

numero 56 | 2019



*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

**SPECIALE INTERNAZIONALE SPIELTAGE 2019 e LUCCA
COMICS & GAMES 2019 - parte I**

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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 fab!o - Fabio Cambiaghi (giurato *Gioco dell'Anno*)
 Fraktal75 - Michele Bricchi
 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*)
 Prometeo - Francesco Pessina
 Raistlin - Maurizio Favoni

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Elaborazione immagine copertina

MDM - Mauro Di Marco
 artwork originale di Antonio De Luca

Hanno collaborato: Faustoxx - Fausto Berutti; 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



Qualcosa di nuovo

L'inevitabile evoluzione

Un altro anno è passato e, ancora una volta, si è concluso il periodo delle fiere autunnali, che vede l'*Internationale Spieltage (SPIEL)* di Essen come palcoscenico di elezione per la presentazione dei nuovi titoli. Si tratta della cronaca di un successo annunciato: l'organizzatore (*Friedhelm Merz Verlag*) nel suo comunicato alla stampa ha ribadito come, ancora una volta, siano stati superati i record di affluenza (209.000 presenze contro le 190.000 del 2018), di espositori (1.200 rispetto ai precedenti 1.150) e di nuovi titoli presentati (ben 1.500, 100 in più del 2018). E, tuttavia, è impossibile non registrare un cambiamento. Non solo nella vivacità del mercato (che in Germania segna per l'anno un +4%, risultato positivo ma che sfigura rispetto al +40% ottenuto nel totale degli ultimi quattro, 2019 compreso), ma anche nella struttura stessa della fiera, che ospita sempre più editori (grandi e piccoli) che optano per portare versioni dimostrative dei loro titoli, in attesa che vengano successivamente finanziati come progetti di crowdfunding. Il risultato è un'esperienza meno appagante per il visitatore e una più difficoltosa identificazione di cosa viene veramente "presentato" in fiera.

A tale proposito, per realizzare la nostra selezione, abbiamo deciso di utilizzare la lista delle novità come disponibile sul sito di *BoardGameGeek* per i giochi presentati allo *SPIEL*, e il contenuto della "Guida Definitiva" allestita da *Io Gioco* per *Lucca Comics & Games*. Una volta eliminate le riedizioni di giochi più vecchi di un anno e i titoli non ancora effettivamente disponibili, ci siamo come sempre affidati ai gusti dei redattori per selezionarne un centinaio. Per dare a ciascuno di essi la giusta visibilità e garantire una ragionevole tempestività, abbiamo optato per dividere la selezione in tre parti: i primi 34 titoli li trovate su questo numero. Mentre voi lo state leggendo, il secondo è entrato nella fase finale di preparazione e la stesura dei pezzi per il terzo si avvicina al traguardo. Giochi non presenti qui ma di sicura rilevanza (come *Azul: Summer Pavillion*, *It's a Wonderful World*, *Ecós: First Continent*, *Trismegistus*, *The Magnificent*, *Terramara* o *Paladini del Regno Occidentale*) saranno trattati nei prossimi due numeri!

Concludo ringraziando i collaboratori, senza il cui contributo non sarebbe possibile avere numeri così ricchi, e salutando l'ingresso di Michele "Fraktal75" Bricchi in redazione, dopo aver a lungo contribuito esternamente. Non mi resta che augurarvi Buone Feste, buona lettura e buon divertimento!

SOMMARIO

Sotto la lente

Barrage 4

Prime impressioni

Amul	10
Aqua Mirabilis	12
Aquatica	14
Black Angel	16
Black Rose Wars	18
Cartographers: A Roll Player Tale	20
Century: Il Nuovo Mondo	22
Chakra	24
Cities: Skyline – The Board Game	26
Cooper Island	28
Copenhagen	30
Couleurs de Paris	32
The Crew: The Quest for Planet Nine	34
Crystal Palace	36
Dawn of Mankind	38
Disney Villainous	40
Dreamscape	42
Expedition to Newdale	44
Glen More II: Chronicles	46
Hadara	48
Imperial Settlers: Empires of the North	50
Ishtar: I Giardini di Babilonia	52
Maestri del Rinascimento	54
Maracaibo	56
Marco Polo II: In the Service of the Khan	58
Tapestry	60
Chartae	62
Hats	63
Ice Team	64
Imperial Settlers: Roll & Write	65
Revolution of 1828	66
Seconda Chance	67
Similo: Fiabe	68

Non solo scatole

I premi dell'anno 69

L'altro editoriale

Alea iacta est 74

In fila per uno

Titoli top agli stand dello SPIEL 75



di Michele "Fraktal75" Bricchi

Barrage

Dopo l'anteprima del numero scorso, esploriamo più a fondo il nuovo peso massimo di casa Cranio che, per svariati motivi, ha avuto tutti i riflettori puntati addosso!



di Tommaso Battista, Simone Luciani
Cranio Creations, Feuerland Spiele,
Maldito Games, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

1922 distopico. Atmosfera steampunk tra le Alpi Francesi. Dighe e centrali elettriche campeggiano maestose e spettrali tra scariche elettriche e cieli plumbei.

In Barrage i giocatori interpretano il ruolo di amministratori delegati di compagnie di bandiera col compito di creare le strutture di produzione di energia elettrica più efficienti e profittevoli.

Nell'arco dei cinque turni di gioco ci si alterna, piazzando i propri ingegneri cercando di guadagnare ora il miglior posto per la produzione di elettricità, ora il miglior tempo per piazzare una struttura dalla propria plancia sulla mappa principale sfruttando dighe neutre e condotte di altri giocatori già presenti, ora i migliori contratti con un occhio agli obiettivi di medio termine ed uno a quello finale, senza però tralasciare la gestione della ruota in cui sono temporaneamente bloccati i mezzi impiegati in precedenti costruzioni o la gestione dell'acqua nei bacini idrici a monte.

Il turno di gioco

Si procede, seguendo l'ordine di turno corrente (inverso rispetto alla classifica dei migliori produttori di elettricità del turno



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Ma come si gioca a Barrage?

Si tratta di un worker placement competitivo: il gioco base prevede quattro plance Compagnia che offrono ai giocatori poteri e bonus asimmetrici da abbinare ad altrettanti Ufficiali Esecutivi (XO) con abilità caratteristiche. Le regole prevedono una **configurazione introduttiva standard** per le prime partite e un abbinamento casuale per il gioco avanzato: in ordine inverso di turno si sceglie la configurazione con cui si vuole giocare. Su ciascuna plancia indentata trovano spazio i pezzi da costruire (dighe, sopraelevazioni, condotte e centrali elettriche), diverse per colore e foggia da compagnia a compagnia, mentre escavatori, betoniere e crediti (soldi) sono accumulati sulla plancetta dell'XO.

Si hanno a disposizione dodici ingegneri (i lavoratori del gioco) e durante il proprio turno se ne alloca il numero richiesto dall'azione prescelta (da uno a tre) e la si esegue subito.



precedente), piazzando i propri ingegneri in un posto libero per l'azione prescelta, eseguendola immediatamente. Quando tutti avranno passato, si esegue la fase dell'acqua in cui tutte le gocce presenti nei bacini a monte scendono in plancia seguendo i fiumi, arrestandosi o eventualmente tracimando a valle quando

incontrano una diga, a seconda del livello d'acqua già presente.

Poi si assegnano sei punti vittoria (PV) al giocatore che ha prodotto più energia nel turno (due al secondo) e si assegnano altri PV in base al raggiungimento dell'obiettivo previsto per quel turno

(possono essere parecchi, specialmente negli ultimi tre turni).

A questo punto si riprendono i propri lavoratori, si predispone l'acqua che scenderà alla fine del prossimo turno, si rinnovano le tessere di costruzione al mercato e si inizia un nuovo turno. Se il turno giocato era l'ultimo, si procede invece alla valutazione dell'obiettivo di fine gioco, vengono conteggiati i beni liberi a disposizione (soldi e macchinari in ragione di cinque per un punto vittoria) e chi avrà totalizzato il maggior numero di punti vince. Il punteggio nella nostra esperienza è piuttosto variabile, ma diciamo che in una buona partita si dovrebbero riuscire a scollinare i cento punti.

Le azioni disponibili

Quali sono gli effetti delle azioni che possono essere selezionate sulla corrispondente plancia?

La **costruzione** consente di piazzare una delle proprie strutture sulla mappa principale. La meccanica con la quale l'azione viene eseguita presenta tratti di originalità: si deve innanzitutto avere a disposizione la tessera corrispondente alla struttura che si intende costruire (si inizia con le quattro di base) che viene collocata, assieme ai mezzi necessari nel primo di sei "spicchi" di una ruota imperniata che viene





La Mappa

Vi sono quattro bacini idrici sulle montagne, tre in collina ed altrettanti in pianura. I bacini in montagna sono collegati con le riserve d'acqua che mostrano sia le gocce che scenderanno alla fine del turno corrente sia le future riserve per i turni a venire: in questo modo ci si può fare un'idea di quanta acqua e lungo quali corsi scenderà in futuro.

I bacini sono connessi da nord a sud da corsi d'acqua (vedi l'immagine). Ogni bacino ha due aree dedicate alla costruzione di una diga (una più a monte ed una leggermente più a valle) e due aree preposte alle condotte che collegano le dighe alle aree di costruzione della centrale elettrica lungo condotte forzate di portanza variabile. Il gioco, e questo è davvero geniale, presenta dunque una topologia "naturale" per l'acqua (i fiumi) che tenderebbe a seguire se non venisse forzata ed una topologia "parallela" (le condotte colorate) che devia dalla precedente in parte o del tutto durante la produzione.

Una direttrice del gioco sarà dunque cercare di costruire le proprie strutture "in serie" cercando di sfruttare la caduta libera o forzata dell'acqua per incanalarla nuovamente in una successione di percorsi favorevoli.



subito ruotata di 60°. Dunque i mezzi e la tessera rimarranno immobilizzati fino a che -dopo sei rotazioni- non verranno "liberati" per poter essere nuovamente impiegati. Questo meccanismo, assieme alla difficile reperibilità di mezzi di costruzione, rende l'azione di costruzione una decisione sofferta ma al contempo cruciale. Tra l'altro, si rende quasi inevitabile e importante cercare di **acquistare all'ufficio tecnologie** altre tessere di costruzione, le quali, sebbene molto costose, rendono possibile una seconda costruzione di una struttura mentre la prima tessera risulta ancora bloccata nella ruota ed offrono al contempo abilità piuttosto forti.

Le dighe (e le sopraelevazioni) servono a bloccare una (o più) gocce d'acqua nel bacino e consentire così la produzione di energia. Le condotte hanno la funzione di forzare l'acqua presente in un bacino verso una centrale elettrica, la quale ha appunto la funzione di convertire l'energia meccanica dell'acqua in punti energia.

Il gioco prevede tre dighe neutre nella preparazione iniziale ed è fondamentale all'inizio cercare di costruire le strutture mancanti per la produzione sfruttando quelle neutre già presenti.

La **produzione dell'energia** è l'azione con la quale l'acqua presente in un bacino viene convertita in energia elettrica: il valore della produzione sarà pari alla portata della condotta per il numero delle gocce d'acqua che si decide di pompare lungo la condotta, più eventuali bonus. Per poter produrre è necessario disporre di una centrale elettrica collegata ad una condotta di un bacino in cui è presente dell'acqua fermata da una diga propria o tutt'al più neutra. La condotta invece può essere di chiunque (ma se non è propria bisognerà ricompensare il proprietario con soldi e punti vittoria).

A questo punto si registrano i punti energia prodotti sulla scala apposita e si potrà realizzare un contratto a patto che l'energia prodotta con l'azione sia sufficiente, prendendo subito il bonus previsto.



Acquistare i contratti, altro elemento importante, tanto che eseguire un'azione di produzione senza contratti a propria disposizione risulta fortemente sub-ottimale. Ne sono visibili all'acquisto sei (due "facili" due "medi" e due "difficili"): una volta acquistati (uno o due) ne vengono subito girati altrettanti. I bonus elargiti sono vari e variamente abbinati: soldi, materiali, rotazioni sulla ruota, punti vittoria, punti energia, gocce d'acqua o strutture da piazzare gratis. Dopo qualche partita emerge in maniera piuttosto perentoria la superiorità di questi ultimi, la cui aleatoria apparizione prima o dopo una presa è un aspetto purtroppo poco controllabile del gioco, che ne increspa la bellezza.

Completano l'offerta l'azione di gestione dell'acqua, che aggiunge gocce sulle tessere sorgente, quella di manutenzione, che permette di far fare movimenti addizionali alla ruota e l'azione di acquisto di macchinari, con cui integrare la propria dotazione.

Strategia

In Barrage non emerge una linea strategica dominante. Risulta fondamentale il piazzamento iniziale. La configurazione di plancia lascia sempre al primo giocatore un piazzamento forte in prima mossa: questo vantaggio d'apertura deve essere contrastato dagli altri giocatori interagendo in maniera diretta. In nessun caso conviene lasciare giocatori liberi per la loro strada. L'ultimo giocatore è quello che dovrà pensare fuori dagli schemi per non rimanere compresso. Per il resto diverse vie sono aperte alla

Il gioco in solitario

Come ormai tacitamente richiesto nei giochi contemporanei, anche qui è prevista la modalità "in solitaria". In Barrage la cosa è ardua, vista la complessità del gioco. Nella scatola retail il regolamento per questa modalità è separato da quello del gioco base, ed è un corposo manuale di sedici pagine. Direi che, con l'aggiunta di venti tessere a doppia faccia, si è riusciti con una certa autorevolezza a creare un automa che giocasse decentemente: l'esperienza del gioco è piacevole, anche se a livello base è piuttosto facile vincere (a mio avviso andrebbe giocato al massimo della difficoltà perché riesca ad essere un avversario competitivo). Forse meno riuscita appare invece l'aggiunta dell'automa al gioco con più di un giocatore poiché si introduce troppa imprevedibilità e mancanza di controllo (specialmente sui contratti).



vittoria: in generale, si dovrebbe cercare di sbloccare il proprio potere di Compagnia presto, costruendo la terza centrale. Ciò premesso, la strategia da seguire deve essere anzitutto modulata sull'accoppiata potere di plancia e Executive Officer, tenendo in conto dei bonus che si sbloccano costruendo man mano.

Se si sceglie un gioco corto (tante produzioni con contratti facili, magari

agevolati dal proprio potere) si deve cercare di costruire a valle pagando poco, prendere sempre i 6 PV del maggior produttore di energia del turno ed investire sugli obiettivi di chiusura turno. Strategie più lunghe potrebbero addirittura sconsigliare la produzione al primo turno a favore di un piazzamento forte in plancia: in tal caso si punta all'acquisto mirato di tessere costruzione al mercato, alla realizzazione di contratti difficili (magari anche quelli nazionali che sono contratti molto forti realizzabili senza bisogno di acquistarli) e si deve puntare all'obiettivo di fine gioco che dà 15 PV.

Bisognerebbe anche cercare di affrancarsi presto dalle dighe neutre e costruire un proprio circuito di produzione virtuoso che risulti meno aggredibile dagli altri giocatori.

Di certo i poteri di Compagnia e dell'XO condizionano in maniera determinante la





linea strategica. È ancora prematuro esporre un giudizio sul loro bilanciamento: singolarmente i vari poteri sono equilibrati: d'altro canto alcune accoppiate sembrano molto forti tanto che il draft iniziale di compagnia+XO andrebbe rivisto in qualche modo (compagnia e XO scelti con due draft separati?).

Materiali e regolamento

E veniamo alla *vexata quaestio*: la componentistica, molto criticata alla conclusione della difficile campagna Kickstarter. Non volendo addentrarmi in questioni che non siano inerenti al gioco in sé, direi che a parte le gocce d'acqua

marroni (avrebbero potuto metterne qualcuno in più, però).

Le regole sono abbastanza chiare, ma l'impressione è che siano state scritte per un pubblico già avvezzo al mondo german. A riprova di questo basta dare una scorsa alle domande su *BoardGameGeek* (alcune, ammettiamolo, ai limiti dell'incredibile), e un player aid più dettagliato, soprattutto nella spiegazione della fase della produzione avrebbe giovato molto.

In definitiva...

Barrage ha bisogno di una partita o due prima che il movimento di tutte le parti

Barrage ha una cattiveria d'altri tempi: non ci sono meccanismi di recupero e chi resta indietro difficilmente riesce a recuperare il terreno perduto.

(sostituite con gocce di legno nella versione *retail*), la componentistica è tutto sommato buona: belle le placchette indentate e soprattutto i pezzi personalizzati per ogni fazione. Ben leggibili grafica e iconografia. La qualità del cartone non è eccellente e la mappa dai bordi tagliati al vivo fa storcere il naso. Le vituperate ruote sono in realtà sufficientemente funzionali (e sono comunque sostituite da una semplice ma efficace soluzione nella versione nei negozi) e ci si affeziona ai materiali da costruzione - una volta vinta la forte tentazione di sostituirli con cubetti grigi e

risulti leggibile, poi scivola via senza lungaggini (in tre un tempo di 1h 45' è fattibile, il che è un pregio da considerare).

Barrage -e ciò potrebbe non piacere a tutti- ha un'irresistibile cattiveria d'altri tempi dato che non ci sono meccanismi di catch up e chi resta indietro difficilmente riesce a riguadagnare il terreno perduto. L'interazione diretta sulla plancia è spietata: tipicamente questo accade quando ci si trova a costruire una diga a monte di quella di

MDM

Titolo altamente interattivo e spietato, dal tema decisamente originale e con una buona integrazione fra ambientazione e meccaniche. Notevole il contrasto fra la necessità di pianificazione a lunghissimo termine imposta dalla ruota e la volatilità del grafo di connessioni sulla mappa, che può essere notevolmente alterato dalle scelte di un singolo giocatore. Di conseguenza, può essere apprezzato appieno solo se giocato da persone dello stesso livello e con le stesse capacità analitiche.

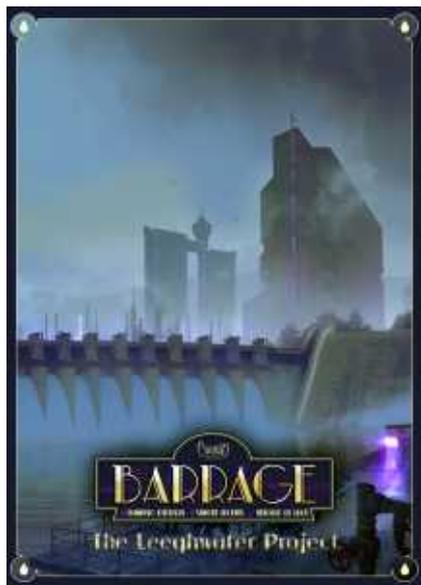
Peppe74

Partito con il piede storto per una campagna di finanziamento mal gestita (o per una cattiva scelta di rivolgersi al crowdfunding?) Barrage si rivela, nei fatti, uno dei migliori eurogame della stagione. Coniuga il coraggio di proporre un gioco stretto, punitivo, interattivo (aspetti che, ormai, gli editori tendono sempre ad edulcorare) con una buona aderenza delle meccaniche al tema della "guerra per l'acqua". Restano per me da approfondire alcuni aspetti che potrebbero, alla lunga, rivelarsi delle sbavature in un prodotto che resta di ottima qualità: faccio riferimento ai poteri differenziati o l'estrazione casuale dei contratti, elementi che sembrano inseriti più per seguire le mode (vedi riferimento alla campagna di crowdfunding).





La prima espansione: The Leeghwater Project



Sviluppata simultaneamente al gioco originale (e disponibile insieme ad esso in due dei tre possibili livelli di finanziamento disponibili durante la campagna di crowdfunding su Kickstarter), *Barrage: The Leeghwater Project* aggiunge altro materiale al gioco, senza alterare il range di giocatori che si possono sedere attorno al tavolo.

Dentro la scatola troviamo la plancia di una quinta compagnia (l'Olanda, la cui abilità speciale permette di aggiungere una goccia d'acqua su una diga subito dopo un'azione di produzione), quattro nuovi XO (compresi gli alter ego dei due autori del gioco, Tommaso Battista e Simone Luciani), e due nuove aree in cui andare a piazzare i nostri ingegneri: i Lavori Esterni e gli Edifici Privati. I primi sono assimilabili ai contratti, ma non richiedono di aver prodotto energia per essere soddisfatti: è sufficiente piazzare i propri ingegneri (come accade per la produzione) e rinunciare **permanentemente** ai macchinari indicati sulla tessera per ottenerne il corrispondente beneficio. Gli edifici privati, invece, attivano nuovi spazi dove i giocatori possono piazzare i loro ingegneri, a patto che li abbiano precedentemente edificati: all'inizio di ogni partita ne vengono selezionati casualmente cinque fra i dieci disponibili, ed ogni giocatore riceve la corrispondente tessera tecnologia base di costruzione. Oltre alle dighe, le elevazioni, le condotte e le centrali, i giocatori potranno costruire anche gli edifici, piazzando quello

del proprio colore vicino allo spazio azione (condiviso fra tutti quelli che lo hanno attivato) che intendono utilizzare in futuro. Le abilità degli edifici privati spaziano dal recupero delle tessere costruzione o di parte dei macchinari dalla ruota al gettito di denaro, passando dall'avanzamento (a pagamento) sul tracciato energia o dalla possibilità di produrre con un bonus. Alla fine del gioco, ogni edificio privato costruito garantisce anche un gettito in punti vittoria. Ovviamente, il pool di tecnologie avanzate ora include anche tessere che migliorano l'azione di costruzione di questi edifici.

The Leeghwater Project amplia il gioco base in due modi: offrendo maggiore variabilità delle condizioni iniziali e allargando l'albero delle decisioni possibili ad ogni turno. Se da un lato questo rende più impegnativa l'identificazione della mossa ottimale (rischiando di incrementare la Paralisi da Analisi), dall'altra offre una via di fuga dalle situazioni "difficili", rendendo meno serrato e cattivo il gioco.

MDM

un avversario. A questo punto infatti il corso previsto dell'acqua potrebbe cambiare con conseguenze pesanti, eppure la diga appena costruita è ancora "bassa" e le gocce che scolmano potrebbero ancora essere gestite dal malcapitato a valle, ma per quanto tempo prima che la diga si innalzi senza lasciare scampo? Oppure ci si trova a dover scegliere una produzione sacrificata pur di

non consentire la produzione a giocatori con pochi ingegneri. O la presa di due contratti prima di ogni altro...

Insomma *Barrage* a differenza di molti giochi german-solitari degli ultimi tempi ti obbliga a guardare davvero cosa fanno gli altri cercando se possibile di anticipare o rendere più costosa la loro mossa, ottimizzando la propria, senza troppa analisi-paralisi (alla fine le scelte che uno ha non sono moltissime).

Il gioco ha la complessità di un *german* di spessore senza tortuose cavillosità e sprechi e, incredibilmente allo stesso tempo, la bellezza di un gioco fortemente tematizzato.

Barrage va senza dubbio annoverato tra i migliori titoli degli ultimi anni e direi fra i top 50 di tutti i tempi. L'unica increspatura (nel merito e tralasciando disguidi in produzione, dichiarazioni

imbarazzanti, mappe 3D e dettagli) in un'opera complessivamente eccellente è come già osservato l'aspetto poco controllabile dell'uscita dei contratti che regalano le costruzioni. Al netto di questo aspetto, *Barrage* (ma qui si sconfinava nel gusto personale) potrebbe -se non contendere- quantomeno meritatamente sfiorare la fama di capolavori del calibro di *Brass*, col quale condivide più di un'affinità.

FRAKTAL75

FAB!O

IAGO

MDM

PEPPE74

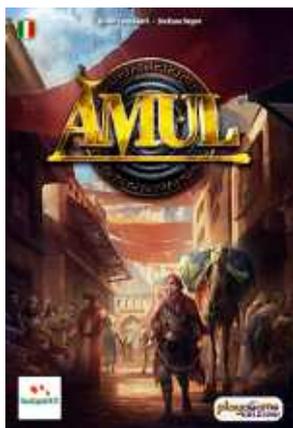




di Mauro "MDM" Di Marco

Amul

Per avere successo come mercanti nella città di Amul dovrete scegliere accuratamente sia cosa prendere che cosa lasciare indietro.



di Remo Conzadori, Stefano Negro
Lautapelit.fi, Pegasus Spiele,
Playagame Edizioni, Stronghold
Games, 2019
N. Giocatori: 3-8
Durata: 30-45 minuti

L'antica Āmul (l'attuale Türkmenabat, conosciuta in era medievale anche con il nome di Chardzhou) doveva alla sua strategica posizione (all'intersezione fra le tre strade della Via della Seta che portavano a Bukhara, Khiva e Merv) la sua ricchezza e la sua prosperità, che toccò l'apice dopo la conquista araba del X secolo e perdurò fino alla sua distruzione ad opera dei Mongoli nel 1220.

Nel ruolo di mercanti, i giocatori competono per la fama e il prestigio, acquisendo nuovi beni da rivendere e stabilendo legami con individui appartenenti alle etnie mongole e arabe cercando di aumentare la propria influenza.

Buoni i materiali (esclusivamente cartotecnica: molte carte da gioco con finitura telata e opaca, una piccola plancia con finalità di organizzatore/espositore); nella norma le illustrazioni di Eilene Cherie, funzionale e leggibile (anche se in alcuni casi piuttosto elaborato) l'impianto iconografico.

La preparazione è rapida: una volta assemblato il mazzo (la cui composizione dipende dal numero di giocatori) e disposto il giusto numero di carte attorno alla plancia centrale, si distribuiscono cinque





carte a testa e si può cominciare. Una partita ad Amul dura nove round, ciascuno composto da tre fasi:

- nella **fase di rifornimento** tutti i giocatori ricevono una carta coperta dal mazzo, mentre ne vengono aggiunte all'area mercato un numero dipendente da quanti sono i giocatori;

- nella **fase di pianificazione** i giocatori scartano simultaneamente una carta dalla propria mano e la aggiungono all'area mercato. Quindi in ordine di turno (le cui regole di determinazione cambiano durante il gioco), ognuno sceglie una delle carte del mercato e la aggiunge alla propria mano; poi, ancora simultaneamente, i giocatori

sceglono una carta da giocare nella propria area personale;

- nella **fase di mantenimento** i giocatori risolvono le abilità immediate delle carte che hanno appena giocato, e si procede ad una serie di operazioni di preparazione per il round successivo: si scartano le carte rimanenti dal mercato, si determina il nuovo primo giocatore e/o l'ordine di turno.

Alla fine del nono round si procede alla valutazione finale, che tiene conto sia delle carte accumulate nella propria area di gioco, sia di quelle che si hanno ancora in mano. I punti vengono attribuiti sia per le varie combinazioni di carte che per la

maggioranza delle due etnie presenti nel gioco.

Benché l'impostazione di Amul sia estremamente classica (sviluppo di *tableau*, utilizzando carte ottenute attraverso un sistema di selezione), il gioco contiene un numero sufficiente di innovazioni che riescono a trasmettere un senso di freschezza al titolo. Il sistema di *draft* da un insieme comune di carte creato (almeno parzialmente) dai giocatori stessi, l'ordine di turno deciso dalle carte selezionate nei turni precedenti, la necessità di prepararsi anche la mano con cui concludere la partita (di fatto andando a realizzare due *tableau*, uno pubblico e l'altro privato) sono quegli elementi che permettono al gioco di differenziarsi dagli standard del genere. La scalabilità è molto buona, e la durata è adeguata alla complessità del gioco, con qualsiasi numero di giocatori al tavolo. Decisamente elaborata la fase di computo dei punti vittoria; inevitabile accostarlo al capostipite dei giochi del genere (*7 Wonders* - ILSA#10) da cui si differenzia per l'assenza di risorse durante il gioco e una diversa forma di interazione fra i giocatori. Se siete amanti del genere dovete provarlo, non resterete delusi!





Aqua Mirabilis

Alla corte del re, miscelando le essenze più pregiate nel tentativo di realizzare il profumo perfetto, che faccia impazzire l'intera Versailles!



Aqua Mirabilis, opera prima della designer Alessia Luca, ci porta nel XVII secolo alla corte di Re Luigi XIV. I giocatori assumono il ruolo di famosi profumieri impegnati a presentare le proprie creazioni al re e alla corte di Versailles, cercando possibilmente di intercettare al meglio le volubili preferenze dei loro clienti.

Il tabellone comune è diviso in quattro aree:

- in alto un percorso dove viaggiare per raggiungere città europee ottenendo tessere che danno vari vantaggi;
- a sinistra la città di Grasse, dove acquisire particolari abilità e fiori per produrre profumi;
- al centro Versailles, dove assicurarsi benefici da nobili e dame;
- a destra la sala di corte, nella quale presentare i profumi al re e alla corte.

Ogni giocatore ha una plancia personale che rappresenta il proprio studio.

La plancia mostra due importanti informazioni: i punti azione e i punti produzione. Sono dati registrati grazie a un disco suddiviso in cinque spicchi. Lo spicchio iniziale mostra il massimo dei punti azione (cinque) e zero punti produzione. Il secondo spicchio quattro punti azione e quattro punti produzione, e via così a decrescere.



di Alessia Luca
Gotha Games, Ediciones
MasQueOca, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti



Al proprio turno il giocatore ha due opzioni: usare uno spazio della plancia comune spendendo punti azione o produrre spendendo punti produzione.

La prima opzione si esegue con meccanica di piazzamento lavoratori misto a punti azione. Il giocatore deve scegliere uno spazio azione libero, spostarci il suo pedone, spendere da uno a tre punti azione a seconda di quanto indicato e svolgere l'azione relativa. La gran parte degli spazi azione serve sostanzialmente a raccogliere tessere che miglioreranno mosse future.

Con la produzione il proprio pedone torna in studio, ritirandosi dalla mappa. La produzione è divisa in due fasi: conversione e viaggio. Con la conversione i fiori vengono trasformati in essenze e con il viaggio il giocatore può muoversi sul tracciato di viaggio. Dopodiché il suo disco viene resettato, e il giocatore riparte con i cinque punti azione dello spicchio iniziale.

Entrambe le opzioni del turno ci avvicinano alla fine della partita, che dura quattro settimane. Il conta round comune avanza di un giorno ogni volta che un giocatore compie un giro completo del disco, o perché ha usato tutti i suoi punti azione oppure perché ha scelto la produzione.

Nel proprio turno un giocatore può gratuitamente svolgere l'azione facoltativa di creare un profumo, scartando essenze diverse tra loro. I profumi sono costituiti sempre da un'essenza di base e da una o due essenze complementari.

Quasi tutte le fatiche dei giocatori sono finalizzate a presentare un profumo a palazzo.

Tale area del tabellone presenta la cosiddetta *Preference Matrix*, una griglia quadrata di trentasei caselle che indica l'essenza preferita del re (asse X) e quella della corte (asse Y). L'incrocio costituisce il "profumo perfetto" per la settimana in corso (ogni domenica le preferenze cambiano).

Per il re si considera l'essenza di base, per la corte invece l'essenza o le essenze complementari. I profumi con due essenze complementari in pratica vengono conteggiati due volte (base + complementare A, poi base + complementare B). Presentando profumi "meno alla moda" verranno assegnati di conseguenza meno punti.

Inoltre la prima volta che un giocatore presenta una data combinazione base + complementare, "libera" l'incrocio raccogliendo il segnalino originalità, che può essere speso per svolgere una seconda azione al proprio turno.

Il nucleo di Aqua Mirabilis, e il suo aspetto più originale, è proprio la Preference Matrix. Le scelte dei giocatori durante la partita trovano reale utilità nel momento della presentazione a palazzo, quando si cercherà di ottenere il massimo beneficio in termini di punti.

Meno originale ma ben integrato il sistema di avanzamento dei round/giorni. Entrambi gli aspetti contribuiscono a creare un buon grado di tensione a livello di timing e interazione indiretta. Le numerose tessere raccolte in partita non si riducono a bonus fini a loro stessi, ma si legano tra loro nel concetto di "esperienza", che permette di accedere alle boccette di profumo più redditizie (quelle da due essenze complementari).

Aqua Mirabilis è un titolo impegnativo che però conserva un flusso di gioco fluido, anche in quattro giocatori, e una struttura tutto sommato organica. La possibilità di svolgere due turni di fila scartando un segnalino originalità, ne incrina un po' la scorrevolezza, prestandosi a momenti di paralisi d'analisi.

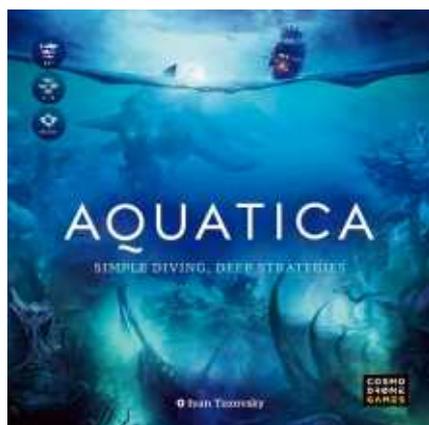
Essenziali ma funzionali i componenti, al pari di illustrazione e grafica. In definitiva un titolo per giocatori esperti sicuramente da provare.





Aquatica

Deck-building e combo nelle profondità degli abissi.



di Ivan Tuzovsky
Cosmodrome Games, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Cosmodrome Games è una casa editrice russa relativamente giovane. Lo scorso anno aveva attirato l'attenzione di molti giocatori con la pubblicazione di *Smartphone Inc.* (Ivan Lashin, 2018 - [ILSA#54](#)), rilanciato recentemente, e con un discreto successo, con una campagna di crowdfunding. Quest'anno l'editore ha portato alla SPIEL di Essen due novità, una di queste è Aquatica, di Ivan Tuzovsky.

In Aquatica i giocatori sono re impegnati nel tentativo di far prosperare il proprio reame sommerso, intento che si traduce nella conquista di nuovi luoghi, che garantiscono benefici e punti, grazie all'utilizzo di personaggi.

Il gioco, nella sua essenza, è un *deck building* ossia un gioco in cui le azioni sono determinate da un mazzo di carte. Il mazzo è

inizialmente uguale tra i giocatori ma viene perfezionato durante la partita in funzione della strategia perseguita.

Il turno consiste nel calare una carta personaggio dalla mano ed eseguirne l'effetto. I personaggi calati diventano indisponibili e il giocatore non può più sfruttare le loro potenzialità fino a quando non vengono ripresi in mano sfruttando l'azione dell'unico personaggio che non finisce mai negli scarti ma che permette di riprendere in mano tutti i personaggi giocati.

Nel gioco esistono due valute: soldi e forza. Con i primi è possibile reclutare nuovi personaggi. I luoghi invece possono essere sia acquistati che conquistati con la forza.

Le carte dei personaggi e dei luoghi sono in parte disponibili sul tabellone per permettere





ai giocatori di progettare le proprie strategie. Il costo dei luoghi è indicato sulle carte stesse, quello dei personaggi prestampato sul tabellone e progressivo.

Le carte personaggio reclutate finiscono nella mano del giocatore. Le carte luogo, acquistate o conquistate, finiscono invece su una plancia personale progettata per ospitare cinque carte alla volta all'interno di altrettanti slot dotati di una feritoia che permette di far scivolare la carta all'interno. Questa singolare ma brillante soluzione serve per sfruttare una delle due caratteristiche principali delle carte luogo, ovvero quella di fornire ulteriori benefici o azioni.

Questi benefici sono elencati su un lato della carta e possono essere utilizzati solo in progressione a partire da quello più in alto. Ogni volta che un beneficio viene sfruttato la carta viene fatta scivolare in modo da nascondere il beneficio appena utilizzato. Lo scopo delle carte luogo naturalmente è anche quello di produrre punti che possono essere consolidati solo quando tutti i benefici sono stati utilizzati ovvero quando la carta è stata fatta scivolare per intero dentro al suo alloggiamento. Grazie a speciali azioni è possibile far scivolare la carta più velocemente in modo da superare bonus irrilevanti o addirittura assenti e puntare invece alla capitalizzazione del punteggio.

Altri punti sono offerti da alcuni obiettivi prestampati sul tabellone che possono essere



variati durante il setup con l'utilizzo di 6 dischi a doppia faccia che possono sostituire del tutto o in parte quelli prestampati per rendere il gioco più vario. Ogni qual volta un obiettivo è raggiunto il giocatore ne marca la realizzazione sul punteggio più alto offerto, gli avversari potranno anch'essi completare l'obiettivo ottenendo un numero minore di punti.

La partita si conclude quando uno dei giocatori completa tutti e quattro gli obiettivi o, più raramente, se uno dei mazzi si esaurisce. Si passa quindi al conteggio dei punti che include quelli guadagnati con il completamento degli obiettivi, i punti riportati sulle carte luogo che sono state confermate e infine un punto aggiuntivo per ogni carta

personaggio nella propria mano (quelli negli scarti non contano così come non contano i luoghi rimasti sulla plancia personale, anche se pronti per essere archiviati).

Il gioco non è esente da difetti, primo fra tutti l'insoddisfacente qualità dei materiali, specie quella delle carte. Anche la scelta di stampare alcuni bonus sul dorso di segnalini manta, di plastica tridimensionale, ha premiato l'aspetto coreografico sacrificando però la leggibilità e peggiorando l'ergonomia globale del gioco. Peccato perché il gioco ha in realtà un grande potenziale e il puzzle per combinare la propria strategia con i bonus offerti dalle carte è intrigante. Da tenere d'occhio nel caso Cosmodrome decida di farne una nuova edizione con materiali migliorati.





di Michele "Fraktal75" Bricchi

Black Angel

In viaggio nello spazio profondo per trasportare l'eredità genetica della razza umana verso pianeti sconosciuti.



di Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban
Pearl Games, Crowd Games,
Maldito Games, Rebel,
sternenschimmermeer, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Attesissimo titolo, creatura degli stessi autori di *Troyes* (ILSA#10). Meccanica affine, tema antipodale: riuscirà ad affrancarsi da un fratello così celebre?

Procediamo con ordine: Black Angel è l'astronave intergalattica, costruita con gli sforzi congiunti di tutte le nazioni, che trasporta materiale genetico di una razza umana ormai sull'orlo dell'estinzione verso Spes, pianeta ai confini dello spazio conosciuto, sul quale è possibile rifondare l'umanità. La guida della Black Angel è affidata a robot di fazioni differenti (i giocatori) che competono per essere i migliori automi a ultimare la missione prima che i malevoli Ravager la distruggano.

Ci sono due plance principali: la sala di comando (d'ora in poi "plancia") della Black Angel, dove si selezionano le azioni e l'"iperspazio", la plancia modulare, stile nastro trasportatore, su cui viaggia la nave e dove

possiamo piazzare le carte missione (cuore del gioco).

Ogni giocatore ha una plancetta sulla quale trovano spazio le tessere tecnologia, in una griglia quadrata di nove spazi, e la varie risorse.

Come in *Troyes*, si tratta di prendere e usare dadi lanciati in precedenza: ogni giocatore nel proprio turno usa un proprio dado (o quello di un avversario, pagandogli una risorsa) e alla fine pesca una carta del colore del dado usato. Si può scegliere di usare una propria carta nell'iperspazio, o una a cui è attraccata una propria navetta, attivandola tante volte quanto il punteggio del dado usato. Oppure si sceglie un luogo sulla plancia e si effettua subito l'azione. Le azioni selezionabili sono quattro: riparare la nave, rimuovendo cubetti danno da usare in seguito per modificare il valore di un proprio dado o per soddisfare obiettivi o conversioni presenti sulle carte nell'iperspazio; prendere carte ravager (tematicamente sconfiggendo gli alieni che minacciano la solidità della nave) da usare come attivatori di bonus sulla propria plancetta o di nuovo per soddisfare obiettivi; prendere tessere tecnologia o end-game bonus da piazzare sulla plancetta o in ultimo viaggiare: questa è l'azione con la quale si riescono a collocare carte nell'iperspazio.





Se non ci sono più dadi in gioco (oppure anche prima, se così desidera il giocatore) in alternativa al proprio turno standard, egli deve/può iniziare la "sequenza B": questo è il momento in cui lancia i dadi in numero e colore pari al numero di propri robot nei vari compartimenti della plancia, eventualmente bloccandone uno in modo che gli altri non possano usarlo. In questa fase avanza anche la Black Angel: si porta l'ultimo modulo dell'iperspazio davanti e la nave avanza di un passo: in questo modo il pianeta Spes, che all'inizio della partita era collocato sul modulo più lontano, si avvicina. Tutte le carte missione presenti sul modulo traslato "cadono" dall'iperspazio e si attivano i loro effetti, gratificando i proprietari ed eventualmente i giocatori con proprie navette ancorate a quelle carte, con punti vittoria o risorse.

Prima dell'azione principale, ogni giocatore può sacrificare una delle proprie carte in mano per attivare tutte le tessere del colore corrispondente della riga o della colonna della propria plancetta. I bonus ottenibili sono vari. I due più interessanti sono però quelli che consentono di rimpinguare la propria riserva di robot in plancia (che infatti diminuiscono, dovendo andare in giro a piazzare carte missione o in quanto merce di scambio su varie carte) o aumentare i dadi a disposizione, e quelli che consentono di effettuare movimenti aggiuntivi con le proprie navi nell'iperspazio.

Si prosegue così, con un occhio a chi farà

scattare la prossima sequenza B e ai dadi altrui e un occhio alla propria fragile linea strategica. Durante la settima sequenza B si piazza l'esagonone del pianeta Spes al centro del primo modulo e appena la nave ci arriva scatta la fine della partita. Potrebbe anche darsi il caso che il mazzetto delle carte Ravager finisca prima: in tal caso la nave è distrutta. In termini di gioco, l'unica differenza è che in questo finale tutti gli "avanzi" (navette, robot, cubetti e risorse) non concorrono a fare punti in ragione di 2:1, ma tutto il resto viene conteggiato normalmente.

Black Angel è senza dubbio un titolo solido. A tratti un po' involuto (ho sorvolato sulla dinamica delle tessere tecnologia e sulla procedura con cui si aumenta il massimo dei punti guadagnabili dalle tessere bonus di fine partita), ma tutto sommato piacevole. I punti di forza sono senz'altro l'idea della programmabilità delle carte missione che o danno punti quando escono

dall'iperspazio oppure devono venire utilizzate durante la partita e dunque necessitano di un piazzamento "lontano" dall'orlo dell'iperspazio e l'idea dei bonus delle tessere attivabili prima dell'azione principale. Il resto delle azioni sono un contorno necessario ma piuttosto insipido (prendo cubi o carte rosse).

D'altro canto il gioco è stretto e potrebbe ingenerare qualche senso di frustrazione quando non ci sono più dadi del colore che ti serve e sei certo che iniziando la sequenza B quelli che tirerai verranno fagocitati dagli altri. Non si tirano infatti carrette di dadi: all'inizio del gioco se ne hanno tre a disposizione (i valori vanno da zero a tre), nel seguito piazzando altri robot nei compartimenti appropriati se ne può aumentare il numero, ma senza esagerazioni. L'interazione fra giocatori risiede nell'uso del dado altrui e nell'uso promiscuo delle carte missione.

I due finali alternativi potevano a mio giudizio seguire due esiti di valutazione più eterogenei, anche se il peso degli "avanzi" non è trascurabile.

Il tema è forse più incisivo che in Troyes, complice l'artwork appariscente e moderno di Ian O'Toole (il magenta dell'iperspazio o lo si ama o lo si odia).

Tema a parte, valutato stand-alone, Black Angel convince senza entusiasmare grazie a una buona rielaborazione di meccaniche consolidate con qualche tollerabile gravame.

Troyes, a mio modesto giudizio, resta superiore per eleganza e compattezza.





Black Rose Wars

Quale mago fra tutti quelli appartenenti all'Ordine della Rosa Nera riuscirà a diventare Maestro Supremo?



di Marco Montanaro
Ludus Magnus Studio, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

Nato da una fortunata campagna di finanziamento dal basso organizzata su *Kickstarter*, *Black Rose Wars* è un gioco di Marco Montanaro, pubblicato dalla *Ludus Magnus Studio*, che verte su uno scontro di maghi (quattro nel gioco base, fino a sei con l'espansione) per stabilire il successore della Rosa Nera, il misterioso ordine della magia in una cupo scenario che ci porta nell'Italia rinascimentale. Il gioco si basa su una sorta di *deck building*: i maghi hanno a disposizione sei differenti scuole di magia, divise in carte di sei differenti mazzi, più un settimo mazzo che rappresenta le *Magie Perdute della Rosa Nera*, incantesimi più forti che possono essere presi con un'azione speciale e usati una sola volta nel corso della partita. Ogni mago parte con carte di una scuola specifica e può, nel corso della partita, attingere anche alle altre, tenendo conto che ogni scuola ha maggiori affinità ad abbinarsi con alcune delle altre.

Il gioco inizia preparando il terreno di scontro, composto dalle tessere esagonali

delle differenti stanze; ogni stanza permette una specifica azione. Ad ogni turno i maghi pescano due carte dal loro mazzo di pesca e quattro carte a scelta dalle sei differenti scuole; di queste quattro devono tenerne due. Devono poi pianificare le loro azioni disponendo le quattro carte nella loro plancia azioni. La pianificazione deve tener conto di due cose: a parte una carta che va posizionata nella slot "quick" e può essere eseguita in qualsiasi momento, le altre devono essere eseguite in sequenza. Per questo è importante farsi un'idea della possibile evoluzione del turno, prevedendo anche le reazioni degli avversari. Infine, ogni carta ha due effetti possibili e in fase di pianificazione si sceglie quale verrà utilizzato, senza possibilità di cambiarlo. Si passa poi alla risoluzione delle azioni, dove i maghi si alternano nel giocare una o due azioni, che comprendono sia l'attivazione delle magie preparate che altre azioni fisiche – per quest'ultime, che consistono nel muoversi, attaccare corpo a corpo gli avversari ed,





eventualmente, attivare la stanza di arrivo, dispongono di due gettoni a turno.

Ovviamente il gioco si basa sulla forte differenziazione delle scuole e degli effetti delle magie: si va dai classici danni inflitti, alle protezioni, alle evocazioni (che permettono di mettere in gioco degli emissari che eseguono in una fase a parte dopo l'esecuzione delle azioni). Si realizza presto che infliggere danni agli altri maghi è solo uno dei tanti modi che il gioco offre per realizzare punti, e non è neanche tanto punitivo per chi li subisce, dato che, esauriti i punti vita, il mago sconfitto semplicemente riparte dalla sua stanza. In alternativa i maghi possono concentrarsi a risolvere missioni (carte assegnate ai giocatori), distruggere le stanze (che comporta anche inibirne l'utilizzo), o dedicarsi a compiti specifici previsti da alcune scuole di magia. I punti vittoria vengono in parte realizzati nel corso della partita, altri vengono conteggiati alla fine. Per esempio ogni volta che un mago viene sconfitto si assegnano punti vittoria in base alla maggioranza di danni inflitti e si assegna un trofeo a chi ha inferto il colpo mortale. A fine partita si valutano i trofei con un nuovo conteggio di maggioranza. L'avanzare del contatore dei punti fa attivare tre fasi diverse del gioco, che comportano una progressiva crescita della Rosa Nera (missioni più potenti, eventi più incisivi).



Quello che un po' mi è mancato, e che in certi aspetti mi aspettavo in un gioco del genere, è il senso di crescita del personaggio. Il sistema di deck building proposto è molto annacquato in quanto le differenti magie non hanno una gerarchia, ma sono tutte a pari livello; inoltre il mazzo viene rimescolato poche volte, per cui non sembra molto utile lavorare sulla sua costruzione: sembrerebbe preferibile ottimizzare gli effetti del turno in base alle carte che si pescano. Probabilmente l'autore ha voluto realizzare un gioco più immediato e meno da pensatori, ma a quel punto

poteva avere senso eliminare del tutto la parte di gestione del mazzo riducendo tutto ad effetti istantanei. Il gioco, comunque, fa il suo lavoro, divertendo se non si è maniaci del controllo, di fatto impossibile per l'imprevedibilità degli eventi e della programmazione simultanea.

Un ultimo commento per i materiali: avendo origine da un progetto di crowdfunding sono sontuosi, ma anche eccessivamente ingombranti, specie le miniature delle evocazioni, e non sempre ottimali per ergonomia.

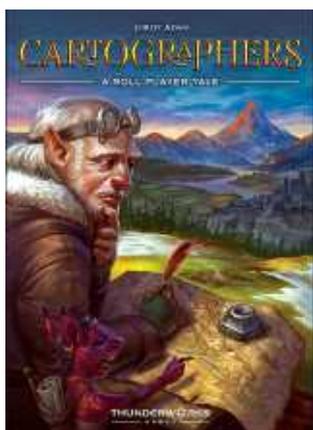




di Lucio "Iago" Pierobon

Cartographers: A Roll Player Tale

Al servizio di Sua Maestà, per mappare il regno a colpi di polimini...



di Jordy Adan

Thunderworks Games, Gen-X Games, Mandoos Games, Pegasus Spiele, Raven Distribution, 2019
N. Giocatori: 1-100
Durata: 30-45 minuti

Dopo il **roll & write** arriva il **“draw & write”**, o **“flip & write”**, se preferite: invece che tirare dadi e piazzarli su una griglia a vostro piacimento, questa volta dovrete girare carte e disegnare le forme indicate a vostro piacimento. Dovrete suddividere la vostra mappa in appezzamenti diversi per forma e terreno in modo da soddisfare gli editti della regina in ciascuna delle quattro stagioni del gioco. Ad ostacolarvi ci potranno essere degli attacchi nemici che vi costringeranno a cambiare i vostri piani e adattarvi alle nuove condizioni.

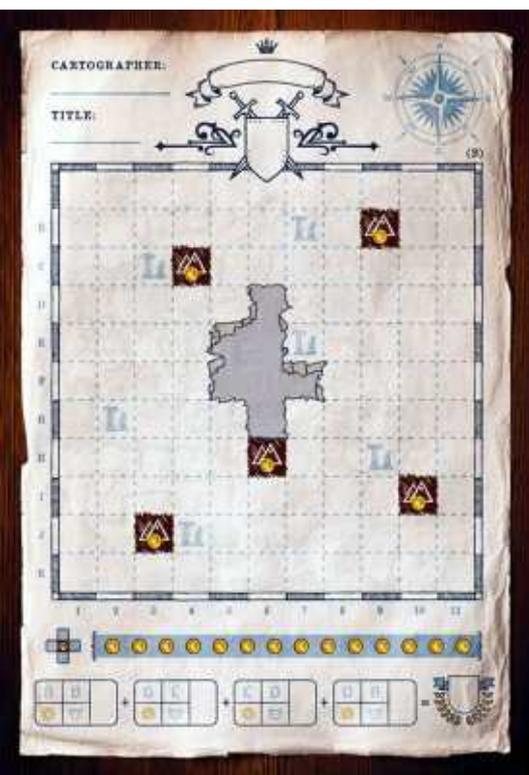
Il gioco dura quattro stagioni, durante le quali verranno valutati quattro editti (A-D), ciascuno in due stagioni differenti (A-B, poi B-C, C-D e D-A); ogni stagione dura un numero variabile di carte in base al valore di tempo richiesto per mappare ciascuna carta e al tempo a disposizione per la stagione (quando la somma dei valori di tempo delle carte raggiunge o supera la durata della stagione questa finisce e si procede al conteggio dei

punti); a fine partita il giocatore con più punti vittoria (quindi chi meglio avrà seguito gli editti della regina) sarà il vincitore.

La mappa da riempire è un griglia quadrata di undici caselle di lato, con una serie di Montagne e Rovine prestampate (nella versione avanzata c'è anche un'area proibita al centro alla mappa), le Montagne non sono utilizzabili ma danno una moneta d'oro se vengono circondate da terreni mappati (sui quattro lati, non in diagonale) mentre le Rovine sono punti di passaggio obbligatori per alcune carte.

Le carte normalmente propongono una o due forme (polimini di dimensione compresa fra due e cinque) e uno o due tipi di terreno (acqua, foresta, villaggio e coltivazioni); se il terreno è multiplo la forma è unica, se il terreno è unico la forma è multipla e la più piccola delle forme offre una moneta d'oro; in aggiunta c'è una carta “jolly” che permette di disegnare un singolo quadrato in un terreno a





propria scelta; infine ci sono due carte Rovina che richiedono semplicemente che la successiva carta terreno venga disegnata comprendendo una casella Rovina al suo interno; nel caso non fosse possibile disegnare la forma richiesta, dovrà essere

disegnato un singolo quadrato del terreno richiesto.

Oltre alle carte positive ci sono anche delle carte negative (gli attacchi nemici) che costringono i giocatori a passare la propria mappa a uno degli avversari perché questo vi disegni sopra una forma specifica, cercando, ovviamente, di recare il massimo danno ai piani dell'avversario; gli attacchi vengono rimossi ogni volta che sono rivelati ma ad ogni stagione ne viene aggiunto uno per cui potrebbe anche accadere che si verifichino più attacchi nella stessa stagione.

Le carte editto sono di quattro tipi e premiano in maniera differente la disposizione delle foreste, dei villaggi, la posizione reciproca di acqua e coltivazioni e la forma generale delle aree mappate; ad ogni stagione, come detto, due di questi editto (noti a inizio partita) daranno punti vittoria, così come ogni moneta d'oro (occhio, una moneta d'oro ottenuta nella prima stagione ne fornirà quattro durante l'intera partita).

Regolamento semplice e assolutamente lineare, gioco che scala senza nessuna difficoltà (e con limitate perdite di tempo) fino all'infinito (in realtà il limite dato dalla scatola di 100 giocatori è legato al numero di mappe disponibili al suo interno), modalità solitaria ormai imprescindibile, soprattutto per questo genere di giochi; attinenza con **Roll Player** (il gioco di gestione dadi sulla creazione dei personaggi di GDR di cui questo dovrebbe essere uno spin off) pressoché nulla, se non per la promo card del gioco originale; materiali senza infamia e senza lode, matite tipo **IKEA™**, carta riciclata e carte leggere.

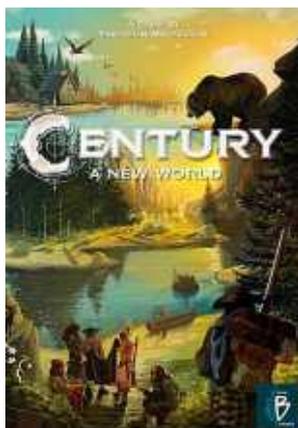
Si tratta, in definitiva, di una piacevole variante del roll & write, che offre qualche spunto aggiuntivo in termini di interazione con gli avversari, aspetto normalmente assente nei giochi del genere; è vario, per le differenti combinazioni di editto che si possono verificare e per l'incertezza data dal numero limitato di carte che verranno rivelate in ogni stagione; è veloce ma non velocissimo, cosa che, alla lunga, potrebbe essere un deterrente.





Century: Il Nuovo Mondo

Il viaggio nel tempo attraverso le varie forme di commercio si conclude nel "Nuovo Mondo". Sarete in grado di sfruttare i vostri coloni nel modo più proficuo?



di Emerson Matsuuchi
Plan B Games, Asmodee Italia,
Mandoo Games, Pegasus Spiele,
2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Con il terzo capitolo si conclude la saga di *Century*, serie di giochi incentrati sulla produzione e trasformazione di risorse, con successiva conversione in punti vittoria: se il primo capitolo (*La Via delle Spezie*, 2017 - [ILSA#45](#)) ruotava attorno a meccaniche di scelta carte da un espositore mobile e gestione della mano, il secondo (*Meraviglie Orientali*, 2018 - [ILSA#52](#)) era basato sul movimento su griglia e il prelievo e trasporto di beni. Questa terza istanza, invece, sfrutta una variante dell'ormai classico piazzamento lavoratori.

In linea con le altre scatole della serie i materiali: quattro ciotoline di plastica, oltre cento cubetti risorsa, quarantotto piccolissimi segnalini colono (i lavoratori!) nei colori dei giocatori, un mazzo di carte, qualche tessera, le plance personali e sei plance componibili, realizzate in cartoncino sottile. Funzionali le impostazioni iconografiche e artistiche, che si mantengono naturalmente coerenti con i due predecessori.

Una partita dura un numero intero di round, in cui i giocatori si alternano in brevi turni in cui possono eseguire una di due possibili azioni: usare uno dei luoghi del tabellone oppure riposare. Nel secondo caso ritirano tutti i propri lavoratori dalla





plancia, concludendo così il loro turno. Nel primo, selezionano uno spazio azione del tabellone (libero, oppure occupato dai lavoratori di **un altro** giocatore) e lo attivano, piazzandovi un numero di lavoratori pari a quello indicato sulla casella (se questa è vuota) oppure pari al numero di pedine ivi presenti più una (restituendo i coloni presenti al loro proprietario: li potrà riutilizzare durante i suoi prossimi turni). A seconda della casella utilizzata, il giocatore attivo produrrà o trasformerà risorse (da stoccare nel proprio magazzino, di capienza limitata) oppure le spenderà per acquistare carte punteggio e gettoni bonus (di questi ultimi se ne possono acquisire al più tre in tutta la partita). Le carte punteggio hanno una triplice funzione: varranno punti vittoria alla fine del gioco, hanno dei simboli che attiveranno alcune delle tessere bonus (garantendo ulteriore gettito di punti a fine partita) e forniscono un bonus specifico (che può variare dallo sconto per l'utilizzo di alcune azioni all'acquisizione di nuovi lavoratori, passando per l'opportunità di sbloccare nuovi e più efficienti spazi azione sulla plancia, che saranno comunque disponibili per tutti).

La partita termina alla fine del round in cui un giocatore ha acquisito la sua ottava carta punteggio. Il vincitore viene determinato sommando i punti forniti dalle



carte, dalle tessere bonus e dalle risorse avanzate.

La terza iterazione di Century riserva poche sorprese: il cuore centrale del gioco è rimasto invariato (ottimizzare il ciclo di produzione e trasformazione delle risorse) mentre cambia il modo di attivare le azioni chiave. Il sistema di piazzamento lavoratori (che ricorda un po' *Coal Baron* -[ILSA#26](#)- e un po' *Lancaster* -[ILSA#13](#)) offre piacevoli dilemmi, imponendo spesso se scegliere una mossa subottimale o favorire un avversario. A livello di complessità si piazza in una posizione intermedia fra *La Via delle Spezie* e *Meraviglie Orientali*, risultando comunque il titolo dei tre in cui l'interazione fra giocatori è

più marcata. Niente di straordinariamente nuovo, offre comunque un ottimo rapporto fra durata, divertimento e densità di scelte significative.

Vale la pena ricordare che i titoli della serie possono essere uniti liberamente (a coppie o tutti e tre insieme!) per ottenerne versioni differenti che combinano le loro caratteristiche; nella scatola di Century: Il Nuovo Mondo sono presenti ben quattro regolamenti, che considerano tutte le possibili combinazioni tranne quella già presentata in Century: Meraviglie Orientali. Ovviamente questa anteprima non è la sede adatta a discuterle: ne parleremo in un futuro articolo appositamente dedicato.

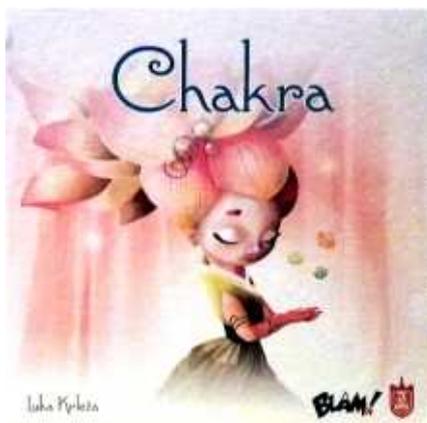




di Mauro "MDM" Di Marco

Chakra

Siete pronti ad immergervi nelle filosofie orientali e affrontare la sfida di riequilibrare i vostri Chakra?



di Luka Krleza
BLAM!, 3 EMME Games, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Alcune filosofie orientali identificano con il termine *Chakra* ciascuno dei centri di energia presenti nel corpo umano, che presiedono alle funzioni emotive, psichiche e organiche di ciascuno di noi. Scopo del gioco sarà proprio riordinare il maggior numero dei propri Chakra, acquisendo e armonizzando in modo ottimale l'energia vitale.

Ben fatti i materiali: quattro plance personali, che ospitano i sette Chakra (distribuiti su una colonna, ognuno identificato dal proprio colore) e uno spazio di selezione delle azioni, una plancia comune, che funge anche da espositore per le energie, segnalini in vari colori, quasi cento gemme energia (di plastica in otto colori differenti), un sacchetto di stoffa.

Una partita dura un numero intero di round, e si conclude quando almeno un giocatore ha armonizzato almeno cinque dei suoi Chakra. Durante il proprio turno il giocatore attivo sceglie ed esegue una di tre possibili mosse:

- **raccogliere energia:** sceglie una delle tre colonne dell'espositore, e prende fino a tre gemme da quella colonna, purché siano tutte di colore differente; se sulla colonna è presente energia negativa (gemme nere), deve prenderla. Poi colloca tali energie o negli spazi in alto sulla sua scheda (le bolle di Bhagya), oppure direttamente in uno dei Chakra, bloccando uno dei suoi gettoni Ispirazione;





- *far fluire l'energia*: piazza uno dei suoi gettoni ispirazione su uno spazio non ancora utilizzato della sua plancia ed esegue per intero la corrispondente azione di manipolazione delle gemme. Se riesce a mettere le tre gemme del colore corretto nel corrispondente Chakra lo armonizza, eventualmente sbloccando il gettone ispirazione presente e rendendolo "trasparente" ai fini del gioco (non verrà contato in tutte le azioni di movimento);

- *meditare*: recupera tutti i propri gettoni ispirazioni dagli spazi azione (non quelli bloccati nei Chakra) e guarda il valore (casualmente determinato all'inizio del gioco attraverso un'attribuzione di gettoni punteggio nascosti) di uno dei colori di Chakra.

Quando la partita termina (alla fine del round in cui almeno un giocatore ha riequilibrato cinque suoi Chakra) si calcolano i punti: sono quelli dei Chakra completati, quelli delle energie negative che sono state allontanate dai Chakra e un bonus per quanti Chakra contigui (a partire dal lato opposto delle bolle di Bhagya) sono stati equilibrati.

A parte l'originale e insolito tema (accompagnato da una congruente



impostazione grafica ad opera di Clair Conan), Chakra è a tutti gli effetti un gioco astratto che mescola le meccaniche di set collection e trasporto (*pick up & delivery*), e che si risolve nelle capacità di identificare quelle mosse o scelte di temporizzazione che permettono di concludere prima o con più punti degli avversari. A questo si aggiunge una parte di gestione del rischio data dalla progressiva e non uniforme conoscenza dei valori di ciascun Chakra (che variano da uno a quattro punti, secondo una distribuzione uniforme, di cui vengono

utilizzati sette degli otto valori). Dato che i tempi di attesa crescono linearmente con il numero di giocatori (e che l'interazione è ridotta al minimo - si realizza nella sola selezione dell'energia, che è già vincolata dalle regole stesse del gioco), probabilmente dà il meglio di sé con un numero ridotto di giocatori: una sorta di puzzle da risolvere nel modo più efficiente. Un titolo riempitivo da intavolare ogni tanto, decisamente più adatto ad un pubblico familiare/occasionale che a giocatori assidui.





Cities: Skyline – The Board Game

Dallo schermo al tavolo da gioco: costruire insieme la città perfetta.



di Rustan Håkansson
KOSMOS, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 70 minuti

Per me questo è stato l'anno dei giochi su licenza (vedi *Munchkin Harry Potter* e *Minecraft*) e quindi nulla mi avrebbe potuto impedire di acquistare la versione da tavolo del noto gioco della *Paradox Interactive*, ovvero quanto di più simile esista oggi al buon vecchio *Sim City* della *Electronic Arts* sul mercato dei videogiochi.

Nella versione cartacea diventa un gioco cooperativo fino a quattro giocatori con mappa variabile (sia per dimensione che per orografia) e vari moduli da poter aggiungere o togliere a piacimento per rendere il gioco più interessante e difficile; l'autore del gioco è uno dei creatori di *Nations* (ILSA#25).

Il gioco dura un numero indeterminato di turni divisi in tanti periodi quante sono i moduli di mappa che si useranno; ad inizio partita ci si trova davanti una serie di

territori disabitati con un prezzo variabile (tra uno e cinque crediti), si hanno a disposizione dodici crediti e un certo numero di carte progetto da sviluppare; una volta pagato il costo del terreno del primo lotto, questo viene girato e risulta diviso in distretti da alcune strade principali; in aggiunta avremo una plancia comune su cui sono evidenziati i livelli dei servizi (energia, acqua e raccolta rifiuti), tasse, e appetibilità della città oltre alle richieste lavorative e all'incidenza di inquinamento, traffico e criminalità.

Nel proprio turno ogni giocatore deve svolgere una fra tre possibili azioni: costruire un progetto tra quelli che ha in mano (aggiustando gli indicatori cittadini secondo le istruzioni del progetto e piazzando un polimino del colore e tipo corrispondente sulla mappa), cambiare una delle carte in





mano con una pescata dai mazzi disponibili (pagando due crediti, un enormità) o decidere la fine di un periodo se le condizioni richieste sono soddisfatte (pagando il costo del successivo lotto di terreno e attivando le rendite ottenute fino a quel momento). Scopo del gioco è quello di riuscire a completare tutti i periodi ottenendo la più alta appetibilità possibile e senza andare in bancarotta.

I progetti sono divisi in quattro tipologie, residenziali, commerciali, industriali e servizi; i servizi, normalmente costano crediti e aumentano le capacità della città o riducono l'incidenza di traffico, inquinamento o criminalità; le aree residenziali, commerciali e industriali peggiorano gli indicatori della città ma, se determinate condizioni sono soddisfatte (vicinanza a servizi specifici o a aree di un particolare tipo) migliorano l'appetibilità e/o la resa economica della città.

Mantenere tutti i livelli di servizio in buone condizioni è importante perché influenzeranno i risultati della città alla fine di ogni periodo; energia acqua e rifiuti, se sotto il livello richiesto, ridurranno l'appetibilità della città (ovvero i Punti Vittoria); la richiesta di lavoro, se sbilanciata (sia in positivo che in negativo) ridurrà la rendita economica; criminalità, traffico e inquinamento sopra un certo livello impediranno di sviluppare qualunque progetto che ne peggiorerebbe ulteriormente lo stato.



I progetti sono divisi in tre mazzi con costi e benefici crescenti ma disponibili per la pesca sin dal primo turno (solo le carte iniziali sono pescate dal mazzo più "debole"), così come il momento in cui passare da un periodo a quello successivo è a totale discrezione dei giocatori a patto che sia soddisfatta la condizione generale di un progetto sviluppato per distretto (due per poter finire la partita); questo concede assoluta libertà di scelta su quando e come procedere allo sviluppo.

Alla struttura base del gioco si aggiungono una serie di moduli che possono essere aggiunti in parte o in toto per rendere la partita più varia e stimolante;

approccio interessante che permette di modulare il livello di difficoltà al gruppo dei partecipanti; Regolamento piuttosto semplice e chiaro, materiali di buona qualità ma non eccelsi (qualche difficoltà nella defustellatura), solo cartone e carta, legno assente.

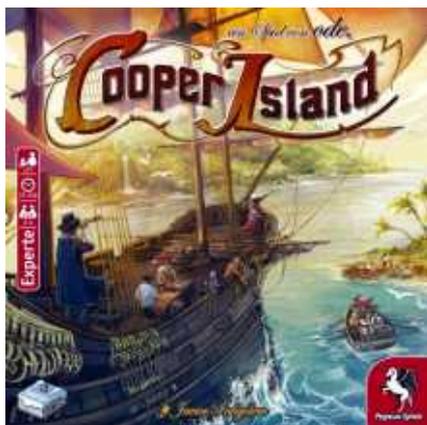
Il gioco non sembra difficilissimo in sé, anche se la prima partita è stata un fallimento, quello che sembra veramente complicato è riuscire a raggiungere livelli di qualità della vita accettabili (leggi migliori delle favelas di Rio de Janeiro); questo permette anche a giocatori inesperti e poco avvezzi alle sfide di partecipare senza eccessive sofferenze.





Cooper Island

L'ostacolo più grande è un magazzino troppo piccolo.



di Andreas "ode." Odendahl
Frosted Games, Arrakis Games,
Capstone Games, Pegasus Spiele,
2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

È di Andreas "ode." Odendahl (*La Granja*, 2014 - [ILSA#30](#); *Solaris Mission*, 2016) la firma sulla scatola di uno dei giochi più attesi all'ultima edizione della *SPIEL* di Essen, Cooper Island, curato da un capace gruppo di editori tra i quali Pegasus Spiele e Capstone Games. Le ventotto pagine di manuale e la ricca dotazione di materiale fanno subito capire che il gioco non è destinato a giocatori occasionali, ma è stato pensato per dare soddisfazione ai giocatori più esigenti. La prima caratteristica saliente è infatti un gradino di accesso piuttosto impegnativo, superato il quale il gioco scorre in modo logico, facilitato da una iconografia sufficientemente chiara.

I giocatori vestono i panni di esploratori che, dotati ciascuno di due imbarcazioni e di una squadra di lavoratori, sono impegnati

nell'esplorazione di un'isola costituita da una parte centrale, organizzata in otto settori corrispondenti alle altrettante azioni disponibili, e da una quantità di propaggini pari al numero di giocatori. Qui i giocatori concentreranno gli sforzi di sviluppo per ottenere punti e risorse, necessarie per pagare i costi delle azioni.

La connessione tra le dinamiche di gioco e l'ambientazione è molto debole, l'esplorazione in particolare è del tutto priva di mordente. Un limite perdonabile in un gioco di questo tipo. Ognuno dei cinque turni è organizzato in tre sole fasi: una fase di rendita, una fase di azioni e una fase di riassetto. Fin dal primo turno la rendita è costituita da due azioni base che consentono di posare, nella propria area di gioco, due tessere a doppio esagono. Una è speciale e





Fraktal75

Cooper Island è un complesso puzzle semi-solitario (le interazioni sono limitate a qualche attrito in fase di worker placement e agli obiettivi di fine gioco). Pur essendo un po' troppo incline alla paralisi da analisi, è relativamente breve, fresco e non dispersivo: complessivamente un gioco ben riuscito ma da centellinare.

per metà finisce sul percorso segnapunti che si snoda lungo la costa dell'intera isola. Questo tipo di tessera offre un beneficio immediato che può essere ottenuto nuovamente ogni volta che un segnalino segnapunti la attraversa. La seconda tessera deve essere posata completamente all'interno della propria mappa e identifica due dei quattro possibili tipi di terreno che producono le cinque risorse in gioco. Queste tessere possono essere posate in modo da sovrapporsi, a patto di rispettare alcuni requisiti di concordanza con ciò che viene coperto. Contestualmente al piazzamento della tessera un cubetto di colore neutro viene collocato per indicare la disponibilità di risorse in tipologia e quantità che dipendono dal tipo di terreno indicato sulla

tessera e dalla quota a cui è stata posata. L'esplorazione può quindi progredire in due direzioni, lo sviluppo orizzontale permette di aumentare l'estensione della superficie esplorata raggiungendo spazi utili per il punteggio, quello verticale aumenta la quantità di risorse disponibili in ragione della quota raggiunta.

Nella fase delle azioni le scelte possibili sono numerose e vengono selezionate sfruttando due lavoratori base, che possono nel corso della partita aumentare fino a quattro, due dei quali possono diventare specializzati, ovvero in grado di ottenere, contestualmente all'azione, anche un bonus. Alle azioni per ottenere e piazzare altre tessere si affiancano la possibilità di costruire edifici o statue per ottenere benefici e punti, oppure imbarcazioni per migliorare la propria rendita.

I dilemmi decisivi ruotano attorno a due aspetti, uno è legato al tempismo con cui sfruttare un corollario di azioni cruciali chiamate *anytime action*, che possono essere utilizzate liberamente durante il turno. L'altro è strettamente connesso alla capacità produttiva e alla modesta capacità

di stoccaggio dei magazzini. Se le anytime actions compensano in larga parte il limite della pesca casuale delle tessere e offrono opportunità di conversione delle risorse, i limiti del magazzino vincolano in modo drammatico la libertà di azione in virtù del fatto che nessuna delle anytime action può interrompere una fase di pagamento. Una regola facilmente dimenticabile che obbliga però a una attenta se non estrema pianificazione del contenuto del proprio magazzino.

La grande quantità di azioni disponibili e la quantità modesta di punti che in genere vengono realizzati, insieme alle numerose opportunità offerte dal gioco da sfruttare in pochissimi turni ne fanno un vero e proprio puzzle da decifrare.

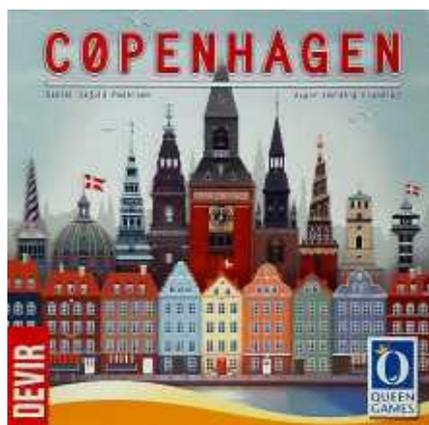
Cooper Island non è privo di difetti, è spigoloso, scomodo, cervelotico. Tuttavia riesce a mettere alla prova in modo nuovo e soddisfacente chi ama giochi in cui spremersi le meningi, tanto da lasciare la voglia di rigiocarlo per tentare nuovi approcci e nuove strategie. Questo è il suo miglior pregio.





Copenhagen

Il difficile compromesso fra velocità e precisione nella copertura.



di Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

Queen Games, Devir, Lautapelit.fi, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 20-40 minuti

Fatto costruire dal re Cristiano V di Danimarca fra il 1670 e 1673, il *Nyhaven* (letteralmente *Porto Nuovo*), è il porto storico della città di Copenhagen. Il suo lato settentrionale è fiancheggiato da case a schiera dipinte a colori vivaci, costruite con mattoni e legno. Una di esse ospitò lo scrittore e poeta Hans Christian Andersen dal 1845 al 1864.

In Copenhagen i giocatori si sfidano nel ricostruire nuove facciate (che non stonino con la pittoresca vista del porto) per alcuni degli edifici.

Come è consuetudine per i titoli della Queen Games, i materiali sono ben fatti, resistenti ed ergonomici. La scatola contiene una plancia segnapunti, una plancia che funge da espositore, le plance dei giocatori (una griglia che rappresenta la facciata del palazzo da ristrutturare), un mazzo di carte edificio (di cinque colori diversi), alcune tessere abilità e molte tessere colorate: polimini composti da due, tre, quattro o cinque elementi, coperti da un numero di finestre pari alla loro dimensione meno uno (ad esempio, un tetramino ha tre finestre).

Scopo del gioco è di essere i primi ad arrivare a dodici punti o, nel caso in cui si inneschi la condizione di fine gioco, avere più punti degli avversari. Durante il proprio turno





il giocatore attivo esegue una delle due seguenti azioni:

- **pesca due carte contigue** (eventualmente scartando le carte in eccesso alla settimana), poi ripristina l'espositore;
- **piazza una tessera colorata** sulla propria plancia. Le tessere devono essere piazzate rispettando poche regole intuitive: la tessera deve stare dentro la griglia rappresentata sulla plancia, non si può sovrapporre ad altre tessere, e deve essere in contatto con la base della plancia o "appoggiata" sopra un'altra tessera. Per poter prendere la tessera il giocatore deve scartare dalla propria mano tante carte (tutte del colore del pezzo che intende piazzare) quanti sono i quadrati elementari che la compongono; se la piazza ortogonalmente adiacente ad una tessera dello stesso colore, allora tale costo è ridotto di una carta.

Per ottenere punti, i giocatori devono completare righe o colonne, possibilmente composte da sole finestre; le prime valgono un punto (due se la condizione sulle finestre è soddisfatta), e seconde due punti (quattro).

A rendere il gioco più interessante sono disponibili delle azioni speciali, attivabili coprendo particolari caselle della propria plancia o completando determinate righe. Tutte le volte che si attivano è possibile scegliere fra tre opzioni:

- prendere e piazzare una tessera composta da un solo quadrato occupato da una finestra;
- prendere una tessera abilità, da utilizzare nel

proprio turno, e che piega a proprio favore una delle regole del gioco: ad esempio consentendo di prendere una carta in più, di non prendere le carte adiacenti o di avere un (ulteriore) sconto di una carta nel piazzamento di una tessera;

- riattivare tutte le proprie tessere abilità che sono state usate fino a quel momento.

Nella scatola è inclusa anche un'espansione, che introduce tessere multicolore, che devono essere pagate con le carte corrispondenti, e per cui conseguentemente è mediamente più facile ottenere degli sconti.

La fine del gioco avviene immediatamente quando un giocatore raggiunge i dodici punti, o quando viene rivelata la carta fine gioco, piazzata nella parte finale del mazzo.

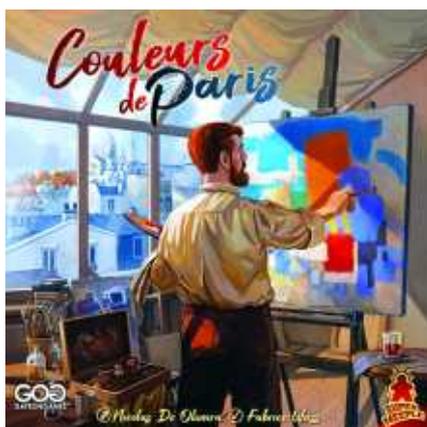
Nel mare sconfinato dei giochi geometrici che utilizzano i polimini, Copenhagen si contraddistingue per l'obiettivo che pone ai giocatori: arrivare per primi ad un punteggio obiettivo, invece che rendere il più efficiente possibile la copertura della propria area di gioco. Le meccaniche utilizzate sono classiche e ben riconoscibili (il sistema di scelta carte e il loro utilizzo per acquisire le tessere ricorda da vicino *Ticket to Ride* di Alan R. Moon, 2004 - [ILSA#4](#)), identificandolo come un ottimo titolo introduttivo. L'opportunità di rendere efficienti i pagamenti, le scelte su quali bonus procurarsi e la loro relativa temporizzazione possono renderlo un filler piacevole anche per i giocatori assidui. L'interazione è indiretta e tenue, ma l'obiettivo di arrivare per primi ad un traguardo obbliga a tenere sotto controllo l'operato degli avversari. Non mi stupirei se finisse fra i cinque finalisti dell'edizione 2020 del Gioco dell'Anno.





Couleurs de Paris

L'arte di dipingere quadri con i cubetti.



di Nicolas De Oliveira
Super Meeple, GateOnGames,
Keep Exploring Games, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

Il giovane editore parigino *Super Meeple*, che nel 2014 aveva iniziato la sua attività proponendo nuove edizioni di grandi classici del gioco da tavolo, riviste nell'estetica e nella qualità dei materiali, ha più recentemente intrapreso anche la strada dello sviluppo di idee originali. Nasce così *Couleurs de Paris* di Nicolas De Oliveira, disponibile in lingua italiana in virtù di un accordo tra l'editore d'oltralpe e *GateOnGames*.

Couleurs de Paris è un gioco sulla pittura. Il celebre atelier di pittura *Bateau-Lavoir*, che fu luogo d'incontro di artisti e letterati oltre che studio di grandi pittori del Novecento, organizza un concorso di pittura per stabilire chi abbia sufficientemente talento da poter raccogliere l'eredità di grandi maestri che in passato avevano dipinto proprio in quello studio.

I giocatori si cimentano nell'impresa con tre assistenti a loro disposizione, che a turno piazzano negli appositi spazi di una plancia di forma circolare composta da una parte fissa esterna e una mobile centrale. L'area centrale contiene le azioni possibili mentre quella esterna contiene gli spazi riservati agli assistenti. Tra un round e l'altro la parte interna ruota modificando la quantità di spazi disponibili per gli assistenti in corrispondenza di ciascuna azione. Alla fase di piazzamento segue quella di risoluzione poi il tabellone ruota e tutti gli assistenti vengono raccolti tranne uno, che resta a prenotare un'azione per il round successivo. La sequenza viene reiterata fino al raggiungimento delle condizioni di fine partita.

Grazie alle azioni si possono recuperare pigmenti in tre colori base, in forma di





Purtroppo Couleurs de Paris non è esente da difetti. Il più preoccupante è una inadeguata contropartita quando si decide di concentrare il proprio impegno su dipinti più complessi che sì, permettono di guadagnare qualche punto in più, ma non in quantità adeguata a compensare la quantità di azioni necessarie per combinare i colori base per ottenere quelli necessari per dipingere il quadro. Focalizzarsi su dipinti che richiedono soltanto colori base è estremamente più vantaggioso e questo vantaggio è esacerbato dal fatto che il completamento di due dipinti determina la fine della partita. Chiudere rapidamente una partita è ovviamente un vantaggio rispetto ai giocatori che hanno scelto altre vie per realizzare punti, altrettanto remunerative ma non ugualmente veloci.

cubetti, o combinarli tra loro per formare tre ulteriori pigmenti composti. La potenza di queste azioni dipende dalla progressione su tracciati presenti sulla plancia del giocatore che possono essere migliorati con una specifica azione. Dipingere è un'altra azione possibile e la quantità di cubetti che si possono impiegare durante un'unica azione è anch'essa stabilita dalla progressione su un tracciato. Naturalmente prima di cominciare a dipingere è necessario ottenere un quadro, anche questa è un'azione che permette di ottenere una carta, scelta tra tre disponibili, che riporta una griglia sulla quale andranno giocati i cubetti dei pigmenti, in modo che i colori corrispondano. Quando la carta è completata fornisce punti. Altri punti e altri assistenti, fino a un totale di sei, si ottengono progredendo nei tracciati che determinano il potere delle azioni. Altri punti ancora sono garantiti dalla trasformazione di tre pigmenti composti il cui risultato è il pigmento nero non utilizzabile per dipingere ma utile solo ai fini del punteggio.

Uno dei dilemmi più gustosi che il gioco offre riguarda il valore percepito delle azioni di miglioramento ossia stabilire se sia più conveniente fare più azioni di potenza minore oppure concentrarsi sulla progressione dei tracciati per poter successivamente eseguire meno azioni ma

di maggiore effetto. Tutto questo nella cornice di un regolamento semplice che miscela meccaniche correlate con l'ambientazione in modo logico, tanto da rendere la sequenza portante intuitiva, se non ovvia: ottenere colori, mischiarli, usarli per dipingere.

Queste caratteristiche, unite alla durata contenuta sia della partita che della preparazione, ne fanno un gioco ideale per giocatori occasionali.

Una volta intuito questo sbilanciamento, la partita si trasforma in una gara di opportunità ogni qual volta un dipinto del tipo più semplice è mostrato tra quelli disponibili.

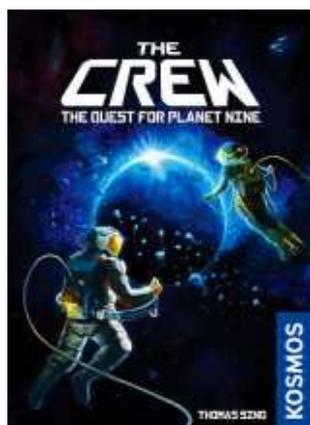
Un problema che non viene completamente risolto nemmeno utilizzando il regolamento avanzato che introduce due moduli aggiuntivi utilizzabili alternativamente o insieme.





The Crew: The Quest for Planet Nine

E se il futuro fosse la briscola?



di Thomas Sing
KOSMOS, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20 minuti

Fare uno spoglio manuale e redigere una classifica, poi stamparla e appenderla a una bacheca. Anacronistico? Sì, eppure all'interno della *SPIEL* di Essen, c'è chi, fedele alle tradizioni, continua a stilare una classifica finale di gradimento in questo modo. Sono i redattori del *magazine* tedesco *Fairplay*. In cima alla lista di quest'anno c'è un gioco della *KOSMOS* creato da Thomas Sing dal titolo *Die Crew: Reist gemeinsam zum 9. Planeten* che tradotto alla lettera è "*L'equipaggio: la ricerca del nono pianeta*".

Die Crew è contenuto in una scatola piuttosto piccola e il contenuto è essenziale: due mazzi di carte, uno di formato standard e uno di carte più piccole, e qualche segnalino.

Per poter apprezzare *Die Crew* è necessario un iniziale atto di fede per superare il pregiudizio che in genere si manifesta dopo la spiegazione sommaria del gioco. *Die Crew* è una *Briscola* cooperativa. Non a squadre sia chiaro, completamente cooperativa. In *Die Crew* o tutti vincono superando una delle missioni che porteranno l'equipaggio alla scoperta del nono pianeta o la missione semplicemente fallisce e deve essere ritentata.

Il regolamento è oltremodo semplice. I giocatori hanno a disposizione un mazzo di quaranta carte che viene mescolato e





distribuito completamente tra i giocatori. Il mazzo è costituito da quattro semi di nove carte (numerate da 1 a 9) e da ulteriori quattro carte di un quinto seme speciale, il Razzo, anche queste numerate (da 1 a 4). L'*latout*, o se preferite "la briscola", non viene pescata ma è sempre il seme Razzo e il giocatore che si ritrova in mano la carta più alta di questo seme è il capitano della missione. Il gioco prevede che si superino missioni con cinquanta livelli di difficoltà e il punteggio totale è la somma dei tentativi falliti. Naturalmente fare cinquanta missioni in un'unica seduta di gioco non è verosimile, per questo nella scatola è stato inserito anche un diario di bordo in cui possono essere annotati i progressi, strutturato in modo da poter annotare le partite di sei equipaggi differenti.

MDM

The Crew è il classico uovo di Colombo, un'idea così elementare ma al contempo così geniale che pare impossibile che nessuno ci abbia pensato prima. Semplice e avvincente (vi terrà inchiodati al tavolo al motto di "proviamone ancora un'altra!") riesce dove molti hanno fallito: l'eliminazione del problema del giocatore alfa (quello che prende le decisioni per tutti e offusca il piacere del gioco cooperativo). Preparatevi piuttosto a subire l'effetto deleterio del giocatore omega (quello che è sempre distratto dal suo cellulare): vi rovinerà innumerevoli partite! Una vera piccola perla ludica che, soprattutto se siete appassionati di giochi di carte o di giochi cooperativi, non potete non avere nella vostra ludoteca!

Il cuore del gioco è tutto nei requisiti da soddisfare per considerare la missione superata con successo. Questi requisiti riguardano le modalità di presa e fanno frequente uso del mazzo di carte più piccole, che riproduce l'assortimento del mazzo grande fatta eccezione per le carte Razzo. Queste carte vengono mescolate e distribuite ai giocatori in quantità e modalità definite dal livello della missione e costituiscono l'obiettivo dei giocatori. La missione è superata se ogni giocatore vince una presa che contiene la carta obiettivo che gli era stata assegnata. Naturalmente discutere al tavolo non è vietato, anzi, la discussione sulla strategia da utilizzare è una delle dinamiche che rende il gioco più piacevole, a patto di non rivelare in nessun caso il contenuto della propria mano di carte. C'è una sola possibilità di fornire indizi agli altri giocatori e consiste nel calare una carta e, con un apposito segnalino, indicare se quella carta è la più bassa in mano di quel seme, la più alta oppure l'unica. Ogni altra informazione deve essere dedotta via via che si giocano le carte.

Con il progredire delle missioni, la complessità aumenta, non solo perché aumentano le carte obiettivo in gioco ma anche perché i vincoli di presa diventano sempre più restrittivi, introducendo per esempio l'obbligo di rispettare un ordine di presa. Altre missioni non usano le carte obiettivo ma vincoli diversi, come quello di completare una mano facendo in modo che uno dei partecipanti non vinca nemmeno una presa.

Nella sua semplicità il gioco è estremamente coinvolgente e nella

progettazione nessun dettaglio è stato tralasciato, compresi i simboli che identificano i semi su ogni carta, utili per i giocatori che hanno problemi nel riconoscere distintamente i colori.

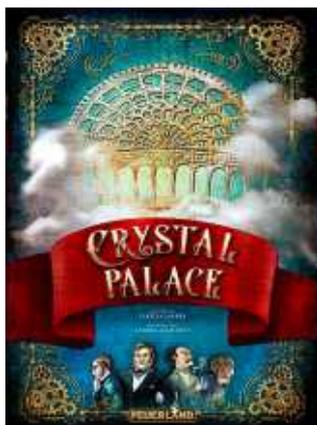
Il gioco crea dipendenza, una volta cominciato è difficile smettere e ogni missione superata alimenta la voglia di giocare subito la successiva per mettersi alla prova. La sensazione è di essere sfidati dal gioco e raccogliere quella sfida è avvincente tanto quanto è entusiasmante superarla e passare al livello successivo. Tensione sempre alta, tempi morti nulli, aspetto cooperativo perfettamente riuscito perché ogni giocatore è sempre coinvolto attivamente. Una sorpresa inaspettata. Promosso a pieni voti.





Crystal Palace

Un salto indietro nel tempo per (ri)organizzare la prima Esposizione Universale.



di Carsten Lauber
Feuerland Spiele, Capstone
Games, Maldito Games, White
Goblin Games, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 90-150 minuti

Curiosità fra il tamtam pre-Essen. Si tratta di un gioco di *dice management* decisamente atipico (tanto da non esserlo, di fatto), ambientato a Londra in occasione dell'Esposizione Mondiale del 1851. I giocatori interpretano nazioni che, nel corso di cinque turni, competeranno per avere al proprio soldo personaggi celebri (da Faraday a Holmes, passando per la regina Vittoria e Verdi), in grado di escogitare prototipi strani ed innovativi da esibire alla mostra. Atmosfera cupa e sfarzosa allo stesso tempo. Sono già lì, il tema mi prende e la bella grafica coinvolge.

All'inizio di ogni turno, segretamente, sei tu a decidere che valore dare ai tuoi quattro dadi (ecco dunque perché atipico). Oplà, si scoprono e ognuno paga la somma delle facce dei propri dadi, erodendo la propria dotazione iniziale.

Iniziando da chi ha pagato di più, a turno, ognuno piazza un dado in uno dei vari luoghi (plancette modulari che mi ricordano senza particolari ragioni *Yokohama* di Hisashi Hayashi - [ILSA#43](#)), prestando attenzione a eventuali vincoli sul valore del dado.

Se lo si piazza fra le prime posizioni disponibili si ha diritto ad un'azione al mercato nero, dove sostanzialmente ci si





prenota per una rendita aggiuntiva a fine turno.

Una volta piazzati tutti i dadi si processano tutte le plancette, dalla prima all'ottava: chi ha messo il dado di maggior valore sceglie una delle azioni disponibili, poi il secondo e così via fino a che ci sono azioni disponibili, ignorando gli eventuali dadi in eccesso.

Le varie plancette offrono la possibilità di eseguire le seguenti azioni:

1. (*Ufficio Brevetti*) si acquistano progetti che diventeranno prototipi in una fase successiva, da esibire alla mostra;
2. si acquistano token al *British Museum* dagli effetti svariati;
3. si acquistano azioni alla *Banca di Londra* per migliorare la rendita in sterline a fine turno;
4. (*Westminster*) si ottengono sconti per il mantenimento dei propri personaggi;
5. (*Reform Club*) si assumono detti personaggi (guadagnando parecchi punti vittoria);
6. (*London Times*) si avanza sulla track della pubblicità consolidando rendite in punti e bonus vari;
7. si va al *Porto di Londra* dove si possono sacrificare permanentemente dadi per punti

vittoria o prendere ingranaggi o un dado aggiuntivo;

8. si visita la *Waterloo Station* dove si ottengono lampadine (la terza valuta del gioco, assieme alle sterline e agli ingranaggi).

Va detto che le carte personaggio (ed i prototipi) possono avere sinergie con particolari prototipi (o personaggi, rispettivamente), amplificando i punti vittoria guadagnati nel caso si riesca a fare coppia.



Ultimata questa fase, si decide se promuovere i progetti a disposizione in prototipi: dopo aver pagato, il giocatore deve decidere se reclamare per sé o rifilare in toto ad un avversario il bonus, comprensivo di eventuali costi, elargito dalla carta. In un gioco così stretto sulla liquidità una mossa di questo tipo potrebbe avere gravi esiti per il malcapitato prescelto (ci sono infatti i debiti).

Terminata questa fase, si paga il mantenimento dei vari personaggi acquistati in precedenza, al netto degli sconti ed infine si prende la rendita: si guadagnano tante sterline quanto il valore registrato sulla apposita scala e si retrocede di tre passi, poi si prendono tutte le rendite di cui eventualmente si ha diritto grazie a token guadagnati o alla posizione sul mercato nero.

L'idea fondante del gioco è interessante e il gioco è scorrevole. La riuscita al tavolo ha però qualche punto angoloso: la non controllabilità delle accoppiate personaggio-prototipo (non escono tutte le carte) e l'aleatorietà dei token alcuni semplicemente migliori di altri (nel 2019 queste sono ingenuità imperdonabili). L'interazione distruttiva dei bonus dei prototipi mi lascia perplesso. Ho bisogno di rigiocarci per averne un'idea compiuta, ma comincio a pensare che la via dell'inferno sia davvero lastricata di buone intenzioni.



Dawn of Mankind

Riviviamo l'alba del genere umano spostando i lavoratori e guardandoli invecchiare.



di Marco Pranzo
Tasty Minstrel Games, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45-60 minuti

Come spiriti guida di clan di popolazioni primitive nomadiche, i giocatori ne guidano i singoli elementi, dalla nascita alla vecchiaia, stabilendo il loro impiego durante l'intera esistenza: caccia, pesca, studio, arte, baratto, artigianato. Tutti i membri del clan iniziano con le stesse capacità ma, dedicandosi ad alcune attività, determinano quali saranno i loro possibili ulteriori impieghi nell'età matura e nella vecchiaia. Il giocatore che riuscirà a sfruttare al meglio le potenzialità acquisite dai singoli si troverà a guidare la popolazione vincente.

La scatola del gioco è estremamente compatta, e contiene a malapena il materiale: una piccola plancia, su cui sono rappresentati diciannove spazi azione, suddivisi in quattro gruppi (gioventù, post adolescenza, età adulta, vecchiaia) e collegati da una serie di percorsi orientati (formando di fatto un diagramma di flusso); cinque plance dei giocatori, utilizzate per tenere traccia delle quattro risorse del gioco, segnalini sagomati in legno (i membri del clan e gli indicatori delle risorse), svariate carte (arte, progresso, preparazione).

Il gioco si sviluppa in turni veloci, in cui il giocatore attivo sceglie ed esegue una delle due possibili azioni:

- **avanzare** con un proprio segnalino clan,





prendendolo da un'area attiva e, seguendo uno dei percorsi segnati sulla plancia, collocarlo su uno spazio azione dell'età successiva che non sia già occupato da una propria pedina (eventualmente spostando il segnalino avversario che lo occupa nell'area attiva seguente). Quindi, se soddisfa i requisiti, deve eseguire l'azione associata a tale spazio;

- **riposare**, ovvero spostare tutti i propri segnalini dagli spazi azione che occupano alle area attive seguenti ad essi associati, convertendo opzionalmente parte del cibo in punti vittoria, o spendendo il proprio cibo e tre punti vittoria per far nascere un nuovo membro, recuperando infine i segnalini clan che hanno superato anche la fase vecchiaia.

Le azioni associate ad ogni spazio sono quelle classiche di un gioco gestionale di produzione, trasformazione e conversione in punti vittoria delle risorse, a cui si affiancano spazi per la nascita di nuovi membri e per l'acquisizione delle carte progresso che alterano a proprio vantaggio le regole del gioco. Lungo i percorsi che i segnali utilizzano per spostarsi da un'area attiva al successivo spazio azione possono

essere presenti altre occasioni per far nascere nuovi membri o convertire risorse in punti vittoria, producendo opere d'arte primitiva.

La partita si conclude alla fine del turno del giocatore che per primo raggiunge i sessanta punti (ottenuti pubblicamente durante la partita, ma poi tenuti nascosti agli avversari). Si procede quindi ad una valutazione finale delle risorse avanzate, delle conoscenze ottenute e dei membri del proprio clan presenti sul tabellone per determinare il vincitore.

Gioco di stampo europeo che condivide un blando tema di civilizzazione con molti titoli editi quest'anno, Dawn of Mankind appartiene a tutti gli effetti a quella categoria di giochi di produzione e conversione risorse spesso indicati con nomignoli quali "conversione di cubi" o "fogli di calcolo". La compattezza della scatola riduce la grafica alla sola iconografia; questo aspetto, insieme con l'elaborata rete di collegamenti presente sulla plancia (che è coerente col tema e presenta una piacevole innovazione), enfatizzano ulteriormente la

sensazione di avere a che fare con un gioco quasi astratto, fortemente algoritmico. I materiali sono robusti e di buona fattura; discutibile il regolamento composto da un unico foglio ripiegato in nove. La variabilità delle azioni associate ad alcuni spazi della plancia garantisce sufficiente varietà fra una partita e l'altra.

Le decisioni da prendere sono interessanti e abbondanti nella pur breve durata della partita, obbligando a mediare fra strategia e tattica (alla fine la struttura è quella di una corsa) e a valutare possibili temporizzazioni non convenzionali per sfruttare la possibilità di non dover impiegare turni a riposare grazie alle "spinte" fornite dagli avversari. A tale proposito, il sistema funziona egregiamente in quattro o cinque giocatori, mentre è meno fluido con un numero inferiore di giocatori, dove il rischio di bloccarsi e dover ricorrere all'inefficiente azione di riposo si concretizza più spesso.

Piccolo, trasportabile ed interessante, anche se non particolarmente tematico.



Disney Villainous

La rivincita dei cattivi.



di Prospero Hall
Ravensburger Spieleverlag GmbH,
Wonder Forge, 2019
N. Giocatori: 2-6
Durata: 40-120 minuti

Siete nostalgici dei film d'animazione prodotti da Walt Disney tra la fine degli anni trenta e l'inizio degli anni novanta, ma siete un po' stanchi del mieloso buonismo che li pervade? Impersonate i cattivi di quelle intramontabili storie e date loro l'opportunità di una rivincita giocando una partita a Disney Villainous, novità di Ravensburger creata dallo studio di progettazione di giochi da tavolo Forrest-Pruzan Creative, il cui team di sviluppo si cela dietro lo pseudonimo Prospero Hall.

Il gioco è dello scorso anno, ma è stato lanciato in Italia agli inizi di ottobre e in occasione della manifestazione Lucchese è stato uno dei protagonisti degli spazi Ravensburger.

Disney Villainous è un gioco fortemente asimmetrico. Nella scatola ci sono sei famosi cattivi della Disney, ognuno con una pedina, una plancia personale e due mazzi di carte, il mazzo "Cattivo" e il mazzo "Fato". Ogni giocatore ha un proprio obiettivo da raggiungere, dettagliatamente descritto su un pieghevole insieme alle regole speciali che riguardano il cattivo scelto per la partita. Raggiungere il proprio obiettivo prima che gli avversari facciano altrettanto è lo scopo ultimo della partita, ossia la condizione di vittoria.

La plancia personale di ogni cattivo è organizzata in quattro spazi, ognuno dei quali riporta i simboli delle azioni possibili. Il turno consiste nel muovere la propria pedina su uno dei quattro spazi ed eseguire, nell'ordine





scelto, tutte le azioni disponibili sullo spazio che in genere permettono di giocare carte Cattivo sulla propria plancia o carte Fato degli avversari sulla loro plancia.

Le condizioni di vittoria sono intimamente legate alla storia dei protagonisti. Il *Principe Giovanni*, famoso cattivo di *Robin Hood* (1973) per vincere deve solo accumulare gettoni potere. Ovviamente gli antagonisti pescati dal suo mazzo Fato riducono i guadagni o addirittura sottraggono parte delle ricchezze, almeno fino a quando non vengono affrontati e sconfitti. La tirannica *Regina di Cuori* di *Alice nel Paese delle Meraviglie* (1953) è invece impegnata in una famosa (per chi è appassionato di questi film) quanto bizzarra partita a croquet. Il suo scopo è giocare guardie nei suoi spazi, trasformarle in archetti e infine effettuare un tiro giocando l'apposita carta evento. Ancora, *Capitan Uncino* deve trovare *Peter Pan* nel mazzo Fato e sconfiggerlo, *Malefica* deve riuscire a giocare in ogni spazio della sua plancia una maledizione e così via.

Il gioco funziona e appare adeguatamente bilanciato nonostante la forte componente di asimmetria dei cattivi. La fortuna nella pesca delle carte, soprattutto per quei Cattivi il cui obiettivo è fortemente legato alla pesca dal mazzo è in

genere ben attenuato dall'azione frenante delle carte giocate per contrastare. Dopo qualche partita però alcuni limiti emergono. Certi cattivi sono più facili da usare di altri e una scarsa familiarità con il gioco può generare un senso di impotenza di fronte ad avversari che con più immediatezza galoppino in direzione del loro obiettivo. Situazione che in genere è la scintilla che innesca una dinamica poco piacevole, quella

ciò di attaccare i giocatori più lanciati caricandoli di carte Fato, unica dinamica del gioco che prevede un'interazione diretta con gli altri giocatori.

Resta una sfida piacevole in un gioco realizzato con estrema cura dei dettagli che traspare anche dalle scelte grafiche e dei materiali, chiaramente ammiccanti a un pubblico maturo e consapevole.

Una volta esaurita la curiosità di provare a vincere con ogni personaggio contenuto nella scatola ed esplorate le caratteristiche e le potenzialità di ogni cattivo, il gioco rischia di essere un po' ripetitivo perché le condizioni di vittoria sono prestabilite, immutabili e piuttosto rigide nella loro realizzazione. Quale migliore occasione per progettare espansioni? All'estero ne sono già uscite due, ciascuna con tre nuovi cattivi da provare. Le espansioni contengono tutto quanto serve per giocare quindi possono essere acquistate e provate anche senza il gioco base.

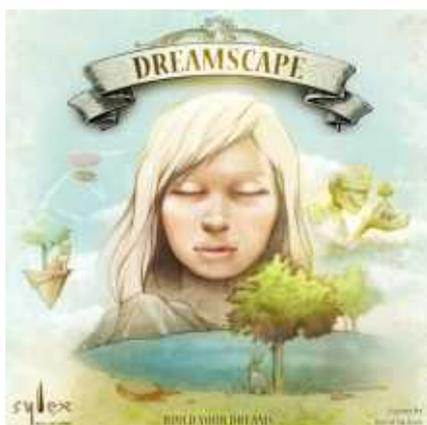
Il regolamento, ben scritto, prevede che tutti e sei i personaggi contenuti nella scatola possano giocare contemporaneamente. La lunghezza di una partita in questo caso diventa eccessiva per un gioco di questo spessore.





Dreamscape

Svegliarsi dal sogno potrebbe non essere la giusta via d'uscita.



di David Ausloos

Sylex, 2019

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-90 minuti

In questo gioco ci troviamo a vagare dormendo in terre misteriose ed assurde, collezionando effimeri frammenti onirici per ricreare i nostri personali sogni più belli, cercando di ridurre al minimo l'impatto degli incubi.

Il tema mi avvince. Vediamo il gioco.

In Dreamscape giochiamo sei turni. Durante ogni turno ciascun giocatore ha quattro punti azione a disposizione, che può spendere per muovere il proprio *sognatore* in una delle sei zone della plancia, raccogliere strada facendo frammenti di sogni (dischetti di vari colori, fra cui gli incubi che possono allignare tra una zona e l'altra) e/o svolgere una volta per turno una delle azioni della zona in cui ci si trova.

La fase di movimento in plancia prevede qualche *twist* interessante: certi movimenti non costano punti azione se abbiamo già l'ultimo dischetto della stanza nella quale intendiamo muoverci e il numero di carte obiettivo che peschiamo per rimpiazzare il sogno, se realizzato, dipende dalla zona in cui ci si trova al momento (che a sua volta determina in maniera inversa l'ordine del prossimo turno di gioco).

Durante la fase "creazione" i giocatori poi usano i frammenti raccolti per completare i propri sogni, ovvero collocandoli sulla propria plancetta cercando di riprodurre in forma, numero e colori lo schema riportato su una delle





carte “sogno” in dotazione (o pescata in una delle zone della plancia).

Le azioni che si possono esercitare sulla plancia sono: pescare nuove carte “sogno” obiettivo, scegliendo fra tre mazzi con diversi livelli di difficoltà, pescare o ridistribuire dischetti, muovere dischetti sulla propria plancetta.

Durante il proprio turno ci sono anche delle azioni istantanee che, al costo di frammenti sogno, consentono di interagire con la propria plancetta ridisponendo i frammenti in modo da adeguarsi ai nuovi schemi e per massimizzare il numero di punti vittoria che si fanno, muovendovi in vari modi una seconda pedina sognatore.

Alla fine del sesto turno la sveglia ci richiama alla realtà: chi avrà ricostruito il maggior numero di sogni e soddisfatto il maggior numero di obiettivi estratti all’inizio del gioco e noti a tutti, avrà vinto.

In estrema sintesi si tratta di prendere dischetti colorati e cercare di ottimizzarne il posizionamento in maniera dinamica al fine di replicare schemi e muoverci sopra una pedina per guadagnare punti extra, con un occhio agli obiettivi di fine gioco (maggior numero di dischetti grigi, minor numero di spazi vuoti lasciati, ecc.).



Che dire? Si tratta del mio primo gioco ottenuto finanziando una campagna su Kickstarter, che dopo due anni di gestazione mi piomba in casa da un passato lontano, ci sono affezionato. Semplicità delle regole, splendida tematizzazione e tempi contenuti sono i suoi innegabili punti di forza. Meccanicamente il gioco ha una certa interazione indiretta (potendo anticipare una presa in plancia di un certo disco prima di altri), qualche guizzo del caso e forse, tra *gamer* esperti, risulta un po’ prono alla paralisi da analisi. In definitiva *Nihil sub sole (in somno?) novi*, ma un buon

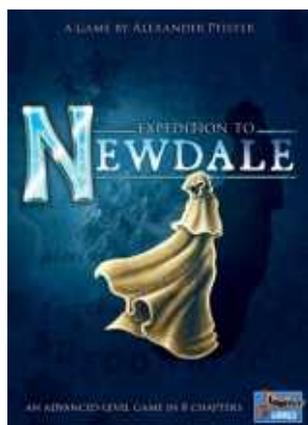
gioco di stampo europeo, di peso medio/leggero, gradevole e adatto anche a famiglie.





Expedition to Newdale

Ritorno al regno di Longsdale, questa volta su una plancia vera e propria, anzi sei.



di Alexander Pfister
Lookout Games, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

Tra le nuove uscite create da Alexander Pfister e presentate a questo SPIEL di Essen, questo Expedition to Newdale è passato decisamente in sordina, oscurato dal ben più atteso [Maracaibo](#).

Il gioco trae spunto da *Oh My Goods!*, gioco di carte dello stesso autore (2015, [ILSA#39](#)). Seppure sia basato su questo titolo, Expedition to Newdale condivide con il predecessore solo alcune analogie riguardanti l'ambientazione, le illustrazioni e alcune meccaniche.

Expedition to Newdale è un gioco da tavolo a tutti gli effetti, con ben sei plance di gioco, utilizzate per ricostruire una spedizione con finalità di esplorazione del regno di Longsdale. Si tratta a tutti gli effetti di un espediente: la spedizione, che si suddivide in otto capitoli (con due varianti e quindi in totale dieci scenari diversi) è in realtà un pretesto per introdurre gradualmente nuove meccaniche, rendendo così il gioco sempre più articolato (e anche più complesso).

La storia di Expedition to Newdale inizia circa cinque anni dopo gli eventi di Oh my Goods! Ogni capitolo del gioco dura circa 90 minuti, il che porta a circa 12 ore di gioco per ripercorrere l'intera campagna.





All'inizio della partita ogni giocatore ha una sua plancia personale, una miniera di carbone come edificio di partenza e una mano di cinque carte. Ogni round è diviso in cinque fasi che vengono giocate in ordine. Nella *prima fase*, viene rivelato un nuovo evento, che di solito altera leggermente il corso del gioco in questo round (ad esempio, introducendo nuovi edifici). Inoltre, la carta evento mostra un numero fisso di lavoratori disponibili. Nella *seconda fase* i giocatori piazzano i propri marker azione. Questi ultimi sono numerati da 1 a 4, (ma si inizia solo con i primi due), e tale numero avrà rilevanza nelle fasi successive, obbligando i giocatori a pianificare in anticipo. Nella *terza fase* vengono estratti da un sacchetto dei lavoratori che si aggiungono agli altri presenti nella carta evento. Questo sarà il pool completo della forza lavoro disponibile nella fase di produzione. Nella *quarta fase* si risolvono le azioni scelte in precedenza, seguendo il valore numerico dei segnalini precedentemente piazzati. Nella *quinta fase* tutti i giocatori possono usare un'azione di costruzione gratuita o pescare nuove carte dal mazzo. L'ultima fase viene utilizzata per risolvere tutti gli edifici speciali che non necessitano di lavoratori; per esempio una produzione automatica di carbone o un edificio che offre la conversione di un certo bene in punti vittoria. Successivamente inizia il round successivo, per un totale di sette round. Alla fine della partita il

giocatore con più punti sarà proclamato vincitore.

Le carte sono un elemento centrale del gioco: ciascuna di esse può essere giocata in vari modi:

- per **costruire l'edificio rappresentato**, pagando il corrispettivo costo con le merci presenti nei propri edifici;
- per **far produrre i propri edifici** al posto dei lavoratori mancanti;
- come **merce** per far produrre i propri edifici attivando una catena di produzione.

Ogni capitolo della spedizione prevede un obiettivo comune che indica le produzioni sulle quali i giocatori devono focalizzare i loro sforzi (ad esempio nel primo capitolo mais, pane e carne possono essere trasformati in punti vittoria) e una carta obiettivo personale.

Nei capitoli successivi vengono introdotte nuove meccaniche e nuovi tipi di carte (ad esempio le carte personaggio, a partire dal secondo capitolo, o i marinai e i capitani, a partire dal settimo) per rendere il gioco sempre più complesso e asimmetrico.

Ho trovato il gioco estremamente gradevole: a dirla tutta non avevo grandi aspettative (anche le mie attenzioni erano rivolte a Maracaibo), invece ho scoperto un bel gioco che mi ricorda nella parte di

trasformazione delle merci un capolavoro come **Le Havre (ILSA#26)**, ma che si discosta e lo rende distinto dal titolo di Rosenberg. La durata di 90 minuti a capitolo rende ideale per una serata non troppo impegnativa e le novità presenti nei successivi capitoli lo rendono ideale per proseguire la spedizione nelle serate successive.

Al termine di un capitolo non è necessario segnare nulla o tenere delle carte in disparte: basta ricordarsi chi ha vinto l'ultima partita.

Un giocatore esperto può affrontare il primo capitolo in poco tempo, le difficoltà e la profondità del gioco aumentano con la prosecuzione della spedizione.

I materiali sono ben fatti e le plance sono di solido cartoncino come è lo standard dei giochi della Lookout Games, mentre le illustrazioni di Klemens Franz e del suo Atelier 198 sono una certezza.

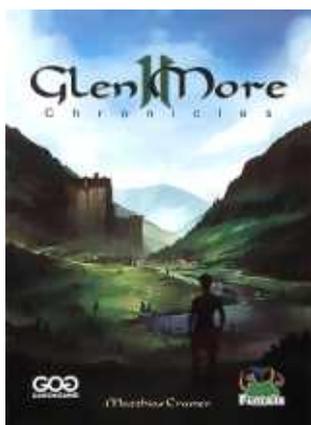
Il punto debole è rappresentato dal tempo necessario per preparare i vari mazzi che variano per ogni capitolo, prezzo che si deve pagare per non dover tener traccia di nulla.

Un gioco caldamente consigliato per chi ama i giochi di stampo europeo e ha nostalgia dei vecchi capolavori di Rosenberg.



Glen More II: Chronicles

Una nuova, grande incarnazione per un classico gioco di selezione e piazzamento tessere.



di Matthias Cramer
GateOnGames, Funtails, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

Glen More (ILSA#11), pubblicato nel 2010 da *Alea* nella linea intermedia (di cui fanno parte titoli come *Las Vegas* - ILSA#17, *Louis XIV* - ILSA#17, *Witch's Brew* o *La Isla* - ILSA#31) è stato il gioco di debutto di Matthias Cramer (*Rococo* - ILSA#32, *Lancaster* - ILSA#13, *Kraftwagen* - ILSA#40, *Helvetia* - ILSA#14). Nonostante il buon successo di pubblico (è ancora piazzato, dopo 9 anni, nella "Top 300" della classifica di BoardGameGeek) il gioco non è mai stato localizzato in italiano né ristampato: sembra che dal 2014 l'*Alea* abbia abbandonato questa taglia di scatole.

Glen More II: Chronicles, pubblicato grazie ad una campagna di finanziamento dal basso organizzata su *Kickstarter* (ottenendo un finanziamento di 193850 euro, pari al 554% della cifra necessaria), offre la possibilità di godere delle meccaniche del gioco originale in una nuova incarnazione, organizzata come un sistema di gioco modulare, che prevede otto "Cronache" (nove per i volenterosi finanziatori della campagna): mini espansioni da aggiungere liberamente (una o più alla volta), fornendo quindi la possibilità, con la sola versione "commerciale", di giocare ben 256 differenti variazioni.

I materiali sono degni di una produzione realizzata usando una piattaforma di finanziamento: plance robuste e spesse, tessere





e gettoni realizzate con spesse fustelle, segnalini di legno sagomato, carte a finitura telata; ogni cronaca ha la sua scatola a forma di libro, e la confezione contiene un inserto per organizzare in modo sufficientemente ordinato il materiale; forse un po' cupa e non ottimamente leggibile l'impostazione grafica.

Unica nota negativa: i gettoni circolari nei colori dei giocatori, ricavati nella fustelle, ma di dimensioni così piccole da danneggiarsi (separandosi) mentre si tenta di defustellarli. Strano che, in una produzione che ha un costo all'acquirente di 75 euro, non sia stato possibile sostituirli con altrettanti piccoli dischi di legno, uniformandoli al resto del materiale.

Durante una partita a Glen More II i giocatori, partendo da una tessera iniziale, espandono il loro territorio (aggiungendo luoghi con varie funzioni: produzione, lavorazione o conversione risorse in punti vittoria; crescita della propria popolazione; sono anche inclusi alcuni siti famosi che forniscono abilità speciali) e stringono legami con vari clan per ottenere specifici vantaggi.

Tutto il gioco gravita attorno a due plance: un espositore per le tessere (che implementa la meccanica centrale del gioco) e la mappa delle relazioni fra i Clan (una delle novità sostanziali di questa rielaborazione).

L'espositore contiene un tracciato circolare che ospita le tessere e un segnalino per ciascuno dei giocatori: non esiste un ordine di turno, ma chi si trova più arretrato sul percorso diviene il giocatore attivo e fa avanzare in senso orario la propria pedina, fino a raggiungere la tessera che desidera utilizzare. Se è una tessera territorio, una volta pagatone il costo, questo viene piazzata nella propria area di gioco, rispettando vincoli di prossimità

(con le altre tessere e con i membri del proprio clan). Una volta piazzata, la tessera permette di attivare, nell'ordine preferito, sé stessa e le otto confinanti, producendo nuove risorse, trasformandole in whisky o punti vittoria, e consentendo lo spostamento dei membri del proprio clan. Per aumentare la flessibilità delle scelte, è disponibile un mercato di capacità limitata, con cui i giocatori possono interagire (comprando o vendendo, se c'è disponibilità o richiesta della risorsa in oggetto). Se invece la tessera rappresenta un personaggio, il giocatore potrà selezionare uno dei clan sulla corrispondente plancia e usufruirne dell'abilità speciale, pagando un costo in monete che dipende dalla distanza fra il clan selezionato e quello a lui più vicino con cui un qualsiasi giocatore abbia già stretto un patto; la maggior parte dei clan garantiscono la loro abilità ad un solo giocatore.

Oltre ai punti vittoria guadagnati attraverso le attivazioni, sono previsti quattro round di valutazione. Nei primi tre i punti vengono attribuiti solo in base numero di barili di whisky posseduti, i personaggi assoldati, i propri membri presenti nel castello del clan e il controllo di luoghi famosi; il punteggio è attribuito in modo differenziale, ovvero calcolando le differenze fra il giocatore che ha

meno unità e tutti gli altri. Nel quarto ed ultimo round di valutazione i giocatori ottengono anche un punto vittoria per ogni moneta inutilizzata, ma ne perdono tre per ogni tessera territorio che possiedono in più rispetto al giocatore che ne ha il numero minore.

Non si può negare: il raffinato equilibrio fra il *draft* di tessere, il piazzamento e l'attivazione vincolata delle stesse e il sistema della *time track* che caratterizzavano il gioco originale è invecchiato egregiamente ed è, a dieci anni di distanza, ancora eccellente. Tanto da rendere *Chronicles* uno dei giochi più piacevoli usciti quest'anno. Le modifiche effettuate hanno aumentato la vastità dell'albero delle decisioni, offrendo nuovi dilemmi niente affatto banali: il prezzo da pagare è un deciso allungamento dei tempi di gioco: se *Glen More* era un "superfiller", della durata raramente superiore ad un'ora, la nuova versione può tranquillamente superare le due ore, e andare anche oltre se si gioca una partita aggiungendo più cronache; a tale proposito è impossibile, in questa sede, valutare il loro impatto sul gioco base. Ne ripareremo in futuro, in un apposito articolo.

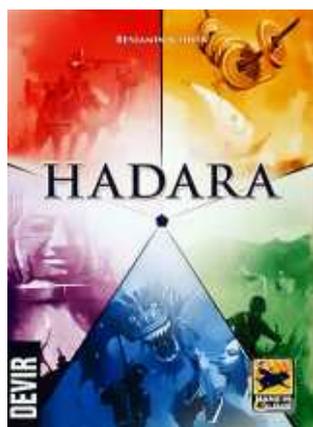
Un piccolo rammarico: non è possibile giocare il più compatto e agile gioco originale con il contenuto di questa enorme scatola!





Hadara

Come trasformare un piccolo insediamento in una grandiosa cultura dominante in meno di un'ora!



di Benjamin Schwer
Hans im Glück, Devir, Z-Man
Games, 2019

N. Giocatori: 2-5

Durata: 45-60 minuti

In Hadara i giocatori sono chiamati a sviluppare una nuova civiltà, facendola progredire in tutti i campi del sapere umano, portandola così alla supremazia culturale e militare. A tale fine, assoldano mercanti, soldati, studiosi e artigiani per farne crescere forza, fama e prestigio.

I materiali rispettano tutti gli standard dei giochi all'europea: una robusta plancia componibile, plance personali per permettere ai giocatori di tenere traccia dello sviluppo della civiltà (secondo gli indicatori di incasso, forza militare, cultura e produzione di cibo), segnalini in legno sagomato, robuste fustelle e oltre centocinquanta carte telate di piccolo formato (suddivise in cinque diverse tipologie), che costituiscono il cuore del gioco. Chiara l'iconografia, piacevoli le illustrazioni di Dominik Mayer.

Una partita si sviluppa su tre ere (che prevedono l'allestimento della plancia con cinque mazzetti di carte) ciascuna organizzata in due fasi (A e B), strutturalmente analoghe. Nella prima i giocatori accedono a dieci carte, pescate due alla volta da ciascuno dei cinque mazzi diversi. Di ogni coppia, i giocatori ne scelgono una da mettere nella pila degli scarti del corrispondente colore, mentre possono vendere (incassando una quota fissa dipendente dall'era) o acquistare l'altra





(pagandola la cifra indicata su di essa, scontata di uno per ciascuna carta di quel colore che hanno già nella propria area di gioco). Le carte permettono di avanzare in uno o più tracciati, e valgono punti vittoria alla fine del gioco se ancora presenti nel proprio regno.

Successivamente i giocatori ottengono le rendite in denaro come indicato dalla propria traccia di incasso, possono prendere una colonia se hanno sufficiente forza militare (possono razziarla, per ottenere denaro e punti vittoria alla fine del gioco, oppure annetterla, pagando denaro per avanzare su uno o più tracciati e ottenere possibilmente più punti a fine gioco - ma tutte queste informazioni non sono disponibili prima di aver preso la

decisione). Quindi, se posseggono sufficiente cultura, posso scolpire una statua, ottenendo punti vittoria e avanzare su una delle tracce.

La seconda fase si svolge come la prima, con tre differenze: le carte adesso sono scelte fra quelle visibili in cima alla pila di ciascuno degli scarti; dopo le rendite, la conquista delle colonie e la costruzione di monumenti, seguono altri due passi aggiuntivi. Si deve sfamare la propria popolazione (ovvero avere produzione di cibo pari o superiore al numero di carte presenti nella propria area; altrimenti se ne devono scartare, perdendone i benefici, finché i due valori sono uguali), quindi è possibile acquisire una o più medaglie (d'argento o d'oro), il cui costo cresce con il passare delle ere

e che tendono a premiare, rispettivamente, la specializzazione in uno dei colori delle carte e la distribuzione uniforme fra i colori.

Alla fine della terza era si valutano i punti vittoria, dati dalle colonie prese, dalle statue costruite, dalle carte acquistate durante il gioco, dal valore delle medaglie che si posseggono e dalle monete rimaste.

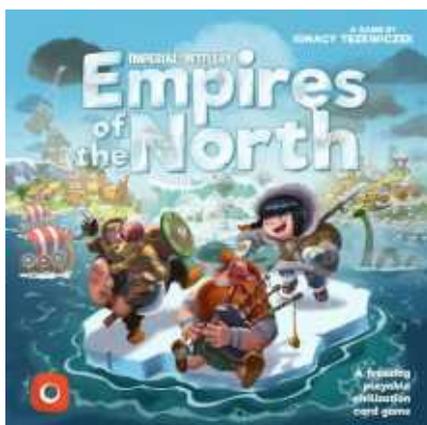
Gioco di acquisizione carte e costruzione di motore/tableau senza l'utilizzo di combinazioni/incastri di abilità speciali, Hadara si distingue per il sistema con cui i giocatori acquisiscono le carte e per le decisioni su come sfruttare le colonie e i monumenti. Il gioco si concentra sull'ottimizzazione delle carte selezionate, anche perché l'interazione fra i giocatori è ridotta ai minimi termini. Il tema di civilizzazione, anche se solo blandamente collegato alle meccaniche del gioco, è tutto sommato coerente e piacevole. Forse un po' macchinosa la gestione degli indicatori, in un titolo che è chiaramente pensato come gioco strategico per un target occasionale e/o familiare. Non particolarmente innovativo, ma decisamente ben organizzato, piacevole da giocare; nel suo genere, un'offerta decisamente solida.





Imperial Settlers: Empires of the North

Che succede se i Coloni Imperiali si spostano verso Nord?



di Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka
Portal Games, IELLO, Pegasus Spiele, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-90 minuti

Seguendo lo stesso processo visto in passato, con *Alien Artifacts* (ILSA#49) da *51st State* (ILSA#10), Trzewiczek ripulisce *Imperial Settlers* (ILSA#31 - per altro già esso stesso una "ripulitura" del sopracitato *51st State*) togliendo qualunque velleità strategica di *deck building* preventivo e limando qua e là per ridurre il tempo di gioco a livelli accettabili per il pubblico del terzo millennio.

Sparisce il mazzo comune, sostituito da due mazzi di isole conquistabili (per metterle nel proprio impero e sfruttarne le azioni) o saccheggiabili (per ottenere risorse immediate), sparisce la necessità di costruire i propri edifici sulle rovine di edifici "neutri" e sparisce la scelta tattica di decidere se pescare carte dal mazzo comune o da quello di fazione; sparisce la moltitudine di carte tra cui scegliere e, di conseguenza, la necessità di studiare le fazioni a tavolino per poter costruire il miglior mazzo possibile con cui giocare; nel flusso del gioco poi spariscono la produzione automatica che (soprattutto negli ultimi turni) riempiva di risorse i giocatori protraendo il gioco all'inverosimile e l'aggressione distruttiva degli avversari, sostituita da un più blando "consumo" per il turno corrente.





In tutto queste sottrarre, vista la carenza di risorse, viene aggiunta una rotella di azioni che permettono di costruire edifici senza pagare risorse, pescare carte, ottenere nuovi lavoratori, raccogliere le risorse da uno dei propri campi produttivi e navigare per conquistare o saccheggiare le isole; le azioni, non esclusive, possono essere svolte fino a quattro volte con due "dischi azione", la prima volta gratuitamente, la seconda, spostandosi su una delle azioni adiacenti a quella svolta inizialmente e pagando un cibo.

Ora ogni fazione ha un mazzo di trenta carte, di cui alcune in singola copia, altre in copie multiple (due o tre), la maggior parte delle quali permettono di svolgere azioni di trasformazione da una o più risorse a oro (risorsa jolly), punti vittoria o asce (che permettono di conquistare le isole o di disabilitare gli edifici avversari); altre permettono di copiare edifici esistenti o riattivarli dopo l'uso (che è singolo per ogni turno) o di migliorare o replicare le azioni della rotella, altre ancora di ottenere nuovi campi per produrre risorse.

Nel gioco base sono presenti sei fazioni, tutte a tema nordico, a cui si aggiungono due fazioni a tema giapponese nell'espansione (*Japan Island*, appunto); l'espansione poi ci fa capire che, se anche nuove fazioni fossero in cantiere, non cambierebbero la struttura del gioco e non aggiungerebbero carte alle fazioni esistenti, cosa che, invece facevano le espansioni di *Imperial Settlers*.

Il gioco non ha più un limite di turni ma un limite di punti vittoria: finisce alla fine del turno in cui uno dei giocatori raggiunge i 25 punti vittoria; a cui vengono aggiunti a fine partita quelli dati dagli edifici e dalle isole del proprio impero (un punto per carta giocata) e il vincitore sarà (sorpresa!) il giocatore con il maggior numero di punti.

Tutto, nella produzione è fatto per ricordare il gioco da cui questo ha origine, la grafica e la struttura delle carte, le risorse utilizzate (con aggiunta di pecore e pesce) e quindi tutto è in linea con quanto già visto: legno, cartone e una miriade di carte (circa trecento); il regolamento ricalca quello di *Imperial Settlers* con tanto di note atte a evidenziare le differenze dal predecessore; ottimo l'insero portaoggetti in plastica che permette di mantenere tutto il materiale ordinato (anche senza sacchetti) con tanto di insero separato per le risorse, utilizzabile comodamente durante la partita, almeno finché le espansioni non ne renderanno necessaria la rimozione (semberebbe esserci autonomia per altre quattro fazioni), meno valide le navi specifiche per fazione praticamente indistinguibili tra loro.

Il gioco scorre fluido come, se non più, del predecessore, mantenendo la "tradizionale" struttura di una singola azione per giocatore che evita lunghi tempi di attesa; la riduzione nelle risorse disponibili contribuisce ulteriormente sia alla riduzione dei tempi di attesa (difficilmente un giocatore si troverà ad avere a disposizione

molte più risorse degli altri) che a quella dei tempi totali di gioco; se l'obiettivo era questo (come sembra) l'operazione è stata un successo, il prezzo pagato però è chiaramente una totale mancanza di novità e di "freschezza" nel nuovo prodotto, fatto per altro comune negli ultimi anni.





Ishtar: I Giardini di Babilonia

Come trasformare l'arido deserto nei lussureggianti Giardini Pensili di Babilonia.



di Bruno Cathala, Evan Singh
Mancalamaro, IELLO, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

Nel ruolo di giardinieri del re, i giocatori devono allestire dei lussureggianti giardini in una zona desertica, garantendone l'irrigazione grazie all'acqua proveniente da alcune magiche fontane. A tale scopo scelgono e piazzano tessere sulla plancia modulare allestita in fase di preparazione, ottenendo gemme che possono reinvestire per ottenere abilità speciali o per piantare giganteschi alberi.

Molto curati i materiali: robusta cartotecnica per la plancia modulare, le plance personali e le tessere, gemme e miniature delle fontane fatte di materiale plastico, legno sagomato per i segnalini dei giocatori e gli alberi. Semplice l'impostazione grafica, chiara ed intellegibile l'iconografia; essendo ambientato nel deserto, prevalgono le sfumature giallo-marroni.

Una partita dura un numero intero e non predefinito di round, regolati da un

espositore da cui i giocatori prelevano le tessere da piazzare sulla plancia. Il turno del giocatore attivo è così strutturato: innanzitutto egli sceglie una delle tessere dell'espositore, prendendo gratuitamente quella visibile sulla pila che segue in senso orario il segnalino innaffiatoio, oppure quella di un'altra pila, pagando una gemma per ogni tessera saltata; sposta quindi l'innaffiatoio sulla pila da cui ha preso la tessera. Questa viene piazzata sulla plancia modulare, in modo che sia connessa (anche attraverso altre tessere) ad una ed una sola fontana; alcune caselle (quelle occupate da altre tessere, dalle fontane e dalle tavolette) non possono essere coperte. Se la tessera va ad occupare spazi su cui sono presenti delle gemme, il giocatore le prende e le aggiunge alla sua scorta. Le tessere sono occupate da due tipi di territorio: erba (che sono di fatti spazi vuoti) e aiuole (con un numero variabile di fiori), che saranno fonte di punti vittoria. Su uno degli spazi aiuola può essere





presente uno di tre diversi simboli: il giardiniere (che permette di piazzare sulla casella aiuola un proprio segnalino, prendendo il controllo di tutta l'area composta da caselle aiuola adiacenti); la stella (che permette di spendere due gemme per attivare una tantum una delle dieci abilità presenti sulla propria plancia); il punto interrogativo, che permette di eseguire una delle due precedenti azioni a scelta. Il turno si conclude con l'opportunità di comprare, pagando il costo in gemme indicato, una o più carte albero, che varranno punti vittoria

alla fine del gioco e fanno piazzare su uno spazio erba un apposito segnalino.

Lo svuotamento di due pile di tessere dall'espositore sancisce l'ultimo round di gioco. Il punteggio finale viene determinato sommando i valori delle carte albero, il numero di fiori presenti sulle aiuole controllate dai propri giardinieri, i punti dei bonus di fine gioco attivati sulla plancia (che forniscono di fatto degli obiettivi da perseguire durante il gioco) e dei bonus per il controllo di ogni fontana, determinato con

criteri di maggioranza sugli spazi aiuola collegati alla fontana e controllati dai propri giardinieri.

Proprio come era successo l'anno scorso con *Blue Lagoon* di Reiner Knizia ([ILSA#53](#)), *Ishtar: I Giardini di Babilonia* è un titolo quasi astratto di piazzamento tessere, con molteplici opportunità di totalizzare punti vittoria: un genere che ha avuto notevole diffusione fra la fine dello scorso millennio e l'inizio del nuovo, ma che poi è stato lentamente abbandonato. Molte delle soluzioni adottate in *Ishtar* rimandano ai classici del genere (*Through the Desert* di Reiner Knizia, 1998 - [ILSA#4](#); *Carcassonne* di Klaus-Jürgen Wrede, 2000 - [ILSA#15](#); *Hacienda* di Wolfgang Kramer, 2005 e poi riedito nel 2019).

Il sistema di gioco è ben oliato e offre una coperta piacevolmente corta, obbligando a decidere in quale direzione focalizzare i propri sforzi, data anche la durata contenuta del gioco (che solitamente si completa in otto o nove round); scelte che riguardano soprattutto la selezione fra le abilità speciali offerte dalla propria plancia.

Grafica e materiali sono curatissimi (rispecchiando gli standard attuali del gioco da tavolo europeo). Può risultare fresco e decisamente diverso dalle molteplici offerte recenti ai giocatori occasionali che si sono avvicinati recentemente all'hobby. Per chi bazzica i tavoli da gioco da almeno vent'anni, risulta poco più di un'interessante variante.





Maestri del Rinascimento

Negli stretti panni di Lorenzo il Magnifico.



di Simone Luciani, Nestore Mangone
Cranio Creations, Maldito Games,
2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-45 minuti

Cranio Creations ci riporta nella Firenze rinascimentale, già teatro di **Lorenzo il Magnifico** (ILSA#42) per questo Maestri del Rinascimento (Lorenzo il Magnifico - Il Gioco di Carte): nel ruolo di una ricca famiglia fiorentina, i giocatori si procurano risorse dal mercato, che possono utilizzare per acquistare carte, che a loro volte li aiutano a trasformare in modo efficiente e a stoccare altre risorse.

Buoni i materiali: carte (leader e sviluppo), legno sagomato per le risorse (quattro tipi), un particolare vassoio di plastica e delle biglie colorate per il mercato (che si compone di tre righe e quattro colonne, in cui alloggiavano dodici delle tredici biglie), tessere di cartone, plance per i giocatori (che ospitano gli elementi di gioco: le risorse - in due zone diverse, magazzino e forziere; le carte sviluppo; il tracciato della fede, quinta risorsa "immateriale" del gioco). Simili al predecessore sia l'impostazione grafica (non particolarmente brillante) che quella iconografica (chiara e pulita).

Una partita dura un numero intero e non predeterminato di turni in cui, in senso orario, ogni giocatore sceglie ed esegue una delle tre azioni:

- **prendere risorse** dal mercato, scegliendo una riga o una colonna di biglie e prendendo





le risorse corrispondenti ai loro colori. La tredicesima biglia viene poi aggiunta alla linea selezionata, cambiando le offerte per il prossimo giocatore. Le risorse del mercato possono essere stoccate soltanto in un piccolo magazzino, che può ospitare al più sei risorse (di tre tipi diversi, in tre gruppi rispettivamente da una, due e tre unità); quelle in più si scartano, facendo avanzare gli avversari sul tracciato della fede;

- **comprare una carta sviluppo:** scegliendola dall'espositore centrale (dodici pile di carte, suddivise per colore e livello), e pagandone le risorse su di essa indicate. La plancia può ospitare al più tre carte attive; carte di livello superiore al primo possono essere acquistate solo se vanno a coprire carte di livello subito inferiore (cancellandone le abilità, ma non i punti che valgono);

- **attivare la produzione:** utilizzando le

risorse presenti sulla propria plancia all'inizio del turno, il giocatore può attivare al più una volta ciascuna delle carte sviluppo, convertendo risorse e spostando il prodotto nel forziere che, contrariamente al magazzino, ha capacità infinita.

Mentre le risorse materiali vengono conservate in magazzino e deposito, la fede (che non può essere spesa) fa avanzare un indicatore sull'apposita traccia, che contiene tre traguardi: tutte le volte che un qualunque giocatore ne raggiunge per primo uno, si controlla la posizione di tutti. Soltanto chi si trova in una certa fascia ottiene un bonus di punti vittoria.

Infine, ogni giocatore dispone di due carte leader che possono essere giocate (se sono soddisfatti dei requisiti sugli sviluppi presenti

sulla propria plancia: forniscono punti vittoria alla fine del gioco e modificano le regole a proprio vantaggio) oppure scartate per acquistare un punto fede.

La partita termina se un giocatore raggiunge il terzo traguardo delle fede o se acquista il settimo sviluppo. Contribuiscono al punteggio i valori delle carte (leader e sviluppo), il valore sul tracciato fede, i punti bonus e le risorse avanzate.

Maestri del Rinascimento si rivela un buon filler per giocatori; un titolo di conversione di risorse e costruzione di motore, che impone una interessante ricerca di una serie di compromessi per effetto della limitatezza del deposito e la non perfetta controllabilità delle risorse acquisibili (grazie all'arguto sistema di mercato). Il ritmo di gioco è brillante; l'arco narrativo è compattissimo, e comunque si suddivide in due fasi: prima l'acquisizione del primo paio di carte per far partire il sistema di conversioni (e qui è importantissimo controllare quali sviluppi possono essere presi dagli avversari: la rigidità del deposito, insieme alla brevità del gioco, non rendono facile riadattarsi all'eventuale sottrazione di una carta) poi il perfezionamento delle tre carte finali che, utilizzate ciclicamente, portano ad una delle due possibili conclusioni della partita, massimizzando la produzione di punti vittoria. Serratissima nella prima parte, l'interazione fra giocatori diventa meno rilevante avanzando nella partita. Le biglie del mercato aggiungono una componente tattile e visiva decisamente piacevole.





di Fabrizio "Linx" Aspesi

Maracaibo

A spasso nei Caraibi per influenzare Francia, Inghilterra o Spagna.



di Alexander Pfister
Game's Up, Capstone Games, dlp
games, Super Meeple, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-150 minuti

Con Maracaibo, ci troviamo a vestire i panni di un capitano indipendente in cerca di fortuna all'epoca della colonizzazione dei Caraibi. Nonostante l'autore sfrutti ogni possibile elemento dell'ambientazione, il gioco rimane un gestionale a punti che ripropone alcune fra le meccaniche più riuscite di *Great Western Trail* (ILSA#45), condendole con il sistema similitudinario di Monbasa e rinfrescando il tutto con una moderata dose di imprevedibilità data da carte multifunzione che racchiudono il cuore del gioco.

Una poppa tira più di un carico di buoi

Riprendendo l'ottima idea di *Great Western Trail* che prevedeva un tragitto da percorrere costellato di possibilità di azione in Maracaibo ad ogni turno sposteremo la nostra nave (sempre e solo in senso orario) da uno a sette spazi e svolgeremo le azioni permesse dal porto a cui attraccheremo. Se è quello di una città principalmente avanza sul tracciato esplorazione della foresta, miglioreremo il nostro potenziale bellico o aiuteremo una delle tre potenze coloniali (Francia, Spagna e Inghilterra) ad allargare la propria influenza su queste terre in cambio di sempre migliori titoli nobiliari. Potremo inoltre commerciare una merce scartando una carta col simbolo richiesto per ottenere in cambio non soldi ma un miglioramento della propria nave (plancia).

Attraccando in un villaggio invece svolgeremo da una a tre azioni generiche a seconda di quanti spazi avremo percorso con l'ultimo movimento: più ci saremo mossi, più azioni potremo fare. Oltre a racimolare qualche spicciolo, il motivo principale per fermarsi è quello di sfruttare una delle tante possibilità concesse dalle nostre carte, pagandone il costo per piazzarle in via definitiva di fronte a noi.

Alcune di queste carte ci faranno piazzare, su punti specifici del tabellone, omini dalla nostra scorta a rappresentare un approdo che, se utilizzato, attiva l'effetto speciale della carta, legato alla professione del personaggio rappresentato. Se saltato invece regala punti vittoria.

Infine è possibile raggiungere e risolvere una missione scartando una coppia di carte rappresentanti i giusti oggetti per ottenere in cambio ricompense alquanto varie.

Un intero mazzo di possibilità, anzi due

Il cuore del gioco sono un paio di mazzi di carte. Da uno vengono estratte e distribuite casualmente 8 carte ad ogni giocatore ad inizio partita, mischiando le rimanenti con altre 40, provenienti dall'altro mazzo, per formarne uno unico da cui rifornire per tutta la partita un espositore di 4 esemplari, da cui i giocatori attingeranno per migliorare il loro personale



assortimento in maniera molto semplice: ogni qualvolta a fine turno avranno in mano meno di quattro carte potranno da lì sceglierle al costo di un doblone... oppure accontentarsi di pescarle casualmente e gratuitamente dalla cima del proprio mazzo. La differente gamma delle 8 carte di partenza è così d'ispirazione ai giocatori per formulare una strategia che possibilmente le includa.

Le carte raccontano eventi e personaggi, coi loro effetti. Spesso si tratta di rendite di dobloni o punti vittoria da incassare ad ogni passaggio all'Havana facendo riferimento ad uno o due "ambiti" che li caratterizzano, necessari ad attivarle. Saranno altre carte a fornirci l'appartenenza a questi ambiti. Il costruttore di navi, ad esempio, fornisce un segnalino "attrezzi" che attiva le rendite di porti e navi. I porti a loro volta vi forniranno un segnalino "ancora" che attiverà la rendita delle navi pirata (che, curiosità, possono a volte essere "costruite" gratuitamente, se si possiede la giusta forza militare). Altro ambito con cui si intrecciano le carte che girano intorno agli attrezzi è quello delle "abitazioni", la cui appartenenza si ottiene di solito conquistando un insediamento tramite un'altra carta. E così via per i due ambiti rimanenti, che interpreto come "nobiltà" (corona) e "carriera militare" (medaglia) in un intreccio di reciproche sinergie che ben sembrano riprodurre il mondo della vita caraibica. Ci sono poi carte

che regalano "bussole" per migliorare i premi ottenuti dalle missioni; carte che aiutano o fanno scattare esplorazioni dell'entroterra (un tracciato con una sua vita che regala bonus vari ad ogni passo e permette anche di accedere a 3 missioni lì relegate); carte che forniscono oggetti in maniera continuata per aiutarvi a compiere più facilmente missioni e, infine, altre che aiutano nelle fasi di combattimento o ne traggono vantaggi.

La competizione fra 3 nazioni...

...coi giocatori a fare da ago della bilancia. Almeno un paio di città permettono ai giocatori di sostenere militarmente una delle tre nazioni in competizione per la colonizzazione dei Caraibi. Tramite l'estrazione di un tassellino otterremo, dalla nazione che sceglieremo di appoggiare, forza militare da spendere, eventualmente aggiungendoci la propria, in azioni specifiche. Queste permettono di ottenere influenza sullo specifico tracciato nazionale per ambire a titoli nobiliari sempre migliori collaborando eventualmente alla colonizzazione (o conquista se prima posseduta da altri) di città (con bonus

di saccheggio in soldi o punti vittoria) o villaggi (se avete sbloccato un apposito miglioramento sulla plancia). Queste azioni posano cubetti delle nazioni sul tabellone spostando gli equilibri in gioco. La crescita della presenza e le maggioranze sbloccano l'utilizzo di alcune carte e donano bonus/malus (per fare in modo che possa convenire associarsi ad una nazione in svantaggio) ad attacchi successivi. Lo scopo ultimo del nostro impegno militare è quello di venire premiati alla fine del gioco: ogni nazione elargisce punti in base al proprio successo (in cubetti piazzati e maggioranze) ad ogni nobile, in base al titolo ottenuto.

Un tabellone che cambia

Durante la partita il gioco racconta una storia e chiede che vi partecipiate depositando missioni in specifici punti del tabellone. Portando a termine quella principale la storia evolverà aggiungendo talvolta carte al mazzo e variando il tabellone con talloncini a sovrascriverne alcune parti, a volte in risposta a scelte fatte come gruppo. Solo lievi variazioni e momentanee possibilità aggiuntive, comunque; piccole chicche per coloro che amano calarsi in un'ambientazione che non appesantiscono il gioco. Con un ottimo sistema di setup potete usarle anche come semplici scenari ad utilizzo singolo.

In definitiva...

Se lo scoglio di un regolamento denso di informazioni non vi spaventa (o avete chi ve lo spiega, che davanti al tabellone viene molto più facile) avrete un gioco con molto da sperimentare; con meccaniche di base ben concepite che vi guidano bene e progressivamente fra le possibilità.

Fraktal75

Somma algebrica di due giochi dello stesso autore. Non è brutto, forse migliore di ciascuna delle parti, ma tutto già visto e rivisto.

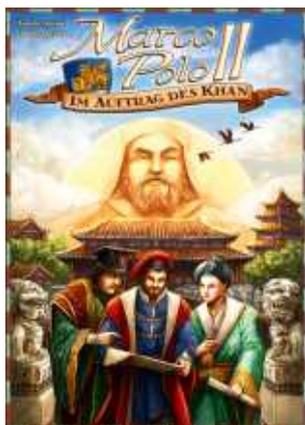




di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Marco Polo II: In the Service of the Khan

Calchiamo per la seconda volta le orme del viaggiatore, scrittore, ambasciatore e mercante veneziano.



di Simone Luciani, Daniele Tascini
Hans im Glück, Devir, Giochi Uniti,
Z-Man Games, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

Marco Polo II In the service of the Khan è il secondo capitolo di *Sulle Tracce di Marco Polo* (ILSA#39). Anche questo Marco Polo è un gioco in cui i giocatori si troveranno a cercare di guadagnare più punti possibili in cinque round viaggiando su una mappa e risolvendo contratti.

Il gioco ha il piazzamento dadi come meccanica principale, infatti, i giocatori si troveranno ad avere a disposizione cinque dadi che lanceranno all'inizio di ogni round, per poi impiegarli per attivare le varie azioni disponibili, che permetteranno di viaggiare tra le varie città, chiudere accordi con le gilde o ottenere risorse.

Il valore del dado determinerà la forza di alcune azioni, mentre altre avranno un valore minimo richiesto per poter piazzare il dado e quindi effettuare l'azione, ma – è bene dire fin da subito – che sarà possibile aggiustare i risultati spendendo cammelli, una risorsa del gioco assieme al pepe, la stoffa e l'oro (gli stessi del primo) e la giada.

La plancia di gioco prevede vari spazi azione in cui spendere i propri dadi, ma raggiungendo le varie città, partendo da Beijin, si otterrà la possibilità di accedere a varie azioni riservate.





Molte città hanno carte azione che permetteranno ai giocatori di ottenere vari bonus, come risorse movimenti o punti vittoria, mentre altre daranno rendite di inizio round.

Le azioni base in cui investire i nostri dadi permetteranno di guadagnare cammelli e monete o risorse, con la possibilità di averne di più spendendo giada.

Per viaggiare si potrà investire da uno a tre dadi, azione che permetterà al nostro personaggio di spostarsi nella mappa pagando le risorse richieste da ogni tratta, potendo piazzare una delle proprie stazioni commerciali solo nella città d'arrivo.

Completamente nuova è la parte relativa ai sigilli delle gilde, azione che permette di guadagnare uno dei quattro tipi di sigillo, che sarà risolvibile esattamente come un contratto, ma anziché un vantaggio unico fornirà una rendita all'inizio del round e la possibilità di passare su percorsi riservati – e meno dispendiosi.

La partita termina dopo cinque round di gioco; oltre a quelli guadagnati nel corso della partita, i giocatori otterranno punti per gli eventuali sigilli risolti secondo la carta obiettivo, per chi ha risolto più contratti e per la maggior tipologia di città (rappresentata da uno scudo) raggiunte.

Marco Polo II è senza dubbio un ottimo gioco, con una spiegazione e un tempo di preparazione mediamente contenuti in grado di dare soddisfazione ma anche di punire, infatti contro giocatori più esperti le possibilità di essere battuti di moltissimi punti ci sono.

Così come il predecessore il gioco trova uno dei suoi punti di forza nell'estrema varietà offerta da azioni sempre diverse nelle varie città combinate con i molti personaggi dai poteri fortemente asimmetrici e differenti che instradano le strategie del giocatore. Tutta questa varietà impedisce, o almeno limita enormemente l'emergere di strategie dominanti o quantomeno di partenze o mosse fisse o considerate tali, ogni partita a

Marco Polo II richiede una lettura attenta della mappa resa ancor più importante in questo capitolo data l'impossibilità di restare fermi a risolvere contratti, visto che non saranno acquisibili se non avendo una stazione commerciale nelle città preposte. Inevitabile già dalle primissime partite soffermarsi ad analizzare le differenze tra il primo e il secondo capitolo del duo Tascini-Luciani. Chi ha apprezzato come me il primo titolo non potrà non apprezzare questo secondo titolo che probabilmente si rivolge ad un pubblico leggermente più esperto dato che all'esperienza di gioco del primo va ad aggiungere nuove azioni e più cose da tenere in considerazione. Il viaggio risulta mediamente meno proibitivo in questo, in quanto nonostante l'aumento del costo delle tratte non dover pagare monete per i passi effettuati rende le cose più agevoli ai giocatori, di contro le risorse diventano merce più rara e i contratti si risolvono con qualche fatica in più soprattutto con la trasformazione della rendita del favore del Khan da risorse a monete. Se vogliamo trovare un difetto evidente a un gioco che ho apprezzato tantissimo già dalla prima partita è che probabilmente si sovrappone davvero molto con il primo, e magari un giocatore potrebbe non sentire il bisogno di averli entrambi in collezione, e personalmente se mi venisse chiesto quale consigliare tra i due per me Sulle tracce di Marco Polo rimane una scelta preferibile grazie alla maggior intuitività delle meccaniche e alla maggior chiarezza del tabellone.

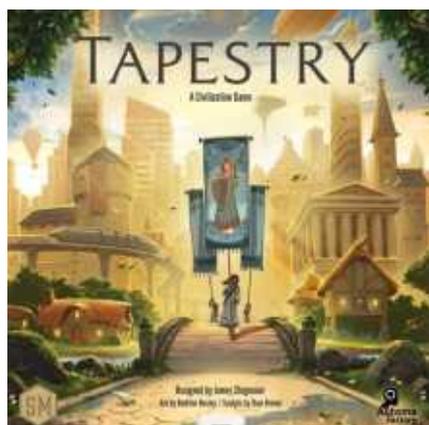




di Francesco "Prometeo" Pessina

Tapestry

Intessendo lo sviluppo di una civiltà in meravigliosi arazzi commemorativi.



di Jamey Stegmaier
Stonemaier Games, Feuerland
Spiele, Ghenos Games, Matagot,
2019
N. Giocatori: 1-5
Durata: 90-120 minuti

Jamey Stegmaier, dopo i passati successi di *Scythe* (ILSA#42) e *Viticulture*, decide di affrontare una delle più note chimere degli autori di giochi: creare un gioco di civilizzazione giocabile in due ore. Lo fa con il suo stile, ormai noto nel mondo dei giochi da tavolo, con una attenzione maniacale per la realizzazione dei componenti e con una indiscussa abilità di marketing. I risultati? All'apertura del preordine, annuncia che non ci saranno problemi di disponibilità (e dopo essere rimasto scottato con *Wingspan* - ILSA#55, vorrei ben vedere!); invece dopo appena un giorno dei quattro previsti, vende tutte le 10.000 copie, praticamente al buio, appena qualche giorno dopo aver tolto ai soliti *influencer* del mondo dei Giochi da Tavolo la "review ban".

Il manuale lascia un po' interdetti, solo quattro pagine. In effetti le regole sono

veramente poche, ma la fanno da padrone carte e simboli (comunque molto chiari e leggibili), riassunti ovviamente in efficaci fogli di aiuto. Abituati alle plance di *Scythe*, il cartone di *Tapestry* sembra proprio leggero a prima vista, poi lo si tocca e si avverte una finitura ruvida, che impedisce ai pezzi di scivolare e dona una certa consistenza al cartoncino. I segnalini sono in resina abbastanza pesante, ma quello che maggiormente colpisce sono una lunga serie di edifici unici, sempre in resina, alti anche 7-8 cm, dipinti! Conclude un ampio tabellone fronte retro, con angoli piacevolmente tondeggianti: poche storie, è decisamente una gioia da vedere sul tavolo!

Ma il gioco? Il proprio turno si riassume semplicemente in: paga delle risorse e avanza su uno dei quattro tracciati (Esplorazione, Scienza, Tecnologia, Militare)... tutto qui. La casella sulla quale avanziamo determinerà cosa fare: esplorare nuove regioni adiacenti alle proprie, colonizzarne o invaderne una, realizzare un'invenzione, espandere la propria capitale o ancora avanzare su un altro tracciato, e così via. Le combinazioni sono davvero tante e il gioco mira proprio a cercare di realizzare delle combinazioni efficaci.

Alternativa al turno regolare, è il cambio di epoca: questo avviene quindi in tempi diversi





per i vari giocatori, e può portare ad una fine della partita disallineata anche di diversi turni di gioco tra i partecipanti. Al cambio di epoca, ogni giocatore riceve le proprie rendite di punti e risorse e deve giocare una carta *Tapestry*, una carta che gli darà un'abilità unica e peculiare nell'epoca successiva o un potente effetto istantaneo. Dopo aver giocato tre carte *Tapestry*, e le relative epoche, la propria partita termina, e si conclude con la raccolta di punti.

Fraktal75

Operazione commerciale riuscitissima e geniale: siete in tanti ancora convinti di avere fra le mani Through di Ages, versione express. Al "tre" riaprite gli occhi: 1. Non è un gioco di civilizzazione nemmeno in lontananza; 2. Per la metà del costo intavolate il doppio dei giochi con lo stesso divertimento (senza tirare dadi), 3. Tornate al punto 1.

MDM

Gioco decisamente piacevole, con alcune idee brillanti (una su tutte il fatto che l'avanzamento su una scala determina la mossa da eseguire nel turno). Troppo lungo per un pubblico occasionale e troppo aleatorio (e tematicamente non sufficientemente consistente) per i giocatori assidui appassionati del genere.

Tapestry è un gioco molto asimmetrico, sedici civiltà con poteri differenti ulteriormente caratterizzate dalle tre carte *Tapestry* che vengono giocate nei suoi cambi d'era. L'alea è evidente, in quanto le carte *Tapestry* possano combinarsi efficacemente o meno con la propria civiltà o con la strategia che si è impostata, ma c'è praticamente sempre una possibilità di scelta tra più carte. Le fazioni sono discretamente bilanciate anche se, a valle di un po' di statistica, sono emersi degli sbilanciamenti in particolare su due fazioni (futuristi, troppo forti, e commercianti, troppo deboli), e a distanza di un mese (e di diverse migliaia di partite registrate in tutto il mondo) è apparso un primo set di modifiche per il bilanciamento (reperibile [qui](#)). Di fatto è impossibile che un gioco così asimmetrico con sedici fazioni sia perfettamente bilanciato e apprezzo lo sforzo dell'autore di aver pubblicato, a così poco tempo dalla sua uscita, degli aggiustamenti, per quanto a volte non troppo strutturati (del tipo: scegli questa civiltà? Allora parti con 10 punti in meno!). Alla fine trovo comunque che la varianza è in un range accettabile, almeno per un gioco del genere.

L'interazione è presente prevalentemente sulla mappa, con una possibilità per quanto decisamente limitata, di interazione diretta che non è comunque particolarmente distruttiva.

Ahime', l'aspetto di civilizzazione non è molto sentito, e più volte guardi alcune carte per vedere esclusivamente che bonus forniscono, senza minimamente considerare se si tratta dell'invenzione dei transistor o della dinamite. Molte persone hanno anche criticato come si possa arrivare ad avere i viaggi spaziali senza aver mai inventato gli occhiali... ma tutto sommato è lecito aspettarsi delle astrazioni e delle semplificazioni per un gioco che vuole abbracciare un arco di tempo tanto lungo. La progressione del gioco, il raggiungimento del climax, è il suo punto forte: più si procede su un tracciato e più le azioni non sono solamente potenti ma anche intrecciate tra loro. Bisogna quindi impostare una macro strategia: non si riesce a star dietro a tutto ma si deve puntare su uno o due tracciati e svilupparli al meglio.

Tirando le somme, il gioco di civilizzazione da due ore resta quindi una chimera, e a dirla tutta per me *Tapestry* non riesce neanche a classificarsi in questo genere, ciò nonostante è un gioco decisamente interessante, divertente e realizzato in maniera eccellente.





di Mauro "MDM" Di Marco

Chartae

L'arte della cartografia in otto tessere e non più di sedici mosse.



di Reiner Knizia
XVgames, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 5-15 minuti

Il Dr. Knizia si cimenta con un gioco minimale: Chartae è composto da nove tessere, contenute in una piccola scatola quadrata, che rappresentano i frammenti di una mappa, che i due giocatori ricostruiscono insieme con lo scopo di massimizzarne il numero su cui si estende ininterrottamente il proprio territorio.

Dopo aver piazzato la tessera iniziale e aver mescolato le rimanenti otto a formare una pila la cui prima tessera è scoperta e visibile, i giocatori piazzano le otto tessere in modo da circondare la prima: a turno, ognuno sceglie se prendere la tessera in cima al mazzo e metterla in una delle otto posizioni disponibili o ruotare di un quarto di giro in senso orario una delle tessere già presenti sul tavolo. Ogni giocatore non può scegliere la seconda mossa due volte consecutivamente, quindi il gioco si completa (al più) dopo sedici mosse. Per determinare il vincitore, ogni giocatore identifica l'area più estesa del proprio territorio (acqua o terra), e conta il numero di tessere su cui si estende; sfavorendo l'ultimo giocatore che ha piazzato una tessera in caso di parità.

Veloce gioco astratto, trasportabile, con materiali all'altezza, Chartae distilla

l'essenza del titolo riempitivo, proponendo tutto sommato un buon numero di scelte interessanti - se consideriamo la sua semplicità, brevità e compattezza (e questo accade soprattutto grazie al fatto che la distribuzione di territori sulla prossima tessera da giocare è visibile a tutti). Piacevole l'allestimento grafico, che riproduce un'antica mappa topografica, che tuttavia cozza con l'incoerenza della mappa risultante. Un buon "tappabuchi" per due giocatori.

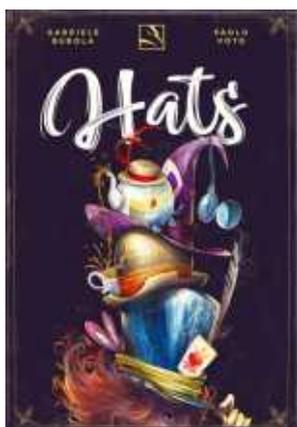




di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Hats

Non si sa mai cosa può succedere quando il Cappellaio Matto vi invita per un tè.



di Gabriele Bubola
ThunderGryph Games, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-30 minuti

In Hats i giocatori saranno invitati a prendere un tè con il cappellaio matto. Preciso fin da subito che il tema è assolutamente inesistente se non nelle simpatiche illustrazioni delle carte che rappresentano varie tipologie di cappelli. Il mazzo è composto da sei set di carte colorate, ogni colore presente è composto da sei carte – dall'uno al sei. All'inizio della partita ogni giocatore riceve nove carte, mentre nel tabellone centrale si posizionerà una carta casuale pescata dal mazzo per ognuno dei sei spazi – cinque se si gioca in due.

Ogni giocatore può scegliere se scambiare una carta delle proprie con una di quelle presenti sul tabellone a patto che la carta giocata sia dello stesso colore o abbia un valore più alto; la carta tolta dal tabellone sarà messa nell'area di gioco personale. In alternativa si può giocare un cappello nero, cioè giocare una carta nella propria area di gioco a faccia in giù per guadagnare un punto a fine partita.

La partita termina esattamente dopo otto turni – cioè quando ogni giocatore si ritrova con una sola carta in mano. Ogni carta colorata varrà punti a seconda della posizione del

relativo colore sul tabellone di gioco, per esempio se nella casella tre c'è una carta verde ogni carta verde che un giocatore possiede nella propria area di gioco varrà tre punti, il giocatore con più varietà di colori riceverà il biscotto che fornirà cinque punti, e per finire ogni giocatore somma i valori delle carte che ha nella propria area di gioco dello stesso colore di quella rimasta in mano e ne sottrae il valore della stessa, il risultato darà o farà perdere punti.

Aggiungo solo che in quattro si gioca a squadre. Che dire di questo Hats? Come avrete intuito ci troviamo davanti da un gioco con un regolamento semplicissimo, ma che nasconde una buona dose di profondità. Il gioco brilla soprattutto se affrontato in due giocatori grazie ad un continuo botta e risposta tra gli sfidanti. Le scelte non sono mai banali, e ogni carta giocata porta a una serie di considerazioni da fare, in quanto nonostante si guadagni carte si va a modificare il criterio di assegnazione del punteggio, alle volte giocando più per sfavorire l'avversario che per portare beneficio a noi stessi. Insomma questo Hats è un gioco di carte fluido, veloce e divertente, soprattutto in due, che ben si inserisce nel filone di astratti di carte come *Le Città Perdute*, *Battle Line* (ILSA#46) o il più recente *Hanamikoji* (ILSA#49).

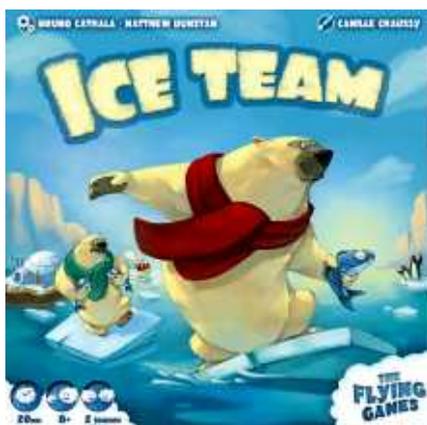




di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Ice Team

Corsa nei ghiacci per accaparrarsi l'ultimo pesce.



di Bruno Cathala, Matthew
Dunstan
The Flying Games, Playagame
Edizioni, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 20 minuti

Nell'ormai celebre corsa annuale degli orsi polari, due squadre di orsi si contendono la coppa cercando di giungere in fondo al percorso con più pesci rispetto alla squadra avversaria.

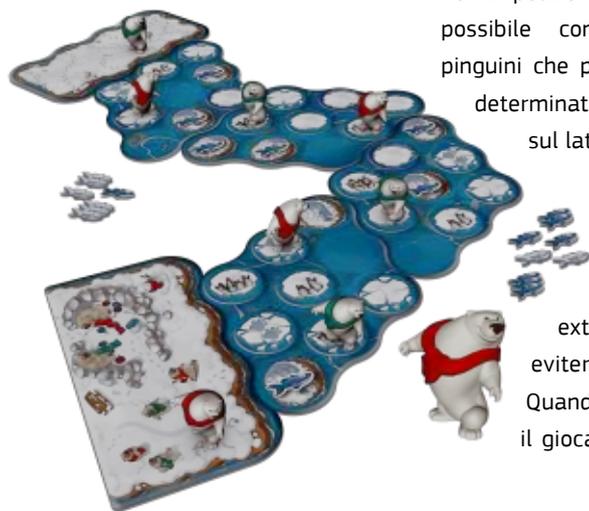
Ogni giocatore controllerà un team composto da quattro orsi polari, nel proprio turno potrà effettuare due mosse – eseguibili entrambe con lo stesso orso o con due diversi. Si potrà muovere di una casella, saltare gli altri orsi o nuotare, saltando in linea retta tutte le caselle vuote. Ogni volta che un orso termina il movimento su una casella, se possibile, ne attiva l'effetto. In un igloo potrà pescare ovvero raccogliere il segnalino pesce e lanciare il dado, che fornirà altro pesce o permetterà di rubarne due all'avversario. Per impedire di farsi rubare il pesce sarà possibile congelarlo sulla casella dei pinguini che permettono di capovolgere un determinato numero di segnalini pesce sul lato congelato.

Gli altri effetti generati dalle caselle sono più accessori – movimenti extra o speciali – e quindi eviterò di spiegarli in questa sede. Quando un orso arriva al traguardo, il giocatore lancia entrambi i dadi e

sceglie il risultato che preferisce. La partita termina appena un giocatore ha portato tutta la propria squadra all'arrivo, chi ha più pesce è il vincitore.

Con Ice team ci troviamo davvero davanti alla giusta via di mezzo tra *Little Big Fish* e *Jurassic Snack* (ILSA#53). Infatti, rispetto a i dinosauri ci troviamo davanti a una mappa con caselle – e relativi effetti – già noti a inizio partita, restando un gioco alla portata di tutti, anche grazie all'interazione diretta meno marcata che c'è negli altri due, infatti, tranne che per il pesce eventualmente rubato per un tiro di dado, l'interazione è indiretta: migliore prendendo caselle prima dell'avversario. Un certo strato tattico viene dato al gioco dal ghiaccio fragile, caselle che possono essere di qualsiasi tipo ma crepate, che vengono rimosse dal gioco una volta che il primo orso che vi è arrivato le abbandona.

Ovviamente la fortuna ha il suo peso, nonostante i dadi il cinquanta per cento delle volte daranno due pesci come risultato (tre facce su sei), anche se in un gioco del genere è più che accettabile. I materiali sono di ottima qualità e gli animali antropomorfi, ormai si sa, hanno la loro presa sul pubblico.

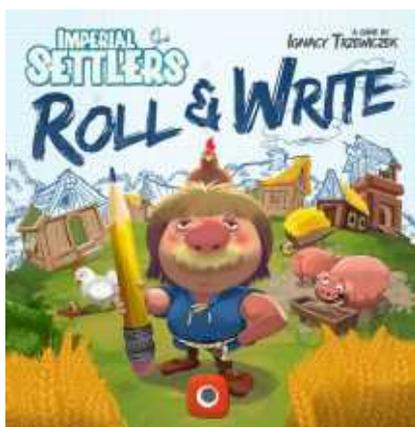




di Lucio "Iago" Pierobon

Imperial Settlers: Roll & Write

Anche per i Coloni Imperiali è arrivato il momento di dedicarsi al lancio di dadi!



di Ignacy Trzewiczek
Portal Games, Maldito Games,
Pegasus Spiele, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30 minuti

Dato che, come insegna il buon Dr. Knizia, un gioco è come il maiale, non si butta via nulla, il nostro autore polacco preferito (sia chiaro, lo è veramente, ma c'è un limite a tutto), da bravo discepolo dell'immortale Dottore, ha deciso di riciclare le grafiche già pagate per *Imperial Settlers* (IS) e non usate per *Empires of the North* in un gioco *roll&write*, che di questi tempi va tanto di moda.

Il risultato è esattamente quanto ci si potrebbe aspettare: un gioco *roll&write* riciclato, che sfrutta l'ambientazione, la grafica e l'iconografia di ben più piacevoli e illustri padri, ma che non va oltre al compito al limite della sufficienza per quanto riguarda le meccaniche e le idee.

Si tirano quattro dadi, tre dei quali rappresentano le risorse disponibili per il turno (pietra, legno e cibo, con le stesse icone di IS), mentre il quarto dice quante azioni sarà possibile fare (i lavoratori di IS, con la stessa forma dei lavoratori di IS), si fanno crocette sui propri fogli (sì, plurale, ci arriverò a breve) per costruire edifici, mura, case, granai e ponti che faranno cose nei prossimi

turni e daranno punti a fine partita.

Sicuramente degni di nota sono gli edifici speciali (contenuti in un foglio a parte) che danno risorse bonus o punti per altre costruzioni a fine partita, così come i ponti, che aprono la strada a dei territori che potranno fornire (una volta disponibili) ulteriori risorse al prezzo di un'azione. In aggiunta sono disponibili anche alcune azioni speciali che ciascun giocatore può scegliere in esclusiva ad ogni turno, nonché una modalità avanzata che potenzia gli edifici speciali in funzione delle forme (polimini, ma che *coup de théâtre!*) costruite nella griglia degli edifici standard.

Come detto tanto fumo e poco arrosto, con l'aggravante di richiedere uno spazio esagerato e di sprecare una quantità indegna di carta dato che ogni giocatore avrà bisogno di due fogli da consumare durante la partita; ovviamente, visto che il nostro Trzewiczek non si smentisce mai, è più che ventilata la possibilità di future espansioni, con tanto di invito ai clienti di sottoporre le loro idee, soprattutto considerando che potranno consistere anche solo di un singolo blocco di fogli con edifici nuovi.

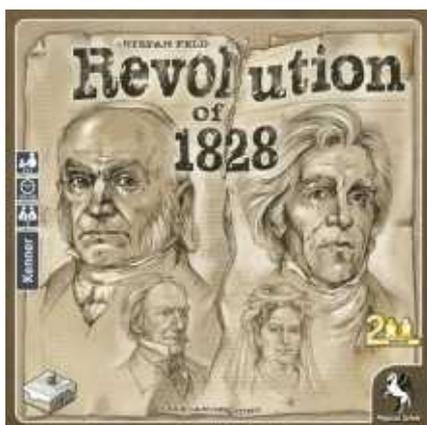
Come direbbe un mio amico, "un gioco in più".





Revolution of 1828

Non importa l'epoca: le elezioni statunitensi sono sempre interessanti e ricche di colpi di scena.



di Stefan Feld
Frosted Games, Pegasus Spiele,
Renegade Game Studios, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 30-60 minuti

Il 1828 è anno di elezioni per la giovane democrazia statunitense. I due candidati, impersonati dai giocatori, sono John Quincy Adams e Andrew Jackson. L'elezione verrà ricordata come la prima in cui gli sfidanti utilizzarono la stampa per portare colpi bassi all'avversario. Chi ottiene più voti a fine partita sarà eletto presidente e vincerà la partita.

Il tabellone è diviso in sei fasce verticali, diversificate per colore. Cinque riportano aree territoriali che rappresentano i bacini elettorali, la sesta è per la stampa. Ogni round si prepara posizionando un pedone e tre tessere, pescate dal sacchetto, in ognuna delle sei fasce. Poi i giocatori si alternano svolgendo un'azione a turno. Che consiste nel prendere una tessera dal tabellone e spostarla dalla propria parte sotto la fascia del colore corrispondente. Le tessere della stampa (nere) sono jolly. Oltre a tessere nei sei colori, tra le 78 totali, ne esistono 24 che fanno compiere mosse

particolari (spostare tessere, svolgere un altro turno, ecc.).

Se la tessera è l'ultima delle tre, si sposta dal proprio lato il pedone al centro, che diventa così un grande elettore a nostro favore, e si deve eseguire una seconda azione. Quando tutte le tessere sono assegnate si procede al conteggio di ogni colore, per maggioranza. Poi tutte le tessere nere passano in un'area specifica e si guarda chi ha dal proprio lato il pedone nero (l'editore), quel giocatore dà un voto all'avversario per ogni tessera nera che possiede. Infine tutte le tessere vengono rimesse nella scatola, eccetto quelle della stampa, che rimangono per l'intera partita. Dopo quattro round, giocati alla stessa maniera, chi ha più voti vince.

Nonostante le numerose note storiche Revolution of 1828 è di fatto un astratto di collezione set e maggioranze. Regole molto semplici ed essenziali, come grafica e componentistica. L'unica difficoltà si potrebbe trovare con le tessere speciali, che obbligano a consultare spesso il manuale. Interazione e "colpi bassi" – da campagna elettorale – ci sono, ma la tensione durante la partita è altalenante, con scelte a volte scontate. Un Feld non particolarmente ispirato, per un titolo che si fa giocare, anche se sicuramente non è indimenticabile.





Seconda Chance

Coprite la vostra griglia con polimini, senza paura di correre qualche rischio: avrete sempre a disposizione una seconda opportunità.



di Uwe Rosenberg
Edition Spielwiese, MS Edizioni,
Pegasus Spiele, Stronghold
Games, 2019
N. Giocatori: 1-6
Durata: 10-15 minuti

Uwe Rosenberg torna a trastullarsi con i polimini (dopo *Patchwork* - ILSA#30, *Cottage Garden* - ILSA#42, *Indian Summer* - ILSA#49, *Spring Meadow* - ILSA#53... giusto per citarne qualcuno!) con *Seconda Chance*, puntando questa volta su un gioco rapido e trasportabile, contenuto in una piccola scatola dove si trovano un blocchetto di griglie quadrate composte da ottantuno celle, un mazzo di carte di piccolo formato e sei piccole matite.

Scopo del gioco è riempire il più possibile la propria griglia, utilizzando uno dei due polimini che vengono proposti contemporaneamente a tutti i giocatori, girando le prime due carte del mazzo. Se nessuna delle due carte può essere piazzata nella griglia secondo le "usuali" regole (il pezzo deve stare tutto dentro la griglia e non può sovrapporsi ai pezzi già disegnati), al giocatore viene data una "seconda chance": viene girata un'ulteriore carta, che solo lui può utilizzare. Se riesce a piazzarla, il gioco continua come se non fosse successo niente, altrimenti la partita per lui finisce. Quando tutti i giocatori sono stati eliminati, oppure quando un giocatore ha coperto completamente la griglia, o ancora quando si esaurisce il mazzo, la partita termina e vince chi ha lasciato meno caselle vuote; in caso di parità la

vittoria viene attribuita a chi è uscito per primo.

Semplice da spiegare, facile da trasportare, non ricchissimo nei materiali e costruito attorno ad una meccanica fin troppo usata, *Seconda Chance* incarna il filler ideale per un numero anche elevato di giocatori. La trovata della seconda opportunità aggiunge un pizzico di gestione del rischio/sfida alla fortuna che fornisce quel brivido in più. Risultano comunque avvantaggiati i giocatori dotati di buona capacità di visualizzazione spaziale, qui più che in altri titoli dato che i polimini (che possono essere ruotati e/o ribaltati), sono disponibili solo come disegno sulle carte e non come oggetti manipolabili.





Similo: Fiabe

Come ve la cavate con attinenze grafiche e similitudini fra immagini?



di Martino Chiacchiera, Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi
Ghenos Games, Horrible Guild,
2019
N. Giocatori: 2-8
Durata: 10-15 minuti

Similo: Fiabe è uno di due giochi cooperativi tascabili di trasferimento dell'informazione attraverso le immagini, in cui un giocatore (il suggeritore) deve far identificare una carta fra dodici inizialmente disposte sul tavolo, utilizzandone altre come suggerimenti, sfruttandone l'attinenza o la diversità con la carta chiave.

Il gioco si sviluppa su (al più) cinque round, in cui il suggeritore sceglie una delle cinque carte che ha in mano e la mette sul tavolo come indizio, orientandola verticalmente se secondo lui ha attinenza con il soggetto da indovinare, oppure orizzontalmente se non ha attinenza; quindi ripristina a cinque carte la propria mano. Turno dopo

turno gli indizi si sommano, riducendo l'incertezza, ma gli altri giocatori devono accordarsi ed eliminare un numero sempre crescente di carte (una, due, tre, quattro). Dopo il quinto suggerimento resta da decidere fra due soli soggetti per vincere. Ovviamente, rimuovere la carta chiave in un qualsiasi round comporta la sconfitta immediata.

Riduzione di *Hall of Fame* (ILSA#41) di cui ripropone una delle tre modalità di gioco e sole trenta carte (splendidamente illustrate da *Xavier Gueniffey Durin*, alias *Naiade*), Similo si propone come rapido e brillante gioco riempitivo. Il meccanismo basato sulle assonanze fra immagini funziona alla grande (grazie alle coinvolgenti e variegate chiavi di interpretazione), tanto da essere recentemente riproposto anche in *One Key* (ILSA#55), che introduce un aggiuntivo livello di attinenza "intermedia" e maggiore potere decisionale da parte del gruppo che deve indovinare (a costo di perdere la trasportabilità di Similo).

Unico rammarico: trenta carte sono davvero pochissime (ne servono ventidue per giocare una partita!) e difficilmente garantiscono il minimo sindacale di variabilità. La soluzione sta nel prendere anche l'altro titolo (*Similo: Storia* - le cui illustrazioni ritraggono personaggi storici anziché fiabeschi) e utilizzare uno dei due mazzi per i soggetti e l'altro per i suggerimenti: il divertimento sarà doppio, perché le attinenze risulteranno decisamente meno scontate!





I premi dell'anno

Una carrellata sui titoli che sono stati premiati durante il 2019.

La fine dell'anno si avvicina a grandi passi e, di conseguenza, è possibile tirare le somme della produzione del 2019. Un bilancio che non coinvolge solo i nuovi titoli, ma anche i premi, assegnati solitamente alla messe dell'anno precedente (o di due anni prima, se si considerano alcune localizzazioni "tardive"). La numerosità di tali premi cresce di pari passo con l'offerta ludica e, in molti casi, la longevità degli stessi è comparabile con quella di alcuni editori: è quindi difficile tenere traccia di tutte le molteplici evoluzioni. Qui di seguito cercheremo di elencare alcune realtà sufficientemente stabili e la cui esistenza è registrata nell'apposito database mantenuto da BoardGameGeek.

Uno scenario decisamente variegato!

Cominciamo dall'*As d'Or*, premio francese assegnato da una giuria durante il Festival Internazionale dei Giochi di Cannes, che si tiene normalmente a fine Febbraio. Vengono considerati giochi pubblicati in lingua francese, usciti nei dodici mesi precedenti all'evento (anche quelli nuovi presentati all'evento stesso, come è capitato nel 2017 con *Unlock!* - [ILSA#47](#) - premiato ancora prima di venire distribuito sul mercato). Sottoposto a diverse ristrutturazioni nei vari anni, adesso premia tre diverse categorie: il "gioco dell'anno", quello per esperti e quello per bambini. Ecco i risultati per il 2019 (in grassetto i vincitori; indichiamo, dove disponibile, il numero di ILSA in cui potete leggerne una recensione):

Jeu de l'Année

The Mind ([ILSA#50](#))

Shadows: Amsterdam ([ILSA#54](#))

Solenia ([ILSA#54](#))

Treasure Island

Grand Prix

Detective: A Modern Crime Board Game ([ILSA#54](#))

KeyForge: Call of the Archons
Spirit Island ([ILSA#55](#))

Jeu de l'Année Enfant

The Color Monster

Where's Mr. Wolf?

Who Did It?

Zombie Kidz Evolution

Proseguendo in ordine squisitamente alfabetico, incontriamo il *Deutscher Spiele Preis*, premio tedesco assegnato in base ad una votazione che coinvolge una base molto estesa, che comprende negozi, giornalisti, più di trecento associazioni ludiche e migliaia di giocatori. Il premio viene assegnato proprio durante l'Internationale Spielstage (SPIEL) che si svolge ad Essen nel mese di Ottobre. Il premio fornisce una lista ordinata dei dieci titoli che occupano le prime posizioni della classifica ottenuta dalla votazione. Ecco i risultati per il 2019:

1. **Wingspan** ([ILSA#55](#))

2. The Taverns of Tiefenthal

3. Teotihuacan: City of Gods ([ILSA#53](#))

4. Spirit Island

5. Architects of the West Kingdom ([ILSA#53](#))

6. Detective: A Modern Crime Board Game

7. Underwater Cities ([ILSA#53](#))

8. Newton ([ILSA#53](#))

9. Just One ([ILSA#55](#))

10. Gloomhaven ([ILSA#51](#))

Il premio assegna anche un riconoscimento al miglior gioco per bambini, quest'anno assegnato a *Concept Kids: Animals*.



Passiamo quindi al nostrano *Gioco dell'Anno*. Nato sulle ceneri del *Best of Show* (che veniva assegnato da Lucca Games nell'ambito della manifestazione Lucca Comics & Games), il premio cerca di identificare quei titoli, editi in italiano, che possano fungere da portale di ingresso nel mondo del gioco da tavolo. La giuria, composta da nove competenti comunicatori ludici considera soltanto i giochi che vengono esplicitamente iscritti al premio. I cinque finalisti vengono annunciati a Settembre, mentre il vincitore viene proclamato durante la conferenza stampa che precede la kermesse toscana. Nel 2019 i titoli interessati sono stati:

El Dorado (ILSA#46)

Gizmos (ILSA#54)

Honga

Luxor (ILSA#52)

Mysterium (ILSA#36)

Rimanendo in Italia, abbiamo la coppia di premi organizzati ed assegnati dalla *Tana dei Goblin*, associazione ludica distribuita capillarmente su tutto il suolo nazionale, che vanta il più attivo [forum online](#) nella nostra lingua. I due premi sono il *Goblin Magnifico* (attribuito da una giuria la cui numerosità e composizione si mantiene piuttosto fluida, che seleziona otto finalisti fra cui eleggere il vincitore) e lo *Scelto dai Goblin* (determinato attraverso una votazione che vede come aventi diritto tutti gli iscritti al portale). Entrambi i premi pescano nel parco dei titoli impegnativi, per giocatori assidui che non temono regolamenti estesissimi, meccaniche elaborate e complessità elevata, considerando i giochi indipendentemente dalla loro lingua di edizione (considerando di fatto anche l'inglese). I vincitori vengono annunciati durante *PLAY - il Festival del Gioco* che si tiene a Modena i primi giorni di Aprile. Ecco i titoli selezionati per l'edizione 2019:

Goblin Magnifico

18Lilliput (ILSA#53)

Blackout: Hong Kong (ILSA#54)

Detective: A Modern Crime Board Game

Rising Sun (ILSA#50)

Root (ILSA#51)

Teotihuacan: City of Gods

TOKYO METRO (ILSA#53)

Underwater Cities

Scelto dai Goblin

Root

Mantenendo il focus sui premi dedicati ai pesi massimi, è impossibile non citare il *Golden Elephant*, titolo attribuito dal canale YouTube e podcast [Heavy Cardboard](#), espressamente dedicato ai giochi bruciacervelli, dalla durata e regolamenti decisamente più che impegnativi. Anche qui abbiamo una lista di nominati con la successiva proclamazione del vincitore (entrambe annunciate per via digitale!), e per il 2019 abbiamo la seguente selezione:

Brass: Birmingham

Cataclysm: A Second World War

Root

SpaceCorp

Tales of the Northlands: The Sagas of Noggin the Nog

Teotihuacan: City of Gods

Un altro premio oramai piuttosto longevo e che suscita sempre interesse sono gli *International Gamers Awards*, premio attribuito da una giuria internazionale composta da giocatori che sono impegnati nella gestione di siti/fanzine di informazione ludica. L'idea che sta alla base del premio è di fornire un'indicazione di giochi (divise nelle categorie multigiocatore e due giocatori) che hanno catalizzato l'attenzione dei giocatori, indipendentemente dal loro peso o durata (i giocatori assidui si divertono anche con i filler!). Ecco le due liste di giochi, prodotte nel 2019:

Multiplayer

Architects of the West Kingdom

Blackout: Hong Kong

Brass: Birmingham

Coimbra (ILSA#53)

Gùgōng (ILSA#53)

Hadara

Just One (ILSA#55)

Key Flow (ILSA#53)

Newton

Res Arcana

Root

Teotihuacan: City of Gods

Underwater Cities

Wingspan

2 Player

Gettysburg

Kero (ILSA#53)

KeyForge: Call of the Archons

Lincoln (ILSA#53)

Nagaraja (ILSA#55)

Napoleon Saga

Altro premio dedicato ai giocatori assidui, attribuito da una giuria composta prevalentemente da autori di giochi è il portoghese *Jogo do Ano*, fondato nel 2006 e collegato all'associazione [Spiel Portugal](#), che organizza la convention *LeiraCon*, che sta diventando una delle più importanti a livello europeo. La lista di nominati (e il vincitore) di quest'anno è composta da:

Airship City (ILSA#53)

Blackout: Hong Kong

Root

Teotihuacan: City of Gods

Underwater Cities

Generalmente ortogonale rispetto agli altri premi è la cinquina di titoli del *MENSA Select*, selezionati dall'[American MENSA Mind Games](#), una delle succursali dell'associazione americana di persone dotate di



intelligenza sopra la media (tutti i membri devono avere un'intelligenza, misurata con test standardizzati, superiore a quella del 98% della popolazione). La proposta per il 2019 include, come vincitori:

- Architects of the West Kingdom
- Gizmos
- Gunkimono (ILSA#54)
- Planet (ILSA#53)
- Victorian Masterminds (ILSA#55)

Siamo arrivati al momento in cui dobbiamo considerare quello che è il premio più famoso, riconosciuto e ambito: lo *Spiel des Jahres*, che da solo garantisce una moltiplicazione di un fattore cento delle vendite - e quindi una visibilità incredibile per titolo, autore ed editore. Il premio viene attribuito da una giuria di giornalisti specializzati nei giochi da tavolo, i quali scelgono fra tutti i titoli editi in lingua tedesca in un periodo di dodici mesi. Non ci sono vincoli di iscrizione o partecipazione: i giurati scelgono in completa libertà i giochi che ritengono più meritevoli.

Negli anni il premio ha affinato i suoi criteri e finalità, dedicandosi in maniera sempre più attiva alla ricerca del miglior gioco divulgativo pubblicato durante l'anno, diventando così una sorta di riferimento per quelle famiglie (e in Germania sono tante) che comprano un (solo?) gioco all'anno: quello col "pedone rosso" sulla scatola. La selezione 2019 ha portato alla seguente terna:

Just One

- L.A.M.A. (ILSA#55)
- Werewords

A questa è affiancata quella di titoli per bambini (il *Kinderspiel des Jahres*):

- Fabulantica
- Go Gecko Go!

Valley of the Vikings

Dal 2011 ai due premi ne è stato affiancato un terzo: il *Kennerpiel des Jahres* (dedicato a giochi di complessità superiore). Ecco la selezione per il 2019:

- Carpe Diem (ILSA#51)
- Detective: A Modern Crime Board Game

Wingspan

Se lo *Spiel des Jahres* è il più famoso premio tedesco, lo *Spiel der Spiele* è invece il riconoscimento più noto di nazionalità austriaca; propone un vincitore, e una serie di liste di giochi consigliati in base al tipo di pubblico che ne usufruirà (esperti, famiglie, bambini, occasionali), non disdegnando di assegnare anche qualche premio speciale. Ecco la lunga lista per il 2019:

Game of the Year Winner

Forbidden Sky

- Hit für Experten Recommended*
- Carpe Diem

- Lift Off (ILSA#54)
- Spirit Island

Hit für Familien Recommended

- Hakenslagen
- Memofant
- Silver & Gold

Hit für Kinder Recommended

- The Color Monster
- Hempels Sofa
- Monsieur Carrousel
- Purzelbaum

Hit mit Freunden Recommended

- Gingerbread House (ILSA#54)
- Men At Work (ILSA#52)
- Spring Meadow (ILSA#53)

Special Prize Winner

- Hostage Negotiator (ILSA#50)

Siamo arrivati al punto in cui dobbiamo considerare i paesi di lingua inglese: il più importante riconoscimento assegnato nel Regno Unito è collegato ad una fiera, l'*UK Games Expo*, che si tiene l'ultimo fine settimana di Maggio (o il primo di Giugno) a Birmingham. Durante la fiera vengono assegnati premi in ben dieci(!) categorie, e per ciascuna di esse viene identificato sia il premio della critica (attribuito da una giuria) che quello popolare. Pronti a leggersi i venti vincitori? Eccoli!

- Best Abstract Game (Judges Award / People Choice)*
- Azul (ILSA#48) / Azul

- Best Board Game: American Style (Judges Award / People's Choice)*
- Chronicles of Crime (ILSA#53) / Forbidden Sky

- Best Board Game: European Style (Judges Award / People Choice)*
- Architects of the West Kingdom / The Quacks of Quedlinburg (ILSA#55)

- Best Board Game: Strategic Style (Judges Award / People Choice)*
- Root / Root

- Best Card Game: General (Judges Award / People Choice)*
- The Mind / The Mind

- Best Card Game: Strategic (Judges Award / People Choice)*
- Arboretum / Ruthless

- Best Children's Game (Judges Award / People Choice)*
- Who Did It? / Zombie Kidz Evolution

*Best Dice Game (Judges Award / People Choice)*

Dice Hospital / Dice Hospital

Best Family Game (Judges Award / People Choice)

Honga / Ticket to Ride: New York

Best Party Game (Judges Award / People Choice)

Maki Stack / Decrypto (ILSA#50)

Spostiamoci adesso dall'altro lato dell'oceano, per la precisione a Columbus, in Ohio. A Giugno si tiene una delle più importanti fiere del continente, l'*Origins Game Fair*, durante la quale vengono assegnati gli **Origins Awards**, premi per molte categorie (gioco da tavolo, carte, collezionabile, per famiglie, miniature, accessori e altro ancora...). Il premio è determinato dal contributo congiunto di una giuria e del voto dei partecipanti. Siete curiosi di conoscere i nominati e i vincitori per il 2019? Eccovi la lunga lista!

Best Board Game

Brass: Birmingham

Chronicles of Crime

Cryptid (ILSA#54)

Everdell

Gizmos

Pulsar 2849 (ILSA#48)

Rising Sun

Root

Space Base

Best Card Game

Anatomy Fluxx

Choose Your Own Adventure: House of Danger

Dark Souls: The Card Game

Disney Villainous

Get the MacGuffin

Maiden's Quest

The Mind*Best Collectible Game***KeyForge: Call of the Archons – Archon Deck**

Lightseekers: Mythical Expansion

Pokémon TCG: Forbidden Light Expansion

Star Wars: Destiny – Legacies Booster Pack

Best Family Game

The Climbers

Echidna Shuffle

The Mansky Caper

Pantone: The Game

Spy Club

Strawberry Ninja

Super Kitty Bug Slap

The Tea Dragon Society Card Game

When I Dream (ILSA#48)

Best Miniature Game (ex aequo)

Fallout: Wasteland Warfare

Kings of War: Vanguard

Necromunda

A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game – Stark vs Lannister Starter Set

Star Wars: Legion

Warhammer 40,000: Kill Team

Concludiamo l'elenco con il premio olandese **Nederlandse Spellenprijs**, che è uno dei titoli assegnati più di recente: i vincitori sono infatti noti dal 10 Novembre scorso. Anche questo premio è suddiviso in categorie: il gioco per esperti e quello per famiglie. Ecco le due liste di nominati e vincitori per il 2019:

Best Expert Game

Gentes (ILSA#49)

Raiders of the North Sea

Wingspan

Best Family Game

The Quacks of Quedlinburg

That's Pretty Clever (ILSA#55)

Welcome To... (ILSA#54)**Per non perdere l'orientamento...**

La lunghezza della lista di giochi nominati e premiati (anche da questo contenuto sottoinsieme di premi) è decisamente imponente: oltre cento giochi che, per un motivo o per un altro, sono stati dichiarati più che degni di entrare nella collezione di un amatore/appassionato. Più di cento, in un solo anno!

Se vogliamo ridurre la lunghezza della lista, e cercare una qualche forma di convergenza fra le varie offerte, possiamo concentrarci sui giochi effettivamente premiati.

Fra i titoli da giocatori assidui spicca senza dubbio alcuno **Root**, che è riuscito a convincere sia giurie di esperti che giurie popolari, aggiudicandosi ben sette titoli. La giusta alchimia fra ottimi materiali, asimmetria e rigiocabilità, tema e meccaniche, confermata da un'invidiabile posizione nelle prime cinquanta posizioni della classifica di *BoardGameGeek*. Il tutto proveniente da un piccolo editore. Da segnalare anche **Architetti del Regno Occidentale** (vincitore di due premi), interessante rivisitazione del meccanismo di piazzamento lavoratori. Dal lato gioco per famiglie/introdotivo/party game, il titolo che fa da padrone è **The Mind**, geniale "non gioco" di carte, che si è portato a casa ben cinque titoli.

Se spostiamo l'attenzione sul numero di nomination invece che di premi ottenuti, ecco che troviamo qualche altre proposte interessanti: lato gamer assidui abbiamo **Teotihuacan: City of Gods**, **Wingspan**, **Detective: A Modern Crime Board Game**, **Underwater Cities**, **Brass: Birmingham**, **Blackout: Hong Kong** e



Spirit Island; fra i giochi meno impegnativi si distinguono *Just One*, *KeyForge: Call of the Archons*, *Gizmos*.

Tutto sommato una buona raccolta; se vogliamo metterla in ordine di difficoltà/impegno, dal più leggero al più impegnativo (aiutandoci ancora una volta con le statistiche disponibili su *BoardGameGeek*) otteniamo la seguente lista:

The Mind
Just One
Gizmos
Wingspan
KeyForge: Call of the Archons
Detective: A Modern Crime Board Game
Architects of the West Kingdom
Blackout: Hong Kong
Root
Underwater Cities
Teotihuacan: City of Gods
Brass: Birmingham
Spirit Island

Ai giocatori occasionali è consigliata la parte alta, mentre quelli assidui (o in generale gli amanti dei giochi impegnativi) è bene che si concentrino sulla seconda metà!

E per il futuro?

Cosa possiamo dire dei giochi usciti negli ultimi mesi? Ovviamente ben poco: esperti e pubblico non sono stati ancora esposti a sufficienza da poter anche lontanamente ipotizzare la scrittura di una qualche forma di valutazione. Tutto quello che abbiamo al momento sono le classifiche raccolte durante l'Internationale Spieltage di Essen, che lasciano valutare al pubblico la qualità dei giochi presentati in fiera. Ce ne sono diverse, ma noi vi riportiamo le due che, per motivi storico/affettivi e di visibilità, riteniamo degne di nota: sono la *SkoutAktion* organizzata dalla rivista tedesca *FairPlay* (basata sull'anacronistica compilazione di una scheda cartacea da riconsegnare entro la mattina della domenica) e il *BGGBuzz* organizzato da *BoardGameGeek* (che utilizza una raccolta informatizzata di voti utilizzando dei terminali presso lo stand del sito in fiera). Ecco le due liste finali ottenute quest'anno:

SkoutAktion
Die Crew
Crystal Palace
Marco Polo II
Azul: Summer Pavilion
Barrage
Carnival of Monsters
Res Arcana
TEAM3
Dinosaur Island
Kitchen Rush
Rune Stones

Cartographers
Cooper Island
Terramara
Palm Island

BGGBuzz
The Magnificent
Trismegistus
Aquatica
Barrage
It's a Wonderful World
Bruxelles 1897
Cooper Island
Glen More II
Ecos
Terramara
Black Angel
Maracaibo
Azul: Summer Pavilion
Underwater Cities: New Discoveries
Last Bastion
Teotihuacan Late Preclassic Period
TEAM3
Escape Tales: Low Memory
Fast Sloths
Sanctum

Due classifiche estremamente differenti, con pochi punti di contatto (Azul: Summer Pavillion, Barrage, TEAM3, Cooper Island, Terramara); una differenza dovuta al diverso parco di utenti che la vanno a comporre ma, soprattutto, alla dislocazione fisica delle due postazioni di voto. Gli stand interessati si trovano in due padiglioni della fiera distanti fra loro e tendono inevitabilmente a catalizzare per lo più i voti per i titoli che sono esposti nelle vicinanze!

Infine, se siete dei veri e propri "malati" di classifiche e volete monitorate con continuità le posizione relative di gradimento delle novità di Essen, così come risulta dai voti degli utenti di BGG, vi segnato due geeklist interessanti che tengono traccia (con aggiornamento piuttosto frequente) dei titoli presentati all'Internationale Spieltage di ESSEN:

<https://www.boardgamegeek.com/geeklist/262941/spiel-19-ranking-tracker>

<https://www.boardgamegeek.com/geeklist/262940/spiel-19-games-were-ranked-spiel-19>

A questo punto non vi resta che scegliere quale sia il vostro vincitore, e di divertirvi a giocarlo ripetutamente!



di Michele "Fraktal75" Bricchi

Alea iacta est

Nei giochi di stampo europeo i dadi dovrebbero ipostatizzare risorse aleatorie la cui determinazione è fissata a priori in momenti specifici della partita (all'inizio di ogni turno, ad esempio). D'altro canto, giochi cosiddetti strategici in cui dei dadi siano impiegati quali generatori di "caso-a-posteriori" sono già in zona C (*Caminetto*), per quanto mi riguarda.

Ebbene, dette risorse aleatorie possono essere esclusive o meno. Nel primo caso un buon gioco limiterà al minimo i casi di sperequazione attraverso l'introduzione di compensazioni o costi: in *Marco Polo* (ILSA#39) è previsto un notevole handicap per lanci *subpar* ed il sistema dei costi per un'azione già occupata potrebbe in effetti sfavorire tiri alti. In *Lorenzo il Magnifico* (ILSA#42), di fatto, tutti giocano con una copia esatta dei dadi lanciati, soffrendo democraticamente in egual misura dei guizzi del caso. In *Troyes* (ILSA#10) o *Black Angel*, invece, viene indebolita l'esclusività del dado, e contemporaneamente si introduce un valido sistema di modificatori di un lancio non ottimale. In *Castles of Burgundy* (ILSA#13) siamo sul crinale: i dadi condizionano in senso strategico le zone di piazzamento sul proprio tableau ma anche in maniera meno controllabile le tessere acquistabili in plancia.

In un caso esemplare è il giocatore stesso a scegliere il valore dei propri dadi, pagandone il costo (*Crystal Palace*): in questo caso i dadi deterministici diventano aste in busta chiusa (e qui, per altri motivi, occhieggio nuovamente gli alari).

Se i dadi non sono appannaggio esclusivo del giocatore, è imperativo istituire un profilo di costo, a meno che i dadi non abbiano un valore relativo o denotativo: in *Coimbra* (ILSA#53) i dadi costano il loro valore facciale; in *Pulsar 2849* (ILSA#48) si ha un elegante meccanismo di attribuzione dei costi in funzione della distribuzione del dado mediano. In *Santa Maria* (ILSA#48), d'altro canto, i valori delle facce non hanno significato se non per denotare la colonna del proprio tableau dove svolgere l'azione. In *Trismegistus* la forza del dado risiede nel numero di simboli di uguale valore fra cui scegliere: questo aspetto, che sembra favorire il primo giocatore, è attenuato in realtà da un interessante sistema che rallenta la prossima presa a chi ha dadi "potenti", lasciandogli potenzialmente dadi peggiori fra cui scegliere.

Va detto: qui e là piccoli nei intaccano il principio statutario assiomatico sopra, ma nel complesso il *dice drafting* rappresenta al momento una solida meccanica, semplice, capace di attirare anche *non-gamer* e in certi riuscitissimi casi, sottesa a giochi di notevole spessore e bellezza.



in fila per uno

Titoli top agli stand dello SPIEL

...secondo BoardGameGeek

(dati aggiornati al 14/12/2019)

1

Tapestry di Jamey Stegmaier BGG rank: 290° (media 7,55 - 5261 voti)
Stonemaier Games, Feuerland Spiele, Ghenos Games, Maldito Games, Matagot, PHALANX, 2019
Giocatori: 1-5
Categorie: Civilization.

2

Tiny Towns di Peter McPherson BGG rank: 441° (media 7,44 - 3984 voti)
Alderac Entertainment Group, All In Games, Lucky Duck Games, Pegasus Spiele, White Goblin Games, 2019
Giocatori: 1-6
Categorie: Abstract Strategy, City Building.

3

Barrage di Tommaso Battista, Simone Luciani BGG rank: 655° (media 7,66 - 1786 voti)
Cranio Creations, Feuerland Spiele, Game Harbor, Intrafin Games, Maldito Games, sternenschimmermeer, 2018
Giocatori: 1-4
Categorie: Economic, Environmental, Industry / Manufacturing .

4

Pipeline di Ryan Courtney BGG rank: 677° (media 7,79 - 1784 voti)
Capstone Games, Maldito Games, 2019
Giocatori: 2-4
Categorie: Economic, Industry / Manufacturing.

5

Cartographers: A Roll Player Tales di Jordy Adan BGG rank: 685° (media 7,67 - 1739 voti)
Thunderworks Games, Gen-X Games, Mandoo Games, Ogry Games, Pegasus Spiele, Raven Distribution, 2019
Giocatori: 1-100
Categorie: Fantasy, Territory Building.

6

Villagers di Haakon Gaarder BGG rank: 772° (media 7,53 - 2070 voti)
Sinister Fish Games, Arrakis Games, Fractal Juegos, Gigamic, KOSMOS, MS Edizioni, YOKA Games, 2019
Giocatori: 1-5
Categorie: Card Game, City Building, Industry / Manufacturing, Medieval.

7

Maracaibo di Alexander Pfister BGG rank: 809° (media 8,28 - 940 voti)
Game's Up, Capstone Games, dlp games, Ediciones MasQueOca, Super Meeple, White Goblin Games, 2019
Giocatori: 1-4
Categorie: Economic, Exploration.

8

Black Angel di Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban BGG rank: 826° (media 7,58 - 1606 voti)
Pearl Games, Asmodee, Crowd Games, Hobby Japan, Maldito Games, Rebel, sternenschimmermeer, 2019
Giocatori: 1-4
Categorie: Science Fiction.

9

Point Salad di Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich BGG rank: 954° (media 7,33 - 1649 voti)
Alderac Entertainment Group, Mandoo Games, White Goblin Games, 2019
Giocatori: 2-6
Categorie: Card Game.

10

City of the Big Shoulders di Raymond Chandler BGG rank: 965° (media 8,14 - 832 voti)
Parallel Games, Quined Games, 2019
Giocatori: 2-4
Categorie: Economic, Educational, Industry / Manufacturing.



In questo numero abbiamo parlato di:

- | | |
|-----------------------------------|---|
| Amul | Dreamscape |
| Aqua Mirabilis | Expedition to Newdale |
| Aquatica | Glen More II: Chronicles |
| Barrage | Hadara |
| Black Angel | Hats |
| Black Rose Wars | Ice Team |
| Cartographers: A Roll Player Tale | Imperial Settlers: Empires of the North |
| Century: Il Nuovo Mondo | Imperial Settlers: Roll & Write |
| Chakra | Ishtar: I Giardini di Babilonia |
| Chartae | Maestri del Rinascimento |
| Cities: Skyline – The Board Game | Maracaibo |
| Cooper Island | Marco Polo II: In the Service of the Khan |
| Copenhagen | Revolution of 1828 |
| Couleurs de Paris | Seconda Chance |
| Crystal Palace | Similo: Fiabe |
| Dawn of Mankind | Tapestry |
| Disney Villainous | The Crew: The Quest for Planet Nine |