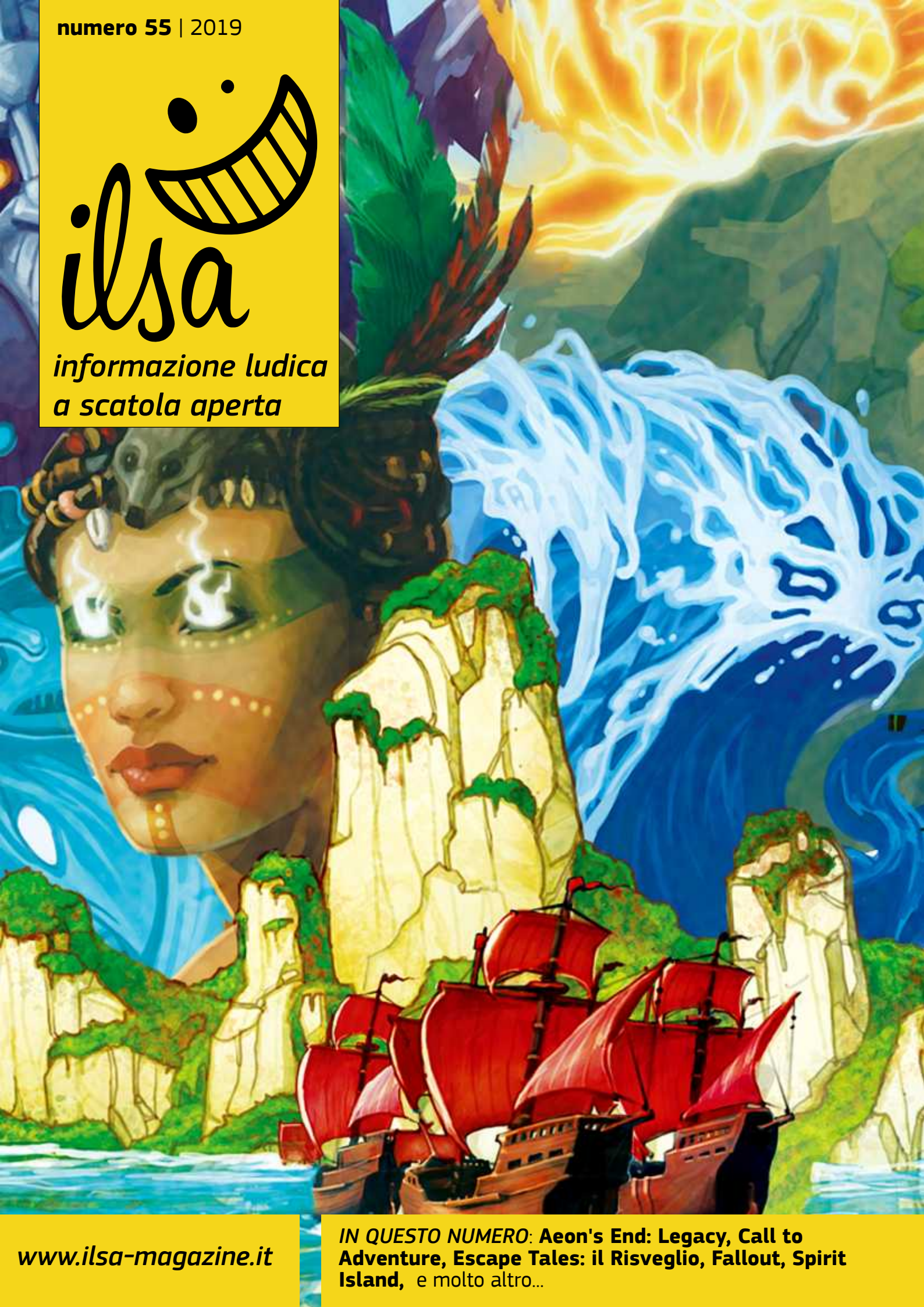


numero 55 | 2019

ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: Aeon's End: Legacy, Call to Adventure, Escape Tales: il Risveglio, Fallout, Spirit Island, e molto altro...

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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 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

Elaborazione copertina

MDM - Mauro Di Marco,
 artwork originale di Joshua Wright

Hanno collaborato: Aledrugo - Alessandro Orlati; Fraktal75 - Michele Bricchi; iugal - Matteo Franceschet; Rosengald - Lorenzo Gheri.

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



Devi fare...

...ciò che ti fa stare bene!

In questi giorni stavo scorrendo rapidamente le liste (compilate da BoardGameGeek) delle novità presentate alle fiere che si svolgono nella seconda metà dell'anno. Si tratta spesso di elenchi incompleti, ma che forniscono un buon quadro della situazione. I giochi nuovi presentati a *GenCon* (che si tiene i primi di Agosto ad Indianapolis) sono stati 635. La lista di quelli presentati all'*Internationale Spieltage* (ancora la fiera di riferimento per il gioco da tavolo, appuntamento di fine Ottobre nella città di Essen) conta, proprio adesso che sto scrivendo, più di 1200 elementi. Cercando direttamente nel database del sito, i giochi usciti nel solo 2019 (escludendo le espansioni), sommano a più di 3700 titoli.

Una mole incredibile, che evidenzia come non sia più possibile pensare di possedere una conoscenza esaustiva dell'offerta disponibile. Offerta la cui qualità media cresce inesorabilmente (grazie anche ad una formazione sempre più ricca degli autori, che da artigiani stanno diventando tecnici), e la cui varianza diminuisce di pari passo (risparmiandoci giochi pessimi, ma privandoci di quelli ottimi).

In questo sterminato mare di titoli spesso fin troppo simili, l'entusiasmo della ricerca della novità interessante rischia di scemare. In questi mesi abbiamo continuato a giocare, collezionando esperienze e riscoprendo titoli che erano rimasti fin da troppo tempo a prendere polvere sullo scaffale, interrogandoci su quale potesse essere il futuro per un'iniziativa come quella di *Informazione Ludica a Scatola Aperta*.

Finché non ci è venuto in soccorso proprio il consiglio che Caparezza dava fin dal 2017. Giocare ci piace, mantenere un rapporto con i lettori ci fa stare bene, e quindi continuiamo a lavorare al progetto, con i tempi e i ritmi che ci sentiamo di sostenere. Lasciamo a riviste specializzate, siti, forum e blogger alla ricerca di sempre maggior consenso pubblico, l'ingrato compito di inseguire un mercato impazzito che fugge e consuma in modo sempre più veloce.

Eccovi qua il risultato del nostro divertimento e studio di questi ultimi mesi: spero che lo troviate interessante, e come sempre vi auguro buona lettura!

SOMMARIO

Sotto la lente

Fallout	4
Aeon's End: Legacy	8
Escape Tales: Il Risveglio	12
Spirit Island	15
Call to Adventure	20

Prime impressioni

Barrage	22
Ciarlatani di Quedlinburgo	24
Crusaders: Thy Will Be Done	26
Just One	28
L.A.M.A.	29
Pandemic Legacy 2	30
NagaRaja	32
Lignum	34
Victorian Masterminds	36
One Key	38
Wingspan	40
A Thief's Fortune	42
Rolling Ranch	44
That's Pretty Clever	45
Between Two Castles	46
Sagrada: Espansione per 5-6 giocatori	48

Non solo scatole

Cinque milioni di partite	50
---------------------------	----

L'altro editoriale

Lo slang del gioco da tavolo	52
------------------------------	----

In fila per uno

I migliori giochi cooperativi	53
-------------------------------	----



Fallout

La conversione di un videogioco in gioco da tavolo è un'operazione non facile. Scopriate insieme a noi se gli autori sono stati in grado di catturare atmosfere e stile di gioco del classico post-apocalittico!



di Andrew Fischer, Nathan I. Hajek
Fantasy Flight Games, Asmodee
Italia, 2017

N. Giocatori: 1-4

Durata: 120-180 minuti

Premessa

Si fa presto a dire "trasposizione", meno facile è farla e ancor più complesso è farla bene. Passare da un media ad un altro impone scelte: a monte di sintesi di concetti, a valle di resa dell'esperienza ludica. Un libro, un film o un videogioco sono decisamente campi diversi da un gioco di società.

Fantasy Flight Games è una veterana e leader del mercato nel gestire licenze importanti e offrire trasposizioni di videogiochi sin dal 2003.

Ecco alcuni esempi:

World of Warcraft è un titolo che ha forse il più entusiasmante sistema di sviluppo del livello, ma pecca di tempi biblici di gioco e una impostazione a "multisolitario" che poco ha a che fare con il videogioco.

Warcraft cerca di ricreare il videogioco portandosi dietro aspetti non del tutto convincenti una volta seduti a un tavolo, perdendo l'epicità del climax dello sviluppo delle armate e degli eroi.

Starcraft di contro si discosta dal videogioco pur mantenendone l'essenza bellica totale e forse proprio per questo centra in pieno il bersaglio in un gioco difficile da padroneggiare -come il videogioco del resto- ma assolutamente appagante.

Gears of War ricrea in modo incredibilmente semplice e dannatamente divertente lo spirito del videogioco con miniature, carte, dadi e



di Brad Andres, Dane Beltrami
Fantasy Flight Games, Asmodee
Italia, 2017

N. Giocatori: 1-4

Durata: 120-180 minuti

tasselli di cartone.

Detto ciò, è riuscita l'impresa di trasporre Fallout?

Chi non conosce Fallout, il videogioco?

Nel caso ci fosse qualcuno tornato dalla Luna di recente, Fallout è uno sterminato universo postnucleare dove (quasi) tutto è possibile. Gli USA dell'anno 2077 distopico, caratterizzati dalla estetica e retorica propria della guerra fredda degli anni '50 con un

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





tocco steampunk, entrano in guerra con la Cina: è l'apocalisse nucleare. Una sparuta minoranza della popolazione trova rifugio un attimo prima nei bunker antiatomici della multinazionale *Vault-Tec*.

Il sonno della criostasi li catapulta pressapoco duecento anni dopo. Il mondo in superficie è un luogo ostile, ancora contaminato dalle radiazioni ma più che altro infestato da predoni, mutanti, androidi e mostri temibili. Ciò che resta dell'umanità sopravvive a stento tra i rottami cercando nonostante tutto di far rinascere la società civile.

In questo contesto, fortemente iconico grazie a una direzione artistica maniacalmente ispirata, il videogiocatore è libero di muoversi come vuole, affrontando imprese in favore delle tante fazioni che governano ciò che resta del mondo oppure seguendo semplicemente i propri scopi: come un eroe, se vuole, oppure come un *villain*. Può puntare a impersonare un guerriero forte e resistente, oppure un cecchino, o un affabulatore aiutato dalla buona sorte. Lo sviluppo del personaggio poggia sul sistema *S.P.E.C.I.A.L.* (Forza Percezione Costituzione

Carisma Intelligenza Agilità e Fortuna): il giocatore può assegnare e aumentare tali attributi e sbloccare una miriade di talenti correlati al fine di creare la propria esperienza di gioco perfettamente su misura.

La componente action è preponderante rispetto al lato più "ruolistico" ma nonostante ciò innumerevoli sono le scelte, anche etiche, da prendere vista la marea di missioni secondarie presenti nel gioco.

L'essenza di Fallout

Fallout incarna lo spirito americano: è La (post) Frontiera. Un mondo tanto pericoloso quanto ricco di opportunità, che premia ed esalta l'individuo nel bene e nel male mentre diverse fazioni sono in lotta per il potere.

Il gioco da tavolo distilla l'essenza di un capolavoro ludico, seppur non esente da bug, per regalare una esperienza "analogica" unica.

Il Gioco

Fallout è un titolo competitivo con aspetti cooperativi: è possibile vincere da soli, condividere la vittoria oppure perdere tutti. Motivo per cui funziona meravigliosamente bene in solitario ma anche in più giocatori ha fascino da vendere.

Fantasy Flight Games difficilmente sbaglia il colpo quando si tratta di grafica e materiali: miniature belle e fedeli all'originale, carte, esagoni e tasselli di ottima qualità. Ci si aspetta il meglio e non si è delusi.

Decisamente semplice e ben descritto il regolamento: dopo pochissimo il flusso di gioco passa in secondo piano rispetto alla narrazione.

Esperienza di gioco

Ogni partita si basa su uno scenario prestabilito tra i quattro disponibili nel gioco base. La mappa, composta da tessere esagonali, viene costruita casualmente, fatta eccezione per alcune locazioni specifiche dello scenario.

In ogni scenario ci sono due fazioni in lotta tra di loro: i giocatori vengo catapultati come piccole pedine in intrighi che all'inizio sono più grandi di loro, ma le loro azioni diventano via via sempre più rilevanti per la vittoria di una delle fazioni in gioco. Le scelte dei giocatori determinano infatti l'avanzamento delle fazioni in una *track* di influenza che funge anche da timer della partita.



Scopo del gioco è ottenere Punti Vittoria (PV) attraverso carte obiettivo segrete. Appena un giocatore ha raggiunto o superato il numero di PV richiesto (numero variabile in base ai giocatori) la partita termina; in alternativa il gioco finisce anche quando una delle fazioni dello scenario giunge al termine della track di influenza. Appena la partita finisce tutti i giocatori contano i propri PV: tutti quelli che hanno raggiunto o superato i PV richiesti sono vincitori.

In Fallout è quindi possibile perdere tutti: questo è un aspetto interessante per le sinergie che si sviluppano durante la partita. Chi è molto indietro, se non aiutato dai giocatori in fuga per la vittoria, potrebbe decidere di accelerare la chiusura per far perdere tutti: questa è La (Post) Frontiera!

Ogni scenario quindi è rigiocabile più e più volte anzi incentiva proprio a sapere cosa succede se vengono prese scelte diverse: anche rigiocando cinque volte il primo scenario permangono ancora alcuni misteri irrisolti. Da questo punto di vista Fallout è a tutti gli effetti il primo open world da tavolo: a inizio partita hai un mondo da esplorare. In base alle proprie scelte ci si costruisce una nomea: se ci si comporta da eroi si diventa Idolatrati, di contro si è Vituperati. Questo modifica alcune situazioni e relativi eventi oltre a negare o permettere alcuni alleati. La stessa scelta iniziale del personaggio cambia l'esperienza di gioco: la vita da Supermutante o da Ghouls è ben diversa da quella di un umano e via dicendo.

*Fallout non è un gioco per giocatori "german".
Fallout non premia il "più bravo" al tavolo.
Ma regala una narrazione costruita e vissuta assieme.*

Le carte obiettivo si ottengono risolvendo missioni o sottoquest (con un sistema che ricorda quello di un *librogame*) costruendo una storia basata su relazioni di causa ed effetto: le proprie scelte modificano il tabellone e il mondo proposto nello scenario. Le missioni sono legate allo scenario: in base alle scelte fatte si rendono disponibili varie nuove missioni le quali, oltre a ricompensare con carte obiettivo, fanno avanzare le fazioni nella track influenza. Le sottoquest non influenzano le fazioni ma portano a loro volta nuove carte obiettivo.

Ogni missione e sottoquest è perseguibile da tutti i giocatori. Il lato negativo può essere che un giocatore svolge il 90% del lavoro e poi un altro chiude l'arco narrativo con l'ultimo tassello, che è quello che porta alla ricompensa, ovvero una carta obiettivo. Di contro questo sistema mette mordente alla storia che si vive al tavolo perché tutti posso influenzare il corso degli eventi e non c'è tempo da perdere.

Come nel videogioco si cresce di livello guadagnando nuove caratteristiche permanenti (ovviamente S.P.E.C.I.A.L.) che

MDM

Da appassionato di gioco all'europea, completamente ignaro dei contenuti del videogioco, mi sono avvicinato a Fallout senza grandi aspettative e con un certo scetticismo. Il gioco presenta una serie di meccaniche e soluzioni decisamente ben pensate: il sistema narrativo offre una buona libertà pur essendo impostato su una trama fissa, il sistema di combattimento è snello ed efficace, così come il sistema di crescita del personaggio. Peccato per il sistema di punteggi, che spesso assegna la vittoria in modo incontrollabile e pressoché casuale.

aiutano nei test di abilità durante missioni e sottoquest. Come nel videogioco ci sono mostri da affrontare: da predoni fino a temibili bestie radioattive.

Il sistema di combattimento è brillante: con il solo lancio di tre dadi si determina attacco e difesa. Altrettanto brillante ed efficace è l'Intelligenza Artificiale dei mostri in plancia, caratterizzata da pochissime regole, facili da memorizzare.

A differenza del videogioco è possibile, seppur caso remoto, essere eliminati dal gioco: normalmente "morire" in plancia porta alla seccatura di ripartire dal punto di partenza in mappa.

Non è possibile attaccare un altro giocatore ma l'interazione non manca di sicuro. A partire dalla possibilità di commerciare tappi (la valuta del mondo di Fallout) e oggetti, fino alla meno evidente





ma decisamente più influente scelta di collaborare o ostacolarsi nelle missioni.

In genere le carte obiettivo portano PV nel caso vinca o sia in vantaggio una fazione specifica: le alleanze al tavolo nascono così, facendo di necessità virtù, ma non senza insidie. Visto che gli obiettivi sono segreti, resta il dubbio di quanti siano gli obiettivi (che ogni giocatore possiede) legati alla stessa fazione. In casi estremi una partita può finire in pochissimi turni: qui sta il bluff al tavolo ovvero mantenere un certo equilibrio tra le fazioni per tentare la volata finale ed avere la certezza di chiudere vincitori.

Oppure ci si può abbandonare alla esperienza di Fallout e prendere le decisioni secondo il proprio "ruolo" nella narrazione. Ecco quindi un Ghoul che inizia Vituperato e odiato da tutti comportarsi da Eroe oppure un Confratello opportunista disposto a tutto per qualche tappo in più.

Fallout non è un gioco per "german gamer". Fallout non premia il "più bravo" al tavolo. Di certo bisogna saper giocare "bene" per vincere, ma specie in quattro giocatori ciò che resta è una narrazione costruita e vissuta assieme.

Spesso le partite finiscono prima che una fazione prevalga sull'altra e molto prima di aver chiuso tutti gli archi narrativi aperti. È un bene o un male?

Nel film "Il Grande Lebowski" non è dato sapere come andrà a finire il torneo di Bowling del Drugo: del resto chi può sapere tutto? Chi può influire su tutto? Come nella vita reale, in Fallout gli stessi giocatori sono parte di una narrazione più grande ovvero il gioco stesso.



Espansione NEW CALIFORNIA

A chi già piace Fallout, l'espansione New California regala le stesse soddisfazioni in dosi industriali.

Cinque nuovi personaggi pronti per esplorare La (Post) Frontiera, che vanno a sommarsi ai cinque presenti nel gioco base: la scelta ora di certo non manca. Su tutti spicca Mr Handy: davvero spassoso da giocare.

Nuovi tasselli per mappe di gioco da esplorare ancora più grandi (così da rigiocare anche gli scenari del base in un open world ancora più vasto): seguire le sottoquest ora impone una impegnativa esplorazione. Più fatica, maggiore soddisfazione.

Nuovi scenari tra i quali la novità di uno specificatamente solo cooperativo.

Nuovi nemici ancora più forti, nuove armi, nuovi oggetti e nuovi alleati. Per far fronte ai temibili mostri di livello quattro

ora è necessario coordinarsi in mappa con trappole e granate e non semplicemente buttarsi nello scontro corpo a corpo.

Ultimo ma non meno importante, nuove carte variante vengono aggiunte al mazzo incontri del gioco base, per garantire ancora maggiore rigiocabilità.

In sintesi si tratta dell'espansione (quasi) perfetta. Forse potevano essere inseriti più scenari completamente cooperativi, ma non ci si può lamentare.

In breve

Fallout regala esattamente ciò che promette: La (Post) Frontiera. Una avventura condivisa nella quale all'inizio sei un signor nessuno alle porte di un mondo che non conosci. Pian piano ti fai strada e le tue scelte cambiano lo scenario così come gli altri giocatori influiscono sulla tua corsa alla vittoria. Inizi forse parteggiando per una fazione ma nel corso della partita le cose cambiano oppure non ti interessi di nulla se non esplorare e vivere un'avventura esaltante in ciò che resta dopo il Fallout.



ALEDRUGO

MDM





Aeon's End: Legacy

Uno dei giochi di deckbuilding cooperativo più originale e coinvolgente prende la strada del "legacy". Scopritene con noi le implicazioni!



di Nick Little, Kevin Riley
Indie Boards & Cards, 2019

N. Giocatori: 1-4

Durata: 45-90 minuti

Visto che Aeon's End è forse il gioco che più spesso torna sui tavoli da gioco del mio gruppo abituale, abbiamo accolto con piacere la possibilità di giocare la versione *legacy*. Non abbiamo mai parlato approfonditamente su ILSA di *Aeon's End* (a parte alcune veloci prime impressioni su *Aeon's End: War Eternal* - [ILSA#48](#)), quindi ne approfitterò anche per parlare del sistema di gioco a tutto tondo, chiarendo in cosa la versione *legacy* differisce. Come mio solito (per amore di divulgazione) non avrò alcun rispetto per l'aspetto sorpresa tipico di questo genere di giochi e vi spiegherò tutte le nuove meccaniche senza pietà.

Il mondo là fuori è devastato e popolato da creature demoniache provenienti da chissà quale inferno. Qui sotto nei rifugi noi siamo, per quanto ne sappiamo, gli ultimi sopravvissuti del genere umano. Essere maghi delle brecce è un impegno a cui dovete dedicare tutta la vostra attenzione e la vostra vita. Perché dalla vostra vita dipende il genere umano.

Quello che personalmente mi dà fastidio di questa versione *legacy* è questa voglia di condire e legare il tutto con una sottospecie di trama narrata che risulta spesso banale e insulsa. Non sento nessuna necessità, durante il gioco, che qualcuno mi descriva

con dieci righe di testo in corsivo l'incantesimo del mio collega mago che ha inflitto dieci danni al demone di turno o che quelle due nuove carte incantesimo che aggiungiamo fra quelle disponibili siano state sviluppate dall'arcimago di turno per aiutarci nella lotta all'Apocalisse. Visto che è abbastanza sicuro che non potrai darmi col testo scritto su una cinquantina di carte l'emozione di un romanzo mentre tenti di ambientare quello che già viene descritto esaurientemente da un nome e un'illustrazione, io preferirei che si fossero astenuti dal tentarci. Visto che l'hanno fatto, sappiate che tutte le partite della campagna *legacy* sono legate da parti narrative, che talvolta interrompono addirittura la partita per raccontare eventi che avrebbero lo scopo di arricchire l'ambientazione. Fortunatamente l'utilizzo del corsivo fa capire che si può anche evitare di leggerle.

Voi siete apprendisti e, anche se vi è richiesto di crescere e rendervi utili in fretta per necessità, dovete stare molto attenti a ciò che fate, perché utilizzare le brecce multidimensionali non è un gioco.

Gli autori hanno deciso di utilizzare le peculiari caratteristiche del sistema *legacy* anche per insegnare il gioco poco alla volta, partendo dalle cose semplici, aggiungendo

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





poi i vari pezzi un poco per volta. Quindi, anche se non avete mai giocato a Aeon's End, iniziare da questa versione potrebbe comunque essere una buona idea. Purtroppo, per chi ha già consumato le scatole precedenti, questa scelta diviene invece una scocciatura. Ci troviamo infatti a dover giocare la prima partita della serie con eroi tutti uguali, con solo tre brecce (i portali attraverso i quali i giocatori possono lanciare le magie), di cui nessuna potenza gli incantesimi, senza carte speciali nel mazzo, senza nessuna abilità da caricare (*cosa sono le cariche?*) e con un assortimento di gemme ed incantesimi dai poteri più piatti che possiate immaginare.

Per chi non ha mai giocato ad Aeon's End usiamo questo momento per spiegare le basi del gioco. Gli altri possono saltare al corsivo successivo.

Ogni giocatore inizia la partita con un proprio mazzo di dieci carte, di cui otto (le gemme) forniscono energia come valuta per comprare carte più potenti (da porre tradizionalmente nel mazzo degli scarti) fra le nove disponibili in più copie (anche se vedremo che potrà essere utilizzata anche in molti altri modi) e due sono incantesimi per fare un danno ad un nemico. In questo gioco gli incantesimi, per poter essere lanciati, devono essere legati a brecce aperte da cui trarre potere. All'inizio della partita ogni eroe ha una sola breccia aperta e potrà lanciare un solo incantesimo a turno (anche se ci vogliono due turni per farlo: in uno lo si posiziona su una breccia aperta e all'inizio del successivo si può lanciare) ma, investendo energie (tramite le gemme) si potrà progressivamente arrivare ad aprirne altre. Altrimenti, a brecce occupate, vi toccherà tenere in mano gli incantesimi in eccesso.

Delle carte nel vostro mazzo ne gestirete una mano di cinque ogni turno, reintegrandone il numero dal mazzo come ultima azione da fare prima di passare l'azione al vostro compagno di sinistra. Se il mazzo di pesca finisce prenderete il mazzo degli scarti e **non** lo rimescolerete. No. Veramente. Non fatelo. So che vi verrà naturale farlo ma trattenetevi. Qui dovete solo capovolgerlo e farlo diventare il vostro nuovo mazzo di pesca. Quindi in teoria saprete esattamente l'ordine delle carte che andrete a pescare e potreste pianificare una strategia a lungo termine. Nella pratica invece vi risparmierete solamente il continuo rimestio delle stesse (e la necessità conseguente di imbustarle) e potrete sentirvi responsabili del fatto di trovarvi tre incantesimi da pescare uno dietro l'altro se li avrete lanciati di fila, oppure trovarvi le carte più forti prima delle più deboli perché, potendo scegliere, avete deciso di scartarle in quell'ordine.

Vi state ora chiedendo cosa dovrete farci con quel mazzo sempre più potente? Collaborare con gli altri maghi/giocatori per sconfiggere il boss di turno, qui chiamato *Nameless* (anche se, ognuno di questi Senzanome, poi, il nome, il gioco glielo dà) e generalmente indicato col termine nemesi. Ogni nemesi ha le proprie speciali regole, supportate da carte (talvolta interi mazzetti) e componenti a lui specificatamente dedicati. Queste regole speciali sono scritte in poche righe sulla tesserona del mostro stesso e poi supportate dai testi autoesplicativi sulle varie carte: non risulta pesante dover imparare queste nuove regole all'inizio di ogni partita. E i vantaggi in varietà sono notevoli.

Indifferentemente dal tipo di nemesi da affrontare la sostanza sta nel dover infliggergli abbastanza danni prima che coi suoi mezzi ne faccia trenta al rifugio che difendiamo. Gli eroi, ognuno con dieci punti vita da gestire, possono anch'essi subire danni e arrivare a morire, ma questa eventualità porta solo (!!!) piccoli svantaggi immediati senza impedire che il giocatore prosegua la sua partita, purché almeno un altro eroe sia ancora vivo e il rifugio non distrutto.

Non dovete però temere di essere abbandonati a voi stessi nella lotta contro le nemesi: noi veterani saremo sempre qua ad appoggiarvi, insegnandovi nuovi incantesimi e abilità, o fornendovi attrezzature sempre migliori e più potenti.

Mentre nelle normali versioni di Aeon's End le carte che andranno a formare l'assortimento da cui attingere vengono scelte o sorteggiate, nella versione legacy si ha una base fissa da cui partire che viene poi mano a mano modificata alla fine di ciascuna partita: il gioco istruisce sull'apertura di un nuovo mazzetto, contenente quattro diversi tipi di carte, fra cui sceglierne due con cui sostituirne altrettanti fra quelli al momento presenti. Le carte non scelte o sostituite sono bandite nella scatola, anche se, perdendo uno scontro, ci viene data la possibilità di ripescarle.

A questa crescita ininterrotta di potenza e/o possibilità si aggiunge una continua personalizzazione del proprio eroe. A volte il gioco fornisce una carta speciale da personalizzare (con un potere a scelta), altre un'abilità speciale da





attivare spendendo energia accumulata mano a mano in cariche, nuove brecce più potenti, mazzi di partenza differenziati e così via in una continua aggiunta di **varietà che già alla quarta partita supera quella del gioco base** (per fortuna). Queste piccole scelte si combinano spesso con quella delle carte, spingendo ogni personaggio verso una strategia di gioco che lo caratterizzerà, in nessun modo influenzata dalla scelta del personaggio iniziale che, veramente, non dona altro che un colore e un'immagine per differenziarlo dagli altri.

Questa versione legacy non si limita però a riproporre cose già viste nelle scatole precedenti in sequenza diversa ma aggiunge novità che rendono il gioco interessante anche per gli esperti.

Purtroppo la nostra sopravvivenza rimane sempre appesa ad un filo. Dobbiamo difendere con la vita i pochi rifugi a nostra disposizione e ogni nuova nemesi è così diversa dalle precedenti che obbliga a rielaborare ogni volta le nostre strategie difensive.



silenzio. Appariranno presto in gioco carte che permettono di annullare per una singola volta l'effetto dell'attivazione di uno degli scagnozzi, permettendoci all'inizio della partita di temporeggiare finché non avremo la potenza di fuoco adatta ad eliminare il problema alla radice e, sul finire della partita, di tenere a bada le forti creature in campo mentre si aspetta di infliggere i danni decisivi alla nemesi di turno.

Aeon's End: Legacy obbliga a giocare in modo diverso dal gioco base: occorre imparare a sfruttare al meglio le abilità scelte, invece di adattarsi alle carte estratte.

Il fulcro di Aeon's End rimane diversamente uguale in tutte le sue versioni. La nemesi di turno deve subire un certo numero di danni per essere sconfitta, ma sarà di solito protetta da una serie di creature messe in campo da un apposito mazzo, composto in parte da carte uguali ad ogni partita e in parte da carte specificatamente studiate per spingere sulle abilità che distinguono il boss di turno dai precedenti. Visto che le creature messe in campo tendono a fare danni agli eroi o al rifugio ogni volta che la nemesi sarà attivata (oppure scatenano effetti più subdoli) i giocatori si troveranno, soprattutto all'inizio, a "sprecare" gli effetti dei propri incantesimi su questi scagnozzi, per levarseli di torno prima che facciano troppi danni. La versione Legacy ci dà però una **nuova alternativa: il**

I nuovi **Pulse token** invece rappresentano semplicemente una nuova valuta che alcune carte vi suggeriscono di usare per ottenere i soliti effetti. Non mi è sembrato che siano in grado di dare ulteriore profondità al gioco. Il fatto che possano essere accumulati e spesi quando si vuole (e talvolta donati ad altri) regala giusto quel pizzico di gestione in più che giustifica l'effetto scoperta con cui vengono inseriti nel gioco.

Di contro alcune creature avranno ora dei **segnalini scudo**, in grado di assorbire completamente tutto il danno proveniente da un'unica fonte, e che dovranno essere scartati prima di poterle danneggiare. Improvvisamente i piccoli incantesimi del mazzo iniziale trovano un loro utilizzo:

quell'unico danno inflitto basta comunque a togliere uno scudo. Questa nuova attenzione degli autori per le carte poco potenti l'ho vista ribadita anche in altre occasioni.

Oltre agli scagnozzi, le nemesi continuano ad avere disponibili nel proprio mazzo sia gli attacchi, con effetti immediati e diretti di vario tipo, che le carte potere, le quali invece attivano i loro potenti effetti qualche turno dopo, concedendo in genere la possibilità di essere disinnescate prima (di solito spendendo un alto quantitativo di energia in una volta sola, ma non solo) o di prepararsi in modo che il colpo che si subirà non sia troppo indigesto.

Altra novità della versione legacy sono le **carte nemiche che evolvono**. In vari modi acquisiscono ripetutamente adesivi **evoluzione** finché avranno posto per ospitarli. A quel punto si dovrà cercare un'altra carta, più potente, in un apposito mazzo evoluzione con cui sostituirla per tutte le partite future. Spesso i giocatori saranno messi nella condizione di scegliere fra il bene immediato o il bene futuro, attraverso la gestione di questa nuova categoria di carte. Siccome nella nostra esperienza siamo riusciti a scongiurare quasi tutte le evoluzioni sono andato a sbirciare la ventina di carte non utilizzate, scoprendo la gran parte delle volte solo piccoli incrementi



di potenza, che nell'economia di un gioco dove spesso la differenza fra vincere e perdere è un'attivazione o due della nemesi possono comunque risultare letali.

È importante nella vostra lotta che vi coordiniate supportandovi a vicenda per sconfiggere le nemesi come gruppo, senza badare alla gloria personale. L'interesse del singolo va sacrificato per il bene della comunità e la gloria condivisa anche con chi si assume i compiti più umili.

L'ordine di turno non prestabilito è peculiare di Aeon's End: vengono mischiate in un apposito mazzetto due carte che fanno agire la nemesi e quattro che fanno agire gli eroi ed, estraendone una alla volta, saremo tutti sicuri del rapporto fra il numero delle mosse nostre e quelle della nemesi senza però conoscerne l'esatta sequenza. Sembra un dettaglio di poco conto, ma spesso le partite vengono decise da una pesca favorevole o negativa sul finale di gioco. Nel gioco tradizionale esiste una carta jolly, inserita nel mazzo solo giocando in tre, che permette ai giocatori di scegliere chi debba agire, rendendo questo numero di giocatori forse la migliore combinazione di gioco per le possibilità strategiche e tattiche aggiuntive. Gli autori devono averlo capito, visto che nella versione legacy non abbiamo carte che facciano agire specificatamente un giocatore ma solo carte che propongono una scelta fra due diversi eroi, riproponendo in parte le possibilità legati a quella carta jolly. Purtroppo questa scelta si porta dietro una infelice conseguenza: è **teoricamente** meglio far agire sempre il giocatore col mazzo più potente che, più agisce, più diventa potente e indispensabile. Per

giocare nel modo più efficace io ho la convinzione che due giocatori dovrebbero limitarsi a fare la riserva di punti vita, senza mai agire. Questo è ovviamente l'antitesi del divertimento e noi ci siamo adattati ad una via di mezzo dove cerchiamo di agire un numero più o meno pari di volte senza imposizione alcuna. Tuttavia l'inserimento di un sistema di penalizzazione, per cui chi agisce regala un punto vita a chi salta il turno, avrebbe costretto i giocatori ad alternarsi, fornendo al contempo un sistema per aiutare i giocatori prossimi alla morte, risolvendo il "problema".

Imponendosi di far giocare tutti, quello che i giocatori possono fare per sfruttare al meglio la libertà fornita dal sistema utilizzato è specializzare i due eroi che agiscono tramite la stessa carta in campi diversi: uno che renda nel lungo periodo, gonfiando il mazzo di gemme all'inizio (ottenendo così energia utile per disinnescare le carte potere delle nemesi), mentre l'altro che cerchi di tenere un mazzo con un basso numero di carte e subito pieno di incantesimi (anche se meno potenti) per cominciare a far danni agli scagnozzi fin da subito.

Ehi! Ma dove siete finiti tutti quanti? Io vi stavo dicendo cose importanti per la sopravvivenza del genere umano! Ho ancora tantissime storie da raccontarvi!

Mi tengo queste ultime righe per farvi notare il fatto che giocherete il legacy in modo diverso da quanto fate normalmente in Aeon's End. Mentre là vi adattavate ogni volta alle abilità dell'eroe scelto e alle carte scelte/estratte, qua apprenderete invece sempre meglio il



modo di utilizzare alla perfezione le caratteristiche che vi sarete scelte, affinandole e potenziandole ad ogni nuova scelta. Se da una parte è esaltante questo senso di crescita, dovete anche pensare che probabilmente finirete a fare la stessa sequenza di mosse ad ogni inizio partita, quando la costruzione del mazzo è più importante dell'interazione con il Senzanome di turno, che vi obbligherà ad adattarvi invece alle sue peculiarità nel medio e lungo periodo.

L'esperienza legacy, che si dipana per sette diversi nemesi da affrontare più il sorpresone (di Pulcinella) finale, è **decisamente gradevole** e ci ha lasciato la voglia di usare un set di ripristino per riviverla facendo scelte diverse. Il gioco ha comunque regole apposite e carte integrative per permettere di usare quasi tutto quello che si è affrontato con la versione tradizionale. Anche i personaggi creati durante la campagna possono essere integrati nella scatola base, con l'avvertimento di non usare le abilità definite "equipaggiamento" se non volete trovarvi di fronte a partite più facili. Se giocate parecchio ad Aeon's End non potete davvero pensare di non vivere anche questa ben concepita esperienza.





Escape Tales: Il Risveglio

Cosa succede se al classico impianto dell'escape room togliamo ogni possibile vincolo di tempo?



di Jakub Caban, Matt Dembek,
Bartosz Idzikowski
Board&Dice, Cosmodrome Games,
KOSMOS, MS Edizioni, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 180-300 minuti

Una escape room diversa

Il genere "escape room da tavolo" è ormai da considerare un genere consolidato, data la varietà di titoli pubblicati in concomitanza con il successo e la diffusione delle escape room "fisiche". Come è scontato che accada iniziano a comparire i primi esperimenti e quello di Escape Tales: Il Risveglio, edito da Lockme.PL e localizzato prontamente in italiano da MS Edizioni, può essere considerato, sicuramente, il più ardito.

Il termine "tales" nel titolo lascia intuire almeno un po' di cosa si tratti: una storia. Nel dettaglio è la storia di Samuel che, dopo la morte della moglie, deve affrontare i problemi di sua figlia Lizzy che si è all'improvviso ammalata gravemente ed è caduta in un coma all'apparenza irreversibile: nel tentativo disperato di salvare sua figlia, Samuel scopre un libro mistico, utilizzato anni prima da un'altra persona nelle sue stesse condizioni. Tramite il libro, che ha il tetro titolo di "Rituale di Risveglio", si può accedere ad una dimensione parallela. Inoltrandoci in questo mondo e cercando uno dei custodi, si potrà barattare la salute della figlia con qualcosa (ancora da scoprire) che loro desiderano.

Quindi non una corsa attraverso stanze, cunicoli e lucchetti da aprire, ma un viaggio onirico e metafisico, dove dobbiamo scoprire

questo cupo mondo che ci viene descritto dal libro e del quale inizialmente non conosciamo inizialmente i dettagli (che, ovviamente, non posso rivelarvi). A differenza delle tradizionali escape room non dobbiamo "risolvere il gioco", ma, in base alle nostre scelte, arriveremo ad uno dei possibili finali della storia.

Le tematiche affrontate sono da adulti, aspetto che va considerato per il gruppo di gioco. La scatola indica un'età consigliata di 12+, ma, onestamente, è uno dei casi in cui considero che sia meglio alzarla.

Come si gioca

Il materiale fornito nella scatola comprende un tabellone, che è una semplice griglia quadrettata dove riporre le carte, un libro storia e vari tipi di carte: carte luogo, carte gioco e carte destino. Inoltre è necessario utilizzare un *dispositivo smart* su cui far girare un'apposita applicazione per la gestione degli enigmi.

La struttura del gioco è molto semplice: ogni volta che si cambia luogo i giocatori, utilizzando le apposite istruzioni, lo ricostruiscono con le apposite carte sulla griglia, aggiungendo un determinato quantitativo di segnalini azione alla loro riserva. Consumando questi segnalini è possibile "esplorare" le varie parti del luogo, facendo riferimento alla griglia quadrettata. È

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





fondamentale sapere che se si esce da una stanza non si potrà più rientrare; di contro consumare troppi segnalini azione ha le sue conseguenze perché, una volta esauriti, i giocatori sono costretti a pescare carte dal mazzo destino e attivare gli effetti negativi che queste comportano per lo sviluppo della storia. I giocatori, insomma, si troveranno sempre di fronte al dilemma se essere completisti, o se conservare preziosi segnalini azione per le stanze che si andranno a disvelare successivamente.

Ogni esplorazione delle carte luogo è abbinata ad un paragrafo del libro storia che fornisce, oltre agli sviluppi della trama, una o più carte che possono rappresentare oggetti o enigmi da risolvere. Spesso gli enigmi

richiedono che vengano scoperte più carte per poter essere risolti: queste spesso si trovano in più stanze e devono essere raccolte tutte per poterlo risolvere.

Solo quando si trova una carta uscita (cosa che di solito richiede la risoluzione di particolari enigmi, oppure di sbloccare particolari condizioni con gli oggetti scoperti) si può lasciare il luogo per esplorarne un altro, con il citato dilemma di aver lasciato indietro qualcosa di importante.

L'applicazione e gli enigmi

Come in molte escape room si utilizza un'applicazione, che non è per niente invasiva, fa il suo dovere in maniera semplice ed efficace; è una pagina web che può essere consultata da qualsiasi dispositivo e può essere utilizzata anche offline, quindi una volta avviata non siete vincolati ad avere una connessione ad

Internet. Tutte le carte collegate allo stesso enigma sono identificate dallo stesso simbolo, dalla pagina principale del sito basta cliccare su questo per andare alla pagina di soluzione, che consiste nel mettere una serie di caratteri alfanumerici. In Escape Tales non c'è il fattore "tempo reale", potete svolgere i compiti con tutta calma, ma questo, per quanto possa sembrare contraddittorio per i puristi delle escape room, è un po' in linea con il tipo di gioco, che vuole essere una escape room atipica, dove la frenesia del ticchettio dell'orologio è messa da parte. Al pari di tutte le escape room, invece, i giocatori possono avere degli "aiutini" per superare i rompicapo, aspetto che necessita di qualche chiarimento. I giocatori possono chiedere quante carte servono per un determinato enigma, cosa che può dare aiuti determinanti, soprattutto

quando si è in dubbio se lasciare o no la stanza in cui ci troviamo. Inoltre non c'è limite al numero di risposte che potete dare: difficile che riusciate ad azzeccare a caso la soluzione (senza inoltrarsi in calcoli statistici il numero di combinazioni possibili è adeguatamente elevato da scoraggiare questo approccio), ma ci si può buttare con soluzioni azzardate. Infine l'aspetto che suscita qualche perplessità è la possibilità di chiedere suggerimenti che danno aiuti progressivi fino ad arrivare...alla soluzione completa!

Ora, è chiaro che il gioco non può "bloccare" per eterno un gruppo di giocatori, e un intervento esterno diventa più o meno necessario, ma quello che un po' fa storcere il naso è che l'utilizzo di questi aiuti è demandato solo all'orgoglio personale (o, meglio, di gruppo) di non dover "barare". Avrei preferito una soluzione più strutturata, tipo dare una penalità, come pescare dal mazzo destino, per poter bilanciare la necessità di andare avanti con la corretta risoluzione degli enigmi. I suggerimenti, come accennato, sono forse il caso estremo: i primi sono di solito inutili, e bisogna utilizzarne un po' per arrivare a quelli che fanno scattare la scintilla che porta la soluzione... ma attenti a non esagerare perché rischiate, senza nessun preavviso, di arrivare alla soluzione in bella mostra!



Gli enigmi sono, nel complesso, di buona qualità, vari e con qualche trovata geniale veramente notevole. Bisogna inoltre specificare che non tutti sono necessari per andare avanti nella storia, alcuni sono di corredo, conducendo verso possibili bivi o introducendo ripercussioni sul finale (e torniamo al discorso degli aiuti...).

Libro game + punta e clicca

Chi ha passato una certa età riconoscerà nel gioco degli elementi comuni ad altre *esperienze ludiche*. La modalità di esplorazione ricorda molto le avventure grafiche *punta e clicca*. Il gruppo si trova ad osservare la stanza, decidendo con quale parte interagire – a tal proposito c'è da dire che non avrebbe guastato avere carte più

Rigiocabilità?

Escape Tales è presentato, nella scheda dell'editore, come una escape room rigiocabile, ma va chiarito cosa si intende. Quello che giocherete è un'unica storia, potete spezzarla in più sessioni, e quasi sicuramente farete così: per capirci sulla scatola è indicato 180-360 minuti; io col mio gruppo ci ho impiegato più di 4 ore, nel complesso. Una volta chiusa la storia e letto il finale potete ricominciare, magari esplorando strade diverse nei bivi che si propongono, e sperare in un finale più lieto se quello proposto non vi ha soddisfatto (come purtroppo capita sovente). Torniamo, però, al libro game precedentemente citati: come vi sentite di interpretarli? Come un'unica storia da vivere

inglese. Di solito non mi soffermo su questi aspetti, ma in casi come questo è fondamentale farlo. Oltre a rendere il gioco accessibile ad un pubblico più vasto (di fatto serve un'ottima conoscenza della lingua per poterlo giocare in maniera fluida), all'editore va riconosciuto il merito di aver quasi riscritto il gioco in certe parti. Si è trattato di un lavoro che va oltre la semplice traduzione, dati che molti enigmi si basano su giochi di parole, con difficoltà tecniche tipo la lunghezza dei caratteri, che ovviamente cambia nella traduzione, o di raccordo tra più enigmi, o tra enigmi e scritte che compaiono in varie parti nella storia. Non ho riscontrato particolari problemi nel giocarlo, né ho letto di errori; è un merito non da poco, specie per un gioco dove sei costretto ad "evitare spoiler" e quindi non leggere troppo in giro prima di averlo completato.

Conclusioni

A questo punto sono costretto a rivelare che, personalmente, non amo molto le escape room da tavolo, per quanto adori le escape room "reali". Ovviamente ho provato alcuni dei titoli più importanti, ma non riescono a darmi le emozioni e il coinvolgimento che trovo essenziali in una escape room e che, almeno per me, sono imprescindibili dagli elementi "fisici", dal vivere l'avventura in una location reale piuttosto che ricostruita in cartoncino. Quindi perché Escape Tales e perché questa recensione? Perché è una escape room atipica dove l'ambientazione, la storia che vuole raccontare, e che è improponibile in una escape room reale, la rende unica, e questo ha contribuito a farmela apprezzare. Di contro, mi sento di dire che il gioco soddisferà sicuramente anche gli appassionati dei vari Exit, Unlock!, ecc., dato che non cambia l'ossatura del gioco fatta di enigmi incatenati e luoghi da scoprire. In conclusione Escape Tales: il Risveglio è un prodotto che può soddisfare palati differenti, e che, tenendo conto delle limitazioni per le tematiche e la rigiocabilità limitata, è sicuramente da consigliare per chi cerca qualcosa di diverso nel panorama escape room.

Escape Tales: Il Risveglio è un escape room atipica, resa unica dalla sua ambientazione e dalla storia che vuole raccontare.

grandi (le carte luogo sono già di dimensione maggiore rispetto alle altre). Spesso è importante osservare i dettagli delle illustrazioni della carte, che nascondono indizi: alcune volte hanno già la completa soluzione a quello che un occhio attento può carpire senza sprecare il prezioso segnalino azione, altre volte sono invece false piste che ci faranno solo perdere tempo...

La struttura della storia, invece, non può che portarci alla mente i vecchi *libri gioco*: la storia si dipana in base alle nostre scelte, molte sono basate sia sulle cose che scopriamo (con gli enigmi e con gli oggetti), ma a volte sono vere e proprie opzioni che vengono offerte ai giocatori e che li coinvolgono nella storia.

intensamente, sapendo che non c'è la possibilità di esplorare il piano B, o da completisti guardando tutti i possibili finali e risolvendo tutti gli enigmi? Io opto per il primo approccio, ma molto dipende dal gruppo di gioco, aspetto che dovete considerare per valutare la suddetta "rigiocabilità".

Quello che è sicuro è che il gioco non ha elementi fisici che si alterano o si danneggiano: una volta chiusa è possibile ripristinare la storia alle condizioni iniziali in maniera molto semplice.

L'edizione italiana

Ho giocato alla versione italiana che MS Edizioni ha presentato a Play 2019 ed ho avuto anche modo di visionare l'edizione





Spirit Island

Riuscirete, nei panni di uno degli spiriti della natura, a proteggere la vostra isola e i suoi abitanti dall'invasione dei "colonizzatori"?



di R. Eric Reuss
Greater Than Games, Ghenos Games, Pegasus Spiele, 2017
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-120 minuti

A voi è mai capitato di pensare, durante una partita ad un classico eurogame nel quale colonizzate un nuovo mondo (come ad esempio *Puerto Rico*), come possano essere accolte le vostre azioni dai nativi? E quale impatto avranno sull'ecosistema locale? Arrivare su un'isola e mettersi a costruire città, scavare miniere e coltivare piantagioni, sono azioni che porteranno sicuramente a cambiamenti radicali nella vita dell'isola, e non potranno non avere conseguenze. Ed è questo il pensiero che ha dato l'ispirazione a R. Eric Reuss per questo *Spirit Island*, un gioco collaborativo nel quale i giocatori non vestono i panni degli indigeni (i pacifici Dahan) o degli invasori, ma quelli di differenti entità soprannaturali che hanno deciso di intervenire per contrastare l'invasore, inizialmente con limitate possibilità, ma che durante la partita acquisiscono forza e poteri speciali. I punti salienti di questo gioco per me sono tre: la caratterizzazione degli spiriti, il meccanismo dell'invasore, e la varietà nelle configurazioni di gioco.

Partendo dal primo punto, ogni spirito ha una plancia che riporta tutti gli elementi utili per "gestirlo", e le quattro carte che corrispondono ai poteri utilizzabili inizialmente. Sulla plancia troviamo due scale, una che indica quante carte possiamo usare ogni turno, e l'altra quanta energia riceviamo, sempre ad

ogni turno; qui entrano in gioco i gettoni presenza, importanti per il fatto che rivestono tre ruoli:

- quelli piazzati sulla plancia bloccano le tracce delle carte e dell'energia, per aumentare la propria forza lo spirito deve piazzarli sull'isola,
- quelli posti sull'isola indicano la presenza più o meno materiale dello spirito in determinate zone (tutti i poteri degli spiriti possono operare a una certa distanza dai gettoni presenza),
- quelli messi sull'isola indicano anche la forza vitale dello spirito: se uno spirito vede eliminare il suo ultimo gettone dall'isola, il suo nome è stato dimenticato (e la partita è persa).

La plancia indica anche quali sono le azioni che lo spirito può eseguire all'inizio del proprio turno (le "azioni di crescita") oltre ad una serie di poteri speciali, quelli innati e sempre attivi, e quelli che si possono richiamare attraverso l'utilizzo di rune elementali presenti sulle carte. In pratica le carte si giocano spendendo energia, e le rune presenti sulle carte giocate permettono di attivare ulteriori poteri.

La plancia è in pratica un *pannello di controllo* molto chiaro e funzionale: i giocatori scelgono l'azione di crescita (che porta a piazzare presenza sull'isola, guadagnare energia e/o nuove carte, e riprendere in mano quelle utilizzate nei turni precedenti), e in base all'energia e al numero di carte scelgono quali

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





saranno quelle che giocheranno nel turno. Ogni potere invocato da uno spirito può essere *veloce* o *lento*, a seconda che attivi il suo effetto prima o dopo la fase dell'invasore.

Infine, sul retro delle plance degli spiriti troviamo, oltre a una descrizione della natura dello spirito e il suo setup, due elementi interessanti: il grado di difficoltà delle sue regole (tra basso, medio, e alto) e cinque barre che indicano il livello di potere in altrettante aree: attacco, difesa, terrore, controllo (la capacità di alterare l'isola, spostando Dahan e unità dell'invasore), e utilità (le capacità che non rientrano nelle precedenti); in pratica sono criteri che possiamo utilizzare per scegliere lo spirito da giocare, invece che scegliere alla cieca. E non è un caso che i poteri dei quattro spiriti con basso livello di difficoltà presenti nella scatola base siano equamente distribuiti nelle cinque aree: la difesa per "La Forza Vitale della Terra", l'attacco per "Il Rapido Colpo del Fulmine", il terrore per "L'Ombra che Danza come la Fiamma", il controllo e l'utilità per "Il Fiume che si Solleva alla Luce del Sole" (nomi poetici, vero?).

Per quanto riguarda il turno dell'invasore, spesso la fase di un collaborativo in cui "il gioco gioca contro i giocatori" è quella che, più di altri elementi, lo caratterizza (pensate al meccanismo delle infezioni di Pandemic). Una volta visto in funzione, devo ammettere che in questo caso la fase dell'invasore è un motore di pura efficienza, che agisce devastando in modo sistematico l'isola (e i Dahan). Tutto ruota attorno alle tre unità dell'invasore (esploratori, cittadine, e città) e ad un mazzetto di carte che riporta una o più tipologie di territorio, ogni carta segue un percorso preciso, per cui al primo round arrivano gli esploratori in tutti i terreni indicati dalla carta, nel secondo vi costruiscono edifici in quegli stessi terreni, e nel terzo portano distruzione; questo crea una sequenza che permette ai giocatori di prevedere quali saranno quasi tutte le azioni dell'invasore nei round successivi (quasi tutte dato che la carta che determina dove arriveranno gli esploratori è quella pescata casualmente dal mazzetto); quindi ad esempio se sono stati piazzati esploratori nelle foreste, è automatico che il round successivo vi verrà costruita una

cittadina, e in quello dopo ancora arriverà la devastazione, per cui i giocatori possono cercare le contromosse più efficaci. Nel dettaglio:

- il *piazzamento degli esploratori* avviene nelle zone indicate, in cui ci sono edifici o ce ne sono nelle zone adiacenti, oppure si è adiacenti all'oceano: notare che le possibilità sono molteplici, per cui risulta difficile che gli spiriti riescano ad evitare che in un round vengano piazzati esploratori;

- la *costruzione* avviene controllando ogni zona indicata, e se vi sono presenti unità (basta un esploratore) allora si piazza una città se le cittadine sono maggiori delle città, oppure una cittadina in caso contrario (in pratica si piazza una cittadina, poi una città, poi una cittadina, e così via);

- nella *devastazione*, ogni unità nemica infligge dei danni (uno per gli esploratori, due per le cittadine, tre per le città). Se sono presenti Dahan, ogni due danni se ne elimina uno, mentre un singolo danno lo danneggia soltanto (si gira la pedina su un lato), e solo se ne sopravvivono si assisterà alla loro reazione (due danni all'invasore per ogni Dahan rimasto). In ogni caso, se l'invasore infligge un minimo di due danni, verrà piazzato un segnalino Devastazione (Blight).

I segnalini Devastazione sono l'arma più temibile dell'invasore, dato che ad ogni piazzamento:

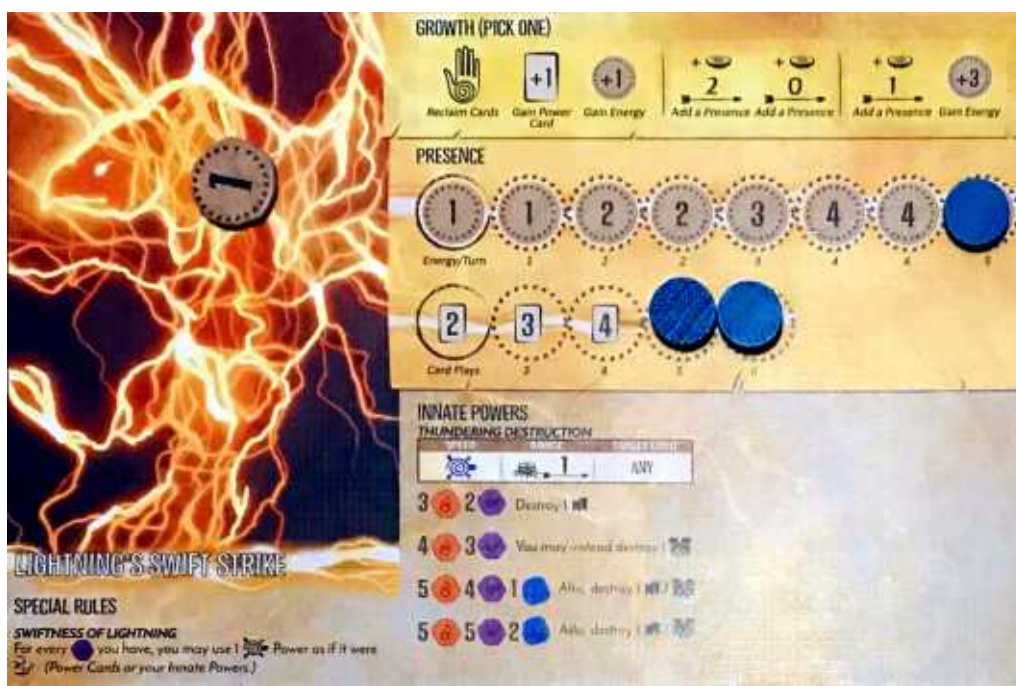
- se uno spirito è presente nella zona, viene rimosso uno dei suoi gettoni presenza.
- se è già presente una Devastazione, allora c'è un effetto a cascata che fa piazzare

un'altra Devastazione in una zona adiacente.

- se ne vengono piazzate un certo numero, l'isola passa dallo stato di "sana" a quello di "devastata", e se ne viene piazzata l'ultima (la Carta Devastazione ne determina il numero) allora la partita è persa (per questo l'effetto a cascata è così deleterio, infatti invece di un solo segnalino in questo caso ne vengono piazzati due).

Quindi abbiamo visto come si perde: quando non ci sono più carte nel mazzo dell'invasore (e si dovrebbe scoprire la carta che indica dove vanno piazzati i nuovi esploratori), quando viene piazzato l'ultimo segnalino Devastazione, oppure quando uno degli spiriti perde l'ultimo gettone presenza sull'isola. Ma come si vince? Con il Terrore, ovvero, c'è un mazzetto di carte Terrore, e un pool di gettoni Terrore: tra gli effetti delle azioni degli spiriti c'è anche quello di generare terrore nell'invasore (ad esempio, distruggere una cittadina causa un punto Terrore, distruggere una città ne causa due). Ogni volta che il pool viene svuotato si pesca una carta Terrore, da risolvere alla prossima fase dell'invasore (con effetti più meno deleteri per l'invasore), e la quantità di carte che rimangono in questo mazzo determina quali sono le condizioni di vittoria:

- Livello 1 (da sette a nove carte): per vincere, non ci devono essere unità dell'invasore sull'isola,
- Livello 2 (da quattro a sei): per vincere, non ci devono essere città e cittadine sull'isola,
- Livello 3 (da una a tre): per vincere, non ci devono essere città sull'isola,





- Nessuna carta: se viene pescata l'ultima carta del mazzo, gli spiriti vincono immediatamente, indipendentemente dal numero di unità dell'invasore sull'isola.

Per la cronaca, nel mio caso la maggior parte delle partite vinte sono state per l'esaurimento del mazzo del terrore, e solo alcune partite sono state vinte al terzo livello (quindi riuscendo a eliminare tutte le città): in pratica l'esito di molte partite si determina da quanto si riesce a macinare terrore negli ultimi round, cercando di fare quadrato e salvare l'isola dall'ultimo segnalino distruzione che porterebbe alla sconfitta.

In generale, il fulcro del gioco sta nel cercare di infliggere terrore e nel mentre di impedire all'invasore di eseguire le proprie azioni: evitare di avere invasori adiacenti a zone soggette all'esplorazione (altrimenti vengono piazzati esploratori), evitare di avere invasori nelle zone soggette alla costruzione (altrimenti vengono piazzate città o cittadine), evitare di avere invasori nelle zone soggette alla distruzione (altrimenti vengono piazzate Devastazioni, e si perde); ma i poteri a disposizione degli spiriti non sono solo di distruzione, possono anche operare attraverso lo spostamento degli invasori, oppure attribuendo un fattore di difesa a determinate zone (salvando la vita ai Dahan e impedendo il piazzamento della Devastazione). Un potere "veloce" va usato prevenendo l'azione dell'invasore (ad esempio allontanando le unità che causeranno il piazzamento di un esploratore), mentre i poteri "lenti" dovranno agire per arginare gli effetti (ad esempio eliminando un esploratore appena piazzato).

Arrivando all'ultimo punto, la varietà delle partite è data da tutta una serie di elementi (considerando che comunque tutte le carte che si pescano dal mazzo dell'invasore, del terrore e dei poteri contribuiscono a variare le situazioni che vengono incontrate dai giocatori): innanzitutto nel gioco base ci sono otto spiriti, che danno una buona varietà nella selezione dei quattro (o meno, se si gioca in meno persone) da utilizzare; tra parentesi, considerate che giocando da soli il livello di difficoltà è leggermente superiore al gioco in più persone, non tanto per il fatto che molti





poteri sono pensati per essere utilizzati sugli altri spiriti, ma perché ci saranno aspetti su cui un singolo spirito sarà debole e che non potranno essere bilanciati da un altro spirito come avviene nelle partite in più persone (per cui può convenire anche nel gioco in solitario controllare due spiriti). Ma facciamo una rapida conoscenza di queste "personalità":

- "La Forza Vitale della Terra" ha il suo punto di forza sulla difesa (soprattutto dalla Devastazione), e sulla quantità di energia a disposizione, ma ha bisogno di tempo per attivarsi e non ha poteri che incutono terrore nell'invasore (in solitario bisogna cercare di ottenere poteri che aumentino questo aspetto, dato che la vittoria si basa soprattutto su questo).

- "L'Ombra che Danza come la Fiamma" ha un'ottima capacità di generare terrore, che unita con la forza in attacco lo rende uno spirito molto efficace, come il Fiume non ha capacità difensive, ma potendo puntare sul terrore ha maggiori possibilità di vincere una partita sulla rapidità.

- "Colei che Parla col Tuono" è uno spirito che ha molti poteri collegati ai Dahan, probabilmente è quello che più di tutti deve stare attento alla loro sopravvivenza (a differenza degli altri spiriti, che possono vincere anche quando tutti i Dahan sono stati sterminati), non è facile entrare nella sua ottica e giocarlo in modo efficace.

- "La Diffusione di Verde Rampicante" è uno spirito che ho trovato molto divertente da

occupi.

- "Il Portatore di Sogni e Incubi" è l'estremizzazione della gestione del terrore, a tal punto che qualunque effetto distruttivo che porta viene annullato e convertito in terrore (infatti la sua capacità in attacco è nulla); potrebbe risultare un po' monocorde da giocare in solitario, meglio abbinarlo con uno spirito più "fisico".

Oltre alle differenti "squadre" di spiriti da provare, in secondo luogo si può scegliere come avversario una potenza coloniale europea, scelta tra le tre a disposizione, che modifica anche in modo radicale il meccanismo con cui opera l'invasore (aumentandone in vari modi l'efficacia di esplorazione, costruzione, e distruzione), e cambiando la conformazione del mazzo del terrore (in un caso anche quello dell'invasore), in sei livelli di difficoltà. Infine, ci sono quattro scenari che modificano le regole base del gioco (come ad esempio le condizioni di vittoria). Queste variabili modificano anche la difficoltà di vittoria, e per gestire al meglio questo aspetto è stato fatto un eccellente lavoro di test, mostrando sul regolamento una tabella che indica, per ogni livello dell'avversario e per ogni scenario quale sia la difficoltà complessiva, in una scala da uno da dieci, per dare ai giocatori la possibilità di giocare sempre una partita stimolante, infatti in tutti i giochi collaborativi ci deve essere un modo per aumentare la difficoltà, altrimenti una volta che l'esperienza ha fatto capire ai giocatori quali siano le strategie da adottare, diventa troppo semplice vincere contro il gioco, rendendo la partita un'esperienza poco appagante.

Spirit Island è un gioco ben strutturato, con un motore solido come una roccia, ma estremamente flessibile e configurabile.

- "Il Rapido Colpo del Fulmine" è uno spirito votato sia sulla velocità (nello sviluppo dei suoi poteri) che sull'attacco puro (può causare un buon numero di danni a turno, e quindi di terrore, se il danno viene applicato agli edifici), non ha abilità difensive, per cui deve essere più rapido dell'invasore per riuscire a vincere, dato che non può contenerlo.

- "Il Fiume che si Solleva alla Luce del Sole" ha un buon mix di abilità di controllo (dei Dahan e dell'Invasore, potendoli spostare con facilità sulla plancia) non ha poteri particolari nella difesa o nel terrore, anche se per quest'ultimo aspetto può contare su una discreta forza in attacco (per ottenere terrore dalla distruzione degli edifici).

giocare, rapido nella diffusione sull'isola, micidiale verso gli edifici, e impossibile da eradicare (i suoi gettoni presenza possono essere piazzati anche dopo essere stati distrutti, a differenza di quelli degli altri giocatori).

- "L'Affamata Presa dell'Oceano" è un altro spirito molto divertente, ha poteri che si incentrano sulle zone costiere (fino ad arrivare a poter piazzare un gettone presenza direttamente nella zona di mare), ha un basso livello di energia, ma può ottenerne altra convertendola dagli invasori che distrugge trascinandoli in mare; notare che è molto meno efficace sull'entroterra, per cui è indispensabile avere un altro spirito che se ne



Notare che è possibile giocare sul retro delle plance, le quali non solo presentano una grafica alternativa (più difficile da leggere ma più "realistica"), ma hanno un maggior numero di zone (invece le plance standard hanno tutte otto zone: due di montagna, due di giungla, due di deserto e due di palude) e più raggruppate tra loro per tipologia (le plance standard hanno una distribuzione più uniforme), quindi rendendo il gioco più difficile (l'invasore non attiverà solo due zone in esplorazione, costruzione, o distruzione), e infatti usando questa plancia si aumenta la difficoltà di tre livelli.

Per quanto riguarda le espansioni, assieme alla prima campagna su Kickstarter veniva distribuito un promo pack che conteneva due nuovi spiriti (di complessità elevata): "L'Incendio Improvviso", che ha poteri altamente distruttivi (sia per l'invasore, che per l'isola), mentre "Il Serpente che Dorme sotto l'Isola" ha uno sviluppo molto lento (deve usare un potere speciale per aumentare il numero di gettoni presenza sull'isola, consumando i gettoni presenza altrui!) ma che arriva a livelli di potenza notevoli.

La prima espansione "seria", ovvero **Branch & Claw** ("Ramo e Artiglio") è bella corposa: troviamo infatti due nuovi spiriti ("Il Custode delle Terre Selvagge Proibite" e "Gli Affilati Artigli dietro le Foglie"), quattro scenari, un invasore (la Francia), molte carte (Poteri Minori e Maggiori, Terrore, e le necessarie carte Devastazione, dato che alle sparute due del base se ne aggiungono

sette). E soprattutto nuove meccaniche:

- le carte evento, che aggiungono una notevole variabilità alla rigida meccanica di espansione dell'invasore (con eventi che l'aumentano, oltre a dare alcuni vantaggi agli spiriti),
- quattro tipi di segnalini da piazzare sull'isola: le belve (che con determinati eventi si attivano e cacciano gli umani), le malattie (che prevengono la costruzione), i luoghi selvaggi (che prevengono l'esplorazione), e i conflitti (che prevengono la devastazione). Notare che gli ultimi tre tipi di segnalino, quando si attivano e prevengono la relativa espansione dell'invasore, vanno rimossi. In pratica danno maggiori la possibilità agli spiriti di bloccare le azioni dell'invasore.

C'è un punto da sottolineare: nel gioco base tutte le azioni dei giocatori hanno un effetto determinato e garantito (a differenza di altri giochi cooperativi, gli effetti delle azioni non vengono determinati da lanci di dadi o carte), per cui ogni giocatore deve cercare la migliore combinazione di mosse da eseguire (coordinandosi con gli altri giocatori per aumentarne l'efficacia), sapendo con certezza quali saranno gli effetti sia prima che dopo le mosse dell'avversario (anche queste quasi del tutto note); questo può essere visto come un puzzle da risolvere, elemento che ad alcuni può anche non piacere. Le carte evento di questa espansione portano un elemento di incertezza, anche se soltanto nella mossa dell'invasore (quindi gli eventi potrebbero modificare la situazione e alterare l'effetto dei poteri lenti), per cui

diventa utile riuscire ad inserire un po' di elasticità nei propri piani, per poter arginare qualunque effetto non previsto. In pratica i giocatori possono decidere, utilizzando o meno l'espansione, la quantità di determinismo e alea utilizzare.

Nella prossima espansione (*Jagged Earth*, finanziata con una campagna su Kickstarter che ha raccolto quasi \$800.000 ed è attesa per maggio 2020) c'è veramente tanta carne al fuoco, troviamo infatti (tra scatola e promo pack):

- dodici nuovi spiriti (con relative carte potere),
- due plance isola e i componenti per portare i giocatori fino a sei,
- un nuovo tipo di segnalino (Badlands, letteralmente Calanchi), che aumenta di uno il danno inflitto agli invasori e ai Dahan,
- nuove carte potere (maggiori e minori), eventi, terrore, e devastazione,
- varianti nei poteri per gli spiriti del gioco base,
- quattro nuovi scenari e tre nuovi avversari.

E infine troviamo le regole per combinare tra loro due avversari e crearne uno nuovo, e svariate configurazioni per l'isola (fino a tenere separate le plance e giocare in un arcipelago).

In conclusione, ho trovato Spirit Island un gioco veramente ben strutturato, con un motore solido come la roccia, e flessibile tanto da poter essere modificato in ogni suo ingranaggio; se gli si vuole trovare un difetto, come tutti i giochi con poca alea e pochi elementi nascosti può essere soggetto a paralisi da analisi (ma almeno in questo caso il turno di decisione è condiviso), e può risultare "fiddly" (ovvero con tanti "pezzettini" da muovere) nella fase dell'invasore quando ci sono molte situazioni da gestire (ma almeno le regole sono chiare e concise); se Ghenos Games farà un buon lavoro con la versione in italiano, sono sicuro che otterrà ottimi risultati (chissà se manterrà il sottotitolo: "Il gioco strategico collaborativo di distruzione dei coloni").





Call to Adventure

Quali sono le caratteristiche, le sfide e gli avversari che arricchiscono la storia dell'eroe perfetto? Scopritelo giocando a questo titolo!



di Johnny O'Neal, Christopher O'Neal

Brotherwise Games, 2019

N. Giocatori: 1-4

Durata: 30-60 minuti

Call to Adventure si prefigge di simulare, in modo rapido e asciutto, la carriera di un eroe (o antieroe). Si basa su un semplice sistema di scelta carte da un espositore comune: ognuno al suo turno ne prende una, rappresentante un'esperienza di vita, che arricchisce il proprio avventuriero di simboli, punti vittoria, punti esperienza o carte eroe o antieroe. Quando qualcuno arriva ad avere davanti a sé tre colonne di tre carte il gioco ha termine (dopo aver dato modo agli altri giocatori di fare un'ultima mossa), si contano i punti e si stabilisce il vincitore.

Il nostro personaggio viene caratterizzato fin dall'inizio del gioco da tre carte (scelte fra sei disponibili) rappresentanti il passato, la motivazione e il destino. Le prime due, anche

se in forma leggermente diversa, donano al personaggio qualche simbolo di partenza e un paio di effetti, che in genere garantiscono vantaggi (di solito rilanci o guadagno di esperienza) quando si partecipa ad una prova che fa riferimento ad uno specifico simbolo. La carta "destino" invece descrive un modo personale e segreto per far punti.

Ma cosa sono questi simboli che troveremo un po' dappertutto? Appartengono a due diverse tipologie. La prima serie di sei simboli rappresenta caratteristiche in cui i nostri eroi possono eccellere. Mi fanno tornare alla mente anni di partite a **Dungeons & Dragons** e **Pathfinder**, visto che sono la rappresentazione grafica di forza, agilità, costituzione, intelligenza (qui magia),

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





saggezza e carisma. Avere uno o più simboli appartenenti a questa tipologia ci permette di aggiungere “rune” da lanciare alle prove che richiedono la caratteristica in cui si eccelle (cioè di cui visualizziamo simboli sulle carte in nostro possesso).

La seconda serie di simboli invece rappresenta qualcosa di simile ad **avanzamenti di carriera**: la corona verso un percorso di nobiltà, la mascherina verso una carriera da lestofante, la montagna verso una vita nella natura e così via. Non hanno quasi nessuna utilità nel gioco, se non il fatto che le carte destino vi facciano riferimento, chiedendo spesso di accumularli in quantità o in set specifici (per diventare appunto il grande re o il perfido cattivo).

I simboli vengono ottenuti e/o utilizzati dalle carte che andremo a scegliere, turno dopo turno, da un espositore comune che mostra un certo numero di carte disponibili. Fra queste ne esistono talune che richiedono solo un requisito o la spesa di punti esperienza per essere prese e altre che propongono invece una sfida da affrontare. Queste ultime mostrano i simboli di una o più



personaggio, che viene marcato da un apposito tracciato sulla scheda del personaggio.

Una volta lanciate le rune si contano i successi e si stabilisce se la carta della sfida affrontata può essere aggiunta ad una delle colonne sulla nostra scheda, migliorandoci, o se saremo invece i destinatari di un punto esperienza come consolazione.

verranno regalati più punti (il massimo della bontà oppure un gradino prima del massimo della cattiveria) è parte importante della partita, anche per il fatto che ogni carta eroe o antieroe giocata porta punti.

Alla prova dei fatti è un gioco di **collezione set fortemente tattico** in quanto dipendente dalle (poche) carte a disposizione turno dopo turno. Le scelte (di vita) da fare ci sono e rendono il gioco interessante ma, da metà della partita in poi, sovente sono scelte quasi obbligate di semplice ottimizzazione di ciò che si è costruito nelle fasi iniziali di gioco. Per questo motivo **il gioco è da approcciare con leggerezza e la consapevolezza che la nostra abilità sarà solo una minima parte di ciò che servirà per portare a casa la partita**, che il caso potrebbe indirizzare in altre mani senza che ci si possa opporre con la forza dell'ingegno. Il gioco rimane comunque piacevole per la sua velocità, che permette di dimenticare velocemente i dispetti del caso intavolando lesti la partita successiva. Il gioco poi suggerisce, alla fine della partita, di narrare le storie dei personaggi che abbiamo creato, interpretando le carte, che ben descrivono le nostre azioni con illustrazioni e titoli, mostrando l'intento quasi più narrativo che competitivo con cui è stato concepito.

Si tratta di un gioco di collezione di set fortemente tattico, piacevole per la sua velocità, con blando intento narrativo.

caratteristiche che possono essere usate per superarla: per ogni simbolo di quel tipo posseduto (fino ad un massimo di tre) il giocatore può aggiungere una runa in più (una runa è una specie di dado a due facce) al lancio. La runa aggiunta, fra l'altro, avrà simboli più potenti negli effetti a quelli rappresentati sulle tre rune di base sempre a vostra disposizione.

Volendo avere maggiori possibilità di superare il numero di successi chiesti dalla carta affrontata il giocatore può anche decidere di spendere uno o più punti esperienza per aggiungere anche delle **potenti rune nere** alla manciata che già tiene in mano. Queste ultime **portano però con sé, oltre a sicuri successi, il rischio di corruzione (50% di possibilità)** del

Le carte sfida propongono spesso due diverse soluzioni per il problema da affrontare, una leggermente più difficile dell'altra e con “premi” leggermente diversi per dar modo di ottenere qualche punto in più “se ci si sente ferrati nell'argomento” o per accumulare un simbolo specifico invece di un altro. Talvolta queste scelte sono anche di ordine morale e regalano di conseguenza carte **eroe o antieroe**.

La possibilità di giocare o meno queste carte, dagli **effetti molto vari e talvolta interattivi** (specialmente nel caso delle carte antieroe) dipende dal posizionamento del nostro personaggio sul **tracciato morale**. Riuscire a giostrarsi bene con la moralità per giocare più carte possibili e terminare la partita sulle posizioni dove





Barrage

Le prime impressioni sul nuovo peso massimo di casa Cranio, che vi trasformerà in spietati magnati dell'energia idroelettrica!



di Johnny O'Neal, Christopher O'Neal

Brotherwise Games, 2019

N. Giocatori: 1-4

Durata: 30-60 minuti

La Grande Guerra è terminata da pochi anni, gli affari riprendono vigore spinti dalle scoperte di Tesla. In un ambientazione con accenni steampunk, i giocatori sono imprenditori nel campo dell'energia idroelettrica, e cercano di primeggiare sui concorrenti delle altre nazioni.

Barrage ha avuto una campagna Kickstarter travagliata, di cui non daremo ulteriore cronaca. Il prodotto è arrivato ai finanziatori con delle criticità nella componentistica, di qualità non all'altezza. Ad ogni modo solo una parte si sono poi riversate sul gameplay. Alcuni leggeri problemi di ergonomia e una lettura della mappa non sempre intuitiva.

La mappa comune rappresenta una

parte delle Alpi con bacini idrici posti in montagna, collina e pianura. I bacini sono collegati da fiumi e canali. I primi scorrono in verticale, seguendo le pendenze naturali del terreno. I canali invece portano acqua alle centrali, creando inoltre delle vie per l'acqua alternative ai fiumi.

Le azioni di costruzione strutture, che sono dighe (basi e elevazioni), centrali e condotte, si eseguono sulla propria plancia personale (con poteri asimmetrici) con un sistema di selezione azioni piuttosto originale. Ogni giocatore ha una ruota divisa in sei spicchi, nello spicchio in alto viene inserita la tessera tecnologia corrispondente con i macchinari richiesti (escavatori o betoniere) e poi si ruota di uno spicchio. In questa maniera le risorse





sono bloccate fino al giro completo di ruota.

Tutte le altre azioni si eseguono nel tabellone comune, con meccanica di piazzamento lavoratori a posizionamento esclusivo e risoluzione immediata (dodici lavoratori fissi a giocatore), e sono:

- Manutenzione: 1, 2 o 3 giri di ruota;
- Tecnologie (gioco avanzato): si acquista una tessera tecnologia avanzata;
- Acquisti: acquisire macchinari;
- Banca: si ottiene un denaro per ogni lavoratore piazzato;
- Gestione acqua: viene introdotta nuova acqua in mappa;

- Contratti: ci si riserva uno o due contratti, per poterli poi risolvere producendo l'energia richiesta;

- Produzione (di energia): azione chiave del gioco.

Il maggior gettito di punti vittoria si ottiene da produzione energia (legata ai contratti) e costruzione strutture. I due elementi sono interconnessi nel tracciato energia; che si può considerare una sorta di cartina di tornasole della performance dei giocatori, ed è strutturato a soglie crescenti ogni round.

Al termine di cinque round, e dopo un

conteggio finale, chi ha più punti è il vincitore.

Al netto delle polemiche "da Kickstarter" il gioco c'è tutto. Impegnativo, stretto, impietoso. L'interazione è buona nella plancia azioni, e alta in mappa, dove la lotta per sfruttare l'acqua si fa feroce.

Sintetizzerei i maggiori pregi di Barrage in tre punti:

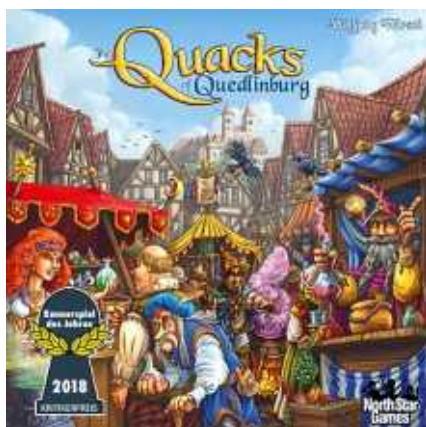
- Sistema di scelta azioni: che non fa spendere risorse, ma le blocca fino al completo giro di ruota, obbligando a una pianificazione attenta.
- Flussi d'acqua: con automatismi in fase acqua e spostamenti decisi dai giocatori in fase azioni, durante la quale la produzione assume il triplice scopo di soddisfare contratti, salire sul tracciato energia ma anche rubare acqua agli avversari.
- Tracciato energia: il sistema con cui è stato concepito focalizza gli sforzi dei giocatori, e riesce a fondere efficacemente strutture, contratti e energia, rendendo bene il senso di crescita della partita.





Ciarlatani di Quedlinburgo

Mescolare ingredienti a caso millantando di preparare miracolose medicine non è mai stato così divertente, né così pericoloso!



di Wolfgang Warsch
Schmidt Spiele, Devir, North Star Games, 2018

N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Nel ruolo di ciarlatani, riunitisi nella cittadina di Quedlinburgo in occasione del bazar annuale, i giocatori mescolano nel proprio calderone improbabili ingredienti, scelti rigorosamente a caso, nel tentativo di produrre un intruglio che sia vendibile (senza far prima scoppiare la pentola!).

Una partita si sviluppa su nove round in cui i giocatori estraggono contemporaneamente tessere ingrediente dal proprio sacchetto, che vengono poste sulla plancia personale (che rappresenta una pentola, prevalentemente occupata da percorso a spirale) ad una distanza dall'ultimo elemento piazzato pari al loro valore numerico. Ogni tipo di ingrediente ha una sua abilità, che si può attivare al momento dell'estrazione/piazzamento, oppure alla fine del round. Uno di questi (quello bianco, che compone la maggior parte della dotazione iniziale) è pericoloso: se la somma dei valori dei gettoni bianchi presenti nella propria pentola è più di sette, questa esplode e il giocatore non può più pescare; inoltre egli verrà (parzialmente) penalizzato nella fase di valutazione a fine round. Tocca quindi ai giocatori decidere se e quanto rischiare, e quando fermarsi nel processo di estrazione. Quando tutti i giocatori non possono/vogliono più pescare, il round procede con la fase di punteggio, in





cui si valutano gli opportuni segnalini presenti sulla propria plancia e si ottengono (in base alla posizione sul tracciato dell'ultimo segnalino piazzato) punti vittoria e valuta da spendere per acquistare nuovi ingredienti da inserire nel proprio sacchetto (ma i giocatori che hanno "sballato" possono scegliere una sola delle due opzioni). A rendere più tesa la competizione c'è un premio casuale (determinato dal lancio di un dado) per chi è arrivato più avanti nel tracciato senza sballare, compensato da un meccanismo di recupero che premia ("accorciando" il percorso sulla plancia) chi è arretrato sul tracciato segnapunti.

Una carta evento, estratta all'inizio di ciascun round, altera temporaneamente le regole; nuovi ingredienti diventano disponibili durante la partita, mentre un'ulteriore valuta (i rubini) può essere spesa per ottenere differenti vantaggi, che dipendono anche da quale versione (base o avanzata) si è scelto di giocare. I punti vittoria accumulati durante la partita, più quelli derivanti da una valutazione finale, determinano il vincitore.

Wolfgang Warsh, giovane autore dalle idee semplici ma geniali (The Mind, [ILSA#50](#); [That's Pretty Clever](#)) mescola due meccaniche note ed affermate (deck/bag



building e sfida alla fortuna) realizzando un connubio semplice e scontato sulla carta ma che nessuno era mai riuscito a portare al successo. Il risultato è interessante (riuscendo anche ad aggiudicarsi il *Kenner Spiel des Jahres* e il *Golden Geek Best Family Board Game*, edizioni 2018): la parte di gestione del rischio è divertente e, contemporaneamente stimabile in maniera semplice (specialmente se si ammette la

possibilità di contare i segnalini rimasti nel sacchetto) lasciando quindi completo controllo sulla percentuale di rischio che si intende affrontare. I quattro set di abilità sono sufficientemente vari ed interessanti, garantendo una buona rigiocabilità.

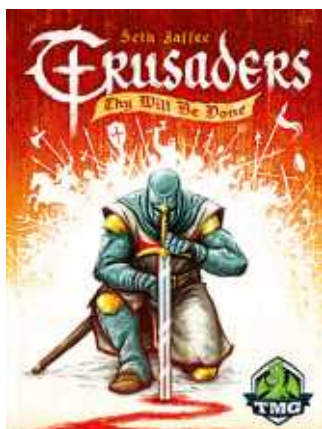
I materiali (prevalentemente cartotecnica) rispettano gli standard del gioco all'europea e l'impostazione grafica è decisamente riuscita. Resta qualche dubbio sulla longevità delle piccole tessere che devono essere rimescolate continuamente nei sacchetti: la loro forma irregolare ne accentua l'usura, visibile fin dalle prime partite.





Crusaders: Thy Will Be Done

Sviluppate ricchezza e influenza dell'Ordine dei Templari prima che il Re Filippo ne decreti la dismissione.



di Seth Jaffee
Tasty Minstrel Games, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-60 minuti

Siamo crociati in un'improbabile Europa esagonata, invasa da Slavi, Prussiani e Saraceni. Durante il nostro turno scegliamo un'azione tra sei possibili sulla nostra personale rondella esagonale con meccanismo a "Mancala": l'efficacia dell'azione dipende dal numero di segnalini presenti su quello spicchio, che, al termine dell'azione, ridistribuirò uno alla volta in senso orario sugli spicchi a partire da quello successivo a quello prescelto. All'inizio, salvo poteri asimmetrici dei nostri personaggi, tutti partiamo con dodici segnalini (due per

spicchio) e dodici resteranno fino alla fine del gioco. Va detto che questi spicchi sono permutabili di partita in partita (ma tutti giocheranno con lo stesso schema, il che aiuta a capire le intenzioni di ciascuno a colpo d'occhio).

Le azioni sono: costruzione (piazza edifici sulla mappa con il fine di potenziare per il resto della partita alcune azioni), muovere (ce ne sono due e consentono di spostare il proprio crociato -o crociati se ne ho sbloccati altri- sulla mappa), combattere (elimino un





invasore nell'esagono di un mio crociato confrontando la mia forza con la sua, tutto deterministico), reclutare (aumento la mia forza permanentemente) e influenza (guadagno punti vittoria).

Alternativamente all'azione standard, possiamo decidere di girare sotto-sopra uno dei nostri spicchi: lo spicchio potenziato avrà così due azioni disponibili che potrò esercitare nello stesso turno d'ora innanzi, ripartendo con sagacia i segnalini ivi presenti (muovo e combatto, oppure muovo e costruisco, oppure viceversa, eccetera).

Gli edifici che si costruiscono danno punti vittoria ed il quarto (e ultimo) di ciascun tipo fornisce punti variabili a fine gioco. Slavi e Prussiani sconfitti danno subito punti pari alla loro forza e ogni volta che li si sconfigge, questa aumenta. I Saraceni vinti

garantiscono un bonus immediato, ad esempio una costruzione.

Il gioco termina nel turno in cui il pool di punti vittoria inizialmente costituito si esaurisce.

Oltre ai punti così guadagnati, si aggiungono ora i punti dati dai "quarti edifici" e vengono dati punti extra a chi ha la maggioranza di Slavi, Prussiani e Saraceni sconfitti: chi ha più punti vince.

Come dicevo, ognuno parte con un personaggio unico che consente qualche "violazione" delle regole sul giro di

manca (chi dà la possibilità di saltare uno spicchio mentre si ridistribuiscono i segnalini, chi li fa ridistribuire anche in senso antiorario, chi fa partire con tredici segnalini ed un potenziamento): ciò conferisce al gioco una sensazione meno scacchistica.

Il gioco è veloce, ma non banale: ci puoi giocare con neofiti per la semplicità delle regole ma tra gamer incalliti sarà cruciale pianificare molto bene lo spostamento dei segnalini sulla propria rondella, tenersi d'occhio e sviluppare una strategia di lungo corso.

L'autore avverte: non si cerchi verosimiglianza storica, ed in effetti potremmo affrontare i Prussiani in Apulia (peraltro erroneamente identificata con la Calabria): prendiamo atto.

Colpisce la grafica asciutta che mostra una mappa chiara e arida ed il mare per contrasto, rosso sangue.

I materiali sono molti belli (cartone super-spesso, plancetta indentata e segnalini in legno sagomato diversi per ciascun tipo di costruzione), regole chiare e iconografia lampante. Bello.





di Matteo "iugal" Franceschet

Just One

I party game con le parole sono in grado di trovare sempre una platea di appassionati al tavolo da gioco. Questo, però, è diverso dagli altri!



di Ludovic Roudy, Bruno Sautter
Repos Production, Asmodee Italia,
2018

N. Giocatori: 3-7
Durata: 20 minuti

Just One è un wordgame deduttivo collaborativo nel quale, a ogni round, si deve cercare di far indovinare una parola Mistero al giocatore attivo. Provando a realizzare la performance perfetta e indovinare la parola ogni round. Tra le centodieci carte, con cinque parole ciascuna, se ne estraggono casualmente coperte tredici per formare il mazzo della partita. Ogni giocatore prende un cavalletto e un pennarello, dotato di spugna per cancellare, e la partita può già cominciare. Materiali essenziali ma sicuramente funzionali.

Il giocatore attivo pesca, senza guardarla, la prima carta del mazzo e la colloca sul suo cavalletto in modo che tutti i giocatori eccetto lui possano vedere le parole presenti. Poi chiama un numero da uno a cinque per indicare agli altri qual è la parola che dovranno fargli indovinare. Ora senza farsi vedere dagli altri, ogni giocatore scrive un indizio composto da una singola parola, sul suo cavalletto.

Quando tutti hanno scritto i loro indizi, il giocatore attivo chiude gli occhi, e gli altri confrontano tra loro gli indizi. Se sono stati scritti indizi identici, questi vengono annullati. Dopodiché il giocatore attivo guarda gli indizi e cerca di indovinare la parola Mistero. Ha diritto a un solo tentativo. Se la parola è indovinata si colloca la carta a faccia in su accanto al mazzo.

Se la risposta data è sbagliata si rimette la carta,

assieme alla prima carta del mazzo nella scatola. Se invece il giocatore decide di non rispondere, la carta viene rimessa nella scatola.

Il round quindi si conclude e se ne incomincia un altro, con il ruolo di giocatore attivo che passa al giocatore alla sinistra dell'attuale.

Se il mazzo è esaurito la partita termina e si procede alla valutazione della performance del gruppo, ovviamente in base a quante parole Mistero sono state indovinate.

Just One è tutto qua. Viene da chiedersi come mai nessuno ci avesse pensato prima. Una semplicità davvero estrema, dal regolamento, al setup, unita però ad una meccanica di gioco non banale. Ad ogni modo si tratta della riedizione di **We Are The Word**, a opera degli stessi autori e pubblicato nel 2017 con una piccola casa editrice esordiente.

La trovata dell'eliminazione degli indizi, legata alla scelta simultanea crea una buona tensione, funzionando però al meglio giocando in tanti. La meccanica ricorda il sistema di risoluzione dei pareggi usata da Alex Randolph in alcuni suoi giochi (come **Hol's der Geier** o **Big Shot**). Just One ha un'anima da partygame puro, dove alla fine conta soltanto il divertimento, e la performance, l'agonismo vanno in secondo piano. Un gioco semplice, divertente e intelligente, davvero per tutti, tanto che la giuria dello **Spiel des Jahres** ha deciso di eleggerlo vincitore dell'edizione 2019.

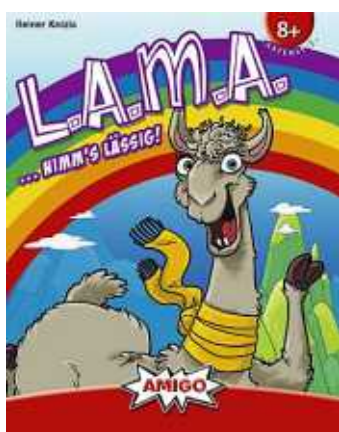




di Matteo "iugal" Franceschet

L.A.M.A.

Liberatevi della vostra mano di carte prima di tutti gli altri, ma state attenti a non rimanere bloccati!



di Reiner Knizia
AMIGO, 999 Games, Fractal
Juegos, 2019
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Reiner Knizia ritorna, dopo l'ottimo *El Dorado* (ILSA#46), in nomination allo *Spiele des Jahres*: L.A.M.A. è l'acronimo tedesco di "Lege Alle Minuspunkte Ab", che si può tradurre come "sbarazzati di tutti i punti negativi che hai". Si tratta di un gioco di carte dove appunto vince chi alla fine ha meno punti.

Ogni round si gioca distribuendo a tutti sei carte, da un mazzo che contiene otto copie per ogni carta, per un totale di 56. Le carte sono numeri da 1 a 6 più i lama (sostanzialmente dei 7). Viene poi girata la prima carta dal mazzo a iniziare la pila degli scarti e si comincia.

Al proprio turno si spera di riuscire a scartare una carta: si può giocare una carta di pari valore all'ultima della pila degli scarti o maggiore di un unità. Con un sei si può giocare sei o lama, con un lama si può giocare lama o un uno, ripartendo quindi con il ciclo.

Al proprio turno, come alternativa a scartare, si può pescare una carta dalla cima del mazzo di pesca, oppure, terza opzione, passare. Se si passa tutte le carte rimaste in mano saranno punti negativi, pari al loro valore, i lama contano dieci. Se si hanno più copie di una stessa carta questa viene conteggiata solo una volta.

La manche termina se tutti passano oppure quando un giocatore ha svuotato la sua mano. In questo secondo caso ha diritto a scartare un gettone. I punti infatti si

conteggiano accumulando gettoni, di taglio uno (bianchi) o dieci (neri).

Si va avanti per un numero di round variabile fino a che qualcuno sballa, ovvero raggiunge o supera quaranta punti. Chi tra gli altri ha meno punti è il vincitore.

L.A.M.A. è un gioco che va preso alla leggera. Tra azzardo e fortuna non sono poi molte le scelte nelle mani dei giocatori. Knizia ci ha abituato a giochi dalle scelte più interessanti, anche maneggiando regolamenti semplici per titoli destinati allo stesso target.

Per assurdo la manche migliore, ovvero svuotare per primi la propria mano, è anche la situazione che richiede meno ragionamento, risultando una mano che si gioca da sola. Le vere scelte si hanno con le altre due mosse, nel decidere quando è il momento di pescare o passare.

Come detto sopra L.A.M.A. va preso alla leggera, con questa premessa è un titolo gradevole, che si fa giocare davvero da tutti. Certo la nomination allo SdJ sembra esagerata: specchio di un abbassamento di target del premio o di un annata povera di proposte? Oppure, forse, entrambe le circostanze.

Segnalo infine il titolo polacco *Lato z Komarami* (Estate con le Zanzare), sostanzialmente lo stesso gioco con alcune piccolissime variazioni.





di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Pandemic Legacy 2

Riuscirà la seconda stagione del gioco legacy cooperativo che ha fatto conoscere il genere a rimanere all'altezza della prima?



di Rob Daviau, Matt Leacock
Z-Man Games, Asmodee Italia,
2017

N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Pandemic Legacy (ILSA#37) è sicuramente un titolo che ha fatto scalpore, fu quello che a suo tempo scardinò quella che sembrava la marmorea e inamovibile prima posizione della tanto chiacchierata [classifica di BoardGameGeek](#), un successo, ci tengo a premetterlo, più che giustificato secondo chi scrive. Nel tardo 2018 Asmodee ci porta il secondo capitolo della saga del duo Leacock-Daviau, e finalmente anche io ho potuto iniziare la tanto attesa campagna con il mio gruppo digiuno della lingua di Albione. In questo articolo assolutamente privo di qualsiasi anticipazione sui contenuti della campagna andrò a raccontare cosa ne penso e magari a cercare di fare un confronto tra la prima e la seconda stagione. In questo nuovo Pandemic Legacy il mondo è finito nel caos, siamo a circa settant'anni dagli avvenimenti della prima stagione e in un futuro in rovina la razza umana è sopravvissuta ad una terribile pestilenza trovando riparo nei rifugi, piattaforme gigantesche costruite in punti strategici sugli oceani, al sicuro dal caos in cui il mondo è precipitato. Le risorse però scarseggiano e i leader dei rifugi sono spariti, così come si sono persi i contatti con il mondo esterno. La vostra squadra decide quindi di andare in cerca di una via di salvezza trovandosi a esplorare un mondo sconosciuto e ostile.

All'atto pratico i giocatori si troveranno davanti un tabellone rappresentante un mondo estremamente monco, infatti saranno visibili, inizialmente solo la parte occidentale dell'Europa e dell'Africa e quella orientale delle Americhe, tutto il resto non è conosciuto. Come nel pandemia base le città presenti sono collegate da una serie di collegamenti che permetteranno ai giocatori di spostarsi da una città all'altra. A differenza però della prima stagione – che ci vedeva affrontare la campagna partendo da una normale partita di Pandemia – in questo nuovo capitolo saremo costretti a giocare almeno una partita "prologo" per familiarizzare con le nuove regole. Infatti, ci troviamo davanti ad un gioco diverso, nonostante mantenga una struttura riconducibile alla serie. In questo nuovo gioco esiste solo un tipo di malattia, la pestilenza, mentre i giocatori saranno impegnati a rifornire le città di cubi rifornimento, anziché rimuovere cubi malattia, differenza di un peso tutt'altro che secondaria.

La struttura del turno rimane la stessa del gioco che tutti conosciamo, ogni giocatore riceverà un personaggio con un'abilità specifica e potrà, nel proprio turno compiere fino a quattro azioni, scegliendo tra le varie disponibili. Dopo aver terminato le azioni pescherà due carte dal mazzo giocatore e successivamente avverrà la contaminazione, rivelando un determinato numero di carte città dal relativo mazzo. Ogni





carta che uscirà da questo mazzo vedrà togliersi un cubo riformimento, se presente, in caso contrario vedrà assegnarsi un cubo pestilenza. All'assegnazione dell'ottava pestilenza i giocatori saranno immediatamente considerati sconfitti.

In questa partita di prologo l'obiettivo sarà quello di costruire tre nuovi centri di ricerca, che diversamente dal gioco base, possono essere costruiti solo scartando cinque carte del colore della città in cui ci si intende costruire – esattamente come viene trovata una cura nel gioco base.

I giocatori una volta familiarizzato con le nuove meccaniche potranno iniziare la campagna – della durata variabile fra le dodici e le ventiquattro partite – leggendo il mazzo legacy, ovvero un mazzo di carte disposto in modo da guidare i giocatori negli eventi della campagna, introducendo nuove regole o materiali, ma anche responsabile principale della narrazione degli eventi.

La natura unica di questo tipo di giochi mi porta, necessariamente, a non addentrarmi ulteriormente nelle dinamiche del titolo ma mi limiterò a discutere gli aspetti che ho trovato più brillanti e quelli più deboli, sempre senza raccontare niente della storia e dei suoi colpi di scena.

Per prima cosa, venendo da svariate partite a pandemia e da due campagne della prima stagione giocate con altrettanti gruppi, la prima cosa che mi ha colpito favorevolmente è stata l'impegno impiegato dagli autori per fornire un gioco completamente nuovo, pur mantenendo il cuore del celebre titolo. Anche i giocatori più scafati di pandemia, si troveranno a dover affrontare un approccio nuovo al gioco, con una mappa completamente nuova e sconosciuta. Infatti, qui, oltre a dover posizionare cubi sulla mappa anziché toglierli, ci troviamo davanti ad un mondo più piccolo con molte meno città, ma ognuna delle quali presente in più copie nel mazzo di contaminazione, cosa che, in linea teorica, potrebbe portare ad una pestilenza già in fase di preparazione della partita.

Questo senso di difficoltà è aumentato da dei personaggi che

sembrano essere le versioni depotenziate di quelli della prima stagione e del gioco base, con abilità attivabili una sola volta a turno, o meno incisive. Soprattutto uno degli elementi che più contraddistingue il gioco è la necessità anche per i giocatori più scafati di approcciare il titolo come se fosse nuovo, e anzi è bene dimenticarsi di alcuni concetti base del classico Pandemia, primo su tutti la pestilenza che non è un dramma da evitare a tutti i costi, è quasi impossibile finire una partita senza veder comparire almeno un paio di cubetti verdi sulla mappa, ma non è così terribile in fondo.

Altro elemento veramente fantastico è il senso di esplorazione che la campagna riesce a trasmettere, grazie ad alcune trovate davvero intriganti, i giocatori si trovano davvero davanti ad un mondo sconosciuto tutto da esplorare. Concludo dicendo che ho trovato in questa Season 2 il degno successore del primo Pandemic Legacy, esperienza assolutamente consigliata a tutti quelli che hanno amato la prima stagione. Se dovessi dare un consiglio – non richiesto e banale me ne rendo conto – sarebbe buona norma seguire l'ordine di uscita dei giochi per chi si volesse approcciare al titolo, iniziando dalla prima stagione.

Questo breve pezzo non potrebbe però dirsi completo senza un rapido ma doveroso confronto tra le due scatole. Le differenze sono molte e dovendo restare nell'impossibilità di fare anticipazioni sarà anche incompleta, ma qualcosa si può dire. Ci troviamo davanti a due prodotti ottimi ma, pistola alla tempia, la mia preferenza va al primo capitolo della saga, nonostante anche questo Pandemic Legacy: Season 2 mi abbia divertito, ma cerchiamo di capirne i motivi.

Nel secondo capitolo la narrazione e gli avvenimenti sono molto meno guidati, e più lasciati alle libere decisioni del gruppo di gioco, affermazione che così letta potrebbe sembrare un punto a favore di questo titolo, ma che

all'atto pratico può portare a partite completamente identiche le une alle altre fino a che i giocatori non riescono in determinati obiettivi, alternati a mesi dove si concentreranno tutti gli eventi interessanti. La struttura più pilotata della prima stagione invece garantiva una più omogenea distribuzione dei colpi di scena, permettendo ai giocatori di avere sempre qualche sorpresa in ognuno dei dodici mesi affrontati.

La nuova struttura di gioco è meno controllabile, e più facilmente il capriccio della dea bendata potrebbe costare la vittoria ai giocatori o regalargliela senza colpo ferire.

Alcuni momenti di gioco, soprattutto verso la fine della campagna sono risultati un po' frustranti, in quanto determinate scelte che sarebbero state utili ai giocatori non sono potute esser prese in quanto niente, né a livello narrativo, né a livello di gioco hanno dato ai giocatori il senso di necessità di compiere determinate azioni, so che detta così sembra una supercazzola prematurata di mascettiana memoria, ma senza poter entrare in merito con esempi concreti cerco di fare del mio meglio.

Infine, un aspetto fondamentale in questa tipologia di gioco, la storia, nonostante alcune trovate molto interessanti mi è sembrata più debole rispetto al primo capitolo, soprattutto in alcuni punti è sembrato che Leacock e Davieau si siano affidati agli sceneggiatori dell'ultima stagione del *Trono di Spade* (OK, forse non così tanto).

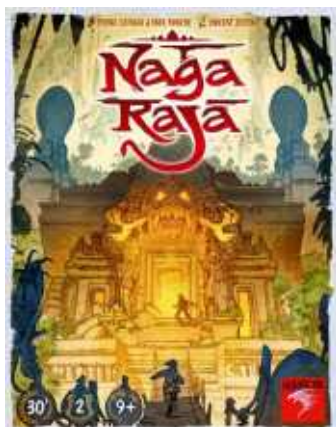
Insomma ci troviamo davanti il degno successore del gioco che ha scalfito l'inalterabile classifica di BGG, che si lascia apprezzare, soprattutto per la marcata volontà degli autori di proporre al pubblico qualcosa di fresco e diverso, ma che a mio avviso, sia per alcune scelte meno felici di altre, sia perché il Legacy non è più una novità assoluta risulta leggermente sotto al primo capitolo. Quindi chi ha apprezzato PLS1 può andare tranquillamente su questa seconda stagione, certo di trovare tanto di nuovo e interessante, ma se dovesse giocare una sola di queste due nella vostra vita, la prima stagione rimane preferibile.





NagaRaja

Se le avventure di Indiana Jones vi hanno sempre affascinato, questo gioco vi permetterà di esplorare misteriosi templi alla ricerca di ricchissimi e altrettanto pericolosi tesori!



di Bruno Cathala, Théo Rivière
Hurrican, Oliphante, 2019

N. Giocatori: 2

Durata: 30 minuti

Grazie alle capacità istrioniche di Harrison Ford e all'iconica figura di Indiana Jones, l'ambientazione archeologico/avventurosa occupa un posto di rilievo nell'immaginario collettivo, ed è utilizzata spesso anche nei giochi da tavolo. In Nagaraja due templi gemelli, dedicati a due divinità antagoniste, sono stati scoperti e devono essere esplorati dai due giocatori: ciascuno dovrà trovare la sua strada in un labirinto la cui mappa è in continua evoluzione, cercando di accumulare preziosissimi tesori e nel contempo di non restare vittima delle reliquie maledette ivi contenute!

Ottimi i materiali, come accade con i giochi pubblicati da Hurrican: nel bell'inserto termoformato troverete robuste plance personali (i templi), tessere (stanza, reliquia, amuleto e giocatore guida), carte telate e svariati "bastoncini del fato" (dadi in resina dalla particolare forma di parallelepipedo). Chiara l'iconografia utilizzata, molto belle le illustrazioni di Vincent Dutrait.

Il gioco gravita attorno alla gestione della propria mano di carte, utilizzabili per due diversi scopi durante il turno di gioco, così organizzato:





- i giocatori si procurano i dadi da utilizzare durante il round, selezionando un numero di carte (tutte della stessa categoria) dalla propria mano, rivelandole simultaneamente e prendendo i bastoncini rappresentati su di esse. Una volta lanciati, questi forniranno a ciascun esploratore un certo numero di punti fato e/o simboli Naga; ciascuno di questi ultimi può essere speso per attivare gli effetti di una delle carte che si hanno ancora in mano. Ognuno può giocare una carta, alternandosi, finché non esauriscono tutti i loro Naga o passano entrambi consecutivamente. Le abilità delle carte sono piuttosto varie, e spaziano dall'ottenere punti fato aggiuntivi a rimuovere alcuni dei bastoncini dell'avversario, dal pescare carte aggiuntive alla possibilità di modificare il proprio tempio o quello dell'avversario (spostando, ruotando o scambiando fra loro due tessere), svelando nuovi tesori o nascondendo nuovamente aree precedentemente esplorate.

- Il giocatore che ha più punti fato (in caso di parità la guida, ovvero il primo di turno) si aggiudica la tessera tempio che deve porre sulla propria plancia in modo che sia ortogonalmente adiacente ad uno degli ingressi o ad un'altra tessera.

- l'altro giocatore pesca tre carte, ne sceglie due che aggiunge alla propria mano, dando la rimanente all'avversario, diventa la guida e rivela una nuova tessera tempio.

Lungo i tre lati di ciascun tempio ci sono nove nicchie: finché esiste un percorso che collega l'ingresso alla nicchia, la rispettiva tessera reliquia viene scoperta; qualora il collegamento venisse a mancare, questa viene rigirata a faccia in giù. Un giocatore vince se la somma delle reliquie visibili raggiunge o supera i 25 punti, mentre perde se sono scoperte tutte e tre le reliquie maledette del proprio tempio.

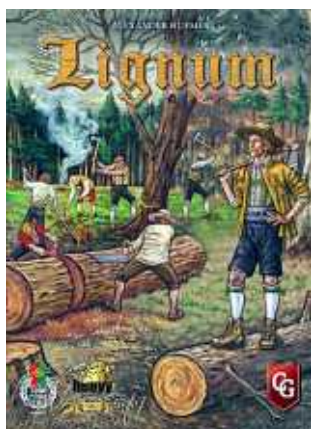
Nagaraja è un titolo veloce e serrato, denso di continue scelte interessanti, ricco di interazione (a volte anche distruttiva) fra i due giocatori, che riesce a mantenersi in equilibrio fra caso, caos e programmazione. Il risultato è un gioco riempitivo robusto, interessante e appagante, che ricorda come livello di complessità i titoli più impegnativi della classica serie da due giocatori della KOSMOS, fra cui meritano decisamente una menzione *Babel*, *Jambo* (ILSA#17), *Kahuna* o *Il Signore degli Anelli: la Sfida* (ILSA#38). Gli ottimi materiali e la presentazione estremamente curata contribuiscono a farlo emergere dalla massa.





Lignum

Imparete ben presto sulla vostra pelle che di spazio per lucrare nell'azienda del legname ce n'è davvero poco ed è pure aspramente conteso!



di Alexander Huemer
Mücke Spiele / Capstone Games,
2015/2017

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90-120 minuti

In questo claustrofobico gioco di ottimizzazione cerchiamo di lucrare nel business del legname: alla fine di ciascuna delle stagioni dei due anni di gioco dovremo scegliere la giusta zona della foresta dove fare legna, occuparci del suo trasporto, gestire le segherie, la vendita e l'invecchiamento, tenendo conto che durante l'inverno una parte del raccolto dovrà necessariamente essere utilizzato per tenerci al caldo.

Durante il nostro turno di gioco muoviamo in avanti su un percorso il nostro manager-meeple, piazzandolo su una qualunque casella che segua quella in cui si trovava. Ciascuna casella offre una possibile scelta (assumere i lavoratori stagionali che taglieranno il legno nella radura, i

trasportatori, gli artigiani per segarlo, raccogliere gli strumenti, cibo, carri per il trasporto, fermarsi al mercato, ecc.). Se escludiamo il luogo dove si assumono gli stagionali, quasi tutti gli altri posti sono esclusivi: sta dunque a noi decidere se muoversi "poco" e prendere più oggetti col rischio che altri arrivino prima di noi in radura, oppure andare più veloci saltando alcuni luoghi per arrivare prima a scegliere il legno migliore da tagliare.

Una delle caselle "must" del gioco è quella dove si prenota un potere per una stagione futura (potenziando ad esempio la capacità di taglio o di trasporto): si utilizza uno dei token "1", "2" o "3" piazzandolo su uno dei poteri a disposizione per questa partita, dichiarando in questo modo che fra quel





numero di stagioni lo avrò a disposizione. Sta a noi programmare con attenzione le mosse future, in modo da arrivare preparati in quella stagione e sfruttarne appieno le potenzialità.

Tornando sul selciato: prima o poi tutti arriveremo a fine corsa sul tracciato delle azioni ed a questo punto, partendo dal primo arrivato, si sceglie una radura dove andare a far legna (parte del setup di ogni stagione consiste nel popolare le radure con legni dei tre tipi e cibo in quantità note). Poi ciascuno userà i propri boscaioli, trasportatori, carri, artigiani, attrezzi presi per strada durante il turno per ottimizzare il trasporto dalla radura al punto vendita. In questa fase è possibile soddisfare anche solo parzialmente alcuni ordini (presi anch'essi strada facendo) i quali, una volta completati, daranno la parte preponderante dei punti vittoria a fine gioco (soldi).

Ciò fatto, la plancia viene di nuovo popolata con i vari segnalini, si restituiscono i lavoratori eventualmente non utilizzati e in ordine inverso di arrivo in radura, si ricomincia il round.

L'inverno è una stagione particolare: non si effettua il giro in plancia e tutti devono aver preventivamente accatastato legna e cibo a sufficienza per superare i rigori della stagione, pena la perdita di punti vittoria.

Dopo il secondo inverno il gioco termina e chi ha più soldi tra la liquidità disponibile e il valore degli ordini completati vince.

L'idea del gioco è davvero interessante, soprattutto il *twist* del potere speciale prenotabile, nell'interazione diretta tra giocatori nell'accaparrarsi i segnalini sulla plancia e nell'ottimizzare le fasi di

trasporto e lavorazione del legno. Purtroppo il flusso di gioco tende ad essere un po' ripetitivo e non c'è nessun senso di crescita, il che rende il tutto un po' piatto e... legnoso (!?!).

Notevoli i vari materiali (ceppi di legno e stick per i tre tipi di legno lavorato). Regole OK, plancia ben leggibile.





Victorian Masterminds

Chi non ha sognato almeno una volta di mettere in scacco il mondo intero nei panni di una perfida mente supercriminale?



di Antoine Bauza, Eric M. Lang
CMON Limited, Asmodee Italia,
2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

In Victorian Masterminds i giocatori sono a capo di bande criminali che tentano di mettere sotto scacco il mondo intero, con il vero fine di ottenere il maggior numero di Punti Caos a fine partita. A tale scopo, inviano i loro agenti segreti a giro per il mondo per finalizzare i loro loschi obiettivi.

Lo scenario è uno steampunk reso attraverso una produzione di alta qualità, dalle illustrazioni alla componentistica. Come è classico in una produzione CMON, notevoli sono le miniature che rappresentano vari edifici, tra cui i monumenti più famosi di cinque capitali mondiali.

La meccanica di base è un piazzamento lavoratori a risoluzione differita, mescolata allo schieramento di unità segrete. Durante il proprio turno il giocatore attivo pesca il primo

gettone Agente dalla propria pila, lo guarda e lo piazza a faccia in giù nell'apposito spazio di una delle cinque capitali sul tabellone comune, impilato sopra eventuali altri gettoni Agente. Se ora i gettoni sono tre, si passa alla risoluzione: si prende la pila Agenti, si gira a faccia in su e, per ciascuno di essi, partendo dalla cima, il proprietario riceve il bottino della città e esegue l'abilità dell'Agente.

Il bottino fornisce una risorsa, che è differente per ogni città. Gli Agenti sono cinque, con diverse abilità, ma i giocatori ne possiedono la stessa serie. Ogni partecipante possiede inoltre una scheda macchinario, di cui potrà costruirne i pezzi durante la partita. Questi hanno poteri variabili, di cui uno subito disponibile e altri due sbloccabili. Vengono attivati alla risoluzione dell'Agente Ingegnere.





Nelle città si possono inoltre effettuare le seguenti azioni. Tentare di completare una missione (con l'Agente Scagnozzo). Catturare un edificio se si è in possesso di una potenza di fuoco pari o superiore al livello dei servizi segreti (Agente Artigliere).

Gli ultimi due Agenti sono il Numero 2, che raccoglie il bottino della città due volte, e il Sabotatore, che impedisce all'Agente sotto di lui nella pila di usare la propria abilità.

Una partita dura un numero di round variabile e termina quando un giocatore completa il suo macchinario o quando i servizi segreti arrivano al livello 12.

Il gioco propone diverse strade per ottenere Punti Caos (PC):

- Costruire particolari segmenti del proprio macchinario: PC variabili;
- Edifici catturati: 2 PC ciascuno;
- Missioni: 2, 3 o 4 PC, a seconda del livello di difficoltà;

- Segnalini Caos ottenuti durante la partita: 2 PC ciascuno;

- Segnalini piazzati sul tracciato Codice Da Vinci: 1 o 2 PC ciascuno.

Victorian Masterminds è un gestionale di piazzamento lavoratori dalla struttura classica. La novità è rappresentata dal *twist* sul sistema di risoluzione dei piazzamenti, che porta a decisioni tattico/strategiche interessanti. Regole semplici, *downtime* quasi nullo e partite veloci (attorno ai 60 minuti anche in quattro) sono altre qualità positive del titolo.

Tra le cinque strade per ottenere punti, forse quella del Codice Da Vinci appare un po' pretestuosa e forzata.

La produzione CMON è ovviamente di qualità, ci troviamo però di fronte a un caso di sovrapproduzione. Le miniature degli edifici non contribuiscono a creare immedesimazione nel tema, che resta sullo sfondo di un eurogame dove l'ambientazione è appena percepibile. Di contro, la componentistica di cartone, utilizzata per tenere traccia dello sviluppo del proprio macchinario, risulta fin troppo piccola e povera.

Victorian Masterminds non può essere annoverato nella migliore produzione ludica dei due famosi autori, ma per le sue qualità risulta sicuramente un titolo piacevole da giocare.





One Key

Dovrete imparare a considerare tutte le possibili chiavi di lettura delle immagini che vi vengono proposte per compiere la scelta corretta.



di L'Atelier
Libellud, Asmodee Italia, 2019
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Negli anni, la casa editrice francese Libellud ha sviluppato una linea di titoli, collocati al confine fra il *party game* e il gioco da tavolo vero e proprio, incentrata sul trasferimento dell'informazione attraverso le immagini: *Dixit* (vincitore dello *Spiel des Jahres* nel 2010), *Mysterium* (ILSA#36), *Shadows: Amsterdam* (ILSA#54) sono alcuni dei prodotti che hanno contribuito alla sua fama.



One Key è una nuova declinazione della suddetta meccanica: come in *Mysterium*, si tratta di un gioco cooperativo asimmetrico, dove un giocatore (il leader) cerca di guidare gli altri giocatori (i viaggiatori) verso le giuste scelte utilizzando immagini su carte e, nel caso specifico, degli indicatori di attinenza.

Una partita dura al più quattro turni, e inizia disponendo undici illustrazioni (carte dalla forma irregolare, completamente occupate dalle immagini) sul tavolo; una di queste, selezionata casualmente dal leader, sarà la chiave che gli altri giocatori dovranno identificare. Quindi il leader pesca una

carta dal mazzo e la valuta decidendo (in base al soggetto, ai colori e ad eventuali altri dettagli che ritiene rilevanti) se questa nuova illustrazione ha un legame forte, sottile o (pressoché) inesistente con la chiave, disponendo quindi questa illustrazione nella zona corrispondente. I viaggiatori hanno tre minuti per selezionare una carta che non sia la chiave fra le undici iniziali; contemporaneamente il leader pesca tre nuove carte e per ciascuna, ne decide segretamente il grado di affinità. Se i viaggiatori non hanno eliminato la chiave, il primo round si conclude e il leader mostra le nuove tre carte: i viaggiatori ne sceglieranno una sola (possono sceglierne due una sola volta per partita, spendendo l'apposita tessera bonus), ne scoprono il grado di attinenza e sfruttando le nuove informazioni, devono eliminare due carte. Se non sbagliano, il gioco procede per un





terzo turno, in cui dovranno eliminare tre carte e un quarto, in cui dovranno scartare quattro carte, identificando quindi correttamente la chiave.

Pur non essendo strettamente necessaria, è disponibile un'applicazione per dispositivi smart (scaricabile

gratuitamente) con funzioni di timer e promemoria per la carta chiave.

One Key distilla e rielabora la meccanica di *Mysterium* per un target decisamente occasionale e/o familiare (anche per giovani giocatori), grazie ad una struttura semplicissima, alla riduzione del tempo

di gioco e dei tempi morti (viaggiatori e leader giocano contemporaneamente!) nonché all'eliminazione della frustrazione data dalle carte "inutili" (abilmente aggirata introducendo la possibilità di dare anche valutazioni negative). Il fatto di dover scegliere anche l'illustrazione da aggiungere alla valutazione oltre che interpretare il solo indizio rende più coinvolgente il ruolo dei viaggiatori, favorendo la discussione e il brainstorming (limitata dai tre minuti concessi per concludere il turno).

Forse un po' povera la dotazione di carte (ottantaquattro nella scatola, più tre carte promozionali, distribuite in varie fiere e difficilmente reperibili), visto anche che ne vengono utilizzate ventuno (un quarto della dotazione!) in ciascuna partita.

I materiali sono buoni, ma la scelta di dare forma irregolare alle carte è decisamente singolare e non facile da comprendere!





Wingspan

Le nostre prime impressioni su uno dei giochi di tableau che ha avuto più successo, sia di pubblico che di critica, in questo ricco 2019.



di Elizabeth Hargrave
Stonemaier Games, Feuerland
Spiele, Ghenos Games, 2019
N. Giocatori: 1-5
Durata: 40-70 minuti

Wingspan ci trasporta nel mondo dell'ornitologia. Tema piuttosto originale, supportato da un'ottima impostazione grafica e materiali di alta qualità, come la casa editrice di Jamey Stegmaier ci ha oramai abituato (*Between Two Cities* - ILSA#36, *Euphoria: Build a Better Dystopia* - ILSA#26, *Scythe* - ILSA#42, *Viticulture*).

Si tratta sostanzialmente di un gioco di carte, dove le 170 carte rappresentano tutte differenti specie di uccelli del Nord America. Artwork realistico, da pubblicazione naturalistica, con tanto di informazioni scientifiche sull'animale, tra cui l'apertura alare (in inglese *wingspan*, per l'appunto).

I giocatori sono appassionati di ornitologia, che durante la partita amplieranno la loro riserva naturalistica, cercando di avere alla fine il punteggio più alto.

Le carte vengono giocate sulla propria plancia personale e collocate, secondo quanto indicato, in uno dei tre habitat (foresta, prateria, palude). I tre habitat sono altrettante righe, con cinque spazi. Le carte vengono piazzate da sinistra a destra e più sono, più l'azione associata





sarà performante.

Le azioni sono quattro:

- giocare una carta (habitat aria): l'unica azione non associata a una riga, quindi non migliorabile, si gioca sempre solo una carta;
- risorse (foresta): permette di procurarsi gettoni risorsa, appartenenti a cinque tipi diversi (sono tutte cibo), scegliendo fra quelle rappresentate sui dadi precedentemente lanciati;
- uova (prateria): permette di deporre sulle carte, in numero massimo dipendente dalla capienza del nido dell'uccello. Le uova sono a tutti gli effetti una sesta risorsa che serve per poter piazzare carte negli spazi più a destra delle righe;
- Pescare carte (palude): permette di aggiungere alla propria mano nuove carte, prese dalla cima del mazzo o dall'espositore pubblico che ne mostra tre scoperte.

Durante il proprio turno si sceglie una riga, si spende un cubo e si esegue l'azione associata; poi partendo da destra si attivano tutti i poteri degli uccelli eventualmente presenti nella riga.

Si procede a turno fino a che tutti i giocatori hanno esaurito i propri cubi. Dopodiché c'è un conteggio di fine round secondo maggioranze che riguardano un particolare aspetto del gioco, selezionato casualmente e noto dall'inizio della partita.



Il gioco propone poi altri sistemi per fare punti: uccelli giocati, carte bonus in mano ai giocatori e un punto per ogni uovo avanzato, per ogni segnalino cibo sulle carte uccello e carte scartate sotto le carte uccello del proprio *tableau*.

Al termine di quattro round, si sommano i punti e chi ne ha di più è il vincitore.

Wingspan ha vinto il Kennerspiel des Jahres 2019, battendo *Carpe Diem* (ILSA#51), che aveva evidenti problemi di ergonomia nella componentistica, e *Detective* (ILSA#54), originale ma forse

troppo impegnativo per il target del premio.

Al di là dell'eccitazione mediatica, che la Stonemaier è molto brava ad alimentare, Wingspan è un gioco a cui si può criticare davvero poco o nulla. Certo per un giocatore esperto (non come lo intende il premio tedesco) risulterà poco originale, poco interattivo, forse anche poco stimolante. Ma per tutte le altre fasce di pubblico è un gioco azzeccato. Gameplay semplice ma curato, turni rapidi (forse un po' di downtime in cinque), buona variabilità, tema curioso. Il tutto confezionato con una presentazione eccellente.





A Thief's Fortune

Avete rubato un artefatto che vi permette di sbirciare nel vostro futuro... sarete in grado di usare questa abilità per fuggire dal grossissimo guaio in cui vi siete cacciati?



di Konstantinos Kokkinis, Sotirios Tsantilas
Artipia Games, Tesla Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-90 minuti

Nel palazzo reale di Nabbarah, un ladro riesce ad infiltrarsi e a raggiungere la sala del tesoro: fra le pile di gioielli e pietre preziose, la sua attenzione è attirata da un forziere che contiene una misteriosa clessidra: una volta che l'ha presa in mano, si rende conto di poter vedere scorci del futuro, e quindi di influenzare la propria esistenza... cosa di cui avrà davvero bisogno, dato che tutti nel palazzo gli stanno dando la caccia!

Nella norma i materiali, quasi esclusivamente cartotecnica: un tabellone, tessere sagomate per le risorse e i segnalini pericolo, carte da gioco (tre mazzi: personaggi, che forniscono abilità riutilizzabili; eventi, che garantiscono potenti effetti monouso; luoghi, che forniscono abilità passive attivate da particolari condizioni), tessere separatrici (due a testa, utilizzate per distinguere sia i tipi di carte che la loro collocazione sulla linea temporale - futuro, presente, passato).

Una partita dura cinque round, ciascuno suddiviso in quattro fasi:
- pianificazione: in cui i giocatori, pescano cinque carte selezionandole fra i diversi tipi e poi le selezionano attraverso un sistema di draft, aggiungendone quattro





ogni segnalino pericolo per cui non hanno pagato.

Alla fine del quinto round, i giocatori sommano ai punti accumulati durante il gioco i punti indicati sulle carte che si trovano nel loro passato e un ulteriore punto per ogni cinque risorse avanzate.

Una variante introduce il futuro comune, un espositore di tre carte (una per tipo) da cui tutti i giocatori possono attingere usando l'azione spendere tempo.

A Thief's Fortune presenta una struttura classica, composta da turni in cui i giocatori si procurano carte multiuso per allestire un proprio tableau, da attivare spendendo risorse per accumulare punti attraverso varie combinazioni. La parte innovativa sta nel ciclo di vita delle carte e come è possibile alterarlo per massimizzare il profitto. Buone l'iconografia, il tema e il comparto grafico. La scelta di utilizzare risorse fisiche lo rende meno fluido. Non sfigura accanto agli altri titoli del genere (*Elysium* - [ILSA#33](#), *51st State* - [ILSA#10](#), *Fields of Green* - [ILSA#43](#), *Paper Tales* - [ILSA#48](#)), probabilmente dà il meglio di sé con tre giocatori.

alla propria area futuro (ponendovi sopra le risorse da esse indicate) e ottenendo un bonus per la quinta, che viene scartata;

- bottino: in cui i giocatori prendono un numero di segnalini dalle carte del proprio futuro, aggiungendoli alla riserva personale (se risorse) o al proprio tracciato pericolo; non appena una carta nel futuro non ha più segnalini su di sé, viene spostata nel presente. Se ci sono già quattro carte in quest'area, esse scorrono verso sinistra, e la più vecchia finisce nel passato (un mazzo di scarti);

- azioni: in cui i giocatori, a turno, eseguono una o due azioni a scelta fra attivare un evento nel proprio presente e poi scartarlo, attivare un personaggio non ancora attivato nel round, spendere due segnalini tempo per spostare un segnalino risorsa da una carta nel futuro alla propria riserva, passare, concludendo la propria attività del round.

- corruzione: in cui i giocatori devono pagare una risorsa per ogni segnalino pericolo. Se non ne possiedono abbastanza, perdono un punto e scartano





Rolling Ranch

Un roll & write di ambientazione bucolica! Riuscirà a fare la differenza?



di Jordy Adan
GateOnGames, ThunderGryph
Games, 2019
N. Giocatori: 2-20
Durata: 10-20 minuti

Durante la notte una tempesta ha portato devastazione, dovrai cercare di ricostruire il tuo ranch e riportare nei recinti gli animali fuggiti nella foresta. L'allevatore più abile nell'impresa sarà il vincitore. Vengono consegnati a ogni giocatore un foglio ranch, una matita e una carta obiettivo. L'appezzamento di terreno nel quale i giocatori disegneranno animali ed edifici è formato da trenta esagoni a loro volta raggruppati in nove recinti, ampi da due fino a cinque esagoni. Ogni esagono è contrassegnato da un numero da uno a sei.

A inizio round un giocatore tira i due dadi e tutti scelgono in contemporanea se segnare un animale o prendere delle risorse. Nel primo caso si disegna l'animale di un dado in un esagono con il numero dell'altro dado. Nel secondo caso si assegna tutto il legno e/o i chiodi di entrambi i dadi a uno o più edifici rappresentati nella parte destra del foglio ranch.

Se un edificio ha tutte le risorse e il chiodo necessario alla sua costruzione va subito disegnato in un qualsiasi esagono vuoto del proprio foglio. Gli edifici sono in tutto sette. Due danno un'abilità permanente per il resto della partita che si attiva se esce lo stesso numero su entrambi i dadi. Due danno la possibilità di cambiare numero o animale per due volte nell'intera partita. Gli altri tre danno punti incrementali se costruiti.

Se un recinto viene riempito si procede al suo conteggio. Se ha solo animali di uno stesso

tipo si segnano i punti sulla base della tabella presente sul foglio (le galline sono le più comuni sui dadi e valgono meno, a salire abbiamo maiali, poi mucche). Altrimenti ogni esagono che contiene un animale vale un unico punto.

Prima di passare i dadi al giocatore alla sinistra e iniziare un nuovo round, se entrambi i dadi mostrano un cuore è possibile far riprodurre una coppia di animali dello stesso tipo in un recinto, segnando così un terzo animale della medesima specie.

La partita termina nel round in cui almeno un giocatore riempie tutti gli spazi del suo ranch. Si passa quindi al conteggio finale. Ai punti fatti durante la partita, si sommano i punti di: recinti rimanenti, edifici costruiti e carta obiettivo. Chi ha più punti è il vincitore.

Rolling Ranch si inserisce nella crescente offerta di roll and write degli ultimi anni. Come la maggior parte dei titoli della categoria risulta piacevole da giocare, grazie all'immediatezza e alla rapidità della partita.

Funzionale l'inserimento di obiettivi segreti per indirizzare i giocatori su strade differenti. Come anche l'idea della costruzione di strutture dai diversi benefici. Una certa longevità è garantita inoltre da configurazioni casuali nell'altro lato del foglio.

Un gioco che piacerà sicuramente agli appassionati del genere, per tutti gli altri un titolo riempitivo comunque gradevole.





That's Pretty Clever

L'ambientazione a volte è irrilevante...



di Wolfgang Warsch
Devir, Schmidt Spiele, Stronghold
Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30 minuti



Il 2018 è stato l'anno della rivelazione di Wolfgang Warsch, grazie alla pubblicazione di tre titoli che gli hanno fruttato una candidatura allo *Spiel des Jahres* (con lo spiazzante *The Mind*, [ILSA#50](#)) e due al *Kennerpiel des Jahres*: *Ciarlatani di Quedlinburgo* (che ne è risultato il vincitore) e *That's Pretty Clever*. Quest'ultimo è un gioco basato sulla diffusissima meccanica del roll & write, completamente privo di ambientazione e contenuto in una piccola scatola: al suo interno si trova una dotazione piuttosto standard di sei dadi colorati, un blocchetto di schemi per giocare e quattro pennarelli (che rendono il gioco realmente completo).

Una partita dura un numero variabile di round (dipende dal numero di partecipanti), in cui i giocatori svolgono il proprio turno: lanciano i dadi e ne scelgono uno di cui possono utilizzare il valore (cancellandone la casella corrispondente sul proprio schema). Quindi scartano sia il dado utilizzato che tutti i dadi di valore inferiore a quello selezionato. Ripetono con i rimanenti questo procedimento fino ad altre due volte dopodiché, utilizzando i dadi avanzati o scartati dal giocatore, gli avversari hanno l'opportunità di cancellare una casella sui propri schemi.

Cinque dei sei dadi hanno una propria tabella, le cui regole per la compilazione variano di colore in colore; il sesto funziona da jolly, e può essere utilizzato su qualsiasi tabella. A rendere il gioco interessante è la pleora di bonus che ciascuna

tabella fornisce al raggiungimento di obiettivi parziali (cancellazione di caselle di altre tabelle, possibilità di rilanciare i dadi se il risultato non è funzionale alla propria strategia, opportunità di utilizzare più volte i dadi avanzati e scartati, punti addizionali a fine partita): sono talmente tanti che è possibile ottenere varie reazioni a catena che riescono decisamente a stimolare l'autostima del giocatore e giustificano il nome originale del gioco, che suona come "Una bella furbata!" (ma il localizzatore italiano ha preferito chiamarlo *Optimus*).

Un round si conclude quando tutti hanno interpretato il ruolo del giocatore attivo. Si calcolano quindi i punti: ogni tabella ha le sue regole, i bonus aggiuntivi dipendono dal punteggio della tabella che ha avuto le prestazioni peggiori.

That's Pretty Clever si piazza in uno dei segmenti che ha una delle offerte più ricche del momento. Riesce a distinguersi per il ritmo brillante (garantito attraverso lo stratagemma, già visto in *Qwixx* - [ILSA#22](#), di far partecipare i giocatori ai turni degli avversari, frazionando abilmente la fase di gioco nel round) e per l'articolazione delle scelte, che lo rendono un buon titolo riempitivo sia per i giocatori occasionali che per quelli assidui; rimane invece inalterata la sensazione di eseguire poco più che un solitario. Se vi piace il genere è (insieme a *Welcome To...*, [ILSA#54](#)) il titolo che fa per voi.



Between Two Castles

Aperte due scatole di giochi di piazzamento tessere e costruzione paesaggio e mescolatene le regole. Cosa otterrete?



*di Matthew O'Malley, Ben Rosset
Stonemaier Games, Feuerland
Spiele, Ghenos Games, 2018
N. Giocatori: 2-7
Durata: 45-60 minuti*

In *Between Two Castles of Mad King Ludwig* i giocatori interpretano il ruolo di architetti a cui Re Ludwig ha commissionato la progettazione dei propri castelli. Durante la partita i giocatori devono costruire due castelli, uno in condivisione con il giocatore alla propria sinistra e l'altro con quello alla destra. A fine partita, si calcola il valore in punti vittoria di ciascuno dei due castelli, ma il punteggio finale del giocatore sarà il più basso tra i due. Inutile dirlo, vince chi ha guadagnato più punti.

La componentistica è, senza dubbio, di alta qualità: le tessere sono di cartone spesso e sono addirittura forniti due display in plastica per contenere e organizzare le oltre duecento tessere che compongono il gioco. Le illustrazioni sono curate, unico neo consiste nell'iconografia un po' striminzita.

Una partita a *Between Two Castles of Mad King Ludwig* dura due round. All'inizio di ogni round i giocatori pescano casualmente nove tessere. Ogni turno, giocato in contemporanea, consiste nel scegliere due tessere e passare le rimanenti al giocatore successivo, fino al loro esaurimento. Quando tutti hanno scelto, si girano le due tessere, e andranno collocate una nel castello di destra e una in quello a sinistra, naturalmente discutendo le strategie con i due vicini.

Ogni castello viene rappresentato da una vista in sezione. A partire dalla Sala del Trono (piano terra), può essere sviluppato nelle quattro direzioni. La maggior parte delle stanze va piazzata al piano terra o a livelli superiori, mentre i Sotterranei trovano posto solo sotto il piano terra. I corridoi invece possono essere costruiti ovunque.





La scelta delle tessere e il loro posizionamento determinano quanti punti si guadagnano a fine partita. I sistemi per ottenere punti dipendono dalla tipologia di stanza, sette in tutto. Collocando nel castello tre e poi cinque stanze uguali si attiva un bonus. Il primo varia da una tipologia di stanza all'altra, mentre il secondo ne è svincolato e dà sempre accesso a una stanza speciale.

Between Two Castles of Mad King Ludwig si ispira dichiaratamente a *Between Two Cities* della Stonemaier Games (ILSA#36) e a *The Castles of Mad King Ludwig* della Bèzier Games (ILSA#31). Più al primo che non al secondo, se vogliamo pesare l'influenza. Del primo prende l'originale trovata delle alleanze con i vicini, strutturando i turni a scelte simultanee abbattendo così downtime e tempi morti. Per partite mai oltre l'ora, anche in sette giocatori. Del secondo riprende l'idea della costruzione del castello con

tessere, stavolta tutte quadrate, che ne rappresentano le stanze. E ne mantiene il livello strategico dei bonus attivati collezionando stanze uguali.

Si potrebbe dire che l'operazione sia stata quella di scartare gli elementi più critici dei due titoli, per ottenere un incrocio che si colloca nel mezzo come tipologia, allargando così anche il target. Le criticità dei due predecessori potevano essere considerate i tempi morti e il pericolo di paralisi d'analisi nella fase di attribuzione dei prezzi alle stanze per il titolo della Bèzier e la scarsa longevità, dovuta alla poca variabilità e profondità, per il titolo della Stonemaier.

L'operazione sembrerebbe, a una prima impressione, riuscita.



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



Sagrada: Espansione per 5-6 giocatori

Il fascino dei dadi policromi, ora anche per cinque o sei giocatori. Saprete resistere?



di Adrian Adamescu, Daryl Andrews
Floodgate Games, Cranio Creations, Matagot, Pegasus Spiele, 2018
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20-40 minuti

Arriva l'espansione per il gioco di selezione e piazzamento dadi dal notevole impatto visivo, edito nel 2017, saldamente piazzato nella Top 200 di BoardGameGeek e responsabile di aver fatto conoscere all'universo ludico la Floodgate Games - casa editrice che aveva debuttato nel 2014 con *Epic Resort* ([ILSA#33](#)).

Come è annunciato dal titolo stesso, la scatola allungata contiene il materiale per aggiungere altri due giocatori al tavolo (due nuove plance vetrata, due nuovi segnalini punteggio, altri quaranta dadi e dodici segnalini favore in vetro) ma non si limita a questo: sono infatti presenti sei nuove carte schema, sei nuove carte obiettivo privato e il materiale necessario (sei plance riserva personale e due nuove carte utensile) per giocare il titolo secondo una nuova modalità. Completa la dotazione della confezione una piccola scatola tiradadi di cartone.

Una prima, importante modifica avviene in fase di preparazione del gioco: accogliendo una serie di suggerimenti sui vari forum dedicati (di cui avevamo parlato su [ILSA#51](#)), la composizione del sacchetto dei dadi è adesso funzione del numero di giocatori. Con la nuova composizione, tutti i dadi in esso contenuti vengono estratti durante la partita, garantendo la stessa





occorrenza per ciascuno dei colori, ed evitando così alcune aberrazioni statistiche che posso influire, anche in modo notevole, sull'esito del gioco.

Altra gradita aggiunta sono i sei nuovi obiettivi privati, che possono essere aggiunti a quelli disponibili nel gioco base. Questi ultimi risultavano estremamente potenti (arrivando a fornire, nella migliore delle situazioni, un gettito pari anche alla metà del punteggio finale). I nuovi obiettivi, che sommano i valori dei dadi in sei particolari posizioni anziché i valori di tutti i dadi di uno stesso colore, risultano decisamente più equilibrati: la cosa migliore da fare è sostituire quelli vecchi con questi, invece di aggiungerli alla dotazione.

L'ultima grande novità introdotta è la riserva personale, un deposito di dieci dadi (due per colore) che viene assegnato a ciascun giocatore all'inizio della partita. Se si decide di utilizzarla, la struttura del gioco cambia: infatti in ognuno dei turni vengono

estratti tanti dadi quanti sono i giocatori più uno, si esegue una sola selezione di dadi per giocatore (anziché due), e il secondo dado viene invece selezionato dalla riserva personale. L'effetto netto è di ridurre sia i tempi di attesa (che in sei giocatori posso diventare eccessivi) che quelli di gioco e di aumentare la programmabilità delle proprie azioni (dato che si conoscono fin dall'inizio della partita la metà dei dadi da piazzare durante il gioco). Il prezzo da pagare è una riduzione dell'unica fonte di interazione, ovvero la selezione dei pezzi da un unico

pool comune di dadi, che risulta adesso dimezzata - rendendo le scelte in fase di draft drasticamente meno interessanti. Consigliabile in quattro o più giocatori.

Tutto sommato una buona espansione, che smussa alcuni degli spigoli del gioco base e aggiunge un nuovo modo di giocare che sposta il focus sull'ottimizzazione personale. Tutto il materiale (compresa la scatola tiradadi assemblata) trova comodamente posto all'interno della scatola dal gioco base.





Cinque milioni di partite

Un po' di "number crunching" sulle partite registrate sul sito di BoardGameGeek... scopriamo a cosa si gioca a livello mondiale!

Ferragosto, tempo di bilanci (solitamente sarebbe a fine anno, ma quello è un periodo troppo affollato di impegni per fare altro), quindi mi chiedo: a cosa abbiamo giocato nell'ultimo anno? Ma non io, il gruppo, o il condominio... visto che abbiamo BGG a disposizione, ho guardato a cosa hanno giocato i suoi utenti nell'ultimo anno (dal 16/08/2018 al 16/08/2019) utilizzando lo strumento che si trova qui:

<https://boardgamegeek.com/plays/bygame>

Sfortunatamente mi sono dovuto limitare ai primi mille titoli (il sito di BGG non mi fa andare oltre la decima pagina, ognuna composta da dieci giochi), per un totale di 5.436.869 partite (e 1.704.316 utenti unici). I primi dieci titoli della lista sono:

Gioco	Partite	Utenti
Azul (2017)	99.689	19.990
Gloomhaven (2017)	82.460	8.329
Terraforming Mars (2016)	81.987	16.696
That's Pretty Clever (2018)	72.355	7.849
KeyForge: Call of the Archons (2018)	69.283	6.509
Magic: The Gathering (1993)	60.109	2.007
The Mind (2018)	55.145	9.562
Wingspan (2019)	54.821	12.963
Codenames (2015)	49.299	9.968
Scythe (2016)	46.853	12.108

Certo, BGG è USA-centrico e non rappresenta la totalità dei giocatori (e di questi, solo una parte inserisce i dati delle partite giocate), ma offre comunque una quantità di dati che difficilmente si può ottenere da altre fonti. Come prima cosa salta all'occhio che **Azul** (ILSA#48) è stato giocato davvero tanto (complimenti a quel geniaccio di Kiesling per la meccanica e a

chiunque abbia scelto i materiali, quando li combini ottimamente non puoi sbagliare), **Gloomhaven** (ILSA#51) dev'essere il gioco con il più alto rapporto prezzo/diffusione (del resto le sue campagne Kickstarter hanno macinato numeri impressionanti, e per una volta un gioco iperfinanziato è stato anche ipergiocato). E **Terraforming Mars** (ILSA#42) completa degnamente il podio (con il doppio degli utenti rispetto a Gloomhaven), quindi è comprensibile la quantità di espansioni che sono uscite, stanno uscendo, o usciranno.

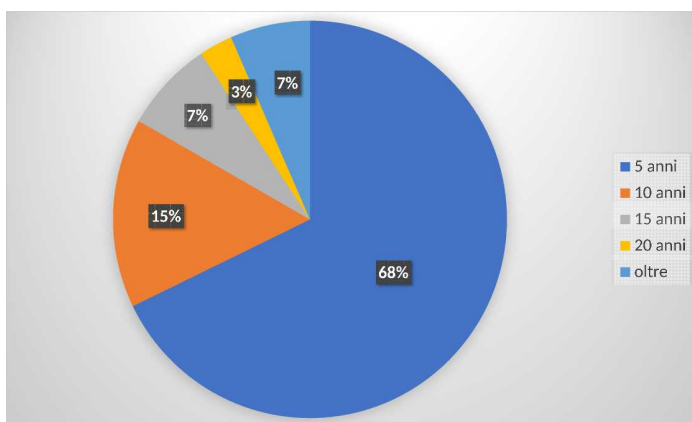
Poi in rigoroso ordine viene da pensare che: hanno dovuto cambiare nome a **Ganz schön Clever** per farlo giocare anche agli americani (ma ci sono riusciti), **KeyForge** ha fatto il botto e oltre a essere venduto viene anche giocato, e dovranno passare ancora svariati anni prima che si smetta di giocare a **Magic: The Gathering**. Su **The Mind** (ILSA#50) si possono dire peste e corna, ma sta lì, e quindi alla fine che cosa gli si può rimproverare? **Wingspan** è l'unico gioco uscito nel 2019 nella top-ten, quindi per essere lì è stato giocato veramente tanto, **Codenames** (ILSA#36) è sempre sulla cresta dell'onda (Vlaada è Vlaada), così come **Scythe** (ILSA#42), sperando che la mappa modulare sia veramente l'ultima espansione (e no, non ci penso neanche lontanamente a comprare i mech di metallo).

Però viene da pensare anche ad un'altra cosa: nei primi dieci abbiamo solo un titolo "vecchio" (beh, di ventisei anni fa), e tutti gli altri sono recenti (al massimo del 2015). Vuoi veder che il "cult of the new" (il fatto che i giochi nuovi attirino sempre di più dei vecchi) non si limita solo alle classifiche di gradimento ma impatta anche sul giocato? Come verifica ho associato ad ogni gioco il suo anno di uscita, totalizzato le partite, e calcolato la percentuale sul totale, e questo è il risultato:



Anno	Partite cumulate	Percentuale cumulata
2019	140.396	2,58%
2018	1.191.459	21,91%
2017	2.101.471	38,65%
2016	2.791.973	51,35%
2015	3.260.600	59,97%
2014	3.686.465	67,80%
2013	3.840.502	70,64%
2012	4.112.574	75,64%
2011	4.298.123	79,06%
2010	4.453.501	81,58%
2009	4.526.167	83,25%
2008	4.648.355	85,50%
2007	4.742.105	87,22%
2006	4.772.640	87,78%
2005	4.839.129	89,01%
2004	4.931.536	90,71%
2003	4.956.897	91,17%
2002	4.973.643	91,48%
2001	4.992.867	91,83%
2000	5.047.807	92,84%
1999	5.080.178	93,44%
1998	5.093.275	93,68%
1997	5.124.213	94,25%
1996	5.130.643	94,37%
1995	5.171.737	95,12%
1994	5.188.247	95,43%
1993	5.248.356	96,53%
1992	5.258.431	96,72%
1991	5.267.235	96,88%
1988	5.271.295	96,95%
1986	5.275.400	97,03%
1984	5.278.555	97,09%
1983	5.284.765	97,20%
1982	5.295.060	97,39%
1981	5.298.685	97,46%
1980	5.308.093	97,63%

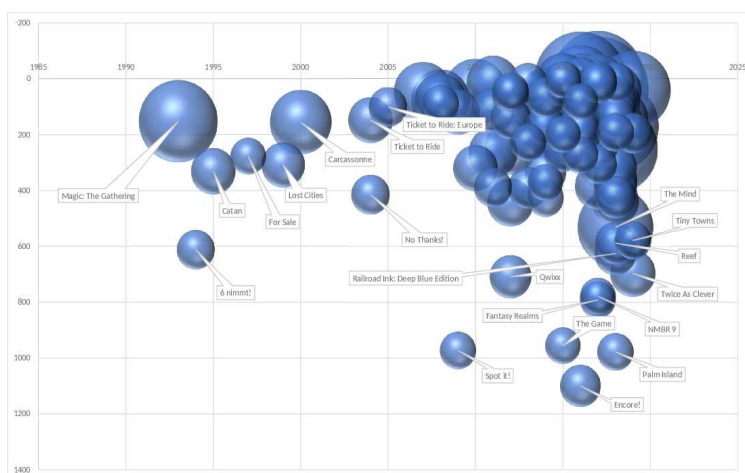
OK, è evidente, siamo cultori del nuovo: il 67,80% delle partite fatte è a giochi usciti da cinque anni o meno, e se consideriamo giochi usciti negli ultimi dieci anni, arriviamo all'83%:



Oltre a questo dato, se scorriamo la lista vediamo che tra i primi cento titoli quelli che hanno più di dieci anni (oltre a Magic) sono solo tredici, e tutti classici (in effetti possiamo definire come classici i giochi che continueremo a giocare oltre i dieci anni dalla loro uscita):

- 18° Carcassonne (2000)
- 21° Dominion (2008)
- 22° Race for the Galaxy (2007)
- 29° Pandemic (2008)
- 42° Catan (1995)
- 44° Ticket to Ride (2004)
- 50° Lost Cities (1999)
- 76° No Thanks (2004)
- 78° Ticket to Ride: Europe (2005)
- 80° 6 nimmt! (1994)
- 82° Scacchi (1475... però, che precisione)
- 85° Stone Age (2008)
- 97° For Sale (1997)

E se mettiamo in relazione ranking, anno di uscita, e partite giocate? Otteniamo questo:



No, non è Yog-Sothoth (anche se ci somiglia), è un grafico a bolle con l'anno sulle ascisse (ho lasciato fuori gli scacchi, troppo lontani), il ranking sulle ordinate, e con il numero delle partite che determina la grandezza della bolla; ho anche messo i nomi sulle bolle più "lontane dall'ammasso principale", così potete capire quali sono i giochi che sono giocati "nonostante" non siano recenti o in alto nel ranking.

Conclusioni? Immagino che le case editrici preferiscano pubblicare nuovi titoli piuttosto che ristampare i vecchi (dato che i nuovi saranno giocati e necessariamente acquistati in misura maggiore rispetto ai vecchi). E voi, cosa ne pensate?

Ah, due curiosità: al 127° posto c'è un *Unpublished Prototype*, con 10.510 partite (fatte quindi con prototipi di giochi durante il loro sviluppo), mentre al 696° c'è l'unico gioco di ruolo presente tra i mille nomi, ovvero *D&D 5° edizione* (1.648 partite).



Lo slang del gioco da tavolo

Mi sono imbattuto in un articolo in cui gli appassionati di gioco da tavolo venivano definiti "sottocultura più abituata a riunioni discrete e silenziose che ai grandi spazi tipici delle adunate dei videogiocatori". Il primo pensiero, più divertito, è andato alla nostra amata Lucca, dove evidentemente il giornalista non è mai stato nel giorno di Tutti i Santi. Il secondo, più serio, mi ha fatto riflettere sul termine sottocultura perché in effetti, secondo alcuni dei principali teorici delle sottoculture, i codici di interazione sociale si elencano tra i parametri che le caratterizzano.

Non si può negare che tra i giocatori più impallinati alcune forme di linguaggio si siano trasformate in un vero e proprio gergo, non sempre facile da comprendere se non si condivide la stessa passione.

Parole asciutte, essenziali, comode, che in poche lettere racchiudono lunghi significati, immediatamente compresi dagli interlocutori a patto che "parlino la stessa lingua".

Chi ascolta ignaro non sempre ha vita facile. A volte tradurre alla lettera può bastare per afferrare il senso. È il caso di termini come **gateway**, usato per gioco introduttivo, oppure **filler**, che sta per gioco riempitivo, ossia facile e rapido, per riempire spazi di tempo tra giochi più impegnativi. Capita anche che la traduzione non sia facile perché il termine inglese è d'uso più familiare e quindi meno noto. **Fiddly** ad esempio, che potremmo tradurre "poco pratici", talvolta riferito ai materiali, talvolta all'insieme di regole ricche di eccezioni o casi particolari di cui tenere conto. Quando la parola è coniata appositamente non c'è traduzione che regga. Accade con **meeple**, neologismo nato per indicare le pedine antropomorfe comunissime in molti giochi da tavolo.

Ci sono poi termini telegrafici che valgono come veri e propri codici di classificazione, tra i più usati **4X** o **18XX**. Ancora, **legacy** può essere facilmente tradotto ma serve essere un po' appassionati per sapere che esistono giochi che si modificano in modo irreversibile via via che vengono giocati, lasciando quindi un lascito alle partite successive. Decisamente più criptico è il termine **sandbox**, che può mettere in difficoltà anche i giocatori di lungo corso. Letteralmente "scatola della sabbia", è la sabbiera in cui giocano i bambini nei parchi. Ereditato dal mondo del videogioco, si usa quando un gioco offre ampi margini di manovra al giocatore piuttosto che percorsi più intuitivi verso la vittoria. Percorsi che quando sono troppo rigorosi fanno diventare il gioco **scripted** o addirittura **scriptato**!

Troppo poco per delimitare una sottocultura? Probabilmente sì. Eppure più di uno studio ha spiegato come spesso proprio le sottoculture sono la scintilla di fenomeni culturali molto più estesi. Ben venga anche la sottocultura allora, purché non si richiuda su sé stessa.



in fila per uno

I migliori giochi cooperativi

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 15/10/2019)

1	Gloomhaven di Isaac Childres Cephalofair Games, Albi, Asmodee Italia, Feuerland Spiele, Games Warehouse, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures. <i>Recensito su ILSA#51.</i>	BGG rank: 1° (media 8,87 - 28485 voti)
2	Pandemic Legacy: Season 1 di Rob Daviau, Matt Leacock Z-Man Games, Inc., Asterion Press, Devir, Filosofia Éditions, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Environmental, Medical. <i>Recensito su ILSA#37.</i>	BGG rank: 2° (media 8,63 - 33152 voti)
3	Spirit Island di R. Eric Reuss Greater Than Games, Ace Studios, Arrakis Games, Hobby World, Intrafin Games, Lacerta, Pegasus Spiele, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Age of Reason, Environmental, Fantasy, Fighting, Mythology, Territory Building.	BGG rank: 14° (media 8,34 - 13953 voti)
4	The 7th Continent di Ludovic Roudy, Bruno Sautter Serious Poulp, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Card Game, Exploration, Science Fiction.	BGG rank: 16° (media 8,42 - 11636 voti)
5	Arkham Horror: The Card Game di Nate French, Matthew Newman Fantasy Flight Games, Arclight, Asmodee, Asterion Press, Edge Entertainment Heidelberger Spielverlag, 2016 Giocatori: 1-2 Categorie: Adventure, Card Game, Collectible Components, Fantasy, Horror, Novel-based. <i>Recensito su ILSA#45.</i>	BGG rank: 21° (media 8,21 - 19582 voti)
6	Mage Knight Board Game di Vlaada Chvátil WizKids, Asmodee, Giochi Uniti, Intrafin Games, Lacerta, NECA, Pegasus Spiele, REXhry, 2011 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting. <i>Recensito su ILSA#14, ILSA#21 e ILSA#32.</i>	BGG rank: 23° (media 8,10 - 24491 voti)
7	Mansions of Madness: Second Edition di Nikki Valens Fantasy Flight Games, Asterion Press, Edge Entertainment, Heidelberger Spielverlag, Hobby World, 2016 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Horror, Miniatures, Murder/Mystery, Puzzle. <i>Recensito su ILSA#42.</i>	BGG rank: 29° (media 8,13 - 18360 voti)
8	Pandemic Legacy: Season 2 di Rob Daviau, Matt Leacock Z-Man Games, Inc., Asmodee Italia, Devir, Gém Klub Kft., Hobby Japan, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Environmental, Exploration, Medical.	BGG rank: 31° (media 8,23 - 8214 voti)
9	Kingdom Death: Monster di Adam Poots Kingdom Death, 2015 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Fantasy, Horror, Mature/Adult, Miniatures, Mythology.	BGG rank: 32° (media 8,75 - 6295 voti)
10	Mechs vs. Minions di Chris Cantrell, Rick Ernst, Stone Librande, Prashant Saraswat, Nathan Tiras Riot Games, 2016 Giocatori: 2-4 Categorie: Fantasy, Fighting, Miniatures, Video Game Theme.	BGG rank: 34° (media 8,11 - 11809 voti)



***informazione ludica
a scatola aperta***

In questo numero abbiamo parlato di:

A Thief's Fortune	L.A.M.A.
Aeon's End: Legacy	Lignum
Between Two Castles	NagaRaja
Barrage	One Key
Call to Adventure	Pandemic Legacy 2
Ciarlatani di Quedlinburgo	Rolling Ranch
Crusaders: Thy Will Be Done	Sagrada: Espansione per 5-6
Escape Tales: Il Risveglio	giocatori
Fallout	That's Pretty Clever
Just One	Victorian Masterminds
	Wingspan