In questo caso anche gli altri giocatori sono chiamati in causa, e possono scegliere se pescare due carte, recuperare il titolare o seguire giocando una carta del ruolo scelto dal giocatore (o il proprio titolare). Viene quindi svolta, in ordine di turno, l'azione scelta. Le possibili azioni sono cinque:
- spostare una carta dal piatto centrale al frigo (sarà usata come ingrediente),
- spostare una carta dal piatto alle ordinazioni (sarà usata come ricetta, che può richiedere uno, due o tre ingredienti),
- spostare una carta dal piatto ai dipendenti (potenziando così la propria capacità di fare le azioni),
- spostare un ingrediente dal frigo ad una delle ricette nelle ordinazioni,
- spostare un ingrediente dalla propria mano ad una delle ricette nelle ordinazioni.

Quando una ricetta è completa, viene rimossa dalle ordinazioni e il giocatore riceve un gettone che vale punti vittoria e permette di ampliare la capacità di una delle zone (frigo,

ordinazioni, dipendenti). In alcune fasi del gioco i giocatori possono spostare una delle ricette completate nella zona della critica, dove potranno fornire punti aggiuntivi.

Alla fine del turno di ogni giocatore, le carte utilizzate come ruoli vengono spostate nel piatto, diventando disponibili per il turno successivo.

Quando due delle tre pile di gettoni si esauriscono, il gioco termina e si procede alla valutazione finale che somma ai punti accumulati durante la partita il tipo di ricette completate e un ulteriore bonus per gli ingredienti utilizzati per i piatti spostati nella zona della critica.

FTC rielabora il classico gioco di Chudyk, abbandonando i potenti effetti speciali degli edifici, e impostando il gioco su un sistema di collezione di set a due livelli; il risultato è un gioco strutturalmente più semplice, ma comunque interessante: l'accesso alle carte è più limitato, e un'attenta pianificazione è indispensabile per sfruttare appieno le opportunità date dalle scelte degli avversari. Azzeccato il tema, piacevole l'impostazione grafica, perfettibile il manuale, carente la plancia personale che non riassume le azioni corrispondenti ai ruoli.





Get Packing



Zygomatic, Asmodee Italia, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 15-20 minuti

Se viaggiare verso esotiche destinazioni e visitare meravigliosi paesaggi è sicuramente un'attività estremamente piacevole, i preparativi per il viaggio non è detto che siano altrettanto accattivanti, specialmente quando si deve preparare la valigia, ben consci di dover rispettare i sempre più stringenti vincoli sul volume del bagaglio e, contemporaneamente, non si vuole rinunciare a tutto il "necessario" per godersi appieno la gita.

Questo il tema che sottende Get Packing, recente gioco della Zygomatic, distribuito in Italia da Asmodee Italia, che non passa

inosservato sin dall'apertura della scatola. Al suo interno, oltre a trenta carte tonde (le destinazioni, suddivise in tre livelli di difficoltà), troveremo quattro valigie di plastica e altrettanti set di tredici oggetti, anch'essi di plastica, montati su supporti a forma poligonale.

Scopo del gioco è essere i primi ad aggiudicarsi tre carte destinazione, ovvero vincere tre round. All'inizio di ciascuno di essi viene scoperta una delle destinazioni e i giocatori recuperano dalla loro dotazione gli oggetti rappresentati su di essa. Quindi, contemporaneamente, cercano di posizionarli nella valigia in modo che si possa chiudere perfettamente. Il primo che riesce nel compito ferma il round, si sottopone alla verifica da parte degli avversari e, se non ha commesso errori, ottiene la carta; altrimenti viene escluso dal gioco e gli avversari riprendono la sfida.

Get Packing appartiene alla categoria di puzzle geometrici in tempo reale, in cui i giocatori risolvono in maniera indipendente e solitaria il compito comune, cercando di essere più veloci degli avversari. Si tratta di un genere che ha una certa diffusione e che offre diversi titoli interessanti: a titolo di esempio citiamo *Puzzle Domino* (ILSA#51), *Cookie Box* (ILSA#47), *Ubongo*, *Dr. Eureka* (ILSA#39) e *Fold-it* (ILSA#42).

Il gioco ha un set di regole minimale, una durata estremamente limitata e un procedere



giustamente frenetico. Nessuna particolarità o componente innovativa caratterizza il gioco, che è una chiara variante del *Tangram* dove, invece di dover realizzare figure diverse con lo stesso set di pezzi, si devono realizzare sempre le stesse due figure identiche (i due piani di oggetti da disporre nella valigia) utilizzando di volta in volta un set diverso: il titolo fa del tema e dei materiali il suo punto di forza. La sua estrema semplicità lo rende fruibile anche a giocatori giovanissimi, su cui ha una presa notevole (in tal caso è consigliabile giocare con le carte di livello di difficoltà minimo). Non particolarmente longevo, per la presenza di alcune configurazioni ricorrenti delle disposizioni dei pezzi nei vari puzzle.

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





di Matteo "iugal" Franceschet

Luxor



di Rüdiger Dorn

Devir Italia, Piatnik, Queen Games,
2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

In Luxor i giocatori guidano un gruppo di avventurieri nell'esplorazione dell'omonimo tempio, cercando di raggiungere la stanza dei sarcofagi, posta al centro di un percorso a spirale. Durante il tragitto, pianificando al meglio i loro movimenti, potranno raccogliere tesori.

La partita comincia disponendo casualmente sul tabellone delle tessere, così da riempire tutte le caselle del percorso. Troviamo spazi per i tesori (vasi, statue e gioielli) e spazi riservati a particolari tessere chiamate tessere *Horus* e tessere *Osiris*. Vengono separate e mescolate le carte *Horus* nei tre livelli, più le carte di partenza, distribuendone cinque da quest'ultimo mazzo ai giocatori.

Il turno è semplicissimo: bisogna scartare una carta, muovere in avanti dell'esatto numero di tessere uno dei propri esploratori e

attivare eventuali effetti della tessera su cui si termina il movimento. Si riporta quindi la propria mano a cinque, prestando attenzione a collocare la nuova carta nel mezzo delle quattro rimaste in mano. Le carte non vanno infatti mai spostate di posto, perché la scelta della carta da giocare è vincolata a una tra le due esterne.

Gli effetti del movimento variano a seconda della tessera di arrivo:

- *tessera tesoro*: si prende, fornendo punti vittoria immediati, se sopra si trova almeno il numero di propri avventurieri indicato su di essa,
 - *tessera Horus*: fornisce una chiave, oppure permette di pescare una carta Horus del livello indicato,
 - *tessera Osiris*: fa muovere in avanti l'esploratore del numero indicato, e si attiva la nuova tessera di arrivo,
 - *tessera tempio*: pesca di uno scarabeo, collezione di un tesoro jolly, uscita al successivo tunnel o pesca di una carta Horus.
- Inoltre superando determinati traguardi, un nuovo esploratore del proprio colore si presenta all'entrata del tempio.

La partita termina alla fine di un round in cui due avventurieri, non importa di quale giocatore, sono entrati nella stanza dei sarcofagi (per accedere a tale stanza occorre fare il numero esatto di passi e scartare una chiave).

Il punteggio finale si ottiene sommando al valore dei tesori raccolti:

- il numero stampato nelle stanze dove si trovano i propri esploratori,
- la quantità di set di tesori diversi recuperati,
- il numero stampato dietro gli scarabei collezionati (da 1 a 3),
- bonus ai giocatori nella stanza dei sarcofagi (5 e 3 punti),
- chiavi avanzate (1 punto ciascuna),

Luxor è un gioco di percorso con una meccanica di gestione della mano che ricorda *Bohnanza/Semenza*, il titolo che ha introdotto la "mano bloccata". Nel gioco di Dorn viene ripresa in maniera funzionale, ottenendo il duplice effetto di ridurre le scelte, introducendo nel frattempo un po' di programmazione.

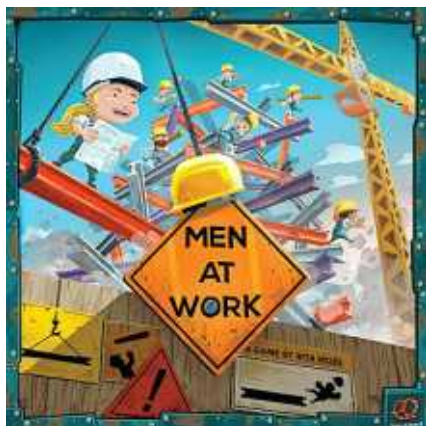
L'interazione tra i giocatori si limita a rubarsi tessere tesoro lungo il tragitto. Un certo senso di crescita viene percepito dalla comparsa di nuovi esploratori, che si muovono in un percorso sempre più corto – ricordando un po' *That's Life!*, e delle carte Horus scartate, più versatili delle base, che entrano poi in circolo nel mazzo comune.

Flusso di gioco immediato ma non banale e materiali curati e ben illustrati hanno permesso a Luxor di arrivare tra i finalisti dello *Spiel des Jahres*. Il premio si rivolge al target familiare, ma ciò nonostante il titolo non mancherà di stuzzicare l'interesse di giocatori più navigati come divertente riempitivo, grazie a un game design altrettanto curato.





Men at Work



di Rita Modl
Pretzel Games, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-45 minuti

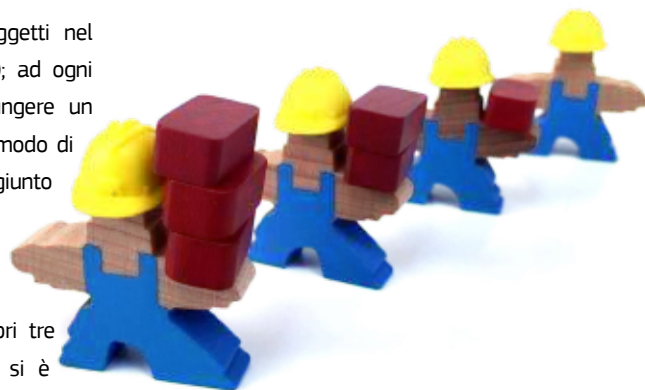
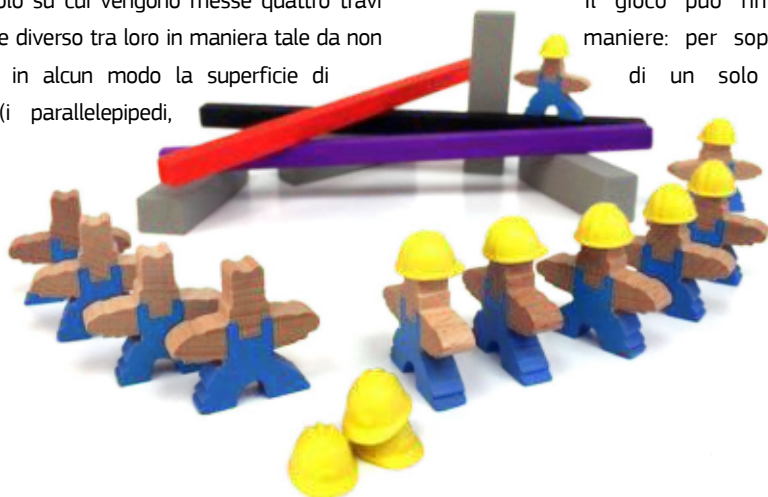
Prendete il gioco degli Shanghai, sostituite i bastoncini con set di pezzi differenti tra loro (travi di colori diversi, lavoratori, mattoni, tavole di legno, supporti) e rovescietene il regolamento, costringendo i giocatori a montare la catasta caotica invece che smontarla e otterrete Men at Work.

Si parte con tre parallelepipedi appoggiati sul tavolo su cui vengono messe quattro travi di colore diverso tra loro in maniera tale da non toccare in alcun modo la superficie di gioco (i parallelepipedi,

chiamati supporti, sono gli unici oggetti nel gioco autorizzati a toccare il tavolo); ad ogni turno ciascun giocatore deve aggiungere un nuovo pezzo al mucchio facendo in modo di non far cadere nulla (né quanto aggiunto né quanto già presente) e cercando di mettere in difficoltà gli avversari per le mosse successive; fallire in questo comporta la perdita di uno dei propri tre certificati di sicurezza, finiti i quali si è eliminati dal gioco.

Nel proprio turno, il giocatore rivela una carta che, combinata con il retro della carta successiva, indica quale operazione gli sia richiesta; il dorso della carta specifica che pezzo (trave o lavoratore) aggiungere mentre il fronte chiarisce quali regole rispettare nel piazzamento (ad es. aggiungere un lavoratore sulla trave appena piazzata o aggiungere un supporto alla struttura, piazzare il lavoratore assieme a un mattone o all'estremità della trave); il giocatore cerca di svolgere la sua mansione e poi passa il turno al giocatore successivo; dopo circa un quarto di partita entra in gioco Rita, la direttrice dei lavori, che premia con una coccarda di "Lavoratore del Mese" chiunque piazzi un oggetto più in alto di tutti quelli già presenti.

Il gioco può finire in tre maniere: per sopravvivenza di un solo giocatore



(perché tutti gli altri hanno perso i loro certificati di sicurezza), per superiorità di un giocatore (che abbia ottenuto un certo numero di coccarde) o per fine dei materiali (nel qual caso il vincitore è colui che avrà la somma di certificati e coccarde maggiore); sono previste tre varianti aggiuntive, una più semplice che permette di avere delle carte d'emergenza per sostituire richieste troppo difficili, e due più complicate che prevedono l'uso di una gru di cartone come ostacolo o della scatola del gioco come base per la costruzione.

I materiali sono molto belli nella parte lignea (i lavoratori sono meeple alti 4 cm con un casco da lavoro di plastica in testa per la loro sicurezza), appena sufficienti per la parte cartacea che però non è chiaramente il "focus" della produzione; il gioco è divertente e adatto a famiglie sia esperte che non con bimbi in età di introduzione al gioco, dato che le manine dei bambini avranno spesso la meglio sulle zappe degli adulti (soprattutto se "ambisiniestri" come nel mio caso) evitando così eccessive frustrazioni nei pargoli e risate all'incapacità di certi genitori nel completare attività apparentemente semplici; un'interessante alternativa a *Meeple Circus* (ILSA#51), forse un ideale antipasto perché meno strutturato e un po' più caotico.



The Rise of Queensdale



di Inka e Markus Brand
Alea, Ravensburger, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

In questo particolare periodo in cui si sta affermando una nuova moda ludica legata al concetto del "legacy", per gli editori è

scattata una vera e propria corsa ad aggiungere nel proprio catalogo un prodotto in linea con questo filone, per cavalcare l'onda propizia.

The Rise of Queensdale rappresenta la proposta offerta da Alea-Ravensburger, nata grazie al coinvolgimento di un "cast" di successo: la coppia di autori ormai affermata, Inka e Markus Brand, e uno dei migliori illustratori in circolazione, Michael Menzel.

L'ambientazione scelta è piuttosto classica. Come è immediato intuire da uno sguardo all'evocativa immagine di copertina, la storia si sviluppa in un medioevo fantastico, caratterizzato da regni, castelli, natura incontaminata e profezie. Anche la scatola è molto eloquente, il peso spropositato e la dimensione fuori dagli standard danno subito l'idea che il materiale a disposizione, da rivelare partita dopo partita, sia tanto e corposo.

The Rise of Queensdale è un legacy competitivo, in cui ogni giocatore assume le vesti di uno dei lord ingaggiati dal re per erigere un sontuoso castello da omaggiare alla regina, purtroppo gravemente malata. A ognuno è assegnato un quarto della valle prescelta, corrispondente al tabellone di gioco, che dovrà far crescere e prosperare meglio degli avversari, contribuendo alla costruzione della nuova città.

Il ritmo del gioco è dettato dal lancio dei dadi a disposizione; ognuno ne ha 5, sulle cui facce compaiono delle risorse (legno, argilla, pietra o moneta) o la lettera "A" e con questi sceglie quali azioni attivare. In particolare i simboli risorsa consentono di guadagnare il bene indicato, mentre la faccia con la A è spendibile per concretizzare delle azioni specifiche quali, per esempio, costruire un edificio o una capanna, reclutare aiutanti, muovere l'esploratore o migliorare l'umore, che consentono di conquistare punti vittoria. In aggiunta, anche la faccia risorsa può





essere utilizzata per svolgere un'azione, ma solo spendendo unitamente anche un segnalino della tipologia corrispondente.

Quando ogni giocatore ha piazzato i suoi 5 dadi e svolto le relative azioni, il turno finisce e ne può cominciare subito un altro, seguendo la stessa sequenza. Grazie a questo meccanismo lineare e alla semplicità delle azioni attivabili, i turni risultano piuttosto rapidi e snelli.

Lo scopo di ogni partita è raggiungere per primi un obiettivo in punti vittoria; per la prima partita questo obiettivo è uguale per tutti i giocatori, e corrisponde a 10 PV, mentre mano a mano che la campagna si evolve può differenziarsi. Chi vince, infatti, nella partita seguente dovrà ambire al punteggio dell'epoca successiva, dal valore più alto, mentre chi non riesce a superare il livello in corso manterrà lo stesso obiettivo in PV, oltre a venire ricompensato con qualche bonus o aiuto.

Sebbene questo meccanismo possa sembrare strano, in realtà rappresenta un'ottima trovata per bilanciare continuamente il gioco tra chi vince e chi resta più indietro.

Tutto ciò, unito al fatto che ad ogni vittoria corrispondono dei miglioramenti che, a parità di azione, consentono di guadagnare più PV, permette di garantire comunque una durata limitata delle partite, che per tutta la campagna

restano contenute tra i 45 e i 60 minuti, motivo per cui capita spesso di giocare anche due o più di seguito.

L'avventura prende forma così, in un susseguirsi di partite con traguardi sequenziali sempre crescenti, arrivando sino all'obiettivo finale dell'ultima epoca, che vale 70 PV, raggiungibile solo dopo aver superato le altre 8 tappe intermedie previste.

A conti fatti, se un giocatore vincessimo tutte le partite basterebbero solo 9 sfide per archiviare questo gioco. Come già evidenziato, però, il forte bilanciamento rende questa ipotesi davvero poco probabile; è invece più verosimile che il numero totale di partite da affrontare per vedere conclusa la storia sia intorno alla ventina.

L'elemento legacy di questo titolo entra in gioco tra la fine di una partita e l'inizio di quella successiva, con l'introduzione di qualche nuova regola e componente, arricchendo ulteriormente l'esperienza di gioco. Il tempo da dedicare a questa fase, però, è piuttosto considerevole, e rischia di essere a volte eccessivo. Tra nuovi spezzoni di trama da leggere, altre regole da scoprire, diversi adesivi da applicare, nuovi componenti da mettere in gioco, materiali inutilizzabili da archiviare, si investe una buona quantità di minuti.

Probabilmente si sarebbe potuto risparmiare più tempo se in fase di progettazione avessero studiato meglio la gestione delle varianti da introdurre partita dopo partita. Inoltre, avrebbero dovuto gestire con più cura la segretezza dei nuovi materiali di gioco, per evitare accidentali anticipazioni che rovinano il gusto della sorpresa.

Per concludere, *The Rise of Queensdale* è un valido ed interessante legacy, che sebbene non presenti sfolgoranti innovazioni, ha le carte in regola per conquistare consensi. Si distingue per la sua semplicità, per l'estremo bilanciamento, per l'originalità di alcune trovate e componenti, per la giusta dose di interazione tra gli avversari, per il naturale crescendo narrativo, a tratti fiabesco, che lascia la curiosità di scoprire cos'altro accadrà e quindi stuzzica la voglia di giocarlo ancora, mantenendo vivo l'interesse di arrivare alla fine.

Grazie alle dinamiche di gioco, lineari ed essenziali, è un titolo adatto anche ai meno esperti, che possono affrontare l'intera campagna senza particolari difficoltà. Ad oggi però non esiste una versione italiana del gioco, pertanto, essendo il testo in lingua davvero molto corposo e anche importante per il compimento dell'avventura, è consigliabile solo a chi conosce bene la lingua inglese o tedesca.





Scoville



di Ed Marriott
Tasty Minstrel Games, 2014
N. Giocatori: 2-6
Durata: 60-90 minuti

Per chi non lo sapesse *scoville* è il nome della scala con cui si misura la piccantezza dei peperoncini. È questo il motivo per cui dentro la scatola del gioco trovate vegemeeple di peperoncini in 4 diverse altezze e 10 colori: praticamente tutti tranne il rosso brillante dei peperoncini a cui noi siamo abituati.

Premessa

Con la forma dei meeple e il nome sulla scatola praticamente terminano le relazioni fra le regole del gioco e l'ambientazione. Non vedo motivo di illudere i futuri giocatori sul fatto che riusciranno a sentirsi veri coltivatori di peperoncini. Molto meglio farlo figurare da subito come un gioco astratto, motivo per cui chiamerò da ora impropriamente i vegemeeple "pedina" e meeple il contadino che ogni giocatore muove.

Il gioco in breve

Il gioco contiene pedine nei 3 colori primari (anche se vi sfido a fare un viola decente usando una tempera di quel rosso), nei 3 secondari + il marrone (un po' più alte delle altre), bianche, nere (ancora più alte) e trasparenti (le più alte in assoluto). Durante il gioco piazzerete queste pedine all'interno di caselle di una griglia quadrettata, non più di una per casella. Muoverete poi il vostro meeple di 3 "passi" sui lati delle caselle, ottenendo pedine di un colore ottenuto mischiando quelli delle pedine adiacenti. Se passate insomma fra una pedina gialla e una blu ne otterrete una verde. Eccezioni si formano mischiando fra loro i colori secondari, ottenendo un pezzo bianco o nero a seconda che le pedine siano o meno dello stesso colore. Il pezzo trasparente si ottiene mischiando bianco e nero. Tutte le combinazioni fra pezzi di altezza diversa o fra un pezzo marrone e un altro pezzo fanno ottenere invece pedine marrone (come mischiando colori alla katso). Tutte le combinazioni sono rappresentate per completezza in una griglia fotografata qui a fianco, ma se non capite all'origine il modo in cui ragiona la tabella passare la metà del tempo partita a consultarla.

Cosa ci fate con queste pedine? Le solite cose. Ottenete bonus per essere i primi (a volte anche i secondi) a porne una di un nuovo colore sul tabellone, soldi e punti (talvolta anche pedine di colore diverso) spendendo specifiche combinazioni richieste su tessere "mercato", ancora più punti ma niente soldi spendendo combinazioni di colori più elaborate e difficili da ottenere rappresentate sulle tessere "ricetta", oppure solo soldi

vendendo uno stock di pedine dello stesso colore (1 soldo ogni due pedine di quel colore attualmente sul tabellone). Quando le tessere ricetta e/o mercato ancora disponibili saranno inferiori al numero dei giocatori le regole fanno scattare il fine partita dove per ogni 3 soldi si otterrà un punto da sommare a quelli ottenuti prima per stabilire chi ha vinto la partita.

Omissioni ed impressioni personali

Il fulcro della competizione sta nell'essere il primo a fare qualcosa: ottenere un pezzo di un determinato colore o una combinazione con ricompense





interessanti. Vitale quindi è l'ordine di turno. Come si stabilisce? Con un'asta cieca all'inizio di ogni turno dove i soldi puntati sono comunque buttati. La quantità di soldi che i giocatori arriveranno a possedere sarà molto vario, quindi potreste puntare 11 monete e ritrovarvi non primi perché c'è chi ne ha puntate 12 (e i soldi sono segreti) o a finire a scegliere per primo con un paio di monete di posta. Quelle 11 monete puntate poi non le recupererete così facilmente, quindi vi roderà parecchio

averle buttate per niente. Io proprio non capisco come gli autori abbiano potuto scegliere di affidarsi ad un'asta cieca quando la scelta dell'ordine di turno è vitale, se si vuole giocare puntando seriamente alla vittoria (e non vedo altri motivi per giocarci: non è che sia un gioco che narra qualcosa). Partire per primi vi permetterà di:

- scegliere per primo una carta fra tre che regalano risorse (magari proprio quella che vi serve);

- di piazzarne per primo una sul tabellone (magari rubando ad un altro il bonus in punti per il rapido piazzamento);
- di completare una ricetta e/o una tessera mercato sottraendola agli altri.

Ha poi anche valore partire invece per ultimi, visto che si muoverà per primi il proprio meeple sul tabellone cogliendo magari l'occasione per bloccare i percorsi migliori ai giocatori seguenti. La scelta in ogni caso è vitale. Si potrebbe quasi dire che è metà del gioco. E essendo difficilmente controllabile attraverso quell'asta cieca senza riferimenti tutto il gioco, a parer mio, diventa incontrollabile. È solo un parere a caldo dopo una singola partita, ma io preferirei non dare una seconda possibilità a questo gioco.

Per completezza cito la possibilità una volta a partita di muovere il proprio meeple di un passo in più o di piazzare due pedine (o di far fare un 180° al vostro pezzo, ma per voi non ha senso, visto che non ho parlato di questo limite nel movimento), ma giocare questa possibilità costa la bellezza di 4 punti. Io ho vinto totalizzandone una settantina, di cui 12 conservando queste tessere, quindi vedete voi se ne vale la pena.

Per finire il gioco ha invece un altro piacere nascosto: il tabellone ha fori con il profilo di un peperoncino al centro di ogni casella dove incastrare la pedina. Farlo è sempre una piccola soddisfazione.





Spring Rally



di H.J. Kook
Mandoo Games, 2018
N. Giocatori: 3-5
Durata: 20-30 minuti

Per una volta abbandoniamo il rombo dei motori, l'odore di idrocarburi incombusti e il polverone alzato dai bolidi sfreccianti. Spring Rally propone infatti la sfida fra piccole automobili giocattolo a molla, su un breve tracciato da percorrere due volte.

Simpatici i materiali: una plancia double-face contenente due tracciati, cinque segnalini in legno (le automobili a carica), un mazzo di quarantacinque carte (in tre colori, con valori da uno a quindici), cinque "indicatori di carica" (una sorta di segnapunti realizzato da una corona circolare di cartone e un indicatore interno a cui è collegata una sorta di impugnatura), alcuni segnalini in cartone.

Una partita dura al più tre round, e si conclude immediatamente appena un giocatore completa il secondo giro di pista. Per far avanzare le proprie macchine i giocatori giocano

carte dalla propria mano, rispettando regole classiche del gioco di prese: il primo giocatore sceglie una carta dalla propria mano, fissando il colore da giocare. Il gioco prosegue in senso orario, e ogni giocatore deve giocare una carta del colore corrispondente, altrimenti è libero di giocare una carta qualunque. Se sono state giocate carte di un unico colore, il giocatore che ha giocato la carta più alta si aggiudica la mano; altrimenti vince il turno chi ha giocato il valore più alto dell'ultimo colore utilizzato. Chi non vince fa avanzare di un passo il proprio indicatore di carica (che segue una legge non lineare: 1-3-6-10-15-16-8-4); chi vince avanza la propria auto (saltando gli spazi occupati dagli avversari) di tanti passi quanto è il valore più basso fra le carte giocate durante la mano (eventualmente aggiungendovi il proprio valore di carica). Gli spazi occupati da altri veicoli non vengono contati. Quando il round è concluso (i giocatori non hanno più carte in mano) ognuno deve scaricare la propria molla, avanzando la propria auto di tanti passi quanti ne sono segnati sull'indicatore di carica. A rendere la cosa più interessante sul tracciato sono segnate zone in salita e in discesa: se la propria auto termina il movimento in quelle zone, arretra o avanza fino alla prima casella libera.

I tre round vengono giocati con un numero crescente di carte, e soltanto durante il terzo tutto il mazzo viene distribuito, garantendo la presenza di tutte le carte in gioco.

La partita termina immediatamente con la vittoria del giocatore che per primo completa due giri di tracciato, oppure del giocatore che alla fine del terzo round si trova in posizione più avanzata sulla pista.

Semplice, immediato, colorato e veloce Spring Rally introduce una interessante

variazione al classico gioco di prese: si ottengono punti anche quando non si vince la mano, e la progressione del punteggio accumulato nella "molla" (1, 3, 6, 10, 15, 16, 8, 4 - a cui corrisponde un "avanzamento" medio di 1, 1.5, 2, 2.5, 3, 2.7, 1.1, 0.5 "passi" per mano persa) rende rilevante non solo quali mani vincere, ma anche quante perderne in un round. Cosa che si fa estremamente interessante a fine gioco, quando il round dura nove prese. Il risultato? Un gioco accessibile ma non banale, adatto ad una platea familiare e occasionale (l'impostazione grafica ha una notevole presa sui giocatori giovanissimi), ma che pone davanti ad alcuni scelte interessanti, che potrebbero solleticare anche giocatori più esigenti.





Coincidenze

Quando i due più importanti ed eterogenei premi assegnati in Germania convergono sullo stesso titolo...

Premessa

Ciclicamente, nel periodo che precede le concitate fiere autunnali (cariche all'inverosimile di gustose novità), la nostra comunità si interroga sul ruolo e l'utilità dei premi che vengono attribuiti durante l'anno a vari giochi, sul perché delle scelte effettuate, sul significato della loro esistenza e/o assegnazione.

Nessun dubbio si pone sullo *Spiel des Jahres* (SdJ), di nazionalità tedesca, che **da solo garantisce un aumento di un fattore cento delle vendite**, e quindi una visibilità incredibile per titolo, autore ed editore. Assegnato per la prima volta nel 1978, il premio viene attribuito da un giuria di giornalisti specializzati nei giochi da tavolo, i quali scelgono fra tutti i titoli editi in lingua tedesca in un periodo di dodici mesi. Non ci sono vincoli di iscrizione o partecipazione: i giurati scelgono in completa libertà i giochi che ritengono più meritevoli. Ovviamente, data l'influenza che il premio ha sulla diffusione del gioco, qualsiasi editore che pubblica in lingua tedesca fa il possibile per far conoscere ai giurati la sua produzione.

Negli anni il premio ha affinato i suoi criteri e finalità, dedicandosi in maniera sempre più attiva alla ricerca del miglior gioco divulgativo pubblicato durante l'anno, diventando così una sorta di riferimento per quelle famiglie (e in Germania sono tante) che comprano un (solo?) gioco all'anno: quello col "pedone rosso" sulla scatola.

Tale definizione dei ruoli si è definitivamente consolidata nel 2011, con la sua suddivisione in *Spiel des Jahres* (che premia il miglior gioco introduttivo) e *Kennerpiel des Jahres* (dedicato a giochi di complessità superiore).

Il secondo premio per importanza che viene assegnato in Germania è il (decisamente) meno noto *Deutscher Spielepreis* (DSP, che condivide con l'*Internationale Spieltage* di Essen il simbolo del

"tangram") fondato nel 1990 dalla rivista di giochi *Die Pöppel-Revue*. Contrariamente allo SdJ, questo premio viene assegnato in base ad una votazione che coinvolge una base molto estesa, che comprende negozi, giornalisti, più di trecento associazioni ludiche e migliaia di giocatori. Il premio viene assegnato proprio durante lo *SPIEL* che si svolge nel mese di Ottobre.

Dato che le loro strutture e organizzazioni sono estremamente diverse, i due premi tendono ad essere assegnati a giochi differenti. In alcuni casi, tuttavia, i due premi coincidono: un evento particolare, che solitamente evidenzia titoli che presentano caratteristiche di profondità e rigiocabilità sufficienti a soddisfare (anche) i giocatori più assidui.

Quando i premi si allineano

Dal 1990 al 2017 i due premi sono stati assegnati allo stesso gioco sei volte: se escludiamo l'anno di fondazione del DSP (in cui probabilmente la fama dello SdJ ha fortemente influenzato le votazioni), nelle altre cinque occasioni sono stati selezionati prodotti





che hanno contribuito in modo deciso alla evoluzione/evoluzione del mondo del gioco da tavolo.

Nel 1995 entrambi i premi sono stati assegnati a **Catan** di **Klaus Teuber** (ILSA#46). Originariamente pubblicato con il nome di I Coloni di Catan da Kosmos nel 1994, è il titolo che più ha contribuito alla diffusione mondiale del gioco da tavolo di tipo tedesco. Caratterizzato da una durata contenuta, un set di regole semplice, una plancia modulare che si modifica di partita in partita, un'interazione (a livello sia diretto che indiretto) la cui gestione è fondamentale per il raggiungimento della vittoria, Catan è stato una sorta di trampolino di lancio per i giochi che hanno caratterizzato il ventennio successivo, dando origine a titoli innovativi nelle meccaniche e lineari nel loro sviluppo. Il successo di Catan è stato talmente grande da dare vita ad una collana di spin-off che, tutt'ora, genera con cadenza annuale nuovi titoli curati da Teuber e suo figlio. Forse superato dalla nuova generazione, il gioco ha ancora una platea di estimatori e utenti impressionante: basta ricordare che il torneo organizzato nel 2016 in occasione del ventennale durante l'Internationale Spieltage ha visto 1040 partecipanti.

L'anno successivo, il 1996, è stato testimone di un'altra assegnazione parallela a **El Grande** di **Wolfgang Kramer** e **Richard Ulrich**, edito nel 1995 da Hans im Glück (ILSA#46). Decisamente troppo complesso, profondo e lungo per ricevere lo SdJ secondo i moderni parametri, il gioco ha segnato l'introduzione della meccanica delle maggioranze (o influenza su area). Si tratta di una interessante modifica alla meccanica di controllo esclusivo del territorio (che tutti abbiamo imparato a conoscere attraverso *Risiko*) che, ammettendo la compresenza di pezzi di più giocatori nella stessa area e assegnando punti anche a chi possiede la seconda (a volte anche la terza) cardinalità, aumenta le opportunità tattiche e strategiche e mantiene viva la disputa anche in quei territori dove un giocatore possiede un evidente predominio. Il gioco ha avuto un buon successo (confermato dalla pubblicazione di svariate espansioni e da ristampe complete in occasione degli anniversari) e ha fornito l'ispirazione, negli anni successivi, per molti giochi che hanno rielaborato e affinato la meccanica, fino a farla diventare una delle più diffuse e (tuttora) utilizzate.



Nel 1999 i due premi convergono su **Tikal** di **Wolfgang Kramer** e **Michael Kiesling** (ILSA#4). Edito da Ravensburger, è un gioco che mescola in modo armonico svariate meccaniche (maggioranze, piazzamento tessere che vanno ad espandere gradualmente la zona di gioco, collezione di set, punti azione), garantendo una buona aderenza fra tema e meccaniche e dando il via ad una serie di giochi con flusso di gioco simile (*Mexica*, cf. ILSA#4; *Java*, cf. ILSA#4 e *Torres*) che hanno declinato l'utilizzo del sistema di punti azione. Ancora una volta, si è trattato di una scelta azzeccata, dimostrata anche dalla pubblicazione di un "sequel" (*Tikal II*) e da una recente ripubblicazione con materiali deluxe.

Due anni dopo, nel 2001, i due premi si sono allineati selezionando entrambi **Carcassonne** di **Klaus-Jürgen Wrede**, pubblicato da Hans im Glück (ILSA#15), titolo che ha rivoluzionato il modello di gioco basato sulla meccanica di piazzamento tessere, e che ha raggiunto una diffusione impressionante in tutto il mondo. Non si tratta in questo caso di una vera e propria novità, quanto di una magica miscela fra un tema azzeccato, una buona realizzazione in termini di materiali ed iconografia, un giusto equilibrio fra competitività e soddisfazione di contribuire ad un paesaggio che si espande durante il gioco. Miscela che ha portato a vendere più di sette milioni di copie e dare vita a un numero incredibile di espansioni (oltre trenta fra grandi e piccole) e spin-off basati sulla variazione della meccanica base (più di quindici, pubblicati quasi su base annuale. Insieme al già citato Catan e alla serie dei *Ticket to Ride* di Alan R. Moon costituisce la terna di giochi di stile tedesco più diffusi e conosciuti.





Bisogna attendere otto anni per rivedere lo stesso nome nell'albo d'oro dei due premi: nel 2009 è la volta di **Dominion** di Donald X. Vaccarino, edito da Rio Grande Games (ILSA#32). Ancora una volta i due riconoscimenti vanno ad un gioco che presenta una meccanica innovativa, che rivoluzionerà il panorama del gioco. L'idea di spostare la "creazione del mazzo" tipica dei giochi di carte collezionabili all'interno della partita stessa è semplicemente geniale. E se in Dominion l'attività è poco più che fine a sé stessa, negli anni successivi la meccanica verrà integrata in giochi di più ampio respiro. Ancora una volta il gioco ha avuto un notevole successo, dimostrato appunto non solo dal numero di espansioni disponibili (attualmente undici, senza contare le innumerevoli carte promozionali), ma anche dai "cloni" e dalle continue rielaborazioni: come era capitato per il sopra citato El Grande, la meccanica del deckbuilding (eventualmente declinata in bagbuilding o un più generico poolbuilding) è diventata elemento portante di tanti titoli editi negli ultimi cinque/sette anni.

Il fenomeno Azul

Dal 2009 al 2017 i due riconoscimenti hanno ulteriormente differenziato le loro strade, soprattutto dopo la ristrutturazione dello

SdJ, che ha di fatto reso veramente poco probabile una riassegnazione comune dei due premi; mentre il Pedone Rosso andava a giochi tipo *Hanabi* (ILSA#19), *Nome in Codice* (ILSA#36, ILSA#41), *Kingdomino* (ILSA#42, ILSA#47), il Tangram veniva attribuito a titoli della portata di *Terra Mystica* (ILSA#19, ILSA#22), *Mombasa* (ILSA#36), *Terraforming Mars* (ILSA#42). In effetti, ad un occhio attento non può sfuggire che l'assegnazione comune è comunque sempre avvenuta a favore di giochi dalla complessità piuttosto elevata... almeno fino al 2018: quest'anno, infatti, è successo l'imprevedibile, con l'assegnazione di entrambi i premi ad **Azul** (ILSA#48), di *Michael Kiesling*, edito da Plan B Games e Next Move. Un titolo che è riuscito a mettere d'accordo (quasi) tutti. Quale è il motivo di tale successo?

Di sicuro non l'introduzione di una nuova meccanica: da tempo quel fronte dello sviluppo di nuovi giochi è oramai quasi del tutto immobile (autori ed editori sembrano dare sempre più importanza alla componente narrativa dei giochi rispetto a quella delle meccaniche). Probabilmente è merito di un azzeccatissimo mix fra materiali eccellenti (è un vero piacere manipolare le piccole mattonelle quadrate di materiale plastico), un regolamento talmente semplice da risultare quasi disarmante, accompagnato da una buona profondità di gioco e un'interazione decisamente sopra la media. Un titolo che supporta disinvoltamente svariati stili e livelli di gioco, accomodando sia i neofiti che gli esperti e la cui "colpa" maggiore sembra essere quella di essere un gioco astratto, in un periodo, appunto, dove il raccontare qualcosa è diventata la priorità.

Sarà un successo che vedrà il tavolo anche fra qualche anno, come è capitato per (quasi) tutti i giochi che hanno ricevuto entrambi i premi? Non ci resta che attendere: personalmente, pur considerando la rapidissima velocità di esaurimento dei giochi pubblicati negli ultimi anni, mi auguro di sì.





Night of the Full Moon



Editore: Giant Network

Versione testata: 1.4.2 del 19.10.18

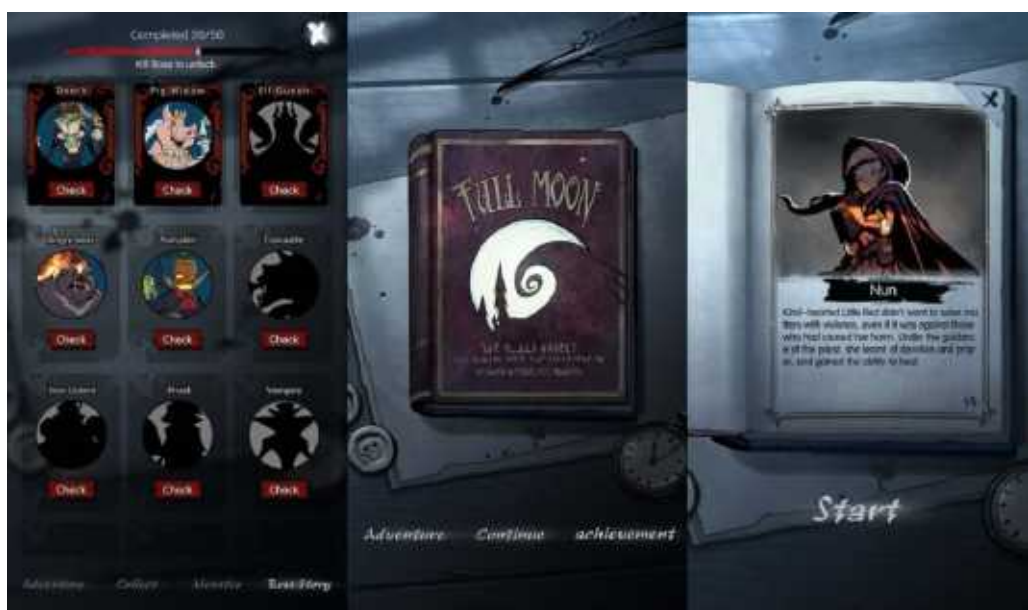
Le mie speranze di trovare qualcosa di interessante, che non sia la riproposizione di giochi conosciuti, sullo "store" sono da tempo ridotte al lumicino. Solo sporadicamente trovo qualcosa di vagamente interessante e originale che in genere si tramuta in un gioco noioso e poco profondo in poco tempo. Ma stavolta ho trovato un titolo che riempie la mia dipendenza ludica quando non ci sono avversari in giro.

In Night of the Full Moon siete Cappuccetto Rosso, preoccupata per ciò che può essere accaduto alla nonna. Quindi decidete di indagare attraversando il bosco. Di notte. D'inverno. Con tanto di neve alta. Sembrerebbe che il gioco richieda di impersonare un'imbecille, invece scoprite presto che questa Cappuccetto Rosso ci sa fare. Potete addirittura scegliere se utilizzare la versione guerriero (gratuitamente), Ranger, Strega, Guaritrice o Maga. Queste ultime al costo 0,99 € cad.

Il succo del gioco è un deckbuilding basato su scontri uno contro uno a suon di carte. Le scelte del giocatore in fase di esplorazione consistono sempre nella scelta di una fra tre possibilità, che potete immaginare come tre carte pescate dalla cima di un mazzo in fondo al quale c'è un boss da battere. Oltre ai vari avversari vi troverete negozi dove acquistare carte per il vostro mazzo (con la valuta del gioco guadagnata battendo la fauna locale) fra le tre proposte, fabbri dove migliorare gli effetti di alcune di queste, posti dove poter dimenticare cose (rimuovendo carte meno utili dal mazzo), posti dove curarsi in parte o completamente, calderoni e posti fatati dove guadagnare o scambiare altri tipi di miglioramento (più azioni, più punti vita, più mana iniziale, soldi, miglioramenti di carte etc) e, infine, posti che ributtano nel mazzo le altre due carte, estraendone tre nuove fra cui scegliere. Avrete insomma tutta una serie di cose che vi permetteranno di rimanere in vita e pianificare un percorso di crescita del vostro rosso eroe e del suo mazzo per essere in grado di affrontare gli avversari sempre più forti che ci compariranno davanti. Queste possibilità appaiono sempre in maniera abbastanza casuale rendendo ogni partita ben differente dalle precedenti, soprattutto nella composizione

del vostro mazzo e nel tipo di combo che riuscirete ad innestare per essere veramente efficaci in battaglia.

Ma veniamo al succo del gioco. Quando deciderete di affrontare qualcuno entrerete in modalità combattimento e pescherete casualmente un certo numero di carte dal vostro mazzo (che tende ad incrementare mano a mano che Cappuccetto sale di livello). A questo punto siete liberi di giocare quante volete, con 3 unici limiti: solo un certo numero (dipendente da quante azioni a turno il vostro eroe può utilizzare) che riportano l'icona numerata clessidra, gli incantesimi solo se avete mana per pagarli e... il fatto di avere carte ancora in mano. Lo scopo è, banalmente, quello di portare a zero la vita dell'avversario prima che lui faccia lo stesso con voi. Anzi, possibilmente prendendo meno danni possibili, visto che alla fine del combattimento ve li porterete dietro e potrebbero compromettervi lo scontro successivo, se non trovate il modo di curarvi prima. Aiuta in questo il passaggio di livello che, oltre a donarvi sempre un miglioramento (potere speciale specifico della classe, azione aggiuntiva, carta pescata in più, limite di carte in mano alzato, limite di punti vita innalzato, mana





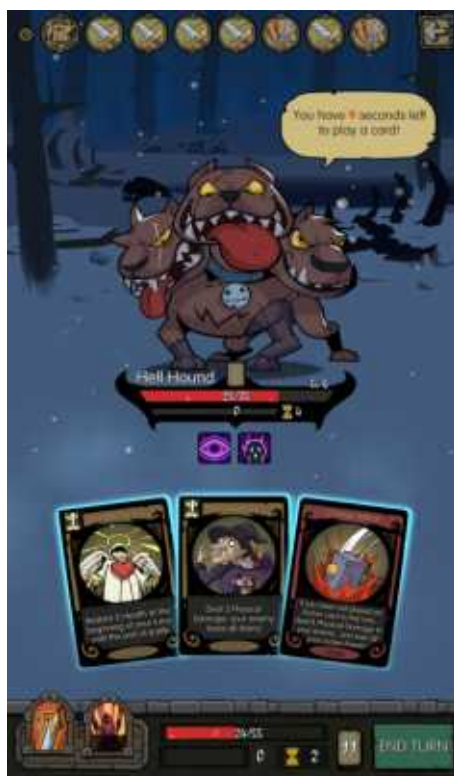
iniziale migliorato, slot per equipaggiamento aggiuntivo...) e a regalarvi una nuova carta scelta fra due possibilità, vi cura sempre completamente.

Le carte con cui giocherete sono spesso semplici nell'applicazione e parecchio varie e si dividono in categorie: gli equipaggiamenti che una volta giocati rimangono in gioco per tutto lo scontro donandovi il loro potere speciale (fra l'altro se avete slot equipaggiamento ve li porterete pure nei combattimenti successivi), attacchi, azioni dagli effetti più strani (limitate nel numero, ricordate?), reazioni che si attivano solo quando succede qualcosa di specifico, preghiere che applicano il loro effetto solo dopo un certo numero di turni da quando sono giocate, carte mana che forniscono energia per gli incantesimi, anche loro in gran varietà e costo. È abbastanza comune cercare di riempirsi il mazzo di carte che, una volta giocate, ne fanno anche pescare altre, in modo da riuscire, nella parte avanzata del gioco, a giocare catene quasi infinite di carte giocabili.

Le carte che usate voi sono quasi sempre le stesse che compongono i mazzi dei vostri avversari (con alcune eccezioni che vi saranno accessibili solo se giocate carte che vi permettano di giocare o rubare carte dal mazzo avversario) e la loro estrema varietà è ben usata per caratterizzarli, combinandole con poteri

speciali specifici, in questo caso veramente da voi inaccessibili. I vostri nemici sono originali nella concezione e organizzati in modo da farvi ritrovare ad affrontarli sommariamente in ordine crescente di difficoltà. All'inizio vi confronterete con apprendiste streghe, ragazzini sparuti e spauriti, grossi adolescenti con problemi scappati di casa, ubriachi, guardie, ladri e versioni pericolose dei cittadini, passando poi a creature del folclore e animali che si potrebbe pensare di ritrovare in mezzo al bosco fino a creature un poco più fantasy come demoni ed elementali vari. In ogni caso è veramente difficile trovare qualche nemico che assomiglia ad un altro: ognuno ha il suo proprio stile e modo di affrontare lo scontro con Cappuccetto Rosso e, se il vostro mazzo di suo non è già così tanto forte (per merito di parecchia fortuna nelle carte trovate al mercato o guadagnate al passaggio di livello) di suo, adattare il proprio modo di giocare ad hoc è una scelta altamente consigliata.

In più ogni personaggio ha pure un suo carattere extra combattimento! Dopo averlo battuto avrete con lui una brevissima conversazione dove capirete qualcosa di lui e potrete reagire a ciò in tre modi diversi, ottenendo (o perdendo) coraggio, reputazione e talvolta anche qualcosa di diverso adeguato all'esito della mini-conversazione. Coraggio e reputazione sono altri modi per migliorarvi e, nel tempo, partita dopo partita, vi daranno



accesso ad avversari finali più forti e particolari.

Ecco. Parliamo degli avversari finali. Questi sono veramente tali. Dopo un paio di attraversamenti del bosco e aver battuto altrettanti mini-boss il gioco vi metterà di fronte alla "verità" sulla scomparsa della vostra nonnina sotto forma di un combattimento ancora più tosto da vincere per poter leggere un sacco di testo narrativo con immagini di fondo che personalmente non mi provoca interesse. Il succo, però, è che il gioco finisce! Come una bella serata passata con gli amici non prosegue all'infinito succhiandovi tempo libero con la solita minestrina diluita nel tempo! Potete poi, e vorrete, ripartire da capo con lo stesso o un altro personaggio per sperimentare nuovi mazzi e avversari in partite di cui non vi stancherete tanto presto.

Se, come me, vi piacciono deckbuilding e ambientazioni eroistiche, magari nell'armadio avete Thunderstone e Aeon's End, non potete esimervi dal provare gratuitamente questo gioco... e poi dall'investire quei 5 euro utili a sbloccare tutti i personaggi. Ognuno di quelli vi porterà alla scoperta di nuovi modi di creare mazzi e gestire il gioco, proponendovi carte e abilità che prima vi capitavano di fronte solo raramente e mal si adattavano al modo di intendere il combattimento del vostro Cappuccetto Rosso.



C'era una volta Brass

Tra l'abbondanza di titoli che l'utente di oggi trova sul mercato (la lista delle nuove uscite della fiera di Essen appena conclusa ammonta, secondo BoardGameGeek, a 1208 titoli) sembra esserci spazio anche per le riedizioni di vecchi classici. Ogni anno, infatti, vengono rispolverate alcune vecchie glorie, raramente seguendo la "banale" strada della ristampa: i buoni classici hanno bisogno quanto meno di un lifting estetico per adeguarsi alle moderne esigenze (anche se a volte i risultati delle operazioni di chirurgia estetica creano mostri, come la riedizione di **Container**); spesso, poi, la nuova edizione è un'occasione per rivedere il gioco, in maniera più o meno marcata, come accade nella rivisitazione periodica che Lacerda sta facendo delle sue opere (prima **Vinhos** e, per restare alle pubblicazioni di quest'anno, **CO2**), che può sfociare anche in qualcosa di marcatamente diverso, come **Tigris & Euphrates**, classico di Reiner Knizia del 1997, che già aveva subito un restyling a cura della Fantasy Flight nel 2015, e che ora "rinasce" ad oriente come **Yellow & Yangtze**, con un gameplay profondamente rivisitato.

Si tratta di un fenomeno del tutto naturale, l'equivalente dell'uscita di una raccolta o di un disco dal vivo per l'industria discografica, o la pubblicazione di un classico della letteratura in un'edizione di prestigio, magari con le illustrazioni per quella del libro. Quello che mi colpisce è come il nuovo pubblico guarda a questo fenomeno. Le mie considerazioni partono in particolar modo da **Brass** di Martin Wallace, che la Roxley, in seguito a una campagna di finanziamento dal basso, ha fatto rivivere in ben due edizioni: **Lancashire**, che può essere considerato il vecchio Brass dopo il lifting di Kickstarter, e **Birmingham**, che al lifting aggiunge qualche interessante variante di gioco. Ebbene, sembra che flotte di nuovi giocatori abbiano "scoperto" Brass: sui forum e all'interno delle community di giocatori che frequento si sprecano gli elogi per questo "bel gioco". Brass non è un bel gioco, è semplicemente un capolavoro, un capostipite che ha definito i canoni del suo genere. Il fatto che dopo "soli" dieci anni (la prima edizione è del 2007, non tanto lontano a voler riflettere) sia stato sommerso da tanti titoli (ahimè spesso molto meno validi) da risultare sconosciuto alle nuove reclute del crescente hobby del boardgame suscita amare riflessioni. Guardo il mio scaffale con l'edizione originale Warfrog, che ovviamente non ho barattato e conservo gelosamente: la grafica rétro e le tristi (per me molto belle) illustrazioni che ricordano i racconti di Dickens, le tanto vituperate monetine di plastica che impallidiscono di fronte ai materiali delle nuove edizioni (anche se, con la mia logica da giocatore di altri tempi, fatico a capire che senso ha mettere delle fiches da poker, quando la scelta più logica per un giocatore che ha una collezione di titoli economici è di prendersi un set di fiches per tutte le stagioni).

Guardo la mia scatola un po' malconcia, e mi sento un po' vecchio, ma, alla fine, accanto ai ricordi delle tante partite fatte c'è un'unica certezza: è una scatola ancora buona per giocare, ed è quello che, semplicemente, farò.



in fila per uno

I migliori giochi di impilamento

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 16/12/2018)

1

Junk Art di Jay Cormier, Sen-Foong Lim
Pretzel Games, Hobby Japan, Kaissa Chess & Games, Ludonova, 2016
Giocatori: 2-6
Categorie: Action/Dexterity, Party Game

BGG rank: 430° (media 7,51 - 2987 voti)

2

Animal Upon Animal di Klaus Miltenberger
HABA - Habermaaß GmbH, Conclave Editora, Swan Panasia, 2005
Giocatori: 2-4
Categorie: Action/Dexterity, Animals, Children's Game. *Recensito su [ILSA#18](#).*

BGG rank: 764° (media 6,85 - 5670 voti)

3

Meeple Circus di Cédric Millet
Matagot, Gen-X Games, Ghenos Games, Mandoo Games, Pegasus Spiele, 2017
Giocatori: 2-5
Categorie: Action/Dexterity, Animals. *Recensito su [ILSA#51](#).*

BGG rank: 825° (media 7,22 - 2033 voti)

4

Bausack di Klaus Zoch
Zoch Verlag, Competo/Marektoy, Giochi Uniti, Lord Carter, Milton Bradley, Vennerød Forlag, 1987
Giocatori: 2-8
Categorie: Action/Dexterity, Party Game. *Recensito su [ILSA#18](#).*

BGG rank: 881° (media 6,86 - 3589 voti)

5

Hamsterrolle di Jacques Zeimet
Zoch Verlag, 2000
Giocatori: 2-4
Categorie: Action/Dexterity. *Recensito su [ILSA#18](#).*

BGG rank: 1254° (media 6,82 - 1862 voti)

6

Riff Raff di Christoph Cantzler
Zoch Verlag, 2012
Giocatori: 2-4
Categorie: Action/Dexterity, Party Game, Pirates. *Recensito su [ILSA#19](#).*

BGG rank: 1277° (media 6,97 - 1460 voti)

7

Villa Paletti di Bill Payne
Zoch Verlag, Gigamic, Giochi Uniti, Jumbo, Piatnik, Playmix, University Games, Wiggles 3D, 2001
Giocatori: 2-4
Categorie: Action/Dexterity, Children's Game, Party Game.

BGG rank: 1456° (media 6,47 - 3740 voti)

8

Menara di Oliver Richtberg
Zoch Verlag, 2018
Giocatori: 2-4
Categorie: Action/Dexterity, Fantasy.

BGG rank: 2236° (media 7,37 - 415 voti)

9

Tokyo Highway di Naotaka Shimamoto, Yoshiaki Tomioka
Itten, 2016 / Itten, Asmodee Italia, 2018
Giocatori: 2 / 2-4
Categorie: Action/Dexterity.

BGG rank: 2437° (media 7,10 - 463 voti)

10

Catch the Moon di Fabien Riffaud, Juan Rodriguez
Bombyx, Asmodee Italia, Hobby Japan, 2017
Giocatori: 2-6
Categorie: Action/Dexterity, Puzzle. *Recensito su [ILSA#47](#).*

BGG rank: 2935° (media 6,80 - 442 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero abbiamo parlato di:

Battle for Rokugan	Menara
Century: Meraviglie Orientali	Scoville
Civilization: Una Nuova Alba	Spring Rally
Finca	The Rise of Queensdale
Food Truck Champion	The Sands of Time
Get Packing	Time of Crisis
Luxor	Transamerica
Men at Work	Villa Paletti