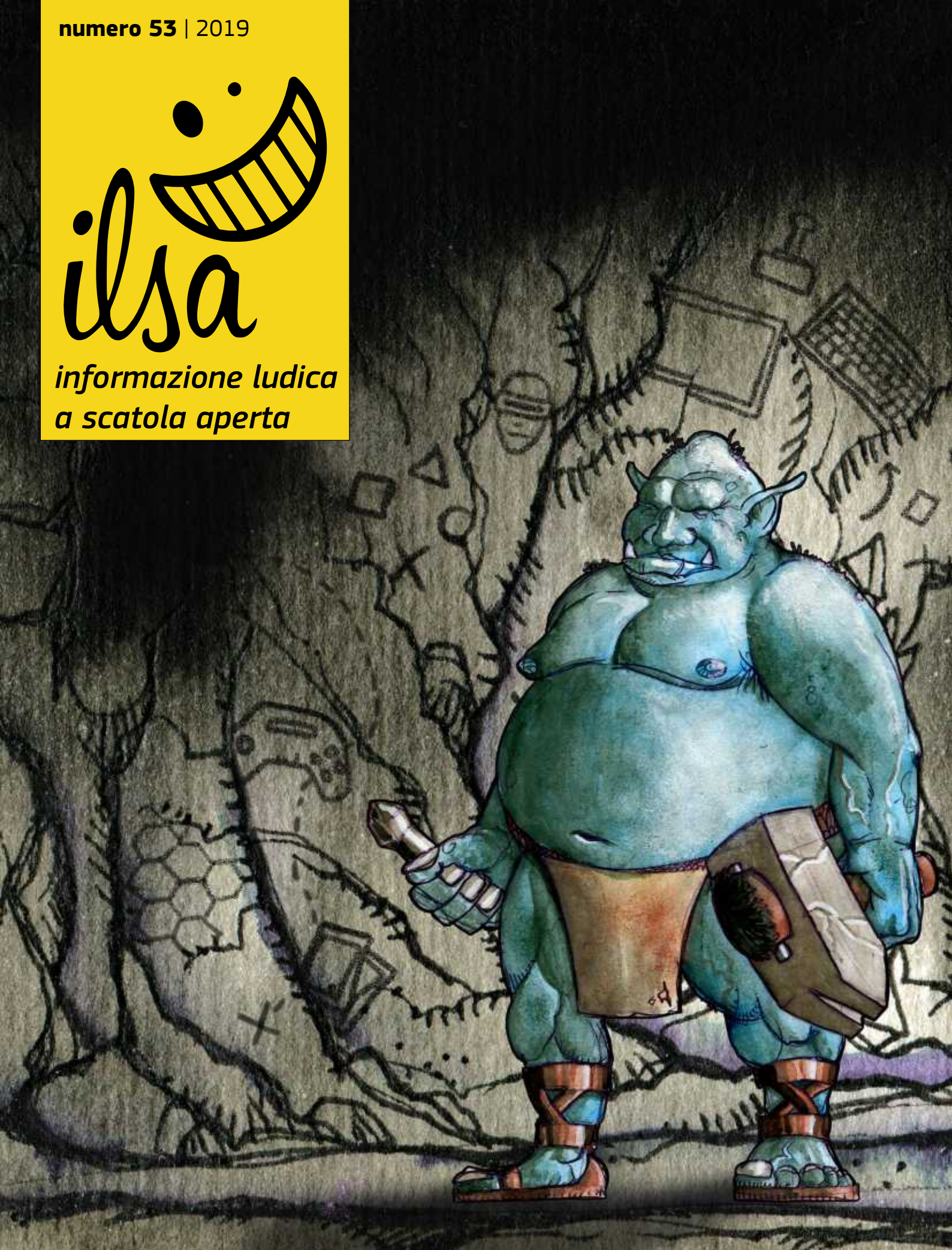


numero 53 | 2019



*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

**SPECIALE INTERNAZIONALE SPIELTAGE 2018 e LUCCA
COMICS & GAMES 2018 - parte I**

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

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

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

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

Redazione

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

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Illustrazione copertina

Andrea Cugini | Kugio@tiscali.it

Hanno collaborato: Deiv - David Malagoni; Faustoxx - Fausto Berutti; Fraktal75 - Michele Bricchi; iugal - Matteo Franceschet; Prometeo - Francesco Pessina; Rosengald - Lorenzo Gheri; Vaneggia - Vanessa Postiferi.

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



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

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



Offerta colossale

Orientarsi fra 1400 nuovi titoli

Anche se viviamo in un'era sempre più digitale, tutti i numeri confermano che stiamo vivendo in una vera e propria *età dell'oro* per il gioco da tavolo: i comunicati stampa della *Merz Verlag* (che cura l'organizzazione dell'*Internationale Spieltage* di Essen, il cosiddetto *SPIEL*) snocciolano dati decisamente impressionanti: una crescita del 16% nelle vendite sul mercato tedesco, l'apertura di un nuovo padiglione (con un aumento dell'11% della superficie della Fiera, che comunque non è stato sufficiente ad evitare situazioni di congestione durante la manifestazione), la crescita di 8000 unità nella presenza totale di espositori e visitatori. Non è da meno la quantità di giochi presentati durante la Fiera: circa 1400, un numero impressionante, che rende veramente arduo il compito di selezionarne un sottoinsieme significativo da presentare su queste pagine; anche perché, in questa cospicua offerta, è chiaramente difficile emergere. Ci siamo affidati come sempre al nostro intuito e ai nostri gusti, cercando di riservare uno spazio alle proposte che arrivano dall'estremo oriente, che spesso si rivelano particolarmente innovative e che più difficilmente vedranno una successiva localizzazione in lingua italiana.

Anche se è possibile trovare un titolo adatto ai tutti i gusti, è evidente come in questi ultimi anni stiano diventando sempre più rilevanti i giochi che presentano una certa componente esperienziale/narrativa; fra questi, ampio spazio lo occupano i giochi cooperativi. Vasta è stata anche l'offerta di giochi *roll & write* (veloci e compatti), mentre la vera grande novità sono stati i giochi "unici" (di cui non esistono due copie uguali, come nel caso di *Keyforge: Call of the Archons* o *Discover: Lands Unknown*).

Non è mia intenzione tediarevi ulteriormente: mi limito a ringraziare i collaboratori che hanno reso possibile realizzare questo numero e ad augurarvi, come sempre, buona lettura!

SOMMARIO

Prime impressioni

18Lilluput	4
Airship City	5
Architetti del Regno Occidentale	6
Athens	7
Azul: Stained Glass of Sintra	8
Blue Lagoon	9
The Boldest	10
Catalyst	11
Chronicles of Crime	12
Coimbra	14
Crown of Emara	15
Cryptocurrency	16
Downforce	17
East Indiaman	18
Expacnity	19
Fairy Tile	20
The Forgotten City	21
Forum Trajanum	22
Forwarder of Xanadu	23
Futuroopia	24
Ganymede	25
Globe Twister	26
Gnomopolis	27
Gobi	28
Gùgōng	29
Itchy Monkey	30
Jurassic Snack	31
Kero	32
Key Flow	33
King of Con	34
Layers	35
Lincoln	36
The Long Road	37
Magnastorm	38
Nemeton	39
Newton	40
Orbis	41
Orbital	42
Pandemic: La Caduta di Roma	43
Pandoria	44
Papering Duel	45
Pax Emancipation	46
Penk!	48
Planet	49
A Pleasant Journey to Neko	50
Raiatea	51
Railroad Ink	52
Reef	53
Reykholt	54
Scarabya	55
Scorpius Freighter	56
Spring Meadow	57
Swordcrafters	58
Symphony No.9	59
Tag City	60
Teotihuacan: City of Gods	61
TOKYO METRO	62
Trollfjord	63
Underwater Cities	64
Vektorace	65
Verona Twist	66
Waroong Wars	67
Western Legends	68
Wildlands	69
Altre Impressioni	70

L'altro editoriale

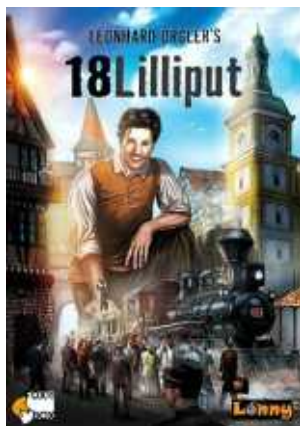
Dalla collezione di carte a quella di mazzi	72
---	----

In fila per uno

Le migliori novità dello SPIEL18	73
----------------------------------	----



18Lilliput



di Leonhard "Lonny" Orgler
Fox in the Box, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-120 minuti

Leonhard "Lonny" Orgler è noto al grande pubblico soprattutto per essere uno degli autori di *Russian Railroads* ([ILSA#25](#)), ma Lonny è, principalmente, uno sviluppatore di titoli ferroviari della serie **18XX**. Giochi che richiedono una dedizione, in alcuni casi assoluta, per l'impegno che richiedono, a partire dal tempo di gioco che sovente supera le sei ore. In questo 18Lilliput prova a fare qualcosa di diverso, condensando un 18XX in un gioco di carte dai tempi di gioco ridotti e dal regolamento semplificato.

Il gioco è completamente realizzato con carte, se escludiamo i segnalini delle compagnie: sono carte i certificati azionari delle compagnie, gli indicatori delle azioni, i treni che hanno i processi di invecchiamento tipici del genere, i personaggi che vengono selezionati ad inizio partita e conferiscono un potere speciale a tutte le compagnie dirette

dal giocatore. Anche le classiche tessere esagonali che rappresentano le tratte ferroviarie sono sostituite da carte quadrate.

La struttura azionaria risulta, rispetto ai giochi della serie, decisamente semplificata: ogni giocatore parte come direttore di una compagnia e può nel corso della partita, avviarne altre due, prendendo il certificato del presidente, che corrisponde al 50% del capitale azionario. Per ogni compagnia sono disponibili altri tre certificati del valore del 10%, e sono gli unici che possono essere rivenduti, rendendo impossibile il cambio di direzione.

Il gioco è strutturato in turni fissi, suddivisi in una prima fase di selezione azioni, una fase operativa, e un'ultima burocratica.

Le azioni eseguibili vengono gestite con delle carte che riportano due possibili scelte, i giocatori effettuano due round di scelta delle azioni, alla "Catan", prima in senso orario e poi in senso antiorario.

In sintesi consentono di: piazzare una tratta, costruire stazioni per bloccare i

passaggi delle altre compagnie, acquistare treni, vendere e acquistare azioni.

Terminata la fase di selezione azione si attivano i treni, che determinano quanto guadagna ogni compagnia: il direttore prende la decisione di pagare i dividendi agli azionisti, con il conseguente aumento di valore, o di incassare i soldi e abbassare il valore del certificato azionario.

Nell'ultimo turno di gioco si raddoppia il pagamento di dividendi e si convertono i certificati azionari; il vincitore è il giocatore con più soldi.

Trovo, dopo le prime partite fatte, 18Lilliput un esperimento riuscito. Non si può certo avere quello che può offrire un gioco di più di sei ore di durata, ma se ne può cogliere l'essenza.

Le scelte iniziali di personaggio e compagnia di partenza inistradano le possibili strategie, senza risultare troppo vincolanti. Il regolamento presenta anche delle interessanti varianti, oltre che la possibilità di giocare scenari e una modalità in solitario.





di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Airship City



di Masaki Suga
Analog Lunchbox, 2018
N. Giocatori: 3-4
Durata: 75-120 minuti

Prodotto giapponese, presentato ad Essen dalla Japon Brand, Airship City ha una insolita ambientazione che vede i giocatori impegnati a costruire una città tra le nuvole.

Meno innovativa la struttura di gioco, che si basa sul piazzamento lavoratori, con

qualche interessante twist. Gli spazi azione sono su una griglia quadrata di sedici tessere che, ad inizio partita, vengono disposte casualmente. Le pedine lavoratore partono dalla tessera porto e, ad ogni round di gioco, vengono spostate nelle tessere adiacenti per eseguire le corrispondenti azioni. Se una tessera contiene già una pedina del proprio colore il giocatore deve saltarla e posizionarsi in uno spazio adiacente; è invece possibile occupare gli spazi azione occupati dalle pedine avversarie: alcune tessere, quelle per la raccolta risorse, regalano una risorsa anche agli avversari, con un blando elemento di interazione in un piazzamento lavoratori alquanto amichevole. Si può anche cambiare la conformazione della griglia, facendo scivolare le carte lungo una riga o una colonna; si tratta di un'azione extra, effettuabile pagando un'apposita risorsa nel proprio round o sfruttando uno specifico spazio. Le altre azioni, alquanto usuali nei giochi di questa tipologia, permettono di raccogliere risorse, acquisire nuovi lavoratori (si parte con due ed è possibile averne al più quattro), acquisire contratti (che possono essere soddisfatti in qualsiasi momento come

azione extra pagando le risorse richieste) e costruire varie strutture: sono disponibili tre differenti spazi costruzione per altrettante tipologie di strutture. I dirigibili sono le strutture chiave del gioco: il giocatore che li ha costruiti può rivenderli per ottenere soldi (una risorsa che non può essere ottenuta con le azioni ordinarie) o "donarli" alla città per punti vittoria. Altre tipologie di costruzioni sono i magazzini (che consentono di accumulare più risorse) e degli edifici di prestigio (che donano una buona fetta di punti vittoria). Tutte le strutture costruite attivano vantaggi per altre costruzioni, creando una sorta di rete di benefici intrecciati che è importante seguire per una buona condotta strategica. Infine, oltre al gettito fisso, tutte le varie tipologie di costruzione ed i contratti onorati concorrono a un conteggio di maggioranza per ulteriori punti bonus a fine partita.

Airship City è un piacevole titolo che si aggiunge al sempre più variegato comparto di giochi basati sul piazzamento lavoratori. Lo spostamento dei lavoratori sulla griglia ricorda, in qualche maniera, *Yokohama* (ILSA#43), anch'esso prodotto giapponese, ma di un differente autore; più in generale rientra in quella categoria di prodotti orientali che fanno molto il verso al design di stampo europeo, abbandonando la sperimentazione più estrema per affidarsi a qualcosa di più solido. La componentistica è semplice, ma funzionale.

Non brilla per originalità e non è certo un capolavoro, ma vale qualche partita di prova.





Architetti del Regno Occidentale



di Shem Phillips, S. J. Macdonald
Garphill Games, Fever Games,
Renegade Game Studios, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-80 minuti

Architetti del Regno Occidentale, prodotto dalla neozelandese Garphill Games e localizzato in Italia dalla Fever Games, ci porta all'epoca dell'Impero Carolingio, dove si impersonano architetti impegnati ad abbellire le contee e guadagnare i favori dell'imperatore. La meccanica base è quella del piazzamento lavoratori, declinata però con una variante assai particolare: come già proposto in *Raiders of the North Sea* dello stesso autore, manca la solita struttura in round, con le fasi di piazzamento, esecuzione e ripristino degli spazi azione; si gioca un round unico partendo con un elevato numero di lavoratori (venti) e continuando ad eseguire azioni fino al raggiungimento delle condizioni di fine partita. Pochi spazi azione sono esclusivi, la maggior parte consentono il piazzamento multiplo di lavoratori, con la peculiarità che l'intensità dell'azione dipende dal numero dei propri lavoratori presenti. Per

movimentare la situazione sul tabellone c'è un'azione che consente di catturare pedine avversarie, azione incoraggiata perché risulta una delle modalità più efficaci del gioco per guadagnare soldi, inoltre previene l'eccessivo potenziamento delle azioni. Il giocatore bersagliato dovrà sprecare a sua volta un'azione per recuperare i lavoratori in prigione e poterli riutilizzare; gli unici lavoratori che non possono essere catturati o rimossi sono quelli utilizzati per le costruzioni. Ci sono due tipologie di costruzioni: gli edifici personali che sono rappresentati da carte selezionabili da un'offerta, e la comune cattedrale che presenta predefiniti step di avanzamento. Ogni azione di costruzione richiede di piazzare un lavoratore nell'apposita traccia, che funge anche da timing per la partita, la cui chiusura si attiva al riempimento.

Oltre alle carte edificio il gioco propone un'altra tipologia di carte: gli aiutanti, che sono indispensabili per alcune costruzioni e, inoltre, potenziano gli effetti di alcune azioni sulla plancia. Uno degli aspetti più interessanti del gioco è la possibilità di essere giocato con una sorta di "allineamento"; c'è una traccia reputazione che, oltre a dare punti vittoria a fine partita, ha degli effetti in corso d'opera,

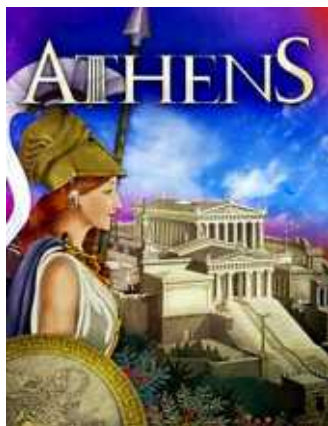
per cui averla alta comporta benefici (oltre ai punti vittoria), ma non sono concesse alcune azioni speciali, come quelle del mercato nero; al contrario averla bassa comporta di non poter costruire alla cattedrale, ma si è avvantaggiati in tutte le azioni di sottobanco. Le carte aiutante si abbinano a questi allineamenti, con interessanti intrecci, che permettono di giocare, oltre che da "architetto", da ladro, da corruttore, da strozzino...

Il risultato finale è un buon prodotto, piacevole da giocare e inquadrabile in un peso medio proponibile anche a giocatori meno assidui. Il ritmo di gioco è alto, privo di tempi morti e fasi di stallo, l'interazione è piacevolmente presente, può essere anche mirata, ma non risulta mai distruttiva. Da sottolineare anche la cura di realizzazione del prodotto, con materiali di buona qualità in confezione ridotta ed ottimizzata negli spazi; a completare il quadro le illustrazioni di "The Mico", che, specie nelle plance personaggi e nelle carte aiutante, mostra il suo estro. Va, sicuramente, sondata l'efficacia delle differenti strategie, ma le prime impressioni per Architetti sono sicuramente positive.





Athens



di Sungwoo Hyun, Minwoo Hyun
Bacchum Inc., 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-50 minuti

In Athens i giocatori vestono i panni di leader che, nel corso del V secolo A.C., devono contribuire allo sviluppo della città greca. Chi a fine partita otterrà più punti sarà il vincitore. Si tratta di un gioco di carte, corredato da componenti secondari standard (cubi risorse, tessere popolazione, dadi personalizzati). Le carte sono di buona fattura, con iconografia chiara e discrete illustrazioni.

Per preparare una partita ad Athens vengono disposte tutte le carte sul tavolo a formare, in alto una riga di sei eventi, nell'area di mezzo sette colonne con le medesime carte risorsa e in basso dodici carte azione.

Ogni round è strutturato in quattro fasi: popolazione, risorse, azioni, eventi.

- *Popolazione*: il primo giocatore tira due

dadi popolazione, che andranno a mostrare quali classi (classe bassa, media o alta) saranno disponibili gratuitamente a tutti i giocatori per il round in corso. Poi ogni giocatore pesca una tessera popolazione dal sacchetto andando ad aggiungerla a quelle già in suo possesso, per un limite massimo di tre.

- *Risorse*: ogni giocatore deve prendere dalla riserva comune una carta risorsa. L'ultimo round (dei quattordici totali) scatta quando non ci saranno più carte risorsa disponibili.

- *Azioni*: la fase azioni prevede due scelte; girare una propria carta risorsa, che così produrrà doppio e varrà cinque punti vittoria a fine partita, oppure scegliere una carta azione libera, tra quelle nell'area comune piazzando il proprio unico lavoratore.

- *Eventi*: come ultima fase i giocatori potranno completare eventi piazzando cubi risorsa per punti vittoria. Quando una riga è riempita, si avanza il segnalino evento di un passo e se arriva alla terza casella l'evento è completato e viene girata la carta. Se tutte le carte evento sono girate, la partita ha termine prima dei quattordici round canonici.

Le azioni comuni richiedono tutte una certa quantità e qualità di popolazione. Sei azioni forniscono cubi risorsa (di otto tipi), facendo produrre determinate carte risorsa o convertendo cubi di valore minore in cubi più pregiati. Queste carte hanno anche uno o due spazi esclusivi per posizionare risorse al fine di ottenere punti vittoria immediati, come alternativa alla produzione di risorse. Le altre sei azioni forniscono carte che danno punti o particolari abilità.

Athens è sostanzialmente un gioco di conversione risorse. Come via ulteriore per

la vittoria è presente una componente di collezione set di carte.

Popolazione che assieme a carte risorsa fa ottenere cubi risorsa, eventualmente convertibili in cubi più pregiati, da spendere per ottenere punti vittoria. Una monotona definizione che si riversa tale e quale anche nel gameplay. Il gioco risulta piuttosto largo, blando sia nel timing che soprattutto nell'interazione indiretta, aspetto che in un titolo con meccanica di piazzamento lavoratori su spazi azione esclusivi si dovrebbe sentire di più.

Titolo piatto, che non riesce a farsi notare.





Azul: Stained Glass of Sintra



di Michael Kiesling
Next Move Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Rispettando quella che oramai è una tradizione arriva, appena dopo la vincita dello *Spiel des Jahres*, lo spin-off del titolo che ha mietuto più successi in questo 2018. Dopo aver decorato il palazzo Reale di Evora, i giocatori allestiranno le vetrate del Palacio de Pena a Sintra: procurandosi il materiale in vari laboratori artigiani, andranno a comporre le vetrate seguendo un progetto in continua evoluzione.

Molto belli i materiali, che includono tessere traslucide e alcuni segnalini in plastica, robuste fustelle, un sacchetto di stoffa, un tracciato segnapunti e segnaturni e un fragile deposito temporaneo per le mattonelle utilizzate in cartoncino leggero.

Una partita dura sei round, a ciascuno dei quali è associato uno dei colori delle vetrate (determinato casualmente ad inizio partita). I giocatori hanno a disposizione un numero di

tessere, su ciascuna delle quali vengono inizialmente disposte casualmente quattro mattonelle. Ogni giocatore ha a disposizione una plancia, composta da una plancetta e otto strisce verticali (ciascuna con cinque spazi colorati) che rappresentano le vetrate da completare; un segnalino (il mastro vetraio) viene inizialmente posto sulla vetrata più a sinistra.

Un round continua finché tutte le mattonelle non sono state utilizzate; nel proprio turno il giocatore attivo ha due possibilità:

- spostare sulla colonna più a sinistra il proprio mastro (a meno che non si trovi già in tale posizione),
- prendere tessere, secondo le stesse regole valide per *Azul*: tutte quelle di un colore da una tessera (spostando le altre al centro del tavolo), oppure tutte le tessere di un colore dal centro del tavolo. Queste possono essere piazzate su un'unica striscia, purché si trovi in corrispondenza o alla destra del proprio mastro vetraio. In tal caso, questo verrà spostato fino a raggiungere la vetrata interessata. Se i pezzi presi sono più del numero degli spazi, l'eccedenza viene scartata, facendo avanzare l'indicatore del giocatore su un tracciato penalità. Se la vetrata è completa, fornisce punti nel modo

seguente: uno per ogni mattonella del colore associato al turno, più quelli associati alla vetrata e quelli associati ad ogni striscia alla sua destra già completata almeno una volta. La tessera viene ribaltata, individuando un nuovo progetto che, se sarà completato darà nuovamente punti vittoria con gli stessi criteri, prima di lasciare il gioco.

Alla fine del sesto turno, oltre ai punti accumulati durante la partita, i giocatori ne ricevono per i pezzi ancora presenti sulle strisce e per le vetrate completate (secondo uno dei due possibili criteri, deciso all'inizio della partita), mentre ne perderanno in base alla posizione sul tracciato penalità.

Operazione analoga a quella effettuata con *Queendomino* nel confronti di *Kingdomino*, Azul: Stained Glass of Sintra introduce una serie di variazioni al gioco base che non possono non solleticare i giocatori assidui: valutazioni variabili, dinamiche di temporizzazione molto interessanti collegate al mastro vetraio, un sistema di valutazione flessibile che permette di perseguire strategie diverse. Il tutto al costo di perdere un po' dell'immediatezza che rendeva il gioco affascinante. Un prodotto molto buono, con un target meno orientato alle famiglie, che però non brilla come il suo predecessore.





Blue Lagoon



di Reiner Knizia
*Blue Orange, Oliphante, Mando
Games, 2018*
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

L'ultimo titolo del (non più così) prolifico "dottore" del gioco da tavolo ci porta ad esplorare un arcipelago polinesiano, cercando di ottimizzare l'utilizzo dei nostri esploratori e accaparrarsi i punti chiave per il controllo delle giuste risorse, senza trascurare la rete di trasporto e l'influenza sulle singole isole.

Buoni i materiali, che comprendono un tabellone che rappresenta otto isole, coperte da una griglia esagonata, tessere di cartone nel colore dei giocatori (gli esploratori, su una canoa da un lato, a piedi sull'altro) e segnalini sagomati in legno per i villaggi e le risorse. Un provvidenziale blocchetto segnalpunti completa la dotazione.

Una partita viene giocata in due fasi, ciascuna preceduta da una fase di preparazione in cui tutti i segnalini risorsa vengono disposti casualmente in apposite

caselle sulla mappa. Il gioco procede in senso orario, con brevi turni in cui il giocatore attivo sceglie se posizionare un proprio esploratore su una canoa su un qualsiasi esagono vuoto d'acqua, oppure un proprio segnalino villaggio o un esploratore a piedi su un esagono di terra non occupato da un avversario, purché sia adiacente ad un proprio segnalino. Se il pezzo viene messo su un esagono che contiene una risorsa, il giocatore se ne appropria. La fase termina quando tutti i giocatori hanno giocato tutti i loro pezzi (villaggi e esploratori), oppure quando tutte le risorse sono state prese. Si esegue una prima valutazione, in cui vengono attribuiti punti per la presenza in almeno sette isole, per il numero di isole collegate da una propria rete ininterrotta, per le maggioranze in ogni isola e per le risorse raccolte (premiando sia la specializzazione che la differenziazione).

La seconda fase inizia rimuovendo tutti i pezzi sulla plancia tranne i villaggi, riassegnando casualmente tutte le risorse e procede come la prima con l'unica, sostanziale differenza che adesso i giocatori devono piazzare tutti i propri esploratori adiacenti ai propri pezzi già in tavola (inizialmente i soli villaggi), sia sulla terra

che sull'acqua. I criteri di fine fase sono gli stessi, così come i punti assegnati.

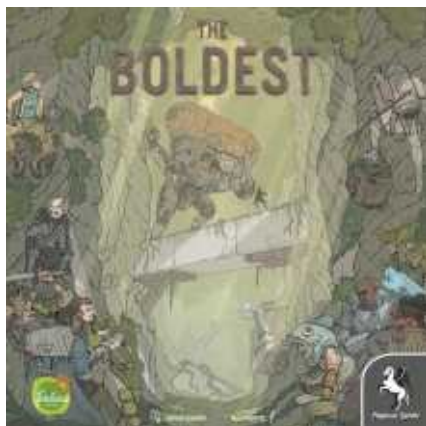
Blue Lagoon è sostanzialmente un gioco astratto, basato su meccaniche ben oliate che hanno reso famoso l'autore. Semplicissimo da giocare meccanicamente, richiede di saper bilanciare scelte tattiche e strategiche, proponendo un livello di interazione decisamente elevato. Nonostante la semplicità dell'azione, la vastità delle scelte e le implicazioni delle singole mosse possono indurre alla paralisi da analisi. L'idea della doppia partita (già vista in *Amun-Re*) qui si integra alla perfezione.

Reiner Knizia sostiene di non aver tempo per giocare i titoli di altri autori, perché troppo concentrato a sviluppare i suoi: l'effetto collaterale è di essere completamente separato dalle mode e correnti del mercato. In effetti Blue Lagoon sembra provenire direttamente dagli anni '90: niente di innovativo, solo il classico più classico. Il che non è detto che sia male, specie se avete cominciato a giocare dopo il 2010: il gioco vi sembrerà fresco e decisamente diverso dalle molteplici offerte recenti. Per chi già conosce titoli come *Through the Desert* o *Hunters & Gatherers*, risulta poco più di un'interessante variante.





The Boldest



di Sophie Wagner
Edition Spielwiese, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-90 minuti

Opera seconda di Sophie Wagner, *The Boldest* condivide con *Noria* (ILSA#48) l'ambientazione steampunk, anche se l'azione si svolge in questo caso ai bordi di una foresta popolata da animali meccanici e arcani artefatti, dove i giocatori devono inviare spedizioni di eroi per accumulare esperienza.

Si tratta di un gioco di carte, che rappresentano sia i possibili incontri nel bosco (mostri, oggetti o artefatti - disposti su una griglia che occupa buona parte del tabellone, e il cui valore è indicato sulle stesse) sia gli eroi a disposizione dei giocatori (guerrieri, tecnici, cacciatori, cuochi e animali domestici).

Una partita dura un numero prefissato di round, suddivisi in quattro fasi:

- preparazione, in cui i giocatori

recuperano dalle proprie plance le carte eroe riposate e spostano quelli che hanno partecipato ad una missione nel turno precedente nella zona di riposo;

- pianificazione, in cui i giocatori organizzano segretamente tre spedizioni, ciascuna delle quali deve essere composta da eroi appartenenti ad una sola classe, con l'eccezione degli animali, che possono partecipare a qualsiasi spedizione. La prima carta del gruppo sarà il leader: verrà eliminato dopo la missione, ma sarà l'unico ad utilizzare la sua abilità speciale (se ne possiede una);

- azioni, in cui vengono risolte in ordine le tre spedizioni. Ciascun giocatore rivela le proprie carte, poi le varie classi eseguono le loro azioni, seguendo sempre quest'ordine: guerrieri (che possono prendere una carta mostro o oggetto che si trovi in fondo ad una colonna), poi tecnici (che possono prendere una carta artefatto o oggetto che si trovi in fondo ad una colonna), quindi i cacciatori (che possono prendere da un'intera colonna una carta per tipo, ma solo di valori bassi) e quindi i cuochi (che reclutano nuove carte eroe da utilizzare nei turni successivi). Alcune carte foresta necessitano che vengano scartati oggetti precedentemente recuperati per poter essere prese. Per ciascuna classe solo un

numero limitato di gruppi possono andare in missione (quelli "più forti") gli altri resteranno a riposare nell'accampamento.

I gruppi che partecipano alla missione perdono sempre il loro leader, che viene rimosso dal gioco, mentre gli altri vengono messi nella sala delle feste, da cui si sposteranno (per riposarsi) all'inizio del turno successivo;

- ripristino, in cui gli espositori sulla plancia vengono riforniti.

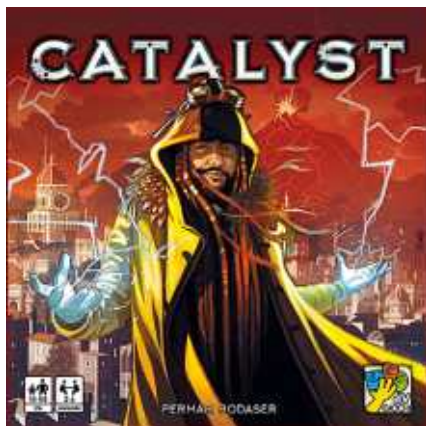
Alla fine della partita i giocatori sommano i valori di tutte le proprie carte foresta, determinando il vincitore.

The Boldest è costruito attorno a classiche meccaniche di asta segreta, gestione della mano e intuizione delle intenzioni dell'avversario: decisamente più semplice del precedente *Noria*, si tratta di un gioco fondamentalmente caotico nella struttura, che tuttavia lascia sufficiente spazio per interessanti scelte di temporizzazione; forse un po' troppo lungo se giocato a pieno numero, situazione in cui rende al meglio. Decisamente più adatto ad un pubblico occasionale. Notevoli le scelte grafiche dell'artista (Max Prentis) che illustra in modo affascinante una collezione inclusiva di etnie e fasce di età.





Catalyst



di Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, David Fröjmark, Per Abrahamsson, Sergio Roscini
dV Giochi, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20-40 minuti

In un futuro post apocalittico, denominato *Età della Rinascita* la scoperta di una nuova forma di energia, manipolabile da un numero limitato di individui (i *Catalyst* che danno il nome del gioco), riaccende la competizione per la fama mondiale fra le varie culture.

Buoni i materiali contenuti nella piccola scatola quadrata: grandi carte telate con belle illustrazioni, una plancetta/espositore su cui vengono posti i Catalyst attualmente disponibili, robusti gettoni per denaro e altri segnalini.



Il gioco (che dura un numero intero di round, regolato dal mazzo Catalyst, che contiene carte di quattro diversi colori e quattro diversi valori) si sviluppa in turni in cui il giocatore attivo esegue una delle seguenti azioni:

- incassare i tributi, ovvero prendere tanti gettoni denaro quanto è il valore più alto fra le carte presenti nell'espositore,
- assoldare un Catalyst, ovvero comprarlo dall'espositore pagandone il costo (dato dal suo valore, eventualmente modificato dalla sua posizione sull'espositore); se il giocatore ha almeno un edificio vuoto, gli deve associare il suo nuovo acquisto,
- attivare un Catalyst, utilizzando (opzionalmente) i suoi poteri, che sono una combinazione di cinque abilità base: fornire denaro, assoldare un'altra carta, ottenere un gettone guerra, attivare un altro Catalyst (rendendo così possibile una reazione a catena), acquistare un edificio. Quindi, se la carta è associata all'edificio, attiva le abilità di quest'ultimo (che corrispondono alle prime quattro dell'elenco). Quindi termina il turno mettendo nel mazzo delle prese tutti i Catalyst che ha attivato, e ripristinando gli espositori. Gli edifici, invece, restano disponibili per nuovi Catalyst. Ogni giocatore può controllare al più un edificio per colore, e il loro costo cresce col numero di edifici controllati e con le volte che un particolare edificio viene acquisito.

Al termine della partita i giocatori ottengono punti pari al valore dei Catalyst presenti nel proprio mazzo delle prese, per i gettoni guerra (a cui si somma un bonus per criteri di maggioranza) e per gli edifici

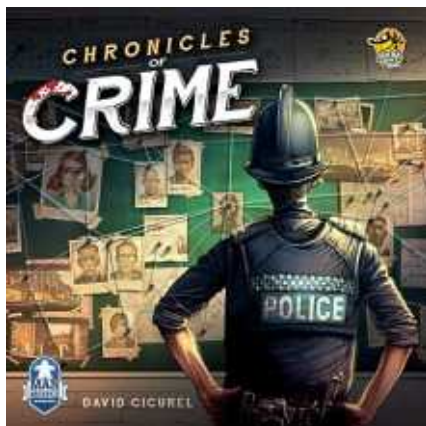


costruiti, secondo criteri determinati all'inizio della partita tramite l'estrazione di una carta obiettivo (ad esempio, un punto per ogni carta rossa assoldata o per ogni carta di valore pari a uno).

Catalyst ha una classica struttura da gioco di carte a combinazione, che ruota attorno agli incastri fra persone ed edifici, sia durante il gioco che ai fini della valutazione. Non particolarmente innovativo nella struttura, che risulta estremamente lineare, pone l'enfasi sulla micro efficienza più che sulla realizzazione di combinazioni "esagerate" (visto anche che i Catalyst sono monouso). Data la limitazione sul numero di edifici acquisibili e il numero non particolarmente abbondante delle azioni disponibili, la varietà è affidata alle quattro carte obiettivo/valutazione degli edifici. Il risultato è un filler piacevole, che si lascia giocare volentieri, forse non particolarmente variegato di partita in partita.



Chronicles of Crime



di David Cicurel
*Lucky Duck Games, Corax Games,
Uplay.it Edizioni, 2018*
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

Gli ultimi anni hanno visto una notevole espansione del mercato del gioco da tavolo, con molti nuovi utenti che provengono da altre forme di intrattenimento, fra cui i videogiochi.

Conseguentemente, autori ed editori stanno modificando in modo evidente stile e meccaniche delle loro pubblicazioni, in modo da incontrare i gusti dei nuovi arrivati. Due i filoni che si sono dimostrati estremamente prolifici: i giochi cooperativi (dove i partecipanti non si scontrano direttamente, e ognuno può contribuire con il livello di partecipazione che ritiene più opportuno, dal rimanere puro spettatore a diventare leader trainante) e i giochi di esperienza (dove conta più lo sviluppo della storia raccontata dal titolo che non la vittoria). La fusione di questi due generi ha dato origine in prima battuta ai giochi ispirati alle *escape room*

(realizzazione fisica di alcuni videogiochi sviluppati a partire dalla fine degli anni '80, il più famoso dei quali è probabilmente *Myst* della *Cyan Worlds*, pubblicato nel 1993): realizzati con materiali molto semplici (di solito poco più di un mazzo di carte e qualche tessera) e spesso coadiuvati da un'applicazione per dispositivi smart, questi giochi hanno aperto la strada al genere "cooperativo monouso con supporto informatico". L'evoluzione naturale è stata lo spostarsi dall'affrontare enigmi come fine ultimo (scappare da una qualche forma di costrizione diventa rapidamente un tema stucchevole) a risolverli per completare una qualche forma di missione/racconto: naturale pensare ad un'ambientazione investigativa, non solo perché è l'oggetto di molte serie televisive di successo, ma anche perché si è già dimostrata fruttuosa grazie al grande classico *Sherlock Holmes Consulente Investigativo*, pubblicato la prima volta nel 1981, ma che ha visto svariate riedizioni, alcune delle quali molto recenti (2017 in inglese, *Space Cowboys* - in italiano nel 2013, *Asterion Press*).

Il risultato di questa evoluzione sono giochi che fanno un uso anche invadente

della tecnologia, per garantire una notevole immersione nell'ambientazione e che hanno riscosso un notevole successo: *Chronicles of Crime* che andiamo ad analizzare è al momento uno dei giochi che ha debuttato all'*Internationale Spieltag* di Essen del 2018 che si colloca più in alto nella classifica di BoardGameGeek (con un'invidiabile votazione media di 8.2 su oltre 2700 voti).

Pubblicato grazie ad una campagna *Kickstarter* di successo (finanziata al 5302%), *Chronicles of Crimes* è ambientato nella londinese Scotland Yard e cala i giocatori nel ruolo di investigatori che devono risolvere torbidi casi di cronaca nera. Nell'ampia scatola quadrata (il cui inserto ha già gli alloggiamenti pronti ad ospitare le espansioni che verranno) sono contenuti i materiali (realizzati esclusivamente in cartotecnica): una plancia centrale, diciassette plancette luogo, quattro plancette contatto forense, cinquantacinque carte personaggio (di formato standard) e cinquantadue carte prova e/o oggetto speciale (di piccolo formato, occupati da una scritta generica - tipo "piante", "vestiti" o "cibo" - oppure da uno stilizzato pittogramma). Tutto questo materiale riporta in un angolo un





codice QR, da utilizzare con un'apposita applicazione che si rivela essere il cuore pulsante del titolo e senza la quale non è possibile giocare.

Dopo aver selezionato lo scenario che intendono giocare, i novelli investigatori si troveranno catapultati nella stazione di Scotland Yard, dove l'ispettore capo presenterà loro il caso da affrontare. Da questo momento in poi, utilizzando l'apposita applicazione, i giocatori saranno liberi di muoversi come meglio credono, utilizzando il QR code come sostituto del puntatore nelle classiche avventure *point & click*.

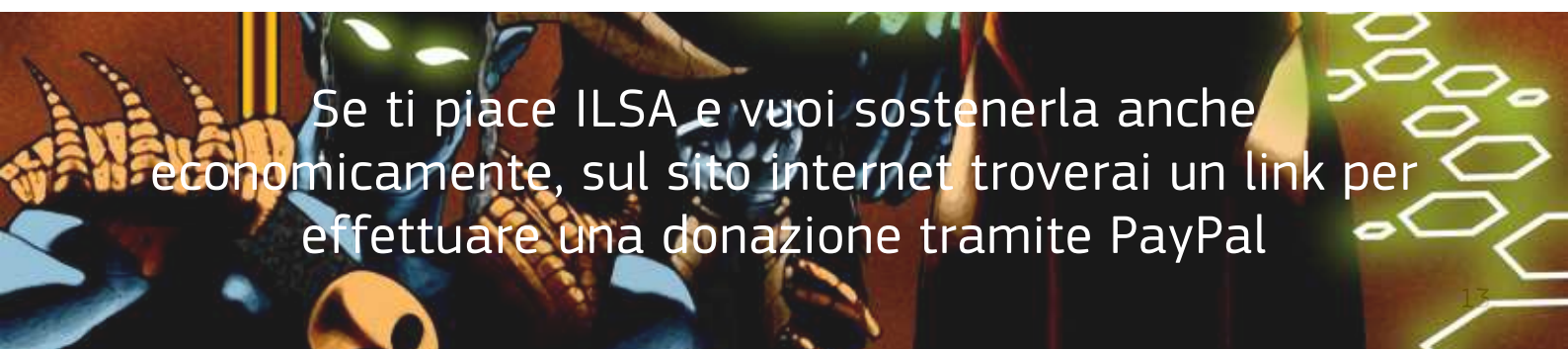
- volete spostarvi in un nuovo luogo? Vi basta scandire il suo codice; se si tratta di un posto che ha una rilevanza per lo sviluppo della trama (ad esempio la scena del delitto) il gioco vi permette di esplorarlo per un tempo limitato, in cerca di indizi (e se acquistate le apposite lenti e siete muniti di

uno smart device dotato di giroscopio potrete farlo in 3D). Quindi, scandendo le carte che descrivono gli oggetti che ritenete pertinenti alla scena, potrete determinarne la rilevanza ai fini della soluzione del caso;

- volete interrogare una persona? Se siete nel luogo in cui si trova, potete leggere il suo codice, quello del sospettato o indizio su cui volete ottenere informazioni e lui, se ne ha, sarà ben lieto di darvele. In modo analogo potrete consultare gli specialisti forensi.

Compiere le azioni costa del tempo, che è limitato: ad un certo punto sarà chiesto ai giocatori di completare il loro rapporto investigativo, rispondendo (ancora una volta con la scansione dei rispettivi codici QR) ad alcune domande, quali l'identità del colpevole, l'arma del delitto, il movente, eventuali connessioni con altre figure: in base alle risposte (e al tempo impiegato per fornirle) l'applicazione fornirà il punteggio finale.

Chronicles of Crimes è un prodotto interessante: i casi sono coinvolgenti e ben strutturati, l'esperienza di gioco decisamente piacevole; gli appassionati del genere troveranno di che divertirsi. Si tratta a tutti gli effetti di una trasposizione fisica del modello di avventura digitale, ottenuta aggiungendo un'appendice materiale che permette di fornire spunti per discussioni e brainstorming fra i partecipanti. La genericità dei materiali fisici permette di utilizzarli in più situazioni (teoricamente azzerando il costo degli stessi per eventuali nuovi casi), con lo svantaggio di dover rinunciare ad un po' di atmosfera. La scansione dei codici QR diventa alla lunga un po' ripetitiva. Sicuramente un esperimento degno di attenzione, che riesce ad utilizzare in maniera interessante il supporto tecnologico e che tuttavia denota alcune asperità non completamente risolte. Da provare, per capire se è consono alle proprie corde.



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



di Franco "Ciaci" Sarcinelli

Coimbra



di Flaminia Brasini, Virginio Gigli
*Eggertspiele, Ghenos Games,
Pegasus Spiele, 2018*
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Ultimamente i giochi *german* hanno introdotto un uso massiccio di dadi nelle loro meccaniche, dimostrando che si possono utilizzare in maniera più strategica e meno aleatoria di come li impieghiamo usualmente. Se queste parole vi fanno venire a mente titoli come *Marco Polo* (ILSA#39), *Grand Austria Hotel* (ILSA#36) o *Lorenzo il Magnifico* (ILSA#42) siete sulla giusta strada, anche perché sono accomunati dai loro autori (Tascini e Luciani; Luciani e Gigli; Gigli, Brasini e Luciani) che li lega alla brillante inventiva italiana a dimostrare (se ce ne fosse ancora bisogno) che anche nel gioco da tavolo possiamo dire la nostra; proprio il duo Gigli-Brasini è la mente dietro a Coimbra, edito da Eggertspiele e localizzato in italiano da Ghenos, un gioco per 2-4 giocatori della durata di poco più di 60 minuti.

Nel gioco rappresentiamo rampanti famiglie portoghesi intente ad aumentare il

proprio prestigio con il favore di personaggi influenti o finanziando spedizioni commerciali o accaparrandosi il favore dei monaci sparsi per i vari monasteri del territorio in un periodo rinascimentale di grande fermento: l'era delle scoperte. Un'ambientazione che dimenticherete subito, impegnati come sarete ad analizzare le varie strategie da perseguire per raggiungere la vittoria finale.

Una partita si svolge in soli 4 turni all'inizio dei quali si tirano un certo numero di dadi (dipendente dal numero di giocatori) che verranno scelti in una prima fase di *draft* e posizionati nella sezione della mappa destinata all'acquisto delle carte personaggio o dei favori del castello. I dadi hanno un colore che identifica anche la relativa traccia di influenza e una volta scelti verranno "marcati" con un portadadi del proprio colore a ricordarne l'appartenenza.

Quello che salta all'occhio in questa meccanica di selezione è che il dado avrà due usi in funzione del suo colore e del suo valore: quest'ultimo determinerà l'ordine di acquisto delle carte personaggio, ma anche il suo costo, obbligando il giocatore a fare delle attente analisi sull'opportunità di scegliere prima (e pagare di più) o risparmiare ma accontentandosi delle briciole. Le carte personaggio saranno pagate con le due valute del gioco, monete o guardie, che potremo

ottenere in diverse maniere durante la partita. I personaggi possono avere un effetto immediato, permanente oppure dare punti a fine partita. Il secondo uso del dado è dato dal suo colore che influenzerà il relativo tracciato per ottenere monete, guardie, punti vittoria o movimenti del pellegrino. Quest'ultimo vagherà sulla mappa a far visita ai vari monasteri che in cambio elargiranno vari bonus. Inoltre possiamo anche decidere di investire nei viaggi di esplorazione che porteranno ulteriori punti a fine partita.

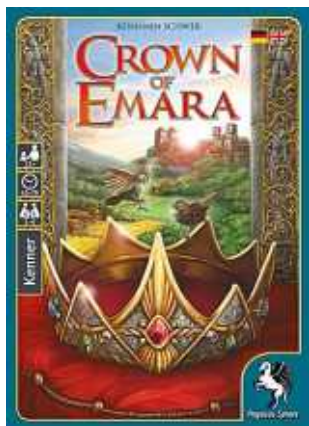
Alla fine della partita si conteranno i punti vittoria in base al livello raggiunto in ogni traccia, alle carte personaggio, alle spedizioni finanziate e ad altre collezioni come monete, guardie, corone o diplomi (icone sulle carte personaggio).

La varietà di ogni partita è data dal setup variabile che porta ad avere sempre una selezione diversa di viaggi, di bonus sul percorso dei pellegrini e di punti sulle tracce di influenza. Tutto questo nonostante le carte personaggio siano sempre quelle per ogni partita, anzi questo permette di studiare (dopo un paio di partite di apprendimento) una propria strategia in base alle combinazioni possibili. Tutto questo, condito dalla meccanica del dice drafting bivalente, rende Coimbra senza dubbio uno dei migliori giochi usciti all'ultima Essen.





Crown of Emara



di Benjamin Schwer
Pegasus Spiele, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-75 minuti

Il Re vuole sviluppare il nuovo territorio di Emara e i giocatori gareggeranno tra loro nel portare nuovi abitanti e costruendo nuovi alloggi per ospitarli. Nel gioco sono presenti due tipi di punti vittoria: i punti cittadini (inizialmente zero) e i punti abitazione, che hanno un valore casuale ad inizio partita. A fine gioco ciascun giocatore utilizza solo il valore minore tra i due per determinare il vincitore.

Nel gioco sono presenti due plance componibili ciascuna divisa in quattro quadranti: una di campagna dove si produrranno le quattro risorse base presenti ed una plancia cittadina, sempre in quattro quadranti, dove trasformeremo le merci in punti vittoria o attraverso donazioni al Re o alla Chiesa per ottenere punti, privilegi ed anelli utili per salire nel rango nobiliare, oppure al mercato o nell'area di lavoro dove potremo costruire alloggi e trasformare merci in monete (scarse e sempre molto utili). In città potremo anche acquisire i benefici dei consiglieri del Re.

Tutti i giocatori dispongono dello stesso mazzo, composto da nove carte; ne pescano tre, giocandone poi una alla volta negli spazi della plancia personale. Ciascuno corrisponde al movimento da uno a tre passi che il pedone effettuerà su una delle due plance; giunto a destinazione eseguirà sia le azioni presenti nell'area che quella presente sulla carta giocata. Ogni mossa consiste dunque nell'esecuzione di due azioni, a cui se ne aggiungono altre ancillari: piazzare un proprio aiutante in una zona rurale (per incrementare la propria produzione), prendere una carta consigliere in una delle zone della città ed usarne i benefici, salire nel rango nobiliare consegnando le risorse richieste. Dopo tre turni il mazzo personale

oramai esaurito viene mischiato nuovamente per svolgerne altri tre.

La lettura del regolamento conferisce la sensazione di un gioco lineare, solido, basato su meccaniche collaudate (la selezione azioni basata su una doppia rondella, con il twist di una doppia scala di punti vittoria che bisogna far crescere di pari passo). Anche l'ambientazione (medioevale-rinascimentale) evidenziano scarsa originalità; all'atto pratico, però, i riscontri sono stati molto positivi. Le caratteristiche che mi hanno colpito di più sono la profondità e l'eleganza nonostante la limitazione della disponibilità di carte. Esistono infatti molte possibilità strategiche, che permettono di uscire dalla ortodossia di creare un motore economico nella prima parte della partita per poi tramutare la produzione in punti vittoria. Anche il livello di interazione è buono, poiché le donazioni sono via via crescenti mentre i proventi da queste donazioni sono decrescenti, quindi rubare il tempo agli avversari consente di avere un miglior ritorno nel rapporto merci conferite/punti vittoria incamerati. Il tutto con una durata decisamente contenuta anche in quattro giocatori. Le dotazioni sono di buona qualità così come le illustrazioni a cura di Dennis Lohausen.

La scatola riporta che è un gioco per esperti ed in effetti lo è: non per la difficoltà del regolamento o del flusso di gioco, quanto per la pianificazione e le varie opzioni che si presentano durante la partita. Crown of Emara è stata una piacevole scoperta e sono convinto che questo titolo sia uno dei giochi più interessanti presentati allo SPIEL18 e sono convinto che sentiremo ancora parlare di Benjamin Schwer come promettente autore.





Cryptocurrency



di Steve Ng Wen Xi
Capital Gains Studio, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

La Capital Gains studio è un editore di Singapore che ha sviluppato una serie di prodotti con scopo educativo sul mondo finanziario, inventando un fittizio universo dove ambienta tutti i suoi giochi: **Wongamania: Banana Economy** (ILSA#42), **Debtzilla** (anch'esso presentato allo SPIEL18), e il **Cryptocurrency** di cui parliamo.

In **Cryptocurrency** i giocatori si destreggiano con le criptovalute che tanto sono di moda. La plancia di gioco mostra delle tracce per la conversione di quattro differenti criptovalute: è disponibile una versione base con i tracciati uguali ed una avanzata che li presenta differenziati.

La partita dura un numero fisso di turni che presentano la stessa sequenza:
- nell'iniziale *fase preparatoria* i giocatori

possono prendere un debito e arruolare un esperto dalle carte disponibili. Gli esperti consentono di eseguire azioni potenziate rispetto alle carte base e di utilizzare dei poteri speciali che possono intervenire in differenti fasi della partita;

- si passa alla *fase azioni*, che consiste tra scegliere tra azioni di compravendita di criptovalute e azioni di mining fino all'esaurimento degli esperti arruolati. Il mining è la tipica azione di "estrazione" di criptovalute che, nel gioco, viene implementata con una meccanica di push-your-luck: i giocatori sanno qual è la probabilità di successo di una determinata operazione e, se finalizzata, ottengono un quantitativo di criptovalute, oltre a denaro contante;

- nella *fase di mantenimento* i giocatori pagano gli interessi per i debiti;

- infine, nella *fase rumors*, aggiungono una tessera rumors al tracciato delle criptovalute; queste, assieme alle tessere casualmente disposte a inizio partita, determinano la fluttuazione nelle quotazioni.

A fine partita si assegna un premio a chi possiede la maggioranza nelle differenti criptovalute e si converte tutto in liquidità, ma con l'importante nota che la valuta con valutazione più bassa diventa spazzatura e azzerata il suo valore!

Cryptocurrency è un gioco piacevole da giocare, una volta inquadrato e accettato le sue caratteristiche: non è certo il gioco adatto a chi si prefissa un controllo completo, di fatto impraticabile per il frenetico andamento delle quotazioni, soggetto a eventi casuali e alle carte rumors che tutti i giocatori aggiungono. Il tempo di gioco è adeguato per una partita che può anche essere ribaltata all'ultima azione se la valuta su cui abbiamo puntato viene azzerata.

Da giocare con il giusto gruppo e il giusto spirito, da evitare se avete perso ingenti somme investendo in Bitcoin: con queste precauzioni è sicuramente un titolo godibile e consigliato per qualche partita esplorativa.





Downforce



di Rob Daviau, Justin D. Jacobson,
Wolfgang Kramer
IELLO, Mancalamaro, Restoration
Games, 2018
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20-40 minuti

Restoration Games è un editore che recupera giochi della seconda metà del XX secolo, che sottopone a modifiche atte a renderli più consoni agli attuali trend del mercato. Se l'operazione che ha catalizzato il maggior interesse è senz'ombra di dubbio la rielaborazione de *L'Isola di Fuoco*, anche Downforce (ispirato ai precedenti *Top Race*, *Daytona 500*, *Detroit-Cleveland Grand Prix* e *Niki Lauda's Formel 1*) merita attenzione, anche per l'innegabile ricchezza del curriculum del suo autore.

Belli i materiali: un grande tabellone fronte retro con due tracciati, sei modellini in plastica di automobili da corsa, carte abilità e carte corsa (che riportano un numero variabile di colori e valori), un blocco di schede segnapunti.

Una partita si svolge in tre fasi:

- *asta*: dopo aver distribuito le carte corsa fra i giocatori, le sei autovetture vengono messe all'asta, accoppiando casualmente un colore con un'abilità. I giocatori usano quindi una delle loro carte per indicare quanto intendono puntare per aggiudicarsi il veicolo: la propria offerta sarà pari al valore associato al colore. Il giocatore che offre di più si aggiudica auto e abilità, segnando sulla scheda la cifra impegnata e recuperando la carta. Il processo si ripete per tutte le auto, rispettando il vincolo che ogni giocatore deve acquistare almeno un mezzo;
- *gara*: a turno ogni giocatore gioca una carta e muove tutte le auto i cui colori vi sono rappresentati, se possibile di un numero di passi (in avanti e/o diagonale) indicati sulla stessa, andando dal valore maggiore al valore minore. La presenza di jolly permette di muovere una qualsiasi macchina il cui colore non sia presente sulla carta. Le varie abilità dei giocatori modificano in vari modi queste semplici regole. Tutte le volte che la macchina in testa supera una delle tre righe scommessa indicate sul tracciato, i giocatori devono indicare segretamente quale sarà secondo loro la macchina vincente. Tutte le volte che una macchina taglia il traguardo viene piazzata sull'ordine di arrivo e, se il

proprietario non controlla autovetture ancora in pista, esce dal gioco;

- *valutazione*: quando tutte le auto hanno concluso la corsa, si calcolano i punti vittoria di ogni giocatore, ottenendo punti per il piazzamento delle proprie autovetture, per l'esito delle proprie scommesse (forniscono punti i primi tre classificati) a cui viene sottratto il totale speso per aggiudicarle.

Downforce esegue un lavoro di aggiornamento, abbreviando la fase di asta rispetto ai titoli a cui è ispirato, eliminando gli eventi e introducendo le abilità speciali. Il risultato è un gioco leggero, adatto ad un pubblico occasionale o anche familiare, ma che lascia spazio ad alcune scelte interessanti, principalmente dovute alle conformazioni dei tracciati che permettono di bloccare il procedere dei mezzi. Simile, come meccanica e tema a *Turf Horse Racing/Winner Circle/Royal Turf* di Reiner Knizia (più o meno contemporaneo), in cui i giocatori scommettono sulle corse dei cavalli, il cui movimento è guidato dal lancio di un dado, il cui effetto è differente da animale ad animale. Indubbiamente diverso dall'attuale offerta del mercato, può essere una gradita "novità" per chi si è affacciato all'hobby da non molto tempo.





East Indiaman



di David Wang
David Wang Studio, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Nato grazie ad una campagna di finanziamento dal basso condotta sulla piattaforma di crowdfunding taiwanese Zeczec e ambientato agli inizi del XVII secolo, East Indiaman cala i giocatori nel ruolo di una delle Compagnie delle Indie Orientali, nel periodo del loro maggiore sviluppo.

Semplici ma ben fatti i materiali: plance personali e centrale, segnalini di legno a forma di nave, tessere indicatrici e carte da gioco. La particolarità del gioco è che tutte le risorse di ogni giocatore sono indicate dalle proprie navi, la cui dotazione è limitata: a seconda della loro posizione sul tabellone o sulla plancia rappresentano risorse, flotta, centri commerciali.

Una partita dura cinque turni, in cui i giocatori eseguono fino a due azioni (anche due volte la stessa) scelte tra:

- acquistare beni con le navi, impegnandone una certa quantità sul tabellone per ottenere un'unità del bene selezionato (spezie, seta, the o porcellana);
- commerciare, scambiando un tipo di bene con un altro secondo una tabella di conversione che si modifica durante la partita;
- completare un ordine, pagando beni per acquistare una carta contratto da un espositore. Le carte sono caratterizzate da uno/due simboli (utilizzati alla fine di ogni turno) e uno/due colori (usati alla fine del gioco);
- aumentare il livello di investimento, spendendo un tipo di bene per aumentare il valore delle carte del colore ad esso associato e ottenere una nuova nave;
- costruire una stazione commerciale, per ricevere uno sconto nell'acquisto dei beni e alterarne il valore relativo;
- passare, uscendo dal turno e rendendo più difficoltose le azioni degli avversari.

Quando tutti i giocatori hanno passato, i giocatori che sulle proprie carte hanno il maggior numero di simboli uguali a quello identificativo del turno avanzano sul tracciato delle armi.

Alla fine del quinto turno vengono valutati i punti vittoria come somma di: ordini completati per il livello di investimento relativo al loro colore, maggioranza delle stazioni commerciali per i quattro beni, posizione sul tracciato delle armi e numero di giocatori che sono indietro su tale scala.

East Indiaman utilizza il sistema di segnalini limitati introdotto in *Sail to India* (ILSA#44) per produrre un gioco di trasformazione, gestione, commercio e collezione risorse serrato, dalla durata contenuta, ma comunque estremamente interessante. Dietro a un manuale di difficile lettura si nasconde un gioco fatto di pochi ingranaggi che si incastrano in modi decisamente interessanti, dando vita ad un titolo altamente interattivo, in cui ogni piccola decisione è fondamentale e quindi dolorosa da prendere, perché spesso sembra favorire gli avversari più che noi stessi. Uno di quei giochi che richiedono pianificazione attenta, in cui la sensazione di claustrofobia è palpabile e la scarsità di tempo e risorse rende difficile identificare quale sia il miglior motore da costruire. Chiaramente destinato ad un pubblico di giocatori assidui, è stata una delle piacevoli sorprese dello SPIEL18.





Expancity



di Alex Cutler
Breaking Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

La costruzione di città è una delle ambientazioni sempreverdi nel mondo del gioco da tavolo, sia per il fascino insito del tema, sia perché si presta all'interazione fra componente cooperativa e competitiva, con la graduale realizzazione di strutture che possono avere anche un notevole impatto scenografico: è questo il caso di Expancity che fa largo uso di vistosi componenti tridimensionali di plastica, cuore del gioco

assieme alle tessere che rappresentano i lotti di terreno edificabile (appartengono a tre categorie: residenziale, commerciale e servizi).

Una partita dura esattamente sessanta mosse: a turno il giocatore attivo piazza una delle due tessere a sua disposizione in modo che sia adiacente per un lato ad uno dei lotti già piazzati, poi dispone di tre punti azione che può spendere per procurarsi materiali di costruzione (un piano del proprio colore) o per utilizzarli per costruire, rispettando le seguenti regole:

- ciascun giocatore non può avere più di tre edifici in costruzione,
- gli edifici commerciali devono essere alti almeno quattro piani,
- gli edifici residenziali possono avere fra uno e tre piani,
- ogni edificio può essere alto al massimo un piano in più del più alto edificio dello stesso tipo che il giocatore ha completato in precedenza.

Eseguite le tre azioni, può completare (piazzandovi un tetto) un qualsiasi numero di propri edifici in costruzione (rispettando i suddetti vincoli), valutandoli (ogni piano dell'edificio ha il seguente valore: un punto di base, a cui si sommano i valori dei modificatori indicati sugli edifici di servizio confinanti e si

sottrae un punto per ogni lotto edificabile che sia ancora vuoto). Per ogni edificio completato il giocatore riceve anche un obiettivo, scelto fra due pescati casualmente. Il turno si conclude ripescando una nuova tessera, ancora scelta fra due. Quando tutte le sessanta tessere sono state piazzate e l'ultimo turno concluso si procede alla valutazione finale, che attribuisce punti per tre obiettivi comuni, scoperti all'inizio del turno.

Semplice, solido ma con alcune decisioni interessanti, Expancity riesce a mescolare un'ottima presenza sul tavolo (grazie al senso di crescita, sia orizzontale che verticale) con un gioco piacevole, dalla durata contenuta che tuttavia permette più di un approccio strategico (dettato dai differenti metodi di valutazione dei palazzi e dal fatto che gli obiettivi di solito non concordano con la massimizzazione del punteggio dei singoli edifici) e interessanti manovre tattiche di "contrasto". L'effetto dell'aleatorietà si sente soprattutto nella pesca degli obiettivi, che possono fornire punti per strutture già realizzate. Niente di particolarmente innovativo, ma un solido gioco che sconfina nei riempitivi, ben assemblato e confezionato. Ottimo per i giocatori occasionali, forse non particolarmente soddisfacente per i giocatori assidui.





Fairy Tile



di Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert
IELLO, Mancalamaro, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Una bella principessa, un coraggioso cavaliere, un temibile drago: quale fiaba (in inglese *fairy tale*), potrebbe farne a meno? Nessuna, nemmeno quelle raccontate da Fairy Tile, gioco di piazzamento tessere (in inglese *tile*) che vede i tre protagonisti partecipare ad una storia che si svolge in un regno in continua espansione.

Buoni i materiali, con tre miniature dipinte dei suddetti personaggi, robuste tessere (aggregati di tre esagoni), carte e segnalini di legno. Interessante l'impostazione grafica adottata da Miguel Coimbra.

Scopo del gioco è riuscire a completare per primi la narrazione del proprio racconto, le cui pagine sono le carte da gioco, ciascuna delle quali descrive un compito che deve essere eseguito da uno o più dei protagonisti: ad esempio "il Drago può vedere tre montagne

allineate", "Il cavaliere e il drago si incontrano nella foresta", "La principessa visita un castello e può vedere il drago o il cavaliere".

Durante il proprio turno il giocatore attivo può decidere di passare (cambiando la propria carta obiettivo e ottenendo la possibilità di giocare in un turno successivo due azioni di fila, oppure eseguire una delle due seguenti azioni:

- aggiungere una tessera al regno (deve essere in contatto per almeno due lati e continuare il corso del fiume se piazzata adiacente ad esso),
- spostare un personaggio: ciascuno ha le sue regole di movimento; la principessa fa un solo passo ma può anche spostarsi da un castello ad un altro (prima o dopo il movimento), il cavaliere ne fa due (e non può terminare nella casella di partenza o una adiacente), il drago si muove in linea retta, da un estremo all'altro della plancia modulare.

In entrambi i casi, dopo aver eseguito, la mossa il giocatore verifica se soddisfa la condizione del proprio obiettivo; in caso affermativo lo rivela e ne pesca un altro. A fine partita è possibile riordinare le carte

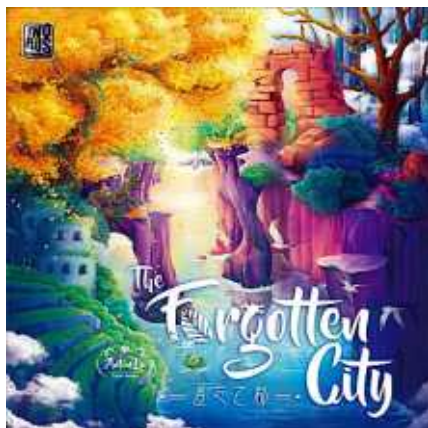
giocate secondo una numerazione per ricostruire attraverso il testo di ambientazione delle carte la propria versione della fiaba: questa è l'unica componente "narrativa" del gioco, che per il resto è sostanzialmente un semplice gioco astratto a cui è stato trovato un tema simpatico.

Chiaramente destinato ad un pubblico occasionale o ancora meglio familiare, Fairy Tile è un gioco squisitamente tattico: il fatto di non conoscere la composizione del proprio mazzo di carte obbliga a considerare solo il compito contingente (cosa normale se si muove una delle miniature, meno gradita se si sta piazzando una tessera). Notevoli sia la componente aleatoria data dai mazzi dei compiti (la cui difficoltà varia consistentemente di carta in carta) che la componente di caos indotto dai giocatori: è possibile facilitare o ostacolare gli avversari in modo indipendente dalla propria volontà. Probabilmente dà il meglio di sé in tre giocatori (buono anche in due, a patto di introdurre una piccola regola aggiuntiva che proibisce la ripetizione speculare della mossa dell'avversario). Ha una presa davvero notevole sui giocatori della fascia di età bassa.





The Forgotten City



di Ying-Tan Liu
TWOPLUS Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Ambientazione onirica per The Forgotten City, in cui i giocatori, in una foresta incantata, utilizzano una squadra di aiutanti per ricostruire antichi monumenti, realizzare miracoli di illuminazione e combattere atroci incubi.

Controversi i materiali, notevoli per le illustrazioni ma decisamente non brillanti per ergonomia (pedine troppo grandi che rendono difficilmente leggibili le informazioni sulle caselle, segnalini cilindrici che tendono a rotolare via).

Giocato su una plancia modulare, una partita dura esattamente sei round, suddivisi in cinque fasi:

- fase meditazione, in cui i giocatori scelgono da un espositore uno dei templi disponibili, decidendo così anche l'ordine di turno;
- fase azioni, che dura quattro turni, in cui i

giocatori piazzano i propri aiutanti uno alla volta (in una casella adiacente a dove hanno un loro aiutante) ed eseguono una delle possibili azioni: costruire un monumento (pagandone il costo di costruzione e ottenendo punti vittoria e bonus connesso), decodificare un monumento (ripagando il suo costo per ottenerne ancora il bonus), raccogliere la risorsa prodotta dalla casella (se non vi è stato ancora edificato niente) o riposare per recuperare denaro;

- fase ricordi, in cui i giocatori incassano la propria produzione di forza e ispirazione, spendendo la seconda per ottenere miracoli, che forniscono punti vittoria e abilità speciali;
- fase incubi, in cui i giocatori combattono le carte incubo i cui colori corrispondono a quelli delle caselle dove si trovano i loro lavoratori. Spendendo punti forza, possono mettere i loro segnalini sugli appositi spazi delle carte, ricavando punti vittoria. Solo quando tutti gli spazi sono coperti l'incubo viene battuto e fornisce una risorsa a chi gli ha inferto il colpo letale;

- fase di mantenimento, in cui viene rivelato un nuovo incubo (che si affianca a quelli non ancora sconfitti), vengono ripristinati i

monumenti sull'espositore e i giocatori recuperano tutti i lavoratori dalla plancia tranne uno, che diventa il nuovo leader.

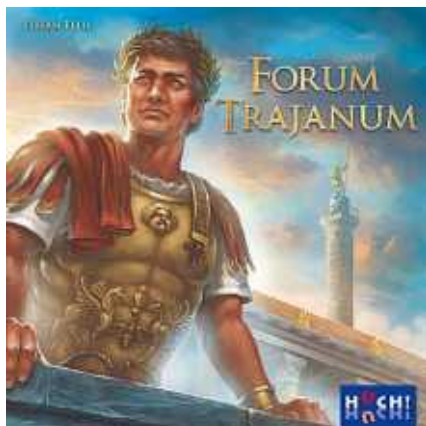
Alla fine del sesto round, oltre ai punti accumulati, i giocatori ne ricevono per risorse e denaro avanzati, nonché per alcuni dei miracoli, purché ne soddisfino i requisiti.

Elaborato gioco di espansione, gestione risorse e occupazione del territorio, che richiede un certo grado di collaborazione competitiva, The Forgotten City offre diversi spunti interessanti e richiede un'attenta gestione di tutta una serie di aspetti differenti (l'ordine di turno, la riduzione della superficie utile col progredire del gioco, i vincoli di posizionamento e il combattimento degli incubi), che lo rendono decisamente più impegnativo e lungo di quanto sembrerebbe dalle informazioni riportate sulla scatola. L'interazione è palpabile e si concretizza su più livelli. Penalizzato da un regolamento lacunoso e confuso (e forse da una pubblicazione leggermente affrettata), forse un po' troppo lungo, merita sicuramente almeno una partita di prova.





Forum Trajanum



di Stefan Feld
HUCH!, dv Giochi, Stronghold Games,
2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

L'imperatore Traiano sta pianificando la costruzione di un monumento di prestigio: il Forum Trajanum. Ogni giocatore governa una colonia dell'Impero Romano e deve cercare di svilupparla in modo ottimale e non può esimersi da inviare rappresentanti a Roma che riferiscano dei progressi, per garantire lo sviluppo del Foro e assicurarsi il sostegno dell'Urbe.

Ogni giocatore possiede una plancia composta da righe e colonne che rappresentano

le vie della propria colonia, in ogni incrocio si trova una tessera: il fronte raffigura risorse o cittadini, il retro rappresenta i messaggeri. La partita è divisa in tre periodi, ognuno a sua volta composto da quattro round. Dopo ogni periodo viene effettuata una valutazione.

Il round inizia rivelando due carte che determinano la riga e/o la colonna da cui ogni giocatore dovrà prendere una tessera colonia: rivelerà due tessere, trattenendone una, mentre passerà l'altra al giocatore alla propria destra; delle due tessere a sua disposizione, ne utilizzerà comunque una sola.

La tessera colonia può mostrare: architetti, lavoratori, assistenti, monete, tribuni o miglioramenti. Architetti e lavoratori permettono al giocatore di acquistare edifici (grigi o colorati) da piazzare nella colonia al posto delle tessere, gli assistenti permettono di cambiare colore a un lavoratore, le monete servono a pagare i cittadini prima di ogni fase di valutazione, il tribuno rappresenta una sorta di jolly, il miglioramento permette di avanzare sul tracciato del prestigio, che migliora il moltiplicatore di punteggio per il gruppo più grande di messaggeri inviati al Foro. Tra le tessere colonia ce ne sono tre che raffigurano cittadini di ceti sociali: patrizi, mercanti e artigiani. Per attivarli è necessario piazzare una tessera con il simbolo del cittadino sullo spazio corrispondente al suo ceto sociale. I



cittadini attivi permettono di ottenere punti ogni volta che il giocatore costruisce una colonna trionfale e durante il calcolo del punteggio per la colonia alla fine del periodo. Inoltre a ogni cittadino attivo è attribuita un'abilità speciale.

Se la tessera appena utilizzata è del giocatore alla propria sinistra viene scartata, altrimenti sarà utilizzata in seguito come messaggero da inviare al Foro. Sui quattro angoli della colonia sono presenti delle gru che, attivate, nella fase di punteggio, danno punti vittoria in base agli edifici dello stesso colore presenti nella colonia. Gli edifici grigi permette di ottenere dei bonus dai tracciati sul tabellone centrale oltre che dare punti vittoria in fase di valutazione, quelli colorati permettono di piazzare uno o due messaggeri al Foro in base al colore dell'edificio. Questi daranno punti vittoria alla fine di ogni periodo.

Forum Trajanum rispetta tutti i canoni dell'insalata di punti (che piovono da molte parti) ma il gioco in sé è molto semplice e lineare. Le partite scorrono velocemente e piacevolmente nonostante il tempo previsto a giocatore. L'interazione è praticamente assente se non per il piazzamento al Foro e la scelta delle tessere colonia, che non incide molto sulle proprie strategie. Non contiene meccaniche innovative ed ha una robusta componente aleatoria, dato che le tessere sulla propria plancia e sulle vie escono casualmente. Probabilmente non è uno dei migliori Feld, ma troverà sicuramente posto nella ludoteca di ogni appassionato dell'autore.





Forwarder of Xanadu



di Kuro

Manifest Destiny, 2018

N. Giocatori: 3-5

Durata: 120 minuti

Gioco della Manifest Destiny, editore giapponese noto per presentare i regolamenti col formato di un fumetto manga. Cosa che può spazzare nel caso di Forwarder of Xanadu, prodotto per giocatori esperti, con meccaniche di *pick-up & deliver*, piazzamento lavoratori, gestione della mano.

In un'ambientazione simil steampunk i giocatori impersonano degli spedizionieri e devono soddisfare le richieste dell'immaginaria città di Hotan. In fase di set-up si assembla la metropoli accostando casualmente le plance partendo dal porto centrale. Ogni plancia produce un particolare tipo di merce (mobili, libri, cibo, vestiti e giocattoli), l'astrazione, funzionale al gioco, è che le merci partono dal porto "indistinte" e si trasformano quando vengono spostate sulle specifiche plance. Lo scopo del gioco è soddisfare contratti rappresentati da carte

che possono trovarsi in una pubblica offerta o nella mano del giocatore.

La partita è strutturata in sei turni di gioco intervallati da due fasi di valutazione a metà e a fine partita. Una plancia azione riporta i tre tipi di azioni possibili, ciascuno con tre spazi numerati. I giocatori si alternano a selezionare azioni, piazzando un loro lavoratore nello spazio libero più a sinistra di ciascuna area. Lo spazio determina due cose: quante materie il giocatore guadagna e quante volte ripete l'azione selezionata. Quindi lo spazio più potente è il terzo, ma una volta raggiunto non si blocca l'azione, si liberano tutti gli spazi a disposizione per i giocatori successivi.

Le tre azioni a disposizione sono:

- **trasporto**: si spostano i cubetti risorse in plance adiacenti. C'è un limite di risorse che un giocatore può tenere su ogni plancia;
- **miglioramento**: le materie hanno tre differenti livelli di qualità, con questa azione si può trasformare un cubo risorsa in uno di qualità superiore, si può effettuare solo al porto o dove il giocatore ha installato la propria base;
- **soddisfacimento contratti**: si completa un ordine scartando le risorse e prendendo i punti vittoria, inoltre si piazza un proprio segnalino nella plancia di origine delle merci.

A fine turno c'è la fase di miglioramento. I giocatori rimuovono dalla propria plancia dei segnalini che potranno essere utilizzati, in fase di piazzamento, per potenziare le azioni, inoltre ottengono un miglioramento nell'area scelta:

- **stoccaggio**, che determina quante risorse i giocatori possono tenere in ogni area;
- **trasporto**, che determina quanti cubi si possono spostare con un'azione corrispondente;
- **miglioramento**, che determina quante migliorie si possono fare per ogni singola azione;
- **abilità**, che permette di attivare alcune

carte che sono assegnate ai giocatori ad inizio partita con un draft e rappresentano poteri speciali di differente tipo.

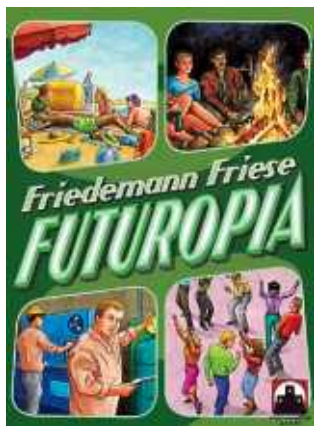
Alla fine del terzo e sesto turno si valutano le maggioranze di segnalini spedizione su ogni plancia e, a fine partita, le abilità speciali di ogni fazione.

Forwarder of Xanadu si rivela un prodotto interessante, con differenti percorsi strategici da esplorare, anche se, come capita di frequente per i prodotti orientali, non perfettamente rifinito, problematica che emerge soprattutto dai poteri speciali delle carte, allo stesso tempo la parte più divertente e ambigua del gioco. Vale una prova per gli appassionati dei giochi di ottimizzazione e di pick-up & deliver.





Futuropia



di Friedemann Fries
2F-Spiele, Stronghold Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

Nell'ultimo gioco dell'uomo dai capelli verdi siamo amministratori di residence in un futuro in cui i robot hanno preso il posto degli esseri umani per svolgere i lavori meno specializzati; nostro scopo sarà riuscire ad alloggiare persone e trovare il modo per rendere la maggior parte di loro dei pensionati precoci.

In ordine di turno, i giocatori svolgono una delle cinque azioni disponibili (ottenere fondi, comprare produttori di cibo o di energia, acquisire robot e attrarre abitanti) fino al raggiungimento delle condizioni di fine partita (un residence con venticinque abitanti oppure la fine della disponibilità delle macchine produttrici di energia o cibo), a cui farà seguito la possibilità di svolgere ancora una volta ciascuna delle azioni disponibili e il calcolo dei PV finali, in cui la parte del leone la faranno i residenti inoperosi del residence.

Le azioni disponibili sono:

- *Raccolta Finanziamenti*: il giocatore acquisisce fondi dallo stato e fa crescere la quantità di fondi disponibile per il giocatore;
- *Acquisto Macchine* (produttori cibo o energia): due azioni identiche se non per le differenti risorse che generano; il giocatore acquista (per soldi) una delle macchine disponibili nel mercato e la piazza nel proprio residence, poi distribuisce i propri lavoratori disponibili a piacimento tra le macchine e svolge una produzione di prova incamerando le risorse ottenute;
- *Acquisizione Robot e Abitanti*: questi non costano (anche se per gli abitanti è necessario acquistare gli alloggi per contenerli) ma richiedono che dopo l'acquisto si spendano sufficienti risorse (cibo per gli abitanti, energia per i robot) per mantenerli; i robot prenderanno il posto (di alcuni) dei residenti alle macchine rendendoli inattivi e quindi produttori di PV a fine partita;

In qualunque momento un giocatore può prendere dei prestiti (5\$) e decidere di sbloccare tutte le azioni già utilizzate pagando 1\$ per azione ancora da svolgere più un interesse del 20% sui prestiti, solo in questo momento sarà inoltre possibile ripagare i debiti contratti.

Si tratta di scegliere (o essere costretti a scegliere) tra macchine più o meno efficienti

e maggiore o minore acquisizione di robot, alternando gli acquisti dei materiali con l'acquisizione dei residenti e dei robot; qualunque scelta venga fatta dovrà produrre, a fine partita un sistema autosufficiente, pena la perdita di residenti o robot con conseguente perdita di PV.

È in tutto e per tutto un gioco di Fries, con scatola verde e grafica ammiccante alla gloria del tempo di *Powergrid* (ILSA#26), denaro di carta scomodo e macchine di costo e rendimento crescente (ma non sempre di pari passo); il gioco scorre e non dimostra grossi sbilanciamenti e potrebbe essere giocato serenamente in un'oretta abbondante.

Purtroppo risulta piatto e mortalmente noioso, senza guizzi né sorprese, senza tensione e differenze tra una partita e l'altra (mercato statico). Le poche idee interessanti (ad es. due macchine disponibili per tipo, acquistando le più care si alza il prezzo delle stesse e si sconta il prezzo delle meno care, acquistando le meno care si resettano gli sconti) sono sommerse da un mare di calcoli e da un gioco che invita apertamente alla paralisi da analisi.

È curioso come, partendo dalla stessa aridità di base, si possa ottenere la noia totale di questo titolo o la tensione sottile di *Reykholt* solo con l'aggiunta delle azioni esclusive...





Ganymede



di Hope S. Hwang
Sorry We Are French, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-40 minuti

L'autore di **Guildhall** (ILSA#19) e **Sherlock 13** ci proietta in un imprecisato futuro, in cui la colonizzazione spaziale è ormai ben organizzata. Compito dei giocatori sarà reclutare volontari sulla Terra e trasferirli, facendo sosta intermedia su Marte, verso Ganimede, principale satellite di Giove, nonché sede della stazione di lancio delle astronavi interstellari.

Buoni i materiali: robuste plance personali, tessere coloni (di cinque colori diversi), carte di piccolo formato (due tipi, ciascuno in cinque colori diversi), segnalini in legno (in quattro colori). Notevoli le illustrazioni di Oliver Mootoo.

Una partita si svolge su un numero intero di round in cui, a turno, i giocatori eseguono una delle tre possibili azioni:

- Selezionare una tessera coloni fra le quattro esposte, metterla sulla propria plancia ed eseguire le azioni base associate un numero di volte pari al numero di tessere di quel colore ivi presenti. Il massimo numero di tessere che si possono avere è tre;
- Selezionare una carta shuttle fra i due espositori (Terra e Marte), per spostare il gruppo di coloni dei colori su di essa dal pianeta indicato al successivo. La carta viene quindi piazzata nella colonna del proprio colore sotto la scheda, attivando la propria abilità un numero di volte pari alle carte di quel colore che si possiedono;
- Scartare da una a tre tessere coloni per eseguire altrettante azioni base: procurarsi un colono da piazzare sulla terra, spostare un colono di un passo (sul percorso Terra, Marte, nave su Ganimede), sostituire un colono con uno di colore diverso, pescare una nave, avanzare di un passo sulla scala della reputazione.

Ogni giocatore dispone di due navi: la prima parte se popolata di tre coloni dello stesso colore, la seconda invece richiede quattro coloni di colori diversi. Alla fine del

turno del giocatore, se tali condizioni sono soddisfatte, la nave parte: i coloni vengono messi nella riserva, la nave fornisce punti vittoria e altri bonus, e viene rimpiazzata con una nuova presa dalla mano del giocatore. Quando la quarta nave di un giocatore salpa (o uno dei mazzi di carte shuttle si esaurisce) il gioco si conclude: per determinare il vincitore si considerano anche la traccia reputazione e i coloni sulle navi non partite.

Nonostante la semplicità del meccanismo e il numero di azioni limitato, Ganymede riesce a proporre scelte interessanti ad ogni turno. Colpisce il suo raffinato equilibrio fra durata (decisamente breve) e complessità, che rende possibili svariate strategie basate sulle combinazioni dei vari poteri, ma senza avere situazioni di fuga irrecuperabili. Si piazza in un segmento decisamente affollato, senza proporre novità sconvolgenti ma risulta estremamente solido e ben realizzato. Se cercate un filler improntato alla corsa verso un obiettivo (in stile **Splendor** - ILSA#35) con tema spaziale e buone illustrazioni, Ganymede fa il caso vostro.





Globe Twister



di Richard Champion
Act in Games, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 15-30 minuti

A guardare la descrizione di questo notevole giochino di programmazione, siamo dei viaggiatori che, dopo un lungo peregrinare per il mondo tornano alla base e desiderano organizzare una mostra fotografica delle loro visite; sfortunatamente le foto si sono mischiate tra loro ed è, al momento, praticamente impossibile capirne il contenuto; starà a noi giocatori rimettere le cose in ordine e rendere la mostra possibile.

L'ambientazione non è chiaramente il punto forte di questo gioco, anche perché non si tratta di molte immagini da riorganizzare ma di una sola, divisa in nove pezzi (mischiati sia per traslazione che per

rotazione) da ricostruire nel minor tempo possibile, avendo a disposizione un numero limitato di mosse da applicare in sequenza; le immagini sono quadrate così come i loro componenti (disposti in una griglia 3x3) e, ad ogni posto della griglia, può essere applicata una sola operazione che verrà svolta in sequenza lessicografica (riga per riga, da sinistra a destra, dall'alto verso il basso).

Le immagini vengono mescolate dai giocatori e poi coperte con gli originali e passate al giocatore a fianco (che dovrà ricostruirle; la difficoltà del gioco sta nella necessità di ottimizzare la sequenza di mosse e di riuscire a farlo nel minor tempo possibile dato che, quando un giocatore decide di essere soddisfatto della propria mossa, fa scattare una clessidra che limita il tempo di analisi degli avversari; una volta che tutti hanno applicato le mosse, se nessuno ha ancora ricostruito correttamente l'immagine, si svolge un nuovo turno di programmazione e così via fino al completamento dell'opera.



Le azioni sono principalmente scambi di posto in orizzontale/verticale e diagonale e rotazioni che devono essere

poste, nella griglia di 9 caselle, nella posizione e con l'orientamento voluti, considerando la sequenza di applicazione delle mosse; vi sono poi due azioni speciali, utilizzabili una sola volta nella partita e in turni diversi, che permettono di mettere un pezzo dell'immagine al posto corretto con o senza rotazione; sbagliare posizione e/o orientamento comporterà evidentemente un risultato differente da quello sperato.

I materiali sono di media qualità, e il regolamento è abbastanza chiaro anche se non privo di punti dubbi; il gioco è molto interessante e piacevole per la necessità di trovare le migliori combinazioni di mosse per completare la propria immagine (normalmente richiede 2-3 turni); l'unica perplessità che mi ha lasciato riguarda quanto dipenda dalla cattiveria degli avversari nel mescolare le immagini; il massimo divertimento si ottiene in presenza di giocatori diversamente abili nella percezione spaziale (per chi ha una certa età Ryoga di Ranma ½ può essere un buon riferimento) soprattutto se dotati di autoironia.

Nella scatola ci sono due set di immagini, uno identico per tutti i giocatori, uno con immagini con effetto "fish-eye" differenti per ciascuno; si presta a mille espansioni, anche autoprodotte; a tal proposito il mio primo pensiero è andato ai disegni di M.C. Escher, i cui pezzi più famosi (Cascata, Relatività, Salita e Discesa, Convesso e Concavo) sono sostanzialmente di forma quadrata...



Gnomopolis



di Igor Knop, Patrick Matheus
Conclave Editore, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-45 minuti

I piccoli gnomi, razza laboriosa e disciplinata, si vedono costretti a rifondare la propria capitale per una vicinanza non troppo gradita con gli umani. Un gruppo di avventurieri e le loro famiglie si sono presi la briga di ricostruirla, e il vostro contributo sarà fondamentale: dovrete guidare la vostra squadra per costruire nuovi edifici che attireranno nel vostro rione nuova mano d'opera non specializzata; questa, dopo un breve periodo di addestramento, sarà pronta a lavorare per voi, rendendo il vostro quartiere il più bello e prospero della nuova Gnomopolis.

Ben fatti i materiali: plance personali in cartoncino, carte edificio e consigliere, gettoni denaro ed aiutante meccanico, segnalini gnomo in legno (di vari colori) e tazze in plastica da cui pescare la propria dotazione di gnomi.

Una partita dura un numero intero di round, e si conclude quando un giocatore costruisce il suo sesto edificio oppure quando nel pool comune (la vecchia capitale) sono esauriti tutti gli gnomi oppure tutto il denaro. Si tratta di un'implementazione del classico gioco di pool building; durante il proprio turno i giocatori possono utilizzare la loro dotazione di tre gnomi per:

- acquistare una carta edificio dall'espositore, piazzandoci sopra gli gnomi richiesti e ottenendo (nella zona degli scarti) nuovi gnomi; avere la maggioranza di edifici in ciascuno dei quattro tipi porta nel proprio rione uno dei consiglieri, che forniscono denaro (i punti vittoria del gioco) e una nuova abilità;
- attivare (una volta per turno) le abilità presenti sulla propria plancia, sulle carte edificio e sulle carte consigliere, utilizzando gli gnomi richiesti. Le abilità sono molteplici, e vanno dalla trasformazione dei propri gnomi (da giovani a cittadini o da cittadini a una di quattro specializzazioni), all'accumulo di oro o all'estrazione di nuovi gnomi dalla propria tazza. Alcune abilità richiedono la rimozione del pezzo utilizzato, altre solo l'esaurimento. Una volta per turno è possibile utilizzare anche l'abilità di uno degli edifici di un avversario;

- passare, concludendo il turno, spostando gli gnomi esauriti nella zona degli scarti e pescandone tre nuovi (riempiendo la tazza con i pezzi presenti negli scarti se non contiene abbastanza gnomi).

Alla fine della partita si controlla se è possibile assegnare i propri gnomi agli appositi spazi presenti negli edifici costruiti o sulla plancia personale: essi forniranno oro da sommare a quello accumulato, mentre tutti quelli non sistemati ne causeranno una perdita. Anche i consiglieri garantiscono un ultimo gettito di denaro, e il giocatore più ricco vincerà la partita.

Estremamente contenuto nella durata, Gnomopolis è una buona implementazione della meccanica di bagbuilding: offre una quantità ragionevole di scelte significative e condotte strategiche differenziate (associate ai vari modi di ottenere oro: con le azioni, gli edifici o grazie alla valutazione finale della popolazione), un livello di interazione estremamente contenuto (la scelta dall'espositore comune e la competizione per i consiglieri) e obbliga, nella sua brevità, a focalizzare rapidamente la propria condotta. Di sicuro non introduce niente di particolarmente innovativo, ma risulta solido, bello da vedersi e fluido nell'esecuzione.





Gobi



di Shaun Graham, Scott Huntington
Capsicum Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-40 minuti

L'arido deserto asiatico del Gobi è stato spazzato da una violentissima tempesta di sabbia e adesso tutte le tribù che lo popolano si sono disperse. Nel ruolo di guide di altrettante carovane, i giocatori devono riunire i membri dei vari clan, ottenendo doni su cui costruiranno la propria reputazione e a cui potranno ricorrere in caso di bisogno.

Semplici, funzionali e robusti i materiali contenuti nella piccola scatola: tessere (deserto e doni) in robusto cartone, adorabili i segnalini cammello in legno; nonostante le tessere delle varie tribù si differenzino per nome, colore e forma della tenda, nella fase finale del gioco la plancia non risulta particolarmente leggibile.

Il gioco dura un numero predeterminato di round (dipendente dal numero di

partecipanti) in cui, a turno, i giocatori rivelano la prima tessera deserto del loro mazzo personale (ciascuna riporta al suo centro il nome di una tribù) e scelgono se:

- aggiungerla alla plancia (piazzandola ortogonalmente adiacente ad almeno una tessera rispettando il vincolo che due tessere della stessa tribù non possono essere collegate per un lato), e quindi piazzare un proprio cammello in ciascuna delle tessere adiacenti a quella appena giocata,
- scartare la tessera (piazzandola davanti a sé) per piazzare un solo cammello su una qualsiasi tessera della plancia.

Quindi controllano se i loro cammelli realizzano dei percorsi (ancora con adiacenze ortogonali) che connettono due tessere appartenenti alla stessa tribù: in caso affermativo, rimuovono i due cammelli presenti sulla coppia di tessere e selezionano una delle tessere dono a disposizione. Tale tessera sono di tre tipi: quelle che forniscono due o tre punti vittoria e un'abilità speciale monouso, quelle che vengono valutate a fine gioco (fornendo quattro o cinque punti se il loro obiettivo è soddisfatto, altrimenti ne valgono uno) e quelle che valgono sette punti, ma

richiedono una carovana lunga almeno cinque cammelli. Nel caso in cui più di una connessione sia realizzata contemporaneamente, devono essere risolte in ordine sequenziale, verificando che la rimozione della coppia di cammelli non interrompa le altre connessioni.

Quando tutte le tessere sono state giocate, si procede al conteggio finale, verificando gli obiettivi e considerando che ogni tessera scartata comporta la penalità di un punto.

Gobi è un titolo di piazzamento tessere e collegamento estremamente semplice, facile da spiegare e lineare nell'esecuzione, focalizzato sulla componente tattica: la pesca casuale delle tessere e i vincoli di piazzamento spesso impediscono la realizzazione dei percorsi ottimali; le abilità speciali da alcuni doni possono rivelarsi fondamentali per correggere i dispetti della sorte. Lunghezza e complessità lo collocano nel panorama dei titoli riempitivi adatti ad un pubblico di giocatori occasionali e/o familiare. Gli manca tuttavia quella particolarità in grado di far scattare la scintilla...





di Michele "Fraktal75" Bricchi

Gùgōng



di *Andreas Steding*
Game Brewer, Ergo Ludo Editions,
Tasty Minstrel Games, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-90 minuti

Cina 1570: siamo nobili famiglie che sgomitano per guadagnare favori presso il Palazzo della Purezza Celestiale, cercando di ingratiarci in quattro giorni (le fasi di gioco) gli influenti ufficiali imperiali, blandendoli con doni preziosi contraccambiati con paccottiglia (non era corruzione).

Già, l'intrigante meccanica fondante del gioco è proprio questa: ognuno parte con un set di quattro carte "dono" di diverso valore (da uno a nove) e sulle sette aree accessibili in plancia sono collocate altre carte con valori da uno a sette: durante ciascuno dei propri turni, si gioca dalla propria mano sulla zona interessata una carta di valore maggiore di quella presente e si prende in cambio la carta che c'era. Le carte guadagnate in questo modo sono messe da parte e costituiranno la propria mano nel turno successivo.

Prima di svolgere l'azione della zona prescelta si può svolgere l'azione riportata sulla carta giocata (che può a sua volta attivare un'azione su un'altra area della plancia).

Non sempre si vorrà o potrà giocare una carta di valore maggiore di quella sulla plancia: in tal caso al costo di due lavoratori (la preziosa e limitata moneta del gioco), si può giocare una carta di valore minore e condurre comunque l'azione. Si noti comunque che le prese sono circolari: il valore uno batte il nove.

Le aree di plancia sono: il tracciato della corte imperiale (se non si arriva in cima alla fine del quarto giorno si perde automaticamente); la giada (collezione di set remunerativo); la Grande Muraglia (punti in base a maggioranza distribuibili più volte durante il gioco); il viaggio (si ottengono efficaci token); i decreti (poteri permanenti o punti vittoria); la navigazione (qui si ottengono bonus notevoli fra cui l'irrinunciabile e geniale "lavoratore doppio") e l'intrigo (utile fonte di lavoratori e giada "fuori mano").

La scelta della carta da giocare e il luogo sopra cui la si gioca diventano elementi tattici rilevanti e per nulla scontati a causa dell'effetto incrociato dell'icona della carta, del valore della carte che si prendono e delle rimanenti: la stessa azione potrebbe essere infatti attivata da più giocatori.

Quando tutti non hanno più carte da giocare termina la fase attiva della giornata e si effettua la fase notturna: qui viene assegnato un bonus in punti al

giocatore le cui carte guadagnate meglio corrispondono a certi valori resi noti solo all'inizio del turno stesso (tutti possono prendere anche lavoratori extra seguendo lo stesso principio).

Alla fine della quarta fase notturna il gioco termina: vengono assegnati gli ultimi punti (decreti, giada, ecc.), e fra i non esclusi, si determina il vincitore.

Il gioco è avvincente e solido. Il peso del bonus notturno e la sua non pianificabilità sollecitano un gioco "corto" e interattivo (dovrete tenere presente chi ha le due o tre carte che vi interesserà prendere), limitando un poco la costruzione di strategie di lungo corso. Le azioni sono fluide e le varie aree di plancia risultano ben armonizzate.

Buoni i materiali di gioco, ottima l'iconografia e le regole sono ben scritte.





Itchy Monkey



di Allan Kirkeby
Black Box Adventures, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15-45 minuti

Nato grazie ad una campagna di finanziamento dal basso condotta su Kickstarter, questo Itchy Monkey cala i giocatori in una specie di pidocchi che competono con altri anopluri per colonizzare varie specie di scimmie. Buoni i materiali (tabellone, tessere di cartone rappresentanti i primati, segnalini di legno), efficace lo stile essenziale delle illustrazioni.

Il gioco si svolge su una plancia che di fatto si sviluppa su due livelli: una griglia su cui si muovono le scimmie, su cui competono per lo spazio le pedine dei giocatori. Ciascuno dispone di venti pidocchi operai e tre pidocchi regina, il cui valore è rispettivamente uno e due.

Una partita si sviluppa in turni; il giocatore attivo svolge il suo eseguendo in ordine due fasi:

- deposizione: ogni scimmia infestata dai propri pidocchi riceve da uno a quattro pedine operaio, a seconda del numero di regine che vi sono presenti;
- movimento, in cui il giocatore sceglie una delle seguenti azioni:

a. far saltare una sola pedina da una scimmia ad una adiacente; se sulla scimmia sono presenti pedine degli avversari, solo il giocatore con maggior valore totale mantiene le proprie pedine sulla scimmia. In caso di parità, tutti i pidocchi vengono rimossi;

b. far muovere in linea retta una scimmia che ospita proprie pedine di un qualsiasi numero di caselle; se si muove di almeno un passo e "urta" contro un'altra scimmia, il giocatore attivo può spostare un qualsiasi numero di pedine dalla prima alla seconda, risolvendo eventuali compresenze come sopra;

c. scegliere una qualsiasi scimmia con almeno cinque pidocchi operai e rimuovere tutte le

pedine presenti, incluse le eventuali regine.

Durante il proprio turno, come mossa aggiuntiva, i giocatori possono sostituire sei pedine operaio con una pedina regina.

Vince il giocatore che per primo riesce ad avere una colonia (tre o più pedine operaio) su tre tessere gorilla (nel gioco ce ne sono quattro), su quattro scimmie della stessa specie (ce ne sono cinque) o su almeno un esemplare di tutte e cinque le specie.

Una versione avanzata attribuisce a ciascuna delle specie un'abilità speciale, che aggiunge un ulteriore livello di profondità e complessità.

Nonostante il tema risibile, ben supportato da un'impostazione grafica quasi bambinesca, Itchy Monkey è un interessante gioco astratto di conflitto, spietato e decisamente cerebrale, che supporta svariate strategie e richiede di considerare tutte le possibili reazioni degli avversari per poter selezionare la mossa corretta. Data la sua natura, rende al meglio quando giocato in due; al crescere del numero di persone sedute attorno al tabellone il caos aumenta in maniera esponenziale, e spesso la partita è vinta per una banale distrazione di uno degli avversari. Impreciso dal punto di vista scientifico/naturalistico, dato che non tutti gli animali sono in effetti delle scimmie.





di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Jurassic Snack



di Bruno Cathala
*The Flying Games, Maldito Games,
Playagame Edizioni, 2018*
N. Giocatori: 2
Durata: 15 minuti

Jurassic Snack è un rifacimento del gioco **War & Sheep** di Bruno Cathala, edito nel 2002. Ogni giocatore controlla dei dinosauri di un colore, che si muovono su di un tabellone modulare inizialmente coperto di gettoni erba a faccia coperta.

Nel proprio turno il giocatore può eseguire due mosse. La prima consiste nel muovere un proprio dinosauro ortogonalmente in linea retta finché non viene bloccato da un ostacolo, che può essere il bordo del tabellone, un altro dinosauro o un gettone erba. In quest'ultimo caso il dinosauro prende il posto del gettone, che viene guadagnato dal giocatore attivo; ogni tessera ha un effetto, che può essere risolto nel momento in cui viene presa. Dietro due di esse si nascondono i T-rex, un secondo tipo di dinosauri che, una volta entrati in gioco,

possono essere utilizzati da tutti. Muovere un T-rex è la seconda e ultima mossa disponibile per il giocatore attivo. Le regole di movimento sono le stesse regole degli altri pezzi, con la sola differenza che i T-rex sono carnivori, e quindi al posto dei gettoni erba mangiano i dinosauri che bloccano il loro movimento. La partita termina immediatamente se un giocatore riesce a mangiare tutti i dinosauri dell'avversario, decretandone la sconfitta, o in alternativa quando non ci sono più gettoni erba sul tabellone; in questo caso vince chi ha collezionato più punti vittoria sui gettoni erba raccolti.

Jurassic Snack è stata una piacevole sorpresa, probabilmente figlia di una sostanziale mancanza di aspettative. Sembra un titolo rivolto ai più piccoli, grazie alle pochissime regole, la grafica accattivante e le pedine dei dinosauri (più simili a statuine che a pezzi di gioco), mentre, alla prova dei fatti, il gioco ha una dinamica che potrebbe rivelarsi interessante anche per i giocatori più grandi. Rimane un gioco dalla durata contenuta e semplice, in cui la fortuna svolge un ruolo centrale, soprattutto nella parte iniziale della partita, ma il

movimento in linea retta che prosegue fino al raggiungimento del primo ostacolo – alla **Ricochet Robots** (Alex Randolph, 1999) – apre nella seconda parte di partita a scenari tatticamente non banali. La doppia possibilità di vittoria, inoltre, mette sempre il giocatore davanti a scelte tattiche non banali: cercando di mangiare i dinosauri dell'avversario, infatti, si rinuncia a guadagnare gettoni erba e quindi ai punti vittoria, esponendoci di conseguenza ad una possibile sconfitta nel caso in cui la partita finisca ai punti. Adatto anche ai giocatori più piccoli svolge bene il suo ruolo di introduttivo ai giochi di movimento su scacchiera (come Onitama, per dirne uno) ma non sfigura nemmeno per partite rapide e non troppo impegnative tra due adulti, che riusciranno sicuramente a cogliere al meglio le possibilità di interazione diretta che il gioco offre. Menzione d'onore per i materiali, davvero ottimi, non solo i dinosauri ma anche il cartone dei gettoni e delle plance, tutto di ottima qualità. Per muovere una critica, mi sarebbe piaciuta (e mi sarei aspettato) una variante per esperti con accorgimenti per ridurre l'alea della pesca dei gettoni erba, cosa che lo avrebbe reso ancor più un prodotto trasversale adatto a tutti.





Kero



di Prospero Hall
Hurrican, 2018
N. Giocatori: 2
Durata: 30 minuti

In un futuro distopico la civiltà così come la conosciamo è completamente trasformata: i pochi sopravvissuti sono suddivisi in clan che competono per prendere il controllo delle poche zone ancora abitabili, spostandosi su camion cisterna, dato che il cherosene (che da il titolo al gioco) è diventato una risorsa scarsissima.

Impressionante la dotazione dei materiali: un robusta plancia, carte telate, spesse tessere, segnalini di legno e due grandi clessidre incastonate in due modellini di camion in plastica.

Una partita si svolge a turni, e procede attraverso tre fasi di conquista. Il gioco usa un sistema di dadi (lanciati ripetutamente in tempo reale - scandito dalla propria clessidra) per procurarsi risorse con cui accumulare carte (che forniscono abilità speciali, bonus e punti

vittoria) e per piazzare propri segnalini influenza sulle quattro tessere territorio che vengono rivelate ad inizio di ciascuna delle fasi. Il turno di ogni giocatore prevede una fase di rifornimento (opzionale) in cui il giocatore attivo, pagando uno o due segnalini Kero, può fare rifornimento, ovvero ricaricare la sua clessidra fintanto che l'avversario non ottiene tutti risultati "fiamma" sui dadi (rilanciando ad oltranza quelli che non mostrano tale simbolo). Segue quindi una fase di esplorazione, in cui è il giocatore attivo a lanciare i dadi, per procurarsi le risorse, mentre il tempo consuma le sue scorte di carburante: ogni risultato non gradito può essere rilanciato, a meno che non si tratti di una fiamma. Ottenuta la combinazione desiderata (o comunque accettabile), interrompe lo scorrere della sabbia e spende le risorse indicate per procurarsi carte da un espositore comune, piazzare influenza sui territori, procurarsi taniche di cherosene, con cui può comprare tessere Tuareg, ovvero azioni speciali monouso. Se invece la sabbia si esaurisce mentre sta lanciando ancora i dadi, perde completamente il proprio turno ed è autorizzato a fare un rifornimento di emergenza.

Alla fine del turno l'espositore viene ripristinato e, se viene scoperta una carta

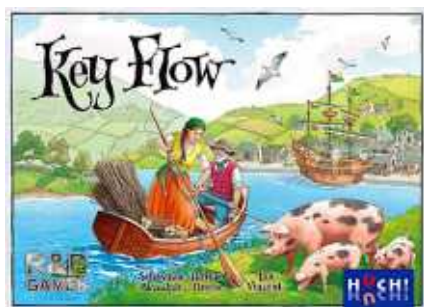
valutazione, i territori in cui un giocatore è in maggioranza vengono assegnati; si procede a rivelarne quattro nuovi e il gioco procede fino alla terza valutazione, in cui si calcolano i punti vittoria (in base alle condizioni riportate su territori e carte acquisiti) e si determina il vincitore.

Costruito su uno schema classico di maggioranze e collezione di set (che non disdegna anche una componente di attacco diretto), Kero è una buona realizzazione della meccanica di "dadi contro il tempo" di cui abbiamo parlato su ILSA#51, aiutata in questo caso dagli ottimi materiali (anche se ci possono essere differenze, a volte sensibili, fra le durate delle due clessidre). Naturalmente caotico e permeato dall'aleatorietà connessa ai lanci dei dadi, il gioco riesce ad intrattenere e obbliga a prendere e dover gestire decisioni a volte subottimali, proprio perché dettate dalla fretta e dalla pressione che lo scorrere della sabbia pone sui giocatori. Nonostante il tema e l'insita cattiveria che lo permea, Kero è un gioco da prendere con leggerezza, essendo ben consci delle possibili cattiverie e della necessità di far buon viso agli eventuali lanci sfortunati. Da evitare, invece, se non sopportate l'aleatorietà nelle vostre partite.





Key Flow



di Sebastian Bleasdale, Richard Breese, Ian Vincent
R&D Games, HUCH!, 2018
N. Giocatori: 2-6
Durata: 45-75 minuti

Dopo *Key to the City: London* (ILSA#42), la coppia Breese-Bleasdale, stavolta assieme a Ian Vincent, propone una seconda rivisitazione di *Keyflower* (ILSA#19), stavolta come gioco di carte. Lungo le sponde del fiume Key Flow, i giocatori dovranno sviluppare il loro villaggio per ottenere a fine partita il punteggio più alto.

Le carte sono di buona fattura, in un formato non tra i più comuni. Iconografia intuitiva dopo una prima spiegazione. Belle le illustrazioni, in tipico "Key style", che di solito sono nelle mani della sorella dell'autore e che stavolta, come anche nel precedente capitolo, viene degnamente sostituita da Vicki Dalton.

Durante ognuno dei quattro round (le quattro stagioni) di una partita, ai giocatori verrà data una mano di carte della stagione in corso, dalla quale scegliere e giocare

contemporaneamente una carta. Dopodiché passeranno le restanti al vicino e così via fino all'ultima carta.

Possiamo trovare due tipi di carte: *Carte Villaggio* (CV) o *Carte Keyple* (CK). Le prime vanno a ingrandire il proprio insediamento, mentre le seconde possono essere giocate sopra un proprio edificio o sopra quello di un villaggio vicino, attivandone gli effetti.

Durante la partita gli edifici possono essere migliorati spendendo risorse con l'azione "trasporto e miglioramento", diventando più efficienti e/o fornendo punti a fine partita. Il motivo del "trasporto" è che alcune risorse devono essere spostate da una carta all'altra per essere usate.

Il piazzamento delle CK sul medesimo edificio viene fatto su tre livelli progressivi. Al primo livello non ci sono vincoli, al secondo va giocata una CK che mostri minimo due lavoratori, al terzo livello minimo tre. Il numero di lavoratori può essere aumentato di due, scartando un segnalino Keyple. Tali segnalini sono utili anche nella fase successiva al draft, quando si possono scartare per attivare ulteriormente gli edifici del proprio villaggio.

A fine stagione le CK del proprio villaggio vengono messe nel magazzino personale, diventando utili per il conteggio finale. Infatti in inverno troveremo solo carte che faranno fare punti per varie condizioni (set di risorse, animali, particolari CK in magazzino, ecc.).

A inizio partita ogni giocatore riceve cinque carte inverno. Vanno tenute coperte fino all'inverno quando una verrà aggiunta subito al proprio villaggio e le altre quattro

mescolate con le quattro degli avversari e con alcune CK invernali, a formare il mazzo di draft per l'ultima stagione.

Key Flow raggiunge l'obiettivo di sintetizzare Keyflower in un gioco di carte, più breve e meno impegnativo. La differenza maggiore si ha sul piano dell'interazione. Qui il sistema per aggiungere elementi al villaggio è il draft, che va a sostituire la più cattiva e interattiva asta del predecessore. Inoltre l'uso di edifici altrui è limitata ai vicini, anziché all'intero tavolo. Minore interazione, meno opzioni e un draft con scelte simultanee permettono di contenere i tempi anche giocando in cinque o sei, configurazione dove la scelta di Key Flow su Keyflower può farsi più allettante. Uscendo dal confronto, Key Flow si dimostra un buon gioco di draft con alcune idee interessanti. A conti fatti un titolo valido, soprattutto se si vuole avere un peso medio che supporti fino a sei persone in tempi ragionevoli.





di Lorenzo "Rosengald" Gheri

King of Con



di Mauro Chiabotto, Alessandro Chiabotto

Lega Nerd, Sir Chester Cobblepot, 2018

N. Giocatori: 2-5

Durata: 60 minuti

Lucca Comics & Games e lo SPIEL di Essen sono oramai diventate anche le occasioni che permettono ai partecipanti di progetti di crowdfunding di ritirare i frutti di quello che hanno finanziato. King of Con, un progetto tutto italiano, non fa eccezione. Nel gioco vestiremo i panni di incauti "nerd" che se ne vanno a giro per le bancarelle di una fiera, cercando di accaparrarsi più cimeli possibili per dar sfogo alle loro brame di collezionismo. All'atto pratico il gioco si risolve con una partita divisa in sei round, durante i quali verranno messi a disposizione quattro oggetti – indipendentemente dal numero dei giocatori – assegnati attraverso tre fasi di asta segreta, fatte mediante una plancia personale. La parte interessante sta nel fatto che i giocatori perdono le monete puntate indipendentemente dal fatto che vincano o meno l'asta, recuperando

eventualmente valuta a fine round fino ad un massimo di cinque meno il numero di cimeli posseduti. Sarà possibile anche puntare su oggetti di proprietà degli avversari al fine di comprarli. Nel gioco, ogni pezzo ha sempre una combinazione unica di tre caratteristiche tra le quindici previste dal gioco (genere, oggetto e condizione) e la maggioranza di ciascuna di esse nella nostra collezione fornirà una rendita alla fine del turno. La partita termina al sesto round o se un giocatore completa una collezione epica, ovvero quattro oggetti con la stessa caratteristica. I punti alla fine della partita sono dati dai cimeli in collezione, con un bonus se questi posseggono una delle due caratteristiche indicate dalle proprie passioni segrete, obiettivi personali che si ricevono ad inizio partita.

La campagna di finanziamento non è stata un successo, arrivando appena sopra la soglia richiesta; la tematica e la grafica inducono a pensare ad un gioco ideato per i non giocatori (questo è quello che è successo a me). Fortunatamente ho avuto l'occasione di giocare il prototipo, e mi sono dovuto ricredere: King of Con è e vuole essere un gioco leggero e dalla durata contenuta, ma riesce ad unire una tematica divertente, supportata dalle illustrazioni, ad un sistema d'asta con i suoi meriti, che richiede un certo grado di riflessione e pianificazione. Ottimo livello di interazione, dovuto sia alla necessità di tener d'occhio le collezioni degli avversari, sia dalla possibilità di comprare oggetti dai loro proprietari. Le carte che rimandano a vari elementi della cultura "nerd" sono un plus. Forse il gioco è un po' sospeso in un limbo, in quanto potrebbe risultare da un

lato troppo semplice e con una tematica non apprezzata dai giocatori, dall'altro più complesso del previsto per i neofiti o non giocatori attratti dal tema. I materiali non brillano per la qualità. Molto apprezzata invece, la scelta di rendere disponibili dieci scenari – che introducono nuove regole – nonostante non sia stata raggiunta la soglia richiesta per sbloccarli come miglioria in fase di campagna. Concludo dicendo che il gioco mi ha divertito – soprattutto se il tavolo riesce ad apprezzare l'ambientazione – ma mi ha lasciato la sensazione di occasione sprecata. Con una tematica più adatta e qualche accorgimento dal punto di vista delle regole, il risultato sarebbe potuto essere quello di un ottimo gioco di aste.





Layers



di Dave Choi, Yohan Goh
Happy Baobab, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Gli autori di *Fold-it* (ILSA#42) e del suo spin-off *Battle Fold* ci propongono un nuovo puzzle in tempo reale che vedrà i giocatori sfidarsi nel tentativo di essere i primi a completare artistici e variopinti pattern utilizzando grandi carte colorate.

Aperto la scatola si rimane colpiti dalle dimensioni delle carte che costituiscono il cuore del gioco: gli "strati" sono grandi quadrati di carta di circa 13 cm di lato, caratterizzati da vividi colori. Il fatto che siano di carta e occupati da grosse finestre vuote non contribuisce a dare una sensazione di solidità o durezza, come invece accade nel simile *Vitrail* (Dominique Bodin, Cocktail Games, 2006), che usa carte di plastica semitrasparente.

Una partita dura sei round in cui i giocatori rivelano una delle tessere

valutazione (che indica come verranno attribuiti i punti nel round) e, a scelta del primo giocatore, viene rivelata una carta pattern che può richiedere l'utilizzo di tre, quattro o cinque strati e valgono (per il primo che li completa correttamente) un pari ammontare di punti vittoria. Quindi i giocatori, contemporaneamente, devono riprodurre il pattern riprodotto sulla carta, scegliendo, ruotando e ribaltando opportunamente le proprie carte strato. Quando un giocatore ritiene di aver riprodotto esattamente il pattern prende una delle plancette di fine turno con cui copre la sua combinazione e poi gira la clessidra che scandisce il tempo rimanente agli avversari per portare a termine il compito. Solo chi lo ha concluso e coperto la sua realizzazione partecipa alla valutazione:

se ha riprodotto correttamente il pattern, riceverà un numero di punti vittoria dipendenti dall'ordine di copertura, altrimenti non riceverà niente. Alla fine del sesto round chi ha totalizzato più punti sarà il vincitore.

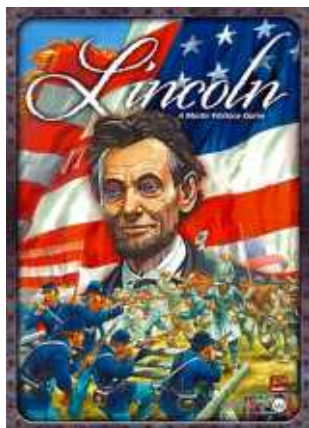
Frenetico, colorato, piacevole a vedersi e decisamente non semplice (almeno nella prima coppia di partite), *Layers* è un ottimo titolo nella sua categoria: richiede abilità di visualizzazione spaziale (ricostruire l'ordine in cui disporre gli strati) che possono naturalmente differire molto da individuo a individuo. Invoglia a fare più partite consecutive, rivelando tuttavia rapidamente una certa ripetitività. Ottimo per famiglie e giocatori occasionali.





di Francesco "Prometeo" Pessina

Lincoln



di Martin Wallace
PSC Games, Giochix.it, 2018
N. Giocatori: 2
Durata: 90-120 minuti

Dopo *A Few Acres of Snow* (ILSA#13) Wallace torna a cimentarsi in un ibrido di deck building e gioco su mappa per due giocatori, ambientato nella guerra di secessione americana. La meccanica innovativa è prevalentemente quella riguardante la gestione del mazzo, che invece di crescere si assottiglia durante la partita.

Le carte, come in molti altri giochi, sono utilizzate sia per fare la relativa azione, sia come pagamento per le azioni stesse. Quando le azioni che hanno un forte impatto sul gioco, ad esempio schierare truppe forti o modificare i due tracciati principali (blocchi navali e supporto europeo) vengono usate, le relative carte vengono scartate permanentemente.

Ad ogni mescolamento, gli scarti, cioè fondamentalmente le carte usate per

"pagare" le azioni, vengono integrate con un mazzetto dedicato, modificando la forza relativa dei due mazzi e facendo convergere il gioco verso il climax finale.

Il gioco ha una struttura completamente asimmetrica, il che ovviamente a mio parere lo rende doppiamente interessante, in quanto ci sono due stili di gioco molto diversi da dover comprendere e assimilare. Il mazzo confederato è forte all'inizio ma diventa sempre più debole, mentre il mazzo dell'unione tende a mantenere la sua forza sempre costante (se non a diventare leggermente più forte nella partita), inoltre il limite di carte della mano per il confederato tende a diminuire con lo scorrere della partita, in funzione del tracciato del blocco navale. Il gioco su mappa è asimmetrico, l'unione può usare il trasporto navale per fare incursioni nel sud, mentre i confederati hanno a disposizione solo movimenti terrestri. Infine anche l'obiettivo è fortemente asimmetrico, infatti solo l'unione fa "punti" ed è obbligata a farne un certo numero (due per la prima smazzata, cinque per la seconda e dodici per la terza, che segna comunque la fine del gioco) in caso contrario si ha una vittoria confederata.

Esistono altre condizioni di vittoria istantanea di una delle parti, conquista delle rispettive capitali, o, solo per i confederati, arrivare ad un'estremità della barra dell'intervento europeo.

La principale novità del gioco su mappa invece è legata alla suddivisione dei luoghi in due parti, che di fatto permette al difensore di indietreggiare ed evitare un combattimento, senza per questo cedere immediatamente il controllo della posizione.

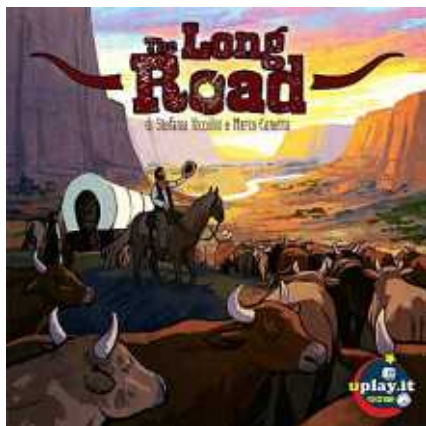
Questa strategia è la chiave di volta per il giocatore confederato, in quanto il tempo pressa fortemente il giocatore dell'unione e il temporeggiare avvantaggia ovviamente i sudisti. Inoltre è presente il concetto di approvvigionamento per i luoghi sulla mappa, che permette strategie difensive più complesse, combinando ad esempio una ritirata con una incursione in un luogo a monte per tagliare i rifornimenti e impedire lo schieramento di rinforzi nella città occupata dal contingente avanzato.

Difficile dire dopo una manciata di partite quanto il gioco sia equilibrato, sicuramente la parte dell'unione è più difficile da giocare, in quanto deve spingere per provocare i cambiamenti, mentre il confederato può cercare di sopravvivere mantenendo il proprio status quo. Il gioco comunque si è mostrato più innovativo di quanto fossero le mie aspettative, e lascia certamente una forte voglia di approfondirlo e rigiocarlo.





The Long Road



di Stefania Niccolini, Marco Canetta
Uplay.it Edizioni, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Nel più classico Far West da Sergio Leone i giocatori conducono le loro mandrie attraverso terreni più o meno ospitali per venderle al mercato della città. Affiancati da personaggi di varia estrazione, devono lucrare al massimo, sfruttando ogni opportunità offerta dal viaggio. Nella norma i materiali contenuti nella piccola scatola quadrata (prevalentemente cartotecnica: carte e fustelle), piacevoli e "classiche" le illustrazioni.

Durante una partita ciascun giocatore utilizza un proprio mazzo di carte carovana (identico per tutti) di cui ha a disposizione tre carte e una mano di personaggi (specifici del giocatore; vengono acquisiti tramite un draft ad inizio partita e riassegnati in particolari occasioni). Ciascuno di essi è caratterizzato da un valore di forza e un'abilità speciale. Al centro del tavolo sono sempre visibili tre destinazioni, ciascuna con

un certo numero di ricompense (denaro e pugnali) che costituiscono il contatore per il completamento del viaggio.

Durante il proprio turno il giocatore attivo deve collocare una carta carovana accanto ad un luogo compatibile e prende una delle ricompense associate (se indicata sulla carta che ha giocato). Se non lo ha ancora fatto, può quindi giocare a faccia coperta sulla carovana un personaggio (marcandolo con un proprio segnalino). Quindi può utilizzare (se applicabile) il bonus della carta carovana giocata, comprare un'arma e/o armare i personaggi che ha in tavola. Ripesca quindi una carta luogo e controlla se la destinazione coinvolta è priva di ricompense. In tal caso si esegue una valutazione: si scoprono i personaggi che fanno parte della carovana e se ne attivano le abilità, dal più forte al più debole (considerando il bonus fornito dalle armi): i giocatori si procurano così luoghi, da cui ricavano denaro in base al numero e tipo di mandrie ritratte. Quindi, in ordine inverso di attivazione, i giocatori recuperano una carta personaggio per ogni segnalino che avevano sulla carovana.

Alla fine della quarta assegnazione, oltre al denaro accumulato, i giocatori ne ricevono in funzione di un obiettivo segreto

(che li incoraggia a collezionare un particolare tipo di luoghi) e di un obiettivo pubblico selezionato ad inizio della partita. Altro denaro si ottiene dalle carovane incomplete e dalle armi inutilizzate. Il giocatore più ricco sarà il vincitore.

Il regolamento include un certo numero di varianti, che semplificano (senza riassegnare i personaggi) o rendono più deterministico (obbligando a giocare i personaggi a faccia scoperta) il gioco.

The Long Road è un gioco di asta semi cieca (come lo è *YS*, cfr. [ILSA#2](#)), dove l'oggetto messo all'incanto viene progressivamente costruito dai giocatori. Bluff, intuizione e azzardo sono elementi chiave per la vittoria; come è insito nel genere, l'andamento della partita risulta spesso caotico e non molto prevedibile; in questo caso la situazione è esacerbata dalla varietà dei poteri dei personaggi (i quali cambiano di mano da una valutazione alla successiva, richiedendo buona memoria), che contribuisce a rendere il gioco variegato, ma richiede più di una partita per poter avere chiare le possibili interazioni. Qualcosa di più impegnativo di un filler da aprire e giocare subito, come farebbero supporre durata dichiarata ed età consigliata.





di David "Deiv" Malagoni

Magnastorm



di Bauldric & Friends
Feuerland Spiele, Cranio Creations,
2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 70-100 minuti

Magnastorm è un gestionale con meccaniche di piazzamento e maggioranza ambientato su un pianeta diviso in sei settori e aree ed esposto per metà ad una terribile tempesta. Il regolamento è assolutamente elegante e vi si può riconoscere un lavoro di sottrazione di layer e meccaniche che è difficile trovare in un gioco del 2018. Il gioco oltre alla mappa dota ogni giocatore di centri di ricerca a forma di tartaruga, di un robot esploratore e di cubetti che rappresentano risorse in ognuno dei colori dei giocatori presenti più il giallo.

Una plancia separata delle azioni viene preparata con una serie di lavoratori neutri su una tabella divisa in righe e colonne e sopra ogni colonna viene posto un comandante con un'abilità unica, e sotto questa una plancia uguale ma vuota.

Oltre a questi vi è una plancia tecnologia, che semplicemente fornisce delle risorse salendo sui dieci livelli divisi in tre-quattro colonne. Sopra ognuna delle colonne tecnologia sono posti degli scienziati e a fianco quattro obiettivi: due di posizionamento sulla mappa e due di risultato scientifico.

Il gioco dura al massimo quattro turni durante i quali ognuno compie una delle seguenti tre azioni: portare un lavoratore dalla plancia in alto a quella sottostante per muovere l'esploratore sulla mappa e, pagando cubetti, depositare un centro ricerca in un'area vuota e salire di un livello nella tecnologia del colore corrispondente all'area oppure prendere risorse, tutto ciò pagando o prendendo un numero di risorse determinato dalla riga nella quale posizioniamo il lavoratore. La terza azione permette di acquisire il controllo di uno dei comandanti pagando risorse pari ai lavoratori sottostanti (e quindi portarli tutti nella plancia sottostante) ed eventualmente un cubetto del colore del possessore se già preso da qualcun altro in un precedente turno.

Al termine dell'azione è permesso dichiarare uno dei quattro obiettivi – non esclusivi – che forniscono punti vittoria a scalare.

Quando la plancia lavoratori non ne contiene più il turno termina con un conteggio che assegna risorse, un punto vittoria per le aree in cui si ha la maggioranza di centri ricerca e gli scienziati a chi domina la corrispondente tecnologia. Gli unici settori a venir valutati, dei sei nei quali è suddiviso il pianeta sono quelli senza la tempesta che, ruotando, cambia ad ogni turno.

Le maniere di fare punti vittoria non sono molte: con i quattro obiettivi, prendendo i leader (da notare che si prendono due punti

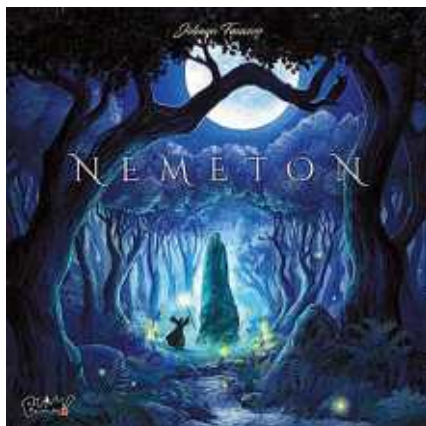
ma se viene sottratto se ne perde uno solo) e con le maggioranze di fine turno.

Il gioco è piuttosto veloce, anche in quattro non si supera l'ora e mezza, e l'ho trovato molto interessante: si è costantemente spinti a valutare con grande attenzione il tempismo col quale si occupa la mappa, o ci si porta avanti per turni successivi, quando spendere risorse per prendere i leader – il cui costo decresce man mano che i giocatori portano i lavoratori sulla plancia inattiva – e quando prendere gli obiettivi che danno più punti ma chiedono un forte sacrificio di risorse: quelli di controllo area richiedono di eliminare dalla plancia un certo numero di centri ricerca riducendo la rendita e il punto assegnato per maggioranza a favore degli altri giocatori e quelli di scienza che richiedono il consumo di punti ricerca con la possibilità di perdere i leader corrispondenti (quindi un delta di tre punti: due persi e uno guadagnato dal giocatore che se ne avvantaggia).





Nemeton



di Johann Favazzo
BLAM!, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Colpita da una terribile maledizione, la foresta (composta da aree diverse: ruscelli, radure, cave e terrapieni) sta lentamente morendo. Un gruppo di druidi, gli ultimi guardiani di questo regno una volta verdeggianti, tentano di ripristinarla, creando magiche pozioni e rispondendo agli appelli degli animali indifesi.

Buoni i materiali nella scatola (prevalentemente cartotecnica), con uso di modellini tridimensionali che soddisfano più l'occhio che il bisogno di ergonomia e leggibilità.

Una partita dura un numero prefissato di round, che si sviluppano in turni in cui il giocatore attivo esegue nell'ordine quattro fasi:

- *notte*: il giocatore prende la prima tessera dalla sua pila e la piazza adiacente ad una o più tessere presenti sulla plancia: questo

determinerà in quali zone vuote della foresta verranno prodotte risorse;

- *alba*: la tessera appena piazzata viene scoperta, rivelando una nuova porzione di territorio. Alcune di queste tessere causano l'introduzione di uno degli elementi di riferimento del gioco: querce secolari, fonti e i Nemeton.

- *giorno*: in questa fase il giocatore muove il proprio druido eseguendo le azioni collegate alle zone che attraversa o raggiunge. Il movimento di base è di uno/due aree in una sola direzione, ma sono disponibili diversi modi per violare tale regola: un tipo di risorsa permette di spostarsi in corrispondenza di una quercia, l'abilità connessa ai pesci permette di entrare, spostarsi arbitrariamente lungo un aggregato di tessere ruscello e uscirne con una sola mossa, due tessere personali permettono rispettivamente di fare un passo in più e cambiare direzione. Ogni area ha associata un'azione: recuperare le risorse presenti (rispettando il limite di stoccaggio), obbligare un avversario ad effettuare uno scambio, prenotare una carta pozione dall'espositore o scambiare due risorse per una (quercia), restituire risorse per affiliarsi alcuni animali scelti da un espositore (fonte) ciascuno dei quali fornisce un'abilità monouso, preparare una pozione scelta dall'espositore o precedentemente riservata (Nemeton). Queste

due ultime opzioni permettono di ricevere punti aggiuntivi o riattivare una propria tessera movimento,

- *crepuscolo*: fase di mantenimento in cui si ripristinano gli espositori e si controlla se si è nella condizione di soddisfare uno degli obiettivi comuni.

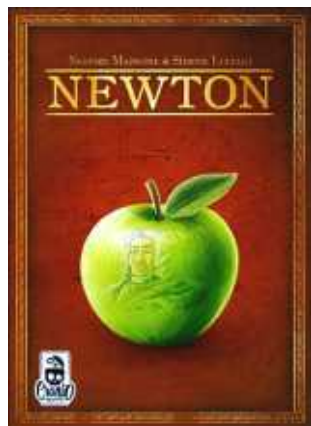
La partita termina quando tutti i giocatori hanno esaurito la propria pila di tessere: se ricevono punti per le pozioni completate (quelle prenotate e non realizzate daranno punti negativi), per gli animali (con un criterio di collezione di set) e per gli obiettivi.

Sostanzialmente astratto nonostante lo sforzo fatto per integrare tema e meccaniche, Nemeton è un gioco di consegna su una plancia in continua espansione che mescola il più classico *pick-up & delivery* con il gusto per la ricerca delle combinazioni (tipiche di molti giochi di carte) qui utilizzate per poter ampliare il proprio raggio di azione e/o accumulare risorse e punti vittoria. Spiazzante nelle prime mosse, rivela ben presto un buon ventaglio di opportunità tattiche e strategiche, mentre nel contempo i materiali tridimensionali contribuiscono a generare una plancia in continuo sviluppo di sicuro effetto scenografico. Una proposta interessante, nel campo dei giochi di peso intermedio.





Newton



di Simone Luciani, Nestore Mangone
Cranio Creations, CMON Limited,
2018

N. Giocatori: 1-4

Durata: 90 minuti

Con *Rivoluzione Scientifica* si intende quel periodo compreso tra la data di pubblicazione dell'opera di Niccolò Copernico *"Le rivoluzioni degli astri celesti"* (1543) e quella dell'opera di Isaac Newton *"I principi matematici della filosofia naturale"* (1687), comprendente la nascita del metodo scientifico con il contributo determinante di Galileo Galilei. Nel ruolo di giovani scienziati che cercano spazio nel mondo accademico di quel periodo, i giocatori si dividono fra lavoro, esperienze di laboratorio, studio di antichi tomi, disseminazione dei risultati e lezioni nel tentativo di primeggiare.

Nella norma i materiali, prevalentemente di cartotecnica, forse fin troppo elaborate le icone utilizzate per rendere il gioco indipendente dalla lingua.

Una partita si svolge su sei round, e si gioca su tre plance:

- la *mappa* (registra gli spostamenti dei giocatori e le loro visite in zone chiave dell'Europa, che spesso costituiscono dei prerequisiti per eseguire altre azioni),
- i due tracciati *lavoro* e *sperimentazione* (che forniscono denaro e permettono di maturare bonus durante il gioco e obiettivi per il fine partita),
- la *plancia personale* (che include la propria biblioteca e gli sviluppi tecnologici, fornendo punti vittoria alla fine di ogni turno).

Il gioco ruota attorno ad una mano di carte, che evolve durante la partita. Se ne giocano cinque ogni round, per fare altrettante azioni (che permettono di avanzare sulle plance, di procurarsi nuove carte e arricchire la propria biblioteca). La loro efficacia dipende da quanti simboli corrispondenti all'azione sono visibili sulla propria plancia: questi possono derivare dalle tecnologie sviluppate sui tracciati e dalle carte giocate nel round. Alla fine del medesimo una di queste viene ancorata alla plancia (aggiungendo il suo simbolo per i round successivi) mentre le altre vengono recuperate.

Un ruolo determinante è ricoperto dai maestri, carte ottenute tramite un draft all'inizio della partita e che, quando giocate,

forniscono sia punti che abilità che supportano in modo consistente alcune strategie.

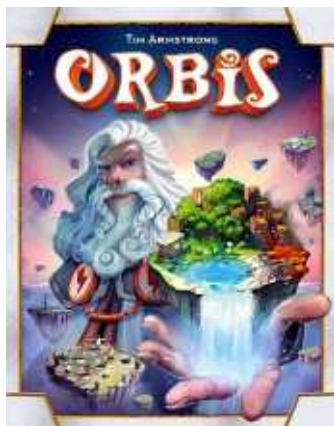
Newton si rivela una piacevole collezione di minigiochi, con un buon grado di integrazione; dimostrandosi un titolo incentrato sull'ottimizzazione e la soluzione di puzzle caratterizzato da un livello di aleatorietà estremamente ridotto, così come l'interazione (che si limita a fornire bonus per chi arriva primo in certi luoghi e alla selezione di carte da un pool comune, che comunque ruota di turno in turno ed è "rifornibile" ad un costo contenuto). In linea di principio è possibile decidere la strategia ottimale guardando il *setup* delle due plance (che è molto variabile di partita in partita) e decidere quale è la strategia ottimale, lasciando alla tattica i correttivi necessari alla disponibilità di carte azione. Uno degli aspetti più piacevoli è dato dal senso di crescita insito nel meccanismo di gioco e recupero della carte, che riesce ad evitare l'esplosione tipica di alcuni giochi che coinvolgono la costruzione di un motore, pur garantendo un buon arco narrativo.

Adatto agli appassionati di puzzle che prediligono i giochi a interazione ridottissima.





Orbis



di Tim Armstrong
Space Cowboys, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Nell'invidiabile ruolo di divinità, i giocatori di Orbis plasmano nuovi mondi alla ricerca della "composizione perfetta", ottenuta assemblando con poche, semplici regole, cinque diversi tipi di territori provenienti da un deposito fluttuante nell'etere e popolandoli di estasiati adoratori.

Semplici ma efficaci i materiali: tessere esagonali (le terre e le divinità), cubi di legno per gli adoratori, qualche segnalino. Buone sia l'impostazione grafica che l'iconografia utilizzata.

Una partita dura esattamente quindici round, in ciascuno dei quali i giocatori a turno acquisiscono e aggiungono una tessera al proprio tableau piramidale. Quattordici di queste saranno territori, una sarà la divinità che li rappresenta. Queste forniscono punti vittoria alla fine del gioco

e/o vantaggi durante la partita: scelta una volta durante il gioco, influenzerà le proprie scelte per il resto della partita. Le terre vengono selezionate fra nove possibili tessere disposte su una griglia quadrata: quella che viene presa (insieme agli eventuali cubi che la accompagnano) depone un adoratore del proprio colore sulle tessere ortogonalmente adiacenti; quindi il giocatore decide se pagarne il costo (in cubi) per aggiungerla alla propria creazione a faccia scoperta oppure se piazzarla gratuitamente a faccia coperta (in tal caso varrà un punto negativo, ma conterà come una tessera di tutti i colori). Come regole aggiuntive, il giocatore deve creare una piramide che abbia una base composta da

cinque tessere, ogni terreno posto ai piani superiori deve posare su due tessere e condividere il proprio colore con una di esse. Se ne ha pagato il costo, il giocatore può ora attivare l'abilità del terreno appena piazzato, ricevendo la ricompensa indicata se ne soddisfa i prerequisiti (punti vittoria o altri adoratori). Il turno del giocatore si conclude verificando che non possieda più di cinque cubi (li può scambiare in ragione di tre a uno per procurarsi colori che non possiede) e con il ripristino dell'espositore delle terre.

Alla fine della partita si valutano i punteggi forniti dai propri territori (che ne attribuiscono per prossimità, per maggioranza, per aver rimosso alcuni cubi dalla riserva personale o dall'espositore centrale) e dalle divinità, determinando così il vincitore.

Semplice ma non banale gioco di gestione risorse, scelta e piazzamento tessere, in cui i giocatori creano e risolvono nel modo più efficiente possibile il proprio puzzle, Orbis si piazza nella stessa categoria di Splendor o Azul, con cui condivide la pressoché totale assenza di ambientazione. Decisamente meno appariscente nella sua realizzazione (solo cartone e legno), ne conserva lo stile e il livello di difficoltà. Pur mescolando meccaniche note e rodiate, riesce, grazie alle interazioni che si generano sia nella distribuzione dei cubetti che nei vincoli/ricompense imposte sulla struttura, a proporre scelte interessanti, con un livello di interazione indiretta sicuramente apprezzabile. La maggiore variabilità di partita in partita è data dal set di divinità selezionate, che non sono mai più della metà del parco disponibile. Da provare, se vi piace il genere.





Orbital



di Eloi Pujadasg
DMZ Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Seguendo il *cliché* di ogni ambientazione fantascientifico/apocalittica, in un futuro non troppo lontano, il riscaldamento globale ha reso inabitabile la Terra, costringendo la razza umana a trasferirsi nello spazio. Grazie allo sviluppo di una nuova tecnologia di costruzione basata su strutture triangolari, i giocatori possono costruire stazioni orbitali complete di tutti i servizi, competendo per garantire la migliore qualità della vita.

Queste le premesse di *Orbital*, gioco di scelta e piazzamento tessere semplice nelle regole e contenuto nella durata. Spartani i materiali: otto sottili plance fronte retro che offrono quattro diversi possibili struttura da edificare, centoventi tessere costruzione di varia pezzatura (da uno a cinque elementi per pezzo), tessere obiettivo e monete di plastica. Rapida la

fase di preparazione, che prevede l'assegnazione di uno stesso tipo di plancia a tutti i giocatori, la selezione di due obiettivi e la distribuzione di cinque monete a testa.

Una partita si svolge a turni, in cui il giocatore attivo sceglie una delle tessere presenti sull'espositore: partendo da una di dimensione uno, che è gratuita, può procedere lungo varie direzioni per selezionare quella che preferisce, ma deve lasciare una moneta su ogni tessera scartata (e se non ha monete deve selezionare per forza la prima tessera); prende la tessera e le eventuali monete ad essa associate e la piazza nella propria stazione orbitale, in modo che sia adiacente ad una tessera già piazzata e che rispetti il layout della stazione. Sulla plancia si ripristinano le tessere, facendo scorrere quelle della stessa dimensione di quella selezionata verso posizioni più accessibili.

Il gioco finisce immediatamente quando un giocatore completa la sua base orbitale o se finiscono le tessere più piccole. Si

procede quindi alla valutazione finale, ottenuta valutando ciascuno degli otto tipi di edificio secondo i propri criteri (che coinvolgono prossimità ad altri tipi di edifici, presenza sulla stazione di sufficienti edifici di altro tipo, gruppi di edifici uguali connessi) e i due obiettivi, a cui si sottrae un punto per ogni spazio rimasto vuoto.

Costruito sfruttando meccaniche classiche e ben rodute, *Orbital* non presenta grandi innovazioni, a parte la forma triangolare delle tessere (che rivoluziona un poco le strategie di piazzamento) e l'introduzione di un sistema di scelta multipla nella selezione che ricorda il sistema di *Vinci* e *Small World* (ILSA#22). Interessante la gestione del denaro, che cambia di mano in un'economia chiusa. Tenere traccia dei vari punteggi durante la partita (al fine di ottimizzare le scelte) diventa via via più macchinoso col procedere della partita, causando qualche rallentamento che rischia di sfociare nella paralisi da analisi se si intende considerare anche la posizione degli avversari. Forse un po' troppo piccole le dimensioni delle tessere.





Pandemic: La Caduta di Roma



di Matt Leacock, Paolo Mori
Asmodee Italia, Z-Man Games, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 45-60 minuti

Quest'anno la *Survival Series* (che segue il campionato mondiale di *Pandemic Survival*), dopo aver visitato Spagna (*Pandemic: Iberia*, [ILSA#43](#)) e Olanda (*Pandemic: Alta Marea*, [ILSA#49](#)) ci porta in Italia, ed era inevitabile che l'ambientazione fosse storica. Nel ruolo di influenti personaggi vissuti nell'Impero Romano durante il V secolo, i giocatori devono coordinare le forze per arginare gli effetti devastanti delle invasioni barbariche.

Molto buoni i materiali, come è ormai prassi della serie: plancia robusta (che rappresenta le città dell'Impero, le loro connessioni e le rotte di ciascuna popolazione barbarica), carte telate, bei segnalini in legno decorati.

La struttura base del gioco è quella che ben conosciamo: giocatori e gioco si alternano, i primi eseguendo quattro azioni e

pescando due carte, il secondo causando il movimento di orde barbariche verso Roma. I giocatori vincono se, contemporaneamente, per ciascuno dei cinque popoli (ognuno identificato da un colore) è stata stipulata un'alleanza (ottenuta scartando un certo numero di carte di quella tinta) oppure non sono presenti cubi della popolazione sulle città riportate nella plancia; perdono se non possono più pescare carte, se non ci sono cubi di un certo colore da piazzare, se l'Impero raggiunge un certo livello di declino o se il quarto cubo di uno dei colori viene posto a Roma.

A parte i mutamenti dei termini di gioco, ecco le principali variazioni rispetto all'originale *Pandemic* ([ILSA#6](#), [ILSA#23](#)):

- La rimozione dei cubi barbaro è decisamente diversa dalle altre istanze: è necessaria la presenza nel luogo dei segnalini legionari, ed è determinata dal lancio di dadi (uno per legione, mai più di tre), che possono causare la rimozione di barbari e/o legionari;
- l'aggiunta dei barbari è semicasuale: la città che viene attaccata è determinata come sempre rivelando carte dal mazzo invasione

ma, se quella carta non contiene cubi di quel colore o non è direttamente connessa ad una città invasa che la preceda sul percorso di migrazione di quel colore, allora i cubi saranno aggiunti sulla prima città ancora libera che si trova sul percorso, dando vita alla calata degli invasori;

- le carte evento hanno due livelli di efficienza: uno standard e uno potenziato che, se selezionato, comporta l'avanzamento dell'indicatore di declino.

Come è prassi della serie, il gioco include alcune varianti fra cui, per la prima volta, la possibilità di giocarlo in solitario.

Leggermente più complesso nella gestione del turno rispetto alle altre iterazioni, questo *Pandemic: La Caduta di Roma* riesce ad elaborare ancora una volta in modo brillante il gioco base, dimostrandosi sufficientemente originale ed interessante da meritarsi un posto in ludoteca. Probabilmente più imprevedibile e meno consistente come difficoltà dei puzzle rispetto ai suoi predecessori, riesce, con poche regole, a dare anche una sensazione di storicità che lo rende ancora più attraente. Promosso.





Pandoria



di Jeffrey D. Allers, Bernd Eisenstein
Irongames, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

I sopravvissuti agli attacchi di orde di Goblin che hanno devastato le Hiddenlands, sono costretti a prendere il mare e ricostruire le loro civiltà nelle nuove terre di Pandoria. I giocatori controllano una delle cinque razze che affrontano l'impresa (Elfi, Maghi, Nani, Umani e Halfling), cercando di ottenere a fine partita il punteggio più alto.

Il tabellone mostra la mappa esagonata dell'inabitata Pandoria, che con il procedere del gioco verrà esplorata piazzando tessere doppie (formate da due esagoni), tenendo occupati i giocatori fino al piazzamento dell'ultima tessera disponibile. Le tessere mostrano sempre due tra le quattro tipologie di terreno, legate alle risorse che possono fornire: legno, cristalli, oro, o Punti Prestigio (PP).

A inizio partita i giocatori prendono la plancia personale associata a una razza e

decidono se giocare con lato A o B, il primo meno asimmetrico del secondo. Scelto un colore collocano i tre segnalini risorsa sui valori di partenza (diversi per ogni razza) e prendono le figure, il leader e i due castelli. Pescata una mano iniziale di carte e una tessera terreno casuale, i giocatori sono pronti all'esplorazione.

Un turno è strutturato in cinque fasi:

- Piazzare obbligatoriamente la tessera doppia che si ha in mano o un proprio castello, su un'area libera del tabellone, adiacente a zone già esplorate.
- Piazzare una figura su un esagono della tessera appena giocata o ritirare una figura dal tabellone (mosse facoltative).
- Usare una magia, spendendo cristalli e giocando una carta per l'effetto immediato mostrato nella sua metà superiore; oppure costruire un edificio, spendendo legno e giocando una carta per beneficiare dell'effetto continuativo mostrato nella metà inferiore; oppure erigere un monumento in sostituzione di un proprio edificio, spendendo legno e prendendo la tessera in cima alla pila per ottenere i PP indicati.
- Eventuale fase di conteggio e acquisto.
- Pescare una nuova tessera.

Le scelte che devono compiere i giocatori ruotano attorno alla fase di conteggio. Infatti

se una regione composta dalla medesima tipologia di terreno viene completamente circondata da terreni di tipo diverso, si considera chiusa e scatta un conteggio. Intanto tutte le figure dentro l'area chiusa tornano ai proprietari, dopodiché ogni figura adiacente all'area raccoglierà tante risorse quante indicate negli esagoni che la compongono (il leader vale doppio). Ogni tre risorse in eccesso oltre le dieci unità, si ottiene 1 PP. Infine il giocatore di turno può acquistare una carta tra le quattro visibili del mercato comune pagando l'oro indicato.

Pandoria è un gioco di piazzamento con un'ossatura che riprende un classico del genere: **Carcassonne** (ILSA#15). Piazzamento tessera obbligatorio, piazzamento pedina facoltativa, conteggio collettivo a chiusura area. Aggiunge una parte gestionale, tra risorse e carte, e l'asimmetria delle razze, che lo colloca su un livello un po' più alto come difficoltà e impegno. L'interazione, sia diretta che indiretta, offre alcune scelte strategiche interessanti. Materiali e aspetto visivo negli standard.

In definitiva un titolo che, sebbene soffra il confronto con alcune pietre miliari, si fa giocare volentieri. Segnalo infine la variante di gioco a coppie per quattro giocatori.





Papering Duel



di Martin Nedergaard Andersen
Mandoo Games, 2018
N. Giocatori: 2
Durata: 15-20 minuti

Dopo tanto tempo, vi siete trasferiti in una nuova casa, che ha davvero bisogno di una rinfrescata. Ma è subito sorto un problema: voi e il vostro compagno di stanza avete idee decisamente diverse su quale carta da parati utilizzare, e questa divergenza è rapidamente degenerata in una vera e propria diatriba.

Queste le premesse di Papering Duel, rapido titolo per due giocatori che sfrutta carte di plastica semitrasparente per aggiornare un grande classico del divertimento "carta e matita". Nella piccola scatola trovano posto due mazzi di carte quadrate (ciascuna divisa in quattro sottoquadrati, due dei quali trasparenti, mentre gli altri due sono riempiti con uno fra tre colori e presentano uno fra tre pattern geometrici), una plancia da incastrare nell'insero della scatola, una

tabellina riassuntiva, sei segnalini (tre per colore dei giocatori) e una clessidra. Tutti i materiali sono di buona qualità.

Scopo del gioco è riuscire ad essere il primo a creare nel proprio turno tre stili (linee orizzontali, verticali oppure diagonali che abbiano in comune colore o tema) senza poter utilizzare quelli precedentemente allestiti dall'avversario.

I giocatori iniziano la partita con tre carte in mano e due carte sulla plancia (le cui dimensioni sono tre sottoquadrati per tre). Nel proprio turno il giocatore attivo può piazzare un qualsiasi numero di carte (da una a tre), soddisfacendo le seguenti condizioni: deve distruggere tutti gli stili precedentemente creati dall'avversario, quindi può allestirne dei propri (identificandoli sull'apposita tabella tramite segnalini del proprio colore). Se riesce a crearne tre, vince la partita, altrimenti ripesca tante carte quanti sono gli stili creati nel turno (rispettando comunque il limite di tre carte in mano) e passa il turno. I mazzi di carte dei due giocatori non sono uguali: uno dei due ha i sottoquadrati colorati adiacenti per un lato, l'altro li ha

adiacenti per spigolo. A rendere più interessanti le scelte, alcune carte di ciascuno dei due mazzi hanno un riquadro speciale, che non conta come colore o simbolo ai fini della formazione delle linee, ma che deve essere coperto dall'avversario nel suo turno successivo, pena la sconfitta. Opzionale l'uso della clessidra, per limitare il tempo utilizzabile durante un turno.

Che la fonte di ispirazione di Papering Duel sia il *Tris/Tic-Tac-Toe* (conosciuto anche come *Filetto*) è chiaro a tutti; anche dopo poche partite è altrettanto evidente che la rielaborazione di Andersen è decisamente brillante. Il gioco mantiene una durata contenuta ma, grazie alla perfetta informazione sulle carte che l'avversario avrà a disposizione nel turno successivo, all'obbligo di smantellare prima le sue combinazioni e al limite sul ripristino della propria mano a fine turno, offre piacevoli dilemmi tattici, permettendo di impostare la partita sia su un approccio di attrito (erodendo la mano dell'avversario fino a metterlo in condizione di non poter annullare i propri pattern) che di attacco. Niente male, per un gioco riempitivo da un quarto d'ora!





Pax Emancipation



di Phil Eklund
Sierra Madre Games, 2018
N. Giocatori: 1-3
Durata: 120-180 minuti

Pax Emancipation è il quarto gioco della serie Pax di Phil Eklund, il quale, dopo averci fatto giocare nelle ambientazioni storiche del Messico di inizio '900, dell'Afghanistan del 1800, e del Rinascimento, mostra tutta la sua ecletticità facendoci vivere i movimenti sociali che hanno portato all'emancipazione degli schiavi, svoltisi in tutto il mondo dalla fine del 1700 fino all'inizio del 1900. Per quanto riguarda la tipologia di gioco, a differenza degli altri della serie (che sono tutti di tipo competitivo), Pax Emancipation ha una struttura particolare: una partita è divisa in due fasi, la prima è collaborativa, al termine della quale se tutti e tre i giocatori hanno raggiunto il proprio obiettivo si passa alla seconda fase, da giocare in modo competitivo, al cui termine si determinerà un vincitore attraverso il calcolo di un punteggio. Se invece ci si ferma alla prima

fase si sommano i punteggi dei giocatori e si determina se si ha vinto (semplicemente superando un punteggio fisso).

Le tre fazioni in gioco hanno tutte origine dal mondo politico inglese (e notare che non ci sono giocatori che dovranno svolgere il ruolo di schiavisti: tutte e tre le fazioni saranno determinate a porre fine alla schiavitù): abbiamo la sinistra (che ha il controllo delle forze armate navali), la destra (che ha il controllo dei missionari evangelici) e i filantropi (che hanno il controllo... beh, naturalmente del capitale), con la possibilità di giocare anche solo in due o in solitario (in questo caso gestendo sempre due fazioni), le fazioni sono diversificate attraverso alcune abilità speciali, che differenziano però in modo sostanziale il modo di operare. Nel regolamento sono illustrate altre modalità di gioco (c'è la possibilità di fare una partita tutta competitiva o tutta collaborativa) e soprattutto due livelli di regole (base e avanzate); come negli altri giochi della serie si nota una impressionante quantità di

concetti compressi e sintetizzati in una quantità relativamente bassa di componenti (con molteplici utilizzi che creano svariate correlazioni).

La plancia è formata da carte (come negli altri giochi della serie, se escludiamo le edizioni speciali che hanno una plancia vera), in questo caso ogni carta rappresenta un continente (o una parte di un continente), con caselle inizialmente vuote che rappresentano la popolazione ancora in schiavitù (dove i giocatori piazzeranno i loro Meeple per indicare gli schiavi affrancati), e Porti dove i giocatori potranno piazzare le loro pedine Agente (per indicare il loro controllo su quel continente). Tra una carta e l'altra sono presenti inizialmente delle navi di schiavisti, e accanto ad ogni carta dei segnalini che indicano delle Barriere (vari gruppi di potere, leggi, o situazioni che contrastano l'emancipazione, ad esempio in Nord America troviamo il famigerato Ku Klux Klan).

Ci sono due meccanismi fondamentali che differenziano questo Pax dagli altri





della serie: la gestione del denaro e il display delle carte. In Pax Emencipation non c'è una moneta reale, ma ogni unità di denaro viene generata dallo spostamento di un "Agente" tra le tre aree presenti sulla propria plancia personale ("Capitale", "Ricchezza", e "Debito"), questo crea una dinamica originale e molto realistica (è ugualmente facile creare risorse spostando dal capitale alla ricchezza e dalla ricchezza al debito, ma è molto più complesso ripianare il debito piuttosto che ricostituire il capitale); negli altri giochi le carte del display venivano acquistate e posizionate nella propria area, per poter essere utilizzate, mentre in Pax Emancipation le carte rappresentano "Idee" che possono essere implementate dagli Agenti, ma rimangono del display comune fino a quando non vengono abbandonate o diventano obsolete.

Nel proprio turno ogni giocatore può eseguire due azioni tra: *Raccolta fondi* (per ricostruire le risorse finanziarie), *Creare un sindacato* (attivare un'Idea con un proprio Agente, spendendo fondi), *Costruire navi* (per combattere gli schiavisti, spendendo fondi), *piazzare un Agente* in un porto (per prendere il controllo del Porto, spendendo fondi). Dopodiché se ha dei Sindacati, può eseguire per ognuno di questi le azioni indicate sulla carta Idea, tra: utilizzare le navi (per combattere gli schiavisti, c'è dell'alea, ma si può decidere quanti dadi tirare in base a quanto si vuole spendere), liberare uno schiavo (pagando, il costo che dipende dal numero di Barriere), liberare uno schiavo (se si ha un Amministratore e quindi il controllo del Porto), rimuovere una barriera (pagando un costo che dipende dal numero di schiavisti). Dopodiché c'è una fase di eventi dove si lanciano dei dadi e si controllano i risultati sulle Barriere nel continente attivato (in pratica più Barriere ci sono, più ci saranno possibilità che gli sforzi dei giocatori siano contrastati dallo status quo), con effetti più o meno deleteri (rimozione di Amministratori, ritorno in schiavitù degli schiavi affrancati, fino alla creazione di Anarchia, fattore che se va fuori controllo può determinare la fine anticipata della partita, con sconfitta di tutti i giocatori).

Complicato? Inizialmente ci si trova abbastanza spaesati, con la sensazione di avere le mani legate: ogni azione (fatta magari con un dispendio di capitali) provoca una reazione del sistema che tende ad annullare gli sforzi fatti, ma con l'esperienza si comprende come gli elementi siano connessi tra di loro e si impara come intervenire nel punto giusto (e con le giuste risorse), per muovere gli ingranaggi che ci avvicinano agli obiettivi: per la Sinistra, avere in plancia più Agenti che schiavisti, per la Destra, liberare quindici schiavi, per i Filantropi, ridurre le Barriere a meno di venticinque. E notare che la collaborazione è necessaria nella prima fase, infatti se si vuole intervenire in certe zone (quelle più refrattarie ai cambiamenti) è richiesto uno sforzo congiunto da parte di tutti, altrimenti l'efficacia delle proprie azioni sarà molto ridotta. C'è anche da dire che giocare di anticipo per avere poi un vantaggio sugli altri giocatori nella seconda fase è molto rischioso, dato che giocare contro gli altri rischia di penalizzarli troppo e far finire la partita al termine della prima fase. Il punteggio della seconda fase è valutato considerando molti fattori: quante nostre pedine sono in plancia, e quanti schiavisti, anarchia e barriere abbiamo rimosso (in pratica, tutte le nostre azioni contano).

E no, tutto sommato il regolamento base non è complicato: per avere qualcosa di complicato dovete giocare con il regolamento avanzato, e qui sì che si va sul serio, perché entrano in gioco un buon numero di concetti complessi, come le Rivoluzioni (che se si concretizzano possono cambiare fisicamente la plancia, trasformando le vecchie nazioni in stati moderni), la creazione di Leggi e Costituzioni (partendo dalle Idee), gli appelli al Parlamento (per eseguire ulteriori azioni), e entra in gioco anche la bonifica delle aree nel globo più a rischio di malattie. È necessaria qualche partita al gioco base per comprendere bene tutti i concetti fondamentali, prima di avventurarsi nel gioco completo. Ma per facilitarci sappiate che abbiamo due aiuti molto concreti: il glossario, che riporta per ogni concetto incontrato in partita tutte le informazioni



necessarie a gestirlo; e la plancia personale (un lato per le regole base, un lato per quelle avanzate), che riporta un riassunto di tutte le azioni a disposizione e la sequenza delle stesse. Completa il regolamento un esempio di partita e un'approfondita analisi storica del fenomeno dell'emancipazione.

Come per tutti i giochi di Phil Eklund, per poterli apprezzare bisogna essere principalmente interessati all'argomento (interesse che verrà ripagato dal fatto di apprendere qualcosa in ogni partita); ma l'autore stesso dimostra di avere a cuore questo tema, leggendo come conclude il regolamento:

"Questa (l'emancipazione) è una storia che vale la pena raccontare, dato che l'erosione della morale che viviamo attualmente (fino al punto che viene messa in discussione la sua stessa esistenza) lascia la porta aperta per il ritorno della schiavitù."



Penk!



di Simone Luciani
Cranio Creations, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Uno dei generi che ultimamente sta ricevendo estrema attenzione dagli editori sono i giochi roll & write, ovvero quei titoli che richiedono per giocare un foglio di carta, una penna e una qualche fonte di aleatorietà (di solito una manciata dei dadi). Il fatto che uno di essi (*Ganz schön clever* di Wolfgang Warsch, Schmidt Spiele) sia andato in nomination per il Kennerspiel des Jahres ha definitivamente sdoganato il genere, causando una notevole proliferazione di nuove proposte.

Anche Cranio Creations si getta nella mischia con Penk!, opera dell'eclettico e prolifico Simone Luciani. Nella compattissima scatola trovano posto un blocchetto con gli schemi di gioco (una griglia quadrata di venticinque celle, circondata dagli spazi valutazione) e sei dadi speciali (con un jolly al posto del valore sei).

Una partita dura un numero intero di round in cui i giocatori, a turno, lanciano fino a tre volte i sei dadi (decidendo ad ogni rilancio quali dadi mantenere e quali dadi rilanciare. Lo scopo è fare combinazioni di dadi dello stesso valore (di qualsiasi cardinalità, da uno a cinque). Si può utilizzare al più un jolly per ogni set, si possono completare al più tre set per ogni proprio turno, e tali set non devono essere già stati realizzati nei turni precedenti. I set selezionati vengono conquistati e cerchiati sull'apposita tabellina. Nel caso in cui un giocatore completi una riga, ovvero tutti i set della stessa cardinalità (ad esempio tutte le cinque possibili coppie) oppure una colonna (ad esempio i cinque set che usano il numero tre) gli avversari cancellano (rendendo inutilizzabili) gli spazi vuoti nella riga/colonna corrispondente a quei set. Se invece un giocatore non riesce a realizzare nemmeno un set, cancella tutti gli spazi non utilizzati di una colonna (non ancora completata) a sua scelta. La partita termina alla fine di un turno in cui un qualsiasi giocatore ha due colonne completamente occupate (non importa se conquistate o cancellate). I giocatori calcolano quindi il loro punteggio, dato

dalle somme dei valori delle caselle contenute sulle colonne e le righe in cui sono stati cerchiati almeno tre elementi. Vince chi totalizza più punti.

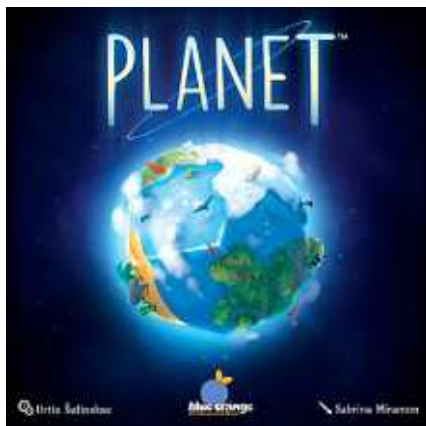
Semplice, immediato, rapido, Penk! rielabora in chiave moderna il classico schema dello *Yahtzee* (triplo lancio alla ricerca della combinazione desiderata), introducendo una componente interattiva che incoraggia alla corsa e obbliga a valutare la posizione degli avversari. Quello che conserva dal predecessore, e che lo rende leggermente obsoleto rispetto ai titoli più recenti, è la quasi totale inattività a cui i partecipanti sono obbligati durante i turni degli avversari, il che rende ancora più evidente una generica sensazione di lentezza. Problema aggirato non solo nel già citato *Ganz schön clever*, ma anche, ad esempio, in *Mosaix* (Christof Tisch, Schmidt Spiele, 2009, cf. [ILSA#9](#)) o *Qwixx* (Steffen Benndorf, NSV, 2012, cf. [ILSA#22](#)).

Pur non essendo il migliore esemplare della categoria, rimane un valido e veloce titolo riempitivo, da utilizzare per ingannare il tempo in attesa del solito ritardatario.





Planet



di Urtis Šulinskas
Blue Orange, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Si tratta di una sorta di **Kingdomino** in versione tridimensionale che sfrutta dei dodecaedri con le facce magnetizzate per supportare le tessere divise in cinque settori triangolari di vari tipi di terreno (ghiaccio, deserto, mare, montagna e foresta). La partita inizia con la distribuzione di una carta bonus segreta che premia la superficie del pianeta coperta da uno specifico territorio e dura 12 turni durante i quali ogni giocatore acquisisce una tessera terreno che deve aggiungere al proprio pianeta per formare gruppi di territori differenti.

Dal quarto turno in poi entra in gioco la vita, sotto forma di animali che vengono attribuiti in base a tre possibili condizioni: maggior numero di aree differenti di un tipo di terreno, massima area di un tipo di terreno adiacente ad un altro terreno, massima area di un tipo di terreno NON adiacente ad un altro terreno. La carta viene attribuita solo nel caso di superiorità assoluta di un singolo giocatore, in caso di parità verrà ridiscussa alla fine del turno successivo; il punteggio finale è la somma del bonus ottenuto per il proprio terreno preferito più un punto per ogni carta acquisita che premiava lo stesso tipo di terreno e due punti per ogni altra carta acquisita.

I materiali sono molto buoni, i dodecaedri sono grandi e solidi e le tessere plastificate e magnetiche sono di facile lettura con differenze di colori molto nette; le carte sono plastificate (quindi un po' troppo lucide) ma

problema serio è la scarsa resistenza dell'adesivo con cui i magneti sono attaccati ai "pianeti" ma dovrebbe essere facilmente risolvibile con una goccia di colla (tipo Attack); anche il rischio di perdere i magneti è mitigato dalla presenza di alcuni magneti sostitutivi nella confezione.

Il gioco è veloce e interessante ma soffre un po' troppo della difficoltà di tener traccia di cosa stiano facendo gli avversari (e a volte anche noi stessi) per l'impossibilità di visualizzare la costruzione del loro pianeta; d'altra parte non avrebbe nemmeno senso richiederne l'esame dopo ogni turno perché comporterebbe un'enorme perdita di tempo ed è comunque possibile, facendo attenzione alle scelte degli avversari, farsi un'idea di quale possa essere il loro terreno bonus e di quali possano essere gli animali a cui stanno puntando.

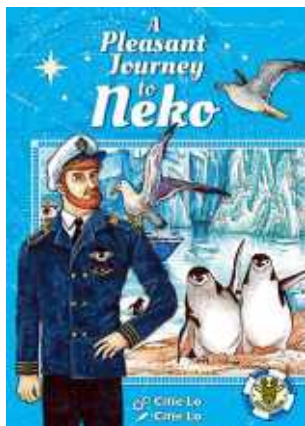
Come detto in apertura è un gioco che ricorda Kingdomino con la variante della costruzione tridimensionale che lo rende solo marginalmente più complicato e complesso; richiede la capacità di visualizzazione tridimensionale che lo rende un'ideale successore del passato *Spiel des Jahres* e forse, un passo intermedio verso la complessità delle maggioranze di Carcassonne nella sequenza dei giochi di piazzamento tessere; come tale deve essere preso, evitando a tutti i costi la paralisi da analisi e cercando di farsi guidare più dal cuore che dal cervello per poterne assaporare il gusto per intero.



comunque di semplice lettura e le icone sono molto chiare (dopotutto ci sono solo tre possibili condizioni per i bonus); l'unico



A Pleasant Journey to Neko



di Citie Lo
The Wood Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-90 minuti

Opera prima del taiwanese, attualmente residente a Berlino, Citie Lo, *A Pleasant Journey to Neko* ci porta nell'Antartico. La destinazione sarà il porto di Neko e la programmazione delle tappe il modo per riuscire a osservare quanti più pinguini possibile. Chi ne vedrà di più sarà alla fine il vincitore.

Una curiosa ambientazione per un gestionale dove le carte rappresentano le possibili tappe del proprio viaggio, i dadi i marinai della spedizione e i pinguini i punti vittoria. Un titolo di esordio che si presenta con una buona componentistica, illustrazioni curate, grafica chiara. Tutto realizzato dall'autore stesso, che, con la neonata The Wood Games, figura anche come editore.

L'idea del gioco è resa da una meccanica di piazzamento dadi, dove la loro scelta avviene attraverso un draft. Ogni round ciascun

giocatore tira sei dadi e contemporaneamente ne sceglie uno, passando i restanti al giocatore a sinistra. Si prosegue così fino a quando tutti avranno di nuovo sei dadi.

Ognuno dei quattro round è strutturato in tre fasi: Mercato del Mattino, Preparazione e Fase Azioni.

- Al *Mercato del Mattino* i giocatori possono vendere pesce. Ogni pesce vale quattro denari, due carburante oppure una merce. Che sono le risorse del gioco.

- La *Preparazione* consiste nel draft dadi. Al termine del draft si ottengono alcuni bonus sulla base dei dadi scelti, tra cui denaro da usare nella fase successiva. Viene inoltre deciso l'ordine di turno: chi ha la somma più alta gioca primo e via a scalare.

- Nella *Fase Azioni*, a partire dal primo di turno i giocatori scelgono una delle tre azioni principali attivabili con i dadi: prendere un pesce, puntare su una carta del mercato comune, o attivare l'azione su una propria carta.

Le carte guidano la strategia della partita e vengono contese mediante asta al miglior offerente come somma nei dadi puntati. Il vincitore deve poi pagare il valore della carta in denaro o scartarla. Le puntate si risolvono partendo dalla prima carta in alto e procedendo per righe, da sinistra a destra. Aspetto

importante perché devono essere piazzate in ordine di risoluzione aste, dai rispettivi vincitori a costruire le tappe del loro viaggio. Su queste "linee di carte" potranno muoversi le proprie navi. Più lontano si spingono, più pinguini (punti) riusciremo a raggiungere.

A Pleasant Journey to Neko è un gioco nel complesso non particolarmente innovativo, ma che riesce a proporre vari spunti interessanti. Vi troviamo molte meccaniche (tra le quali accenni di *tableau building*, movimento punto-punto, collezione di set) tutte ben integrate. Il mercato delle carte può ricordare *Keyflower* (ILSA#19), ma con alcune variazioni sul tema. Soprattutto introducendo una o entrambe le regole avanzate. Efficaci i sistemi di bilanciamento. L'inquinamento, che fornisce punti negativi a fine partita, sembra ben pensato per calibrare gli elementi del gioco. I valori dei dadi risultano tutti utili: numeri alti più performanti nelle puntate, numeri bassi spendibili nell'attivazione delle carte. La compensazione per le puntate perdenti a volte risulta essa stessa una mossa strategica vantaggiosa perché fornisce pesce, molto conveniente se venduto al Mercato del Mattino.

Un titolo per giocatori esperti che merita sicuramente di essere provato..





Raiatea



di Jan Schmidt
Quined Games, 2018
N. Giocatori: 3-5
Durata: 60-120 minuti

Il ventiduesimo numero della collana Master Print della Quined Games ci porta nelle società tribali polinesiane, impegnate a guadagnare i favori delle loro divinità. Il gioco è strutturato in un'alternanza di round azione, in numero variabile rispetto ai giocatori, e tre round cerimonia.

I round azione si svolgono con un meccanismo di selezione ruoli alla Puerto Rico: a turno i giocatori scelgono una delle sei azioni disponibili, che viene eseguita da tutti i partecipanti, con un bonus aggiuntivo per chi la ha selezionata. Le azioni consentono di guadagnare risorse (perle, sono la risorsa economica, e mana, per i rituali), carte assistente (attivano un bonus per una specifica azione), maschere che permettono di guadagnare punti a fine partita, beni che possono essere venduti al mercato in cambio di favori. Ci sono, infine le carte rituali, che

sono il fulcro del gioco, dato che permettono, una volta attivate, i più svariati effetti. La scala dei tatuaggi, sulla quale è possibile salire per effetto delle azioni, determina quante carte rituali è possibile pescare ogni volta che se ne ha diritto, di norma si conserva sempre una sola carta, ma è possibile mitigare gli effetti della pesca. Inoltre, sempre il tracciato dei tatuaggi, permette di accedere ai più potenti rituali proibiti.

Nei round cerimonia i giocatori provano ad attivare i poteri delle carte rituali: ne selezionano due dalla mano (tre se hanno raggiunto un adeguato livello sul tracciato dei tatuaggi), applicano a queste carte una clip nel proprio colore e le inseriscono in un sacchetto. Si effettua poi con un'asta cieca, puntando mana, che determina l'ordine di gioco per il rituale. Si estrae tutto il mana puntato e le carte dal sacchetto e si attivano le carte partendo da quelle meno costose fino ad esaurimento: le carte non attivate vanno scartate e il mana inutilizzato resta nel sacchetto per i successivi round cerimonia. Nell'ordine determinato i giocatori possono anche scegliere un privilegio e contribuire alla costruzione delle statue To'o: queste contengono dei tasselli che, per essere attivati,

richiedono risorse da pagare o condizioni da esaudire, e sono una delle fonti di punti vittoria per la partita, accanto al grado raggiunto sul tracciato dei tatuaggi, la collezione di maschere e alcune delle carte rituali. La partita termina alla fine dell'ultimo round cerimonia.

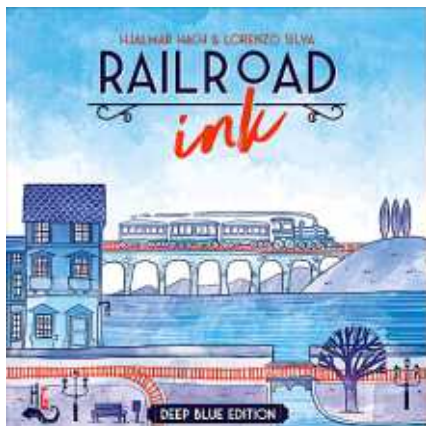
La modalità di utilizzo delle carte rituali e la loro attivazione con la cerimonia è, senza dubbio, la parte più interessante del gioco. A mio parere sarebbe stato meglio inserire questa dinamica, con gli aspetti di azzardo e bluff che comporta, in un gioco diverso, con meno fronzoli e dalla durata più contenuta. Si sposa, invece, male, in un gioco ampolloso come Raiatea, con tanti aspetti da gestire e valutare; per motivi analoghi si integrano male alcuni elementi aleatori forzatamente inseriti (molte azioni prevedono il lancio di un d4 che influisce pesantemente sugli effetti). Note stonate anche per i materiali: sulla carta quasi di lusso, ma alcuni aspetti sull'usabilità non sono stati considerati, come le gemme tagliate che, a fatica, si staccano dal tavolo.

Nel complesso un gioco schizofrenico, con un'idea centrale interessante (riutilizzabile?) in un contesto non adeguato.





Railroad Ink



di Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Horrible Games, CMON, Ghenos
Games, White Goblin Games, 2018
N. Giocatori: 1-6
Durata: 20-30 minuti

Quattro dadi e pochi segni di pennarello (cancellabile) su una griglia quadrettata hanno la pretesa di assurgere a gioco da tavolo e perfino divertire? Parrebbe di sì, secondo Hjalmar Hach e Lorenzo Silva che per la Horrible Games hanno ideato Railroad Ink o Strade d'Inchiostro nella localizzazione in italiano distribuita da Ghenos.

Il gioco si presenta compatto: una scatolina contenente 4 dadi (+2 di espansione), 6 pennarelli cancellabili e 6 plance quadrettate dove disegneremo le nostre strade e ferrovie per totalizzare più punti possibili, ma andiamo con ordine.

L'idea del gioco è di fondere un puzzle game con un paper&pencil e di trasformarlo in un filler accattivante e divertente. Sui quattro dadi del gioco base sono rappresentati tratti di strada o ferrovia in linea retta, a curva di 90

gradi o incroci a T, uno di questi ha delle facce speciali con le stazioni che permettono il collegamento tra strade e ferrovie, altrimenti impossibile secondo le regole.

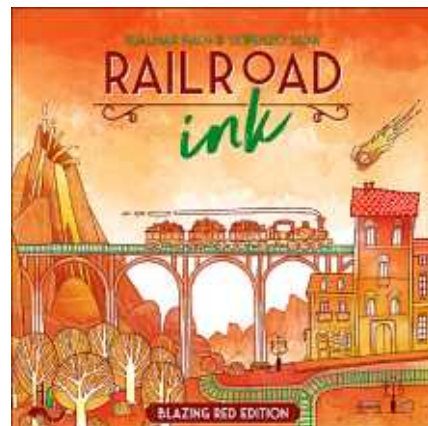
Ogni giocatore ha in dotazione una plancia quadrettata con una griglia di 7x7 dove dovrà costruire la sua rete stradale/ferroviaria. Lo svolgimento del turno è molto semplice, si lanciano i quattro dadi ed ogni giocatore dovrà disegnare le tratte rappresentate sulle facce dei dadi sulla propria plancia seguendo le poche restrizioni che le regole impongono:

- ogni tratta disegnata dovrà partire da una casella di uscita presente sui bordi della griglia o essere collegata ad una tratta già presente;
- non si possono collegare direttamente tratte di strada con tratte di ferrovia (esiste il dado con le stazioni per farlo);
- tutte e quattro le facce rappresentate devono essere disegnate.

Oltre a questo possiamo utilizzare delle tratte speciali (indicate sulla plancetta) che possono districare alcune situazioni ingarbugliate che abbiamo maldestramente creato, ma limitatamente ad una per turno con un massimo di tre per tutta la partita.

Il gioco si sviluppa in 7 turni ed alla fine il vincitore sarà chi avrà totalizzato il maggior numero di punti calcolando il numero di uscite a cui le linee sono collegate, la strada/ferrovia più lunga, il numero di caselle riempite nel riquadro centrale della griglia e sottraendo il numero di tratte incomplete.

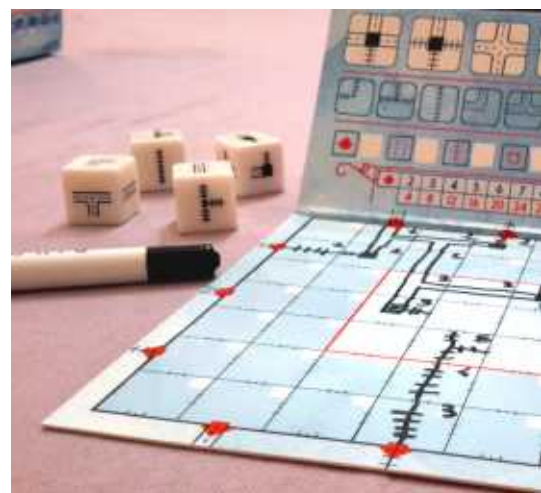
Il risultato finale è un gioco piacevole di facile approccio anche per giocatori non abituali, non banale e che richiede una certa attenzione nella progettazione del nostro sistema viario perché, anche se la plancia può



sembrare estesa ci troveremo in poco tempo a fare i conti con i nostri piazzamenti azzardati.

Il gioco esce in due versioni (**Profondo Blu** e **Rosso Fiammante**) che si differenziano solo per i dadi espansione presenti all'interno: il primo contiene due dadi che introducono laghi e fiumi che variano le possibilità di costruzione, il secondo i dadi lava e meteorite che sostanzialmente intervengono in maniera più pesante sulla plancia di gioco a volte distruggendo quello che è stato fatto.

Un'ultima nota: le scatole si possono combinare assieme per coinvolgere fino a 12 giocatori, ma nulla vieta di procurarsi dei pennarelli aggiuntivi e stampare le plance presenti sul sito del produttore per aggiungere giocatori a piacere.





Reef



di Emerson Matsuuchi
Next Move, Ghenos Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

La linea editoriale della Next Move è chiara e perfettamente definita: produrre giochi astratti dal regolamento estremamente semplice ma dalla notevole profondità, corredati da ottimi materiali. Dopo il meritato successo di *Azul* (ILSA#48), che ha vinto premi un po' dappertutto tranne che da noi in Italia, l'editore ci riprova con Reef.

L'ambientazione, come ogni astratto che si rispetti, è decisamente posticcia: in questo caso si tratta di calarsi dei panni della barriera corallina e selezionare colore e strutture di coralli in modo da soddisfare alcuni criteri personali, definiti da carte che vengono selezionate da un espositore durante il gioco.

Notevoli i materiali contenuti nella scatola: quattro robuste plance personali

(una griglia composta da sedici caselle), gettoni punti vittoria, un mazzo di carte e 112 pezzi di plastica impilabili, rappresentanti quattro diversi tipi di corallo.

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

- pescare una delle carte presenti nell'espositore, che poi verrà ripristinato (è possibile eseguire quest'azione solo se si hanno meno di quattro carte nella propria mano),
- giocare una carta, eseguendo in ordine le due azioni ad essa associata. Prima si prendono dalla riserva generale i due pezzi di corallo indicati sulla carta e si piazzano sulla propria plancia (in caselle ancora vuote, oppure sopra altri pezzi), con l'unico vincolo che una pila di coralli su una casella non può mai essere composta da più di quattro elementi. Quindi, si controlla quante volte la propria plancia soddisfa le condizioni riportate nella metà inferiore, guadagnando altrettante volte il punteggio da essa indicato. Per verificare il soddisfacimento di tali condizioni si controllano solo gli elementi visibili dall'alto sulla plancia personale. A titolo di esempio, potrebbe essere quante coppie di coralli gialli adiacenti per lato sono visibili, quanti coralli verdi posti almeno al terzo piano si posseggono, quanti coralli rossi

sono presenti nelle otto caselle che circondano il nostro corallo viola in posizione più elevata.

La partita termina alla fine del round in cui uno dei colori di corallo è esaurito, oppure immediatamente se finiscono le carte. Ogni carta rimasta in mano viene valutata, ma fornisce punti una sola volta.

Reef ha tutte le carte in regola per raggiungere il successo: un regolamento semplice, materiali molto buoni (ma leggermente inferiori a quelli di *Azul*) e sufficiente spazio di manovra da proporre scelte interessanti. La chiave è quella di riuscire ad allestire una mano tale che ogni carta non solo fornisce punti, ma anche i pezzi per aumentare il valore di quelle che verranno giocate successivamente: una volta innescato il processo, si devono sfruttare tutte le occasioni offerte dall'espositore per prolungare la catena. Si tratta di un processo divertente, ma non particolarmente complesso (a meno di non avere problemi con la visualizzazione delle strutture tridimensionali dopo l'ipotetico piazzamento dei pezzi con un paio di turni in anticipo). L'interazione è limitata alla fase di scelta delle carte. Un buon gioco, piacevole da giocare, ma non così brillante come il predecessore.





Reykholt



di Uwe Rosenberg
Frosted Games, Raven Distribution,
Renegade Game Studios, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

Ortaggi e turismo è la proposta di Uwe Rosenberg per lo SPIEL18.

Il gioco è diviso in due parti: la prima è quella di un tradizionale gioco di piazzamento lavoratori / selezione azioni dove i giocatori piazzano i propri lavoratori negli spazi azione presenti nella plancia di gioco. Si tratta di spazi esclusivi dove i giocatori svolgono le azioni descritte e trattandosi di un gioco a sfondo agricolo, dovremo prendere delle tessere campi (o meglio serre riscaldate da fonti geotermiche visto che siamo in Islanda), piantare vegetali nelle serre e svolgere altre azioni ancillari tra cui prendere ed utilizzare le carte servizi, unica vera novità presente nel gioco. Le carte servizi sono presenti in vari set preconfezionati (da cui si selezionano solo cinque carte necessarie per una partita) che forniscono effetti speciali alle azioni dei

giocatori. La peculiarità sta nel fatto che queste carte possono essere condivise tra il giocatore che ha preso la carta e un suo diretto vicino.

Terminata la fase lavoro si attiva la fase raccolto dove i giocatori raccolgono un ortaggio da tutte le loro serre. Gli ortaggi sono di cinque tipi e con diversi tipi di rarità dove il pomodoro è l'ortaggio più comune e la carota il più raro.

La seconda parte del turno di Reykholt è un gioco di corsa dove a turno i giocatori conferendo gli ortaggi richiesti dalle caselle presenti sul tracciato avanzano di un certo numero di spazi. Alla fine del settimo turno di gioco il giocatore che è avanzato di più lungo il tracciato è il vincitore.

Devo dire che Reykholt mi ha spiazzato parecchio, perchè mentre la prima parte del gioco ha tutti i crismi di un gioco di piazzamento lavoratori / selezione azioni secondo i canoni che lo stesso Rosenberg ha definito nel corso degli anni, la seconda parte è estremamente semplice: consegna gli ortaggi raccolti per avanzare lungo il tracciato.

La prima impressione avuta è quella di un gioco ottenuto assemblando due meccaniche ben distinte senza impiegare particolare fantasia. Tuttavia il gioco funziona ed è anche divertente: è veloce, la parte corsa offre una certa tensione agonistica, la parte di piazzamento lavoratori offre comunque qualche spunto per far girare qualche rotella del proprio cervello senza surriscaldarlo. La componentistica è di prima qualità sia nella gradevolezza estetica che nella qualità intrinseca dei materiali.

Per offrire ulteriori chiavi di lettura di Reykholt il gioco offre una modalità solitario ed una modalità storia con un set separato e sigillato di carte che al momento non ho ancora avuto occasione di provare, ma che segnalo a titolo di informazione.

Probabilmente Reykholt è un buon introduttivo ai giochi più corposi dello stesso autore, utilizzabile anche come *superfiller*, visto che la durata di una partita non dovrebbe superare l'ora anche in quattro giocatori.





Scarabya



di Bruno Cathala, Ludovic Maublanc
Blue Orange, Oliphante, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 15-20 minuti

Anche se i polimini sono comparsi per la prima volta nel mondo dei giochi da tavolo già nel 1953 (*Pentominoes* fu presentato quell'anno in una dissertazione data da Solomon W. Golomb presso l'*Harvard Mathematics Club*), è negli ultimi quattro o cinque anni che si sono diffusi in maniera decisa. Molti autori ne hanno esplorato le opportunità (due su tutti Uwe Rosenberg e Reiner Knizia), e Scarabya è la proposta sul tema fatta dalla coppia Bruno Cathala e Ludovic Maublanc: quattro diversi esploratori allestiscono spedizioni in altrettante zone del pianeta alla ricerca di misteriosi scarabei d'oro.

La scatola contiene quattro mappe componibili (composte da quattro sottoquadranti, su cui sono rappresentati diversi scarabei dorati e otto ostacoli di plastica), quattro set di dodici pentamini e un

set di gettoni punti vittoria; i materiali sono buoni.

Una partita dura esattamente dodici turni, ed è perfettamente simmetrica: tutti i giocatori si dotano della stessa mappa iniziale e, turno dopo turno, devono piazzare uno dei dodici pezzi (lo stesso per tutti) estratto casualmente rivelando una carta dall'apposito mazzetto. Le regole di piazzamento sono quelle standard di questa categoria di giochi: i polimini devono essere completamente contenuti sulla plancia, non possono essere (parzialmente) sovrapposti e, quando vengono piazzati, devono toccarsi per almeno un lato di un quadrato elementare (il primo pezzo, invece, deve occupare una delle quattro caselle centrali della plancia); se una tessera può essere piazzata, deve essere collocata sul proprio tabellone, altrimenti viene scartata. Scopo del gioco è recintare (tra pentamini, cornice esterna e ostacoli) aree composte da quattro o meno caselle: ogni scarabeo visibile al suo interno vale punti pari all'estensione dell'area.

La partita termina con il piazzamento dell'ultima tessera: chi ha totalizzato più punti è il vincitore.

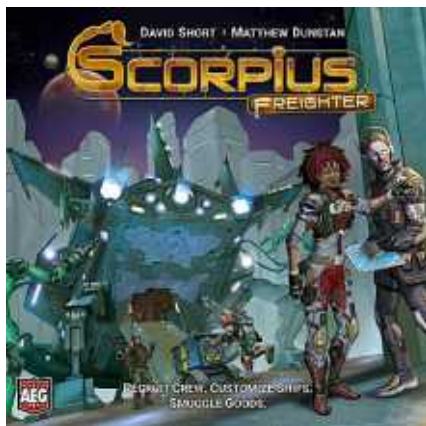
Il gioco prevede una variante per due giocatori (che si svolge a turni su un'unica plancia condivisa) e un solitario, che richiede invece la copertura di tutti gli scarabei per garantirsi la vittoria.

Sufficientemente diverso dagli altri titoli basati sui polimini (che normalmente richiedono una copertura completa dell'area di gioco) Scarabya è un titolo chiaramente indirizzato ad un pubblico familiare, occasionale, o comunque che non intende esaminare completamente l'albero delle scelte (il rischio di paralisi da analisi è presente, nonostante la relativa semplicità del problema). Nella versione base è ancora una volta un solitario multigiocatore, data la totale mancanza di interazione; la completa simmetria introduce inoltre il "rischio" di duplicazione/copia delle mosse. La versione uno contro uno è piuttosto interessante e piacevolmente interattiva. Simpatica l'idea di dare un'ambientazione differente (desertica, forestale, artica e sottomarina) per ciascuna delle mappe. Piacevole, data anche la durata estremamente contenuta, ma decisamente non indimenticabile.





Scorpius Freighter



di Matthew Dunstan, David Short
Alderac Entertainment Group, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-75 minuti

In Scorpius Freighter ci troveremo ad operare come contrabbandieri nello spazio, interessati a seguire i propri interessi sotto la copertura della corporazione per cui lavoriamo. Ogni giocatore ha una plancia, che rappresenta la propria astronave, fatta da una griglia dove si possono disporre, in comodi incavi predisposti, le tessere per modificarla. Ogni giocatore ha, inoltre, una mano di quattro carte che rappresenta la propria ciurma con dei poteri speciali attivabili: si può assegnare una ciurma in un prestabilito set ad inizio partita, oppure mescolare tutto il mazzo e procedere con il solito draft.

Il tabellone principale riporta tre differenti pianeti con le rispettive orbite e degli spazi azione. Su ogni orbita si muove una nave madre governativa: al proprio

turno di gioco il giocatore attivo sceglie se far salire sulla nave (ovvero mettere sotto la propria plancia) una o due carte ciurma e muove una delle navi governative di uno o due spazi, in base alla scelta fatta, attivando il corrispettivo spazio azione. Le carte fuori dal cargo determinano l'abilità per svolgere l'azione, per esempio in caso di scelta di tessere potremo accedere ad un'offerta più ampia in base all'abilità disponibile.

Le azioni a disposizione consentono di:

- aggiungere una tessera Carico alla nave per estendere la capacità di carico;
- aggiungere una tessera Miglioramento, che consente azioni speciali o potenziano le azioni base;
- caricare la nave: si scelgono un numero di settori in base all'abilità e si aggiunge un cubo ad ogni tessera. Le tessere Carico sono predisposte per trasportare beni di un determinato tipo, un settore è fatto di tessere adiacenti della stessa tipologia;
- utilizzare le tessere Miglioramento della nave, tante in base all'abilità;
- attivare il potere speciale di una carta ciurma: ogni carta ha un costo e una volta attivato il potere speciale si gira la carta e il suo potere sarà permanentemente attivo;
- infine ci sono i contratti da risolvere, ce ne sono di due tipi, i contratti principali e delle missioni secondarie, in entrambi i casi bisogna scartare le risorse richieste, per

ottenere punti vittoria fine partita.

Ogni orbita planetaria ha uno spazio che attiva il controllo della corporazione, che comporta la confisca di un bene dal giocatore che ne determina il passaggio; quando una delle navi si riempie di un prestabilito numero di merci si attiva il fine partita per la chiusura delle attività commerciali.

Scorpius Freighter ha le caratteristiche tipiche dei prodotti della AEG: prodotto curato nei particolari e nella grafica, con una chiara iconografia e un regolamento di facile apprendimento; tanta varietà da sperimentare con i poteri speciali delle tessere e delle carte, che consentono di personalizzare la propria nave e modellarla a proprio piacere. Di contro si riscontra una struttura di base un po' monotona, dove, pur con tutte le varianti di contorno, ci si ritrova a ripetere sempre le stesse azioni, con un'interazione che è estremamente ridotta (di fatto l'aspetto più incisivo e potenzialmente fastidioso è di attivare la fine della partita).





Spring Meadow



di Uwe Rosenberg
Edition Spielwiese, Pegasus Spiele,
Stronghold Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 15-60 minuti

Dopo aver allestito i giardini nei propri cottage durante l'estate (*Cottage Garden*, [ILSA#42](#)), aver ammirato i colori del sottobosco in autunno avanzato durante l'estate di S. Martino (*Indian Summer*, [ILSA#49](#)), la terza istanza dei giochi di piazzamento polimini ideata da Uwe Rosenberg ci porta nel periodo del disgelo primaverile.

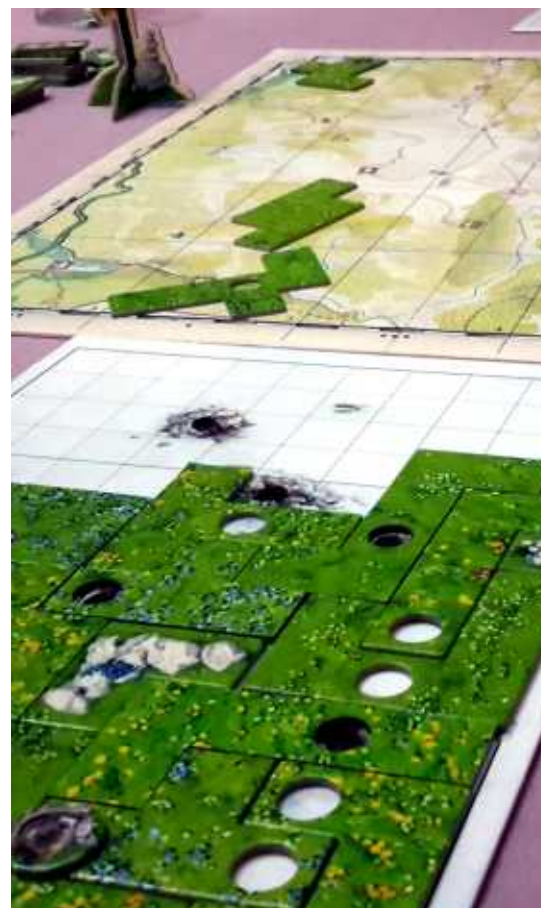
Ciascun giocatore è dotato di una plancia personale che ritrae un territorio innevato, in cui sono visibili alcune tane di marmotta; su di essa è sovrapposta una griglia rettangolare di celle quadrate. Un espositore comune (un quadrato composto da venticinque celle) ospita altrettante tessere: polimini di cardinalità diversa, che possono avere uno o più fori.

A turno si prelevano tessere dall'espositore (un apposito segnalino, mosso all'inizio del turno del giocatore,

identifica il sottoinsieme di tessere tra cui effettuare la scelta - riga, colonna o diagonale, a seconda del turno e del numero di partecipanti) e si piazzano sulla propria plancia, seguendo le classiche regole dei giochi di questo genere: possono essere ruotate o ribaltate liberamente, devono stare all'interno della griglia, non possono sovrapporsi. Le caselle in cui sono disegnate le tane contano come spazi già occupati, ma possono essere coperte dai pezzi, purché risultino visibili dai fori (e allora si diranno accessibili) o ci sia già almeno una tana accessibile (da popolare con un segnalino marmotta) per ogni tana che venga coperta definitivamente. I fori nei pezzi hanno anche un'altro scopo: se con un piazzamento si forma o espande un insieme di fori ortogonalmente adiacenti, si ha diritto ad un'ulteriore tessera, di dimensione pari al numero di fori contigui meno uno, da piazzare subito sulla plancia.

Si effettua una valutazione all'inizio del turno di un giocatore che avrebbe una sola tessera (o nessuna!) fra cui scegliere: ogni giocatore, partendo dal basso, riceve dieci punti per riga completa, punti pari alle caselle occupate sulla sua prima incompleta e un punto per ogni tana accessibile non abitata; il giocatore nel cui turno effettua una valutazione riceve due punti aggiuntivi: chi ha più punti si aggiudica la mano e copre tutte le sue tane accessibili con una marmotta. Si riempie l'espositore e si continua il gioco da dove si era interrotto, finché qualcuno si aggiudicherà due mani, vincendo la partita.

Spring Meadow si colloca come complessità in posizione intermedia fra i due titoli precedenti (grazie all'adozione dei pezzi forati, originalmente introdotto in *Indian Summer*), pur essendo il più pulito e lineare. Il sistema di valutazione è una vera e propria "operazione nostalgia" nei confronti del Tetris; l'impostazione grafica, benché estremamente semplice, risulta efficace. Si rivela un solitario multigiocatore: l'unica interazione avviene sull'espositore, ed è oltremodo limitata (al punto che è possibile programmare e ottimizzare i piazzamenti guardando i pezzi che, con ogni probabilità, avremo disponibili nella mossa successiva). Un ottimo gioco introduttivo per giocatori occasionali o per famiglie: i giocatori assidui preferiranno probabilmente il più interattivo predecessore.





Swordcrafters



di Chris Neuman, Adam Rehberg
Adam's Apple Games, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 25-35 minuti

Distrutta nell'ultimo conflitto appena conclusosi, la Spada della Protezione è un elemento fondamentale per mantenere la pace nel regno, perciò il sovrano ha ordinato che ne venga forgiata una nuova. In Swordcrafters, nel ruolo di fabbri reali, i giocatori competono per realizzare la spada che andrà a rimpiazzare l'arma perduta, tenendo conto che lunghezza, qualità e poteri magici saranno gli elementi di valutazione.

I materiali contenuti nella scatola (prevalentemente robuste tessere che possono essere incastrate fra loro, su cui sono disegnate gemme di vari colori) sono l'elemento che contraddistingue il titolo: infatti, durante la partita, i giocatori si troveranno a realizzare un vero e proprio modello tridimensionale della spada!

Una partita viene giocata su sei round, ciascuno dei quali strutturato nel modo seguente:

- fase di suddivisione: dopo aver creato una griglia di tessere spada (una delle quali è la tessera primo giocatore), i partecipanti, in ordine di turno, selezionano un gruppo di tessere e lo dividono, con un taglio rettilineo (orizzontale o verticale) in due parti;
- fase di scelta: quando tutti hanno effettuato una divisione (e quindi sono stati formati tanti gruppi di tessere quanti sono i giocatori più uno) nuovamente a partire dal primo giocatore, ciascuno seleziona uno dei gruppi e lo pone davanti a sé. Se qualcuno ha preso la tessera primo giocatore, lo diventerà nel turno successivo, altrimenti il segnalino si muoverà semplicemente in senso orario;
- fase di assemblaggio: in cui i giocatori montano la loro spada utilizzando tutte le tessere prese, realizzando un parallelepipedo e distribuendole in modo uniforme sui quattro lati, senza lasciare buchi.

Alla fine del sesto turno i giocatori ricevono punti per la lunghezza (sei, attribuiti a chi ha preso il maggior numero di tessere), qualità (per ogni lato, 2 PV per il più grande insieme ininterrotto di gemme dello stesso colore) e per la magia (tre obiettivi pubblici noti ad inizio partita).

Il gioco prevede anche una versione in solitario, in cui la direzione dei tagli è decisa da un mazzo di carte, e il giocatore deve

effettuarli, scartando uno dei due gruppi dopo il taglio. A fine partita si dovrà confrontare con alcune spade "precostruite", estratte anch'esse casualmente.

La versione Expanded aggiunge tre moduli da integrare, insieme o separatamente, e che forniscono rispettivamente obiettivi privati di fine gioco da distribuire all'inizio del gioco, semplici obiettivi di prossimità (colori adiacenti sulla propria spada) da rivendicare durante la partita e tessere reliquia che, se acquisite, non contribuiscono alla realizzazione della spada ma forniscono punti vittoria o potenti abilità monouso.

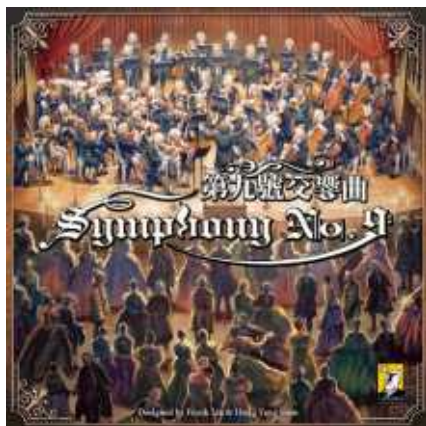
Come è facile intuire, Swordcrafters è in definitiva un gioco di collezione di set che gravita alla sempre interessante meccanica della "suddivisione della torta"; la disposizione tridimensionale dei pezzi richiede anche una certa abilità nella visualizzazione di come possono essere organizzati i frammenti di spada.

Durata contenuta, regolamento semplice e risultato finale decisamente spettacolare (volete mettere la soddisfazione di poter brandire la vostra spada a fine gioco?) lo collocano di diritto nella categoria dei filler da intavolare quando si vuole stupire qualcuno, data anche la relativa semplicità delle scelte. Interessanti i moduli della versione espansa, che aggiungono obiettivi contrastanti e quindi aumentano lo spazio delle decisioni.





Symphony No.9



di Frank Liu, Hung-Yang Shen
Moaideas Game Design, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 50-70 minuti

Il gioco si svolge in sei turni, ciascuno dei quali diviso in due fasi distinte; nella prima i giocatori (nel ruolo di ricchi amanti dell'arte) sovvenzionano i compositori della propria epoca per ottenere il loro favore e la dedica delle loro opere; nella seconda finanziano l'organizzazione di concerti per ottenere fama e rendita dalle esecuzioni delle opere dei loro protetti. Alla fine della partita, il giocatore che, attraverso i compositori, avrà ottenuto la maggiore fama, sarà dichiarato vincitore.

In sostanza si tratta di un gioco azionario su due livelli; le azioni ordinarie, cioè l'influenza sui vari compositori, produce rendita durante il gioco e serve per l'acquisizione delle azioni privilegiate (le composizioni) che rendono punti vittoria a fine partita (ciascuna in base a regole differenti, quasi sempre legate al numero di composizioni possedute da ogni giocatore).

Le prime due influenze sui compositori acquisite ogni turno sono gratuite; e se ne possono ottenere altre due pagando un prezzo crescente; alla fine della prima fase il giocatore con maggior influenza su ciascun compositore ne ottiene la composizione, pagando metà dell'influenza posseduta (per difetto); nella seconda fase i compositori sono ordinati in ordine di fama per l'organizzazione di uno dei tre possibili concerti.

Ogni giocatore fa poi un'offerta segreta e la somma totale raccolta stabilisce se e quale dei tre possibili concerti verrà eseguito; se le offerte saranno troppo alte o troppo basse il concerto non si svolgerà (mancanza di fondi o rivolta popolare per l'eccessivo sfarzo); se invece la somma raccolta sarà all'interno dei paletti previsti si terrà un concerto (in base al valore totale dei fondi) e questo farà fruttare le azioni ordinarie dei compositori coinvolti in cambio del pagamento di una singola azione.

A fine partita tutte le composizioni ottenute renderanno punti vittoria a cui andrà sommato il denaro ancora in possesso dei giocatori e il giocatore con più punti sarà dichiarato vincitore.

Il tema e la meccanica principale mi hanno interessato fin dalla lettura del regolamento, l'editore mi ha sempre dato soddisfazioni in passato (realizzando giochi interessanti), le spiegazioni allo stand avevano confermato le mie speranze, la prova su strada non ha purtroppo mantenuto le promesse.

Il gioco è sbilanciato in favore di un bonus di fine partita (quello che dà 5PV per composizione) e richiede, quasi obbligatoriamente la cooperazione dei giocatori per la morte del compositore corrispondente; alcuni bonus, come quello per la vendita dei mobili (puoi scegliere se tenerti i mobili e prendere 3PV in media per ciascuno oppure venderli e guadagnare i soldi della vendita più 6PV in media per ciascuno) appare male congegnato; altri elementi lasciano parimenti perplessi.

Alcuni dei materiali sono mal congegnati (le scatole per contenere soldi e cubi sono fin troppo delicate); il regolamento è confusionario e lascia svariati dubbi nonostante le regole siano relativamente poche; in generale la sensazione è di un prodotto non sufficientemente sviluppato, che avrebbe necessitato ancora molto lavoro prima di ricevere una scatola e una copertina.





Tag City



di Robin David
RUNES Editions, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-30 minuti

Siete pronti a firmare i muri della città con il graffito che vi identifica? Riuscirete a farlo meglio e più rapidamente degli altri? Tag City ci proietta in una sfida a colpi di bomboletta spray, nel tentativo di accumulare il maggior numero di punti "decorando" i vari quartieri con la nostra firma distintiva.

Nella scatola di dimensioni contenute si trovano i seguenti materiali, robusti e ben realizzati: una plancia centrale (che ospiterà i graffiti da disegnare), quattro plance personali (rappresentanti la mappa della città), quattro pennarelli cancellabili, cinque grandi dadi standard in plastica e quattordici tessere graffito (polimini di varia cardinalità).

Una partita si svolge su più round, in cui il giocatore leader lancia tanti dadi quanti sono i partecipanti più uno e li assegna ai vari graffiti (in base al suo valore, ciascun dado

può essere associato a uno di due diversi polimini). Quindi, a partire dal giocatore alla sua sinistra, ognuno sceglie un dado ed esegue una delle seguenti azioni:

- disegna il polimino associato sulla sua plancia (senza che esca dai confini della città o si sovrapponga a spazi già occupati),
- spende una quantità di punti vittoria (crescente col numero di utilizzi) per disegnare un polimino diverso da quello associato al dado,
- salta il turno, pagando un punto vittoria.

Quando tutti hanno scelto un dado, quello avanzato viene utilizzato da tutti (con le modalità sopra elencate), poi il giocatore leader cambia e si procede con un nuovo round.

Ogni volta che un giocatore completa una riga, una colonna o un quartiere associato a un colore riceve punti vittoria, che dipendono se è il primo a completare quell'elemento della mappa.

Il gioco termina alla fine di un round in cui tutti gli elementi sono stati completati almeno una volta, oppure se i giocatori

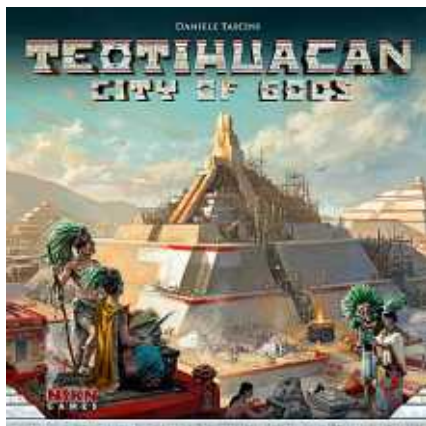
hanno passato cumulativamente cinque volte o se un giocatore ha optato per disegnare polimini diversi da quello assegnato al dado per cinque volte. Chi ha il punteggio maggiore vince.

Tag City si inserisce nel filone dei giochi *roll & write* che sono stati uno dei *leitmotiv* di questa Essen, e lo fa utilizzando anche i polimini, altro elemento di larghissima diffusione; si distingue dalla concorrenza per una interazione decisamente sopra la media, che si realizza sia nel sistema di assegnazione e scelta dei dadi che nella competizione a completare per primi gli elementi caratterizzanti della città. Questo obbliga a tenere sempre sotto controllo le plance degli avversari perché la scelta ottimale sarà necessariamente un compromesso fra ostacolare gli avversari e riempire in modo efficiente la propria plancia. Il ritmo percepito è piacevolmente sostenuto, grazie ai turni rapidi e le mosse in comune. La possibilità di selezionare polimini diversi con cui giocare la partita e la disponibilità di due mappe diverse garantisce una certa varietà di gioco. Una piacevole sorpresa nel genere.





Teotihuacan: City of Gods



di Daniele Tascini, Dávid Turczi
NSKN Games, Giochix.it, Schwerkraft-
Verlag, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-120 minuti

Sulla plancia-rondella di gioco sono rappresentate otto luoghi, quattro scale (tre scale-tempio e il Viale dei Morti) e il cantiere dedicato alla costruzione della piramide: ogni giocatore durante il proprio turno muove un proprio lavoratore (un dado colorato) e sulla plancetta di arrivo conduce l'azione principale pagandone il costo variabile con del cacao. L'efficacia dell'azione dipenderà dal numero dei propri lavoratori presenti e dalla loro esperienza (il numero sulla faccia del dado). Ultimata l'azione, il giocatore invecchia uno (o due) lavoratori aumentandone il valore. Giunto a "6" il lavoratore "ascende" (in pratica, ritorna "1"): questa meccanica accelera la fine della fase corrente e consente l'accesso a notevoli bonus immediati. In alternativa all'azione principale, si può decidere di raccogliere del prezioso cacao oppure di progredire in una delle tre scale-tempio, guadagnando, rispettivamente, risorse, punti vittoria o cacao.

Le azioni principali consentono di acquisire risorse e tecnologie (bonus permanenti), di costruire i gradoni della sontuosa piramide o una sua decorazione, oppure di erigere case funerarie e progredire sul Viale dei Morti.

Le azioni in qualche caso offrono la possibilità di ottenere tessere (maschere o effetti "usa e getta") la cui interazione con le varie meccaniche del gioco promuove la ricerca di combinazioni remunerative e soddisfacenti.

A ogni eclissi (fine di ciascuna fase) si devono nutrire i propri lavoratori, si assegnano punti ai giocatori che hanno contribuito alla costruzione della piramide, a coloro che sono sul Viale dei Morti e viene attribuito un punteggio basato sui set di maschere in proprio possesso.

Il gioco termina dopo la terza eclissi oppure prima, se si riesce a ultimare la costruzione della piramide.

I turni scorrono veloci senza *downtime* e una volta inanellate le giuste combinazioni, le mosse gratificheranno anche palati delicati. L'invecchiamento dei lavoratori fino alla loro ascensione è una meccanica ben riuscita ed

elegante (direi più tematicamente fondata che in Tzolk'in). Il gioco ci invita a non trascurare però anche altre sotto-meccaniche: la maggioranza sulle costruzioni, l'azionario sul Viale dei Morti, la gara sui templi (è qui infatti che si sbloccano remunerativi obiettivi di fine gioco) e il *set collection* delle maschere. In tutto ciò si deve far posto anche a una routine di (leggero) *tiling* dei pezzi della piramide e delle decorazioni, di cui francamente non si avverte la necessità.

I periodi di eclissi sempre più ravvicinati (ogni fase è sempre più breve e le ascensioni ne accelerano l'epilogo) stringono i giocatori in una morsa: pianificare diventa cruciale e ci saranno turni dalle scelte impegnative. Il punteggio a fine partita è generoso e senza colpi di scena.

Teotihuacan è un gioco solido, integrato ed offre una notevole rigiocabilità. La produzione è buona, iconografia e regole chiare (un player aid aiuterebbe però a ricordare i tanti piccoli passi procedurali delle varie azioni). Complessivamente l'esperienza di gioco è piacevole ed il titolo, pur non introducendo meccaniche di gioco rivoluzionarie, a ragione campeggia fra i migliori giochi di Essen 2018.





TOKYO METRO



di Jordan Draper
Jordan Draper Games, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-90 minuti

Jordan Draper ha sviluppato un'intera linea intorno alla metropoli giapponese; Tokyo Metro si presenta come il prodotto più adatto a giocatori assidui e si integra con gli altri due pubblicati (*Tokyo Jutaku* e *Tokyo Jidohanbaiki*). Il gioco si presenta in una confezione dalla dimensioni ridotte, quasi tascabili, dove spicca l'assenza del tradizionale tabellone in cartone, sostituito da due tabelloni in tessuto, il principale riporta la mappa della metropolitana di Tokyo e le sue dodici linee, l'altro il tracciato per le quote delle compagnie.

Tokyo Metro si basa sull'originale idea di integrare un semplificato ferroviario azionario con la mappa fisica della metropolitana giapponese, ciascuna delle dodici linee rappresenta una compagnia. Il gioco è strutturato in turni fissi e la parte centrale di selezione azioni viene gestito con una sorta di

piazzamento lavoratori a configurazione variabile. Le azioni disponibili sono disposte in sei colonne per sei differenti tipologie di azioni e un numero di righe pari ai giocatori: in ogni turno di gioco si elimina l'ultima riga e si introducono nuove azioni, il mazzo è predisposto per avere azioni man mano più efficaci. Le azioni nevalgiche del gioco consentono di:

- investire in una compagnia, è consentito il possesso di un solo certificato azionario per giocatore e ogni compagnia ne ha tre disponibili;
- costruire stazioni: nella posizione in cui si trova la propria pedina sulla mappa.

Altre azioni sono tipiche dei giochi di piazzamento: spostare la pedina sulla mappa, aumentare il numero di lavoratori, ottenere sconti per azioni successive, prelevare una carta dal mazzo scarti da tenere come azione personale, prendere e restituire prestiti.

Dopo la fase di selezione azione c'è la fase di movimentazione dei treni: i treni delle compagnie che hanno almeno un certificato acquistato si muovono di cinque stazioni e, arrivati al capolinea, invertono il percorso. Quando toccano le stazioni costruite dai giocatori si attivano dei benefici, in termini di innalzamento delle quote azionarie e

pagamento di denaro contante: come è intuibile il gioco ruota sul costruire le stazioni nei posti nevalgici e sfruttare gli incroci delle linee. A fine partita i certificati azionari sono convertiti in soldi favorendo il primo acquistato rispetto ai successivi.

Le prime partite mi hanno dato sensazioni positive: Tokyo Metro, più che una variante dei ferroviari azionari, deve essere considerato un gioco di selezione azioni e di ottimizzazione, con integrato un gioco su mappa e la componente azionaria. Il livello di interazione è alta (per inciso il gioco offre anche una variante in solitario, ma poco utile a comprendere le dinamiche), le azioni permettono differenti strategie perseguibili. Soffre, un po', per la lunga parte algoritmica relativa al movimento dei treni su mappa, che spezza il ritmo della partita, specie nelle fasi finali quando ci sono molti treni da gestire. Sull'utilizzo del pannello in tessuto ci sono opinioni molto contrastanti, personalmente apprezzo la soluzione salvaspazio, e non l'ho trovata limitante per l'esperienza di gioco.

Un gioco consigliato a chi cerca qualcosa di diverso nel genere costruzione rete, obbligatorio se si ha in programma un viaggio nella capitale nipponica.





Trollfjord



di Eilif Svensson, Kristian Amundsen
Østby

Zoch Verlag, Aporta Games, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

Il signore delle montagne ha appena realizzato che le sue leggendarie fortezze non sono utilizzabili perché occupate da grossi pietroni; ricordando la passione che i troll hanno per prendere a martellate tutto ciò che gli capita a tiro, ha deciso di chiedere aiuto alle loro tribù, ben conscio che dovrà imporre loro limiti ben precisi. I giocatori, ciascuno nel ruolo di una tribù, cercheranno di collezionare ricompense spostandosi (secondo un ordine parzialmente prestabilito) di fortezza in fortezza, liberandole dalle pietre e stringendo alleanze di comodo quando necessario.

Ben fatti i materiali: un tabellone con una mappa divisa in varie regioni, segnalini e cubetti di legno, tessere di cartone, una vistosa torre di compensato e un bel martello in legno.

Il gioco utilizza un tracciato del tempo (fatto da due percorsi paralleli): chi si trova più arretrato gioca, muovendosi in avanti e, a seconda della casella dove si ferma, piazzando in un tipo di regione i suoi segnalini o attraversando un certo numero di confini con quelli già presenti. Quindi, se i suoi troll sono presenti in almeno due regioni confinanti con una fortezza su cui può agire (sono ordinate a coppie) può decidere di colpirla col martello per farne uscire i cubi: l'avversario col maggior numero di propri segnalini in almeno due regioni confinanti con la suddetta struttura può decidere di collaborare. A questo punto il giocatore attivo decide se agire, martellando la torre di legno fino ad un numero di volte pari alla somma di tutti i troll (suoi e dell'eventuale compagno) presenti nelle suddette regioni. La torre contiene cubi colorati di diversi colori: se, per ciascuno di essi, ne esce un numero inferiore al numero di troll, i giocatori (prima quello attivo poi il compagno), possono prendere un tesoro il cui valore sia inferiore alla somma totale dei cubi e sia presente in una delle regioni in cui si trovano i propri segnalini. Quindi i giocatori ritirano i troll

presenti in tali regioni, e i segnalini tesoro vengono ripristinati casualmente.

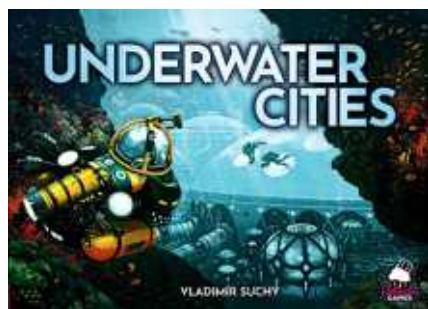
La partita termina alla fine di un round in cui un giocatore ha preso il suo quarto tesoro come giocatore attivo. Ai punti raccolti coi tesori se ne sommano altri dovuti a vari bonus (ed esempio il tesoro più grande per ciascun tipo di roccaforte).

Appariscente nei materiali, rumoroso nella realizzazione (e se vi dimenticate di coprire la torre con una mano, vedrete volare i cubi per tutta la stanza!) Trollfjord sfrutta la trovata della torre di legno (che trae ispirazione da quella di Wallenstein, Shogun e Amerigo - ma qui la prenderete letteralmente a martellate!) per rendere attraente un gioco piuttosto lineare. I giovani giocatori potranno imparare alcune semplici tattiche di opportunismo, scoprendo che fare tutto da soli spesso non paga. I giocatori più esperti, invece, non troveranno molto con cui divertirsi, una volta esauritasi la novità del meccanismo. Benché sia dichiarata resistente, la torre di compensato si ammacca rapidamente.





Underwater Cities



di Vladimir Suchy
Delicious Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 80-150 minuti

Dopo la separazione da CGE (pare non in termini particolarmente sereni) l'autore di *Pulsar 2849* (ILSA#48), *Last Will* (ILSA#14) e *The Prodigals Club* (ILSA#36) torna con un gioco di piazzamento lavoratori e gestione risorse ambientato nelle profondità marine; i giocatori sono impegnati a costruire città subacquee e collegarle tra loro e con la terraferma nella maniera più efficiente possibile per produrre risorse con cui ampliarle ulteriormente e PV con cui vincere la partita.



Il gioco si svolge in dieci turni, durante ciascuno dei quali ogni giocatore può svolgere tre azioni principali e un certo numero di azioni secondarie dipendenti dai lavoratori utilizzati per attivare le azioni di base; alla fine del quarto, del settimo e del decimo turno si svolge una fase di produzione in cui gli edifici connessi alle città attive producono risorse (denaro, plastacciaio, alghe e scienza) e PV, mentre le città attive devono essere sostenute utilizzando le alghe prodotte; alla fine della partita tutte le produzioni vengono convertite in PV e il giocatore con più PV vince la partita.

La principale particolarità del gioco sta nei lavoratori che non sono altro che carte con una banda colorata (arancione, rossa o verde) che, se utilizzate per eseguire le azioni principali dello stesso colore, permettono di attivare un'azione secondaria (rappresentata sulla carta); un lavoratore può sempre essere utilizzato per una qualsiasi azione ma, nel caso non vi sia corrispondenza di colore, solo l'azione sul tabellone verrà svolta; le azioni secondarie potranno essere istantanee, permanenti, azioni aggiuntive a sé stanti o fonti di PV a fine partita.

Altro punto interessante è il conflitto tra produzione e resa a fine partita, perché la prima premia la concentrazione di produzioni uguali in ciascuna città sottomarina (due edifici di produzione avanzata in una città producono circa il 50% in più di due città con un edificio di produzione avanzata ciascuno), mentre la seconda premia, naturalmente, la distribuzione delle produzioni e l'autosufficienza di ciascuna città (una città con tre produzioni differenti vale a fine



partita il doppio di una città con una sola produzione intensiva).

I materiali sono mediamente di qualità, in certi casi ottimi sia per fattura che per impatto scenico; alcuni oggetti però lasciano un po' a desiderare per realizzazione (i tabelloni dei giocatori) o per ergonomia (le "pastiglie" di plastica che rappresentano gli edifici) o di stoccaggio ("le cupole" che non si possono impilare) ed evidenziano la scarsa esperienza di un editore nato solo allo scopo di produrre questo gioco. Il regolamento è complesso ma scritto abbastanza bene e lascia pochi dubbi di peso.

Il gioco è sicuramente interessante e presenta parecchie scelte importanti più di tipo tattico che strategico ma può risentire forse un po' troppo dell'aleatorietà nella pesca delle carte durante il gioco (perdere azioni secondarie per la mancanza di un colore in mano non fa perdere una partita ma sicuramente danneggia) e della disponibilità di bonus di fine partita (che possono produrre notevoli PV) anch'essa fortemente legata all'alea; ad alcuni ricorda *Terraforming Mars* (ILSA#42), per struttura e tema, ma personalmente lo trovo più orientato verso la tecnica di gioco e meno verso l'ambientazione per giustificare un paragone. Comunque una ulteriore conferma per un autore affidabile.



di Lorenzo "Rosengald" Gheri

VektoRace



di Spartaco Albertarelli, Davide Ghelfi
KaleidosGames, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-120 minuti

VektoRace è un gioco di simulazione di corse automobilistiche, che si gioca senza un tabellone, basterà infatti una superficie piana. Nella scatola ci sono otto segnalini curva, ognuno da superare seguendo il senso indicato su di essi: sarà la posizione di queste curve sul tavolo (o pavimento, asse da stiro, ripiano del forno) che determinerà la composizione del percorso. Ad ogni giocatore vengono forniti cinque vettori (ovvero le marce) di valore da 1 a 5: Ciascuno ha ai suoi estremi un ottagono, come la base delle automobili. Il vettore utilizzato stabilirà il movimento dell'auto, e indicherà

dove potremo posizionare l'automobile, tenendo presente che più un movimento è veloce più si ridurranno le possibilità di poter variare direzione. Dopo aver eseguito il movimento – che si risolve dall'auto più avanti a quella più indietro – il giocatore dovrà dichiarare con quale marcia andrà a compiere il movimento successivo, spendendo eventualmente gettoni "nitro" o "gomme" se intende rispettivamente aumentare o diminuire la marcia di più di uno. A inizio partita ogni giocatore riceverà otto gettoni tra nitro e gomme, questi gettoni oltre ad aumentare o diminuire la velocità rapidamente potranno essere spesi per usare un vettore aggiuntivo in fase di movimento (nitro) o modificare la traiettoria dell'auto alla fine del movimento (gomme).

Nella gioco sono previste anche le scie e le sportellata, che impediranno al giocatore attaccato di scalare, o posizionare il vettore sul lato attaccato. Sarà possibile giocare una corsa a giro singolo o su più giri, eventualmente introducendo i rifornimenti che daranno ulteriori gettoni nitro e gomme. Il primo giocatore a tagliare il traguardo vince la partita, causando la fine immediata del gioco.

Premessa doverosa: i giochi di miniature senza tabellone -da

Star Wars: X-Wing (ILSA#28) a *Tail Feathers* (ILSA#39)- non mi sono mai piaciuti o non mi hanno mai attirato, ma questo Vektorace (vuoi per l'incredibile varietà di percorsi creabili, vuoi per l'estrema semplicità del regolamento unita ad una gestione della corsa assolutamente non banale) mi ha decisamente colpito. La partita è tesa, e mi sono sempre divertito nel vedere come sia possibile affrontare lo stesso percorso con strategie diametralmente opposte, che finiscono comunque sul filo del rasoio. Nella scatola ottagonale c'è solo cartone, anche per le automobili – che sono da

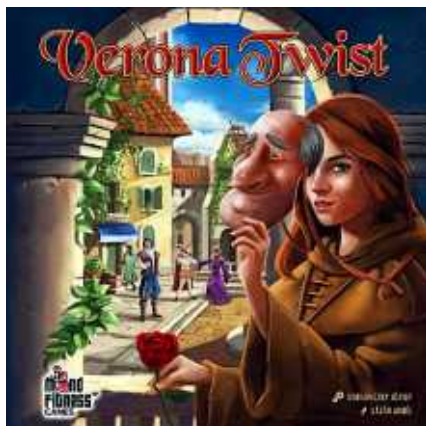
montare – e alcuni hanno ravvisato delle difficoltà nell'assemblaggio di queste ultime, cosa che non ho potuto sperimentare avendo giocato con una copia in prestito. Il cartone è di buona qualità, e le poche icone sono di immediata lettura. La scalabilità è buona ma non eccelsa, perché il gioco a due, seppur godibile, è sicuramente meno brillante rispetto ad una corsa a più giocatori. La possibilità di scegliere lunghezza del percorso e numero di giri ben si presta a vari tipi di serate e approccio al gioco, potendo scegliere gare brevi o lunghe a seconda delle necessità. Il gioco sacrifica parte della simulazione (senza prevedere incidenti, danni alle auto ecc.) a favore della semplicità del regolamento.

Scelta apprezzabile dato il target a cui sembrerebbe rivolto il gioco.





Verona Twist



di József Dorsonczky
Mind Fitness Games, 2018
N. Giocatori: 2
Durata: 20-30 minuti

Verona Twist prende spunto dalla vicenda raccontata da Shakespeare in Romeo e Giulietta, quando la nutrice aiuta a nascondere la coppia di innamorati mascherandoli. Nella sfida a due un giocatore impersona la nutrice e l'avversario i perfidi Capuleti, che devono riuscire a smascherare Romeo e Giulietta.

Il tabellone riporta una griglia rettangolare di venti celle, che rappresenta la veronese Piazza dei Signori; sono evidenziate una parte esterna e una interna di sei posizioni, che suddividono la piazza in due parti, essenziali per le dinamiche del gioco.

Ci sono sei personaggi, rappresentati da gettoni che si spostano sulla mappa e dalle relative carte. La nutrice ad inizio partita seleziona due carte, che saranno Romeo e Giulietta in maschera, e posiziona i gettoni di tutti i personaggi sulla griglia. Al giocatore dei Capuleti vengono assegnate le quindici tessere che rappresentano tutte le possibili coppie di personaggi.

Ogni round di gioco prevede una fase di movimento (i giocatori si alternano a muovere un pezzo alla volta) e il rapporto della nutrice che, completati tutti gli spostamenti, dichiara se Romeo e Giulietta sono dalla stessa parte della piazza, o viceversa. In base alle indicazioni il giocatore dei Capuleti può eliminare alcune tessere e se resta con un'unica coppia ha individuato la coppia di innamorati, vincendo la partita. Ha sette round di gioco a disposizione per smascherare in una settimana virtuale la clandestinità.

Ogni personaggio si muove in maniera diversa, che ricorda i pezzi degli scacchi:

- la principessa muove come la regina di un qualsiasi numero di caselle in ogni direzione;
- il principe come il re in una qualunque casella adiacente;
- il nobile come la torre, di quanti spazi vuole in verticale o orizzontale;
- il servo in orizzontale o verticale, ma di una sola casella;
- il vescovo come l'alfiere di qualsiasi numero di caselle in diagonale;
- il frate ha il movimento più particolare, salta, infatti, un qualsiasi personaggio in una qualsiasi direzione posizionandosi alla spalle di questo.

Verona Twist rispecchia in pieno il prodotto tipico della Mind Fitness Games: tempi di gioco ridotti, regolamento conciso e semplice da apprendere (quella riportata più che una sintesi, è la completa descrizione) ma dei veri e propri "allenamenti per la mente" come il brand recita. Il processo deduttivo si sviluppa nella fase di movimentazione dei personaggi ed è importante anche l'aspetto psicologico e saper agire di bluff.

Come tipologia di gioco il riferimento è **Mr Jack** (ILSA#1): rispetto al noto gioco della coppia Cathala e Maublanc questo è del tutto privo di elementi aleatori. Un titolo da consigliare senza ombra di dubbio a tutti gli appassionati dei giochi astratti.





Waroong Wars



di Wikan Prabowo, Aditya Pradana,
David Santoso, Adhicipta R. Wirawan
Tabletoys Indonesia, 2018
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30-45 minuti

Benvenuti nel mondo della ristorazione tradizionale di Jakarta in una battaglia all'ultimo cliente per ottenere fama, gloria ma soprattutto denaro; si tratta di un mondo di tagliagole in cui rubare le scorte agli avversari o rapire i clienti è all'ordine del giorno e la tensione è palpabile in ogni momento della partita; il tutto condito dalle succulente ricette tradizionali della cucina indonesiana.

Questo avrebbe potuto essere il gioco se fosse stato in mano a produttori esperti con un buon team di marketing alle spalle, e forse avrebbe anche potuto impostare una piccola campagna di *crowdfunding* su Kickstarter per ottenere i fondi necessari alla produzione e azzerare il rischio d'impresa; purtroppo l'esperienza dei nuovi produttori sud-est asiatici è molto limitata e la cosa si è ridotta ad un raffazzonato giochino che lascia parecchi dubbi sia nella struttura che nella realizzazione.

Si tratta di una serie di *draft* di ingredienti, con successiva acquisizione dei piatti da un mercato comune (spendendo gli ingredienti acquisiti); i piatti completati permettono di ottenere clienti che forniscono punti vittoria a fine partita o poteri speciali da utilizzare *una tantum* durante il gioco.

Tutto è altamente aleatorio, nulla è controllabile; i piatti vengono acquisiti in ordine di turno e quindi solo il primo ha la certezza di poter tramutare tutto il raccolto in portate; a fine partita può facilmente accadere che alcuni giocatori non abbiano a disposizione nemmeno dei piatti da acquistare; i poteri dei clienti variano da "-1 punto vittoria" a "ruba un cliente, ingrediente o un piatto a un avversario" a "4 punti vittoria". Sia dalla assoluta mancanza di controllo del gioco che dalla carenza di chiarezza nel regolamento (nonostante la semplicità riesce a lasciare un numero impressionante di dubbi e di lacune normative) è evidente l'inesperienza di autori ed editori.

Anche la valenza pubblicitaria del gioco si riduce a quasi nulla, visto che le ricette tradizionali indonesiane sono descritte solo in

termini di necessità di ingredienti per il gioco e non in termini culinari (cosa che avrebbe potuto dare una ragione aggiuntiva di esistenza al prodotto).

I materiali sono di livello basso per gli standard del mercato europeo ma non si discostano molto da certi prodotti del mercato asiatico (anche giapponese) visti in passato arrivare ad Essen alla ricerca di distribuzione per l'Europa; piacevoli i disegni caricaturali dei clienti mentre avrei apprezzato disegni più chiari per le pietanze, laddove lo stile "fumettoso" non rende chiaramente giustizia ai piatti.

È un po' un peccato perché l'idea di base poteva sicuramente essere sfruttata molto meglio e sarebbero bastati accorgimenti "banali" per qualunque editore con un minimo di esperienza per ottenere un prodotto piacevole e leggero vendibile anche in un mercato smalizzato come quello occidentale, magari ottenendo contemporaneamente l'effetto di pubblicizzare una cucina molto interessante e saporita (a volte anche troppo, per le abitudini europee).





Western Legends



di Hervé Lemaître
Kolossal Games, 2018
N. Giocatori: 2-6
Durata: 180 minuti

Western Legends è un classico gioco "di avventura": hai un personaggio, lo muovi in determinati luoghi e gli fai compiere determinate azioni, con personaggi, luoghi e azioni estremamente legate all'ambientazione, così di solito abbiamo giochi di avventura ambientati nel fantasy o nella fantascienza, oppure come in questo caso, un gioco di avventura ambientata nel far west. Western Legends è stato pubblicato con una campagna *Kickstarter* di successo avendo raccolto più di mezzo milione di dollari, che però non si è concretizzata in un prodotto di qualità eccelsa, infatti solo le miniature sono ben realizzate (anche se non sono direttamente associate ai personaggi, e ognuno si può scegliere quella che gli piace di più) mentre le carte e la plancia sono nella norma, e i segnalini di cartoncino piuttosto scadenti: finte fiches, segnalini delle ferite costantemente fuori posto, e una microscopica stella dello sceriffo per il primo

giocatore (in plastica o metallo avrebbe fatto sicuramente una migliore figura).

Il regolamento è lineare: nel proprio turno ogni giocatore esegue tre azioni da una corposa (e variegata) lista, ovvero si può raccogliere l'oro (pepite di plastica, ottenute attraverso il lancio di due dadoni), venderle in banca, rapinare la banca, portare il bestiame alla stazione, rubare il bestiame, comprare equipaggiamento, curarsi dal dottore, giocare a poker al saloon (una mano senza rilanci simile al *Texas hold 'em*), andare a caccia dei banditi, andare al cabaret (sì, come no... ora si chiama cabaret) e interagire con gli altri giocatori: sfidandoli a duello, oppure cercando di arrestarli o derubarli, a seconda del vostro "allineamento"; infatti ci si può porre dalla parte della legge, progredendo su una scala "Marshall", oppure ci si può dedicare al crimine, progredendo su una scala "Ricerca" (si fanno più punti, ma si viene braccati dallo sceriffo). Il sistema di combattimento è appropriato all'ambientazione: ogni giocatore sceglie segretamente una carta (da poker, con abilità speciali) dalla propria mano, e quella di valore più alto vince; e non si può mai venire eliminati dato che le ferite subite limitano solo il numero di carte che si possono tenere in mano alla fine del turno.

Una volta che un giocatore arriva al punteggio prestabilito all'inizio (che dipende dal tipo di partita scelta: breve, media, o lunga) si completa il round corrente, si gioca l'ultimo, e si aggiungono i punti finali, chi ne ha di più vince. I punti si ottengono in vari modi (vincendo duelli, vendendo pepite, scalando la classifica come Marshall o sopravvivendo come Ricerca, e così via).

Altre meccaniche danno più sostanza al tutto: le carte storia aggiungono obiettivi

pubblici (che quando vengono completati danno dei vantaggi), gli obiettivi personali (come regola opzionale) danno punti vittoria quando ogni personaggio completa i propri, l'equipaggiamento può venire migliorato (e dà punti vittoria, oltre ad avere un'abilità speciale) e in due giocatori si aggiunge "L'uomo in nero", che agisce secondo un mazzo di carte speciali (e serve per aggiungere un po' di "presenza" alla plancia).

Western Legends è un gioco tutto sommato dalla struttura classica, dall'ambientazione ottimamente implementata, con regole semplici ma che vanno applicate con attenzione, dato che le casistiche sono tante (e talvolta vanno applicate in modo differente, come la gestione dei pareggi in combattimento); c'è incidenza della fortuna, ma in questo tipo di giochi la si accetta senza problemi. L'unico problema è che c'è poca varietà nelle partite, dato che al massimo potete scegliere un personaggio differente (che però di differente ha solo l'abilità speciale e la dotazione iniziale), e sicuramente sono un po' pochi gli oggetti dell'equipaggiamento (solo tre armi, due cavalcature, e quattro oggetti), che oltre tutto non danno la sensazione di sviluppo del personaggio; da questo punto di vista è avvantaggiato chi ha partecipato al *Kickstarter*, dato che ha ricevuto due piccole espansioni con personaggi e soprattutto oggetti in più, ma mentre vi scrivo è in partenza una campagna *Kickstarter* per un'espansione "grande" con molti contenuti aggiuntivi (altra plancia, altre carte, e altri tipi di azione), che darà anche la possibilità di recuperare le altre espansioni e sperabilmente migliorare quei segnalini in cartoncino del gioco base. E ce ne è bisogno, dato che con *Red Dead Redemption 2* che spadroneggia sugli schermi, dobbiamo poter intavolare qualcosa di altrettanto epico.



Wildlands



di Martin Wallace
Osprey Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Wildlands è frutto della collaborazione tra la Osprey Games e Martin Wallace, autore che è tornato ad essere quanto mai prolifico in questo periodo: quasi in contemporanea ha pubblicato [Lincoln](#) e [AuZtralia](#). Si tratta di un gioco di schermaglie in ambientazione fantasy, dove fino a quattro bande rivali si fronteggiano per recuperare i cristalli del potere. Scelta una delle mappe disponibili, una rappresenta il classico dungeon e l'altra la città in rovina, con poche regole che le differenziano, ogni giocatore sceglie una fazione, con cinque differenti miniature per i personaggi, un mazzo di trenta carte azione, cinque cristalli nel proprio colore. Per vincere bisogna guadagnare cinque punti vittoria; si ottiene un punto eliminando un personaggio avversario, oppure raccogliendo una gemma nel proprio colore. In fase di setup si distribuiscono ai giocatori dieci carte numerate, ciascuna corrisponde ad un'area

della mappa: ogni giocatore ne sceglie cinque da tenere segrete (saranno le aree dove dislocare le proprie unità) e passa le altre cinque al giocatore alla sua sinistra che le utilizza subito per posizionare i propri cristalli sulla mappa. Nei turni di gioco il giocatore attivo deve svelare almeno una delle sue miniature, se ne ha ancora disponibili, rivelando una carta posizione, poi gioca quante carte azione vuole dalla sua mano (si parte con sette carte ad inizio partita) e ne ripesca un numero fisso di tre.

Le carte riportano una combinazione di personaggi e azioni possibili; le azioni sono le solite che ci si aspetta in questa tipologia di giochi (movimento, attacco corpo a corpo, attacco a distanza), alcune permettono di rispondere agli attacchi, infine ci sono delle carte che permettono azioni speciali come interrompere l'azione avversaria per interagire o pescare carte extra. Non ci sono elementi aleatori nelle azioni, in particolare i combattimenti sono deterministici, ogni miniatura ha un numero massimo di ferite da assorbire, dopodiché viene eliminata. Per raccogliere una gemma bisogna giocare tre carte con il simbolo del personaggio che si trova nell'area della gemma. Inutile dire che il gioco si basa sulla differenziazione delle

fazioni e dei personaggi, alcune fazioni saranno più favorite a seguire una strategia di combattimenti, altre meno.

Wildlands è un gioco con delle buone idee, che mirano all'apprezzabile tentativo di realizzare un gioco a metà tra uno skirmish e un dungeon crawler molto semplice, guidato dalle sole carte, e giocabile in più giocatori. Ha delle trovate geniali, che sono una chiara firma dell'autore, come la fase iniziale delle carte dove posizionare le proprie miniature e le gemme dell'avversario, che si rivela una delle scelte tattiche più importanti della partita. Il suo problema principale è di essere troppo semplice per un pubblico di giocatori esperti, da un lato, e con delle caratteristiche che lo rendono non immediato per un pubblico occasionale. Le azioni deterministiche possono spingere ad un approccio troppo da pianificazione, violando lo spirito di gioco di scontri, per quanto gli elementi aleatori siano presenti e anche incisivi, dato che la pesca delle carte può incidere molto. Io preferisco, comunque, approcciarlo come gioco leggero e consigliarlo ad un pubblico occasionale, in questa direzione, ma anche con i limiti evidenziati, può risultare piacevole e interessante.





Altre Impressioni

18Lilliput

Iago - Sono sempre stato convinto che il 18xx Light (come il Civ-Light) fosse una chimera; questo è il primo gioco che faccia vacillare questa mia certezza; un piacere per appassionati di ferroviari alla portata del "german gamer" medio.

MDM - 18Lilliput prosegue il lavoro iniziato da *American Rails* (ILSA#25): fondere la meccanica principe del moderno gioco alla tedesca (piazzamento lavoratori/selezione azioni), con i temi, i ritmi e alcune delle strutture tipiche dei ferroviari azionari. Il risultato è un buon compromesso, ricco di interazione (soprattutto sulla "mappa") senza risultare crudele.

Prometeo - Condensa l'esperienza di un 18xx in meno di tre ore, con una grafica moderna senza per questo essere confusionaria: una vera sorpresa, che riesce a rendere lo spirito (e la cattiveria...) dei ferroviari impegnativi in un gioco che si può intavolare tranquillamente in una serata.

Architects of the West Kingdom

Iago - Solido gioco di piazzamento lavoratori, snello e veloce ma non banale, anche se forse, un po' troppo pronò all'accanimento contro il "leader percepito" e quindi al kingmaking.

Chronicle of Crime

Peppe74 - È uno dei fenomeni ludici del momento, ma dopo averlo provato mi chiedo a cosa serva la parte "da gioco da tavolo" e, se non fosse stato meglio realizzarlo solo come un videogioco. Non sono del tutto allergico all'introduzione della tecnologia nei boardgame, ma i mix come questo mi convincono poco. Le storie, per quanto visto, sono ben ideate.



Coimbra

Iago - Piacevole gioco di gestione dadi, con trovate di ottimo livello; senza le finezze di *Pulsar 2849* (ILSA#48) ma decisamente ben congegnato.

Prometeo - Ennesimo titolo costruito attorno alla meccanica di gestione dadi. Ben fatto (niente da dire a proposito!) ma simile a tanti altri giochi.

Globe Twister

MDM - L'idea è semplice quanto geniale: adattare il gioco del 15, utilizzando un sistema di programmazione sequenziale. Data la sua natura, tende a suscitare opinioni discordanti, in quanto è a tutti gli effetti un solitario che richiede una serie di abilità (visualizzazione geometrica e capacità di ordinare nella giusta sequenza svariate istruzioni) il cui livello cambia in modo deciso da individuo a individuo.

Gùgōng

Iago - Un interessante mix di meccaniche (anche qui comunque forse un po' troppe), fresco e piacevole ma con qualche elemento aleatorio un po' troppo pesante.

MDM - Collezione di minigiochi collegati da una meccanica di selezione decisamente intrigante, ma che a volte vincola in maniera eccessiva le scelte del giocatore. Estremamente caotico al crescere del numero dei partecipanti, è caratterizzato da una interazione forte ma troppo spesso non intenzionale e quindi, di fatto, casuale.

Prometeo - Ottima realizzazione per un gioco che miscela meccaniche già note con interessanti variazioni. Per me uno dei titoli più interessanti di quest'anno.

Lincoln

MDM - Wallace torna a misurarsi con la creazione di un titolo asimmetrico da due giocatori, con ambientazione bellica, che utilizza mazzi di carte multifunzione. L'esperienza maturata col precedente *A Few Acres of Snow* (ILSA#13) lo ha portato a implementare un sistema che "disgrega" progressivamente i mazzi dei giocatori anziché assemblarli: insieme al sistema di "ritirata", queste meccaniche riescono a conferire la sensazione di oppressione e fatica tipica del conflitto in esame. Non chiarissimo (ma anche questa non è una novità) il regolamento.



Newton

Peppe74 - Newton si caratterizza per un setup estremamente variabile, come Teotihuacan di Tascini, ma in questo caso gli elementi di interazione sono veramente ridotti all'osso, riducendo il tutto a un gioco di programmazione quasi risolvibile a fissate condizioni iniziali. Al netto di queste personali considerazioni la configurazione che preferisco per questa tipologia di giochi è di giocarlo in solitario.

Railroad Ink

MDM - Il successo dei giochi *roll&write* è dovuto alla semplicità delle regole e alla trasportabilità; Railroad Ink ha dalla sua anche la varietà (data dalle espansioni) e la possibilità di accomodare al tavolo anche un numero importante di giocatori. Sostanzialmente è un puzzle game geometrico (e una buona capacità di visualizzazione spaziale è di non poco aiuto). A tutti gli effetti si concretizza in un'attività di solitario multigiocatore: niente è stato fatto per provare a modificare questa caratteristica (il che restituisce una sensazione di design non particolarmente moderno). Una buona offerta, solida ma che non si distingue per originalità.

Reykholt

Iago - Dopo anni di buio e di brutte copie di sé stesso Rosenberg torna a togliere invece che ad aggiungere, forse abbiamo ritrovato un grande autore.

MDM - Con Reykholt Uwe Rosenberg riprende il lavoro iniziato con **Nusfjord** (ILSA#49), ovvero distillare quelle meccaniche che lo hanno reso famoso, sfrondandole dai molteplici orpelli che appesantivano le sue

produzioni degli ultimi anni. Il risultato è un gioco pulito, essenziale, veloce, che riesce tuttavia a proporre dilemmi e scelte tutt'altro che banali.

Prometeo - Un piacevole (e decisamente inaspettato!) ritorno: un Rosenberg senza fronzoli e ornamenti, piacevole e essenziale.

Teotihuacan: City of Gods

Iago - Ancora una volta troppa carne al fuoco, come per Lacerda (che ricorda molto) dovrebbe essere chiaro che, a parità di eleganza, dieci meccaniche legate assieme non sono necessariamente meglio di cinque meccaniche ben amalgamate.

MDM - Il tanto atteso *sequel* di **Tzolk'in** (ILSA#19) si rivela (ovviamente) un titolo destinato ad un pubblico di giocatori assidui, amanti della ricerca del percorso migliore in un labirinto di opportunità. Benché costruito sulla classica struttura che prevede la conversione di risorse in punti vittoria, vede l'innesto di molteplici livelli di complessità e un intreccio fra svariati mini giochi. Il prezzo da pagare per tanta vastità strategica è un fase di gestione in alcuni casi fin troppo elaborata.

Peppe74 - È un gioco interessante e stimolante, un vero e proprio *brain burner* con importanti scelte sia tattiche che strategiche. Si avverte l'esigenza di una maggiore pulizia per alleggerire il gioco da alcune parti che sovraccaricano il gioco senza aggiungere profondità: un setup variabile che prende metà del regolamento, un'ergonomia non ottimale, alcune parti ridondanti nella costruzione della piramide. Nel complesso una bella prova, ma un gioco che poteva essere migliorato, a mio parere.

Prometeo - Costruito attorno ad una meccanica molto interessante (quella dell'invecchiamento del dado), purtroppo appesantita da minigiochi superflui... Un gioco discreto ma sicuramente un'occasione mancata.

TOKYO METRO

MDM - Interessante rielaborazione del classico gioco di manipolazione azionaria che include meccaniche di piazzamento lavoratori/scelta azioni, come accade per **American Rails** o **18Lilluput**. Rispetto ai titoli suddetti, TOKYO METRO introduce una serie di novità importanti (le compagnie non hanno cassa, tutte le spese sono a carico dei giocatori; pur non potendo vendere le azioni, è possibile svalutarle in modo consistente; la costruzione delle stazioni è legata al movimento di una propria pedina sulla plancia, che può utilizzare i mezzi di trasporto). Coraggiose le scelte di realizzazione, che consentono di comprimere tutto il materiale in una scatola di dimensioni ridottissime, a costo di rendere veramente scarsa l'ergonomia del gioco.

Underwater cities

MDM - Gli appassionati della meccanica di piazzamento lavoratori e delle combinazioni di molteplici poteri dati dall'attivazione di carte troveranno in questo titolo pane per i loro denti. Interessante nelle strategie e nelle possibili reazioni tattiche, è il candidato ideale al premio per il gioco del 2018 che massimizzi la paralisi da analisi: impensabile giocarlo in quattro, già molto lungo e faticoso in tre. Non esaltanti i materiali.

Peppe74 - Dopo il divorzio con la CGE Suchy propone un titolo assai diverso dalla sua precedente produzione, che verte soprattutto sulla gestione delle carte ed esalta prevalentemente gli aspetti tattici: un gioco interessante per le scelte che propone. In alcuni aspetti (qualità dei materiali) emergono le problematiche da nuovo editore (in pratica è un'autoproduzione), altri aspetti negativi che emergono alla prima partita, come l'eccessivo downtime per gli effetti concatenati delle azioni, si possono smorzare con l'esperienza ed evitando il numero massimo di giocatori al tavolo.





Dalla collezione di carte a quella di mazzi

C'è una dimensione che manca nella mia carriera di giocatore e, se da un lato devo rammaricarmi di non conoscere approfonditamente alcuni apprezzati capolavori, dall'altra posso rallegrarmene dati i "risvolti negativi". Sto parlando dei giochi di carte collezionabili; ho provato a fare qualche partita di prova a Magic: The Gathering o a Android: Netrunner con mazzi pre-costruiti, e ne ho apprezzato l'indubbio valore ludico. Tuttavia sono cosciente che per conoscere veramente questi giochi devi viverli e starci dentro, investendo una quota notevole di tempo e denaro. Da osservatore esterno, quale mi considero, ho sempre avuto interesse a conoscere i giocatori dei collezionabili, oltre che il gioco in sé: il loro approccio al "metagioco", la continua ricerca del mazzo invincibile.

Non meno interessante vedere come si muove l'editoria, che ha il nobile intento di massimizzare i profitti e plasmare i giocatori per finalizzare i suoi interessi. L'introduzione degli **LCG** (*Living Card Games*) presentato con l'intento di calmierare le spese, ha dimostrato di non essere in grado di sostenere un gioco per più di una manciata di anni (almeno nel formato classico *uno contro uno*).

Veniamo al fenomeno del momento, che è **KeyForge: Call of the Archons**; la firma è quella prestigiosa di *Richard Garfield* (l'autore di Magic: The Gathering, Android: Netrunner) localizzato in italiano da *Asterion Italia*. Da estraneo lascerò ad altri descriverlo nei dettagli, fermandomi alla superficie di come è strutturato il gioco. KeyForge è in commercio con una scatola base, che contiene il materiale per giocare, e dei mazzi espansione che hanno la peculiarità di essere unici, ovvero non potranno mai essere venduti due mazzi identici: per questo gli è stato coniato addosso il nuovo acronimo **UDG** (*Unique Deck Game*). Il gioco mette in campo 7 differenti casate e ogni mazzo è formato da 36 carte selezionate fra 3 casate differenti. Ha un dorso personalizzato che riporta il nome delle casate. Sono possibili più di 104 quadrilioni di mazzi; la speranza della **Fantasy Flight Games** sarà di venderli tutti, speriamo che nessuno aneli a comprarli tutti, un mazzo per smazzate occasionali confesso di averlo preso anche io.

Anche in questo caso il nuovo formato è stato presentato come antitetico al collezionismo, facendo leva sull'assenza di *deckbuilding* (i mazzi non si possono alterare in nessun modo) e dal principio che ogni mazzo ha le sue potenzialità da sfruttare (si fa fatica a bilanciare un gioco con 20 edifici diversi, figuriamoci 104 quadrilioni di mazzi generati da un algoritmo...). Non ci voleva molto a intuire che così non fosse e rapidamente se ne è avuta la dimostrazione pratica, con siti specializzati dove registrare i mazzi, statistiche e quotazioni differenziate in base ai successi: già si registrano cifre da "collezionismo". KeyForge ha risvegliato i "maniaci dei giochi di carte" assopiti da tempo ed è uno dei fenomeni ludici del momento, forse "il" fenomeno ludico. Sicuramente un altro colpo messo a segno dal genio di Garfield: per i giocatori si è passati dal collezionare le carte a collezionare i mazzi.



in fila per uno

Le migliori novità dello SPIEL18

...secondo BoardGameGeek

(dati aggiornati al 23/1/2019)

1	Architects of the West Kingdom di Shem Phillips, S.J. Macdonald Garphill Games, Fever Games, Renegade Game Studios, Schwerkraft-Verlag, 2018 Giocatori: 1-5 Categorie: City Building, Medieval. BGG rank: 185° (media 8,02 - 3060 voti)
2	Chronicles of Crime di David Cicurel Lucky Duck Games, 999 Games, Corax Games, Hobby World, Uplay.it edizioni, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Deduction, Murder/Mystery. BGG rank: 214° (media 8,16 - 2751 voti)
3	Teotihuacan: City of Gods di Daniele Tascini NSKN Games, Board&Dice, Giochix.it, Schwerkraft-Verlag, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Ancient. BGG rank: 238° (media 8,06 - 2394 voti)
4	Gùgōng di Andreas Steding Game Brewer, Ergo Ludo Editions, Games Factory, Tasty Minstrel Games, 2018 Giocatori: 1-5 Categorie: Civilization, Medieval, Travel. BGG rank: 542° (media 7,74 - 1851 voti)
5	Azul: Stained Glass of Sintra di Michael Kiesling Next Move Games, 2018 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy. BGG rank: 651° (media 7,64 - 1657 voti)
6	Underwater Cities di Vladimír Suchý Delicious Games, Arrakis Games, MINDOK, MS Edizioni, Rio Grande Games, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Card Game, City Building, Civilization, Industry/Manufacturing, Nautical, Science Fiction. BGG rank: 808° (media 8,01 - 927 voti)
7	Newton di Simone Luciani, Nestore Mangone Cranio Creations, CMON Limited, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Age of Reason, Travel. BGG rank: 819° (media 7,77 - 1069 voti)
8	AuZtralia di Martin Wallace SchilMil Games, Giochix.it, PHALANX, Schwerkraft-Verlag, Stronghold Games, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic, Exploration, Fantasy, Horror. BGG rank: 944° (media 7,69 - 1117 voti)
9	Between Two Castles of Mad King Ludwig di Matthew O'Malley, Ben Rosset Stonemaier Games, Feuerland Spiele, Ghenos Games, Matagot, PHALANX, 2018 Giocatori: 2-7 Categorie: City Building BGG rank: 1050° (media 7,59 - 974 voti)
10	Pandemic: Fall of Rome di Matt Leacock, Paolo Mori Asmodee Italia, Rebel, Z-Man Games, 2018 Giocatori: 1-5 Categorie: Ancient. BGG rank: 1063° (media 7,97 - 739 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

18Lilluput	Gnomopolis	A Pleasant Journey to Neko
Airship City	Gobi	Raiatea
Architetti del Regno Occidentale	Gùgōng	Railroad Ink
Athens	Itchy Monkey	Reef
Azul: Stained Glass of Sintra	Jurassic Snack	Reykholt
Blue Lagoon	Kero	Scarabya
The Boldest	Key Flow	Scorpius Freighter
Catalyst	King of Con	Spring Meadow
Chronicles of Crime	Layers	Swordcrafters
Coimbra	Lincoln	Symphony No.9
Crown of Emara	The Long Road	Tag City
Cryptocurrency	Magnastorm	Teotihuacan: City of Gods
Downforce	Nemeton	TOKYO METRO
East Indiaman	Newton	Trollfjord
Expacity	Orbis	Underwater Cities
Fairy Tile	Orbital	Vektorace
The Forgotten City	Pandemic: La Caduta di Roma	Verona Twist
Forum Trajanum	Pandoria	Waroong Wars
Forwarder of Xanadu	Papering Duel	Western Legends
Futuropia	Pax Emancipation	Wildlands
Ganymede	Penk!	
Globe Twister	Planet	