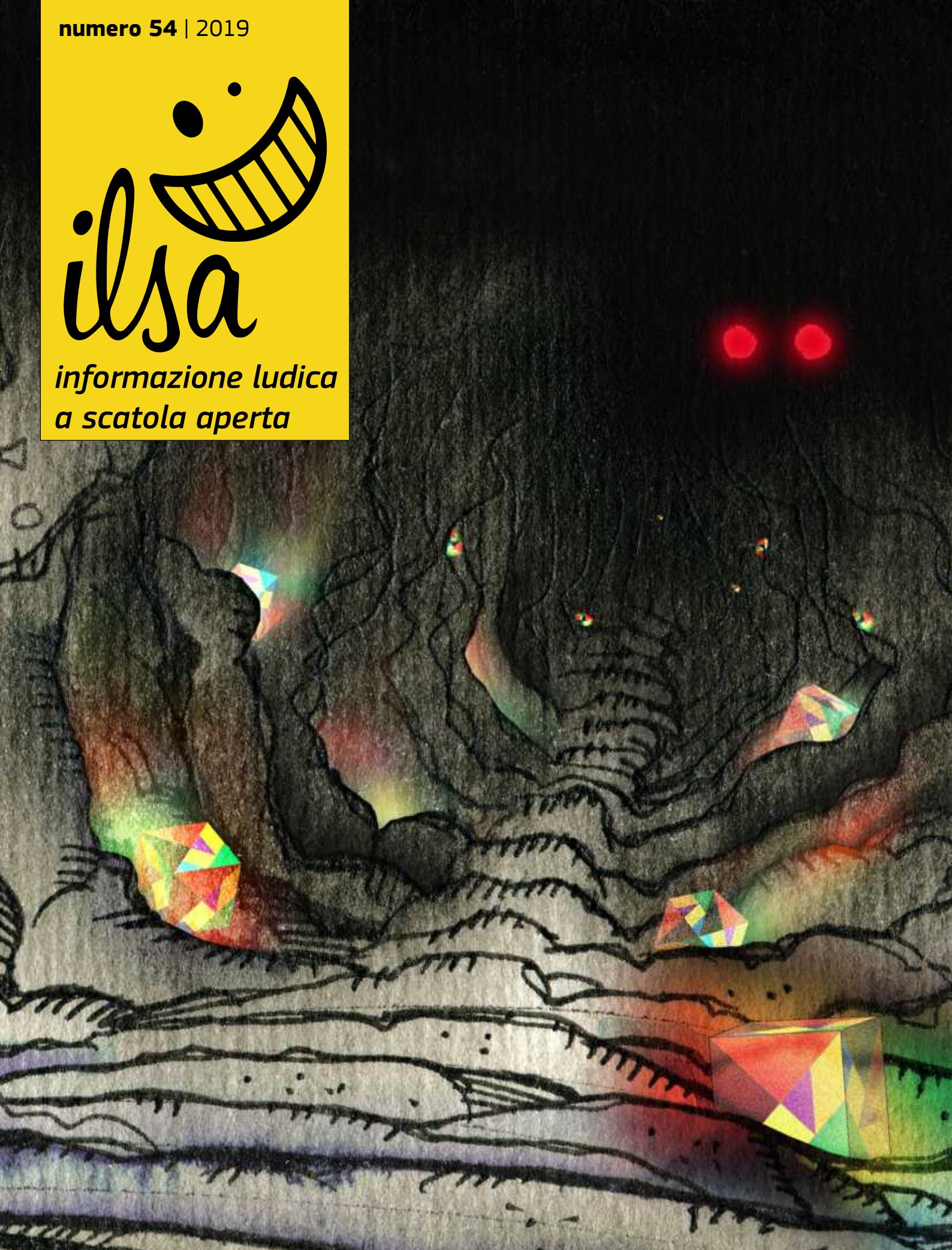


numero 54 | 2019



*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

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

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: Agzaroth - Marco Fregoso; Deiv - David Malagoni; iugal - Matteo Franceschet; 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



Il passato vicino

Cosa resta dopo cinque mesi

Questo numero presenta le nostre impressioni su altri cinquanta titoli facenti parte della selezione che abbiamo effettuato prima, dopo e durante l'edizione 2018 dell'Internationale Spieltage di Essen. Come sempre, abbiamo cercato di amalgamare titoli di provenienza e diffusione eterogenea, nel tentativo di fornire una panoramica su un'offerta che sta diventando sempre più variegata, nel tentativo di soddisfare le esigenze di un pubblico di utenti sempre più eterogeneo come gusti, provenienze ed esigenze.

Fanno bella mostra di sé titoli di larga diffusione (magari localizzati da poco in italiano e presentati all'edizione 2019 di PLAY - Festival del Gioco, conclusasi pochi giorni fa) accanto a giochi decisamente più di nicchia, così come giochi german dall'impianto classicissimo si affiancano a titoli che richiedono abilità decisamente differenti, come il pensiero laterale, la visualizzazione tridimensionale o la deduzione; giochi la cui evoluzione è affidata al continuo lancio di dadi condividono lo spazio con giochi astratti o a informazione completa.

Proprio la ricchezza di questo universo è ciò che lo rende affascinante agli occhi di molti di noi: l'opportunità di esplorare nuovi mondi, con nuove regole da rispettare, ma che offrono infinite possibilità di mettersi alla prova, trascorrere del tempo insieme e apprendere nuove abilità e informazioni divertendosi.

Mi auguro che questo numero vi aiuti ad orientarvi in questo meraviglioso universo, e non mi resta che lasciarvi proseguire con tutta tranquillità la sua lettura!

SOMMARIO

Prime impressioni

Alone	4
Atlantide	5
AuZtralia	6
Blackout: Hong Kong	7
Captains of the Gulf	9
La Casa di Pan di Zenzero	10
Ceylon	11
City Explorer (Kyoto/Tainan)	12
Counterfeiters	13
Cryptid	14
Cupcake Empire	15
Detective	16
Dice Settlers	17
Dungeon Duel	18
Fertility	19
Founders of Gloomhaven	20
Gizmos	21
Go Nuts for Donuts!	22
The Great City of Rome	23
Gunkimono	24
Hero Realms	25
High Score	26
Last Heroes	27
Lift Off	28
Lindisfarne	29
Lost Cities: Rivals	30
Mystical Seeds	31
Neom	32
New Corp Order	33
Off the Rails	34
Paperback	35
Papua	36
Pechvogel	37
Pulp Detective	38
Raccoon Tycoon	39
Radetzky: Milano 1848	40
Raids	41
Rise of Tribes	42
The River	43
Shadows: Amsterdam	44
Smartphone Inc.	45
Solenia	46
Star Scrappers: Cave-in	47
Tokyo Highway	48
TOKYO JUTAKU	49
Trapwords	50
Valparaíso	51
War Chest	52
Welcome to...	53

L'altro editoriale

Pearson, chi era costui?	54
--------------------------	----

In fila per uno

Le migliori nuove uscite del 2018	55
-----------------------------------	----



di Fabrizio "Linx" Aspesi

Alone



di Andrea Crespi, Lorenzo Silva
Horrible Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Il protagonista solitario di questo gioco si sveglia in una base spaziale, sperduto e smemorato ma con tre missioni da svolgere ben chiare in testa. Il suo scopo è in genere quello di eseguire qualcosa legato a due specifiche stanze, di cui deve prima trovare l'ubicazione all'interno dell'edificio di due piani. A contrastarlo, i rimanenti giocatori, che si coordinano nel piazzare e muovere dietro uno schermo le forze del male: alieni che sembrano usciti da libri di H.P. Lovecraft, sensibili alla luce, con tanto di cultisti umani a supporto.

Il gioco prevede un eroe con le classiche azioni (muovi, attacca, esplora, interagisci, cerca e il più originale localizza) fronteggiato da maligni avversari che potranno solo rispondere ad ogni sua singola azione tramite carte nella loro mano, coordinandosi senza parlare troppo, per non fornire indicazioni all'eroe. Avendo un limite di quattro cattivi per piano, i malvagi non

potranno creare eserciti di creature o grossi assembramenti, ma piuttosto dovranno cercare di infastidire l'eroe con continui agguati: balzando sulla sua tessera senza essere prima stati avvistati infliggeranno danni al suo self control che, quando azzerato assieme ai suoi punti vita, porterà alla sua morte e quindi alla vittoria dei malvagi.

Ben riprodotto è lo spaesamento dell'eroe, con tessere che vengono poste in gioco solo con azioni "esplorare" o la presenza di luce, ottenuta da oggetti o dal sistema d'illuminazione attivato da apposite centraline. La possibilità che un nemico sia proprio dietro l'angolo, pronto all'agguato, crea un elemento di costante tensione. Solo la spesa di limitata adrenalina che permette due azioni di fila permette di evitare tali agguati.

I combattimenti sono realizzati in modo molto tradizionale, con dadi speciali, ponendo però attenzione all'illuminazione (che fa colpire meglio gli eroi e peggio i mostri) e alle zone rese avverse da segnalini "pericolo" gestiti dagli alieni, che ne aumentano le abilità combattive oltre ad attivare cattivissime abilità secondarie sulle carte di chi li gestisce. La presenza di tali segnalini potrebbe far ben pesare le differenze

fra i vari mazzi di cui gli alieni dispongono... ma sono facilmente rimovibili dall'azione "esplorare", forse troppo forte (è quella che serve anche per "guardare" in una direzione), che finisce per appiattire un poco il gioco dei giocatori malvagi se (giustamente) utilizzata spesso dall'eroe.

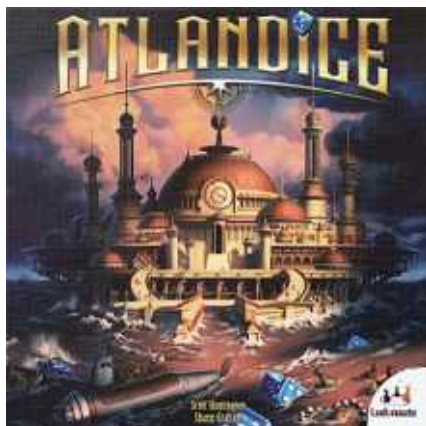
Ottima la gestione delle attrezzature, che forniscono nuove e potenti possibilità ma sono limitate da cariche nell'utilizzo. Tutte sono poi migliorabili, simulando assemblaggi artigianali, spendendo cariche da specifici altri oggetti.

Il gioco porta elementi di sicura originalità e interesse nel genere. Le regole sono fastidiosamente divise fra tre manuali ma facilmente spiegabili anche a giocatori non esperti. I giocatori esperti forse avrebbero preferito una maggiore differenziazione delle partite, che si affida più alla sfida mentale fra bene e male che alla varietà degli elementi di gioco: le missioni in fondo si differenziano solo per particolari secondari, mentre gli alieni non hanno abilità particolari. Solo l'eroe può contare sulla varietà dell'attrezzatura per ben differenziare il suo modo di gestire la partita. Molti giocatori infine troveranno il gioco a due preferibile per intensità e opportunità.





Atlandice



di Shaun Graham, Scott Huntington
Ludonaute, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-40 minuti

Mentre Atlantide inizia a sprofondare nelle acque, i suoi cittadini cercano di salvare i preziosi beni immagazzinati nelle varie strutture, solitamente accessibili attraverso cancelli i cui meccanismi, minati dall'imminente disastro, sono diventati decisamente imprevedibili nel loro funzionamento.

Ben fatti i materiali contenuti nella scatola: una plancia componibile con una sorta di orologio al suo centro, varie risorse realizzate con materiali fin troppo disomogenei (legno, plastica e cartone), una manciata di dadi e gettoni punti vittoria.

Una partita dura un numero imprecisato di round in cui i giocatori raccolgono cinque tipi di beni (gemme, libri, provviste, attrezzi e armi) da sei diverse zone, utilizzando un

lancio di dadi (effettuato all'inizio del round) per determinare quali saranno le aree accessibili (e per quante volte). A turno ognuno sceglie un dado (il cui valore identifica una delle sei zone), prende una delle risorse ivi presenti e poi utilizza l'abilità speciale ad essa associata. Quando un'area risulta completamente priva di risorse, vengono attribuiti punti secondo criteri di maggioranza del tipo di bene ad essa associato. Le risorse vengono quindi riposte nella zona appena valutata. Il round si conclude con l'avanzamento (in base all'ultimo dado rimasto in gioco) della lancetta dell'orologio che determina sia il criterio con cui viene distribuito un ulteriore premio in punti vittoria che la eventuale conclusione della partita. Il vincitore si determina semplicemente sommando i punti ottenuti durante il gioco.

Dopo l'acquisizione da parte di Asmodee e il conseguente ridimensionamento a studio di sviluppo, Ludonaute, diventata famosa grazie a titoli come *Yggdrasil* (ILSA#13), *Lewis & Clark* (ILSA#32) e *Colt Express* (ILSA#35), ha spostato la sua

produzione verso giochi leggeri e orientati ad un pubblico familiare o occasionale, come *CIV* (ILSA#50), *Oh Captain!* e *Nomads*. Atlandice rientra di diritto in questa categoria, proponendo un gioco con un obiettivo ben chiaro: racimolare il maggior numero di maggioranze, cercando di ostacolare nel contempo gli avversari, soprattutto attraverso l'utilizzo delle abilità speciali associate alle aree, che permettono da un lato di manipolare la plancia (spostando risorse o dadi), dall'altro di ottenere risorse aggiuntive (a patto di ottenere determinati risultati con un lancio di dado). Il risultato è un gioco riempitivo che si lascia giocare (complice una durata piuttosto contenuta) ma che non risulta convincente, né da un punto di vista tematico, né da quello di meccaniche: se l'idea di fornire abilità che permettano di "rimescolare" la plancia è buona, quella di fornire risorse extra in base al lancio di dado decisamente meno, vanificando spesso ogni velleità di programmazione che gli altri elementi del gioco sembrerebbero concedere.





AuZtralia



di Martin Wallace

SchilMil Games, Giochix.it, PHALANX,
Schwerkraft-Verlag, Stronghold
Games, 2018

N. Giocatori: 1-4

Durata: 30-120 minuti

Martin Wallace nel 2018 sforna ben tre giochi, tutti molto diversi e uno di questi è proprio AuZtralia, che riprende l'improbabile universo alternativo in cui i miti di Cthulhu hanno conquistato la Terra. Eccoci quindi ad esplorare e colonizzare il continente australiano infestato dai mostri più improbabili, in un'epoca a cavallo della Prima Guerra Mondiale.

Il gioco usa la time-track, per cui il turno tocca sempre a chi ha il gettone più indietro, o in cima alla pila, in caso di pareggio. Da notare che anche la fazione neutrale dei Grandi Antichi (manovrata dal gioco) ha un gettone proprio e può vincere la partita. La mappa descrive l'Australia divisa in esagoni di pianura, collina e deserto, con risorse e mostri distribuiti casualmente secondo un setup estremamente variabile.

Nel proprio turno il giocatore attivo esegue un'azione tra le disponibili, pagandone il prezzo in avanzamenti sul tracciato tempo e, se necessario, le dovute risorse. Ogni azione viene segnata con un cubo e se si vuole compiere un'azione già marcata, occorre pagare un prezioso pezzo d'oro. Esiste anche un'apposita azione che ripulisce la plancia dai cubi, rendendo tutte le azioni nuovamente disponibili. Le azioni permettono di estendere la propria rete ferroviaria, costruire fattorie lungo di essa (che danno risorse e punti vittoria), raccogliere le risorse raggiunte, costruire un esercito, partire per combattere i Grandi Antichi, arruolare personaggi con poteri speciali (sotto forma di carte), scambiare e ottenere le risorse che ci mancano al mercato.

I punti vittoria si ottengono con le citate fattorie, ma soprattutto uccidendo i mostri sulla mappa. Anche alcune carte personaggio forniscono bonus finali in base a diversi elementi di gioco. I Grandi Antichi sono mossi ogni turno tramite la pesca di alcune carte.



Vagabondano sulla mappa distruggendo le fattorie e, se riescono a distruggere la base di un giocatore, la partita termina immediatamente e si va a contare i punti.

La caratteristica principale del gioco sta nel sistema di combattimento, che sfrutta una meccanica di push-your-luck. I giocatori costruiscono un esercito composto da unità di diverso tipo, nella quantità che vogliono (pagandone ovviamente il costo). Ogni unità ha diverse probabilità di infliggere/subire ferite nei confronti dei vari generi di Grandi Antichi. Quando se ne combatte uno, si pescano carte da un mazzo che ci dice se e quanto feriamo/siamo feriti. È sempre possibile ritirarsi, ma le ferite inflitte rimangono sull'Antico e un altro giocatore potrebbe approfittarne per ucciderlo e soffiarci una parte dei punti vittoria che il suo cadavere fornisce.

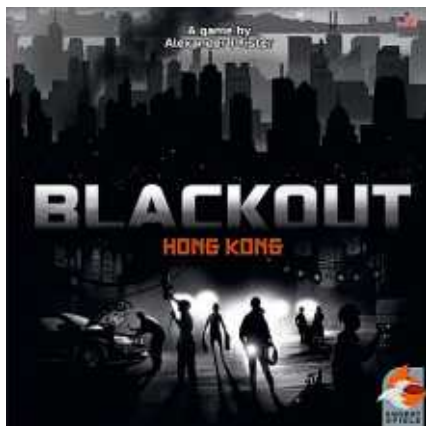
Va subito detto che la difficoltà è parecchio variabile in AuZtralia, un po' per il setup mai fisso, un po' in base al numero dei giocatori, visto che i nemici in gioco sono sempre gli stessi. A tutto questo si aggiunge la parte casuale del gioco, con la pesca della carte sia per i movimenti dei nemici, che per i combattimenti.

A questo proposito va apprezzato l'autore per aver inserito questo tipo di meccanica, di solito associata a filler o family, in un gestionale di stampo europeo in piena regola. Wallace non perde mai la voglia di osare e sperimentare, anche quando magari le cose non gli riescono poi molto bene.

Quella che invece può apparire a prima vista come una componente da falso collaborativo (aiutarsi a sconfiggere i Grandi Antichi), non è in realtà per nulla accentuata: vai contro i mostri non tanto perché possono vincere, quanto perché sono la maggior fonte di punti nel gioco. In conclusione un buon gioco, originale nel mix, non certo indimenticabile.



Blackout: Hong Kong



di Alexander Pfister
*Eggertspiele, Cranio Creations,
Pegasus Spiele, 2018*
N. Giocatori: 1-4
Durata: 75-150 minuti

Tra i giochi destinati ai giocatori più navigati, *Blackout: Hong Kong*, della Eggertspiele, è stato certamente una delle novità più attese della scorsa SPIEL di Essen, sia per merito della fama consolidata dell'editore tedesco ma ancor di più per il suo autore: Alexander Pfister. L'autore austriaco negli ultimi anni si è particolarmente distinto per aver progettato giochi che sono sempre stati accolti con favore dalla comunità dei giocatori: tanto per citarne alcuni, *Mombasa* (ILSA#36) e *Great Western Trail* (ILSA#42) ma anche *Händler der Karibik / Port Royal* (ILSA#25) e *Oh My Goods!* (ILSA#39).

In *Blackout: Hong Kong* i giocatori devono affrontare una situazione di emergenza: al loro risveglio l'intera città è priva di elettricità e sta lentamente scivolando nel caos.

Durante la partita i giocatori, con l'aiuto di volontari e specialisti, faranno il possibile per mettere al sicuro quanti più distretti possibili, occupando i centri di crisi dislocati sulla mappa. Per farlo dovranno garantire rifornimenti di beni considerati primari in questa situazione di emergenza: cibo, acqua ma anche kit di pronto soccorso, carburante, utensili e batterie.

Sono principalmente due i meccanismi che si compenetrano nel gioco, il primo è strettamente legato alla gestione della mano di carte, il secondo riguarda il controllo delle aree sul tabellone che rappresenta la città, organizzata in 16 distretti.

I distretti sono delimitati da poligoni irregolari ai cui vertici sono disegnati i

posti destinati ai centri di crisi posati dai giocatori. La quantità di vertici, da 3 a 7, determina anche il punteggio offerto al giocatore che sarà in grado di collocare un proprio centro di crisi su ciascuno di essi. Completare un distretto permette anche di collocare all'interno un proprio segnalino Distretto Sicuro; ogni distretto sicuro garantisce al giocatore azioni aggiuntive da sfruttare al ripristino della mano di carte.

Le carte sono appunto il mezzo che i giocatori hanno per svolgere le azioni. Quelle che finiscono nella mano del giocatore esistono in due versioni: volontari e specialisti. I primi permettono di ottenere risorse, i secondi di effettuare azioni speciali come convertire risorse e ottenere soldi o punti. I giocatori cominciano la





partita con un mazzo assortito in modo uguale ma, durante la partita, possono acquistare nuove carte per potenziare il proprio mazzo orientandolo verso la strategia desiderata. Di base i giocatori possono effettuare fino a tre azioni nel turno, giocando 3 carte che restano sul tavolo organizzate in tre pile che non possono essere raccolte fino a quando il giocatore non decida di ripristinare la propria mano. A quel punto solo la pila con il maggior numero di carte potrà essere raccolta per reintegrare la mano del giocatore. Questo sistema inserisce nel gioco un ulteriore livello di dilemma, il giocatore non dovrà solo limitarsi a decidere quali siano le carte migliori da giocare ma anche quale sia il posto migliore in cui giocarle in funzione dei turni che progetta per il futuro, ossia quando potrà riprendere in mano alcune delle carte giocate.

La sequenza di gioco, in otto fasi, è piuttosto slegata dall'ambientazione ma è ricorsiva e ben supportata dal comparto grafico, bastano quindi pochi turni per comprendere quali possano essere i risvolti di ciascuna azione, molti di più ne serviranno invece per capire cosa sia davvero vantaggioso fare tra le opzioni offerte, che si distinguono principalmente in due possibili direzioni strategiche: mettere al sicuro distretti o realizzare carte obiettivo che offrono punti.

I giocatori più navigati non faticeranno a cogliere le enormi somiglianze tra questo titolo e un altro gioco precedente di Pfister, Mombasa (Eggertspiele, 2017). Assodato quindi che non è l'innovazione a rendere interessante Blackout: Hong Kong, va comunque detto che è capace di offrire una sfida interessante in cui non mancano elementi di casualità (nella disponibilità

delle risorse) che costringono i giocatori a elaborare più di un piano di emergenza per districarsi nel buio della città, facilmente messo in risalto dalla grafica di Chris Quilliams, più apprezzabile sulle illustrazioni delle carte che sul tabellone, quasi completamente nero.

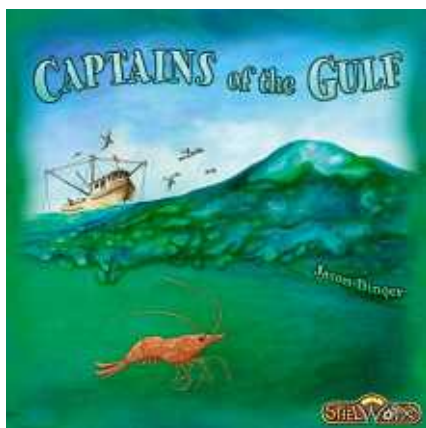
Il debole legame con l'ambientazione lo rende certamente più apprezzabile ai giocatori in cerca di una sfida cerebrale più che a quelli in cerca di un'esperienza immersiva. I primi però rischiano di non trovarci sufficiente innovazione.

Interessante la possibilità di giocarlo con una modalità campagna, organizzata in cinque capitoli. Presente anche una variante per il gioco in solitario. Cranio Creations ha annunciato la localizzazione in lingua italiana.

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



Captains of the Gulf



di Jason Dinger
Spielworxx, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75-120 minuti

Come spesso è accaduto con edizioni precedenti dei giochi della Spielworxx, *Captains of the Gulf*, di Jason Dinger, ha fatto solo una timida apparizione alla SPIEL di Essen perché prodotto in pochissime copie, quasi tutte vendute con i preordini prima della fiera. Se da una parte il merito di questo repentino esaurimento è dovuto al numero esiguo di copie prodotte, dall'altra ha certamente contribuito la fama dell'editore, che da anni produce giochi dichiaratamente rivolti a un pubblico di giocatori appassionati, che non si tirano indietro davanti a sfide impegnative.

I giocatori navigano nelle acque del Golfo del Messico dove pescano granchi, gamberi e ostriche, che poi rivendono ai mercati di tre città portuali. Il successo è determinato dalla ricchezza finale e buona parte delle scelte strategiche si concentrano sul

tempismo con cui reinvestire i guadagni in migliorie del proprio natante, in modo da ottenerne un vero vantaggio entro la fine della partita, che dura esattamente otto round.

Captains of the Gulf è un concentrato di idee ben conosciute, incastrate tra loro in modo funzionale. Le possibili azioni sono raccolte su una ruota a spicchi sulla quale si muovono le pedine dei giocatori per attivarle. Il numero di movimenti consentito è limitato ma alle prime partite questo non sembra essere un problema, anzi, l'impressione è che le tappe sulla ruota siano quasi obbligate. Solo quando si prende dimestichezza si riesce ad apprezzare la possibilità di procedere più speditamente, saltando delle tappe, sostituite magari da azioni speciali attivabili in aggiunta al movimento sulla rotella, forzando così il ritmo della partita.

Proprio queste azioni speciali, e il tempismo con cui possono essere sfruttate, sono determinanti per la vittoria.

Un'altra soluzione ben conosciuta è quella delle carte multifunzione. Ogni giocatore ha una mano di carte e ciascuna può essere utilizzata in uno dei quattro modi possibili: come licenza di pesca (che regola la quantità e la tipologia di pesce che può essere pescato e trasportato), come miglioramento della barca, come miglioramento dell'equipaggio e infine per "pagare" l'azione di pesca in ragione della quantità e della tipologia che si intende raccogliere.

Sul tabellone, oltre alla ruota delle azioni e a due tracciati utilizzati per annotare il

successo nelle vendite in ciascuna delle tre città portuali, c'è il Golfo del Messico, disegnato su una mappa a griglia esagonale sulla quale si muovono le barche dei giocatori. Sebbene l'immagine sulla scatola sia poco affascinante, l'impianto artistico è nel complesso apprezzabile. Negativo invece il giudizio sulle scelte ergonomiche e iconografiche. Il tabellone, sovradimensionato, è carente di alcune informazioni che sarebbero state un utile ausilio di gioco (come i punteggi finali per la posizione sui tracciati dei mercati). L'iconografia è fuorviante e almeno in un caso utilizza lo stesso simbolo per descrivere azioni leggermente diverse. Considerando che l'editore, con i suoi giochi, si rivolge da sempre a un pubblico di giocatori assidui (e quindi esigenti), questi dettagli appaiono come veri e propri difetti nella progettazione.





La Casa di Pan di Zenzero



di Phil Walker-Harding
Lookout Games, Asmodee Italia,
2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-45 minuti

Che fatica essere la strega delle favole! Impiegare giornate per costruire la propria casa di pan di zenzero, per poi vederla distrutta dalla prima coppia di adolescenti che passa di lì per caso! Finalmente è arrivato il momento di vendicarsi, e intrappolare tutti quegli odiosi personaggi delle favole, sfruttando proprio la loro gola per farli cadere in trappola.

Buoni i materiali contenuti nella scatola (solo cartotecnica): quattro plance giocatori, spesse tessere tipo domino (composte dalla giustapposizione di due elementi quadrati), vari segnalini e due mazzi di carte (personaggi e obiettivi).

Una partita dura quindici round, in cui a turno i giocatori aggiungono al proprio edificio una tessera, seguendo alcune semplici regole: la tessera deve stare

all'interno dei confini segnati sulla plancia (un quadrato composto da nove caselle), deve essere appoggiata su due tessere differenti, deve essere in piano (è possibile utilizzare uno o più segnalini scala per rendere uguale l'altezza dei due punti di appoggio). Il giocatore esegue quindi le azioni corrispondenti ai simboli che sono stati coperti dal piazzamento (se sono uguali, esegue l'azione tre volte invece di due): è possibile acquisire uno di quattro tipi diversi di pan di zenzero, scambiare un tipo con un altro, ottenere nuovi gettoni scala, prenotare dall'espositore comune una delle quattro carte personaggio. Quindi il turno procede con la fase di cattura (opzionale), in cui il giocatore scarta quantità e tipi di pan di zenzero indicati sulle carte personaggio che intende intrappolare (dall'espositore generale o dal proprio spazio di prenotazione); ottenendo punti vittoria e una tessera jolly quadrata (da piazzare subito), che permetterà di scegliere una delle possibili azioni a piacere una volta coperta. Infine, ogni volta che un giocatore completa uno dei primi tre piani della sua casa, può scegliere uno degli obiettivi rivelati all'inizio della partita, che forniscono punti alla fine del gioco secondo vari criteri.

La partita si conclude alla fine del quindicesimo piazzamento: oltre ai punti per i personaggi e gli obiettivi, il pan di zenzero avanzato fornisce punti in ragione di uno ogni due.

La Casa di Pan di Zenzero mescola meccaniche di piazzamento tessere, collezione di set e creazione di pattern, impacchettando il tutto in un prodotto che è decisamente destinato ad un pubblico familiare e occasionale sia per quanto riguarda il tema (in verità non particolarmente aderente alle meccaniche) che la complessità (anche se il regolamento non risulta particolarmente fluido). L'aleatorietà è consistente, e l'interazione fra i giocatori si concretizza solo in fase di cattura dei personaggi e nella corsa ai bonus: per il resto, si tratta di un puzzle quasi solitario, in cui i giocatori devono ottimizzare la disposizione delle proprie tessere (sfruttando la conoscenza esatta delle tessere a propria disposizione, dato che ogni giocatore ha il suo mazzo e il suo espositore delle tessere). Estremamente contenuto nella durata, piacevole da giocare, ma decisamente non indimenticabile.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Ceylon



di Chris Zinsli, Suzanne Zinsli
Ludonova, Tesla Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Forse non tutti sanno che l'isola di Ceylon, ora nota come Sri Lanka, un tempo fondava la propria economia sulla coltivazione del caffè. A fine '800 però una devastante epidemia ne distrusse tutte le piantagioni, causando una profonda crisi. È proprio in questo periodo storico che è stato ambientato il gioco Ceylon, presentato a Essen '18 dall'editore spagnolo Ludonova.

Scatola quadrata, grafica curata e accattivante, materiali di qualità, meccaniche lineari, spiegazione semplice e durata contenuta, sono queste le caratteristiche che spiccano maggiormente e aiutano ad inquadrare subito il gioco. Un titolo alla portata anche di un pubblico meno esperto, che può riuscire a giocarlo con buone soddisfazioni.

In Ceylon i giocatori, ambiziosi imprenditori che tentano la strada della produzione del tè,

impostano la propria strategia attraverso l'uso di carte azione, vero motore del gioco. Su ogni carta sono raffigurate due delle cinque azioni disponibili, che rappresentano le fasi della produzione del tè: fondare nuove piantagioni, raccogliere le foglie, soddisfare contratti commerciali, sviluppare tecnologie e ingraziarsi i consiglieri locali. Il turno è semplice, si gioca una carta da una mano di tre, si esegue una delle due azioni rappresentate e si reintegra la mano pescando una nuova carta. Delle due azioni rappresentate sulla carta ambivalente, quella non eseguita è subito offerta ai giocatori non attivi che possono eseguirla fuori turno. Una soluzione molto interessante e cruciale, che alimenta il dilemma sulla scelta dell'azione in quanto deve tenere in considerazione i propri interessi ma anche i vantaggi offerti agli avversari. In questo modo, inoltre, prende forma uno degli aspetti più apprezzabili di questo gioco: l'assenza di attesa durante i turni degli avversari.

Sulle carte azione sono inoltre sempre disponibili anche due azioni base, muovere il proprio coltivatore e guadagnare monete, che rappresentano due ulteriori opportunità qualora non si riescano a sfruttare le azioni principali.

Il gioco si svolge su un tabellone con mappa esagonata e tridimensionale. Sulla mappa i

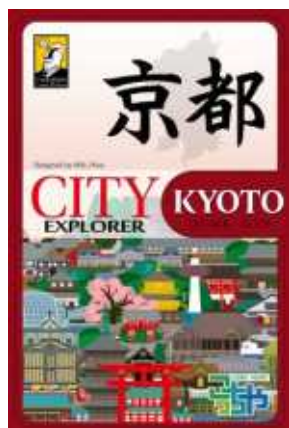
giocatori si muovono nei quattro distretti dell'isola e piantano le proprie coltivazioni che, a seconda del livello, producono tre tipologie di tè. Dalle proprie piantagioni, ma anche da quelle degli avversari pagando un obolo, è possibile raccogliere le varietà necessarie a soddisfare i contratti commerciali disponibili, sfruttando anche la tecnologia, ovvero la possibilità di effettuare turni extra, o i favori dei consiglieri. I contratti ottenuti vengono subito trasformati in punti oppure in soldi, utili per pagare le azioni e sempre scarsi. Quando uno dei giocatori costruisce la sua ultima piantagione oppure prende l'ultima carta azione dal mazzo, si innesca la fine della partita. Vengono quindi premiate maggioranze di vario tipo come l'occupazione dei distretti con proprie piantagioni o il livello di tecnologia, o la quantità di soldi avanzati, oltre che l'assortimento dei contratti soddisfatti.

Sebbene questo titolo sia passato un po' in sordina, si è comunque ritagliato una fetta interessante di pubblico, che ne ha apprezzato la qualità, l'accuratezza e la sua semplice originalità. A testimonianza di questo valore, anche l'interesse dimostrato dalla neonata casa editrice Tesla Games che ha già annunciato l'intenzione di curarne un'edizione tutta italiana.





City Explorer (Kyoto/Tainan)



di Yuo
Moaideas Game Design, 2017
N. Giocatori: 2-5
Durata: 5-10 minuti

Composti da un mazzo di trentasei carte (di cui una funge da segnalino primo giocatore), i titoli della serie City Explorer calano i giocatori nel ruolo di turisti che devono progettare la loro visita della città (Kyoto o Tainan) in modo più efficiente possibile; a tale proposito dovranno tenere conto sia del tipo di monumento che di altre caratteristiche ad esso associato, come la popolarità, l'esoticità o il fatto di essere iconico.

La partita inizia disponendo le carte a faccia coperta su una griglia rettangolare le cui dimensioni dipendono dal numero di giocatori. Vengono quindi scoperte alcune carte (una intera colonna più un'ulteriore carta per ciascun giocatore) e la partita ha inizio. In ogni round il primo giocatore rivela due carte della griglia che siano fra loro verticalmente adiacenti. Quindi, in ordine di turno, ogni giocatore sceglie se:

- informarsi sui luoghi da visitare, ovvero

eseguire due azioni (anche ripetute) scelte fra guardare segretamente una carta ancora coperta (e rimetterla a faccia in giù sulla griglia) oppure far scorrere (verso l'alto o il basso) le carte di una colonna, come se fossero su un nastro circolare;

- partire per il viaggio, ovvero prendere una delle righe di carte, concludendo la propria partita.

Il round si conclude passando in senso orario la carta primo giocatore.

Il gioco procede finché tutti non sono partiti o non sono state scoperte tutte le carte (e in tal caso chi non ha ancora un piano di viaggio viene automaticamente eliminato); si procede alla valutazione, che attribuisce punti per la maggioranza in ciascuno dei cinque tipi di luoghi (che hanno cardinalità diverse), usando l'iconicità per risolvere eventuali pareggi, per il possesso di luoghi popolari e per la composizione di set di tre monumenti esotici. Un ulteriore bonus è dato a chi possiede almeno un luogo per tipo.

Semplice cocktail di abilità mnemoniche e gestione del rischio, dalla durata brevissima, i due City Explorer sono una sorta di non-giochi che permettono di spendere cinque minuti in compagnia. Fragili se giocati in più di tre giocatori, probabilmente danno il meglio in due,



di Yuo
Moaideas Game Design, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 5-10 minuti

quando i partecipanti continuano ad agire finché non hanno preso due file distinte di carte, di cui sommano i punteggi. Divertente l'idea di base, ben organizzata, con tanto di semplici informazioni su ciascuno dei luoghi interessati e una rudimentale mappa della città sul retro del regolamento che ne illustra la collocazione. Una sorta di cartolina per far conoscere le due città al mondo dei giocatori da tavolo più che un gioco vero e proprio.





Counterfeiters



di Olivier Bourgeois
Quined Games, 3 Emme Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 35 minuti

Il mondo animale è un mondo duro, e dominato dalla legge del più forte. E nessuno è più forte del padrino. A grandi linee questa è la premessa di Counterfeiters, gioco presentato allo SPIEL'18, dove i giocatori vestiranno i panni di animali antropomorfi malavitosi dediti alla produzione di banconote false.

All'atto pratico ci troviamo davanti ad un gioco di piazzamento lavoratori molto semplice. Ogni giocatore inizia la partita con tre "scagnozzi" - i lavoratori - uno schermo per nascondere il proprio denaro e due carte, una stampante di banconote e un elemento di stampa tra i tre esistenti (carta, inchiostro,

filigrana). A turno ogni giocatore può piazzare un proprio scagnozzo sul tabellone per eseguire una tra varie azioni, le quali permetteranno di acquistare nuove carte (utili a aumentare la quantità di denaro falso prodotto o la qualità di quest'ultimo), produrre banconote false (di qualità scarsa, buona o ottima dipendentemente da quanti elementi di stampa si possiede) o smerciare le banconote false per convertirle in banconote vere. L'ultima azione permette al giocatore che la effettua di volare in un paradiso fiscale per trasferire il proprio denaro sul proprio conto *offshore*, ovvero una busta personale che di fatto renderà il denaro del giocatore inaccessibile per il resto della partita. Ovviamente alla fine della partita sarà eletto vincitore chi ha più denaro reale.

La particolarità del gioco sta nel tracciato della polizia: determinate azioni faranno avanzare il sospetto e di conseguenza la pedina sul tracciato, che al raggiungimento di determinate caselle avrà degli effetti; primo fra tutti la necessità di ricorrere al padrino per farsi proteggere, cosa che costerà a ogni

giocatore la metà del denaro reale posseduto dietro lo schermo. Inoltre progressivamente il tracciato del sospetto renderà inutilizzabile le qualità peggiori di denaro falso, mentre la fine della partita si verifica quando il poliziotto arriva alla fine del percorso.

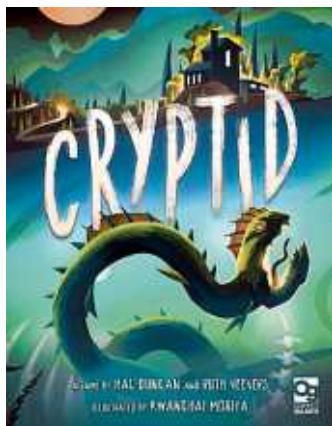
Ci troviamo davanti a un gioco che è e vuole essere un riempitivo semplice e immediato di breve durata. Una nota di merito va assolutamente fatta per i materiali di pregio assoluto, soprattutto se rapportati al prezzo esiguo del gioco. La scalabilità è ottima grazie ad un tabellone a doppia faccia con un lato dedicato esclusivamente al gioco di coppia, scelta sicuramente apprezzabile e preferibile al classico giocatore fantasma con pedine neutrali a coprire azioni; nonostante tutto, la configurazione dove brilla di più è con il massimo numero di giocatori. Come già detto il gioco è lineare e fin da subito si capisce come far soldi, ma il vero cuore del gioco sta nel gestire il tracciato del sospetto cercando di scatenare gli eventi per favorire il nostro gioco, o meglio svantaggiare gli avversari. Per esempio far arrivare il padrino quando si è speso tutto il denaro reale o quando un avversario lo ha appena ottenuto è sempre una scelta ottimale. Il gioco si presta a una lettura principalmente tattica, l'ho trovato un prodotto ben fatto con materiali di pregio, senza particolari spunti innovativi - se non forse nella tematica - ma che scorre bene e rapidamente, un buon gioco proponibile a chiunque.





di Matteo "iugal" Franceschet

Cryptid



di Hal Duncan, Ruth Veevers
Osprey Games, Playagame Edizioni,
2018

N. Giocatori: 3-5

Durata: 30-50 minuti

In Cryptid i giocatori sono un gruppo di criptozoologi che cercano di scoprire dove si nasconde la misteriosa creatura chiamata Cryptid; il vincitore sarà chi, incrociando correttamente l'indizio in suo possesso con le informazioni dedotte durante la partita, indicherà il luogo esatto dove si trova la creatura.

Cryptid si gioca su una mappa modulare esagonata, assemblata secondo la carta preparazione estratta a inizio partita (oppure collegandosi all'interfaccia online). I sei pezzi della mappa mostrano cinque tipi di terreno, con alcune aree abitate da puma e orsi. Alcuni esagoni potranno contenere strutture; ce ne sono di due tipi, stele di pietra e baracche abbandonate, rappresentate da altrettante pedine di legno in quattro colori, per un totale di otto strutture (se ne usano solo sei in modalità base).

Completano i componenti la dotazione personale dei giocatori, composta da cubi e dischi in legno e un libro di indizi ciascuno, assegnato sulla base della carta iniziale. Materiali e grafica essenziali, ma funzionali, se si esclude una certa somiglianza tra verde e azzurro delle pedine, problema corretto nella versione italiana.

A seconda del numero di giocatori, ognuno riceve un libro degli indizi tra quelli previsti sulla carta iniziale. In base al numero associato ogni giocatore sarà a conoscenza di un indizio che rivela quale non è l'habitat del Cryptid. Per completare il setup tutti dovranno posizionare due cubi su spazi del tabellone dove, secondo il loro indizio, non c'è la creatura.

Nel proprio turno un giocatore deve scegliere una tra due possibili azioni:

- **interrogatorio**: piazzando il pedone su uno spazio qualsiasi si chiede a un preciso giocatore: "questo è un possibile habitat del Cryptid?". Quel giocatore in base al suo indizio posiziona nell'esagono un disco se la risposta è positiva, oppure un cubo se la risposta è negativa.
- **ricerca**: piazzando il pedone su uno spazio corretto in base al proprio indizio si afferma: "secondo me il Cryptid è qui!". Subito si piazza anche un proprio disco, poi rispondono in senso orario gli avversari, sulla base del loro indizio.

Se tutti piazzano dischi (risposta affermativa) il Cryptid era proprio lì e la partita è vinta. Se piazzano cubo (risposta negativa) la ricerca e il turno terminano subito.

Se l'esito di entrambe le mosse comporta risposta negativa, sarà anche il giocatore di turno a dover posizionare un suo cubo in un esagono vuoto dove, sempre secondo il suo indizio, non c'è la creatura.

Cryptid è davvero tutto qui. Sembra che la coppia di autori, al loro esordio, siano riusciti nell'impresa di "scoprire l'acqua calda". E quando succede (la mente torna a **Codenames** - [ILSA#36](#) - altro deduttivo di successo) l'odore è di classico. Il gioco può soffrire di un unico problema: se un giocatore sbaglia a intendere il suo indizio la partita va a monte. Ma quando succede, la si considera senza malumori una partita di prova, e se ne ricomincia in pochi secondi un'altra.

Titolo stimolante e semplice che, con quel tocco di ambiguità tra bluff e mosse imprevedibili, si fa intavolare volentieri, anche per più rivincite di fila. Il gioco ha un'anima matematica, alcuni potrebbero dire "fredda", anche nelle scelte grafiche, ma ci penseranno i giocatori a scaldare il tavolo.

Un titolo davvero adatto a tutti, tra le sorprese di quest'annata ludica.





Cupcake Empire



di Al Leduc, Yves Tourigny
Ludonova, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

Vera e propria mania della pasticceria moderna, i cupcake sono talmente richiesti in città da invogliare i giocatori a trasformare la propria attività in una catena espressamente dedicata a tali dessert: partendo da una piccola pasticceria e qualche impiegato, incrementeranno sia la propria produzione che le vendite.

Buoni i materiali, fra cui spiccano i grandi dadi dalla finitura opaca e colori pastello. La plancia principale ritrae la città, con i possibili acquirenti i cui colori dei vestiti indicano le preferenze di gusti dei dolcetti, mentre le plance personali rappresentano le proprie pasticcerie, dove sono rappresentate le cinque azioni base (cinque colonne, su cui andranno piazzati i dadi - i vostri dipendenti).

Il gioco è strutturato come una corsa: il primo giocatore che arriva a settanta punti

innesca la fine della partita, e il vincitore viene determinato dopo che tutti hanno giocato lo stesso numero di turni.

Durante il loro turno i giocatori selezionano una delle cinque azioni base: realizzando le basi dei cupcake e preparandone le decorazioni potranno ideare nuove ricette (aumentando l'indice di produzione) che soddisfino le richieste dei meeple disposti sulla plancia (i colori degli abiti indicano le preferenze di gusti!); aprendo un negozio in un quartiere potranno venderli ai suoi abitanti; vendendo cupcake aumenteranno il loro gettito economico alla fine del turno; assumendo personale/espandendo il business avranno più dadi e maggiore flessibilità. A seconda del numero e del colore dei dadi presenti sulla colonna selezionata, l'azione verrà eseguita con maggiore o minore efficienza. Il turno si conclude rilanciando i dadi presenti sulla colonna appena utilizzata e distribuendoli nelle varie colonne in base al valore ottenuto.

Per rendere più flessibili e interessanti le scelte il gioco permette di manipolare il valore dei dadi (spostandoli da una colonna ad

un'altra) e di associare a ciascuna colonna una o più azioni bonus aggiuntive (che rendono preferibili la scelta di alcune colonne), mentre alcuni obiettivi pubblici rivelati all'inizio della partita permettono di ottenere un ulteriore sprint dato dal gettito una tantum di punti vittoria.

Estremamente contenuto nella durata, Cupcake Empire è un piacevole filler che reinterpreta la meccanica di gestione dadi in modo piuttosto originale, cosa non sorprendente se consideriamo che uno degli autori è Yves Tourigny (*Blueprints* - [ILSA#32](#)). Come succede spesso nel genere, l'interazione è piuttosto limitata (si focalizza sul realizzare per primi quelle ricette che permettono di servire in modo efficiente il sottoinsieme più redditizio di cittadini). La pletera di bonus e abilità speciali tende ad appesantire il flusso di gioco, permettendo tuttavia di realizzare combinazioni interessanti. La brevità della partita impedisce un approccio classico di sviluppo di motore economico, obbligando a trovare soluzioni alternative. Il risultato è un gioco solido, piacevole da giocare, ma decisamente non indimenticabile.





Detective



di Przemysław Rymer, Ignacy Trzewiczek, Jakub Łapot
Portal Games, IELLO, Pegasus Spiele,
Pendragon Game Studio, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 120-180 minuti

Whodunit? Non è esattamente una parola inglese, piuttosto la contrazione di "Who has done it?", cioè "Chi l'ha fatto?". Basta da sola a etichettare, fin dagli anni trenta, un'intera fetta della letteratura mondiale, quella del romanzo poliziesco di tipo deduttivo.

La letteratura del Whodunit? si basa su un meccanismo ludico, la pura risoluzione di un enigma finalizzata all'intrattenimento del lettore, al quale è attribuito un nuovo ruolo e da passivo diventa infatti attivo, una vera e propria spalla dell'investigatore. Dalla letteratura al gioco il passo è breve. Compagno i primi *murder mystery games* e nel 1981 la Sleuth Publication posa una pietra miliare pubblicando la prima edizione di *Sherlock Holmes Consulting Detective*, in italiano con il nome di *Sherlock Holmes - Consulente Investigativo* (ILSA#27).

Detective, di Przemysław Rymer, Ignacy Trzewiczek e Jakub Łapot, pubblicato dalla Portal Games e già disponibile in lingua italiana grazie a un imponente lavoro di localizzazione della Pendragon Game Studio, si impone come paradigma moderno del gioco narrativo deduttivo.

I giocatori, nel ruolo di detective, cooperano per la soluzione di un caso. I casi nella scatola sono cinque, collegati da un unico filone narrativo. Ogni caso è costituito da un mazzo di carte ed è introdotto da un brano che offre alcune piste investigative iniziali. Da quel momento ogni scelta è nelle mani dei giocatori che possono decidere quali piste seguire e quali ignorare. Alcuni filoni di indagine richiedono di estrarre e leggere nuove carte dal mazzo, le nuove carte offrono a loro volta bivi investigativi. Le carte però non sono l'unico modo di ottenere preziose informazioni per l'indagine. Detective introduce una soluzione altamente tecnologica spostando buona parte dei contenuti all'interno di un sito internet appositamente creato per il gioco. Se da una parte questa soluzione obbliga a giocare utilizzando un terminale, dall'altra permette di mettere a disposizione una quantità pressoché illimitata di informazioni. Quando permesso da una speciale icona ai giocatori è

consentito ricercare informazioni al di fuori del sito del database, ossia sfruttando ogni possibile risorsa della rete. Proprio la notevole quantità di testo, soprattutto quello di contorno che serve più che altro per calare i giocatori nell'ambientazione, è una delle caratteristiche che divide i giocatori tra quanti non disdegnano la lettura impegnativa e quanti avrebbero preferito contenuti più condensati e accessibili.

Fare azioni nel gioco costa tempo e il tempo, naturalmente è limitato. Quando termina i giocatori sono costretti a tentare la soluzione. Lo devono fare sempre utilizzando il sito internet, selezionando un apposito comando che propone ai giocatori domande a risposta multipla al termine delle quali viene fornito un punteggio.

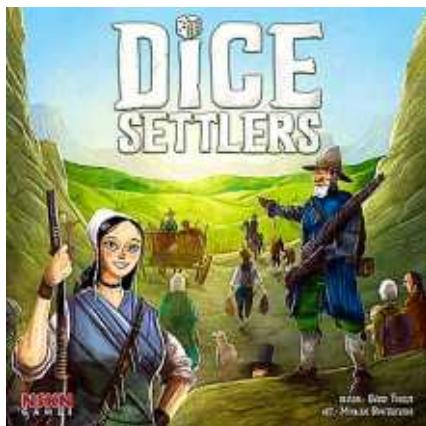
Per risolvere un caso sono necessarie anche quattro ore perché, a dispetto del tempo limitato nel gioco che misura le scelte dei giocatori, non c'è limite al tempo reale a disposizione dei giocatori per rileggere e confrontarsi.

Detective regala una magnifica oltre che unica esperienza di gioco deduttivo, a patto di non essere spaventati dalla notevole quantità di testo che deve essere letto per risolvere i casi.





Dice Settlers



di Dávid Turczi

NSKN Games, Board&Dice, Jumping Turtle Games, Schwerkraft-Verlag, 2018

N. Giocatori: 1-4

Durata: 45-60 minuti

Non di rado, descrivendo un gioco, capita di utilizzare la dicitura **4X**. Le quattro X sono la ipercontrazione di quattro parole inglesi che significano *esplorare*, *espandersi*, *sfruttare* e *sterminare*. Un gioco 4X è un gioco in cui i giocatori esplorano una mappa scoprendo nuovi territori nel corso della partita, se ne appropriano espandendo il proprio dominio e creando insediamenti, lo sfruttano ottenendone risorse utilizzate per migliorare l'efficienza delle azioni, lo difendono dagli attacchi avversari e a loro volta attaccano per ottenere nuovi territori e privilegi. Dice Settler, novità della NSKN Games alla scorsa SPIEL di Essen è, appunto, un gioco 4X. In questo gioco di Dávid Turczi i giocatori controllano un gruppo di coloni e pionieri che, stabilitisi in una nuova terra, devono renderla quanto più possibile fruttuosa, espandendo i loro domini e sfruttandone le risorse per ottenere il maggior numero di punti possibili entro la fine della partita.

Pur mantenendo le tradizionali caratteristiche del genere 4X (mappa, esplorazione, controllo delle aree, conflitto tra giocatori e sviluppo tecnologico) Dice Settler si basa principalmente sulla fusione di due meccanismi: la scelta delle azioni e la gestione di dadi.

Proprio i dadi sono il cuore del gioco, lo dimostra la loro quantità nella scatola: 51, in sei colori e tutti con facce personalizzate con assortimenti di undici icone (le azioni possibili) distribuite sui dadi secondo un criterio noto.

All'inizio della partita ogni giocatore ha a disposizione un sacchetto di tela che contiene cinque dadi. La prima fase del turno consiste nel pescare e lanciare un certo numero di dadi definito da un indicatore. Il lancio definisce le azioni a disposizione per il turno in corso. Durante la partita il numero di dadi nel sacchetto è destinato ad aumentare così come il limite di dadi che possono essere pescati e lanciati, offrendo così ai giocatori sempre più azioni da svolgere nel turno. Sarà loro compito stabilire con quali colori popolare il proprio sacchetto di dadi perché la scelta determinerà la frequenza con cui le azioni saranno disponibili e quindi la strategia che si decide di perseguire.

Non mancano le possibilità di effettuare dei rilanci o di pescare dadi aggiuntivi spendendo risorse, in modo da predisporre una disponibilità quanto più efficiente possibile di azioni da utilizzare nella seconda fase del turno. Reclutare, ossia ottenere nuovi dadi, esplorare aggiungendo nuove tessere esagonali a quelle già in gioco, creare insediamenti, fare raccolti di risorse e combattere per trasformare insediamenti degli avversari in propri, sono solo alcune delle possibili azioni che i giocatori eseguono una alla volta fino a quando ciascuno ha esaurito la propria disponibilità di dadi.

Il controllo della mappa si valuta con un sistema di maggioranze e alcuni benefici sono offerti da tecnologie che possono essere acquistate.

Il gioco è ben fatto e l'aspetto di manipolazione dei dadi è quello che dà più soddisfazione, oltre a ridurre in modo apprezzabile l'influenza della fortuna nei lanci, garantendo una buona sensazione di controllo. Durata non eccessiva e regolamento semplice da spiegare ne fanno un ottimo ponte verso giochi 4X più strutturati e complessi.





Dungeon Duel



di Zong-Hua Yang
Good Game Studio, 2018
N. Giocatori: 2
Durata: 20-40 minuti

Nel ruolo di coraggiosi avventurieri, i giocatori si addentrano nei meandri dei tre livelli sotterranei di Yarlungde, arruolando compagni di avventura, procurandosi armi e pozioni curative, affrontando mostri per ricevere esperienza e preziosi elementi, approntando trappole contro l'avversario nel tentativo di primeggiare. Ciascun eroe è caratterizzato da punti ferita, punti esperienza e da alcune abilità speciali da attivare durante la partita, selezionate con un draft all'inizio del gioco.

Tutto gravita attorno a tre mazzi di venticinque carte (uno per ogni livello del sotterraneo), che vengono disposte su un quadrato di cinque carte di

lato, in parte rivelate e in parte nascoste. Una partita procede in turni in cui i giocatori, alternandosi, scelgono una delle carte libere nello schema (quelle più in basso) ed eseguono una delle possibili azioni:

- **interagire** con la carta, il cui esito dipende dal suo tipo: *reclutare seguaci* costa un numero incrementale di punti ferita, *prendere un'arma o un oggetto di cura* è gratuito, *usare una trappola* permette di danneggiare l'avversario (subito o se visiterà una certa carta), *combattere un mostro* richiede il possesso di determinate capacità di attacco (sommando quelle personali a quelle dei seguaci e di una sola arma), pagando in punti ferita ogni eventuale ammanco: a seconda del tipo di mostro il giocatore riceve ricompense diverse (punti esperienza e/o conoscenze elementali che, se possedute in coppie uguali, forniscono utili poteri magici),
- **rimuovere** la carta senza fare nulla,
- **riposare**, scartando la carta e recuperando tre punti ferita,
- **imparare** una abilità speciale (mettendo la carta selezionata sotto una delle abilità

scelte a inizio gioco (purché si possieda sufficiente esperienza)

- **fare un sacrificio**, pagando due punti ferita per eliminare la carta, per giocare immediatamente un altro turno.

Le ultime tre azioni non possono essere eseguite se la carta selezionata è un demone (il tipo di mostro più potente).

Quando tutte le carte di un livello sono state rimosse, si appronta il modo simile il successivo.

La partita termina immediatamente se: un giocatore perde tutti i punti ferita (perdendo il gioco), supera di almeno quattro punti esperienza l'avversario oppure se possiede sei conoscenze elementali diverse (vincendo). Altrimenti, quando il terzo livello è stato completamente esplorato, si confrontano punti esperienza e, in caso di parità, punti ferita.

Chiaramente ispirato a **7 Wonders Duel** (ILSA#41), Dungeon Duel ripropone la struttura di un draft effettuato da una struttura di carte visibile solo in parte, in cui ogni carta selezionata può essere utilizzata in più modi; anche la durata del gioco è simile. Pur restando un gioco sostanzialmente astratto, la connessione fra tema e meccaniche è buona, e la possibilità di chiudere il gioco in più modi lascia spazio a diverse strategie. Nella norma i materiali, in cui spiccano le particolari illustrazioni dei mostri.





Fertility



di Cyrille Leroy
Catch Up Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 25-45 minuti

Blandamente ambientato nell'antico Egitto, con i giocatori calati nel ruolo di un Nomarca (amministratore) che deve gestire il proprio distretto, Fertility richiede ai giocatori di procurarsi risorse da investire rapidamente per garantirsi i punti vittoria.

Nella norma i materiali che trovano abbondantissimo spazio nella grande scatola: una plancia modulare, sottili plance personali, tessere rettangolari (che ritraggono due quadrati di terreno fra i quattro disponibili), tessere distretto, segnalini risorsa in legno, decisamente piccoli.

Una partita dura esattamente nove round. In ciascuno di essi i giocatori eseguono in senso orario il loro turno suddiviso in tre fasi:

- *piazzamento*: il giocatore sceglie una delle tre tessere a sua disposizione e la piazza sulla plancia, adiacente ortogonalmente ad almeno

una tessera presente, in modo da espandere almeno un tipo di terreno. Ottiene quindi una risorsa per ogni corrispondenza fra la tessera piazzata e quelle adiacenti (il cui tipo è determinato dal paesaggio), per le adiacenze con i campi (che forniscono frumento), per aver coperto i simboli risorsa presenti sulla plancia. Nel caso in cui con il piazzamento si venga a formare una casella isolata (che non può essere coperta da una tessera), il giocatore decide se costruirvi un proprio monumento o ricevere una delle quattro risorse base a sua scelta;

- *costruzione di un distretto* (opzionale): il giocatore può prendere una delle quattro tessere distretto presenti nell'espositore, pagandone il costo con una qualsiasi combinazione di risorse e piazzandola sulla propria plancia;

- *rifornimento degli edifici* (opzionale): il giocatore può soddisfare le richieste degli edifici presenti nei distretti della propria plancia, piazzandovi le risorse indicate. Questi potranno fornire punti a fine gioco, altre risorse, statue di divinità da valutare a fine partita. Tranne il frumento, ogni risorsa non assegnata viene scartata a fine turno,

quando il giocatore ripristina la sua mano di tessere scegliendo da un espositore.

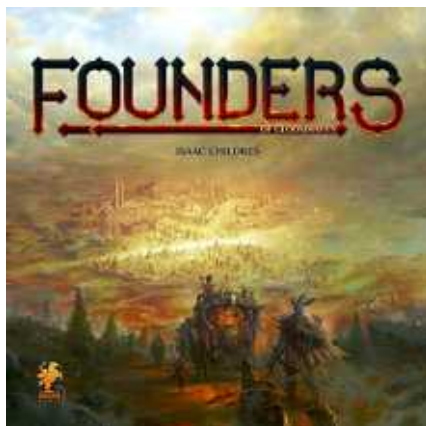
Alla fine del nono round si attribuiscono i punti, per gli edifici (alcuni valutano le risorse a loro assegnate, altri tutte le risorse sulla propria plancia), per le statue di divinità differenti costruite, per i monumenti (con un criterio di maggioranza) e per il frumento accumulato.

Semplice nelle regole e rapido nell'esecuzione, Fertility rielabora la meccanica del piazzamento tessere del domino che ha ricevuto una certa attenzione negli ultimi anni. Prevalentemente tattico (a causa della necessità di scartare le risorse avanzate a fine turno), riesce comunque a proporre alcune scelte interessanti (trovare il giusto compromesso fra la specializzazione, che paga molto e la necessità di rimanere flessibili per approfittare delle varie opportunità che si possono presentare) risulta sicuramente più adatto ad un pubblico familiare o di giocatori occasionali. Molto piacevole come riempitivo, con il rischio di non essere particolarmente vario se giocato ripetutamente.





Founders of Gloomhaven



di Isaac Childres
Cephalofair Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-120 minuti

Che non vi inganni il nome: Founders of Gloomhaven è un gestionale euro e poco ha a che fare – ambientazione a parte – con l'illustre predecessore che è invece un dungeon crawler.

In Founders la nostra razza costruirà strutture di vario livello: materie prime, secondarie e terziarie. Infine arriveranno in gioco edifici di lusso che richiedono risorse di vario tipo. I punti vittoria si fanno sostanzialmente costruendo tali edifici e fornendo loro le risorse adatte. La meccanica base è la fusione di **Concordia** (ILSA#32) e **Puerto Rico** (ILSA#46): il giocatore di turno gioca una carta dalla sua mano e gli altri possono seguirlo con l'azione depotenziata o con una delle quattro standard di ripiego. Ciascuno continua a giocare carte dalla mano fino a che non decide di riprenderle tutte, di fatto saltando il turno ma facendo finire in

plancia un edificio di prestigio, che viene scelto tra i tre sorteggiati a disposizione tramite un'asta cieca.

Sulla mappa la meccanica si esplica in un *pick-up&deliver*: i vari edifici sono collegati da strade e le risorse immediatamente trasportate a destinazione non appena il collegamento viene completato. È naturalmente possibile aumentare la propria mano in qualità e quantità grazie a un mazzo di carte acquistabili da un espositore comune, così come è possibile costruire case per la propria fazione e sbloccare lavoratori per azioni ausiliare.

In sostanza ci troviamo di fronte a un gioco che ha come meccaniche principali la gestione mano, le azioni condivise, la costruzione rete, il pick-up&deliver e l'asta e come secondarie l'hand-building, il piazzamento lavoratori e il piazzamento tessere.

Quello che è straordinario è che tutti questi elementi, che all'inizio sono parecchio spaesanti, hanno una loro coerenza interna e senso logico che converge interamente su quello che alla fine è praticamente l'unico sistema per fare punti nella partita: portare merci agli edifici.

Ci sono pezzi di gioco che in alcune partite non userete mai: a volte comperete

pochissime carte, a volte il mazzo finirà; a volte non farete nessun lavoratore, a volte tutti. Il tutto è fortemente dipendente dalla piega che prende la partita.

Inoltre il gameplay procede con un'accelerazione pazzesca: pare lentissimo nella prima metà e poi si risolve in un lampo nella seconda. C'è una sorta di effetto valanga per cui nell'ultimo terzo di partita raccoglierete quello che avete costruito precedentemente e da qui deriva anche la grande prospettiva strategica del gioco, in cui ogni mossa ha conseguenze a lungo termine non facilmente leggibili in prima battuta.

Significativa anche l'interazione con gli altri al tavolo, visto che l'albero delle risorse/edifici e le connessioni sulla mappa rendono impossibile giocare senza tener conto delle mosse altrui e pensare a continui aggiustamenti del proprio operato.

In conclusione: pecca un po' in ergonomia, Founders, e soprattutto è un gioco opaco, molto poco inquadrabile alla prima partita e probabilmente anche alle due o tre successive. In tempi moderni immagino che la maggior parte passerà oltre dopo questa sensazione iniziale, ma chi avrà la pazienza di scoprirlo e comprenderlo si troverà tra le mani una delle migliori uscite dell'anno.





Gizmos



di Phil Walker-Harding
Asmodee Italia, CMON Limited, Edge
Entertainment, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-50 minuti

Nel ruolo di inventori riunitisi in occasione della Grande Fiera della Scienza, i giocatori assemblano i loro marchingegni (in inglese *gizmo*), cercando di sfruttare al massimo le possibili combinazioni offerte dalla loro interazione.

Molto buoni i materiali: carte marchingegno (di tre livelli, che indicano il costo, il valore in punti vittoria e la loro abilità, che può essere generale o collegata ad una delle azioni del gioco), sfere di plastica in quattro colori (le energie, valuta del gioco), quattro anelli di cartone per confinare le sfere, segnalini punti vittoria, quattro plance personali, e un vistoso dispenser in cartone, da assemblare, che funge da espositore per le sfere.

Durante il proprio turno il giocatore attivo esegue una delle quattro possibili azioni base:

- *archivio*: prende una delle carte dall'espositore

centrale (composto da tre file di marchingegni, una per ogni livello) e la pone nel proprio deposito (che ha una capienza limitata);

- *selezione*: sceglie una delle sfere visibili sullo scivolo del dispenser e la aggiunge al proprio anello (che ha una capacità limitata);

- *costruzione*: prende una carta marchingegno (dall'espositore centrale o dal proprio deposito), ne paga il costo e la aggiunge alla sua plancia, nella colonna corrispondente al tipo di bonus che fornisce;

- *ricerca*: pesca da uno dei mazzi dei livelli tante carte quanto è il suo livello di tecnologia, ne sceglie una su cui esegue l'azione di archivio o di costruzione, ripone le altre in fondo al mazzo.

Dopo aver eseguito l'azione, il giocatore attiva, nell'ordine che vuole, tutte le carte marchingegno nel suo espositore che sono collegate a tale azione, con la possibilità di creare impressionanti reazioni a catena: alcune abilità, infatti, fanno eseguire un'azione base differente, attivando quindi anche i marchingegni collegati ad essa; in ogni caso, vale la regola aurea che ogni carta può essere attivata una sola volta nel turno del giocatore.

Quando un giocatore ha costruito sedici marchingegni (oppure quattro del terzo

livello), la partita volge al termine: si conclude il round (in modo che ognuno abbia giocato lo stesso numero di turni) e si procede al conteggio finale.

Classico gioco di costruzione di *tableau personale* (in qualche modo analogo a **Splendor**, [ILSA#35](#)) focalizzato sulla creazione di un motore esplosivo, Gizmos scorre piacevole, offrendo svariate opportunità di configurazione: le abilità delle carte permettono di aumentare i limiti delle abilità base (deposito, accumulo energia, carte pescate con l'azione ricerca), aumentare la flessibilità dei pagamenti (aumentando l'efficienza delle proprie energie o alterandone) e creando dei loop che rendono particolarmente vantaggiose alcune sequenze di azioni. Interessante anche la componente di gestione del rischio data dall'azione ricerca, che permette di aggirare la situazione di un espositore non favorevole senza favorire troppo gli avversari. L'interazione, come normalmente accade in questi giochi, si limita alla fase di selezione delle carte; per il resto, è una corsa in solitario verso uno dei due criteri di fine gioco. Consigliato a chi ama i giochi di combinazione di carte; per tutti gli altri vale sicuramente almeno una partita di prova.





Go Nuts for Donuts!



di Zachary Eagle
Daily Magic Games, Gamewright,
Uplay.it Edizioni, 2018
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Ah, che passione la pasticceria, e le ciambelle in particolare! Una tira l'altra e fermarsi è davvero difficile! In Go Nuts for Donuts! i giocatori competono per accaparrarsi il miglior vassoio di dolcetti, tenendo presente che non è buona educazione prendere paste che sono state scelte anche dagli avversari!

Semplici ma efficaci e di buona qualità i materiali, contenuti in una bella scatola di latta nella localizzazione italiana: carte dolcetto di formato standard, carte selezione di piccolo formato, piccole tessere indicatore.

Si tratta di un semplice gioco di collezione di set: ad ogni turno sono disponibili tante carte dolcetto (pescate casualmente dal mazzo) pari al numero di giocatori più uno. Utilizzando le proprie carte selezione, i giocatori scelgono simultaneamente e segretamente il dolcetto che vorrebbero prendere. Scoprono quindi la loro scelta: le carte selezionate da più di un giocatore vengono poste negli scarti, quelle desiderate da una sola persona vengono aggiunte alla sua collezione (attivando in questo momento la loro eventuale abilità speciale), mentre quelle ignorate restano nell'espositore, che viene ripristinato alla fine del round. La partita termina quando non ci sono abbastanza carte nel mazzo dolcetti per riempire l'espositore. Calcolando i punti vittoria forniti da ciascun set, secondo le regole riportate sulle stesse carte, si determina il vincitore.

Una piccola espansione (*Diet Free Deck*) contiene venticinque nuove carte e dieci nuovi tipi di dolcetti da aggiungere al vassoio, per aumentarne la varietà.

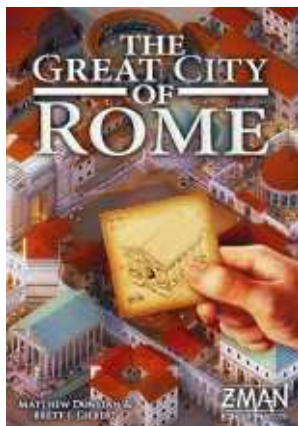
Costruito su meccaniche note e ben oliate, avendo in mente un'utenza occasionale o meglio ancora familiare, Go Nuts for Donuts! svolge egregiamente il suo compito: intrattenere in modo leggero e caotico un gruppo di quattro/sei giocatori per poco più di un quarto d'ora. Senza presentare novità rilevanti, il titolo si piazza nella stessa categoria di *Sushi Go!* (dello stesso editore): quest'ultimo fa affidamento su un classico draft invece che sulla scelta simultanea, meccanica che rende Go Nuts for Donuts! decisamente più caotico e meno prevedibile (a meno che non siate in grado di leggere la mente dei vostri avversari!).

Una buona occasione per farsi due risate (grazie anche alle divertenti illustrazioni), ma se cercate un'attività impegnativa dove rivolgervi decisamente altrove!





The Great City of Rome



di Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert
ABACUSSPIELE, Z-Man Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

La coppia di autori che bene ha fatto con *Elysium* (ILSA#33) nel 2015, Matthew Dunstan e Brett J. Gilbert, ha ottenuto uno dei piccoli successi che da anni caratterizzano la SPIEL di Essen: il primo posto nella classifica ScoutAktion di Fairplay con il loro (The Great) City of Rome.

In City of Rome i giocatori acquisiscono carte che dispongono davanti a loro in una griglia 4x4. Le carte rappresentano edifici e la griglia di ciascuno rappresenta un tentativo di ricostruire la leggendaria città del titolo, guadagnando più prestigio degli altri giocatori. Proprio gli edifici infatti, e le loro interazioni, consentono ai giocatori di guadagnare punti e preziosi materiali da costruzione, utili per assicurarsi la possibilità di erigere edifici sempre più costosi e proficui.

Gli edifici sono organizzati in cinque famiglie: edifici di produzione, edifici residenziali, edifici pubblici, acquedotti e

templi. Gli ultimi due garantiscono punti a fine partita. Gli acquedotti lo fanno in funzione della quantità di edifici di questo tipo inseriti nella griglia, i templi invece hanno condizioni da soddisfare per accedere ai punti offerti. Anche gli edifici residenziali fanno guadagnare punti, in ragione delle adiacenze ortogonali con edifici pubblici di diverso colore. Edifici pubblici e edifici di produzione permettono infine di guadagnare materiali da costruzione.

La partita dura esattamente 14 turni, appena sufficienti per completare la griglia di sedici carte, considerando che ogni giocatore comincia la partita con due edifici già in gioco. Il turno si risolve nella pesca di uno degli edifici a disposizione, una fase di costruzione e una di produzione.

La relazione tra l'ordine di turno e le risorse offerte ad ogni round è il twist più interessante, il meccanismo che lega questi due aspetti è il punto chiave del gioco e si risolve nella fase detta degli emissari. All'inizio di questa fase viene scoperto un nuovo tracciato per l'ordine di turno sul quale sono rappresentate cinque

per assicurarsi gli edifici più interessanti tra quelli disponibili, sia alle risorse disponibili per costruire o produrre. Mettersi al primo posto significherà avere una sola risorsa gratuita a disposizione, al secondo due risorse, al terzo tre e così via. I mattoni servono per calare edifici, gli ingranaggi per attivare la produzione. Un dilemma stuzzicante quello di scegliere il posto giusto al momento giusto, che tiene alta la tensione per tutta la durata della partita che si risolve in 40 minuti o poco più.

Se concettualmente il gioco è genuino e interessante, a livello artistico è invece assai deludente. La grafica non offre alcun aiuto nel processo di immedesimazione e trasmette la sensazione di un gioco privo di mordente e desueto. Paragonato agli standard artistici ormai consolidatisi nell'ultimo lustro, City of Rome sembra giunto alla SPIEL '18 direttamente a bordo di una macchina del tempo partita nei primi anni '90 ed è proprio questa sensazione a penalizzarlo, tanto da apparire destinato a finire presto nello scaffale dei giochi dimenticati.



caselle. Tre offrono mattoni da costruzione e due ingranaggi. La posizione scelta su quel tracciato corrisponde sia all'ordine di turno con cui i giocatori agiranno, fondamentale



Gunkimono



di Jeffrey D. Allers
Renegade Game Studios, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-60 minuti

Nel ruolo di daimyo dell'antico Giappone feudale i giocatori schierano le proprie forze militari, cercando il giusto compromesso fra una condotta aggressiva (che fornisce nell'immediato punti vittoria) e una più difensiva, necessaria alla costruzione delle fortezze, che possono rivelarsi elementi chiave nel lungo termine.

Queste le premesse di Gunkimono (letteralmente Racconti di Guerra), titolo di piazzamento tessere (tipo domino, suddivise in due caselle quadrate, raffiguranti altrettanti elementi appartenenti a cinque diverse classi di altrettanti colori) giocato su una plancia che contiene la zona di gioco vero e proprio (una griglia rettangolare di caselle quadrate), cinque tracciati onore (uno per ciascun colore/classe) e il segnapunti.

La dotazione iniziale di ciascun giocatore consiste in tre tessere rettangolari e cinque piccole tessere quadrate (metà di una tessera standard, raffigurante una sola classe). Una partita dura un numero intero di round in cui i giocatori, a turno, giocano una delle tessere a loro disposizione (rettangolare o quadrata), seguendo poche semplici regole di piazzamento: non si può coprire un riquadro con uno dello stesso colore, le tessere devono essere piazzate in piano (ma si può usare una delle proprie tessere quadrate per colmare il dislivello di un solo piano) e devono essere contenute nella griglia di partenza).

Dopo il piazzamento, per ciascuna delle due parti, il giocatore decide se ottenere punti (pari all'estensione dell'area della regione di caselle ortogonalmente adiacenti che hanno lo stesso colore di quella piazzata) oppure onore (che permette di avanzare sulla scala dello stesso colore di un numero di passi indicati sulla casella stessa). L'avanzamento sull'onore ha un duplice scopo: arrivare in fondo alla scala fornisce punti vittoria (in quantità decrescente in base all'ordine di arrivo) e, quando tutte le scale

superano alcuni valori, è possibile costruire una roccaforte che non solo rende imm modificabile la casella su cui è posta, ma alla fine di ogni turno produce punti vittoria con gli stessi criteri illustrati sopra. Il turno si conclude con il ripristino della propria mano di tessere rettangolari, mentre la partita finisce quando viene pescata la tessera di fine gioco (mescolata fra le ultime sei), garantendo comunque che tutti giochino lo stesso numero di turni.

Reimplementazione di **Hearthland** (Pegasus Spiele, 2009), da cui si differenzia solo per l'introduzione dell'espositore da cui rifornirsi), Gunkimono è un solido gioco astratto di piazzamento tessere, che offre interessanti dilemmi tattico/strategici (dati dal doppio sistema di punteggio) e un'interazione continua e spietata sulla plancia. Le scelte possibili ad ogni mossa sono molteplici, e questo lo può rendere pronò ad episodi di paralisi da analisi. Il tema è gradevole, ma l'impostazione grafica, che rende non facilmente distinguibili fra loro alcune tessere, avrebbe potuto essere migliore.





Hero Realms



di Robert Dougherty, Darwin Kastle
Devir, White Wizard Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-30 minuti

Fra tutti i giochi incentrati sulla sola meccanica di *deckbuilding*, *Star Realms* (ILSA#30) è uno di quelli che ha riscosso maggior successo (probabilmente grazie all'ottimo rapporto qualità prezzo e al fatto di basarsi sullo scontro diretto fra i giocatori), tanto da meritare svariate espansioni e un secondo set base (ILSA#36), un'adattamento all'universo di Cthulhu (*Cthulhu Realms*, ILSA#39) e, grazie a molteplici campagne di crowdfunding di successo, una versione fantasy.

La prima cosa che colpisce in Hero Realms è il deciso incremento della qualità dei materiali: una scatola robusta, con un inserto di plastica, contiene comodamente le carte con finitura telata e belle illustrazioni di stile fantasy.

La struttura del gioco è la stessa di Star Realms: le carte appartengono a due classi, quelle che vengono scartate alla fine del proprio turno (gli oggetti e le azioni) e quelle che restano disponibili nei turni successivi (i campioni) a meno che non vengano storditi; una loro sottoclasse (guardia) protegge il giocatore e gli altri campioni finché resta in gioco. Ogni carta è caratterizzata da un costo, una fazione di appartenenza e un numero variabile di abilità, da una a tre. La prima è sempre disponibile (si attiva quando si gioca la carta oppure, se si tratta di un campione, quando desiderate nel turno); le altre due, se disponibili, si attivano solo in presenza di carte della stessa fazione nella vostra area, oppure rimuovendo permanentemente la carta dal gioco.

Il turno è quello classico dei giochi di *deckbuilding*: fase principale, in cui si giocano le carte, accumulando oro (usato per fare acquisti da un espositore di cinque carte scoperte), salute e forza di combattimento, usata per stordire i campioni degli avversari o per ridurre la salute. Quindi, si scartano le eventuali carte in mano, gli oggetti e le azioni presenti nella propria area di gioco; si ripescano cinque carte, eventualmente



rimiscolando gli scarti e componendone un nuovo mazzo. Il primo giocatore che riesce a portare a zero la salute dell'avversario è il vincitore.

L'espansione personaggi permette di iniziare il gioco con un mazzo asimmetrico, dotando ogni giocatore di due abilità speciali, ispirati alle figure classiche dell'immaginario fantasy: il chierico, il guerriero, il ladro, il mago e il ranger.

Funzionalmente identico al predecessore, Hero Realms offre tuttavia un'esperienza diversa. Le meccaniche e la struttura delle carte è la stessa, ma la presenza di una maggiore densità di campioni (33 su 120 carte contro le 25 basi su 120 carte di Star Realms), la maggiore frequenza di carte focalizzate sull'infliggere danni (28 campioni infliggono danni in modo ricorrente, contro le 11 basi del predecessore) e un rimiscolamento delle combinazioni delle abilità caratterizzanti delle fazioni contribuiscono a velocizzare il gioco, rendendolo più esplosivo ed epico, ma con minore possibilità di recupero, obbligando ad uno stile di gioco leggermente diverso.





High Score



di Ángel Lucas
DMZ Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20-45 minuti

Realizzato grazie ad una campagna di finanziamento dal basso condotta su Verkami, High Score cerca di ricostruire l'atmosfera di quei videogiochi di esplorazione di sotterranei in cui muscolosi eroi affrontano ondate di mostri fino ad arrivare a scontrarsi col boss finale per accaparrarsi il tesoro e la vittoria.

Aperto la scatola, troviamo più di 160 carte con varie funzioni (sotterranei, mostri, equipaggiamenti, eroi), standee di cartone per gli eroi, 18 dadi colorati, gemme, cubetti e altri segnalini.

Il gioco base prevede la preparazione di tre livelli di sotterraneo, ottenuti disponendo a faccia scoperta un certo numero di carte stanza e un boss finale; quindi ogni giocatore si dota di un eroe con le sue caratteristiche (abilità speciali, tipo e numero di dadi di cui disporrà nel suo turno).

Il gioco si sviluppa in round, in cui ognuno gioca il suo turno, così strutturato:

- *preparazione*, in cui il giocatore raccoglie tutti i dadi a disposizione del suo personaggio,
- *azioni*, in cui il giocatore decide quanti e quali dadi investire per affrontare il prossimo ostacolo; li lancia, applica se vuole le abilità di modifica/rilancio a disposizione (utilizzabili una volta per round) e controlla se ha i risultati sufficienti per superare l'ostacolo; in caso positivo ne ottiene la ricompensa, altrimenti subisce una ferita (rischiando l'eliminazione se non ha più energia vitale) e deve riaffrontare l'ostacolo; in entrambi,

scarta tutti i dadi utilizzati. Questo processo continua finché il giocatore decide di fermarsi;

- *mantenimento*, in cui il giocatore riattiva le proprie carte e passa il turno.

In ogni livello è presente anche un venditore ambulante, presso cui è possibile investire le risorse ottenute per curarsi o acquistare oggetti magici che permettono di migliorare le proprie chance di sconfiggere i mostri (fornendo nuovi dadi, nuovi modificatori, energie vitali aggiuntive, abbinate a classici oggetti dell'immaginario fantasy).

La partita finisce quando il mostro finale viene sconfitto, utilizzando i tesori come tie-break.

Il gioco prevede materiale per molte varianti, fra cui l'esplorazione del sotterraneo (con bivi e vicoli ciechi), il gioco con ordine di turno variabile, l'uso di abilità speciali per ciascun personaggio, il gioco senza la regola di eliminazione per accumulo di ferite, un solitario e un collaborativo su mappa.

Semplice gioco di gestione del rischio, High Score non presenta grandi novità, sfrutta l'effetto nostalgia per i giochi a 8 bit per fare breccia nel cuore dei giocatori. Il sistema di scelta dei dadi è efficace, grazie anche alla disponibilità dei vari modificatori che sono diventati oramai patrimonio di tutti i giochi basati sui lanci ripetuti di dadi. I personaggi non sembrano ben equilibrati, ma data la brevità del gioco (almeno quello base) si tratta di un difetto perdonabile. Un simpatico filler, soprattutto nella versione base, disimpegnato e leggero.





Last Heroes



di Eric Jumel
Ludonaute, 2018
N. Giocatori: 3-5
Durata: 30-45 minuti

L'allineamento fra gli astri ha causato l'apertura di un cancello dimensionale fra il Regno del Limbo e la Terra: come risultato, per qualche giorno, il nostro pianeta sarà oggetto dell'invasione di orde di terribili creature guidate dai Luogotenenti (ciascuno dotato di un potente artefatto). Soltanto un manipolo di intrepidi eroi, equipaggiati con le armi adatte, potrà tenere testa a tale assalto. Ovviamente saranno i giocatori a coprire il ruolo dei difensori in questo gioco cooperativo/competitivo, estremamente curato nei materiali, anche a costo di rimetterci in ergonomia (una su tutte: il regolamento è esposto utilizzando un classico fumetto supereroistico, e la sua lettura è tutt'altro che banale).

Muniti di una mano di dodici carte (distribuite da un mazzo che ha tanti tipi di armi quanti sono i giocatori) i giocatori

dovranno affrontare uno schieramento di mostri, distribuiti su tre righe (corrispondenti ad altrettanti livelli di resistenza/valore in punti vittoria). Una partita dura al più dieci round in cui i giocatori eseguono il loro turno, così strutturato:

- giocano una carta, utilizzandola come munizioni (mettendola nel proprio deposito e rendendola utilizzabile da ogni giocatore) e guadagnando una munizione jolly per uso personale oppure utilizzandola come arma. In questo caso la devono caricare, procurandosi le munizioni del tipo indicato sulla carta (in numero proporzionale alla sua potenza) dalle varie carte poste nei depositi dei giocatori, rispettando il limite di una munizione per carta, integrando quelle mancanti con le munizioni jolly. Ogni avversario che fornisce una munizione riceve un punto vittoria.

- opzionalmente, possono scartare il numero di armi indicato su una carta mostro dello schieramento per sconfiggerlo; ottenendo i punti vittoria indicati e rendendo più debole (per un intero round) il mostro di livello superiore che si trova sulla stessa colonna. Nel caso il cui il mostro sconfitto sia un Luogotenente (terzo livello), il rispettivo artefatto (che fornisce punti vittoria e un'abilità da usare una sola volta) verrà assegnato al giocatore che lo aveva precedentemente indebolito, altrimenti a chi lo ha eliminato.

Il turno del giocatore si conclude ripristinando lo schieramento dei mostri e con una perdita di punti vittoria se i propri depositi non hanno munizioni.

La partita si conclude immediatamente con l'assegnazione dell'ultimo artefatto, oppure alla fine del decimo round di gioco.

Last Heroes è sostanzialmente un gioco di gestione della mano, progettato per obbligare l'interazione fra i giocatori (attraverso il sistema di ricarica delle armi e dell'indebolimento dei mostri): tenta di essere fortemente tematico, ma resta comunque blando su quest'aspetto. L'effetto dell'aleatorietà della mano iniziale è estremamente presente, e solo blandamente influenzabile (grazie all'abilità di manipolazione ottenibile sconfiggendo i mostri di primo livello): ricevere armi potenti (a cui corrispondono anche un numero elevato di munizioni) è sempre meglio che ricevere armi deboli. Un titolo che ha delle buone idee, ma la cui realizzazione non è purtroppo soddisfacente.





Lift Off



di Jeroen Vandersteen
Hans im Glück, Z-Man Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

Hans im Glück, con la sua novità presentata alla fiera del gioco di Essen, ha deciso di onorare il cinquantenario dell'allunaggio dell'Apollo 11. Lift Off, il loro nuovo gioco progettato da Jeroen Vandersteen è infatti ambientato nel periodo più caldo della corsa allo spazio, a cavallo tra gli anni '50 e '60. Lo ha fatto riscrivendo un poco la storia; nel gioco infatti non sono due superpotenze a contendersi il primato dei viaggi spaziali bensì le agenzie spaziali private di ogni singolo giocatore che gareggiano per ottenere più punti, realizzando, ovviamente, lanci dei propri razzi nello spazio per completare missioni.

Una partita a Lift Off è divisa in due fasi di quattro round ciascuno, per un totale di otto round di gioco. Ogni round è a sua volta diviso in due fasi: quella degli specialisti e quella delle missioni.

La fase degli specialisti si risolve in un semplice draft di carte. Due delle tre carte che compongono la mano alla fine di questa procedura vengono quindi giocate a turno, la terza viene conservata per il round successivo.

L'effetto delle carte degli specialisti è vario. Alcune permettono di guadagnare soldi, altre di ottenere carte tecnologia in uno dei quattro colori disponibili, altre ancora di migliorare il proprio razzo, costituito da un puzzle di tessere al quale possono essere aggiunti nuovi motori e nuove stive.

Nella seconda fase del round vengono lanciate le missioni. Vengono prima pescate le missioni da quattro mazzi di carte che rappresentano quattro livelli di difficoltà. Due mazzi sono usati nella prima metà della partita, gli altri due nella seconda metà. Ogni giocatore ha la possibilità di pescare una carta da uno dei mazzi disponibili a patto di possedere già le tecnologie che sbloccano

l'accesso a quel mazzo. Non è necessario lanciare in orbita le missioni nello stesso turno in cui sono state ottenute, ma nessuna delle missioni fornirà punti o bonus fino a quando non saranno lanciate.

Ottenuta la missione, per effettuare il lancio ogni giocatore deve assicurarsi di avere sufficiente spazio in stiva, di poter coprire la spesa del lancio con i propri capitali e infine di avere un laboratorio di livello pari, almeno, alla missione più impegnativa che intende lanciare. Fatte queste verifiche e spesi i soldi, la missione si considera lanciata e viene messa da parte dopo aver ottenuto i punti o i bonus indicati sulla carta, oltre a quelli garantiti dal livello del proprio laboratorio.

Gli otto round si susseguono uguali alternando il draft degli specialisti e i lanci delle missioni fino al completamento della partita. L'unica evoluzione è data da un progressivo incremento dei guadagni e delle qualità del razzo, che permettono di lanciare più missioni o missioni di livello più elevato e quindi più remunerative.

Abbastanza semplice da giocare ma ricco di decisioni interessanti, Lift Off soffre un po' dell'influenza della fortuna nella fase degli specialisti (nonostante il draft) ma propone un costante e piacevole dilemma su come investire il budget, sempre scarso.

Singolare ma azzeccata la grafica in perfetto stile anni sessanta. Merita certamente d'essere provato anche se non possiede particolari innovazioni e le partite lasciano la sensazione di essere po' troppo ripetitive, segno di una modesta rigiocabilità.





Lindisfarne



di Damien Fleury, Alain Pradet
RUNES Edition, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Nel 793 d.C. l'abbazia di Lindisfarne viene saccheggiata, e l'Europa conosce per la prima volta l'esistenza dei Vichingi, il loro valore e la loro determinazione. Nel ruolo di *Jarl* (capoclan), i giocatori guideranno le loro navi all'assalto dei territori europei, in cerca di fama e di ricchezze.

Compattissima la scatola, in cui sono stipate carte, segnalini, sei dadi e tre piccole plance che compongono la plancia di gioco (sul fronte) e il tracciato segnapunti (sul retro).

Una partita dura sei round in cui i giocatori, su più turni, piazzano i loro segnalini influenza sulle tre plance di gioco, a ciascuna delle quali sono associate due carte destinazione, scoperte all'inizio del round. Il piazzamento viene effettuato utilizzando i dadi: all'inizio del proprio turno il giocatore attivo lancia tanti dadi quanti sono i segnalini ancora a propria disposizione,

sceglie una delle tre plance e piazza almeno uno dei segnalini in corrispondenza del valore del dado utilizzato; se è la prima volta che influenza quella plancia, li pone in una riga vuota, altrimenti li aggiunge a quelli già piazzati. Come accade in molti giochi moderni di dadi, è possibile spendere una risorsa (le rune), per alterare il valore dei dadi, incrementando o decrementando di uno il valore di un dado per ogni runa spesa. Alternativamente al lancio e piazzamento, il giocatore può decidere di concludere il suo round, ottenendo una runa per ogni segnalino non piazzato e (se è il primo a ritirarsi) l'opportunità di giocare per primo nel round successivo.

Quando tutti i giocatori si sono ritirati, si procede alla valutazione delle plance, ognuna con il suo criterio: nella prima conta la somma dei valori dei segnalini, nella seconda la scala di valori ininterrotta più lunga, nella terza la cardinalità del valore più numeroso. Il primo classificato (in caso di parità chi si è piazzato per primo sulla plancia) decide se prendere una delle due carte o pescare una carta obiettivo

(scelta fra due). Si procede finché le due carte destinazione sono state assegnate. Queste verranno utilizzate nella valutazione finale e, in alcuni casi, per ottenere abilità da utilizzare durante la partita.

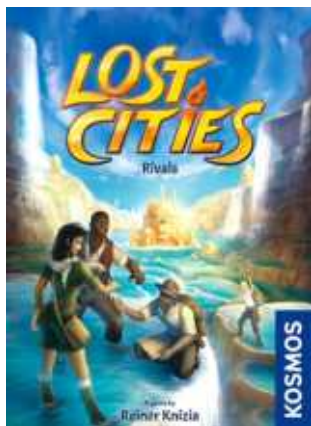
Alla fine del sesto round si procede alla valutazione, che tiene conto degli obiettivi realizzati, del valore delle carte destinazione, di un criterio di collezione per le carte della stessa destinazione e di eventuali bonus dovuti ad altre carte.

Semplice ed elegante gioco di assegnazione di dadi (per ottenere maggioranze secondo criteri differenti) sulla falsariga di *Alea lacta Est / Order of the Gilded Compass* (ILSA#42) o del più semplice *Las Vegas* (ILSA#17). La maggiore differenza rispetto ai titoli citati risiede nel sistema di assegnazione di punti vittoria, che coinvolge diversi stili di collezione di set utilizzando gli stessi elementi. Notevoli le illustrazioni delle carte, funzionali i restanti materiali. Niente di particolarmente innovativo, ma un buon prodotto caratterizzato da un ottimo rapporto qualità/prezzo.





Lost Cities: Rivals



di Reiner Knizia
KOSMOS, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40 minuti

In Lost Cities Rivals i giocatori, nei panni di avventurieri, cercheranno di spingersi il più lontano possibile lungo cinque rotte, verso misteriosi angoli della Terra. Chi terminerà la partita con le spedizioni più remunerative sarà il vincitore.

Ultimo capitolo della serie, Lost Cities Rivals riprende la meccanica base che caratterizza i predecessori, introducendo l'asta come sistema per acquisire le carte che andranno idealmente a formare il proprio percorso lungo le cinque spedizioni.

All'interno della scatola ci sono sedici carte per rotta, così distribuite: due copie di carte di valore 2-5 con raffigurata un impronta, una copia di carte di valore 6-10 con raffigurate due impronte e tre carte scommessa. Per un totale di ottanta

carte, che andranno a formare il mazzo di gioco. Una volta mescolato si divide in quattro mazzetti più o meno uguali, esauriti i quali, la partita avrà termine.

Prima di cominciare tutti i 36 denari presenti nella scatola vanno divisi in parti uguali tra i giocatori. Infine ogni giocatore pesca casualmente due carte da un mazzo di dieci carte scommessa iniziali.

L'obiettivo è di collezionare set di carte più numerosi possibile per ogni spedizione, seguendo queste regole:

- le carte vanno collocate in ordine crescente (numeri pari consentiti);
- carte scommessa vanno messe solo a inizio spedizione;
- è permesso avere una sola rotta per spedizione.

A fine partita ogni spedizione è conteggiata a sé. Si sommano tutte le orme, eventualmente moltiplicate per il numero di carte scommessa (una scommessa raddoppia, due triplicano, e così via). Per ogni spedizione con quattro o più carte numerate c'è un bonus di otto punti (non moltiplicato). Ogni moneta avanzata aggiunge un punto.



Durante il proprio turno un giocatore sceglie tra due opzioni. Girare una carta dalla cima del mazzo aggiungendola al piatto, così facendo il suo turno finisce. Oppure può chiamare un'asta puntando almeno un denaro, per cercare di avere accesso alle carte dell'attuale piatto. La meccanica è una classica asta al rialzo: chi punta di più vince, pagando la somma alla banca. Le carte possono essere aggiunte alle proprie spedizioni come si desidera, rispettando le regole dette sopra. Si potrà in aggiunta eliminare una delle carte del piatto. Le rimanenti restano a disposizione per l'asta successiva. Per finire si gira una nuova carta dalla cima del mazzo e il turno passa al giocatore alla sinistra del vincitore dell'asta.

Un round si conclude appena viene girata l'ultima carta di un mazzetto. Se è il quarto la partita termina. Altrimenti ci sarà una redistribuzione in parti uguali tra i giocatori di tutto il denaro speso durante il round concluso, per passare poi a un nuovo mazzetto.

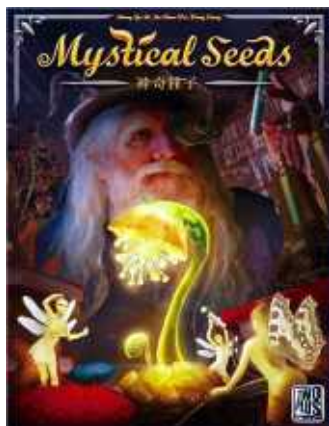
La trovata di mischiare il sistema di Lost Cities con l'asta funziona bene. Il titolo è meno cattivo del predecessore, ma rimane costante la tensione nella scelta di aggiungere carte ai set, tagliandosi la possibilità di metterne di più basse in turni futuri.

Oltre al dichiarato rimando, troviamo richiami ad altri titoli dell'autore. La struttura del turno ricorda *Ra* (ILSA#2), la redistribuzione dei denari ricorda *Traumfabrik*. Entrambi giochi di asta e collezione set.

Nonostante questo il gioco restituisce sensazioni diverse. Un titolo dove nulla è nuovo ma tutto è nuovo.



Mystical Seeds



di Chang Yu Di, Ku Chun Wei, Wang Liang

TWOPLUS Games, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-50 minuti

In un orto botanico incantato, aiutati da magiche fatine, i giocatori ibridano magici semi (di tre diversi livelli) per ottenere nuove fantastiche piante, su cui fare ricerca per ottenere fama accademica e prestigio internazionale.

Eterogenei i materiali: ottimi i segnalini di legno, ben fatto l'organizzatore in cartone che li contiene, buone le illustrazioni delle carte; decisamente sotto la media le plance personali e quella centrale, come gli altri elementi in cartotecnica.

Il gioco è strutturato come una corsa: tutti al tavolo giocano lo stesso numero di turni, l'ultimo dei quali è quello in cui almeno un giocatore raggiunge o supera i dieci punti. Il turno è composto di tre fasi:

- *ispirazione*, fase opzionale in cui il giocatore può cambiare quante volte vuole tre semi di

livello 1 dello stesso colore con un seme dello stesso livello ma di colore diverso e/o usare una o più pozioni per eseguire altrettante azioni base: duplicare, migliorare o innestare;

- *azioni*, in cui i giocatori decidono se raccogliere nuovi semi o coltivare una pianta. Nel primo caso otterranno semi di livello 1 di uno dei tre colori (in quantità pari alle fate che stazionano vicino al corrispondente deposito), nonché l'opportunità di utilizzare l'azione base associata ad uno di quegli spiritelli. I semi vengono disposti sulla plancia personale, negli appositi spazi disposti in cerchio e collegati fra loro da linee di forza; conclude la fase spostando la fatina utilizzata presso un deposito differente. Se invece decide di coltivare una pianta, ne sceglie la carta dall'espositore, scarta i corrispondenti semi (è possibile anche pagare i costi con pezzi più pregiati), la prende e avanza, sulla plancia centrale, sui tracciati dei colori elementari associati a quelli dei semi pagati: se supera uno dei traguardi, ottiene un bonus a scelta fra due (abilità permanenti, piante esclusive, punti vittoria).

- *mantenimento*, in cui ripristina la plancia centrale per il giocatore successivo.

Cosa permettono di fare le azioni base? La duplicazione permette di copiare uno dei semi

di livello 1 o 2, mettendolo in uno spazio collegato a quello del seme duplicato; migliorare permette di trasformare un seme di livello 1 in uno di livello 2 (rispettando alcuni vincoli di colore), innestare permette di combinare (anche ripetutamente) semi collegati sulla plancia per far progredire loro di livello; questo è l'unico modo per ottenere gli ambiti semi di livello 3, necessari per realizzare molte delle piante che forniscono più punti vittoria.

Titolo incentrato sulla collezione di set e trasformazione di risorse (la cui meccanica centrale ricorda quella di *Fresco* - Queen Games, 2010), *Mystical Seeds* è caratterizzato dai molteplici vincoli imposti sulle azioni di approvvigionamento e trasformazione, che rendono difficile l'ottimizzazione delle risorse e che tendono a rallentare l'azione nel turno. L'interazione è classicamente indiretta, e si realizza nella scelta dagli espositori comuni (bonus e piante) e, soprattutto, nello spostamento delle fate che può di fatto negare temporaneamente l'accesso a un particolare colore di base o creare coppie azioni/colore non gradite. Un po' ruvido in alcuni dei suoi aspetti, tende ad allungarsi col massimo numero di giocatori.





Neom



di Paul Sottosanti
Lookout Games, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 45-60 minuti

Il fascino dell'ambientazione di costruzione città (ILSA#15) è innegabile e comprovato dal numero sempre crescente di titoli che la sfruttano. In NEOM i giocatori edificano la propria, aggiungendovi tessere edificio che permettono di produrre risorse (necessarie a costruire altri edifici), punti vittoria o servizi necessari al buon funzionamento del futuribile nucleo urbano.

Buoni i materiali (esclusivamente cartotecnica) con robuste tessere. Nella norma le illustrazioni di Christian Opperer, funzionale l'iconografia (forse un po' troppo minuta ed elaborata) ad opera dell'onnipresente Klemens Franz.

Una partita si apre con una fase di draft in cui i

giocatori selezionano tre edifici "fondamentali", che indirizzano verso possibili strategie e che vengono resi pubblici a tutti i giocatori. La partita si svolge lungo tre generazioni, ovvero altrettanti round in cui vengono inizialmente distribuite otto tessere a testa, fra cui i giocatori ne scelgono una e passano le altre al giocatore alla loro sinistra. La tessera selezionata può essere utilizzata per:

- erigere il corrispondente edificio (purché se ne paghi il costo in denaro e/o si possieda i prerequisiti -beni o edifici- richiesti), piazzandolo sulla propria plancia in modo che ci sia una strada che lo connette alla casella centro città. Eventuali risorse mancanti possono essere acquistate dagli altri giocatori, pagandone un costo che dipende dal tipo di bene e dalla sua distanza in termini di giocatori. Il tipo di tessera piazzata ne determina la funzione: fornire punti vittoria alla fine del gioco, produrre nuovi tipi di risorse, fornire denaro (come rendita una tantum o gettito alla fine del turno);

- scartare la tessera per costruire una delle tessere fondamentali selezionate ad inizio del turno (pagandone il costo), rispettando il limite che non si possono avere più edifici

fondamentali costruiti del numero della generazione in corso;

- scartare la tessera per ottenere cinque denari.

Oltre agli edifici, in ogni generazione è presente una tessera disastro, che deve essere giocata alla fine del turno da chi la ha selezionata, e che obbliga gli avversari a pagare un costo per gli edifici che non soddisfano alcune condizioni di prossimità (alternativamente tali edifici devono essere distrutti).

Il round prosegue fino a che ogni giocatore ha giocato sette tessere; l'ottava viene invece scartata. Si procede con una fase di rendita e si riparte con una nuova generazione. Alla fine della terza generazione, si procede alla valutazione della città, considerando i vari criteri di valutazione dei vari tipi di tessera; i tipi di risorsa che la città produce, il denaro avanzato e l'effetto delle tessere inquinamento.

Che NEOM si ispiri al gioco che ha reso famosa la meccanica di draft (**7 Wonders**, ILSA#10) è chiaro ed evidente. Le maggiori differenze sono nella componente topologica insita al riempimento del proprio tableau, allo spostamento all'inizio della partita della selezione degli edifici che possono produrre molti punti, ad una componente decisamente aggressiva data dalle tre tessere disastro, la cui esistenza non può essere ignorata. Decisamente più elaborato del capostipite, resta comunque accessibile, poco più complesso di **Quadropolis** (ILSA#39), simile come tema.





New Corp Order



di Miguel Bruque
2Tomatoes, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 25-45 minuti

Le MegaCorporazioni controllano l'intera economia mondiale, ma non lo fanno direttamente: agiscono manipolando gli Agglomerati Mediatici, che da un lato garantiscono il controllo delle strutture economiche, dall'altro proteggono dai possibili scandali. Queste le premesse di New Corp Order, titolo pubblicato grazie ad una campagna di crowdfunding, che permette ai giocatori di dimostrare le loro capacità di programmazione e influenza su più livelli.

Sobri ma ben fatti i materiali dell'edizione retail: tessere robuste, carte telate di formato standard, una manciata di cubetti di legno. L'impostazione grafica è la stessa di *Peak Oil* (ILSA#49), proposto dall'editore nel 2017.

Giocato su una plancia modulare composta da un quadrato di sedici tessere compagna, New Corp Order vede i giocatori

alternarsi in rapidi turni. Cuore del gioco è un mazzo di carte, che rappresentano i quattro Agglomerati Mediatici. Nel suo turno, il giocatore attivo prima decide se giocare l'abilità di uno dei suoi collaboratori (che modificano le azioni base del gioco), restituendo nella riserva generale la carta corrispondente, poi esegue una delle suddette azioni:

- pescare due carte, scegliendole dall'espositore di cinque elementi o dalla cima del mazzo (scartando poi fino ad avere sei carte, se necessario),
- giocare un qualsiasi numero di carte uguali, ponendole davanti a sé e piazzando altrettanti cubi influenza del loro colore su una tessera compagna che ospiti già cubi del corrispondente Agglomerato. Se gioca tre o più carte, prende anche una delle carte aiutante disponibili;
- spostare cubi da una tessera a una ortogonalmente adiacente, disattivando (coricandole) altrettante carte di quel colore nella propria area di gioco. Su ogni compagna ci possono stare cubi di un solo Agglomerato: con questa azione è quindi possibile rimpiazzare l'influenza di un colore con un altro, a patto di muovere un numero di cubi superiore a quelli presenti, che vengono riposti nella riserva generale (tranne uno, preso dal giocatore). In questo caso il giocatore può anche eseguire l'azione speciale connessa alla compagna appena scalata.

La fine del gioco viene innescata quando non è più possibile ripristinare l'espositore: si gioca un ultimo round, e poi si procede alla valutazione. Si determinano quali giocatori hanno le prime due maggioranze per ogni Agglomerato (le carte valgono un punto, i cubetti due): il primo giocatore ottiene due punti vittoria per tessera controllata

dall'Agglomerato, il secondo uno. Chi ha ottenuto punti può rivelare carte obiettivo segreto (distribuite all'inizio della partita) per ottenerne altri se l'Agglomerato controlla le compagnie indicate dalla carta.

Titolo sostanzialmente astratto, New Corp Order possiede la classica struttura (nonché pregi e difetti) dei giochi di maggioranza basati sulle carte, ma introduce un doppio livello di influenza che rende più complesso e teso il gioco. Grazie alle abilità delle compagnie, il livello di interazione fra i giocatori, che risulta spesso distruttiva, è superiore alla media. Il criterio di fine gioco tende a far giocare un turno in più ai primi giocatori (concedendo loro anche l'ultima mossa, che è spesso determinante nei giochi di maggioranza).

Funzionante ma non appassionante la versione in solitario.





Off the Rails



di Andrew Platt, Stuart Platt
Rotten Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

I goblin sono una razza di creature non certo caratterizzate da pazienza, generosità e razionalità. Immaginate cosa può succedere se le operazioni di estrazione in una fragile struttura mineraria vengono affidate ad una manciata di clan in perpetua competizione: se va bene, qualcuno ci lascerà la pelle verde; se va male, si rischia il collasso dell'intera struttura!

Buoni i materiali, che includono la plancia (miniera), le tessere binario, carte, gemme di plastica e miniature dei carrelli (con altrettanti dadi, utilizzati come indicatori di velocità).

L'azione si svolge sulla plancia, che rappresenta la zona mineraria e si popola nei vari round di binari e gemme, fino all'inevitabile collasso. Durante il proprio

turno, il giocatore attivo ha quattro punti azione da spendere per:

- aggiungere una tessera binario semplice (dritta o curva);
- migliorare una tessera presente (da semplice a T, da T a incrocio);
- aumentare o diminuire di un'unità la velocità di un proprio carrello in gioco;
- piazzare un nuovo carrello sulla plancia, con velocità iniziale pari a tre.

Dopo aver eseguito le azioni, deve muovere i propri carrelli di un numero di caselle pari alla propria velocità, seguendo il tracciato dei binari e raccogliendo parte delle pietre incontrate, immagazzinandole nel carrello finché questo non esce dalla plancia; eventuali scontri con altri carrelli provocano l'inversione di direzione, mentre il carrello speronato perde la metà delle pietre che trasporta. Muoversi oltre l'ultimo dei binari provoca il deragliamento, con perdita del prezioso carico e rimozione del carrello, che comunque torna disponibile.

Il turno si conclude rivelando una carta che aggiunge pietre in una precisa posizione sulla plancia; nello stesso mazzo c'è anche la carta che innesca la

fase finale del gioco. Da quel momento non vengono più aggiunte gemme ma inizia il crollo, simulato pescando dei gettoni che rendono sempre più vasta la zona non utilizzabile della plancia.

Quando tutti i carrelli sono stati ritirati dalla plancia si procede alla valutazione finale, che attribuisce punti diversi ai vari tipi di gemma e un premio per chi possiede la maggioranza delle pietre meno preziose.

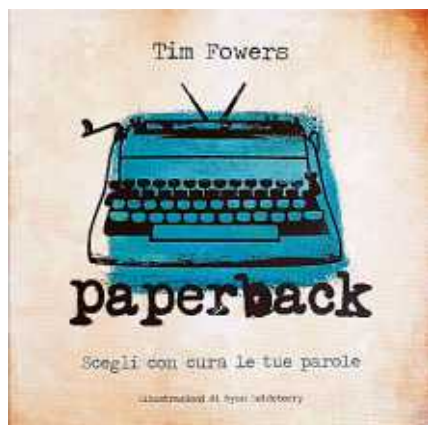
Il regolamento prevede alcune varianti di gioco, oltre ad una versione in solitario.

Tema divertente, materiali buoni, set di regole compatto e livello di interazione piuttosto elevato (a cui è annessa una non trascurabile componente di caos indotto dai giocatori) sono le principali caratteristiche del gioco (che, nella fase finale, ricorda *The Downfall of Pompeii* o *Survive: Escape from Atlantis!* / *The Island* - [ILSA#24](#)). Non riesce tuttavia a riprodurre completamente la sensazione di frenesia dell'ambientazione: i turni non sono velocissimi e spostare molteplici oggetti sulla plancia richiede del tempo, specialmente nelle fasi finali del gioco.





Paperback



di Tim Fowers

Fowers Games, Baldar, MS Edizioni,

2014/2018

N. Giocatori: 2-5

Durata: 45 minuti

Paperback nasce dall'intuizione geniale di Tim Flowers che si è cimentato nella creazione di un gioco basato sulle parole che fosse coinvolgente ma anche strategico. Per realizzarlo ha scelto di utilizzare una meccanica piuttosto ricorrente negli eurogame dell'ultimo decennio, il deckbuilding, che ha trovato impiego nelle ambientazioni più disparate ma mai in un contesto come questo. Gli sfidanti vestono i panni di ambiziosi scrittori che, per conquistare la notorietà, devono destreggiarsi con le lettere cercando di creare le parole più lunghe e articolate.

Ogni giocatore ha a disposizione lo stesso mazzo di partenza, composto da cinque carte lettera, che rappresentano le consonanti più frequenti e hanno un valore di acquisto di uno, e cinque carte jolly, usabili al posto di qualsiasi lettera, che non hanno un valore di acquisto. Come ogni deckbuilding che si rispetti, le carte

che si possono ottenere durante la partita per arricchire la propria mano sono suddivise in mazzi a seconda del costo di acquisto. Si parte dal valore di due, a cui corrispondono le vocali usa e getta, fino ad arrivare al valore di dieci, a cui sono associate le lettere più critiche dell'alfabeto.

Con l'aumentare del costo aumenta anche il valore di acquisto associato e la potenza delle carte, in alcuni casi infatti compare una coppia di lettere, in altri sono inclusi dei poteri speciali come pescare più carte o scartarle, ottenere sconti o bonus sul valore di acquisto, ecc...

Oltre alle lettere, c'è un altro tipo di carte in vendita, le carte fama, che rappresentano la migliore opportunità per conquistare punti vittoria. Disposte in quattro mazzi in base al loro costo, che va da 4 a 17, raffigurano delle spiritose copertine di romanzi e regalano da 4 a 15 punti vittoria.

Il giocatore ad ogni turno deve comporre una parola con le lettere che ha in mano, tenendo conto di eventuali abilità attive o presenti sulle carte giocate, poi verifica la lunghezza della parola e determina il valore d'acquisto che può utilizzare per acquistare subito nuove carte, da collocare negli scarti insieme alle carte usate nel turno. Per finire pesca cinque carte dal proprio

mazzo, sfruttando così il tempo a disposizione durante il gioco degli avversari per individuare una parola valida per il suo prossimo turno.

In questa fase gli aspetti più importanti da considerare sono due: la lunghezza della parola, che se supera alcune soglie dà accesso alle carte comuni, delle vocali che non devono essere scartate e che valgono cinque punti, e il valore di acquisto totalizzato che, se elevato, consente di acquisire le carte più potenti o che valgono punti.

La partita si conclude quando sono state assegnate tutte le carte comuni o quando due dei mazzi fama si esauriscono. Il vincitore sarà colui che ha totalizzato più punti sommando quelli presenti sulle proprie carte acquisite.

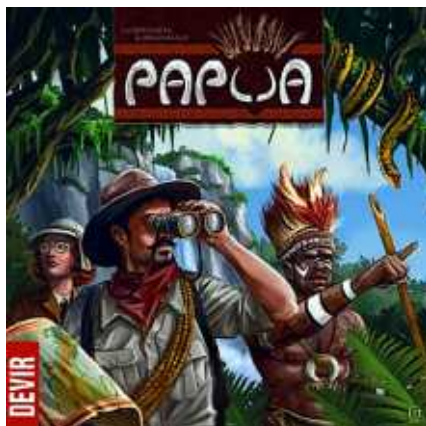
Trattandosi di un gioco di carte, sono già incluse nella scatola base diverse varianti che con poche regole in più permettono di arricchirlo ulteriormente, inclusa la versione in solitario e quella cooperativa. Facile, veloce, adatto a tutti, questo connubio di capacità nella pianificazione e abilità con le parole funziona e appaga, stimolando anche la creatività e la fantasia.

Per poter avere una versione italiana coerente è stato fondamentale il lavoro di analisi e bilanciamento delle lettere svolto da MS edizioni.





Papua



di Javier Garcia, Diego Ibañez
Devir, The Wood Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

Ambientato alla fine del XIX secolo, questo titolo cala i giocatori nel ruolo di capi esploratore di altrettante spedizioni scientifiche sull'isola di Papua Nuova Guinea: dovranno scoprire nuove specie animali e vegetali, studiare le popolazioni indigene, affrontando le insidie insite nella missione.

I materiali sono di buona qualità: segnalini in legno, dadi speciali, abbondante cartotecnica (plancia, schermi dei giocatori, segnalini e carte).

Il gioco si sviluppa in round, ciascuno diviso in tre fasi:

- *fase iniziale*: si rivelano le informazioni relative alle azioni disponibili per il turno (spedizioni, diario, logistica), viene bloccata una delle sei zone della plancia (a scelta del giocatore che ha meno energia), si stabilisce l'ordine di gioco (dal giocatore con più energia a chi ne ha meno);

- *turni dei giocatori*: ciascun giocatore lancia i dadi a sua disposizione (spendendo denaro per salvare un proprio esploratore nel caso di un risultato catastrofico, o per rilanciarlo se il risultato non è gradito). Decide poi quanti e quali risultati utilizzare: se intende inviare un esploratore in una zona ancora vuota, sceglie un valore non utilizzato, lo associa all'area e piazza un segnalino per ogni dado con quel valore; se lo vuole inviare in una zona già popolata, deve utilizzare un dado con il valore ad essa associata. Per ogni esploratore inviato il giocatore perde un punto energia (a meno che

non spenda un segnalino cibo); superare alcuni traguardi sulla scala dell'energia richiede la spesa di ulteriore cibo o la perdita di esploratori;

- *risoluzione*: in ordine di numero assegnato, vengono risolte le cinque regioni attive (fra le sei disponibili). Ciascuna di esse ha una sua peculiarità: le capanne assegnano nuovi esploratori, fanno lanciare più dadi (e decidere prima del lancio il valore di un certo numero di dadi), la logistica permette di selezionare uno dei bonus esposti, seguendo criteri di maggioranza, con le spedizioni si partecipa alle aste cieche che assegnano le carte spedizione, il finanziamento fornisce denaro, la caccia e la pesca il cibo, gli appunti di viaggio assegnano al giocatore con più segnalini la carta diario (con la sua abilità speciale).

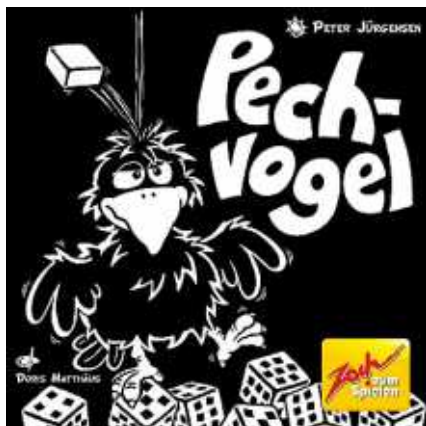
La partita finisce con l'esaurirsi del mazzo spedizioni o alla fine del round in cui almeno un giocatore esaurisce la propria energia. Oltre ai punti accumulati durante la partita, ne vengono assegnati per le carte spedizioni (secondo criteri che premiano sia la differenziazione che la specializzazione), le carte diario, tutte le risorse avanzate (denaro, cibo, energia ed esploratori).

Papua è una miscela di meccaniche classiche (piazze lavoratori, maggioranze, gestione dei dadi, collezione di set), con alcune soluzioni piuttosto originali (ma non esattamente nuove), fra cui è particolarmente interessante il fatto che i giocatori primi di turno (svantaggiati nelle assegnazioni a maggioranza), possono scegliere l'ordine con cui si risolvono gli spazi. Il gioco offre buone opportunità di mitigare il risultato dei lanci nel proprio round (con soluzioni piuttosto standard), così come di gestire in maniera efficace le proprie risorse (influenzando anche l'ordine di turno), ma è comunque sottoposto a molte componenti aleatorie e/o caotiche, concentrate nella fase di risoluzione e non influenzabili.





Pechvogel



di Peter Jürgensen
Zoch Verlag, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20 minuti

Tutti conosciamo la Legge di Murphy: "se qualcosa può andare male, andrà male". Murphy, il protagonista di Pechvogel (letteralmente uccello del malaugurio) è un corvo a cui non ne va una dritta, e i giocatori devono essere pronti a competere con lui per quanto riguarda possibili attacchi di iella!

Buoni i materiali nella classica piccola scatola Zoch: una plancetta, quindici tessere punteggio, una tessera Murphy, sette dadi speciali (con facce i cui valori vanno da 3 a 7, più un "valore" corvo) e, la cosa che colpisce di più, tredici tocchetti di iella, realizzati in marmo scuro (non sarà mica la famigerata "iella nera"?).



Una partita si sviluppa in turni, in cui il giocatore attivo, che effettua un primo lancio, mettendo sulla plancetta tutti i corvi ottenuti e i risultati di un valore a sua scelta. Per il resto del turno, il suo scopo sarà di ottenere esattamente quattro risultati positivi (per ottenere la tessera premio di valore corrispondente), prima di ottenere tre risultati corvo (che gli procureranno uno o più tocchetti di iella); superare tali risultati comporta la visita di Murphy che, poveretto, porta sfortuna sua malgrado. Una volta per turno, il giocatore può scartare un tocchetto di iella in suo possesso; anche gli avversari, una volta per turno, possono accordarsi di scommettere contro il giocatore, mettendo come posta un tocchetto di iella ciascuno e obbligando il giocatore attivo al rilancio. Se il giocatore otterrà nel suo turno i tre corvi, prenderà tutti i tocchetti di iella scommessi (altrimenti ne prenderebbe uno solo dalla riserva); se invece riesce ad ottenere i quattro risultati positivi, i giocatori si riprenderanno la loro posta, più un ulteriore tocchetto proveniente dal giocatore attivo (se ne ha) o dalla riserva. A rendere il gioco ancora più cattivo, quando si ha diritto ad

una tessera premio, si può prenderla dal centro del tavolo, o sottrarla ad un giocatore (rimuovendone una differente dal centro del gioco). La partita termina quando non ci sono più tessere premio al centro del tavolo: ogni tessera premio vale i punti indicati, ogni tocchetto di iella ne sottrae tre, a meno che non siate il giocatore che controlla Murphy. In tal caso, ogni iella vi farà perdere ben sette punti!

Gioco semplicissimo (progettato per le famiglie, ma utilizzabile anche come "drinking game"), decisamente cattivo e caratterizzato da abbondante aleatorietà, Pechvogel lascia al primo contatto decisamente disorientati: in un'epoca in cui siamo abituati ad un utilizzo dei dadi che tende a mitigare lanci sfortunati tramite modificatori e/o possibili rilanci, sorprende ritrovare un titolo dove il protagonista è proprio il lancio "secco", senza quasi nessuna possibilità di alterarlo. In realtà il gioco sta nella gestione della iella, identificando quelle scelte che, statisticamente, siano favorevoli a minimizzarne la quantità posseduta alla fine della partita. Scelte che, nella maggior parte dei casi, risultano piuttosto ovvie, se non decisamente scontate. Restano l'atmosfera caciaronica, le risate suscitate da lanci incredibilmente sfortunati, l'invidia per quelli estremamente buoni e in genere, il gusto di vedere la sfortuna accanirsi contro gli avversari. Un po' poco, purtroppo.

Peccato, perché sia il tema che il packaging (per quanto semplice), risultavano davvero azzeccati.



di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Pulp Detective



di Todd Sanders
AVStudioGames, Giochix.it,
LudiCreations, 2018
N. Giocatori: 1-2
Durata: 20-30 minuti

Figlio di una campagna di finanziamento dal basso parallela (tra l'americana Kickstarter e l'italiana Giochistarter), arriva sui nostri scaffali sul finire dell'anno appena passato Pulp Detective.

In questo gioco vestiremo i panni di investigatori privati intenti a risolvere uno dei tre casi presenti nel gioco base. Il giocatore sceglie uno dei quattro detective disponibili, e riceve due carte: su una terrà traccia dei propri punti resistenza e degli indizi raccolti, sull'altra eventuali oggetti posseduti. A seconda della difficoltà di gioco scelta si avranno a disposizione un certo numero di ore, delle quali terremo traccia direttamente grazie alla carta del gioco scelto.

La struttura del turno di gioco è sempre la stessa, si pescano tre carte coperte dal mazzo investigazione e si decide quale

tenere, quale scartare e quale rimettere nel mazzo di pesca, dopodiché si andrà ad aggiungere la carta scelta alla propria plancia: alla destra dell'ultima carta giocata (per proseguire la trama), oppure su una riga sottostante (per iniziare o proseguire una sotto-trama), purché il numero delle carte di una riga sottostante non superi mai quello di una riga superiore. L'ora in corso ci indicherà quali risultati saranno necessari per risolvere la singola investigazione; dopodiché si lanciano i dadi concessi dalla resistenza attuale del nostro investigatore; se la prova ha successo si ottiene il bonus indicato – un punto resistenza, un oggetto o un indizio – mentre in caso di fallimento si perderà un'ora sul tracciato del caso o un oggetto posseduto oppure un punto resistenza, ma si potrà ottenere un segnalino indizio uguale a uno dei risultati ottenuti. Dopo aver risolto il caso trascorre un'ora e poi si gioca un nuovo turno. Il gioco prosegue così fino a che non si arriva alla sconfitta, finendo il tempo o la resistenza, o ad aver ottenuto quattro indizi, in questo caso si andrà allo scontro finale, ci verrà rivelato il colpevole e lo dovremo affrontare. Anche il colpevole richiederà un determinato numero di risultati da ottenere, e in caso di fallimento si potrà spendere due ore per continuare a lanciare,

risolto questo scontro il giocatore sarà dichiarato vincitore.

Siamo in un periodo in cui l'informazione ludica non manca, tuttavia mi capita ogni tanto di lasciarmi andare all'acquisto compulsivo alla cieca, che alle volte si rivela un fallimento, come in questo caso. Partiamo dagli aspetti positivi, la grafica è qualcosa di meraviglioso, grazie al fatto che vengono riprodotte copertine originali dei romanzi pulp americani della prima metà del '900. Il gioco si rivela assolutamente casuale e si risolve in una serie di lanci di dado senza aver possibilità di gestire niente, né strategicamente né tatticamente: il giocatore non viene mai messo davanti a nessuna scelta interessante e, se non per le splendide immagini, la tematica o la tensione non sono mai percepite. Ovviamente siamo davanti ad un gioco di dadi in solitario, e quindi le mie perplessità sul controllo potrebbero risultare esagerate, eppure già altri giochi dello stesso segmento – come **Hostage Negotiator (ILSA#50)** – hanno dimostrato che si può creare un gioco di dadi tematico e teso che permetta delle scelte al giocatore.

Purtroppo non è questo il caso.





Raccoon Tycoon



di Glenn Drover
Forbidden Games, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

Raccoon Tycoon fa parte di quegli errori che, con l'esperienza che ho acquisito col tempo sui giochi da tavolo e Kickstarter, non dovrei più fare. Fatto sta, che basandomi quasi unicamente sul nome del suo autore, Glenn Drover, quello di Age of Empires gioco decisamente valido, questo titolo è entrato nella mia casetta.

Si tratta di un gestionale german, giocabile da due a cinque giocatori che vestono i panni di investitori nella fantastica terra di Astoria e come tutti i giochi finanziati dal basso che si rispettino ha una componentistica veramente eccellente e una grafica molto curata.

Il motore del gioco è la produzione e vendita di merci di sei tipi diversi in un mercato semplice: vendo, scende il prezzo, compro sale il prezzo di alcune merci - il tutto è regolato da una mano di carte che

comprende sia i beni prodotti che i prezzi che devono salire. Con i soldi ho la possibilità di fare tre cose:

- investire in ferrovia;
- mettere in asta quote delle aziende ferroviarie che daranno punti vittoria in base ad un semplice *set collection*;
- prendere delle costruzioni che alterano in qualche modo le condizioni di gioco e le sue azioni che varranno un punto ciascuna a fine gioco. Questa azione permette di convertire set di merci in città che valgono punti vittoria più un bonus se accoppiate con le ferrovie.

Il gioco si conclude, grazie ad una regola variata dallo stesso autore a fine gennaio, quando due tra ferrovie, città e costruzioni finiscono.

Di questo gioco ho sicuramente apprezzato la durata ridotta (anche in cinque giocatori) e la semplicità delle regole che me lo fanno catalogare come fillerone o introduttivo tedesco. Il gioco offre anche degli spunti interessanti, non è così piatto come appare ad una prima partita: come accade nei giochi di mercato bisogna guardare a quello che stanno facendo gli altri giocatori, anticipare il giocatore che precede e regolare opportunamente la durata del gioco con le acquisizioni di città e ferrovie.

Il gioco non scala benissimo, in due risulta piuttosto noioso e in cinque l'andamento è quasi totalmente imprevedibile: quattro azioni prima della propria introducono troppo rumore alla propria gestione e pianificazione. Il gioco dà il meglio di sé in tre o quattro giocatori, come la maggior parte dei german seri.

Ciò detto c'è troppo poco per un gioco uscito nel 2018 per raggiungere la sufficienza: in ultima analisi si tratta di un "compitino", un esercizio di stile sintatticamente corretto e ineccepibile, solidissimo ma con pochissimi spunti degni di nota. In maniera piuttosto posticcia, per aggiungere un po' di rigiocabilità è stata aggiunta la possibilità di giocare con obiettivi segreti variabili altrimenti la variabilità è data dall'ordine di uscita delle costruzioni e i loro effetti in gioco. Tra l'altro sul bilanciamento di queste costruzioni si sono aperte parecchie discussioni e io stesso ho parecchi dubbi. In definitiva, non si tratta di un gioco "spiacevole" a cui giocare, ma sullo stesso target di complessità e durata giochi come *Splendor* (ILSA#35), *Century* (ILSA#45), *Coal Baron* (ILSA#26), solo per citare i primi che mi vengono in mente, gli passano decisamente davanti per quanto mi riguarda.





Radetzky: Milano 1848



di Alberto Barbieri, Marco Garavaglia,
P.S. Martensen
Demoselâ, Post Scriptum, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 30-90 minuti

Napoleone Bonaparte diede un grande scossone al Vecchio Continente. Ansioso di esportare ovunque ideali rivoluzionari e di rinnovamento sociale, lo stratega mise a ferro e fuoco larga parte dell'Europa continentale, conquistandola e governandola. Non finì bene come avrebbe voluto e al Congresso di Vienna spettò il compito di rimettere le cose a posto, ristabilendo in Europa i vecchi regni pre-napoleonici. Fu così che i milanesi si ritrovarono governati dagli Austriaci. Da quel momento in poi però fu tutto un fervore di società segrete e moti rivoluzionari, repressi a fatica nel tentativo di mantenere l'ordine in una società che reclamava sempre di più la propria indipendenza. Almeno fino al fatidico 18 marzo 1848, giorno dell'inizio della battaglia oggi conosciuta come *"Le Cinque Giornate di Milano"*, che segnò la fine del dominio austriaco nella città meneghina.

Un'ambientazione storica piuttosto curata che fa da cornice a Radetzky: Milano 1848, il nuovo gioco sviluppato da Post Scriptum e edito da Demoselâ Società Cooperativa, che sulla scatola riporta i nomi di Alberto Barbieri, Marco Garavaglia e P.S. Martensen.

Su un tabellone che rappresenta una Milano ormai dimenticata, ancora circondata dalle mura spagnole, i giocatori muovono le loro pedine attraverso sedici distretti per sconfiggere i soldati austriaci che si riversano nella città dal loro quartier generale, il Castello Sforzesco. Le armate comandate dal feldmaresciallo Radetzky si muovono e conquistano i quartieri della città secondo un preciso automatismo, i giocatori cooperano per contenere le armate nemiche e conquistare a loro volta i quartieri, con lo scopo di dominarne cinque prima che gli austriaci riescano a fare altrettanto.

Come sovente accade nei giochi cooperativi, durante la partita si alternano le azioni dei giocatori e quelle dell'automa che controlla l'esercito del feldmaresciallo. In ogni turno i giocatori svolgono tre azioni scegliendo tra muovere le proprie pedine, combattere i soldati nemici e conquistare una zona. Il combattimento è gestito da carte, quelle austriache pescate da un mazzo, quelle italiane giocate dalla mano. La risoluzione si basa sul meccanismo sasso-carta-forbice, reiterato per ogni soldato che si vuole sconfiggere. La mano di quattro carte viene ripristinata a fine round ma può esserlo anche consumando una delle proprie azioni durante il turno. Il combattimento è una sfida alla fortuna. Ogni volta che un soldato viene sconfitto non viene eliminato ma solo messo da parte e il giocatore decide se continuare e affrontarne un altro o fermarsi. Quando il

giocatore interrompe il combattimento tutti i soldati messi da parte vengono eliminati ma se il giocatore fallisce tutto rientra in gioco come se nulla fosse successo.

La pedina di Radetzky si muove sul tabellone insieme ai soldati, decide di volta in volta quali aree del tabellone entrano in gioco e può anche lui essere sconfitto dai giocatori.

Il regolamento prevede due versioni di gioco, una più semplice e una per giocatori esperti, che introduce alcune regole aggiuntive utili a rendere la vita dei milanesi ancora più dura.

Pur ricalcando solchi già tracciati da altri giochi cooperativi ben più noti, Radetzky: Milano 1848 dimostra di essere un puzzle avvincente che merita di essere provato.





Raids



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

N. Giocatori: 2-4

Durata: 40 minuti

Alla guida di una tribù vichinga, imbarcatasi sul loro Drakkar, i giocatori si lanciano nell'esplorazione del mondo in quattro viaggi, trasportando e commerciando merci, razziano inermi villaggi e combattendo orribili mostri, senza disdegnare lo scontro con le altre

imbarcazioni per accaparrarsi gli approdi migliori.

Ottima la qualità dei materiali: robusta la cartotecnica, belli i segnalini di legno sagomati, notevoli le monete di metallo. Funzionali le illustrazioni.

Una partita dura quattro round, in cui i giocatori compiono con le loro imbarcazioni un giro sul tabellone, sfruttando le varie opportunità date loro dagli approdi, ciascuno dei quali ospita una delle tessere viaggio distribuite casualmente all'inizio della manche. Il sistema di turno è analogo a quello della "time track": gioca chi è più arretrato sul percorso. Il turno del giocatore attivo è composto di due fasi:

- prendere la tessera viaggio del vostro approdo,
- viaggiare verso una nuova destinazione: a tale scopo rimuove tutte le tessere eventualmente presenti in plancia fra sé e il penultimo giocatore, poi avanza il proprio Drakkar fino ad uno spazio che contiene un possibile approdo a lui gradito. Durante lo spostamento, potrà guadagnare punti vittoria, equipaggio (se ha sufficiente spazio

sull'imbarcazione) e dovrà combattere con terribili creature (spendendo un certo numero di vichinghi o sacrificandone uno per passare oltre). Se la destinazione scelta è vuota, vi si ferma e conclude il suo turno; se è occupata da un altro giocatore inizia una battaglia, in cui alternativamente i giocatori scartano quantità crescenti di pedine finché un giocatore decide di abbandonare, cercando un approdo più avanti sul percorso).

Quando tutti i partecipanti hanno compiuto il giro, vengono attribuiti punti per il soddisfacimento di un obiettivo (noto per ogni turno sin dalla preparazione del gioco).

Le tessere raccolte durante il viaggio permettono di migliorare il proprio Drakkar (aumentandone l'efficienza contro i mostri o il reclutamento di vichinghi a fine turno), oppure di ottenere punti a fine partita secondo vari criteri di collezione.

Destinato ad un pubblico occasionale o familiare, chiaramente ispirato nella meccanica principale all'acclamato *Tokaido* di Antoine Bauza (2012; [ILSA#24](#)), Raids riesce a dare nuova vita al sistema di gioco, grazie all'interazione più decisa fra i giocatori, la gestione di spazio e vichinghi sulla nave, l'eliminazione delle tappe intermedie fra ultimo e penultimo giocatore, che rende possibile giocare in maniera decisamente meno conservativa. Giusta la durata della partita, che raramente supera i quarantacinque minuti. L'ambientazione è poco più che un pretesto e di solito non è difficile determinare quale sia la mossa migliore da effettuare. I giocatori assidui lo troveranno probabilmente un po' blando.





Rise of Tribes



di Brad Brooks
Breaking Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Nato grazie ad una campagna Kickstarter di buon successo (è stata finanziata al 387%, raccogliendo 386887 dei 10000 dollari previsti), Rise of Tribes è un gioco di corsa (vince il primo che raggiunge i quindici punti) che richiede ai giocatori di sviluppare al meglio la propria tribù.

Eterogenei i materiali che spaziano dall'eccellente (tessere territorio, segnalini tribù di legno - diverse per ogni giocatore, dadi speciali, robuste tessere evento) al sufficiente (tutti i gettoni risorsa). I giocatori, al comando di tribù con caratteristiche leggermente differenti, si alternano giocano il loro turno, così strutturato:

- *valutazione villaggi*: il giocatore ottiene un punto per ogni villaggio che ha sulla plancia;
- *lancio dadi*: il giocatore lancia i due dadi speciali;

- *esecuzione azioni*: il giocatore esegue in ordine due azioni differenti fra le quattro disponibili. Per ciascuna seleziona uno dei due dadi di cui dispone; la combinazione dei risultati del dado scelto e dei due più recenti presenti nello spazio dell'azione selezionata determina se questa viene eseguita in modo potenziato, depotenziato o standard. Le azioni disponibili sono: piazzare propri segnalini sulla plancia (in regioni che già ne ospitano), muovere alcuni dei propri segnalini, raccogliere risorse (da alcuni degli esagoni in cui si è presenti), pescare carte (tecnologie e obiettivi) dal proprio mazzo personale (ponendole scoperte davanti a sé);
- *risoluzione conflitti*: negli esagoni che ospitano cumulativamente più di cinque segnalini tribù, i giocatori rimuovono un segnalino a testa finché non resta al più una sola tribù. Eventuali villaggi rimasti senza popolazione vengono rimossi;
- *costruzione e verifica obiettivi*: in questa fase il giocatore può spendere le risorse per costruire nuovi villaggi e/o nuove tecnologie. Controlla inoltre se soddisfa gli obiettivi che ha davanti a sé, incassando i punti.

Appena un giocatore raggiunge i quindici punti, vince immediatamente la partita.

Come spesso accade per i giochi pubblicati attraverso il crowdfunding, la scatola include anche tre moduli di espansione (anziani del villaggio, territori particolari, abilità speciali della tribù) che permettono di arricchire le dinamiche del gioco.

Rise of Tribes si piazza nell'affollata categoria dei giochi di Civilizzazione "light" (argomento a cui è dedicato l'intero [ILSA#22](#)), riuscendo a mantenere una durata estremamente contenuta, conservando molti degli elementi chiave del genere. Il sistema di selezione dei dadi è l'unica vera novità, che fornisce una piacevole ventata di freschezza al titolo e propone interessanti scelte: vincere richiede di trovare il giusto equilibrio fra il controllo del territorio (per soddisfare alcuni obiettivi), lo sviluppo di villaggi "protetti" e la realizzazione delle tecnologie che supportino la propria strategia. Per il resto, il gioco mantiene tutte le caratteristiche del genere (alta interazione, caos indotto dai giocatori, possibilità di accanirsi contro il giocatore in testa).





The River



di Sébastien Pauchon, Ismaël Perrin
Days of Wonder, Rebel, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Days of Wonder, casa editrice fondata nel 2002 e divenuta famosa qualche anno dopo grazie alla pubblicazione di *Ticket to Ride* (Alan R. Moon, 2004; [ILSA#4](#)), emblema del gioco *casual*, non ha rinunciato alla sua linea editoriale fatta di giochi dai regolamenti semplici e dalle grafiche accattivanti, nemmeno quando nel 2014 è stata inglobata nel monolitico gruppo Asmodee.

The River è, in ordine cronologico, l'ultima conferma di questa politica. Creato da Sébastien Pauchon e Ismaël Perrin (emergente quest'ultimo ma ben noto il primo), il gioco lanciato dalla Days of Wonder alla scorsa SPIEL di Essen incarna il concetto di eleganza nella semplicità.

I giocatori, pionieri in un'ambientazione artificiosamente rifinita, sviluppano i propri insediamenti lungo il corso di un fiume,

raccogliendo risorse e costruendo edifici. Le regole sono poche ma non prive di soluzioni interessanti. I giocatori hanno a disposizione quattro pionieri all'inizio della partita e a turno li utilizzano per scegliere azioni sul tabellone principale. Tra le azioni possibili ci sono la raccolta delle risorse (pietra, legno, argilla e tacchini) e l'utilizzo delle risorse per costruire edifici, in forma di carte rese disponibili in una certa quantità a ogni turno. C'è anche la possibilità di influenzare l'ordine di gioco e la possibilità di riservare gli edifici per costruirli successivamente. C'è infine l'opportunità, che è anche un'esigenza, di recuperare tessere terreno da collocare lungo il fiume disegnato sulla propria plancia di gioco per sfruttarne le caratteristiche (ottenere più risorse, ingrandire i magazzini di stoccaggio o ottenere altri benefici) ma anche in vista di alcuni punti finali garantiti da precise combinazioni delle tipologie di terreno giocate.

Dopo la costruzione del secondo edificio i pionieri a disposizione diventano cinque ma, questa è una delle caratteristiche più intriganti del gioco, quegli stessi pionieri dovranno essere via via abbandonati con il piazzamento delle tessere terreno lungo il corso del fiume,

costringendo a scelte di tempismo decisive per non ridurre il numero di azioni a disposizione troppo presto durante la partita.

La costruzione del quinto edificio o il piazzamento della dodicesima tessera terreno da parte di uno dei giocatori determina la fine della partita, al termine della quale si sommano i punti per gli edifici costruiti e quelli dei gettoni guadagnati come bonus per la costruzione. A questo punteggio si aggiungono i punti offerti per aver opportunamente organizzato le tessere sulla propria plancia ossia per aver creato colonne dello stesso tipo di terreno. Impresa non facile considerando che il piazzamento delle tessere terreno non è libera ma avviene per righe, lungo il corso del fiume. Il giocatore è costretto a decidere se sia più interessante una tessera terreno con un buon beneficio o una che si abbinerà a quelle già piazzate sulla colonna.

Materiali buoni, grafica curata e chiara e regolamento ben scritto completano un gioco semplice ma solido, appagante per i giocatori occasionali ma gradevole anche per i giocatori più assidui in cerca di un gioco rapido da risolversi in poco più di mezz'ora.





Shadows: Amsterdam



di Mathieu Aubert
Libellud, Asmodee Italia, 2018
N. Giocatori: 2-8
Durata: 20 minuti

Un crimine è stato commesso per le strade di Amsterdam e la polizia sta brancolando nel buio. Nei panni di investigatori privati i giocatori tentano di risolvere il caso nel minor tempo possibile. Per giocare a Shadows: Amsterdam, il nuovo gioco di Mathieu Aubert, i giocatori si dividono in due squadre e sarà la prima a risolvere il caso a vincere la partita.

Ciascuna squadra elegge un coordinatore delle operazioni, lui sarà al quartier generale e fornirà informazioni agli agenti in campo che, accordandosi tra loro, muoveranno i rispettivi investigatori sulla griglia esagonale che forma la mappa.

La mappa è composta da 37 esagoni, 34 dei quali rappresentano disegni di varia natura e ricchi di dettagli. Viene composta sul piano di gioco e le pedine degli investigatori vengono poste al centro.

I coordinatori delle operazioni delle due squadre pescano una carta griglia che indica la posizione degli esagoni che gli investigatori devono raggiungere, oltre ad alcuni esagoni che è necessario evitare. Le carte griglia sono numerate e hanno dei simboli per definirne l'orientamento, sono anche composte da due mazzi, uno per squadra. Grazie a questi accorgimenti i due coordinatori si predispongono per giocare la stessa partita. Le carte obiettivo infatti identificano tre esagoni esclusivi per ciascuna squadra e tre comuni. Di questi ogni squadra deve raggiungerne tre per vincere. Sono anche indicati undici esagoni tabù, dei quali solo sei sono in comune tra le due squadre. Sostare per tre volte in uno di questi esagoni determina automaticamente la sconfitta.

Il movimento degli investigatori è gestito dai coordinatori che però non possono dare informazioni esplicite, anzi, non possono proprio parlare. Per suggerire la direzione devono dare ai compagni di squadra delle carte indizio, una per un movimento verso una casella adiacente, due per un movimento di

due caselle. Le carte indizio, 84 in tutto, rappresentano anche loro disegni fantasiosi e ricchi di dettagli. Sarà compito della squadra investigativa intuire il ragionamento fatto dal coordinatore per collegare le carte indizio con le immagini sulla mappa, in modo da capire quale sia la direzione suggerita.

Tutto questo avviene in tempo reale fino a quando una squadra vince (raggiungendo tre luoghi delle prove) o perde (raggiungendo tre luoghi tabù).

Shadows: Amsterdam è un miscuglio interessante tra i giochi di deduzione a griglia, tipologia che ha reso famoso *Nome in Codice* (ILSA#36), e quelli che si basano sulla comunicazione attraverso le immagini, come in *Mysterium* (ILSA#36), condito però dalla formula del gioco in tempo reale grazie alla quale il ragionamento sofisticato cede il posto alla più concitata e goliardica competizione tra le squadre. Un vero e proprio party game quindi, breve, facile da imparare e adatto per gruppi di almeno 6 giocatori, possibilmente in numero pari.





Smartphone Inc.



di Ivan Lashin
Cosmodrome Games, 2018
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-90 minuti

Publicato da una giovane casa editrice russa, per lo più focalizzata su titoli per giocatori occasionali, e firmato da un autore in erba (Ivan Lashin), Smartphone Inc. è stata una delle rivelazioni più interessanti, per i giocatori più esperti, che hanno partecipato all'ultima edizione della SPIEL.

Smartphone Inc. cala i giocatori nei panni di CEO di società produttrici di telefoni portatili tecnologicamente avanzati. L'obiettivo di ciascuno è massimizzare le vendite del proprio prodotto a discapito degli avversari e concludere la partita con il capitale più alto. I modi per raggiungere questo obiettivo sono diversi e passano tutti dall'espansione dei propri mercati sulla mappa del globo ossia il tabellone, organizzato in aree di mercato tra loro collegate da una fitta rete di vendita. Alla base del successo ci sono numerose scelte da operare nei cinque turni della partita. Vendere in grande quantità e a basso costo o ingraziarsi i clienti proponendo soluzioni tecnologicamente avanzate, protette da brevetto, sono solo i due estremi di una strategia commerciale tutta da organizzare.

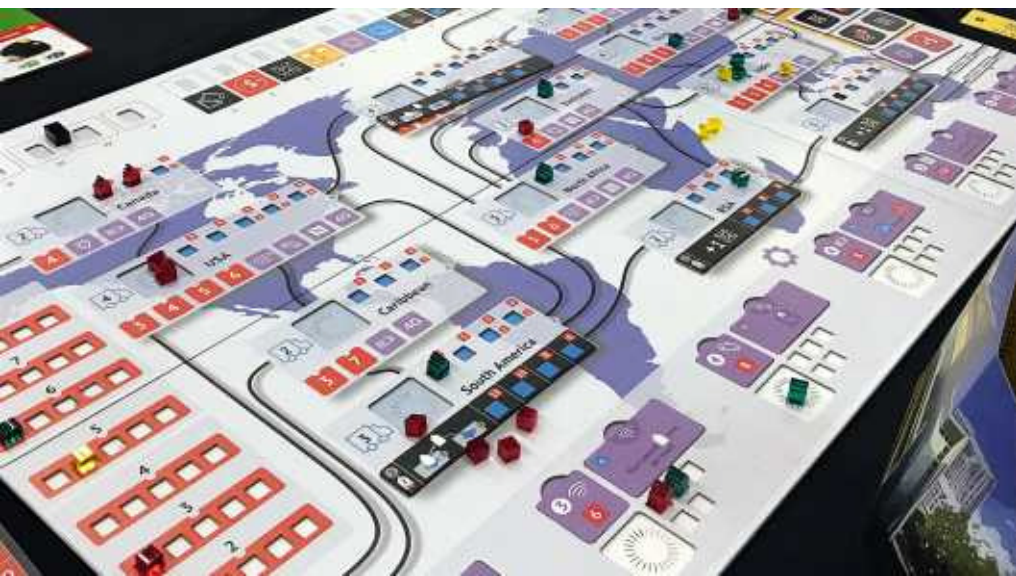
Una delle caratteristiche peculiari del gioco riguarda la programmazione delle azioni, che avviene segretamente all'inizio del round. Si utilizzano due plance che rappresentano ciascuna una griglia di sei simboli, diversamente assortiti sul fronte e sul retro. I giocatori le sovrappongono in modo da lasciare scoperti i simboli delle azioni che intendono eseguire durante il round. Questa fase, ricca di opportunità e combinazioni

realizzabili, è la prima di ogni turno e sulla base dei simboli attivi, cioè visibili sulle plance azione una volta completata la fase, i giocatori determinano il potere di ogni azione delle fasi successive del turno, definendo di fatto la propria strategia.

I meccanismi che regolano la vendita sono il passaggio chiave del gioco. Ogni mercato ha clienti propri da soddisfare. Alcuni hanno un budget di spesa limitato, altri sono disposti a spendere qualsiasi cifra pur di acquistare un terminale con una precisa tecnologia coperta da brevetto. A partire dal giocatore che ha stabilito il prezzo più basso per i suoi prodotti, ogni giocatore prenota clienti nei mercati raggiunti dalla propria rete commerciale, rispettando i desideri del cliente in termini di budget a disposizione e tecnologie ricercate. Facile intuire che con un prezzo molto aggressivo e una produzione abbondante non è difficile accaparrarsi anche i clienti disposti a pagare di più, a discapito dei giocatori che vengono dopo nel turno. Ugualmente, una produzione bassa ma con prezzi alti sarà un successo se accompagnata da un brevetto che aprirà il mercato verso clienti inaccessibili per gli altri giocatori.

La grafica, semplicistica, è paradossalmente efficace e immersiva. Giocando si ha l'impressione di avere davanti una dettagliata e professionale infografica sull'andamento dei mercati che viene via via popolata dalla rete di vendita, dando ai giocatori la sensazione di agire proprio come lo farebbe una società di questo tipo.

Un gioco facile da comprendere ma tutt'altro che semplice da padroneggiare, in questo esprime il suo principale punto di forza.





Solenia



di Sébastien Dujardin
Pearl Games, Asmodee Italia, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-45 minuti

In un mondo che da millenni ha smesso di ruotare su sé stesso, perdendo di conseguenza l'alternanza fra giorno e notte, i giocatori si adoperano per trasportare merci indispensabili dall'emisfero illuminato a quello oscuro e viceversa, utilizzando maestose aeronavi.

Una partita di Solenia dura esattamente sedici round e si svolge su una plancia modulare, composta da cinque elementi (che simulano il movimento del mezzo aereo e l'alternarsi fra buio e luce): al suo centro campeggia la miniatura dell'aeronave gigante.

Nel proprio turno i giocatori scelgono una delle tre carte dalla loro mano e la giocano su una casella vuota della plancia, adiacente alla miniatura o ad una propria carta giocata precedentemente. Tali carte sono caratterizzate da un valore numerico (da zero a due) e da un cartiglio. Se giocate su una

casella di produzione, esse forniscono altrettante unità della risorsa indicata, che devono essere poste nel limitato magazzino del proprio mezzo; se giocate su una città, permettono di soddisfare uno dei contratti visibili sugli appositi espositori (giorno e notte, con richieste differenti), trasformando le risorse in punti vittoria. Le carte di valore zero (che sembrerebbero meno utili) causano l'avanzamento della miniatura dell'aeronave, simulato rimuovendo il segmento più arretrato della plancia e ponendolo in posizione più avanzata. Tutte le carte presenti sull'elemento spostato attivano adesso il cartiglio, fornendo a chi le ha giocate ulteriori risorse o punti vittoria. Il turno di ogni giocatore si conclude con il ripristino della propria mano a tre carte, pescandone una dal proprio mazzo personale.

Alla fine del gioco, oltre ai punti accumulati durante la partita, se ne guadagnano altri per i beni avanzati e per aver soddisfatto un numero equilibrato di richieste provenienti da città illuminate e città immerse nell'oscurità.

Nella scatola è presente il materiale necessario per giocare alcune varianti un po' più complesse, che prevedono abilità asimmetriche per ciascuno dei giocatori, nonché il gioco in solitario.

Solenia è di fatto un semplicissimo gioco incentrato sulla meccanica di pick up & deliver, caratterizzato da un'ambientazione brillante e materiali decisamente originali (le carte con un foro al centro per permettere di vedere i beni prodotti dalle caselle, il sistema di viaggio dell'aeronave che si sposta ciclicamente dalle zone illuminate a quelle oscure, che producono i beni con frequenze diverse). Le scelte che propone sono semplici ma interessanti, obbligando i giocatori a bilanciare

la scelta fra ottenere i beni subito o più avanti, in fase di movimento dell'aeronave. Indubbiamente, la maggior parte delle scelte sono tattiche, e il gioco consiste in fondo nell'usare carte per ottenere risorse da trasformare in punti: uno schema noto e decisamente non particolarmente originale. Adatto ai giocatori occasionali, rischia di esaurirsi rapidamente nelle mani di giocatori più esperti.





Star Scrappers: Cave-in



di Filip Miłuński, Jan Zalewski
Hexy Studio, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-75 minuti

Ambientato nell'universo fantascientifico di Star Scrappers, Cave-In cala i giocatori nel ruolo di estrattori di cristalli di Hexy che devono arruolare e coordinare mercenari di razze differenti per massimizzare le proprie rendite in termini di minerali e artefatti. La competizione è senza esclusione di colpi: spesso gli uomini che ritenevate fidati vi lasceranno per seguire i vostri avversari!

Buoni i materiali (quasi esclusivamente cartotecnica), con tessere robuste e belle carte telate. Funzionali le illustrazioni. Il testo presente sulle carte rende il gioco dipendente dalla lingua.

Il gioco si sviluppa in round, in cui ciascun giocatore esegue in ordine le tre fasi del suo turno:

- *fase iniziale*, in cui vengono attivate le abilità dei propri artefatti e quella della

- carta scoperta nella propria pila degli scarti;
- *fase azioni*, in cui i giocatori possono eseguire due azioni differenti a scelta fra: reclutare un mercenario (prendendone gratuitamente uno di livello uno, oppure giocandone uno di un certo livello per prenderne uno di quello successivo), prendere un artefatto (giocando mercenari dalla propria mano la cui somma dei livelli sia pari o superiore al costo dell'artefatto), estrarre un cristallo (giocando mercenari del colore del minerale, la cui somma di livelli sia pari o superiore al valore del minerale), giocare un mercenario per usarne l'abilità. Alternativamente, il giocatore può impiegare il suo intero turno per lanciare una razzia contro la base di un avversario, restituendogli in mano la prima carta degli scarti e pescando dal resto fino ad arrivare a sette carte in mano.

- *fase di mantenimento*, in cui il giocatore pone nell'ordine in cui le ha giocate le carte negli scarti, rimuovendo dal fondo ogni carta oltre la settima; ripristina quindi gli espositori dei mercenari e dei minerali se ne ha presi durante il turno.

Alcuni cristalli (e l'ultima carta di ogni pila di artefatti) provocano l'avanzamento

di un indicatore che, raggiunto un certo valore, sancisce la fine della partita. I giocatori calcolano i punti, dati da: alcuni artefatti, i cristalli presi, una collezione di set di simboli presenti sui cristalli e i totem, segnalini attribuiti in fase di razzia.

Cave-In mescola abilmente gestione e costruzione della mano di gioco, collezione di set, combinazioni di abilità in un puzzle che richiede attenta programmazione per poter sfruttare al meglio la propria dotazione. L'interazione è alta, grazie alla meccanica della razzia, che introduce ulteriori vincoli da considerare in fase di sviluppo del proprio turno, e che si affianca alla più classica corsa sull'espositore comune. Buono l'arco narrativo, che si suddivide in una fase di creazione della propria squadra e un suo successivo utilizzo, cercando di non farsi portar via le carte migliori. La rigiocabilità è garantita dal fatto che in ogni partita si giocano solo quattro delle sei fazioni di mercenari. Niente di straordinariamente innovativo, ma un buon peso medio che merita di essere provato, soprattutto se vi piacciono tema e meccaniche.





Tokyo Highway



di Naotaka Shimamoto, Yoshiaki Tomioka

Itten, Asmodee Italia, 2018

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-50 minuti

Tokyo Highway, un gioco che mette a dura prova i nervi... questo sarebbe il sottotitolo perfetto! Si tratta di un titolo per 2-4 giocatori, possibilmente pazienti, dove ognuno dovrà posizionare le proprie macchine sulle autostrade di Tokyo... peccato che prima queste strade debbano essere costruite!

L'obiettivo del gioco è costruire la propria rete nel miglior modo possibile, farla intersecare con le strade degli avversari e posizionare così le proprie macchine. Il vincitore sarà chi per primo riuscirà a posizionare tutte le sue auto in autostrada. Tokyo Highway si ispira in tutto e per tutto all'Autostrada Metropolitana di Tokyo, una struttura alquanto insolita e ingarbugliata sviluppatasi nel corso degli anni, a partire dal 1962.

Il setup prevede che vengano collocati degli edifici al

centro del tavolo, con lo scopo di ostacolare i giocatori nella costruzione. Ogni giocatore inizia posizionando un legnetto, simile a uno stecco di ghiacciolo, che rappresenta una porzione di strada. Una estremità del legnetto sarà appoggiata al tavolo, l'altra su un dischetto (colonna), si formerà così una sorta di rampa, dove posizioneremo la nostra prima auto, questo è l'inizio del nostro percorso. La strada dovrà essere continua.

A ogni turno i giocatori devono fare tre azioni in sequenza: costruire una colonna, costruire una strada, collocare una o più delle loro micro auto di legno in dotazione (se possibile). Per edificare una colonna si utilizzano dei dischetti, che vanno impilati in modo che la colonna costruita sia di norma più alta o più bassa (esattamente di un dischetto) rispetto a quella precedente con cui si andrà a unire, e che sia ovviamente raggiungibile con un legnetto. Tuttavia è possibile utilizzare tra i dischetti un disco giallo (ogni giocatore ne ha tre per tutta la partita): questo gli permetterà di modificare l'altezza della colonna a suo piacimento rispetto alla precedente e potrà anche creare un raccordo, introducendo quindi una diramazione nel suo percorso.

Costruire una strada comporta posizionare lo stecco in modo che tocchi entrambe le colonne con le due estremità per permettere l'allungamento della strada, facendo attenzione a non attraversare colonne né della propria

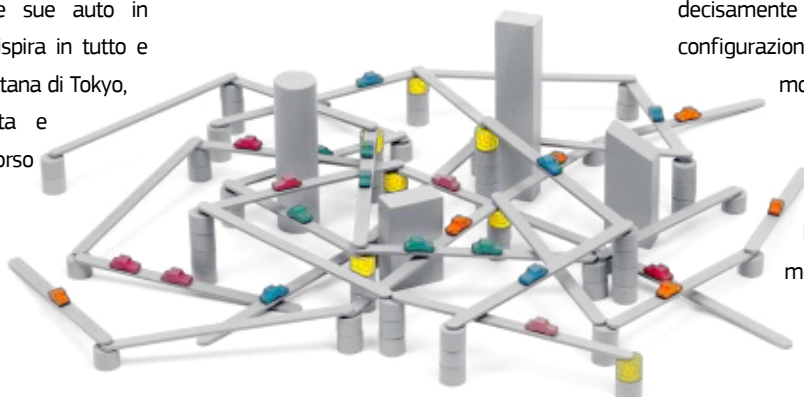
strada né di altre, a non chiudere un circuito e a non toccare altre strade. Il giocatore dopo aver costruito il proprio segmento di strada potrà posizionarci un numero di auto pari al numero di autostrade di altri giocatori che sovrasta o sottopassa, per esempio se il segmento passa su due strade, il giocatore potrà mettere due auto sul legnetto appena posizionato, chiaramente facendo attenzione che non crolli niente.

Se un giocatore fa crollare la struttura di un avversario dovrà cedere a quel giocatore delle colonne in base al numero di pezzi che ha fatto cadere, il gioco riprende riposizionando tutto come era prima.

La partita può terminare in due modi:

- quando un giocatore colloca tutte le sue auto sull'autostrada, in questo caso sarà lui il vincitore;
- in caso i giocatori esauriscano i pezzi si tratterà di eliminazione diretta. Il giocatore che rimarrà il solo ad avere pezzi per continuare la costruzione sarà il vincitore.

Tokyo Highway mi è piaciuto molto: la meccanica di base è simpatica e permette di creare strutture veramente affascinanti da vedere, rendendo il gioco attrattivo anche per chi non vi sta partecipando: la tensione che tutto crolli da un momento all'altro crea suspense anche negli spettatori. L'ho trovato decisamente più godibile in quattro giocatori, configurazione in cui le strade si intrecciano in modo veramente interessante e diventa difficile districarsi. Forse non particolarmente longevo, resta sicuramente un buon filler per passare una mezz'ora allegramente.





TOKYO JUTAKU



di Jordan Draper

Jordan Draper Games, 2018

N. Giocatori: 1-8

Durata: 10-30 minuti

Riedizione dell'omonimo Jutaku, migliorata nei materiali e inclusa nella linea TOKYO (che si compone di sette titoli, tutti contenuti in piccole scatole, fra cui **TOKYO METRO** - [ILSA#53](#)), questo gioco offre una sfida in tempo reale alle vostre capacità di visualizzazione tridimensionale e montaggio di puzzle tridimensionali.

La scatola (piena all'inverosimile di materiali), contiene 36 carte quadrate, 68 pezzi di legno tagliati al laser, 8 pedine dei giocatori, che ritraggono altrettanti architetti giapponesi contemporanei.

Dopo aver steso le carte (che presentano un lato facile e uno impegnativo) in una griglia quadrata che ospita al centro tutti i pezzi di legno, i giocatori piazzano, su una delle carte che compongono la cornice esterna, il proprio gettone architetto,

prendendola: questo sarà l'edificio che dovranno costruire.

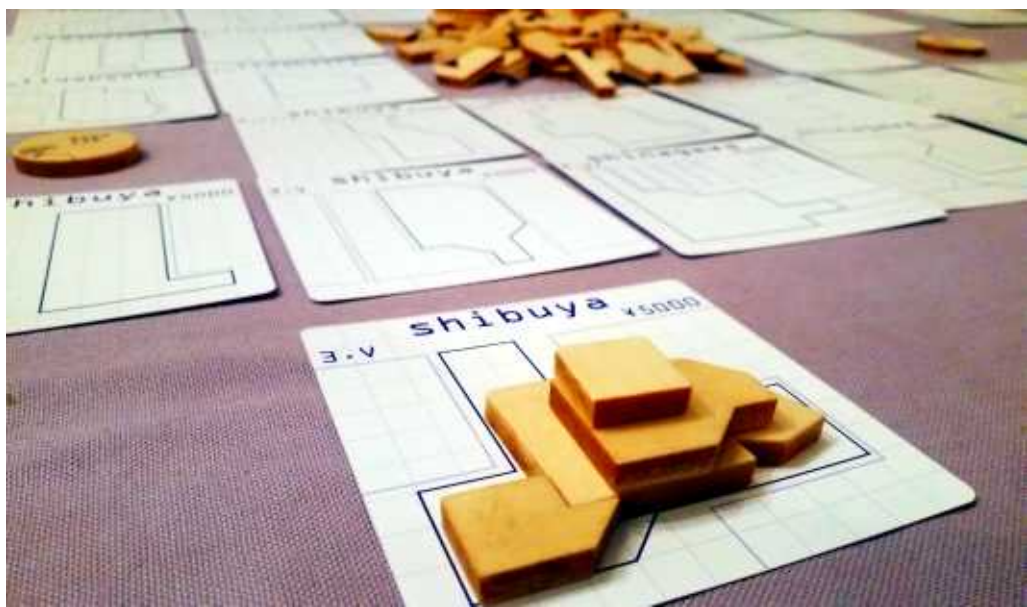
Quindi, simultaneamente, i giocatori prendono dal deposito centrale un pezzo di legno alla volta per realizzare il progetto: il numero di pezzi, il numero di piani e l'area in cui deve essere contenuto sono indicati sulla carta, così come il valore dell'edificio se completato. Le regole di costruzione sono semplicissime: i pezzi sullo stesso piano devono essere appoggiati per un lato, i pezzi dei piani superiori devono essere completamente appoggiati sul piano sottostante. Si può manipolare un solo pezzo alla volta, eventualmente rimettendolo al centro se non è adatto al proprio edificio. Quando un giocatore completa l'edificio il gioco si interrompe, si verifica la correttezza della costruzione (e in caso affermativo il giocatore trattiene la carta), quindi tutti i giocatori ripongono i pezzi al centro della tavola. I giocatori muovono di due passi i propri architetti (mossa facoltativa per chi non ha completato l'edificio) e si riparte per un nuovo round. La partita termina quando un giocatore completa il suo quarto edificio; il

vincitore è chi ha la somma del valore degli edifici maggiore.

Una serie di varianti permettono di combinare assieme i materiali degli altri giochi della serie.

Concettualmente e meccanicamente estremamente semplice, TOKYO JUTAKU, pur non introducendo novità sostanziali rispetto ai classici giochi del genere, riesce a farsi notare per la sua difficoltà (dovuta sia alla forma dei pezzi che all'obbligo di rimettere nel mucchio centrale i pezzi non utilizzati) e per la piacevolezza conferita dal manipolare i componenti. Pur essendo in tempo reale, il gioco non procede mai in modo concitato. Come accade per tutti i titoli del genere, avere una buona capacità di visualizzazione tridimensionale aiuta molto.

Tutto sommato, un buon prodotto. Peccato che la scelta sia caduta su tutti architetti di sesso maschile: Kazuyo Sejima o Itsuko Hasegawa non avrebbero sicuramente sfigurato!





Trapwords



di Jan Březina, Martin Hrabálek,
Michal Požárek
Czech Games Edition, Cranio
Creations, Devir, IELLO, Rebel, 2018
N. Giocatori: 4-8
Durata: 30-45 minuti

Il catalogo della Czech Games Edition è eterogeneo. Ottimi giochi adatti a giocatori più impegnati sono da sempre affiancati a giochi più semplici, pensati per giocatori occasionali, ma non per questo meno avvincenti. Trapwords, di Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek, è uno di questi ultimi, lo si capisce dalla durata, 30 minuti o poco più, e dal numero di giocatori che possono partecipare a una partita, da quattro a otto o anche di più.

Il cuore del meccanismo che governa Trapwords si ispira a un gioco di successo che ha divertito migliaia di ragazzi alla fine degli anni ottanta: **Taboo**.

I giocatori, divisi in due squadre, si sfidano a turno nell'indovinare quante più parole

possibili sottostando a un sistema che limita gli indizi fornibili. Se in Taboo le parole da non utilizzare sono scritte sulla stessa carta che indica anche la parola da indovinare, lasciando al giocatore di turno piena libertà di dare indizi nel rispetto del divieto, in Trapwords un twist rende il gioco ancora più spassoso. Le parole vietate infatti non sono prestampate ma concordate dalla squadra avversaria prima del tutto. Peggio, non vengono fornite al giocatore di turno che dovrà fornire indizi alla sua squadra cercando di immaginare le parole vietate scelte dagli avversari per evitarle, proprio come delle trappole. Fondamentali quindi l'intuito e la capacità di pensiero laterale utile per trovare strade inconsuete che guidino la propria squadra verso il successo.

Per rendere il gioco più accattivante, questo semplice meccanismo è stato vestito con un tema fantastico e avventuroso. Le due squadre diventano quindi compagnie di avventurieri che percorrono un dungeon composto da 5 tessere alla fine del quale incontreranno un mostro da sconfiggere.



Ogni parola indovinata permette di avanzare di una tessera nel dungeon. Se il round si completa senza che nessuna delle due squadre sia riuscita, durante il proprio turno, a indovinare la parola misteriosa, è il mostro, posto alla fine del dungeon, ad avanzare di una casella verso i giocatori.

Le squadre che svolgono il proprio turno mentre il loro segnalino è sulla stessa tessera del mostro, grazie a un loro avanzamento o a quello del mostro, hanno la possibilità di vincere la partita indovinando la parola di quel turno, subendo però gli effetti del mostro in gioco che rendono più complesso il tentativo di indovinare.

I materiali sono semplici ma all'interno della scatola c'è proprio tutto quello che serve per giocare, compresi i fogli su cui scrivere di turno in turno le parole trappola, due matite e persino un temperamatite.

Le parole da indovinare sono stampate su cinquanta carte fronte e retro per un totale di 800 parole organizzate in due gruppi: parole comuni e parole attinenti all'universo fantasy.

Tessere a forma di libro, con una feritoia sul fronte, permettono di individuare la parola. Dalle feritoie dei libri grigi compariranno solo parole comuni, da quelle dei libri marroni solo quelle fantastiche. Essendo un gioco di parole, la dipendenza dalla lingua è abbondante: la versione italiana è curata da Cranio Creations.



Valparaíso



di Stefan Malz, Louis Malz
Dlp games, Cranio Creations, 2018
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-90 minuti

La grafica di Michael Menzel ha impreziosito la scatola di una delle novità presentate alla SPIEL 2018 dalla dlp games, Valparaíso, ambientato nel Cile degli inizi '800 e ideato dagli stessi autori di *Edo* (ILSA#44) e *Rococo* (ILSA#32).

I giocatori impersonano ambiziosi cileni dediti allo sviluppo della propria città tramite l'edilizia e il commercio. Per creare il proprio motore di risorse e punti, i giocatori hanno a disposizione delle carte azione. Partendo con un set di 8, a ogni turno, simultaneamente, si selezionano fino a 4 carte che vanno collocate coperte sulla propria plancia, determinando così la sequenza in cui verranno giocate. Il numero di carte giocabili in un turno può anche aumentare durante la partita, arrivando fino a 6. Una volta rivelate le carte, è possibile modificare l'ordine di svolgimento delle proprie azioni, anche in

funzione di quanto pianificato dagli avversari, pagando uno specifico costo.

Ogni carta propone due alternative, un'azione principale o un'azione secondaria che fa guadagnare soldi o risorse. Le azioni principali sulle carte di partenza permettono di impostare i primi passi della propria espansione. È possibile puntare sul commercio, vendendo merci per soldi, scambiando risorse nei villaggi, acquisendo nuovi mercanti e muovendoli sulla plancia, oppure sull'esportazione, caricando merci nella stiva, spostando le navi o commerciando oltremare. In alternativa si può scegliere di investire nell'edilizia, costruendo palazzi in città che regalano rendite ogni turno, o dogane che scontano i costi di movimento o ancora empori che potenziano il commercio nei villaggi.

L'azione commercio è gestita con una meccanica curiosa: ogni mercato presenta 5 tessere che indicano le condizioni di scambio, attivando l'azione si realizza lo scambio della tessera più in basso che poi viene spostata per far scendere le altre. Gli scambi possibili dipendono dal numero di propri mercanti ed empori presenti in quel villaggio. Avendo a disposizione tutte le informazioni relative agli scambi realizzabili in ognuno dei 4 villaggi, risulta importante pianificare attentamente

la sequenza con cui muovere e costruire nei villaggi, sfruttando il giusto tempismo, tenuto anche conto dei movimenti degli avversari.

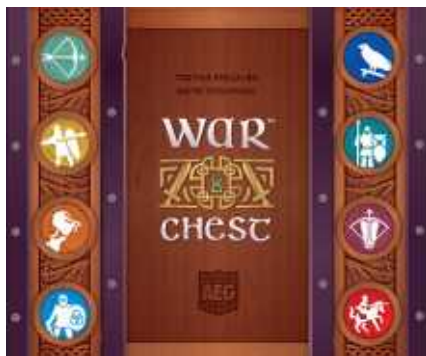
È inoltre fondamentale concentrarsi sulle carte che si ottengono con il commercio oltremare in quanto arricchiscono e diversificano il proprio assortimento di azioni. Rappresentano infatti nuove carte azione, giocabili ad ogni turno, che potenziano le azioni base. Queste carte hanno anche un valore in punti, che si guadagnano scartando la carta stessa alla fine di un turno, un'opzione interessante considerando che la partita termina quando un giocatore raggiunge i 18 punti.

La durata contenuta non è comunque indice di un basso livello di difficoltà, anzi, è richiesta una buona capacità di pianificazione e ottimizzazione. Ottima la soluzione di poter pagare per programmare azioni aggiuntive o per anticiparne alcune, modificandone quindi l'ordine, uno stratagemma che introduce un po' di freschezza in un meccanismo consolidato. Per quanto non presenti particolari elementi innovativi, nel suo insieme Valparaíso si conferma un prodotto solido e interessante, soprattutto considerando la sua buona scalabilità fino a cinque giocatori. L'edizione italiana è a marchio Cranio Creations.





War Chest



di Trevor Benjamin, David Thompson
Alderac Entertainment Group, 2018
N. Giocatori: 2,4
Durata: 30 minuti

Durante i suoi undici anni di vita, la meccanica del *deck/pool building* è passato da fine ultimo del gioco (*Dominion*, [ILSA#32](#)) a mezzo di supporto per lo sviluppo di interessanti titoli giocati su una plancia che spaziano dalla corsa (*Lewis & Clark*, [ILSA#32](#)) alla costruzione rete (*Trains*, [ILSA#32](#)), passando dalla gestione risorse (*Rococo*, [ILSA#32](#)) senza disdegnare i giochi di conflitto (*A Few Acres of Snow*, [ILSA#13](#) o

Cry Havoc, [ILSA#42](#)). War Chest aggiunge un nuovo tassello a questa variegata famiglia, usando il *bag building* come motore per un gioco astratto di conflitto su scacchiera.

Eccellenti i materiali: una grossa scatola con chiusura magnetica, una bella plancia, carte telate, unità realizzate con pesanti fiches (ordinate in un espositore di plastica), sacchetti ricamati di tessuto spesso; il tutto accompagnato da una scelta grafica semplice ma funzionale.

Una partita vede lo scontro fra due fazioni, ciascuna delle quali dispone di diverse unità, che vengono manovrate dai giocatori per prendere il controllo di un certo numero di caselle chiave. Un round di gioco è così strutturato: tutti i giocatori pescano dal loro sacchetto tre fiches; a turno, in senso orario, partendo dal giocatore che ha l'iniziativa, i giocatori impiegano una delle fiches che hanno in mano per eseguire una delle seguenti azioni:

- sulla plancia: per schierare in una casella sotto il proprio controllo e libera un'unità non ancora presente sulla plancia, oppure per rinforzarne una, impilandovi sopra un ulteriore disco,
- scartate a faccia coperta: per arruolare un gettone di un qualsiasi tipo (ponendolo

scoperto negli scarti), prendere l'iniziativa per il turno successivo, passare;

- scartate a faccia scoperta, per far eseguire un'azione all'unità corrispondente in plancia. Si può muovere l'unità in una casella adiacente vuota, attaccare un'unità avversaria (rimuovendone permanentemente un disco), conquistare di una delle caselle chiave (ponendovi un proprio segnalino controllo, rimuovendo quello dell'avversario se presente), usare (se ne è dotato) la manovra tattica che la contraddistingue (ad esempio la cavalleria leggera si muove di due caselle, i balestrieri attaccano a distanza di due caselle su una linea retta).

Quando tutti i giocatori hanno giocato le tre fiches, si riparte dal giocatore che ha l'iniziativa, pescando tre nuovi gettoni (e rimettendo gli scarti nel sacchetto se questo non ne contiene un numero sufficiente a ripristinare la propria mano).

La fazione che riesce a piazzare tutti i propri gettoni controllo per prima vince la partita.

Pulito, essenziale, dinamico e profondo, War Chest riesce ad integrare in modo brillante due mondi apparentemente distanti, mescolando la strategia del gioco da scacchiera con la tattica del genere *deckbuilding*. Il sistema di reclutamento e quello degli scarti (in parte palesi e in parte nascosti) rende interessante ogni scelta e richiede buone capacità di valutazione. Contenuta la durata, interessante la variante a squadre. Rischia di diventare un classico, oltre che il primogenito di una nuova generazione di giochi. Imperdibile, se vi piacciono gli astratti da scacchiera.





Welcome to...



di Benoit Turpin
Blue Cocker, Fever Games, 2018
N. Giocatori: 1-100
Durata: 30 minuti

Sebbene abbia da poco intrapreso il cammino di autore, il francese Turpin ha saputo esordire con un prodotto che ha subito conquistato il favore del pubblico, Welcome to...

Gli è bastato sfruttare la rodada meccanica del "tira e scrivi", portando una interessante innovazione: i dadi, con cui in genere si svolge l'azione tirare, sono stati sostituiti dalla carte che consentono ancora più comodamente lo svolgimento in simultanea del turno, caratteristica frequente in questo tipo di giochi.

L'ambientazione scelta porta i giocatori nell'America dei floridi anni '50 ad occuparsi, in qualità di architetti, della realizzazione dei primi complessi residenziali.

Scopo del gioco è riuscire in questo intento meglio degli avversari, considerando che le azioni selezionabili

durante la partita saranno le stesse per tutti i giocatori.

Il setup si svolge rapidamente dotando ogni giocatore di una scheda segnapunti, estraendo tre carte obiettivo e suddividendo le 81 carte costruzione in tre mazzi da collocare in mezzo al tavolo.

Sono proprio queste ultime a generare le combinazioni di opzioni tra cui scegliere ogni turno. Su di un lato indicano il numero civico dell'abitazione, che va da 1 a 15, sull'altro presentano una delle sei azioni disponibili nel gioco. Girando a faccia in giù la prima carta di ogni mazzo si vengono quindi a formare 3 coppie di opzioni rappresentate da un numero e da una azione. Ogni giocatore, scegliendone una, dovrà segnare il numero indicato sulla sua scheda e potrà svolgere l'azione associata: costruire piscine, realizzare parchi, delimitare quartieri con le staccionate, aumentare i valori dei quartieri, sfruttare il potere dell'agenzia del

lavoro, che fa aggiungere o togliere 1 o 2 al numero civico oppure il potere di ripetere lo stesso numero civico su una strada.

Sulla scheda segnapunti ci sono tre diverse strade da riempire con i numeri civici, che vanno inseriti in ordine crescente da sinistra verso destra e non possono essere ripetuti più volte, a meno di usare l'azione specifica che lo consente. Delimitare i quartieri tramite le staccionate, racchiudendo da una a sei case adiacenti e dotandole di numero civico, è fondamentale in quanto rappresenta uno dei modi per ottenere punti sia durante la partita, tramite le carte obiettivo soddisfatte, che a fine partita. Di base ogni quartiere varrà tanti punti quanto il numero di case che racchiude, ma investire nell'azione dell'agente immobiliare consente di incrementare questo valore.

Nel corso della partita è possibile ottenere anche altri punti grazie ai parchi realizzati, alle case con piscina costruite, all'avere sfruttato più volte l'agenzia del lavoro. Generano invece punti negativi le azioni che fanno inserire i numeri civici bis e le volte in cui non si riesce ad inserire nessun numero civico. Quando un giocatore completa tutte le case nelle tre strade, o soddisfa tutti e tre gli obiettivi oppure è per la terza volta impossibilitato a inserire un numero civico, la partita termina immediatamente.

Per completare l'esperienza di gioco sono state inserite anche alcune varianti come quella in solitario, avanzata e per esperti.

Welcome to... rappresenta una fresca novità, che piace e raccoglie consensi, spendibile in contesti con molti giocatori anche alle prime armi, grazie al meccanismo semplice e intuitivo e alla sua durata contenuta.





Pearson, chi era costui?

No, non sto parlando di Jim Parsons, anche se probabilmente il suo personaggio, *Sheldon Cooper*, sarebbe in grado di calcolarlo a mente: l'indice di correlazione di Pearson è, [come riporta Wikipedia](#), l'indice che esprime una (eventuale) relazione di linearità tra due variabili statistiche.

In pratica, se prendiamo due serie di valori, si può riassumere con un unico indice il fatto che le due serie siano correlate, e si tratta di un indice molto rappresentativo (e semplice da leggere):

- se è zero, le due serie non manifestano alcun grado di correlazione,
- se è maggiore di zero, le due serie sono correlate, e quanto più l'indice si avvicina a uno, tanto più la correlazione è forte,
- se è minore di zero, le due serie sono inversamente correlate, anche qui tanto più l'indice si avvicina a meno uno, tanto più sono inversamente correlate.

Tecnicamente questo indice si calcola dividendo la covarianza delle due serie per il prodotto delle due deviazioni standard, qualcosa che Excel è in grado di fare senza problemi. Ma come si applica tutto questo ai giochi da tavolo? È presto detto: se abbiamo una serie di voti (più o meno sugli stessi giochi) provenienti da un gruppo di persone, possiamo calcolare in modo oggettivo quanto due persone abbiano dato gli stessi voti agli stessi giochi (naturalmente i voti vanno disposti in modo da combaciare sugli stessi giochi, e tutti i giochi che non combaciano, ovvero che sono stati votati da una persona e non da un'altra, vanno scartati), e da qui si può trovare quali siano le persone che hanno gli stessi gusti.

Il risultato sarà una matrice che, per ogni combinazione tra due persone, mostra l'indice di correlazione tra di loro; per ogni persona si può trovare chi ha l'indice più elevato (si spera tra quelli positivi), e quindi si ottiene il corrispondente "*gemello ludico*". A cosa può servire (oltre che essere sicuri di intavolare il gioco giusto quando lo si incontra)? Potreste controllare a quali giochi (tra quelli che non avete votato) il vostro "gemello" ha dato i voti più alti, e quindi avere qualche consiglio sui giochi migliori da provare (o da acquistare); e naturalmente vale l'opposto: quelli a cui avrà dato i voti più bassi saranno quelli da evitare.

Tutto questo mi fa pensare a due aspetti, uno positivo e uno negativo: il primo è che dare un voto ai giochi da tavolo non è utile solo ai fini di creare una classifica, ma può avere anche altri scopi (come creare un sistema di consigli), e il secondo è che anche la raccolta di questi voti, apparentemente innocenti, contribuisce a profilare le persone.



in fila per uno

Le migliori nuove uscite del 2018

...secondo BoardGameGeek

(dati aggiornati al 7/4/2019)

1	Brass: Birmingham di Gavan Brown, Matt Tolman, Martin Wallace Roxley, Crowd Games, Funforge, Maldito Games, PHALANX, 2018 Giocatori: 2-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing, Transportation. BGG rank: 16° (media 8,63 - 5112 voti)
2	Rising Sun di Eric M. Lang CMON Limited, ADC Blackfire Entertainment, Asmodee Italia, Edge Entertainment, 2018 Giocatori: 3-5 Categorie: Bluffing, Fantasy, Miniatures, Mythology, Negotiation, Wargame. <i>Recensito su ILSA#50.</i> BGG rank: 53° (media 8,02 - 10195 voti)
3	Root di Cole Wehrle Leder Games, Matagot, MS Edizioni, 2018 Giocatori: 2-4 Categorie: Animals, Fantasy, Wargame. <i>Recensito su ILSA#51.</i> BGG rank: 60° (media 8,10 - 6412 voti)
4	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. <i>Recensito su ILSA#53.</i> BGG rank: 111° (media 7,95 - 4972 voti)
5	Teotihuacan: City of Gods di Daniele Tascini NSKN Games, Board&Dice, Giochix.it, Schwerkraft-Verlag, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Ancient. <i>Recensito su ILSA#53.</i> BGG rank: 112° (media 8,03 - 4035 voti)
6	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. <i>Recensito su ILSA#53.</i> BGG rank: 146° (media 8,09 - 3901 voti)
7	Endeavor: Age of Sail di Carl de Visser, Jarratt Gray Burnt Island Games, Grand Gamers Guild, Cranio Creations, Maldito Games, 2018 Giocatori: 2-5 Categorie: Exploration, Nautical, Renaissance. BGG rank: 165° (media 8,20 - 3043 voti)
8	Decrypto di Thomas Dagenais-Lespérance Le Scorpion Masqué, Asmodee Italia, IELLO, 2018 Giocatori: 3-8 Categorie: Party. <i>Recensito su ILSA#50.</i> BGG rank: 179° (media 7,81 - 4410 voti)
9	Everdell di James A. Wilson Starling Games, Asmodee Italia, Hobby World, Rebel, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Animals, Card Game, City Building, Fantasy. BGG rank: 184° (media 8,00 - 3539 voti)
10	That's Pretty Clever di Wolfgang Warsch Schmidt Spiele, 999 Games, Stronghold Games, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Dice. BGG rank: 208° (media 7,64 - 5001 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

*In questo numero abbiamo
parlato di:*

Alone	Lost Cities: Rivals
Atlandice	Mystical Seeds
AuZtralia	Neom
Blackout: Hong Kong	New Corp Order
Captains of the Gulf	Off the Rails
La Casa di Pan di Zenzero	Paperback
Ceylon	Papua
City Explorer (Kyoto/Tainan)	Pechvogel
Counterfeiters	Pulp Detective
Cryptid	Raccoon Tycoon
Cupcake Empire	Radetzky: Milano 1848
Detective	Raids
Dice Settlers	Rise of Tribes
Dungeon Duel	The River
Fertility	Shadows: Amsterdam
Founders of Gloomhaven	Smartphone Inc.
Gizmos	Solenia
Go Nuts for Donuts!	Star Scrappers: Cave-in
The Great City of Rome	Tokyo Highway
Gunkimono	TOKYO JUTAKU
Hero Realms	Trapwords
High Score	Valparaiso
Last Heroes	War Chest
Lift Off	Welcome to...
Lindisfarne	