

numero 57 | 2020



*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

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

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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 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 Michael Menzel

Hanno collaborato: 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



Il gusto della meraviglia

L'inevitabile separazione

Il cambio d'anno, si sa, è accompagnato da classifiche e bilanci. Il nostro hobby non è da meno: nelle ultime settimane *forum*, siti dedicati, *bloggers* e *vlogger* hanno sciorinato un florilegio di classifiche dei giochi più graditi e delle più cocenti delusioni. Scorrendoli rapidamente, ho trovato in media poche sorprese, o quasi...

Quello che mi ha colpito è come alcuni titoli che, riscontrano un successo "universale" di pubblico (che ho sbrigativamente quantificato attraverso rank, media e numero di voti riportati su BoardGameGeek), siano invece annoverati fra gli insuccessi o le delusioni; fanno parte di questa lista, a titolo di esempio, **7th Continent** (rank: 17; media: 8,37; voti: 2734), **The Lord of the Rings: Journeys in Middle-earth** (rank: 138; media: 8,14; voti: 4369), **Tapestry** (rank: 277; media: 7,54; voti: 6152), **Maracaibo** (rank: 413; media: 8,31; voti: 1536).

Apparentemente, anche se in modo decisamente ancora embrionale, sembra che si stia ripetendo quello che succede da tempo nelle altre forme di intrattenimento: una spaccatura fra *pubblico* e *critica* (quella ludica ancora decisamente amatoriale e accademicamente non inquadrata).

I motivi possono essere molteplici: l'esposizione ad un eccessivo numero di titoli fin troppo simili fra loro, che spinge a cercare a tutti i costi qualcosa di nuovo; l'aumento della capacità di valutazione, che porta a fare una selezione più stringente dei titoli ritenuti validi; il rifiuto dell'inevitabile semplificazione delle meccaniche che accompagna la maggiore diffusione del gioco da tavolo; la necessità di apparire severi e selettivi e, perché no, anche un poco elitari, per rafforzare la propria credibilità.

Tuttavia è importante ricordare che i giochi servono per divertirsi e conoscere nuovi *mondi*, fatti di ambientazioni e di regole: per nessun motivo dobbiamo perdere il gusto dell'esplorazione e la capacità di meravigliarsi. Altrimenti, nella ricerca dell'esotico a tutti i costi, c'è anche il rischio di sentirsi dire, forse giustamente, che "La corazzata Potëmkin è una ca**ta pazzesca!" e che è decisamente preferibile il "cinepanettone". Situazione che, se possibile, dovremmo cercare di evitare.

SOMMARIO

Sotto la lente

Terramara 4

Prime impressioni

Azul: Summer Pavilion	8
Decktective - Rose rosso sangue	10
Deep Blue	12
Era: Medieval Age	14
Humboldt's Great Voyage	16
It's a Wonderful World	18
Jetpack Joyride	20
Kingdomino Duel	22
Lovelace & Babbage	24
The Magnificent	26
Minecraft: Builders & Biomes	28
Paladini del Regno Occidentale	30
Pax Transhumanity	32
Pharaon	34
Quantik	36
Ragusa	38
Il Regno delle Sabbie	40
Rurik: l'Alba di Kiev	42
La Stanza	44
Throne of Allegoria	46
Ticket to Ride: Italia + Giappone	48
Tiny Towns	50
Trismegistus: The Ultimate Formula	52
Undo	54
Uxmal	56
Yukon Airways	58
Little Big Fish	60
Munchkin Harry Potter	61
Railroad Revolution: Railroad Evolution	62
Travelin'	63

L'altro editoriale

Alta Gamma 64

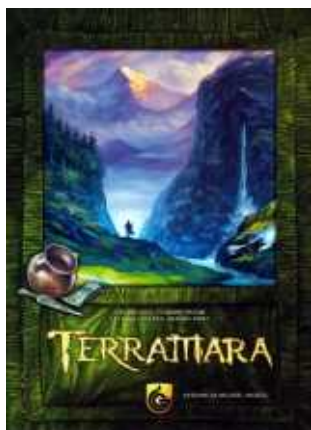
In fila per uno

Le migliori uscite del 2018 65



Terramara

Come i popoli dell'Età del Bronzo si impegnano per il futuro!



di Acchittocca (Flaminia Brasini,
Virginio Gigli, Stefano Luperto,
Antonio Tinto)

Quined Games, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 120 minuti

Terramara non intende stupirci con una sorprendente e fresca meccanica da domare, ma farci accomodare davanti ad un gioco solido e intenso costruito intorno alla meccanica più usata di quest'ultimo decennio dai giochi di un certo peso: il *piazzamento lavoratori*. Non è però un gioco privo di novità. Benché appaiano in un primo momento come secondarie, presto vi accorgete che saranno il fulcro del gioco, costringendovi continuamente ad averne a che fare, senza farvi adagiare sulle consuetudini.

Spazi azione e lavoratori che vi sgomitano

La meccanica di base vi sarà decisamente familiare: mettete un vostro omino in uno spazio per "raccolgere" quello che vi è rappresentato. In Terramara vi sono quattro diverse risorse (pelli, legno, metallo e pietra) che possono essere raffinate voltando il talloncino sul retro (come insegnato da *Le Havre* di Uwe Rosenberg - 2008, [ILSA#26](#)) e della possibilità di interagire con tre diverse caratteristiche della vostra civiltà: cultura, estensione della rete commerciale e forza militare.

In teoria, giocando col massimo numero di giocatori (quattro), avrete 40 spazi dove posizionare i vostri omini ad inizio gioco, ma alla fine di ognuno dei cinque anni di gioco raccoglierete solo i lavoratori accanto alla riga marcata dal segnalino del turno corrente e nelle



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





precedenti, quindi è buona cosa giocare solo su quegli spazi. Peccato che ci sono solo dieci spazi per riga e i vostri segnalini sono venti. La soluzione sarebbe da trovare nella regola che vi permette di piazzare un secondo lavoratore su uno spazio già occupato da un avversario. Vi è però permesso solo se il valore militare della vostra civiltà è superiore a quello della civiltà dell'avversario che occupa lo spazio. E nel farlo perderete un punto di valore militare. Se siete deboli vi rimane comunque la possibilità di piazzare la pedina del vostro capo, che non ha tale vincolo. Questa pedina può anche essere piazzata per fare invece ostruzione su spazi liberi, visto che nessun'altro pezzo gli potrà essere affiancato. Dato che alcuni spazi offrono possibilità uniche, questa scelta (pesante per l'economia del gioco) risulta spesso più che valida, specialmente se supportata da un alto valore militare che aiuta a piazzare comunque i lavoratori rimanenti in posti utili. Lasciare che una civiltà surclassi militarmente le altre non è mai una buona idea: avrà a disposizione molti modi per mettervi in crisi.

Se il vostro capo è già piazzato e non ci sono spazi veramente utili fra quelli del turno in corso avete due possibilità: utilizzare il lavoratore per trasformare una risorsa base in una lavorata o in una risorsa base diversa (azioni subottimali), oppure scegliere uno spazio di un turno futuro (di solito il successivo, per non perdere il lavoratore per troppo tempo). In tal modo utilizzeremo da subito quelli che sarebbero gli spazi migliori del turno successivo e otterremo risorse non più disponibili nel turno attuale.

Un tabellone che varia

Alla fine di ogni turno la striscia di spazi accanto al simbolo segnaturni viene voltata sul retro, sostituendo le sei azioni prima disponibili con una sola, di solito decisamente interessante, utilizzabile solo da chi ha raggiunto la riga corrispondente con entrambe le proprie carovane.

I giocatori sono così obbligati ad utilizzare spazi più in basso nel tabellone; solo le quattro azioni villaggio e le azioni utilizzabili tramite carovane potranno essere utilizzate più di due volte nel gioco: se altri vi "rubano" il piazzamento non vi basterà aspettare il turno successivo come al solito, sarà perso per sempre. Si lotta così con una continua penuria di spazi validi e si cerca il momento migliore per sacrificare un omino sullo spazio del turno successivo che vi fornirà esattamente quello che vi serve per completare lo sviluppo a cui puntavate.

Cultura e sviluppi

Tutti i vostri sforzi nell'ottenere e trasformare risorse saranno finalizzati a

permettervi di pagare il costo di una delle carte sviluppo schierate al piede del tabellone, poste sotto il tracciato della cultura rappresentato come un fiume, che ospita il vostro segnalino barca. Le uniche carte sviluppo che potrete comprare saranno quelle sotto e alla sinistra della vostra barca. Saranno quindi le civiltà culturalmente più avanzate ad avere la prima scelta.

Ogni carta, oltre a valere punti vittoria a fine gioco, fornisce bonus strategicamente interessanti: miglioramenti nella produzione di risorse specifiche, sconti per l'acquisto di carte di un certo tipo (ce ne sono di quattro categorie: armi, attrezzi, vasellame e vesti), elargizione di punti vittoria ogni qualvolta si spende una certa risorsa, avanzamenti di carovane o barca, miglioramenti della forza militare o facilitazioni nei suoi diversi utilizzi, esaltazione di alcuni punteggi di fine partita, aiuti nella trasformazione di risorse...

In genere ogni carta ha un costo in termini di una risorsa specificatamente abbinata alla sua classe (ad esempio, pelli per il vestiario), a cui si sommano quantità inferiori di una seconda risorsa. In tal modo, se vi trovate ad avere un bonus riferito ad una risorsa, vi troverete a prendere più spesso carte di una certa categoria. Tutte le risorse richieste sono inoltre sempre nella versione raffinata. Tuttavia all'inizio del gioco quasi tutti gli spazi (e i bonus regalati da carovane, barca e sviluppi) forniscono risorse grezze: dovrete trovare il modo di raffinare tramite l'investimento di un vostro omino, l'utilizzo di specifici spazi azione oppure tramite segnalini lavoratore che vi verranno forniti da uno dei quattro spazi del villaggio (che si svuotano alla fine di ogni turno e, diversamente dagli altri, possono essere





riutilizzati). Verso la fine del gioco, invece, sarà paradossalmente molto difficile ottenere risorse grezze (oltre che risorse in generale): capiterà non di rado di finire la partita con segnalini lavoratori inutilizzati.

Le carte sviluppo sono concepite in tre diversi livelli di costo e potenza: i primi che troverete costeranno di solito solo tre risorse e vi converrà non trascurarle, visto che i costi incrementeranno, a differenza della capacità di produzione delle risorse, che si incrementerà solo leggermente, migliorando invece la capacità di raffinazione. Nelle prime partite vi verrà l'istinto di scegliere gli sviluppi solo in base alle risorse che avrete per le mani e non compirete delle vere scelte. Col passare delle partite imparerete a gestire l'urgenza dell'acquisto e a non buttare risorse in sviluppi che vi danno vantaggi che sfrutterete poco.

spendere) e prendere una carta in mano prima di giocarla potrebbe diventare la normalità.

Le carovane e i bonus di fine gioco

Alla sinistra del tabellone è rappresentata una strada commerciale che attraversa sei diversi crocevia prima di sfociare in uno spiazzo finale a cui sono abbinati punti vittoria da assegnare in base all'ordine di arrivo. Questi crocevia però hanno possibili deviazioni verso destra e verso sinistra che allungano il percorso ma regalano vantaggi.

I vantaggi sul lato destro della strada (sorteggiati casualmente in fase di *setup*) sono immediati e equivalenti in valore ai migliori spazi azione che si possono occupare sul tabellone, raramente trascurabili per accorciare il tragitto.

Fraktal75

Secondo gioco più bello di tutto il 2019: meraviglioso worker placement atipico tanto da sembrare un Legacy tra i confini stretti di una partita. Profondo e non pesante. Da consigliare senza riserve.

campi però vuol dire rinunciare ai bonus sopra descritti disponibili sul lato opposto. Oltre che a dover aspettare ad avanzare la carovana finché le tessere corrispondenti vengano girate sul lato giusto. Fortunatamente il gioco vi dà in dotazione ben due carovane: una di solito la manderete avanti più velocemente a prendere bonus. Vi ricordo anche che l'avanzamento delle carovane vi regala anche l'accesso a spazi azione del tabellone molto interessanti.

Terramara fornisce un senso di pienezza e sicurezza: sono possibili molteplici approcci, ma tutti gli elementi devono essere utilizzati e ben dosati.

Con l'avanzare della vostra barca sul "fiume della conoscenza" otterrete poi vantaggi anche nella gestione delle carte: prima il diritto di prendere una carta in mano e costruirla con calma in un secondo momento sollevandovi dal timore che vi venga "rubata" da altri giocatori, poi uno sconto di una risorsa sulla carta prima presa in mano. Una risorsa è uno sconto non da poco nell'economia del gioco (anche perché sceglierete quale risorsa non

Sul lato sinistro invece le deviazioni portano inizialmente verso il tabellone, per poter accedere a campi che appaiono quando le tessere del tabellone vengono girate. Questi campi vi permettono di depositare una vostra bandiera per accedere a modi aggiuntivi di far punti a fine gioco: per avanzamenti nei tracciati, valore dei segnalini lavoratori o quantità di carte sviluppo di una determinata tipologia. Mandare una carovana a questi

L'aspetto militare

Terramara non è un gioco dove ci si fa guerra. C'è un'unica azione del villaggio che permette raid contro ogni altro giocatore che fa rubare risorse in base alla differenza di potenza militare. Se i giocatori evitano di accumulare risorse e di rimanere troppo staccati dal leader del settore questa azione risulta poco interessante da scegliere, soprattutto considerando che saranno i giocatori attaccati a scegliere che risorsa darvi e che nel farlo perderete un punto di potenza. La presenza di questa possibilità è comunque un continuo pungolo per i giocatori ad organizzarsi e dosare bene i propri sforzi.

Il tracciato militare è il fulcro dell'interazione fra giocatori: essere militarmente più forti di un avversario vuol dire avere accesso a spazi sul tabellone dove egli ha già giocato, moltiplicando le possibilità di scelta per ogni giocatore superato in questa scala. Rimanere indietro è una cosa da evitare. Gli autori hanno pensato bene di dare un ulteriore sprono a non farsi mettere in piedi in testa variando gli avanzamenti concessi dalle carte armi in base al numero dei giocatori che vi precedono in questa scala, concedendo una forma di





recupero a chi rimane troppo indietro e vietando a chi sta avanti di adagiarsi sugli allori già maturati.

Leader e partenza differenziata

Per dare un pizzico di varietà in più gli autori hanno pensato di dare un leader ad ogni civiltà, che la differenzia dalle altre. Questo non fa altro che darvi un vantaggio di un determinato tipo fin dall'inizio gioco: da quelli semplici che donano un lavoratore in più, o avanzamenti aggiuntivi ogni qualvolta si muovono navi o carovane, a quello che ti evita arretramenti sulla scala militare, fino a quelli che sembrano fatti per sfruttare al massimo ogni componente di gioco, dando la possibilità di usare (uno a turno) i talloncini bonus avanzati in fase di preparazione, oppure i retri di due delle tessere con le azioni avanzate, creando una azione privata e un modo privato di far punti a fine gioco.

Ogni leader poi può essere fatto invecchiare durante la partita (voltandone la carta), accettando di perdere i vantaggi concessi per avere un nuovo modo di fare punti. Un'idea simpatica ed efficace.

L'impressione che ne ho avuto è che taluni siano leggermente più utili e un paio leggermente più deboli, ma un bilanciamento assoluto che mantenga

semplice la comprensione è un'utopia e la vittoria rimane comunque a portata di mano di qualsiasi personaggio.

Flusso di gioco e considerazioni finali

Ottenere le risorse che vi servono per completare lo sviluppo a cui ambite tramite gli spazi azione non è una cosa semplice. Risulta più facile trovarsi a raccogliere le risorse disponibili in maggior numero e col minor sforzo e poi capire che farci. Alle prime partite non vi sembrerà di scegliere gli sviluppi in base alla loro fattibilità piuttosto che alla loro utilità. E in parte ancora sarà così nelle partite successive. Ma imparerete a non buttare via risorse per carte non in linea con il vostro percorso o che vi portino vantaggi scarsi nel breve termine. A volte l'attesa è più proficua.

Ad aiutarvi parecchio nel completamento dei costi richiesti saranno spesso i bonus ottenuti dagli avanzamenti di barca e carovana, che rilasciano più facilmente risorse diverse fra loro o addirittura da scegliere liberamente, che fanno la differenza completando le vostre necessità. Gli spazi e le carte che donano avanzamenti diventano così i più ambiti, innestando talvolta reazioni a catena che portano a nuovi avanzamenti che regalano nuove possibilità. I bonus però rimangono

sul posto, non vengono rubati dal primo che vi passa, e, chi prima e chi dopo, tutti potranno usufruirne... se prima della fine della partita raccolgono un adeguato numero di simboli.

Nel suo complesso Terramara mi fornisce un senso di pienezza e sicurezza: ha vari approcci ma richiede che comunque tutti gli elementi del gioco nel corso della partita vengano utilizzati e ben dosati; propone una varietà di sviluppi notevoli ma memorizzabili: quelli delle prime due ere li vedrete sempre tutti e saprete che prima o poi usciranno e andranno a caratterizzare una civiltà oppure l'altra. Ci farete conto. Al contempo il diverso piazzamento dei bonus iniziali e la variazione degli spazi azione in fase di setup cambieranno leggermente le partite, permettendo ai più esperti o accorti di cambiare leggermente il loro approccio. Non un gioco da bruciare in poche partite prima di passare a provarne un altro, ma da gustarsi nel tempo e recuperare periodicamente dall'armadio senza il panico di non ricordarsi più bene le regole.

LINX

FRAKTAL75





Azul: Summer Pavilion

L'estate si veste a losanghe.



di Michael Kiesling
Next Move Games, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Ci sono giochi che, per merito di un alto riscontro tributato dai giocatori di tutto il mondo, vengono riproposti, con lievi variazioni, un anno dopo l'altro, fino a diventare veri e propri tormentoni che poco o nulla aggiungono all'esperienza di un giocatore.

Azul (ILSA#48), arrivato quest'anno alla sua terza variante, per fortuna non ricade ancora in quella categoria.

La nuova versione proposta da *Next Move Games* durante la SPIEL di Essen, chiamata *Summer Pavilion*, riesce ancora a destare interesse sebbene pecchi ormai nell'originalità.

L'ambientazione, forzata anche in questo capitolo della saga delle piastrelle, resta legata al Portogallo, in particolare alla richiesta da parte del re Manuele I di far costruire un padiglione estivo in onore della famiglia reale. Anche questa volta i giocatori si ritrovano nei panni di abili artigiani, che cercano di piazzare piccole piastrelle, questa volta a forma di losanga, nel modo migliore possibile ossia quello capace di produrre più punti.

Le plance dei giocatori rappresentano sette rosoni, sei esterni, ognuno





corrispondente a uno dei colori delle tessere in gioco, l'ultimo al centro, di colore neutro. Ogni rosone è costituito da sei losanghe numerate da 1 a 6 e questo numero indica il costo di costruzione.

Il meccanismo di presa è sostanzialmente invariato, alcuni dischi sono disposti a cerchio, vengono riempiti di tessere pescate da un sacchetto e i giocatori a turno prelevano gruppi di tessere uguali da un disco spostando le rimanenti al centro, oppure prelevano direttamente dal centro ma sempre raggruppate per tipologia.

Le principali differenze rispetto ai titoli precedenti sono due ed entrambe, seppur minime all'apparenza, contribuiscono a un decisivo mutamento di alcune dinamiche. La prima differenza è che ognuno dei sei colori è considerato un jolly nei sei turni di gioco. Le tessere del colore jolly offrono due vantaggi. Possono prima di tutto essere utilizzate al posto di ogni altro colore durante la costruzione, ma soprattutto una tessera jolly può essere raccolta insieme alla presa di un altro colore.

La seconda differenza è nel ritmo di gioco. Le tessere raccolte infatti non devono essere subito piazzate come accadeva nei titoli precedenti, ma vengono collezionate fino alla fine del round e poi piazzate tutte insieme,

avendo quindi la possibilità di studiare meglio la disposizione in virtù della conoscenza completa delle disponibilità per ogni round.

Solo allora i giocatori le utilizzano per riempire i rosoni, con il vincolo di rispettare gli abbinamenti di colore (sul rosone neutro devono essere messi tutti e sei i colori) e i costi di costruzione che si pagano con le tessere stesse. Il numero stampato su ogni losanga dei rosoni indica il numero di tessere da pagare dello stesso colore (o jolly), la prima finisce sul rosone e le altre scartate a titolo di pagamento. Ogni tessera costruita fa guadagnare punti in ragione del numero di tessere adiacenti nello stesso rosone. Se quindi costruire tante tessere di valore basso in diversi rosoni è più semplice, completare i rosoni è più vantaggioso in considerazione anche di alcuni bonus finali. Altri bonus, non in punti questa volta ma in tessere aggiuntive, sono ottenibili circondando con le tessere alcuni simboli disegnati tra i rosoni; questi bonus forniscono un indirizzo aggiuntivo per instradare la propria strategia di costruzione.

Queste differenze introducono certamente dinamiche nuove ma ognuna reca con sé aspetti positivi e aspetti negativi. Piazzare le tessere tutte insieme dopo la fase di presa rende il gioco decisamente più strategico ma l'assegnazione dei bonus in quantità limitata rende impossibile lo svolgimento simultaneo

di questa fase, creando un'interruzione inopportuna nel ritmo di gioco. La tessera jolly aumenta il ventaglio di opzioni e quindi le strategie ma rischia di offrire prese fin troppo ricche a chi agisce per primo, vantaggio solo in parte compensato dall'aumento del costo da investire per diventare primi nel turno successivo.

Chiunque non si spaventi davanti a qualche pausa in attesa del turno degli avversari e non tema rallentamenti per via del tempo eccessivo impiegato per elaborare strategie di massimizzazione, non troverà in Azul Summer Pavilion un semplice clone dei predecessori ma un gioco altrettanto valido e persino più stimolante.





Decktective – Rose rosso sangue

Il riscatto del primo senso.



di Martino Chiacchiera e Silvano Sorrentino

dV Giochi, ABACUSSPIELE, 2019

N. Giocatori: 1-6

Durata: 60 minuti

dV Giochi espande la linea di giochi di indagine tascabili affiancando una nuova serie alla già consolidata serie **Deckscape** ([ILSA#47](#)), ormai giunta al suo sesto episodio. La nuova serie si intitola Decktective e nelle recenti fiere autunnali di Essen e Lucca dV Giochi ha lanciato il primo caso intitolato Decktective – Rose rosso sangue.

Sebbene la moda delle escape room non sia ancora intiepidita Decktective cambia direzione rispetto alla serie Deckscape, riabbracciando il filone investigativo più classico. Il formato resta invariato, un mazzo di 50 carte extralarge alle quali si aggiungono piccole clip in plastica utili per appuntare le soluzioni e calcolare il punteggio al termine della partita.

Nella scatola non c'è regolamento, ogni spiegazione è fornita dalla lettura delle prime carte del mazzo ordinato. I giocatori sono chiamati a indagare, in modo cooperativo, su un delitto. Grazie a un ingegnoso utilizzo della scatola, all'inizio della partita alcune carte che non contengono testo bensì immagini, vengono posizionate a formare un diorama tridimensionale che riproduce la scena del crimine. Guardandolo ci si accorge subito della ricchezza di dettagli contenuti, che possono rivelarsi importanti nel corso delle indagini a patto di essere acuti osservatori, restituendo finalmente la dignità perduta a quello dei nostri cinque sensi che da sempre ha connotato i più celebri investigatori che hanno popolato le pagine di romanzi altrettanto famosi.





Le carte restanti vengono posizionate al centro del tavolo per formare il tallone di pesca e ogni giocatore riceve una mano iniziale di carte. Le carte hanno un titolo che può essere letto ad alta voce e un contenuto, testuale o visivo, che deve restare segreto fino a quando la carta non viene giocata in modo che tutti possano vederla. Durante il turno i giocatori devono decidere se giocare una carta scoperta e renderla nota a tutti, per aiutare le indagini, oppure se archivarla coperta in un mazzo di scarti. La decisione dipende anche dal requisito da soddisfare per giocare la carta che dipende dalla quantità di scarti già presenti in archivio. Scartare ciò che si ritiene di minore importanza è quindi fondamentale per poter poi giocare carte decisive, rinunciando però a condividere fin da subito una parte degli indizi. Il contenuto di ogni carta scartata non può infatti essere rivelato fino alla fine della partita, quando i giocatori possono condividere tutto quello che ricordano nel tentativo di ricostruire la

dinamica del delitto. Terminata questa fase il mazzo propone una serie di carte che contengono domande a risposta da appuntare con le clip. Al termine il risultato è facilmente calcolabile girando queste carte sul dorso e sommando i punti corrispondenti alle scelte fatte. Il totale, confrontato con una tabella, fornisce una breve descrizione del grado di successo ottenuto nelle indagini. A quel punto non resta che leggere l'epilogo per avere un quadro completo di ciò che è realmente successo.

Seppur simile ad altri giochi dello stesso genere, ugualmente tascabili, la serie Decktective introduce alcune interessanti migliorie che racchiudono un grande potenziale. Tra questi possiamo sicuramente

elenicare la ricostruzione della scena del crimine, che restituisce valore a un aspetto che nei giochi investigativi di tipo narrativo era stato fin troppo sacrificato, una modalità facilitata per fornire risposte chiare e facilmente valutabili, i vincoli specifici per giocare le carte. Piccoli dettagli che riescono a fare la differenza regalando un'esperienza di gioco più immediata e godibile.

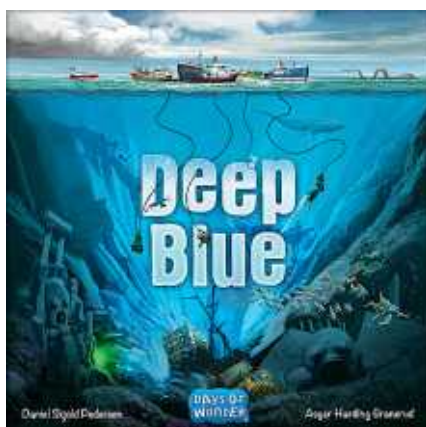
Naturalmente non bastano le meccaniche a farne un bel gioco, ciò che è fondamentale per completare un'esperienza appagante è ovviamente una bella storia e, nel caso di Rose rosso sangue, l'epilogo è stato in parte deludente per via di una soluzione che, pur facendo leva su tutta la sospensione dell'incredulità di cui siamo stati capaci, ci è parsa piuttosto inverosimile.

Rimane una linea di gioco ben fatta che ha in sé grandi potenzialità per diventare un punto di riferimento dei giochi investigativi in formato tascabile, perfetti per animare una serata anche con giocatori meno avvezzi al gioco da tavolo a patto che siano attirati dall'idea di diventare investigatori per un'ora soltanto e grazie a poche regole



Deep Blue

Non è tutto oro quello che luccica.



di Asger Harding Granerud e
Daniel Skjold Pedersen
Days of Wonder, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

La vulcanica fucina della *Days of Wonder*, casa editrice ormai famosa per produrre giochi dalle grafiche policrome e accattivanti, con materiali di alto livello, specificatamente rivolti a giocatori casual, ha presentato la sua ultima novità in occasione della SPIEL di Essen. Il titolo è *Deep Blue* e nasce dalla sinergia di due autori danesi, Asger Harding Granerud e Daniel Skjold Pedersen, che dal 2016 collaborano nella creazione di giochi da tavolo ottenendo un discreto successo.

In *Deep Blue* i giocatori sono cercatori di tesori sommersi. Sono dotati di due imbarcazioni ciascuno e navigano su una mappa in cui sono distribuiti quattordici luoghi per le immersioni. Oltre alle imbarcazioni, per ottenere successo nelle immersioni è bene dotarsi di equipaggio. Entra in gioco qui il primo dei due meccanismi chiave, la gestione del mazzo. Ogni giocatore comincia la partita con quattro carte che rappresentano le azioni base. Per attivare un'azione è necessario giocare carte del tipo adeguato. Le azioni possibili sono solo quattro e una di queste consente di arricchire il mazzo reclutando nuovo equipaggio ossia carte con nuove azioni, migliori di quelle base ma anche di tipo completamente diverso.





Le carte giocate finiscono in un mazzo nell'area di riposo e da lì possono essere recuperate, poco alla volta, rinunciando al proprio turno per riposare. Oltre ad acquistare nuove carte, muovere le imbarcazioni sulla mappa e riposare i giocatori possono naturalmente scegliere di affrontare un'immersione, a patto che almeno una delle loro barche sia su un'area per l'immersione. Quando un giocatore decide di immergersi tutti i giocatori che hanno una nave sulla tessera partecipano obbligatoriamente all'immersione insieme a lui e tutti i giocatori che hanno una nave in una posizione adiacente possono anch'essi unirsi all'impresa. Sarà però solo il giocatore che ha dato inizio a questa fase a gestirla fino alla fine. Il secondo

meccanismo su cui ruota Deep Blue è sfruttato proprio in questa fase del gioco ed è conosciuto con il nome inglese *push-your-luck*, che potremmo tradurre in "**sfida la fortuna**". Da un sacchetto che contiene un numero noto di gemme colorate il giocatore incaricato dell'immersione comincia a estrarre una gemma alla volta. Se il numero o l'assortimento delle gemme estratte lo consentono i giocatori che partecipano possono man mano giocare carte per ottenere punti. Dentro al sacchetto non ci sono solo gemme di valore, ci sono anche gemme che rappresentano pericoli. I giocatori devono far fronte alla difficoltà giocando carte per proteggersi, chi non è in grado di farlo è costretto ad abbandonare l'immersione rinunciando a parte dei profitti. Solo chi

sta conducendo l'immersione può, in qualsiasi momento, decidere di non voler rischiare oltre e interrompere l'estrazione delle gemme. Al termine della partita i giocatori contano i punti ottenuti dalle loro immersioni che sono custoditi segretamente all'interno di un evocativo quanto superfluo scrigno del tesoro.

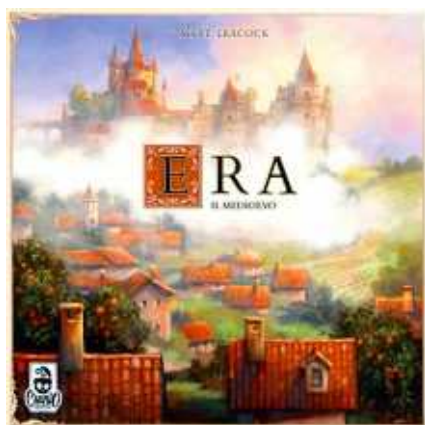
Deep Blue ha aspetti piacevoli e stimolanti ma anche risvolti meno entusiasmanti. La gestione del mazzo, la scelta dell'equipaggio, il tempismo dei turni di riposo che permettono di avere in mano le carte giuste al momento giusto creano, con poche e semplici regole, la giusta tensione e offrono il giusto grado di percezione del controllo. Lo stesso grado di soddisfazione lo offre un'immersione ben programmata, complice anche la tensione generata dall'estrazione dal sacchetto. Proprio questa fase però è la più debole nel quadro complessivo. Interrompe la partita creando un tempo morto soprattutto in chi, del tutto impotente, è coinvolto in un'immersione nella quale non può prendere nessuna decisione ma solo aspettare l'ineluttabile progressione della pesca, giocando in modo automatico tutte le carte punteggio ogni volta che si presenta l'occasione. Un vero peccato per un gioco che per il tema scelto, la facilità delle regole e l'immediatezza degli obiettivi aveva tutte le caratteristiche per essere un gioco introduttivo perfetto.





Era: Medieval Age

È iniziata l'era del roll 'n' build.



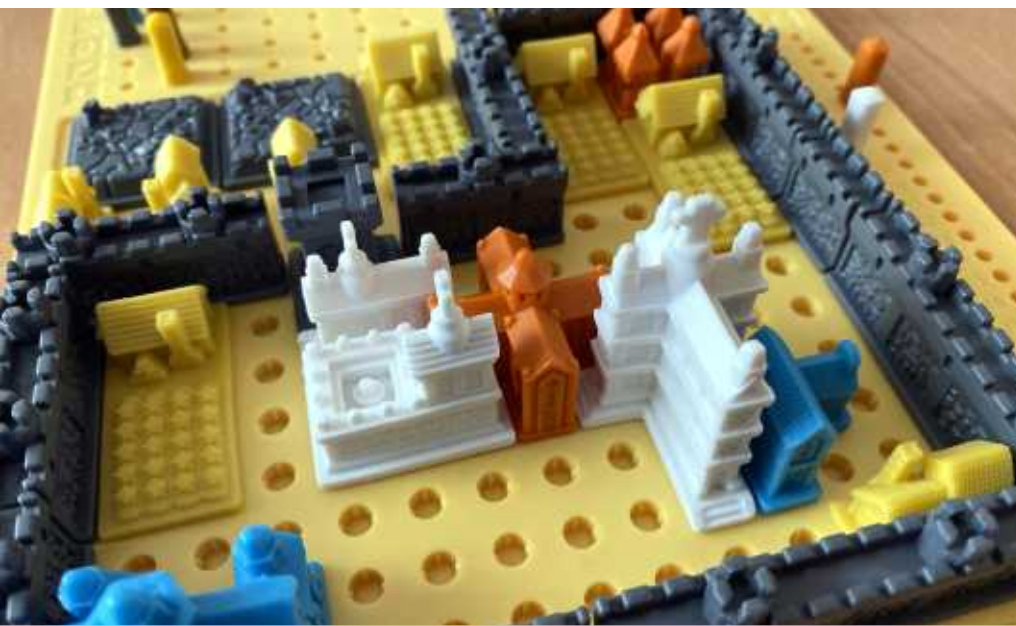
di Matt Leacock
eggertspiele, Cranio Creations,
Pegasus Spiele, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-60 minuti

Più di 10 anni fa, quando il "roll 'n' write" era famoso per lo più grazie allo Yahtzee, alcuni precursori ottennero un buon riscontro di pubblico con quel meccanismo che oggi sta largamente spopolando. Uno di loro fu Matt Leacock che creò *Roll Through the Ages: The Bronze Age*, pubblicato nel 2009 dalla casa editrice Eagle-Gryphon Games ([ILSA#22](#)). Il nome lo ereditò, per merito di un'astuta operazione commerciale, dal colosso *Through the Ages: A Story of Civilization*, la cui versione per il mercato statunitense era stata curata, pochi mesi prima, dallo stesso editore.

Era: Medieval Age è la reingegnerizzazione di quel gioco, sempre per mano di Matt Leacock, curata dall'editore tedesco eggertspiele, dal 2017 proprietà del marchio *Plan B Games*. Il gioco è da poco disponibile anche in lingua italiana grazie a Cranio Creations.

L'azione di restauro ha abbracciato i canoni più moderni della riedizione dei classici del passato, che scommettono molto sull'estetica e quindi su una componentistica d'effetto, se non addirittura lussuosa.





In Era: Medieval Age il sodalizio “dadi e segnapunti” dei roll ‘n’ write è stato sciolto in favore della spettacolarizzazione e i fogli sono stati sostituiti da edifici in plastica tridimensionali, di fogge e colori diversi a seconda della loro funzione, progettati per essere collocati su una plancia personale dotata di fori per accogliere gli incastri.

La partita comincia con una manciata di edifici a disposizione dei giocatori. Gli edifici sono uguali per tutti e ciascuno deve posizionarli sulla plancia prima di cominciare, rispettando pochi vincoli iniziali. Ognuno di questi edifici, così come quelli che entrano in gioco nel corso della partita, ha un valore in punti e una specifica abilità. Alcune abilità permettono di ottenere ulteriori punti alla fine del gioco, altre consentono di migliorare la produzione di risorse, altre ancora permettono di ottenere nuovi dadi rispetto ai quattro con cui si comincia la partita.

Proprio i dadi sono il cuore del gioco. Esistono in quattro tipi, di diverso colore, ognuno con assortimenti diversi di icone sulle sei facce. Se viene costruito un edificio che porta in dote un dado, quel dado viene aggiunto alla mano del giocatore e, da quel momento, lanciato insieme agli altri all'inizio del round. Il lancio può essere corretto per due volte, anche in questo caso con alcune limitazioni, ci sono infatti risultati che bloccano il dado impedendone il rilancio. Dopo i lanci i giocatori valutano i risultati in funzione dei simboli mostrati. Si ottengono in questo modo

il cibo, le risorse da costruzione, opportunità di costruire nuovi edifici, cultura e forza militare per estorcere risorse agli avversari. Si possono ottenere anche calamità che andranno gestite. La risoluzione del turno segue una sequenza fissa, per prima cosa le risorse si registrano su appositi tracciati, quindi è necessario sfamare pagando un cibo per ogni dado (motivo per cui avere tanti dadi è vantaggioso solo a patto di poter gestire il loro sostentamento). Seguono la fase della gestione delle calamità e quella della costruzione degli edifici, pagati con le risorse, scelti in funzione della propria strategia e collocati sulla plancia personale nel modo più funzionale possibile. In ultima istanza si risolve la fase chiamate dell'estorsione, che permette ai giocatori con maggior forza militare di sottrarre risorse ai più deboli.



MDM

Piacevole e scenografico gioco per famiglie o giocatori occasionali, che sembra offrire più di un possibile approccio strategico, con un'interazione fra giocatori decisamente superiore alla media del genere. Forse un po' lunghi i tempi di attesa e qualche perplessità nei materiali: le miniature sono belle ma non pratiche da manipolare e tendono a deformarsi un po'.

La scelta degli edifici è naturalmente l'aspetto più delicato per via dei benefici che offrono, del punteggio e anche della disponibilità, essendo infatti in quantità limitata e insufficiente per tutti i giocatori, il tempismo diventa fondamentale.

Era: Medieval Age è fondamentalmente un gioco di dadi e il rischio di rimanere invischiati in una partita frustrante per via di risultati particolarmente sfortunati non è totalmente escluso nonostante la possibilità di ripetere i lanci. Convince poco anche la fase di costruzione, un vero e proprio puzzle che non può essere risolto simultaneamente e quindi che interrompe il ritmo allungando, forse oltre il necessario, i tempi di gioco. Qualche perplessità resta anche sui materiali, in particolare sulla scelta cromatica delle plance personali, poco funzionale e del tutto fuori contesto. Il gioco è comunque piacevole, adatto a giocatori casual e di grande presenza scenica. Merita di essere provato.



Humboldt's Great Voyage

*Sulle orme del secondo Cristoforo Colombo
rispettando i ritmi del Mancala.*



di Remo Conzadori, Nestore Mangone

HUCH!, R&R Games, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Nel 1799 il barone Alexander von Humboldt e l'amico Aimé Bonpland partirono per una spedizione scientifica in America che portò loro fama e successo. Come giovani scienziati, i giocatori seguiranno la rotta del viaggio di Humboldt per raccogliere oggetti e conoscenza, che procureranno loro i punti per concorrere alla vittoria.

Le città visitate durante la spedizione sono rappresentate nel tabellone comune da sedici aree circolari raggruppate per colore, a gruppi di due o tre, e connesse tra loro da tracciati unidirezionali. La partita viene preparata riempiendo le aree con Dischi Conoscenza estratti dal sacchetto. Vengono poi mescolate, in pile divise per colore, le Tessere Merce scoprendone due per ogni pila.

Il sistema per ottenere punti vittoria durante la partita è uno solo: riempire le proprie navi con le merci necessarie e farle quindi salpare. I giocatori hanno sempre di fronte a loro quattro carte nave nei "tagli" da quattro, sei, nove e dodici punti vittoria. Se, quando la nave salpa, sono anche presenti dei Dischi Conoscenza è possibile collezionare la corrispondente Tessera Conoscenza. Tali tessere servono per ottenere punti a fine partita in base all'ampiezza dei set di colori differenti.





La partita dura un numero di turni prefissato, fino all'esaurimento dei dischi nel sacchetto. Durante il proprio turno il giocatore deve:

- pescare un disco dal sacchetto e decidere se collocarlo a destra o a sinistra del Libro di Viaggio, poi pescarne un secondo e collocarlo nello spazio rimanente;
- scegliere un'area del tabellone del colore del disco alla sinistra del Libro di Viaggio, prendere in mano tutti i dischi in quell'area e, rispettando le frecce, collocare un disco sulla bussola al bordo di ogni area del tragitto che si riesce a coprire. L'obiettivo è quello di far corrispondere il colore delle aree con i dischi piazzati;
- poi gli avversari, a giro, possono prendere un Disco Conoscenza all'interno delle aree del tragitto del giocatore attivo e collocarlo su una loro nave;
- infine il giocatore di turno sposta il disco dalla bussola all'interno dell'area e colleziona tante Tessere Merci quante corrispondenze di colore tra area e disco del suo tragitto. Le tessere vanno collocate nelle proprie navi e/o nei due spazi magazzino della plancia personale. Se una nave salpa, il giocatore ne prende subito un'altra dello stesso valore presa dalla cima del mazzo scoperto corrispondente.

Terminati i dischi nel sacchetto si sommano ai punti presi durante la partita quelli ottenuti dai set delle Tessere Conoscenza. Chi ha più punti vince.



Humboldt's Great Voyage è un gioco di collezione set regolato dalla meccanica del Mancala. Risulta sostanzialmente astratto, nonostante le note storiche introduttive e a chiusura di regolamento.

La struttura del turno è molto semplice, e ben progettata per evitare i tempi morti (con brevi azioni da eseguire anche nel turno degli avversari) e la paralisi d'analisi (la scelta della posizione di partenza con l'estrazione dei due dischi dal sacchetto e il percorso limitato a tragitti unidirezionali). Proprio i vari sistemi per semplificare l'albero decisionale, portano forse a una riduzione eccessiva delle scelte per i giocatori. In tal senso contribuisce

anche la poca varietà delle carte nave: costantemente quattro di fronte ai giocatori e in valore vincolato.

La reinterpretezione del mancala è interessante, inserendosi in un titolo molto asciutto e minimale, da questo punto di vista quasi agli antipodi rispetto a *Trajan* (ILSA#14) e *Five Tribes* (ILSA#30) che sono probabilmente i due più famosi giochi da tavolo moderni che hanno riproposto questa meccanica.

Con i suoi 60 minuti di partita e un approccio facile è un titolo che merita comunque una prova.





It's a Wonderful World

Il mondo migliore è quello della partita successiva.



di Frédéric Guérard
La Boîte de Jeu, Origames, 2019
N. Giocatori: 1-5
Durata: 30-60 minuti

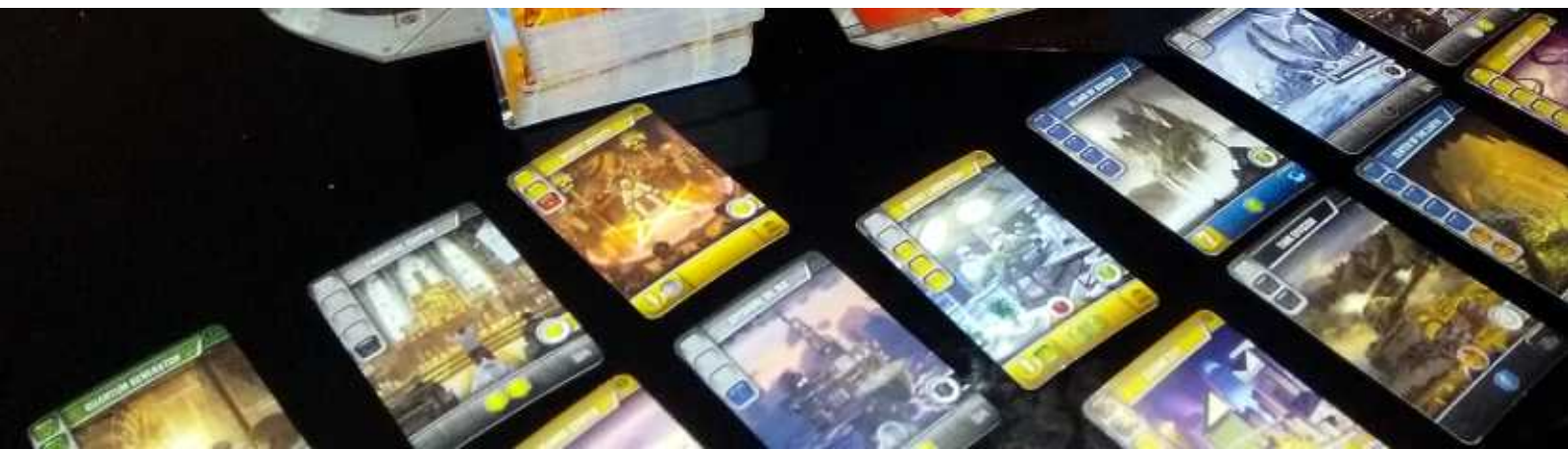
Al di là di qualche polemica, ormai sempre più frequente, alimentata dalla vendita del gioco alla SPIEL di Essen prima che tutti i *backer* lo avessero ricevuto, It's a Wonderful World è stata la principale novità che l'editore francese La Boîte de Jeu ha presentato alla passata edizione della manifestazione teutonica. Il gioco è il frutto di una campagna di *crowdfunding* conclusasi con esito positivo e l'autore è Frédéric Guérard.

In It's a Wonderful World ogni giocatore governa un impero in crescita pacifica in un imprecisato futuro post bellico. Il successo è misurato con punti ottenuti alla fine della partita.

Aprendo la scatola, per la verità un po' sovradimensionata in proporzione al contenuto, è subito chiaro che It's a Wonderful World è un gioco di carte. Lo si

capisce dal corposo mazzo di 150 carte sviluppo, ciascuna delle quali rappresenta una possibile evoluzione del mondo ideale che i giocatori tenteranno di costruire. Oltre al titolo e all'immagine che tiepidamente tentano di calare il giocatore in una ambientazione facilmente dimenticabile, ciascuna carta riporta sempre un costo in risorse e una risorsa ottenibile scartando la carta. Sono poi riportati, in combinazioni e assortimento diversi, punti o moltiplicatori di punteggio, bonus immediati e rendite.

Una partita si risolve in soli quattro turni. All'inizio di ogni turno i giocatori ricevono una mano di sette carte che vengono calate con un sistema di draft, ossia scegliendo le carte da giocare da mani che circolano tra i giocatori esaurendosi progressivamente. Con tutte le carte calate nella propria area di gioco





ha inizio la fase più delicata e strategica della partita. Ogni giocatore deve scegliere quali carte mettere in costruzione e quali scartare per ottenere la risorsa garantita rinunciando alla carta stessa. Questo processo, che avviene contemporaneamente in modo da ridurre sensibilmente i tempi di inattività, è il momento culminante del gioco, quello in cui i giocatori sono chiamati a prendere decisioni vincolanti. Non di rado ci si vede costretti a sacrificare carte molto potenti nel duplice tentativo di costruire carte utili ai fini del punteggio ma anche di avviare un motore di produzione di risorse capace, nei turni successivi, di garantire un ritmo di costruzione adeguato.

A complicare la scelta si unisce il vincolo di non poter conservare le risorse ottenute. Tutto quello che non può essere immediatamente utilizzato per costruire una carta deve subito essere scartato in un magazzino che produce una risorsa jolly ogni cinque risorse buttate. Le carte

completate, ovvero quelle i cui costi di costruzione sono stati interamente coperti dalle relative risorse, vengono immediatamente collocate nell'area delle carte costruite. Solo in questa posizione potranno fornire punti a fine partita ma anche garantire una rendita in risorse che viene risolta nella fase di interludio tra un turno e l'altro.

Le risorse in gioco sono cinque: materiali, energia, scienza, denaro e esplorazione. La produzione viene valutata in cinque passaggi, uno per risorsa a cominciare dai materiali. Un bonus è garantito al giocatore che al momento del calcolo della rendita sta producendo la maggior quantità di una risorsa. Ancora, le carte completate in questa fase vengono subito piazzate nell'area di costruzione, un aspetto che aumenta la complessità della pianificazione volta a massimizzare le entrate, vale a dire completando carte che producono una risorsa non ancora valutata nella fase delle rendite.

Difficile evitare paragoni con *7 Wonders* (ILSA#10), un altro gioco con draft di carte divenuto ormai una delle icone del gioco da tavolo. It's a Wonderful World è molto simile al suo illustre predecessore ma è più difficile da padroneggiare perché richiede una maggiore programmazione a lungo termine soprattutto considerando i pochissimi turni a disposizione.

Questo è il suo punto di forza, il fatto di diventare un vero e proprio rompicapo che mostra tutta la sua genuinità solo al terzo o al quarto turno di gioco, quando comincia a farsi sentire la voglia di tornare indietro e cambiare una decisione che nei turni precedenti sembrava del tutto irrilevante. In genere questa voglia è accompagnata da quella di giocare una nuova partita con il proposito di fare meglio. La quantità di carte presenti nella scatola rispetto a quelle usate in una partita non dà purtroppo garanzia di longevità.



Jetpack Joyride

Quanto è concitato il videogioco da tavolo?



di Michał Gołębiowski
3 Emme Games, Lucky Duck
Games, Ludonova, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20 minuti

Partiamo dall'inizio: dopo l'incredibile successo ottenuto da *Fruit Ninja* (2010), la software house australiana *Halfbrick Studios* tenta di bissare con *Jetpack Joyride*, applicazione che condivide con il predecessore l'immediatezza dello schema di gioco e la capacità di incatenare gli utenti allo schermo del proprio dispositivo smart. Il giocatore deve guidare il protagonista (*Barry Steakfries*), facendogli percorrere la maggiore distanza possibile nei laboratori della *Legitimate Research, Inc.*, evitando nel frattempo tutti i sistemi di sicurezza. Il sistema di gioco è estremamente semplice: toccando lo schermo si attiva il Jetpack (che spinge Barry, spostandolo verso l'alto dello schermo) che si spegne (sottoponendo il personaggio all'effetto della gravità) non appena si solleva il dito. Il tutto condito da obiettivi intermedi e gadget mirabolanti da ottenere durante la partita e che rendono variegata l'esperienza di gioco. Un'idea semplice, coinvolgente e... virtualmente non trasponibile verso un altro media.

Ci prova invece la *Lucky Duck Games* (*Chronicles of Crime* - [ILSA#53](#), *Tiny Towns*, *The Grimm Forest*), mescolando il gioco simultaneo e in tempo reale con la meccanica di piazzamento tessere





(in questo caso pentamini di plastica semitrasparente).

Una partita si sviluppa su tre round, in cui ciascuno dei giocatori deve attraversare la sua porzione di laboratorio, composta da quattro cartoline, ricoperte da una griglia quadrata, su cui si trovano i tipici elementi del gioco (monete, scienziati, zapper, razzi e laser). A tale scopo, contemporaneamente e in tempo reale, i giocatori pescano da un mucchio centrale i pentamini con cui simulano il movimento i Barry: il primo di essi deve sporgere alla sinistra della prima cartolina, e i successivi piazzamenti devono formare un "serpentone" che si snoda verso l'uscita, senza mai uscire dalle cartoline e facendo in modo che i quadrati periferici di due tessere consecutive (quelli che sono adiacenti ad uno solo dei quadrati che compongono la tessera) siano ortogonalmente adiacenti (e quindi condividano un lato). Il primo giocatore che riesce ad attraversare tutte e quattro le proprie cartoline e a piazzare una tessera in modo che sporga parzialmente dall'ultima chiama la fine del round (alternativamente si può concludere se tutti i giocatori non possono o non vogliono piazzare ulteriori tessere). Si procede quindi alla valutazione del punteggio parziale: ogni moneta raccolta (coperta dalle proprie tessere) frutta un punto; ogni ostacolo coperto (laser, razzo, zapper) ne fa perdere tre. Il giocatore valuta inoltre quali delle tre missioni rivelate ad inizio del round è riuscito a completare, incassandone i relativi punti.

Ci si prepara al round successivo, passando la propria porzione di laboratorio al giocatore alla sinistra, rimettendo al centro del tavolo le tessere e distribuendo un gadget (metodo per ottenere ulteriori punti vittoria), selezionandoli da un pool comune in ordine inverso di punteggio ottenuto nel round.

Alla fine del terzo round, la somma dei tre punteggi determina il vincitore della partita.

Semplice, frenetico, sufficientemente tematico, Jetpack Joyride si presenta come un

piacevole diversivo nel campo dei giochi riempitivi, dedicato in modo particolare ai fan del videogioco e agli appassionati dei giochi geometrici in tempo reale. I round sono brevi e intensi, la rigiocabilità garantita dalla modularità dei percorsi e dalle molteplici missioni e gadget disponibili. Il regolamento e la spiegazione delle carte potevano essere più chiari, ma non c'è niente che non si possa risolvere con un po' di buon senso. Originale e frizzante l'utilizzo che fa dei polimini, ma che rischia di aggravare la differenza di capacità di visualizzazione spaziale fra i partecipanti.





Kingdomino Duel

Il mio regno per un paio di dadi... possibilmente truccati!



di Bruno Cathala, Ludovic Maublanc
Blue Orange, Oliphante, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 20 minuti

Dopo una espansione/versione indipendente che strizzava l'occhio anche ai giocatori più esperti (*Queendomino*, 2017 - [ILSA#48](#)), un'espansione vera e propria (*Kingdomino: Age of Giants*, 2018) e una versione promozionale per due giocatori (in Italia allegata al *Numero 4* della rivista *loGioco*), il pluripremiato gioco di selezione e piazzamento tessere ideato da Bruno Cathala e Ludovic Maublanc (vincitore delle edizioni 2017 del *Gioco dell'Anno*, dello *Spiel des Jahres* e del *Gouden Ludo Best Family Game*) ritorna anche quest'anno, reincarnandosi in uno scontro fra due soli giocatori, e sfruttando una delle meccaniche che è più di tendenza al momento: il *roll&write*.

L'ambientazione e il fine ultimo del gioco restano identici all'originale: creare il miglior regno, attingendo a sei diversi tipi di terreno, realizzando territori il cui valore dipende sia dalla sua estensione che dalla presenza di dignitari al suo interno.

La piccola scatola contiene i semplici materiali: un blocchetto di schede per giocare, quattro dadi speciali, due piccole matite. La qualità media è buona, l'ergonomia migliorabile.

La struttura del round è estremamente semplice: il giocatore attivo (che cambia





ad ogni turno) lancia i quattro dadi e ne seleziona uno; l'avversario ne sceglie due fra i rimanenti, lasciando il quarto a chi li ha lanciati. I due dadi andranno a costituire la "tessera" domino da disegnare sulla propria scheda personale. Le regole di piazzamento sono le stesse del gioco originale: è sempre possibile piazzare una tessera ortogonalmente adiacente al proprio castello, mentre per piazzarla altrove deve condividere almeno un simbolo territorio con uno degli spazi adiacenti già occupati. Ovviamente bisogna rispettare i limiti imposti dalla scheda, disegnando l'intero domino al suo interno.

Alla fine del gioco (quando un giocatore ha completato la sua scheda, o nessuno dei due giocatori ha potuto piazzare il suo domino) ogni territorio vale punti pari al prodotto fra la sua estensione (numero di caselle ortogonalmente adiacenti dello

stesso tipo) e il numero di dignitari (simboli croce presente sulle facce del dado selezionato) che ospita.

Per aumentare l'interazione fra i giocatori, gli autori hanno aggiunto una

interessante novità: il libro di magie. Si tratta di sei abilità speciali (ciascuna associata ad un tipo di territorio), utilizzabili una tantum in modo esclusivo da uno dei due avversari. Tutte le volte che un giocatore seleziona un dado che non contiene dignitari, cancella una casella adiacente alla corrispondente abilità. Il primo giocatore che completa tutte le caselle può utilizzare una volta il potere, che sarà negato all'avversario. Tali abilità permettono di modificare a proprio vantaggio le regole (ad esempio selezionando ambo i propri dadi per primo, oppure dividere la tessera domino, occupando due caselle separate) o di ottenere punti aggiuntivi alla fine del gioco.

Semplice, trasportabile, piacevolmente interattivo rispetto agli altri rappresentanti nella categoria, il gioco riesce a rielaborare le meccaniche del predecessore aggiungendo sufficiente novità e una non trascurabile dose di interazione: dovrete tenere sempre sotto controllo il regno dell'avversario. Peccato per le dimensioni ridotte della scheda personale, che rendono non agevole la lettura della situazione dell'avversario.

La casualità del lancio dei dadi lo rende meno prevedibile (non esiste una distribuzione nota delle frequenze dei vari territori); quindi se siete appassionati del controllo totale, la versione base del gioco, utilizzando un regno di sette caselle di lato, resta la versione migliore di Kingdomino che potete giocare.





Lovelace & Babbage

Ripercorriamo insieme la storia della macchina analitica.



di Scott Almes

Artana, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 15-30 minuti

XIX secolo: pionieri della programmazione al lavoro! Nei panni di Ada Lovelace, Charles Babbage, Mary Somerville o Luigi Federico Menabrea, ci cimentiamo nella programmazione di macchine calcolatrici per il plauso di stimati colleghi.

All'inizio di ciascuno dei quattro turni di gioco, i giocatori scelgono una delle proprie subroutine da sbloccare (una carta del proprio mazzetto che reca un numero da realizzare) e una o più subroutine già sbloccate nei turni precedenti, per guadagnarne l'effetto durante il turno corrente (una volta usate poi vengono dismesse), si rivelano personaggi (anche loro associati ad altrettanti numeri interi) in numero variabile a seconda del numero di giocatori al tavolo, si rivela una nuova fila di macchine calcolatrici attivabili da chiunque e poi si parte.

Rapidamente ognuno, guardando la plancia di gioco comune, ha a disposizione un certo numero di "macchine", cioè di operazioni prefissate disposte su una griglia (ad esempio, A1= "più o meno 1", A4="scambia decine con unità", B4="dividi o moltiplica per due", ecc.).

Partendo dal numero cui si è pervenuti durante il turno precedente (oppure da 55 se





questo è il primo turno), ognuno programma quattro macchine in sequenza, scrivendo sul proprio foglietto, ad esempio, A1+ (cioè l'operazione che c'è in A1, col segno "+"), poi B4x, eccetera, segnando a fianco il totale raggiunto applicando progressivamente le macchine corrispondenti. Il primo che ha programmato le proprie quattro macchine gira la clessidra e nel corso del minuto rimanente, tutti gli altri devono riuscire a completare la propria programmazione.

In ordine di velocità, i giocatori dichiarano ora le macchine usate ed i subtotali raggiunti. Ogni volta che uno dei valori corrisponde a quello della propria subroutine dichiarata all'inizio del

turno, o a quello di uno dei personaggi pubblici, si guadagna, rispettivamente, o la possibilità di usare il potere della subroutine a partire dal round successivo, oppure uno dei due bonus (cioè un simbolo che si registra sul proprio foglietto) elargito da colleghi del calibro di Stokes (quello del teorema). Quando un qualunque giocatore realizza il punteggio di un personaggio già “sfruttato” due volte, deve accontentarsi di un punto “esperimento fallito” che darà a fine gioco un consolatorio punto vittoria.

Alla fine del quarto turno si danno punti in base alle maggioranze in ciascuno dei simboli, in base al numero delle proprie subroutine sbloccate e delle macchine più difficili usate (il temibile “più o meno 47”), si sottraggono punti per i “debug” cioè i rimedi ad errori di programmazione in cui si è incorsi durante il gioco e alla fine chi ha il maggior numero di punti vince.

Per noi matematici (ogni numero maggiore di tre è “c”, diceva il mio professore di Analisi) il gioco è fin troppo dinamico (ma sospetto che la quarantina inoltrata sia la vera responsabile). Un bel filler per famiglie veloce e portatile, con cui si passano 20 minuti di allegra frenesia computazionale.

Strategicamente occorre scegliere con cura le subroutine iniziali (la cui realizzazione è però deterministica visto che le prime due righe di operazioni sono fisse) ed avere il colpo d'occhio per i numeri da riuscire a "prendere" in funzione dei simboli in cui si vuole competere.

Ma sentiamo il parere di Arianna (10 anni) che forse più di un vecchio matematico, vi saprà dare un'opinione del gioco:

“Ari, cosa pensi del gioco?”

“È bello”

“Lo trovi difficile?”

“Per alcune cose sì, ma per la maggior parte, no”.

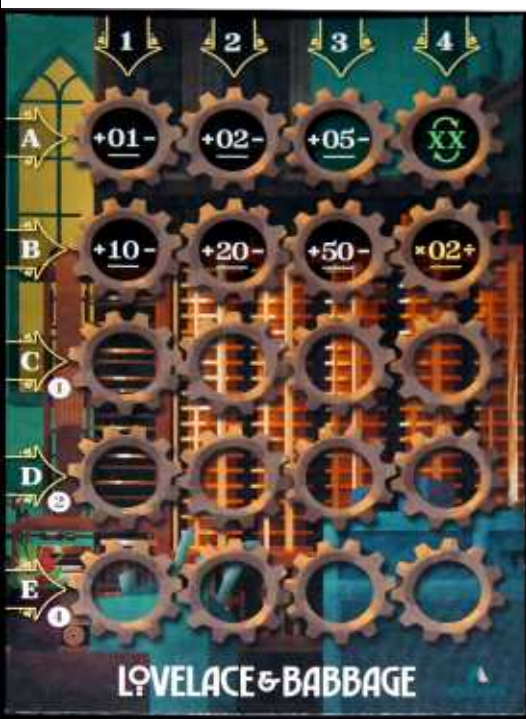
“Cosa pensi sia difficile?”

“Alcune operazioni di sottrazione con i numeri grandi”

“Lo consiglieresti ad altri? E perché?”

“Sì, perché è abbastanza facile anche per chi non sa bene la Matematica”.

A queste amabili profondità critiche, aggiungo il pensiero che il gioco occupa con una certa eleganza la sovraffollata nicchia dei giochi carini, non banali ma alla lunga un po' ripetitivi. Originale il tema e la grafica.





The Magnificent

Lo spettacolo deve continuare.



di Eilif Svensson e Kristian
Amundsen Østby
Aporta Games, Jumping Turtle
Games, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

A due anni di distanza dal discreto e inaspettato successo di *Santa Maria* (Aporta Games, 2017, in italiano grazie a *Dal Tenda* - [ILSA#48](#)), la casa editrice Norvegese mette a segno un altro interessante colpo affidandosi alla stessa coppia di autori, Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby.

Il primo impatto con *The Magnificent* è con una grafica cupa e onirica che si rianima solo una volta intavolato grazie ai dadi dai colori brillanti e alle illustrazioni surreali sulle carte.

I giocatori si contendono il primato per il migliore spettacolo circense. Lo fanno assoldando artisti magnifici che si esibiscono in tendoni opportunamente preparati.

Il turno è organizzato in tre passaggi: si sceglie un dado, si calcola la forza dell'azione e la si esegue. In ogni round i giocatori hanno accesso a quattro dadi soltanto e la partita dura soltanto tre round, per un esiguo totale di dodici strette e sofferte azioni.

La forza di un'azione aumenta in ragione del valore dei dadi dello stesso colore già ottenuti per svolgere azioni precedenti, concentrarsi su un solo colore significa quindi effettuare azioni sempre più efficaci. A fare da contrappeso c'è l'obbligo di versare una tassa al termine del round pari alla più alta tra le somme dei valori dei dadi dello stesso colore. Stratagemma che costringe a valutare con estrema attenzione l'equilibrio tra gli effetti desiderati e la disponibilità di denaro per coprirne le spese.





Le azioni possibili sono solo tre: espandere il proprio campo occupando una griglia personale con polimini in tre colori e sei forme, viaggiare su uno dei tre tracciati per ottenere gemme e tendoni e, infine, dar vita a una esibizione. I colori principali dei dadi sono tre e le prime due azioni sono strettamente legate al colore del dado scelto che determina il tracciato circolare sul quale avanzare per ottenere ricompense o il colore, e quindi la forma, delle tessere ottenute per estendere il proprio campo. Maggiore è la forza dell'azione più lungo sarà il viaggio, esattamente come una forza maggiore consente di piazzare nello stesso momento più tessere campo e di dimensione maggiore.

Ci sono due modi principali per fare punti, il primo è esibirsi. Per farlo è necessario aver abbinato tendoni con locandine e aver soddisfatto i requisiti di queste ultime con il giusto assortimento di tessere collocate sulla propria griglia. Ogni giocatore ha spazio per completare fino a cinque esibizioni contemporaneamente ma, anche qui, è la forza dell'azione a stabilire il limite.

Altri punti si ottengono liberandosi, al termine di ogni round, di una carta artista. Queste carte sono un altro punto chiave del

gioco. Ogni giocatore ne riceve quattro all'inizio della partita ed è lì che i giocatori posano i dadi scelti, attivando contestualmente il beneficio immediato offerto dalla parte superiore della carta. La parte inferiore invece consente di guadagnare punti in proporzione al grado di raggiungimento di certi obiettivi. Alla fine del round ogni giocatore, dopo aver ottenuto una nuova carta artista, ne scarta una rinunciando per sempre al suo beneficio ma ottenendo i punti offerti. Un meccanismo singolare che permette di pianificare con cura e in anticipo una

strategia utile per massimizzare i punti di ogni carta, soprattutto quando, dopo qualche partita per prendere confidenza con il meccanismo, si abbandona l'utilizzo dei mazzi di carte artista precostituiti e si introduce il sistema di draft previsto come modalità avanzata di preparazione della partita.

Non sono pochi gli elementi legati al caso, ognuno può però essere facilmente gestito grazie anche agli allenatori ossia pedine che si guadagnano nel corso della partita e permettono di influenzare in meglio l'esito delle azioni, compensando l'assenza del dado desiderato o ottenendo l'accesso più rapido alle carte locandina in modo da selezionare quelle che più si sposano con l'allestimento del proprio campo.

Proprio in virtù dei buoni margini di libertà garantiti dal regolamento il gioco si dimostra meno spietato di quanto non traspaia dalla lettura del regolamento. Tutta la tensione è generata dalla limitatissima quantità di azioni a disposizione, che obbliga a prendere decisioni cruciali e interessanti; proprio per questo motivo non è raro incappare in uno stallo nel processo decisionale. Trovare la giusta sinergia dei vari aspetti del gioco per ottenere un punteggio ragguardevole è comunque una sfida soddisfacente.





Minecraft: Builders & Biomes

Proviamo ad esplorare un Overworld fatto di legno e cartone.



di Ulrich Blum
Ravensburger Spielverlag, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Quando ho visto questo gioco nella preview list di Essen sapevo già che, nel momento in cui mia figlia l'avesse visto, non avrei potuto esimersi dall'acquistarlo; considerando poi che lo stand Ravensburger non è certamente invisibile, le possibilità di tornare dalla fiera senza erano pressoché nulle, ma non avevo considerato la possibilità che andasse *sold out*! Essendo però un padre amorevole, ho immediatamente ordinato il gioco su *Amazon*, ed era già arrivato a casa al nostro ritorno da Essen.

I giocatori devono muoversi su una griglia virtuale quadrata di venticinque caselle, formata dagli spazi vuoti tra sedici pile di tessere bioma (4x4x4) circondate da altrettante tessere arma (quattro per ogni lato del quadrato dei biomi); tutte le tessere in tavola sono coperte e possono essere scoperte solo quando un giocatore vi si trova vicino; le tessere bioma possono contenere mostri da sconfiggere o edifici da costruire, mentre le tessere arma contengono diversi tipi di armamenti, con poteri speciali; accanto al tabellone si trova poi un cubo di risorse (4x4x4) che funziona da fonte dei materiali da costruzione e da orologio del gioco.

Al proprio turno ciascun giocatore deve svolgere due azioni diverse tra: raccogliere due risorse dal cubo che abbiano la cima e





almeno due lati liberi, muoversi fino a due passi sulla griglia ed esplorare eventuali tessere coperte attorno al punto di destinazione, raccogliere un'arma, costruire un edificio oppure provare a sconfiggere un mostro; le risorse serviranno a costruire gli edifici, le armi a migliorare le proprie *chance* di sconfiggere i mostri.

Ogni giocatore dispone di una propria plancia personale (tutte uguali) con rappresentati nove biomi senza costruzioni (3x3) su cui andranno disposti gli edifici costruiti e di un mazzo armi inizialmente composto da una spada, un coltello e tre patate marce (inutili); ciascuna costruzione ha tre caratteristiche, il bioma su cui è costruita, il materiale principale con cui è costruita e la tipologia di edificio.

Il combattimento è invece gestito pescando tre armi dal mazzo e sommando i danni generati dalle armi estratte, se la somma è almeno pari alla vita del mostro il mostro è sconfitto; le armi recuperabili dalla mappa producono più danni, permettono di pescare più armi o una risorsa o forniscono punti vittoria aggiuntivi; i mostri sconfitti danno punti vittoria immediati, azioni extra (che permettono di ripetere le azioni base durante il proprio turno) e punti vittoria a fine partita.

La partita dura tre epoche, scandite dall'esaurimento dei tre piani superiori della pila delle risorse; alla fine della prima epoca ogni giocatore ottiene punti per il gruppo contiguo più esteso di biomi uguali; alla fine

della seconda per il gruppo contiguo maggiore di edifici aventi lo stesso materiale principale; alla fine della partita, per il gruppo contiguo maggiore di edifici dello stesso tipo; infine vengono assegnati punti per i mostri sconfitti che, tipicamente rispecchiano in piccolo i punteggi di fine era.

I materiali sono ottimi nella parte lignea (sessantaquattro cubi, della dimensione di quelli di *Imhotep*), più scadenti per la parte di cartotecnica (cartoncino piuttosto leggero per le tessere, plance in carta patinata), il peccato più grave è l'uso di *stand-up* di cartone per le pedine dei giocatori, quando si sarebbero potute utilizzare miniature del gioco o *meeple* "stilish"; un notevole plus il regolamento in italiano.

Il regolamento è lineare e semplice da spiegare (anche se il gioco è indicato come 10+); il gioco, pur essendo chiaramente molto condizionato dalla fortuna sia nell'esplorazione dei biomi e nell'acquisizione delle armi, sia nella pesca delle stesse durante il combattimento, risulta essere piacevole e non totalmente "brainless", soprattutto nella parte di acquisizione delle risorse (una delle cinque risorse è un jolly) che nel piazzamento degli edifici costruiti per massimizzare fin dalla prima era i propri punteggi futuri; si è rivelato apprezzabile anche per mia figlia (giocatrice poco più che occasionale) che ha ritrovato gli elementi del videogioco a lei tanto caro anche se sembrava più divertita dall'idea a cercare di uccidere più mostri possibile che dal tentativo di costruire i propri biomi in modo sensato.

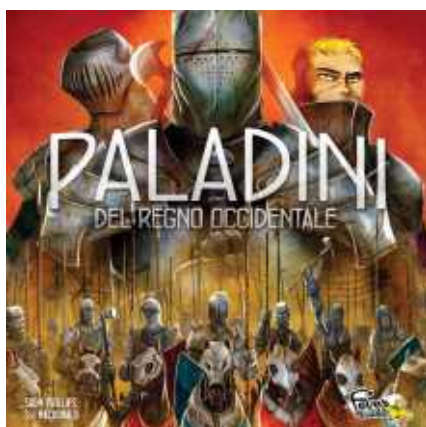
Ho fortemente temuto di "prendere una sola" e invece sono stato piacevolmente sorpreso di aver trovato un gioco su licenza di livello superiore alla media, "rivendibile" anche a giovani giocatori che non siano avvezzi al gioco da tavolo.





Paladini del Regno Occidentale

Quando il gioco si fa duro, i paladini scendono in campo.



di Shem Phillips, S.J. Macdonald
Garphill Games, Renegade Game
Studios, Fever Games, Portal
Games, Schwerkraft-Verlag, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-120 minuti

Sequel del fortunato *Architetti del Regno Occidentale* (ILSA#53), *Paladini* (del Regno Occidentale) si presenta assai bene: scatola compatta, accattivante *artwork* sempre in carico all'ottimo *Mihajlo Dimitrievski* e produzione molto buona. Questa volta dobbiamo rendere sicuri i confini del regno i cui edifici principali sono stati costruiti con fatica nel precedente gioco. All'uopo, il re ci manda in aiuto dodici paladini (mazzo identico per ciascun giocatore) che, assieme alla popolazione locale (non sempre dai trasparenti trascorsi), opereranno costruendo avamposti di fede, fortificazioni, guarnigioni, assolvendo, convertendo o sterminando i nemici che allignano sul confine del regno.

Il gioco si dipana lungo il corso di sette turni. In ciascuno dei primi tre viene mostrato un obiettivo comune da raggiungere a fine

gioco. Al che, ognuno dalla cima del proprio mazzo di paladini pesca tre carte e sceglie un paladino con cui giocare, uno da rimettere sopra il mazzo ed uno da collocare in fondo. Il primo paladino che si mette sotto riapparirà tra le scelte nel sesto turno; quelli che si scartano il secondo ed il terzo turno saranno tra la rosa dei tre paladini fra cui scegliere nel settimo turno, mentre i successivi scarti non torneranno più. Il che consente, nonostante l'impredicibilità delle prime pescate, una buona pianificazione a lungo termine.

I paladini forniscono un incremento temporaneo su una o due delle tre scale del gioco (fede, influenza e forza), due *meeple* con cui giocare ed un potenziamento / sconto su uno delle dodici zone di *worker placement*. Una volta scelto il paladino con cui si intende giocare, tutti (procedendo dal primo giocatore)





reclutano anche quattro meeple, scegliendo uno dei gruppetti (in quantità pari ai giocatori più uno) estratti casualmente dal mazzo della taverna, in colori assortiti fra sei possibili.

A questo punto inizia il turno vero e proprio: ciascun giocatore piazza il numero adatto di meeple sulla propria plancetta ed esegue subito l'azione corrispondente.

Spendiamo due parole sulle azioni selezionabili: sei zone della plancetta propongono l'acquisizione di risorse (soldi o provvigioni), assunzione di aiutanti e predisposizione di sconti per le altre sei azioni principali del gioco (sviluppo) più l'azione metatestuale del gioco (la preghiera) che libera una zona occupata da meeple in modo da poter essere riutilizzata in un tempo successivo.

La metà destra della plancetta mostra invece le sei azioni cardine del gioco: ognuna necessita di un livello crescente di uno dei tre attributi e restituisce un bonus e un potenziamento in un altro attributo. Così, ad esempio, l'azione di "assoluzione" necessita di influenza e restituisce un punto in fede più un bonus da scegliere. Poiché i colori sono tre, le sei azioni rappresentano tutti i sei

modi in cui si possono formare coppie ordinate di due colori. Questa, pur non essendo innovativa, rappresenta un'interessante meccanica che ti costringe a cercare un ciclo di (almeno) tre azioni che si autosostentano (ad esempio fede->influenza->forza->fede).

Fra i vari bonus selezionabili spicca quello della preghiera che, come l'azione di plancia, rimuove un gruppo di meeple da uno spazio innescando potenti loop sulla stessa azione.

Ognuna di queste azioni richiede da uno a tre meeple con alcuni vincoli sui colori, al netto di sconti già eventualmente garantiti dall'azione di sviluppo.

All'inizio di ogni turno a partire dal terzo viene anche rivelata un'azione comune piuttosto forte su cui è possibile piazzare un lavoratore per ottenere benefici vari. I meeple viola (criminali) sono "jolly" ma quando per qualunque ragione se ne prende uno allora si deve anche pescare una carta sospetto che dà un numero variabile di monete (da zero a due) reclamabili dal pool delle tasse. Una volta tale riserva si esaurisce, allora sopraggiunge l'inquisizione che affibberà un debito (meno tre punti

vittoria) ai giocatori col maggior numero di carte sospetto.

Come detto, oltre alla crescita in uno dei tre attributi, le varie azioni principali offrono ricompense variabili, alcune deterministiche (piazza un monaco su uno spazio libero e prendo subito il bonus) altre volte casuali: la fortificazione, ad esempio, offre sempre una crescita sulla scala della forza ed un bonus da pescare che può consistere un po' eterogeneamente in due o tre meeple, un punto vittoria, due soldi, eccetera.

Alla fine del settimo turno si totalizzano i punti vittoria derivanti dai favori reali eseguiti, dal livello in ciascuna delle tre scale e dal numero di ciascuna delle sei azioni principali eseguite e dall'azione di sviluppo, i punti che danno i nemici convertiti e i punti vari dati da fortificazioni.

Complessivamente l'esperienza di gioco è piacevole. L'interazione fra giocatori è indiretta: ci si accapiglierà per le azioni comuni man mano rivelate e selezionabili da tutti, per i posti dove andare a prendere bonus in plancia a seguito di qualche azione principale, per i bonus dati dalle carte aiutante e dai bonus a fine gioco garantiti dai nemici convertiti.

L'ordine di turno che passa a sinistra crea qualche perplessità poiché lascia al terzo giocatore, in una partita a quattro, la prima opzione di scelta sulle azioni comuni al terzo ed al settimo ed ultimo turno senza dare alcuna compensazione agli altri. Forse una logica diversa sarebbe stata preferibile (ad esempio come accade in *Gaia Project?*)

In definitiva il gioco non è spiacevole ma a mio giudizio non riesce a ritagliarsi una collocazione netta: non saprei a chi consigliarlo... troppo complicato per un family, troppo lungo per un filler, troppo incontrollabile e light per un german. Probabilmente piacerà molto ai nostri amici gamer d'oltreoceano in media meglio disposti a subire i guizzi del caso.



Pax Transhumanity

Riuscirete a costruire un futuro migliore?



di Matt Eklund
Sierra Madre Games, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 150 minuti

L'argomento del nuovo gioco della *Sierra Madre Games*, di *Matt Eklund* (ma Phil, suo padre, non è molto lontano), è il transumanesimo, ovvero il miglioramento della condizione umana attraverso le scoperte scientifiche e tecnologiche. Come è usuale per i giochi della *SMG* nel regolamento si fa un largo uso di termini tecnici, per cui bisogna sempre tenere sott'occhio il glossario (e la versione *living*, costantemente aggiornata, per essere sicuri di avere tutte le correzioni), e la complicazione questa volta è che i termini arrivano anche dalla futurologia. Notare che alcuni concetti (come la gestione finanziaria e il display pubblico di carte) si sono già visti in *Pax Emancipation* ([ILSA#53](#)), per cui risulta un po' più semplice se lo si è già giocato (in realtà Phil dice che display pubblico e gestione finanziaria sono idee di suo figlio).

La plancia è costituita da quattro Sfere (i mondi industrializzati e in via di sviluppo, il cloud, e lo spazio), dove troviamo problemi (segnalini), barriere (spazi che possono contenere un'azienda o un impiegato), servizi (utility, spazi che possono contenere un impiegato per ogni giocatore), al di sotto delle quali c'è un mercato che può contenere sei carte idea per ogni sfera, idee che possono essere sostenute per poi essere commercializzate per creare fondi (attraverso i brevetti) ed essere integrate nel progresso

dell'umanità (e determinare le condizioni di fine partita).

Ogni giocatore è un'entità differenziata soltanto dalla situazione finanziaria iniziale (a differenza delle fazioni politiche di *Pax Emancipation*), ovvero il piazzamento di otto cubetti nelle aree finanziarie Capitale, Ricchezza e Debito, e ad un brevetto (un nono cubetto sulla carta Brevetti), e ad ogni turno può eseguire due azioni tra:

- Raccogliere fondi (*Fundraiser*): come in *Pax Emancipation*, ogni azione costosa va pagata con lo spostamento verso il basso di cubetti nelle tre aree finanziarie della propria plancia (oppure dismettendo un brevetto), e questa azione serve per aumentare le proprie possibilità di spesa, spostando un cubetto dal Debito nella Ricchezza per ogni cubetto spostato dal Capitale nella Ricchezza, e infine spostando tutti i cubetti dalla Ricchezza nel Capitale.

- Sostenere un'idea (*Syndicate*): per piazzare un cubetto su una carta idea, per ottenerne l'abilità (se presente) e porre le basi per la sua commercializzazione, va pagato un costo pari alla sua posizione sul mercato, raddoppiato se è già presente un cubetto avversario (il cubetto va preso dall'area finanziaria più in alto della propria plancia). Altri cubetti vanno piazzati se presenti delle criticità (*Heat*) che vanno risolte (se lo spazio è nero invece che bianco, è



un'azione opzionale, ma che se non viene effettuata presenterà problemi in futuro).

- *Assumere (Hire)*: per spostare uno o più cubetti negli spazi di una Sfera per eliminare una barriera (risolvendo il problema collegato), per entrare in un servizio o in una azienda (se è propria, a costo zero), pagando un costo di tre per ogni cubetto assunto. I cubetti vanno presi dalla propria plancia o dall'area "disoccupati" della stessa Sfera.

- *Fare ricerca (Research)*: per prendere la carta più in basso in una colonna, spostare le altre, e riempire gli spazi vuoti con nuove carte. Va spostato un cubetto dalla Sfera, nel lato sinistro (generando lavoro mentale), e va pagato un costo pari alle barriere presenti nella Sfera, raddoppiato se il lavoro non è sussidiato (subsidized), ovvero non è generato uscendo da un servizio o un'azienda. La carta presa può essere piazzata nella propria pila (il *Think Tank*, che dà l'accesso esclusivo all'abilità della carta) se non ha cubetti avversari, oppure usata per generare brevetti, piazzando uno o due cubetti sulla carta Brevetti, nelle aree corrispondenti ai colori della carta scartata (ma solo se il lavoro non è stato generato uscendo da un servizio).

- *Commercializzare un'idea (Commercialize)*: l'idea deve essere stata sostenuta dal giocatore, ed essere fattibile, ovvero deve essere valida una di queste tre precondizioni: il giocatore deve avere due brevetti (da dismettere) corrispondenti ai colori della carta, i colori della carta combaciano con i colori della prima carta del proprio *Think Tank* (che andrà a rimpiazzare lo spazio vuoto della carta commercializzata), oppure i colori della carta combaciano con i colori di due carte adiacenti nello *Splay* (il display delle carte che formano il progresso dell'umanità). La carta va pagata allo stesso modo della Ricerca, e utilizzato lavoro fisico (lato destro della Sfera), dopodiché si attivano le icone Impatto (solitamente effetti positivi, come prendere segnalini problema, che varranno punti vittoria) e la carta va piazzata nello *Splay*, scegliendo uno dei due colori come visibile (i cubetti di sostenimento diventano brevetti, mentre i cubetti da criticità rimangono lì). Infine, si controllano le ultime tre carte dello *Splay* per vedere se ci sono cambi di regime (il regime determina variazioni nelle regole e le modalità di conteggio dei punti vittoria).



- *Soddisfare una criticità (Placate Heat)*: si prende un proprio cubetto da una criticità e si rimette nell'area Ricchezza.

- *Importare un'idea (Import)*: spostare un'idea (senza cubetti avversari) da una colonna ad uno spazio vuoto in un'altra colonna.

La partita termina quando si verifica una di queste condizioni:

- viene commercializzata una carta "di non ritorno" (*Tipping Point*). Se c'è un regime associato ad una Sfera, le aziende e i problemi risolti di quella Sfera valgono due punti (un punto per quelli della propria Sfera privata, scelta all'inizio della partita e tenuta segreta), con il regime Globalizzazione si conta solo la Sfera privata, mentre con il regime Cambio di Paradigma si conta un punto per ogni criticità.
- si verifica una Singolarità (nello *Splay* ci sono cinque carte adiacenti dello stesso colore). Si conta un punto per ogni cubetto criticità di ogni giocatore.
- si verifica una Pluralità (viene scartata come Ricerca l'ultima carta del mazzo). Si conta un punto per ogni problema risolto in tutte le Sfere, compresa quella privata (notare che la carta è errata, conta quanto scritto sul regolamento).
- un giocatore assume il controllo di tutto (*Tycoon*), arrivando a poter piazzare una quinta azienda.

Inizialmente la partita procede lentamente, a causa delle barriere che rendono elevati i costi di commercializzazione delle idee (le limitazioni possono essere anche molto

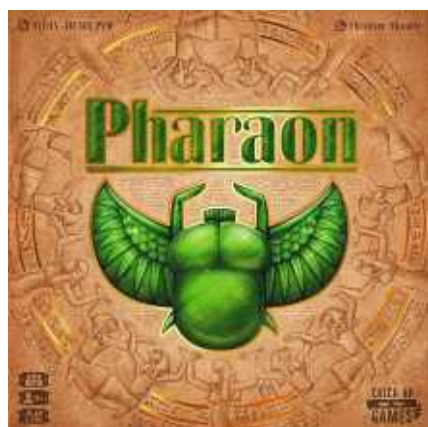
penalizzanti, dando l'impressione di non riuscire a fare nulla), poi la creazione di aziende e l'aumento delle rendite dei brevetti (per l'aumento di carte nello *Splay*) velocizzano sempre più il gioco. Il punto chiave è il regime (con un occhio alla Singolarità), che determinerà quali saranno aziende e soluzioni che daranno punti, per cui se vi concentrate su una Sfera, sarà giocoforza puntare ad arrivare a fine partita con il regime corrispondente (o puntare a consumare il mazzo e quindi alla Pluralità). Una Singolarità o la costruzione di cinque aziende danno due condizioni di vittoria alternative che può valere la pena considerare, se pensate di essere in svantaggio rispetto agli avversari nelle soluzioni. In effetti è nelle condizioni di fine partita che Pax Transhumanity risulta più complesso di Pax Emancipation (mentre nelle meccaniche complessive risulta più lineare), in ogni caso le differenze tra i due sono tali da non risultare troppo simili tra loro. Notare che la variabilità delle partite è data dalla frazione di carte idea che entrano in gioco (38 su 111 in ogni partita), che determinano anche differenti situazioni di partenza (lo svantaggio finanziario del primo giocatore è per compensare un vantaggio nella disposizione iniziale delle idee). In solitario si gioca cercando di battere due o tre fazioni mosse da regole automatiche (con regole leggermente differenti).

Consigliato a priori se siete degli Eklundiani (o se state studiando futurologia), obbligatoria una partita di prova in caso contrario.



Pharaon

Una vita spesa per prepararsi il funerale.



di Henri Pym e Sylas
Catch Up Games, 2019
N. Giocatori: 1-5
Durata: 30-75 minuti

Catch Up Games sembra avere cara l'ambientazione legata all'antico Egitto e, dopo **Fertility** (Cyrille Leroy, 2018 - [ILSA#54](#)), quest'anno si è presentata alla fiera di Essen con Pharaon di Henri Pym e Sylas, al secolo Sylvain Lasjuilliaras. Nel gioco dei due autori francesi i giocatori vestono i panni dei figli del faraone e dovranno trascorrere la loro vita, ossia la durata di una partita, preparando la loro grandiosa sepoltura.

Durante i cinque round che scandiscono una partita i giocatori dovranno interagire con le cinque azioni del tabellone, pagando risorse per ottenere benefici e punti la cui somma determina il vincitore.

Le risorse, in forma di tessere, esistono in sei tipi diversi, cinque base e una risorsa jolly. In ogni turno i giocatori effettuano un'azione o passano. Le azioni disponibili sul tabellone sono cinque e il pagamento per effettuarle è sempre diviso in due passaggi. Per primo si paga il diritto di accesso all'azione. Il costo è sempre di una risorsa di un tipo specifico indicato sotto l'azione stessa. Questa fase obbligatoria può essere svolta solo un limitato numero di volte, terminate le quali l'azione diventa inaccessibile per il resto del round. Chi trova spazio per pagare il costo di accesso





all'azione può quindi pagarne il costo vero e proprio ed eseguirla. Costo che è ridotto di una unità della risorsa spesa per garantirsi l'accesso all'azione. L'aspetto più strategico è tutto concentrato in questo stratagemma. Il tabellone infatti è rotondo e alla fine di ogni round la parte centrale ruota modificando gli abbinamenti tra le cinque possibili azioni e i cinque costi di accesso, costringendo i giocatori a pianificare con cura la sequenza delle azioni per ottenere il maggior vantaggio possibile dallo sconto, ovvero decidere se sia più remunerativo anticipare un'azione pur pagando una risorsa in più piuttosto che aspettare il turno in cui si potrà effettuare la stessa azione beneficiando di una riduzione sul costo totale, perché dalle risorse da pagare è deducibile quella spesa per accedere all'azione.

Le azioni possibili si dividono sostanzialmente in tre tipologie: azioni che fanno ottenere nuove risorse, azioni che fanno ottenere punti, azioni che fanno ottenere benefici. Tra le prime ci sono le Offerte e gli Artigiani. Questi ultimi sono in forma di carte che garantiscono anche punti a fine partita. Altre carte possono essere prese nell'area dei Nobili che garantiscono un beneficio esclusivo, a volte da utilizzare immediatamente, altre volte permanente o attivabile una volta per ogni round di gioco. Nell'area del Nilo si possono ottenere risorse, ma soprattutto si fanno progredire lungo cinque brevi tracciati le proprie pedine la cui posizione determinerà un punteggio alla fine della partita. Altri punti preziosi sono

garantiti dalla posizione del proprio segnalino lungo il tracciato della Camera Funeraria.

Quando un giocatore non ha più risorse per poter pagare un'azione deve passare ottenendo subito un gruppo di tre risorse per il round successivo. Ottiene poi altre risorse per ogni turno non giocato in attesa che anche gli altri giocatori abbiano passato.

Ripetere più volte un'azione garantisce l'accesso a ulteriori punti assegnati a fine partita che si sommano a quelli già ottenuti per stabilire il vincitore.

I materiali sono curati e il tabellone rotondo unisce un piacevole colpo d'occhio all'efficacia della modularità. La sequenza delle azioni può infatti essere allestita in modo sempre diverso, garantendo abbinamenti tra azioni e costi di accesso

molto variabili, grazie anche alla possibilità di scegliere la direzione di rotazione della parte centrale.

L'interazione tra giocatori è modesta e tutta giocata sulla disponibilità di spazi per accedere alle azioni. Ben progettato invece il sistema di bilanciamento che garantisce nuove risorse ai giocatori che hanno completato il round mentre gli altri continuano a giocare.

Il gioco è semplice e veloce, gli obiettivi da raggiungere chiari e le opportunità disponibili ben individuabili. Può coinvolgere fino a cinque giocatori e scala discretamente bene fino a due sfruttando un semplice automatismo che impegna alcuni costi di accesso rendendo certe azioni meno disponibili. Gioco in definitiva solido e facilmente accessibile anche a giocatori occasionali.





Quantik

Quando le proprie mosse rischiano di far vincere l'avversario.



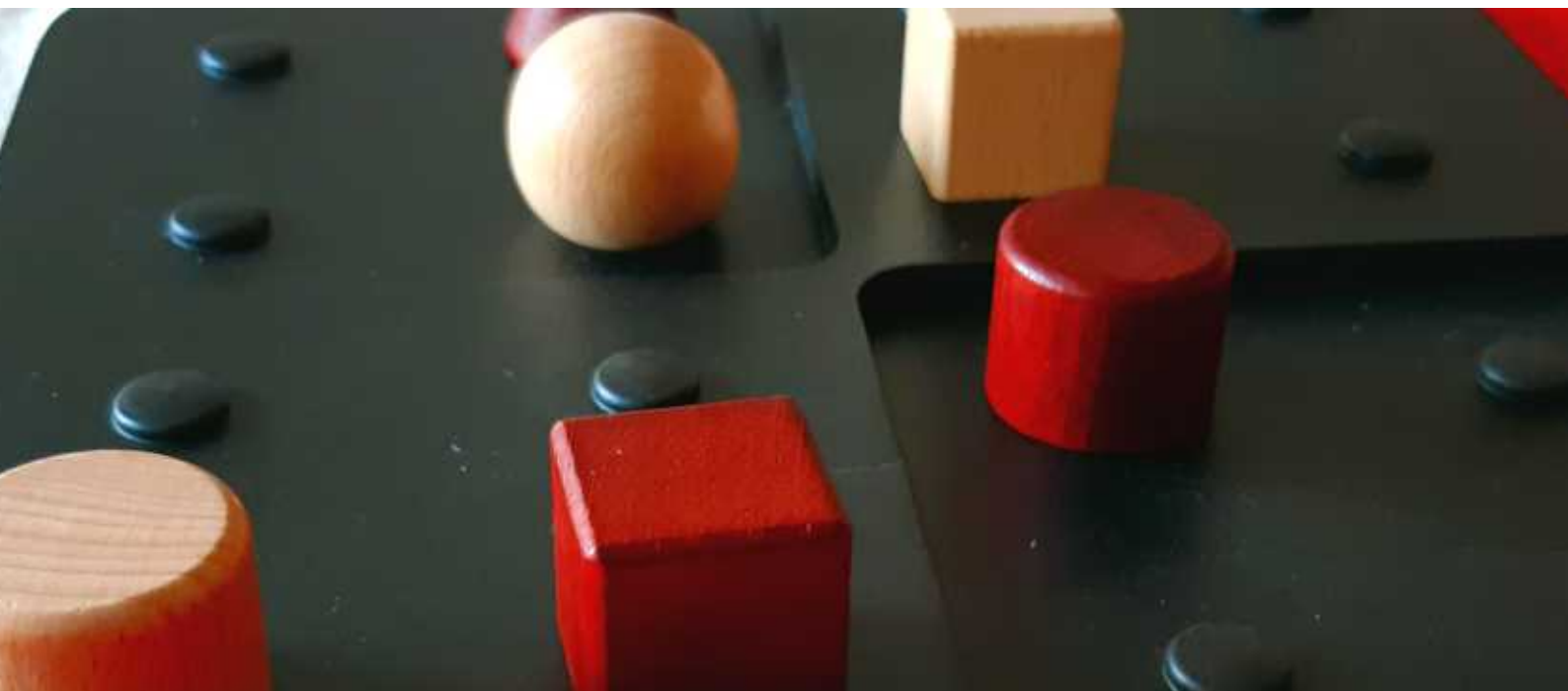
di Nouri Khalifat
Gigamic, Oliphante, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 10-20 minuti

Il mondo dei giochi astratti (quelli completamente privi di ambientazione, e i cui materiali sono prevalentemente composti da semplici pedine) è quasi un universo parallelo a quello dei giochi da tavolo; l'idea che possano essere freddi o complicati (complice il design spesso minimale) sembra scoraggiare molti giocatori. Fortunatamente, c'è un numero (per la verità non grandissimo) di editori che continua a svilupparli e pubblicarli, spesso raccogliendoli in specifiche linee editoriali; senza pretendere di essere esaustivi, ricordiamo qui *KOSMOS*, *Huch!*, *Gigamic* e *Nestorgames*.

Quantik è l'ultimo arrivato nella linea "*Gigamic Classic*", collezione di giochi astratti da due giocatori (di stampo classico), di durata compatta (sotto i 20 minuti) realizzati con componenti di alta qualità (principalmente legno). Fanno parte di questa serie *Quarto*, *Quoridor*, *Gobblets*, *Pylos* e *Batik* ([ILSA#18](#)), solo per citare i più famosi.

La partita si svolge su una scacchiera quadrata di sedici caselle (identificata da altrettanti piccoli pioli), suddivisa in quattro settori quadrati. I giocatori si alternano piazzando i pezzi del proprio colore, con lo scopo di essere i primi a realizzare una





disposizione di quattro elementi differenti sulla plancia. La dotazione di ciascun giocatore è di otto pezzi nel proprio colore: quattro coppie di solidi geometrici (sfera, cilindro, cono e cubo).

Il turno del giocatore attivo consiste nel prendere un proprio pezzo e piazzarlo su uno dei pioli liberi, rispettando una sola, semplicissima, regola: due pezzi della stessa forma ma di colori diversi non possono essere piazzati sulla stessa riga, sulla stessa colonna o nello stesso settore: se ad esempio il giocatore nero piazza il suo cono in una casella, per il resto della partita il bianco non potrà piazzare i suoi cono nella riga, colonna o settore che contengono quel piolo. La regola non vale invece per i pezzi dello stesso colore, che possono coesistere tranquillamente.

Come si vince? Piazzando un proprio pezzo in modo che vi siano quattro forme diverse su una riga, una colonna oppure un settore, indipendentemente dal loro colore: ogni mossa, quindi, può essere un passo avanti verso la vittoria dell'avversario, se non si sta più che attenti.

Nonostante le semplicissime regole e la durata estremamente contenuta (almeno in termini del numero di mosse: in una partita ne farete al massimo sedici, ma

normalmente lo scontro si conclude prima della tredicesima), Quantik riesce ad essere interessante e stimolante: reazione, tattica e capacità di generare forbici che garantiscano una situazione di vittoria sono le abilità richieste e sviluppabili attraverso il gioco. Corretta l'indicazione sull'età consigliata indicata sulla scatola: un giovane giocatore di otto anni può giocarlo correttamente, riuscendo nel contempo a mantenere alta la soglia di attenzione per tutta la (breve) durata della partita.

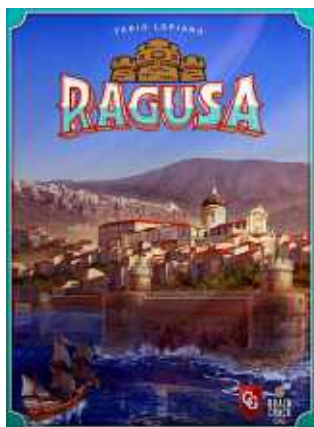
Molto belli i materiali, la cui qualità è decisamente superiore anche all'elevato standard della linea Gigamic Classic: la plancia, di plastica, ha un bel profilo curvilineo; standard, ma indubbiamente piacevoli da manipolare, i pezzi in legno. Il risultato? Un buon gioco astratto, che non sfigura nemmeno accanto ai migliori esponenti della linea, e anche un bell'oggetto da esporre, nel tentativo di accalappiare qualche nuovo giocatore!





Ragusa

Riuscirete a sfruttare al meglio le possibili concatenazioni?



di Fabio Lopiano
Braincrack Games, Capstone
Games, Giant Roc, 2019
N. Giocatori: 1-5
Durata: 40-80 minuti

Dopo la medievale Firenze di *Calimela* (pubblicato nel 2017 da ADC Blackfire Entertainment e Stronghold Games; [ILSA#48](#)), Fabio Lopiano ci trasporta quest'anno nella Dubrovnik del XV secolo (la Ragusa del titolo): ci caleremo nei panni di imprenditori che cercano di prosperare lavorando materie prime e contribuendo alla costruzione della maestosa cinta muraria della città.

Durante ciascun turno si colloca uno dei propri lavoratori (casette) su uno dei nodi di un'ideale mappa esagonata: se il lavoratore occupa uno spazio rurale, allora si incrementa la propria disponibilità di beni primari (legname, vigneti, oliveti, cave d'argento o pietra), a seconda delle icone raffigurate sugli esagoni adiacenti,

aggiornando i contatori sulla propria plancetta. Se invece il lavoratore è collocato in città, si attivano tutte le azioni corrispondenti agli esagoni adiacenti alla posizione della casetta.

Le azioni che si possono svolgere in città sono: produzione di beni lavorati (vino, olio e argento) in numero pari ai beni primari corrispondenti, acquisizione di obiettivi da realizzare entro la fine del gioco (pescandone due e tenendone uno), vendita di beni lavorati per punti vittoria, acquisto di beni di lusso pagando con beni lavorati (oltre a dare punti vittoria sono anche utili per gli obiettivi), piazzamento di porte o sezioni del muro, possibilità di conversione di set di beni lavorati in punti vittoria a fine gioco (cattedrale) e punti vittoria in base al





numero di pesci. Una menzione speciale va fatta alla meccanica del piazzamento delle porte: esse hanno la possibilità di accogliere al di sotto una casetta che consente dunque una compresenza tra due giocatori sulla stessa casella, e questo aspetto è importante per il computo del proprio tratto di mura più lungo a fine gioco.

Il bello viene però ora: per ciascun esagono di città cui appartiene il lavoratore appena collocato e procedendo in senso orario dallo spazio appena occupato, tutte le altre casette eventualmente già presenti vengono attivate, scatenando una serie di azioni

passive o multiple. Va detto che il numero di lavoratori piazzabili attorno ad un esagono per ciascun giocatore è vincolato dal numero di legni o pietra a cui si accede (dopo aver piazzato). Qui entra in gioco il ruolo del pesce (sesto bene primario accessibile dalla città) il quale può essere convertito istantaneamente negli altri cinque (a costi diversi).

Piazzata l'ultima casa (dieci in quattro giocatori), il gioco termina: si valutano le carte obiettivo, si prendono i punti della propria tratta di muro più lunga ed eventualmente si convertono beni lavorati in punti per le case attorno alla cattedrale.

Il gioco ha il pregio mai abbastanza venerato di essere veloce e di non avere tempi morti, grazie alla possibilità di ritrovarsi a giocare anche fuori turno. Va detto anche che la meccanica dell'attivazione multipla "ad esaurimento" (max sei lavoratori attorno ad un esagono) è interessante e riprende, amplificandolo ed approfondendolo, lo stesso aspetto proposto dall'autore in Calimala. Il tema pur non brillando per originalità riesce a farsi largo durante la partita, grazie anche alla bella componentistica. Spiazza un po' la sproporzione delle caselle rurali rispetto a quelle della città (anche graficamente, queste ultime sono compresse in plancia) il cui utilizzo sembra limitato a due o tre lavoratori ben piazzati all'inizio e si ha la sensazione che il gioco risulti ottimale solo per quattro giocatori (ci sono infatti trentadue caselle in città e l'ordine di gioco è fisso). Gli obiettivi hanno un impatto poco controllabile durante il gioco e benché l'icona degli obiettivi non provochi l'attivazione multipla, una pescata fortunata potrebbe rendere fra il 10% dei punti di tutta la partita e nulla.

Ragusa risulta in definitiva un gioco con una buona intenzione ma una riuscita al tavolo con qualche punto interrogativo.





Il Regno delle Sabbie

Salvare un mondo incantato incastrando polimini di vari colori.



di Ji Hua Wei
EmperorS4, MS Edizioni, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

In un mondo in cui la magia è la principale fonte di energia, si scopre che il suo utilizzo sconsiderato le sta causando la progressiva e inesorabilmente sparizione. I giocatori, sotto la guida della regina di *Mess'edzi*, devono catturare e organizzare le ultime rune risvegliate dalla sovrana, per costruire edifici che siano in grado di stabilizzare il fatato Regno delle Sabbie.

Ambientazione magica ed evocativa per un gioco quasi astratto che richiede buone capacità di visualizzazione geometrica; ogni giocatore è dotato di una plancia personale su cui disporre le tessere runa (di tre colori differenti), organizzandole secondo i progetti che sono illustrati sulle carte regno, organizzate in un espositore comune in continua evoluzione.

Durante il proprio turno, il giocatore attivo sceglie uno dei tre triomini (polimini composti da tre quadrati) che compongono la sua mano e lo utilizza per disporre sulla propria plancia tre tessere runa, seguendo forma e colori riportati sullo stesso. Quindi, se ha creato uno o più pattern corrispondenti a quelli riportati sulle carte, rimuove dalla propria plancia le tessere che li





compongono, prende le carte corrispondenti e ripristina l'espositore. Sceglie quindi uno dei due triomini successivi alla pedina regina (un po' come succede in *Bunte Runde* di Reiner Knizia, 2005; o in *Patchwork* di Uwe Rosenberg, 2014 - [ILSA#30](#)), mettendo invece quello utilizzato alle spalle del segnalino.

Le carte ottenute valgono punti vittoria a fine partita, forniscono dei bonus e costituiscono anche la condizione per la fine del gioco: ogni carta ha un valore in tempo (da zero a tre), e l'ultimo round si innesca quando un giocatore ha collezionato dieci o più punti tempo; alla sua fine, il giocatore con più punti sulle carte vince la partita.

Entrambi i bonus che possono essere forniti dagli edifici sono estremamente interessanti: il primo è costituito dai dischi elementali, speciali tessere riutilizzabili che possono essere piazzate sulla plancia - al posto dell'utilizzo di uno dei triomini - garantendo maggiore libertà e versatilità nella loro disposizione). Il secondo è invece la possibilità di sconfinare dalla zona di costruzione: non tutta la plancia è accessibile fin da subito, ma alcune carte permettono di uscire (per un certo numero di tessere) dall'area inizialmente assegnata a ciascun giocatore.



Una possibile variante rende asimmetrico il gioco, garantendo un potere differente ad ogni giocatore, utilizzabile soltanto quando si costruisce una carta edificio su particolari spazi della propria plancia. La variante in solitario rispetta lo stesso flusso di gioco, ma dura esattamente quattordici turni, e ha come scopo di massimizzare il punteggio ottenuto.

Il Regno delle Sabbie è un gioco di media complessità, incentrato su meccaniche di piazzamento tessere per

la costruzione di pattern che utilizza gli onnipresenti polimini come vincolo per il piazzamento. Niente nel gioco è particolarmente innovativo, ma tutte le meccaniche si amalgamano in modo efficace e piacevole. L'interazione nel gioco è piuttosto tenue, e si limita al sottrarsi le carte dall'espositore; tuttavia, data la temporizzazione del gioco, è necessario tenere sempre sotto controllo le plance degli avversari e la loro disponibilità di colori perché vedersi soffiare una carta può obbligare a scelte subottimali, che possono comportare la sovrascrittura di alcune tessere e che rischiano di avere pesanti ricadute sull'esito della partita.

Il gioco ha diversi punti di contatto con il recente *Tiny Towns*, rispetto al quale si dimostra più profondo e variegato ma ergonomicamente meno riuscito (rimuovere cubetti di legno da caselle capienti risulta più facile rispetto a sollevare tessere una affiancata alle altre...); inoltre l'esecuzione sequenziale dei turni rischia di far percepire come dilatati i tempi di attesa (che, grazie al gioco in contemporanea, sono decisamente più ridotti in *Tiny Towns*).





Rurik: l'Alba di Kiev

Creando regni medievali grazie alla meccanica di auction programming.



di Stan Kordonskiy
PieceKeeper Games, Giochix.it,
2019

N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Gioco della PieceKeeper Games, localizzato anche in italiano grazie a Giochix.it, Rurik: Dawn of Kiev ci porta alla guerra dinastica della Rus' di Kiev, il regno che, in epoca medioevale, ricopriva il territorio corrispondente all'odierna Ucraina e Bielorussia.

Si tratta di un gioco di controllo territorio e maggioranze, giocabile da uno a quattro giocatori. Il tabellone riproduce il territorio della Rus' di Kiev diviso in quindici aree complessive che vengono modulate in base al numero di partecipanti, su queste aree i giocatori dispongono le miniature delle loro truppe e di un loro leader che conferisce un potere speciale alla propria fazione. Per controllare il territorio bisogna avere la maggioranza relativa e bisogna fronteggiare anche delle forze neutrali poste sui territori ad inizio partita. La partita si svolge in quattro turni che si dividono in una fase di programmazione e una fase di risoluzione azioni. La fase di programmazione è, sicuramente, la parte più originale del gioco, l'autore ha definito la meccanica "auction programming", verte su una plancia che riporta sei colonne (una per ciascuna delle possibili azioni) e quattro righe, corrispondenti ad altrettanti livelli di efficacia dal più potente al più debole. I giocatori hanno a disposizione delle pedine numerate e





MDM

Rurik cerca di mescolare meccaniche e idee tipicamente german (combattimento deterministico, un arguto ed elaborato sistema di pianificazione delle azioni) con la struttura dei "dudes on map", i giochi di conflitto multigiocatore resi famosi da E. Lang, estendendo questa commistione anche agli stessi materiali. Il risultato netto è inferiore alla somma delle singole parti, che spesso cozzano fra di loro in maniera decisamente poco armonica. Un titolo che, tutto considerato (meccaniche, ambientazione, prezzo) supera di poco la sufficienza; un'occasione in parte sprecata, date le potenzialità della meccanica di "auction programming".

a turno le piazzano sulla plancia, mettendo sempre in alto i numeri più grandi, facendo eventualmente scivolare in basso le pedine con valori inferiori, fin quando non si riempie la colonna e non si possono più inserire altre pedine azione. Quando si passa alla fase di risoluzione agiscono prima le pedine di numero più basso. Quindi il gioco verte su questo equilibrio: azioni deboli svolte prima e azioni potenzialmente più efficaci svolte dopo, con un'importante eccezione dovuta al fatto che è anche possibile aumentare il valore della pedina con soldi: a quel punto si può avere un'azione forte, ma svolta in anticipo, perché per l'ordine di risoluzione conta il solo valore della pedina.

Le sei azioni disponibili permettono di:

- schierare nuove truppe;
- muovere;
- combattere (il sistema di combattimento è deterministico per il difensore che perde sempre una truppa, ma aleatorio per l'attaccante);
- tassare (ogni territorio ha una risorsa che può essere raccolta se si controlla il territorio);
- costruire un edificio in un territorio che si controlla, o in cui si è solo presenti ma con il doppio delle azioni (ci sono tre differenti edifici e ogni territorio ne può contenere uno per tipo);
- pescare carte che danno bonus di vario tipo spendendo risorse.

A fine turno si aggiornano tre categorie di punteggio che valutano: il numero di territori controllati, il numero di territori adiacenti con un edificio della propria fazione, il numero di risorse in riserva; in questi tracciati non si può mai indietreggiare, anche se si perdono le condizioni acquisite. Per i punti vittoria, a fine partita, è da valutare un quarto tracciato per il numero di battaglie vinte, e delle carte obiettivo che vengono assegnate ad inizio partita e ad ogni fine turno.

Rurik sembra un gioco di altri tempi: per la grafica dal gusto retrò, per il regolamento, per l'interazione tra i giocatori. Il gioco si basa su un'idea semplice ed efficace, la gestione della plancia azioni, che funziona e crea molta tensione tra i giocatori. Il regolamento è lineare, senza troppi fronzoli; per fare un esempio ci sono solo tre edifici, ma tutti hanno una funzione importante e consentono degli spunti strategici: la torre dà

un vantaggio a difesa dei territori, la chiesa permette di convertire una truppa avversaria presente su un territorio, il mercato permette di raddoppiare la rendita della tassazione.

Altra cosa che trovo particolarmente riuscita è il sistema di punteggio che premia il massimo risultato raggiunto nelle tre categorie principali e permette di cambiare approccio nel corso della partita. Meno indovinati, a mio parere, gli elementi aleatori inseriti tramite le carte, parlo sia delle carte obiettivo, che del sistema di risoluzione dei combattimenti: la lotta per i punti è serrata, dato che se ne fanno pochi, e anche una pesca sbagliata può valere un punto decisivo. Probabilmente l'autore ha sentito la necessità di inserirli, ma stridono un po' con il resto.

Nel complesso un titolo che trovo riuscito e, almeno per me, un'inattesa sorpresa.





La Stanza

Nel ruolo di mecenati per incrementare la propria posizione sociale e il proprio prestigio.



di Nuno Bizarro Sentieiro, Paulo Soledade

Quined Games, Maldito Games, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

La plancia di questo gioco rappresenta una serie di stanze di una villa in una Firenze rinascimentale, per le quali ci aggiriamo cercando di produrre opere o addirittura capolavori in varie discipline con l'aiuto di personalità di spicco (da Raffaello a Machiavelli, da Lutero a Papa Innocenzo III).

Ciascuna stanza è dedicata ad un tema (associato ad un colore) specifico (esplorazione - blu, scrittura - rosso, religione - verde, arte - giallo, politica - bianco). Ogni stanza all'inizio presenta tre ritratti di personaggi celebri abbinati ad una delle dette discipline.

Come su una grande rondella, a turno ogni giocatore muove la propria pedina da

uno a quattro ritratti (saltando cornici vuote e posti già occupati da altri personaggi). Si prende il ritratto sul quale si conclude la mossa e lo si colloca tra le fila degli aspiranti aiutanti sulla propria plancetta.

Ora si può effettuare l'azione clou del gioco: esercitare una disciplina. Per fare ciò si decide in che disciplina (colore) ci si intende cimentare, si prende uno o più aspiranti in lizza dalla plancetta del colore scelto e li si colloca nella fila dei propri lavoratori attivi scalzando eventualmente quelli già presenti e pagando quanto richiesto. Se la disciplina viene esercitata nella stanza dello stesso colore, tutto ok, altrimenti si deve pagare anche un meeple del colore adatto per poterla svolgere "da remoto".





La “forza” dell’azione risulta pari al numero di lavoratori di quella disciplina attivi, più bonus ed effetti boost che si decide di usare: se il totale va da uno a tre allora si effettua un’azione “standard” che dipende dalla disciplina scelta. Se la forza dell’azione è maggiore, allora si sta eseguendo un capolavoro: esiste un solo capolavoro dei quattro disponibili che un giocatore può effettuare in ciascuna disciplina ed ogni capolavoro di ciascuna disciplina può essere creato una sola volta per partita: si capisce che la decisione di produrre un capolavoro è sofferta ma cruciale. Producendolo prima si anticipano i propri avversari ma per fare questo si rinuncia all’azione standard di quel colore e probabilmente varrà pochi punti (cinque oppure otto punti). Al contrario, aspettare per fare il capolavori più redditizi (dodici, diciassette punti) potrebbe rendere molto ma si corre il rischio che anche altri giocatori li abbiano puntati...

Vediamo più nel dettaglio quali sono le azioni standard: se si viaggia (azione blu) si fa avanzare la propria barchetta. Questa indica il limite di monete che si avranno quando al posto dell’azione principale si decide di fare cassa. Se si scrivono libri (azione rossa) si prenderanno da uno a tre segnalini libri da mettere nella propria libreria personale, sbloccando vari bonus. L’azione verde è fondamentale perché è quella che

consente di piazzare segnalini da usare come boost della forza in azioni future. Si possono anche collezionare pezzi da museo (azione gialla) con i quali si concorrerà a premi di maggioranza a fine gioco. In ultimo, l’azione politica (bianca) consente di prendere *meeples* con i quali è possibile come già detto esercitare una certa disciplina da remoto.

C’è anche una stanza neutra dove si raccolgono utili bonus vari e si concorre anche qui per punti a seconda di chi ne ha il maggior numero a fine gioco.

Ogni volta che due stanze non hanno più ritratti termina il turno corrente, si rimpiazzano i ritratti mancanti e si inizia un turno nuovo. Dopo tanti turni pari al numero di giocatori più uno, questi hanno a disposizione ancora una, due o tre azioni e poi si passa al computo dei punti vittoria.

Il gioco non si staglia per autorevolezza ma offre spunti interessanti: se è vero che le scelte avversarie limitano e condizionano le proprie e che l’aspetto tattico sembra nettamente prevalere su quello strategico, altrettanto vero è che ha senso crearsi un proprio piano di lungo corso: non bisogna pensare di poter svolgere ogni azione con il ritratto che si prende in quel momento ma ci si deve preparare piuttosto una o più azioni in

anticipo collezionando aiutanti da usare in azioni successive.

Addirittura in qualche caso converrà passare dopo aver preso un ritratto senza fare altre azioni.

Grossomodo si delineano due linee strategiche direttrici: la strategia dei capolavori più remunerativi che è molto forte ma più difficile e bisogna che le azioni verdi siano facilmente disponibili e quella basata sui punti per le varie maggioranze, che è più semplice ma con forti attriti in plancia fra giocatori: una parità può costarti cara contro chi ha piazzato il terzo capolavoro da diciassette punti.

La produzione è molto curata (si osservi come ogni disciplina abbia i personaggi caratterizzati da uno stile grafico differente) ma il tema arranca un po’ per farsi largo. Complessivamente direi un discreto *medium/light euro* col pregio di essere breve e con qualche quizzo di originalità.



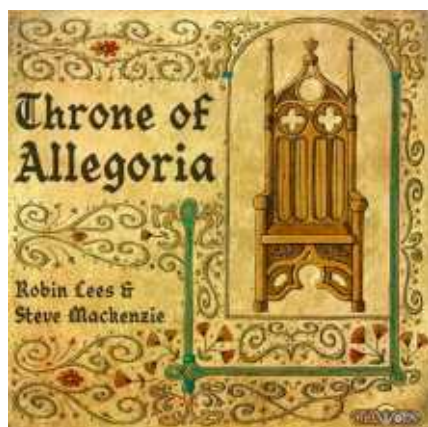


prime impressioni

di Fabio "fablo" Cambiaghi

Throne of Allegoria

La regina è morta, lunga vita alla regina!



di Robin Lees e Steve Mackenzie
Spielworxx, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

Robin Lees e Steve Mackenzie, pur non essendo autori di primo pelo, non sono ancora così affermati quanto lo è il marchio Spielworxx, la casa editrice guidata da Uli Blennemann che, come da tradizione, si presenta alla SPIEL di Essen con un gioco a tiratura limitatissima (solo mille copie nel mondo) e rivolto a un parterre di giocatori esperti.

Throne of Allegoria, questo il nome del gioco, prosegue con coerenza la linea editoriale della Spielworxx, pur non brillando come altri titoli precedenti che hanno contribuito a consolidare la fama della casa editrice tedesca.

La regina di Allegoria è in punto di morte e non ha eredi naturali, i giocatori, da due a quattro, sono Lord di quel regno

e aspirano al trono. Solo la casata più influente al termine dei sei turni di gioco guadagnerà il diritto di regnare, vale a dire, il giocatore con più punti influenza alla fine della partita è decretato vincitore.

Sui due tabelloni che compongono il piano di gioco sono disponibili un totale di sette azioni. I giocatori se le contendono tramite un'asta cieca (o quasi) sfruttando sei blocchi di legno numerati che vengono piazzati coperti, non più di tre per ogni giocatore, su spazi opportunamente predisposti. Una volta posati tutti i blocchi, le azioni vengono risolte secondo un ordine prestabilito e con priorità e forza proporzionate al risultato dell'asta. Quest'ultimo è verificato rivelando i blocchi e dando





precedenza, nei casi di parità, al giocatore che ha scelto per primo l'azione.

Le prime due azioni permettono di ottenere carte in due tipologie, carte obiettivo che una volta soddisfatte fanno guadagnare punti e carte manovalanza spendibili per aumentare il valore in cinque caratteristiche, muovendo i rispettivi indicatori lungo tracciati disegnati sulle plance personali. La posizione su questi tracciati fornisce ulteriori punti a fine partita. Le altre azioni permettono invece di interagire con il tabellone centrale e con gli altri giocatori consentendo lo schieramento e il movimento di unità, in tre tipologie: soldati, spie e mercanti. Una volta piazzate, queste unità consentono di ottenere punti combattendo, sabotando o mercanteggiando.

La quantità di volte che un giocatore può interagire con ciascuna azione dipende dal risultato dell'asta ed è bilanciato in funzione del numero di giocatori. Questa quantità può infine essere aumentata arretrando sui relativi tracciati, sacrificando punti e aumentando l'anarchia che, a fine gioco, si traduce in punti negativi. Lo

stratagemma di vietare l'accesso alle opzioni più potenti delle azioni a tutti i giocatori che hanno fatto la puntata più bassa è un discreto tentativo di restituire un po' di brio a un meccanismo noto e fin troppo civile.

L'interazione, è più diretta di quanto non ci si possa aspettare in un gioco di questa tipologia, le azioni militari sono veri e propri scontri tra i giocatori e vengono risolti, va ammesso, con uno stonato tiro di dado. Anche le azioni di

spionaggio sono molto frontali, e danneggiano direttamente gli avversari riducendo la loro forza sui tracciati personali.

Più strategie sono possibili, concentrarsi sul commercio sfruttando al massimo i turni in cui si ottengono più punti (l'effetto dei mercanti varia di turno in turno sulla base di alcune carte) è una di queste, puntare sulla risoluzione di molti obiettivi intermedi o di fine partita è un sistema altrettanto valido così come rinunciare all'interazione sulla mappa per concentrarsi sul progresso dei cinque tracciati. Resta qualche perplessità sul perseguire la strategia militare che tra tutte sembra quella capace di produrre i risultati più modesti, quasi che il gioco sia stato progettato per scoraggiare questo aspetto.

In definitiva il gioco propone una sfida cerebrale tutt'altro che insignificante, condita da un regolamento che richiede uno sforzo iniziale non comune per poter apprezzare tutte le possibili scelte che il gioco mette a disposizione.

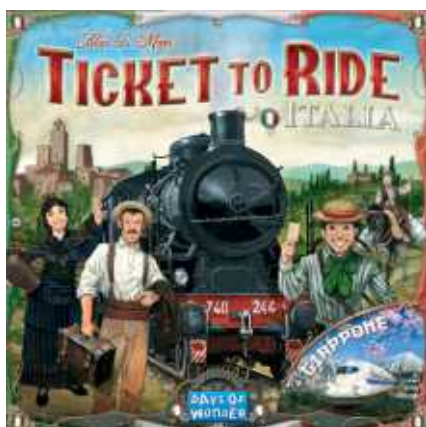
Resta un dubbio anche sulla longevità per colpa dell'eccessiva ripetitività delle azioni durante la partita, che impedisce di percepire un apprezzabile grado di evoluzione.





Ticket to Ride: Italia + Giappone

Due viaggi agli antipodi.



di Alan R. Moon
Days of Wonder, Asmodee Italia,
2019

N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-60 minuti

Ticket to Ride - Italia + Giappone è la settima uscita nella "Collezione di Mappe per Ticket to Ride", serie di espansioni per il gioco che contengono due mappe, obiettivi e materiali aggiuntivi ma che necessitano di una delle scatole base per procurarsi le centodieci carte treno e i segnalini vagone per i giocatori.

La scatola contiene una mappa fronte-retro, decisamente allungata rispetto al formato standard, un mazzo di biglietti (gli obiettivi) e dieci carte traghetto da giocare con la mappa dell'Italia, un mazzo di biglietti e segnalini (miniature del "treno proiettile" e relativi segnalino punteggio) per il lato del Giappone.

Ciascuna delle mappe introduce, come è solito nelle espansioni, alcune varianti al gioco base. Nel caso dell'Italia balza all'occhio una netta distinzione fra le tratte di terra (tutte colorate) e quelle di mare (i traghetti - tutte grigie, ma con alcuni spazi segnati da un'icona onda): queste ultime possono essere completate con un colore qualsiasi, ma richiedono una locomotiva per ogni simbolo onda. Alternativamente una coppia di onde può essere coperta da una singola carta traghetto, ottenibile da un apposito mazzo come (unica) azione di pesca del proprio turno.





Le altre modifiche per la mappa Italia riguardano un più ampio accesso agli obiettivi (si inizia scegliendone almeno due fra cinque, e ogni azione di approvvigionamento ne fa pescare quattro), e l'attribuzione del bonus finale, che non coinvolge la linea più lunga o il numero di biglietti completati, ma il numero di regioni italiane visitate (attribuendo un punteggio che cresce in modo triangolare superata la soglia di cinque aree collegate).

La mappa del Giappone è invece caratterizzata dalle linee dei treni proiettili e dalla linea metropolitana di Tokyo. La seconda è solo una mappa dentro la mappa, composta da collegamenti brevi (tratte di due/tre locomotive), che è oggetto

sia obiettivi tutti al suo interno che connessioni con altre città della mappa. La novità sostanziale sta tuttavia nella rete del treno proiettile: un sottografo connesso di tratte grigie (quindi completabili con qualsiasi colore) che, una volta realizzate, sono utilizzabili da chiunque per completare i propri obiettivi. Ognuna di queste tratte non fornisce punti vittoria alla sua costruzione, ma l'equivalente punteggio viene registrato su un'apposita traccia separata. Soltanto a fine gioco verranno forniti o sottratti punti in base al numero di giocatori seduti al tavolo e alle posizioni relative fra di essi. Dato che le linee del treno proiettile hanno i loro segnalini, i vagoni a disposizione per ogni giocatore sono solo venti; per innescare la fine del gioco, tuttavia, sia i vagoni nella

riserva del treno proiettile che in quella di un giocatore devono essere meno di tre.

Le due mappe offrono esperienze di gioco decisamente differenti, risultando quindi in un'accoppiata ben assortita: l'Italia offre un'esperienza di gioco più classica, con evidente attrito fra i giocatori lungo tutta la penisola. Dato che i percorsi più lunghi sono tutti collegati dai traghetti, diventa di fatto impossibile trascurarli, data anche la loro capacità di collegare regioni lontane. Anche il sistema di attribuzione finale di punti bonus è una gradevole variazione sul tema del percorso più lungo: peccato che risulti poco agevole il computo delle regioni toccate, e ancor di più tenere traccia di tale valore per ciascuno dei giocatori.

Il Giappone offre, di contro, un'esperienza decisamente differente dal gioco classico: la costruzione collaborativa di un'infrastruttura che attraversa tutto il paese (e il cui gettito in punti vittoria dipende soltanto dalla differenza di entità dei contributi dei singoli) tende a ribaltare l'approccio al gioco, enfatizzando il ruolo dei biglietti e lo sfruttamento opportunistico delle linee costruite dagli altri (tuttavia non eliminando del tutto il classico gioco di blocco, limitato alla sola linea metropolitana di Tokyo, che interessa soltanto il 22% degli obiettivi).

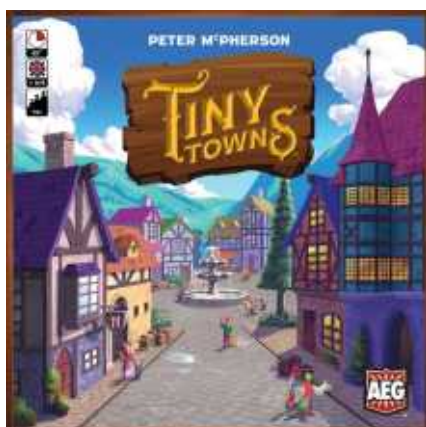
Se siete appassionati del gioco originale e le mappe che possedete vi stanno un po' strette è decisamente una buona aggiunta alla vostra collezione.





Tiny Towns

Quando un piano regolatore è più affascinante del Tetris.



di Peter McPherson
Alderac Entertainment Group,
2019

N. Giocatori: 1-6
Durata: 45-60 minuti

Cerchiamo di evitare di blandirci con un tema, anche se il classico “borgo medioevale in costruzione” si adatta al gioco e ne permette uno sviluppo grafico ragionevole; si tratta di costruire una serie di edifici caratterizzati da una forma (polimini composti da due a cinque caselle) e dall'uso di specifici materiali all'interno di tale forma, su una mappa quadrata di sedici caselle, in cui ogni unità di materiale ottenuto e ogni edificio già costruito occuperanno una casella.

Le risorse sono cinque, di colori differenti (e con nomi differenti nella finzione del tema) e ad ogni turno il giocatore attivo deciderà quale risorsa ottenere (che sarà ottenuta da tutti i giocatori) e la piazzerà in una delle caselle libere a proprio piacere (e ogni altro

giocatore sarà libero di fare la stessa scelta); una volta ottenute e piazzate in mappa le risorse potranno essere rimosse solo se comporranno la forma e lo schema di risorse richiesto da una delle costruzioni, che, quando il giocatore lo vorrà, potrà prendere il posto di una delle risorse utilizzate e rimuovere tutte le altre.

Gli edifici sono di sette tipi diversi (caratterizzati dalla forma dell'edificio), uno (la casa) sarà sempre presente, mentre per gli altri è disponibile una scelta tra quattro edifici diversi per ogni tipologia, dei quali uno solo sarà presente in ogni partita; ogni edificio, una volta costruito, permetterà alcune deroghe al regolamento o punti vittoria a fine partita; nella maggior parte dei casi, i punti vittoria saranno dati dalla





disposizione assoluta o reciproca degli edifici sulla mappa; in aggiunta a ciò ogni giocatore avrà la possibilità di scegliere di costruire uno tra due monumenti a sua disposizione che forniranno ulteriori modifiche al regolamento e/o punti vittoria a fine partita.

La partita continua con un giocatore attivo che dichiara la risorsa fino a quando tutti i giocatori non si troveranno nell'impossibilità di aggiungere risorse alla mappa o costruire edifici e, a quel punto, il giocatore che avrà saputo disporre meglio le proprie costruzioni avrà ottenuto più punti vittoria degli avversari e sarà dichiarato vincitore; ogni spazio non occupato da edifici darà punti negativi; se un giocatore si troverà prima degli altri nell'impossibilità di aggiungere risorse e costruire uscirà dal gioco e dovrà attendere la fine della partita senza più poter essere il giocatore attivo.

Il gioco è giocabile da uno a sei giocatori e offre anche alcune possibili varianti; per le prime partite (e personalmente direi per le partite con cinque o sei giocatori) c'è la possibilità di avere un magazzino dove mettere fino a due risorse indesiderate nella partita oppure la possibilità di sostituire alla volontà dei giocatori il caso nella forma di un mazzo di carte raffiguranti le risorse (tre copie per risorsa); in questo caso si alterneranno due turni di pesca casuale con un turno di libera scelta dei giocatori (ognuno è libero di scegliere la risorsa che prende); simile la modalità solitaria che prevede di pescare tre carte alla volta e scegliere una tra le tre risorse raffigurate.

Il regolamento è molto semplice ma alcune carte non sono chiarite perfettamente nemmeno con l'aiuto della descrizione dettagliata; i materiali sono buoni con edifici e cubi di dimensioni medio grandi, forse addirittura troppo se si considera il loro impatto sul prezzo finale; il gioco si dimostra molto interessante nonostante la semplicità delle meccaniche e avvalorata la tesi (ostracizzata da molti autori rinomati) per cui non servano dieci meccaniche ben oliate per fare un buon gioco.

La cosa più curiosa è che, a seconda del numero e dell'atteggiamento dei giocatori, le sensazioni date dal gioco possano variare

MDM

Interessante variante all'utilizzo degli inflazionatissimi polimini, focalizzata sulla costruzione di pattern. La simultaneità del turno rende il ritmo di gioco decisamente piacevole. Strategico e cattivo in due o tre giocatori, diviene sempre più caotico al crescere del numero di giocatori. Ottimi i materiali.

dal party game alla partita a scacchi; un gruppo di giocatori occasionali o di bambini in fase di introduzione al mondo dei giochi lo troverà un piacevole passatempo con una forte componente tattile nelle risorse e negli edifici; un tavolo di vecchie volpi del gioco lo troveranno un interessante esercizio di ostacolo degli avversari, cercando di metterli in difficoltà con ogni chiamata da giocatore attivo e cercando di difendersi dagli sgambetti altrui durante il resto della partita; giocato in due, con la giusta compagnia diventa una partita a scacchi breve ma intensissima in cui ogni scelta deve essere ponderata in funzione delle proprie necessità e delle opzioni lasciate all'avversario.

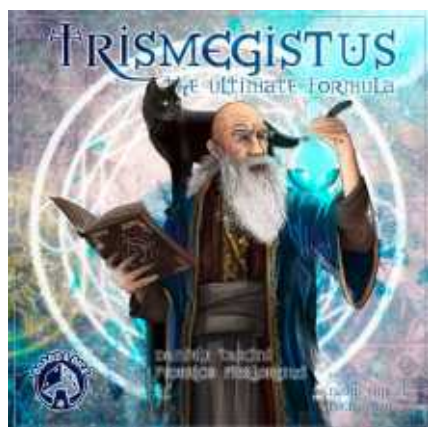
Più ancora che per altri giochi quest'anno, un acquisto quasi casuale si è rivelato una più che piacevole sorpresa.





Trismegistus: The Ultimate Formula

Chi riuscirà a raccogliere l'eredità di Hermes Trismegistus?



di Daniele Tascini, Federico Pierlorenzi
Board & Dice, Giochix.it, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-120 minuti

Siamo grandi scienziati e alchimisti del passato, alla ricerca della pietra filosofale, compiendo esperimenti tanto arditi da rimanere negli annali; lo scopo finale è l'immortalità, se non nel corpo almeno nella fama; questo il tema dell'ultima fatica di Daniele Tascini (già autore di *Tzolk'in: il Calendario Maya* - 2012, [ILSA#40](#); *Sulle Tracce di Marco Polo* - 2015, [ILSA#39](#) e del recente *Teotihuacan: Città degli Dei* - 2018, [ILSA#53](#)) questa volta in compagnia dell'esordiente Federico Pierlorenzi.

La partita è divisa in tre turni, durante ciascuno dei quali ogni giocatore avrà a disposizione tre dadi che guideranno le possibili scelte di gioco; ogni dado è caratterizzato da un colore (che stabilisce quali trasmutazioni sarà possibile compiere e quali artefatti sarà possibile acquisire), da un simbolo (che stabilisce quali materiali, essenze ed esperimenti sarà possibile ottenere) e da un valore (dato dal numero di dadi con lo stesso simbolo disponibili al momento della scelta) che rappresenta la quantità di energia alchemica a nostra disposizione.

Le azioni disponibili nel turno sono sei e consistono nella possibilità di ottenere essenze alchemiche e materiali grezzi, trasmutare questi in materiali raffinati più





nobili spendendo le essenze, di acquisire esperimenti da completare spendendo i suddetti materiali raffinati, di acquisire potenti artefatti (normalmente utilizzabili una volta per turno) e di riattivare detti artefatti per poterli utilizzare più volte; ciascuna di queste azioni costerà energia alchemica, che, una volta esaurita, dovrà essere ricaricata acquisendo un nuovo dado; quando tutti i giocatori avranno speso tutti i propri dadi, il turno finirà, i dadi verranno nuovamente tirati e nuova energia sarà pronta per essere utilizzata.

Gli esperimenti da completare hanno dei prerequisiti, che corrispondono all'avanzamento nell'abilità di usare ciascuna delle quattro essenze (per complicare le cose una delle essenze, il mercurio, è anche un materiale) e degli effetti una volta

completati; ogni volta che un giocatore completa il proprio primo esperimento di una delle quattro scuole (leggi, colori) ha accesso ad uno dei pezzi della pietra filosofale, questo fornisce ulteriori bonus immediati e lo stesso risultato si ottiene con la combinazione di più pezzi della stessa.

Come spesso accade negli ultimi tempi, molta parte del gioco sta nelle combinazioni di effetti concatenati che si riescono a ottenere, perché le trasmutazioni permettono di attivare gli artefatti che a loro volta danno azioni immediate o poteri aggiuntivi che permettono nuove trasmutazioni e il completamento di nuovi esperimenti; ogni esperimento completato fornisce punti vittoria e ulteriori poteri immediati ed il ciclo si ripete, non all'infinito (altrimenti il gioco è bacato) ma quasi.

Come si può evincere dalla descrizione il gioco è carico di paletti, lacci e laccioli che limitano le possibilità e rendono difficile ogni scelta (perché scegliendo la combinazione di colore e simbolo del dado si limitano le proprie possibilità di azione fino al completo utilizzo del dado stesso) ed in tutto questo emerge la sua parte più interessante, perché ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di "azioni passive" ovvero di azioni attivabili durante il turno degli avversari, utilizzando

(come colore e simbolo, senza spenderne l'energia) il dado dell'avversario, liberandosi così delle costrizioni date dalle proprie scelte; queste possono essere utilizzate per acquisire materiali ed essenze, per compiere trasmutazioni e per riattivare artefatti.

I materiali sono di ottima qualità e ben pensati, le plance sono a doppio strato con indentature per i pezzi della pietra filosofale e scansi per gli artefatti, i dadi sono piccoli ma è giusto che lo siano per non occupare troppa parte del tabellone; qualche sbavatura grafica (la freccia giallo fluo del potere che riattiva le azioni passive è praticamente illeggibile nei pezzi di pietra filosofale, gli esperimenti gialli sono neri) e forse un po' di eccesso tematico (i simboli alchemici sono molto tematici ma non facilmente memorizzabili) macchiano la perfezione.

Il gioco è sicuramente complesso ma anche molto (forse troppo) complicato, non è lunghissimo ma richiede un impegno molto elevato; le azioni passive, che elevano il gioco al di sopra di simili titoli recenti (mi vengono in mente **Black Angel** - [ILSA#56](#) - e **La Stanza** per l'analogia dei "constraint") ne sono anche croce perché rendono lo sviluppo della partita un po' troppo caotico per la continua incertezza su chi stia agendo e chi stia reagendo.

Fraktal75

Von Lindemann ha già dimostrato l'impossibilità della quadratura del cerchio nel 1882. Trismegistus ci prova lo stesso: rompicapo con numerose parti di cui tenere conto. Potenza, simbolo e colore del dado, che vincolano beni acquistabili, possibili conversioni, carte e artefatti da prendere. Il tutto condito dall'irrinunciabile mini-game sulla plancetta che a sua volta dà bonus funzionali alle trasmutazioni. Troppo.



Undo

Chi non ha sognato di tornare indietro nel tempo per cambiare qualcosa?



di Michael Palm e Lukas Zach
Pegasus Spiele, dV Giochi,
Gigamic, White Goblin Games,
2019

N. Giocatori: 2-6

Durata: 45-90 minuti

Undo, nuovo gioco edito per il mercato italiano da dV Giochi che lo ha lanciato in occasione di Lucca Comics & Games, non è un gioco ma una serie. Gli autori sono i tedeschi, Michael Palm e Lukas Zach, abituati a lavorare insieme fin dal 2006 quando misero la firma su *Die Kutschfahrt zur Teufelsburg*, divenuto poi *Il Castello del Diavolo* (dV Giochi, 2010). I giochi della linea Undo sono tre per il momento, tutti tradotti in lingua italiana.

Gli Undo condividono la stessa meccanica ma tra loro non hanno altri punti di contatto, possono quindi essere giocati in modo indipendente e in qualsiasi ordine.

Undo in inglese significa letteralmente disfare, annullare qualcosa che è già stato fatto. Il nome è azzeccato perché i giocatori, cooperando tra loro, hanno il compito di impedire un delitto già avvenuto. Potranno riuscirci solo viaggiando nel tempo per cambiare il passato quanto basta per impedire che il delitto si ripeta.

Nelle scatole di Undo ci sono due mazzi di carte di dimensione diversa. Il mazzo delle carte più grandi, oltre al regolamento e alle carte epilogo con la soluzione,

contiene le carte Storia che vengono disposte in fila sul tavolo, avendo l'accortezza di non leggere nulla





di quello che è stampato sul fronte. Sul retro di queste carte saranno visibili essenziali informazioni che aiutano i giocatori a identificare una grossolana linea del tempo, dando indizi temporali e geografici sul possibile contenuto della carta. Le carte più piccole hanno funzioni diverse: gli Indizi hanno una corrispondenza uno a uno con le carte Storia e vengono disposti coperti. Le carte destino sono tenute da parte per essere usate ogni volta che i giocatori dovranno prendere una decisione. Le poche carte restanti servono a scandire i ritmi di gioco ossia a tenere traccia dei turni giocati e degli indizi utilizzati, entrambi limitati in quantità.

La partita inizia girando la carta Storia indicata dal regolamento, in genere la carta che contiene la descrizione del delitto, che viene letta ad alta voce. Il giocatore di turno dovrà quindi effettuare un salto nel tempo verso un'altra carta Storia. La scelta può essere liberamente discussa tra tutti i giocatori che possono condividere i loro sospetti e le loro deduzioni ma la decisione finale spetta al giocatore di turno. Dalla seconda carta Storia in poi i giocatori si troveranno davanti una decisione tra tre possibili opzioni. Prima della scelta potranno consumare uno degli indizi a disposizione

per consultare la carta indizio corrispondente alla carta storia attiva o a una di quelle attivate nei turni precedenti. Una volta presa la decisione i giocatori dovranno cercare nel mazzo Destino la carta corrispondente alla scelta fatta e mostrarla. Il contenuto della carta Destino è un punteggio, positivo se i giocatori hanno fatto una scelta che può cambiare il destino della vittima, nullo se il futuro non è cambiato, negativo se i giocatori hanno

persino peggiorato la situazione. Spetta quindi al giocatore successivo fare un altro salto nel tempo e il procedimento è ripetuto fino all'esaurimento dei turni. La somma dei punti fatti, confrontata con una tabella, stabilisce il successo o l'insuccesso del tentativo. Se i giocatori sono insoddisfatti del risultato possono a questo punto rigiocare cercando di prendere decisioni migliori, aiutati dal fatto di conoscere già qualcuno dei possibili esiti delle loro scelte. Altrimenti possono godersi la lettura della storia completa.

Il gioco garantisce 60 minuti di piacevole collaborazione anche se talvolta le decisioni da prendere appariranno banali, perché sarà sufficiente scegliere ciò che è ovviamente diverso da quanto raccontato nella scena del delitto lasciando la sensazione che tutto sia troppo semplice. Per fortuna altre volte sono richiesti ragionamenti più sottili per i quali anche la sequenza di scelta delle carte diventa importante per avere tutti gli indizi necessari.

Per chi volesse provare l'esperienza di Undo prima di acquistare una copia, è possibile [scaricare dal sito di dv Giochi](#) un caso demo print 'n' play dal titolo ***Speranze Naufragate***.





Uxmal

Su quale divinità maya vi converrà investire?



di Eloi Pujadas
Blue Orange, Oliphante, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-30 minuti

Uxmal è un importante sito archeologico maya situato in Messico, nella penisola dello Yucatán. Il suo nome significa "Tre volte ricostruita"; fondata intorno al VI secolo d.C., raggiunse il suo massimo sviluppo nel Periodo Classico della civiltà maya, divenendo il principale centro cerimoniale della civiltà Puuc. Il gioco di Eloi Pujadas ci riporta indietro nel tempo, al momento dell'edificazione di una delle imponenti piramidi del sito religioso. Benché tutti collaborino alla sua costruzione, è ben chiaro che uno solo dei partecipanti diventerà Alto Prelato: sarà il giocatore che saprà attirare su di sé il favore degli dei!

Buoni i materiali contenuti nella scatola, che funge anche da sostegno per la plancia principale del gioco, e che è accompagnata da una plancia per tenere traccia dei punti e del prestigio degli dei, segnalini sacerdote sagomati di legno per i giocatori, piccole carte da gioco e ventinove tessere piramide di plastica, divise in quattro caselle, tre delle quali ospitano l'effigie di uno delle cinque divinità protagoniste del gioco.

Una partita si sviluppa su tre fasi, giocate senza soluzione di continuità in senso orario. Durante il proprio turno, i giocatori scelgono ed eseguono una sola di quattro possibili azioni:





- pescare una tessera e piazzarla sulla plancia, contribuendo alla costruzione di uno dei piani della piramide. Se nel piazzamento il giocatore affianca due simboli della stessa divinità, prende dalla riserva una delle carte che lo rappresenta; se li sovrappone (coprendone uno sulla plancia con il corrispondente sulla tessera), ne prende due (ma in un turno non si possono ricevere più di due carte, e devono essere entrambe della stessa divinità);
- piazzare uno dei suoi tre segnalini sacerdote (se ne ha ancora nella riserva personale) su una delle divinità raffigurate sulle tessere piazzate sulla plancia;
- spostare uno dei segnalini sacerdote sulla plancia dalla posizione attuale ad una casella non occupata (muovendosi ortogonalmente), scartando dalla mano un numero di carte pari ai passi fatti;
- alterare la posizione relativa di una divinità sulla scala del prestigio, scartando un certo numero di carte di quella divinità per muoverla di un uguale numero di passi (in avanti o indietro).

Quando un piano è completamente costruito (dopo 16 tessere il primo, dopo altre nove il secondo e piazzate le ultime quattro per il terzo) si procede ad una valutazione: i sacerdoti che si trovano sulle immagini delle prime tre divinità nella classifica del prestigio forniscono punti

vittoria in funzione del piano del tempio su cui si trovano e del prestigio della divinità; anche le carte in mano delle due divinità più avanzate forniscono punti (due e uno, rispettivamente). Si rimuovono tutti i sacerdoti dal tempio, si piazzano in ultima e penultima posizione le due divinità con più prestigio e si riparte con una nuova fase, fino alla conclusione della partita.

Sviluppato per un'utenza familiare e/o occasionale, Uxmal mescola il piazzamento tessere con un sistema di influenza dei punteggi chiaramente ispirato a meccaniche

di tipo azionario (come è già stato fatto, con alterne fortune, con titoli quali *Alcazar* - ILSA#8, *Arkadia* - ILSA#14, *Gheos* - ILSA#22, *Kraby* o *Spectaculum*). Non manca il tentativo di introdurre qualche novità: il fatto di avere due tipi di "certificati azionari" (sacerdoti e carte) di cui uno soltanto (quello che vale meno) può essere acquisito e speso per influenzare il valore di tutte le fonti, oppure la componente dinamica imposta dal cambio di valore dei certificati alla fine di ogni fase. Durata e impostazione grafica sono coerenti con il target che il gioco si propone.

Purtroppo il risultato è sotto le aspettative: se la seconda e la terza fase sono combattute e interessanti da giocare, la prima (che comunque occupa quasi la metà della seppur breve partita) è estremamente blanda e poco interattiva, vuoi per l'abbondanza di spazi equivalenti dove andare a piazzare i propri sacerdoti, vuoi per la necessità di fare incetta di carte (che hanno svariate funzioni e che sono pressoché equivalenti nell'economia del gioco proprio per effetto del cambio forzato dei valori a fine fase). Anche da un punto di vista di punteggi, la prima tranche è pressoché insignificante in termini di contributi alla performance finale. Il gioco funziona, è gradevole alla vista e si lascia giocare (grazie anche alla durata contenuta) ma sicuramente non entusiasma.





Yukon Airways

Riuscirete ad organizzare il miglior servizio di aerotaxi dell'intero Yukon?



di Al Leduc
Ludonova, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

È l'estate del 1979 e i turisti fanno la fila sui moli del lago Schwatka a Whitehorse, aspettando con impazienza di visitare le terre selvagge dello Yukon, nel Nord-Ovest del Canada. I giocatori sono ai comandi dei loro idrovolanti e dovranno condurre al meglio i viaggiatori, approfittando di questa moda turistica per diventare i piloti più ricchi a fine partita.

Il tabellone comune è diviso in due aree principali, così preparate:

- a sinistra i moli dove caricare i viaggiatori, rappresentati da dadi colorati. Tutti i quindici dadi (tre per colore) vengono lanciati e disposti a seconda del risultato in uno dei sei moli;

- a destra la mappa con i luoghi da visitare. In ogni luogo vanno posizionati casualmente tanti cubi colorati quanti sono i giocatori.

Ogni giocatore riceve una pedina da collocare a Whitehorse, una carta idrovolante e una plancia personale divisa in tre aree:

- in alto sei indicatori circolari a lancette tengono traccia delle risorse variabili (carburante, massimo di carte in mano, ecc.);
- in basso sette interruttori, inizialmente tutti su OFF, che possono attivare delle abilità permanenti che migliorano determinate mosse del round.





- a sinistra una versione in miniatura della mappa, usata per tenere memoria dei luoghi visitati.

Completano le componenti il mazzo di carte biglietto e i denari. Il tutto si presenta con illustrazioni curate, iconografia chiara e materiali di qualità.

Una partita dura sei round. Ogni round è diviso in quattro fasi:

- **Boarding Phase:** in ordine di turno ogni giocatore carica nella sua carta idrovolante tutti i dadi di un molo in un colore a scelta. Ogni molo ha un bonus collegato che viene risolto prima di caricare i dadi. È possibile spostare dadi da un molo a uno adiacente spendendo un denaro per movimento. Infine si aumenta il carburante di uno, per ogni spazio vuoto sull'idrovolante (che ha quattro spazi totali).

- **Flight Phase:** partendo da chi ha scelto il molo di valore più basso e procedendo poi al successivo, il giocatore usa carte biglietto per trasportare un passeggero (dado) nel suo idrovolante, consumando il carburante necessario in base alla distanza. Se il colore del dado corrisponde a un cubetto presente nella destinazione, il giocatore colloca quel cubetto nella mappa della sua plancia e ottiene un miglioramento. Si procede così per un passeggero alla volta, fino a quando tutti

decidono di passare.

- **Income:** si ottengono denari in base alla distanza e alla quantità di passeggeri trasportati.

- **Maintenance:** i dadi trasportati vengono ritirati e piazzati nei moli del valore corrispondente. Si pescano nuove carte biglietto e tutti i velivoli tornano a Whitehorse.

Al conteggio finale, oltre ai denari accumulati durante la partita, se ne

ottengono altri per bonus sbloccati sulla propria plancia e per aver visitato località differenti. Chi ha più denari è il vincitore.

Yukon Airways si può definire un gioco introduttivo (gateway). Un titolo adatto a giocatori occasionali che intendano esplorare giochi più impegnativi del livello family, risultando comunque godibile anche da giocatori esperti. La programmazione dell'intero round è importante, e non perdona calcoli sbagliati, senza comunque scadere nel punitivo.

Il gioco miscela, in maniera efficace, meccaniche note (draft dadi, gestione mano, preleva e consegna), con alcune idee interessanti, come l'ordine di turno variabile tra le prime due fasi del round.

La partita restituisce un buon senso di crescita, grazie alla soluzione della plancia personale con vari tipi di miglioramento: permanente (i sette interruttori OFF-ON) o progressivi (i cinque indicatori blu a lancette). Proprio questa soluzione potrebbe nascondere uno sviluppo in direzioni più o meno obbligate a ogni partita.

In definitiva un titolo valido, ben realizzato, forse un po' debole sul piano della longevità.





di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Little Big Fish

*Pesce grande mangia pesce medio che mangia
pesce piccolo.*



di David Perez, Igor Polouchine
Arclight, Funiverse, Playagame
Edizioni, The Flying Games, 2017
N. Giocatori: 2
Durata: 15-20 minuti

In Little Big Fish due squadre di pesci si sfideranno cercando di cannibalizzare i propri simili. Ogni giocatore nel proprio turno ha due movimenti da compiere ortogonalmente, utilizzabili sulla medesima pedina o su due diverse. Ogni volta che si termina il movimento si attiva – se possibile – l'effetto della casella, che può essere una nuova nascita (che permetterà di mettere un nuovo pesce in gioco), il plancton (che farà crescere di una taglia il nostro pesce – i pesci sono piccoli, medi e grandi), l'ultimo effetto ci farà pescare un gettone a caso da una pila e di risolverne immediatamente l'effetto: oltre a quelli appena descritti c'è la possibilità di ruotare uno dei quattro quadranti del tabellone, oppure quello di venir pescati da un pescatore.

La partita termina nel momento in cui un giocatore mangia cinque pesci avversari – per farlo è sufficiente entrare nella casella con un pesce di misura pari o inferiore – o se riesce a lasciare l'avversario con un solo pesce in gioco.

Sicuramente tra i “magnifici tre”, di cui fa parte assieme a *Ice Team* (ILSA#56) e *Jurassic Snack* (ILSA#53), questo gioco è il meno adatto ai più piccoli, infatti toglie la casella che fa rivelare un gettone tutte le altre opzioni sono disponibili ai giocatori fin da subito. Ci troviamo davanti a un gioco astratto con dei materiali molto curati – così come gli altri – che parrebbero essere destinati ai bimbi per i materiali, quando il gioco invece, strizza l'occhio a giocatori in cerca di una sfida di coppia non banale. Ulteriore elemento tattico da tener presente sono le caselle relitto, caselle intransitabili, se non per i pesci piccoli, che comunque non vi si possono fermare. Come avrete già capito il gioco è semplice e veloce, senza però essere banale, che forse trova un possibile difetto proprio in questo, rispetto agli altri due mi ha dato l'impressione di fermarsi a metà strada, con troppe cose da considerare per un bimbo, ma contemporaneamente un po' semplice come astratto uno contro uno. Per concludere un bel prodotto, che però forse brilla meno dei due fratelli, probabilmente a causa di questa sua doppia anima di gioco molto semplice per tutti, ma non proprio tutti.





Munchkin Harry Potter

Come ti trasformo la saga di J.K. Rowling nella canonica parodia basata sull'E.U.M.A.T.E.



Steve Jackson Games
3-6 giocatori
30+ minuti

Che dire... Munchkin è sempre Munchkin, indipendentemente dal vestito che gli si mette addosso, e qualunque vestito può stare "bene" addosso a Munchkin, a patto che si posseggano le risorse economiche per pagare la corrispondente licenza e sopravvivere; pare che Steve Jackson queste risorse le abbia e quindi, da ormai 18 anni (eh, sì, Munchkin è diventato maggiorenne) ci propina la sua creazione in tutte le salse possibili e immaginabili.

Tutti i pregi dell'originale sono qui, alea straripante e incontrastabile, metagioco a pacchi, *kingmaking* galoppante, regole caserecce (+3 se fuori è buio/+5 se c'è la luna piena per un licanthropo, +3 contro le donne/-1 contro gli uomini per Gilderoy Lockhart) e chi più ne ha più ne metta; il tutto condito in salsa HP™, con le immagini prese dai film, le citazioni prese dai film, l'iconografia dei film... Intriso nei film a un livello tale che mia figlia si rifiuta di leggere il libro (la prima edizione italiana della Salani) perché "è falso, ha le figure finte".

Avendone elencato i pregi noti e già più volte discussi, devo però dire che, ai fini introduttivi nei confronti di una ragazzina di nove anni, mediamente spesso poco attratta dai giochi da tavolo (dopo tutto devi pensare e agire, non come i

video degli Youtuber che giocano a *Minecraft* o *Fortnite*) che si presenta al tavolo da gioco impugnando la bacchetta di Hermione Granger (copia del prop originale certificata, pagata svariate decine di euro), Munchkin si rivela più interessante e meno fastidioso del previsto.

Gli adulti possono ostacolarsi e farsi cattiverie a piacere permettendo al giovane virgulto di restare in partita nonostante scelte sub-ottimali; l'alea straripante può (aleatoriamente, si intende) aiutare il minore a competere e quindi a mantenersi interessato al gioco, almeno fino alla prima partita in cui gli volterà le spalle e lo costringerà ad alcune ore di noia... Non è ancora accaduto per cui, per il momento, il gioco è ancora benvenuto alla nostra tavola.

I materiali sono nello standard di un po' tutte le versioni del gioco, carte di qualità piuttosto bassa (leggere e non telate), segnalini in cartone con "piedino" in plastica a incastro (dodici segnalini, tre per ciascuna casa di Hogwarts, ma solo sei piedini!), un tabellone per il conteggio dei livelli (poco più che inutile) grande il doppio della scatola. Le regole sono semplici ma, come sempre nel caso di Munchkin, presentano varie lacune e aree grigie lasciate alla libera interpretazione (dopo tutto chi decide se fuori è buio o meno o se si incontra un licanthropo?).





Railroad Revolution: Railroad Evolution

Riuscirà un'espansione a trasformare una rivoluzione in un'evoluzione?



di Marco Canetta, Stefania Niccolini

What's Your Game?, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-90 minuti

Railroad Evolution è l'espansione di *Railroad Revolution* (2016, [ILSA#42](#)). Qui mi concentrerò solo sulle novità introdotte in questa espansione, lasciando alla recensione originale il compito di descrivere il gioco base. In questa espansione troveremo un nuovo tabellone di gioco e un'espansione della plancia personale dei giocatori. Le prime differenze che saltano all'occhio rispetto all'originale sono la riduzione dei tracciati sviluppo (uno solo anziché tre), la modifica dello spazio dedicato agli uffici del telegrafo e una nuova area dedicata alle ferrovie e alle stazioni vendute.

Queste novità come modificano il gioco?

All'inizio della partita i giocatori otterranno un modificatore di punteggio che piazzeranno al primo dei quattro livelli possibili della nuova plancia personale. Durante il gioco ne potranno ottenere di nuovi. Ogni volta che si otterrà punti per salire sul tracciato sviluppo si dovrà scegliere se spenderli per salire su quest'ultimo o per far avanzare questi modificatori di fine partita.

L'area del telegrafo non fornirà più punti direttamente – mediante il controllo di entrambi i lati del gettone punti vittoria – ma darà nuovi modificatori di punteggio finali come, per esempio, un punteggio tra 6 e 10 (ogni partita questi punti sono assegnati

casualmente ai modificatori) per ogni stazione messa in città di terzo livello.

Ultima modifica principale, quando un giocatore vende una stazione o una ferrovia può andare ad ottenere un vagone o un carrello da aggiungere ai propri treni, guadagnandone il relativo bonus ogniqualvolta si utilizzi il treno al quale sono stati associati.

Che dire di questa espansione? Che mi sento di promuoverla appieno, vi ho trovato gli elementi che secondo me dovrebbero esserci in un'espansione per i giochi di questo tipo ovvero nessuna modifica rivoluzionaria al gioco ma delle aggiunte nei punti che magari potevano essere un po' più critici (come l'oggettiva dipendenza dal telegrafo di ogni strategia funzionante) o aggiunte interessanti come i vagoni da collegare ai propri treni, non fondamentale ma che fornisce quel qualcosa in più di interessante a un'azione a cui un giocatore è prima o poi sempre costretto a ricorrere.

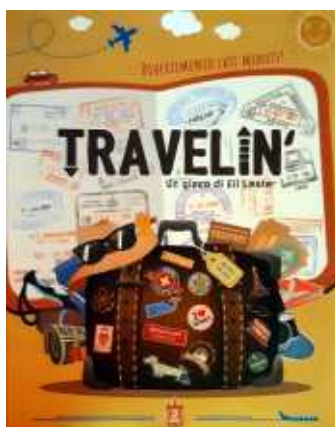
Il nuovo metodo di punteggio è sicuramente più intrigante, e aperto a più possibilità di scelta del giocatore. Ultima nota positiva, per me, la scelta editoriale di aver tolto qualsiasi orpello inutile – scatola compresa – mantenendo solo l'essenziale con un prezzo accessibilissimo – almeno in fiera.





Travelin'

Meglio di una nuova guida Routard per l'Europa!



di Eli Lester
3 EMME Games, Mind Fitness
Games, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-50 minuti

Nei panni di viaggiatori che intendono visitare l'Europa (spostandosi di paese in paese utilizzando pullman, aerei e treni) i giocatori si sfidano nel visitare le nazioni, imparandone qualche curiosità, accumulando pregiati souvenir e, perché no, cercando di rovinare il viaggio agli avversari.

Essenziali i materiali: cinque mappe/passaporto e più di cento carte, di buona fattura, con simpatici disegni in stile cartoon. Elevata la dipendenza dalla lingua.

I giocatori si alternano in rapidi turni così strutturati:

- pescano (due carte dal mazzo, oppure una da un espositore comune di tre carte, oppure l'ultima carta scartata);

- eseguono un'azione, a scelta fra calare uno stato (giocando un numero di carte mezzo di trasporto sufficienti a coprire la distanza dall'ultima nazione giocata a quella di destinazione), giocare una carta azione dalla propria

mano, attivare l'abilità una tantum di uno degli stati giocati;
- scartano una carta dalla propria mano.

Le carte azione, così come le abilità delle nazioni, sono molto variegata, e vanno da quelle che attaccano direttamente uno o più avversari a quelle che permettono di pescare carte aggiuntive e/o eseguire più azioni in un turno.

Appena un giocatore ha davanti a sé la sua quinta nazione la partita termina e si sommano tutti i punti per determinare il vincitore.

Travelin' implementa la più classica delle strutture dei "pesca e gioca": niente di nuovo, tanto da chiedersi se c'è spazio per questo genere di giochi nel 2019. Probabilmente sì, specialmente se il titolo riesce ad amalgamare ironia, regolamento semplice, durata contenuta, curiosità delle "informazioni" fornite sulle carte e perché no, un pizzico di pianificazione (in questo caso data dai vincoli e costi variabili delle carte che simulano il viaggio). Rimane un gioco fortemente aleatorio e permeato di una interazione cattiva, ma che riesce nel suo intento di riempire una mezz'ora di buco e strappare qualche risata.





Alta Gamma

Era il 1999 e il gioco da tavolo moderno, come una bilingua in cima a un piano inclinato, aveva da poco avviato il processo di trasformazione della sua energia, da ermetica potenziale a esuberante cinetica. Nella conferenza di apertura della settimana del board games studies, che in quell'anno si tenne a Firenze, Alex Randolph spiegò a modo suo perché considerava il gioco da tavolo un lusso, esaltandone la purezza della non-utilità e ammiccando, più o meno consapevolmente, all'autotelismo dello psicologo ungherese Mihály Csíkszentmihályi.

Proprio in quegli anni il concetto di lusso stava profondamente cambiando e il gioco era insieme precursore ed enucleazione di quel mutamento.

Se prima degli anni Novanta si cercava nel lusso la promozione sociale, affermata con la dimostrazione di potersi permettere un bene dal costo elevato, nel 1999 il lusso si manifestava già nelle dimensioni simboliche che coinvolgono lo "stare bene".

Il nuovo lusso non era più la soddisfazione di un bisogno ostentativo, ma si stava trasformando in un mezzo per comunicare la propria cultura e il proprio "io" grazie a un comportamento più attento, più esigente, meno incline a farsi condizionare ma guidato dalla volontà di autorealizzarsi, trattarsi bene e concedersi il meglio.

In breve, il lusso diventava una ricerca di esperienze, magari uniche e di alta gamma, ma capaci di conferire una sorta di "superiorità morale" alle abitudini di ciascuno.

Oggi, nel mondo del gioco da tavolo, quel processo di maturazione della percezione del lusso traballa sotto la minaccia di un nuovo fenomeno. Con fini tutt'altro che nobili, stretch goals e Kickstarter exclusives della nota piattaforma di crowdfunding restituiscono importanza all'oggetto a discapito dell'esperienza. Per colpa di questi stratagemmi commerciali il lusso nel gioco da tavolo è tornato a essere un'urgenza di possesso che colloca in una schiera di happy few, il cui esclusivo privilegio è reso tale dal desiderio dei molti esclusi, che dovranno il più delle volte "accontentarsi" di una versione castrata del prodotto. Se poi è vero che non si ha lusso dei pochi senza lo sguardo dei molti, ecco che i social network diventano un tassello chiave di questa regressione, lo strumento perfetto per sfoggiare il proprio acquisto esclusivo. Imprigionati da questo meccanismo molti finanziano progetti estremamente costosi senza cognizione, ma solo per il gusto di essere tra le fila dei pochi felici. Ma felici poi lo sono realmente? Dai ripensamenti che compaiono qui e là sotto forma di annunci di (s)vendita sembrerebbe proprio di no, non tutti almeno.



in fila per uno

Le migliori uscite del 2018

...secondo BoardGameGeek.

Da confrontare con la classifica pubblicata su [ILSA#54](#), perché il tempo non è sempre galantuomo. (dati aggiornati al 02/01/2020)

1	Brass: Birmingham di Gavan Brown, Matt Tolman, Martin Wallace BGG rank: 5° (media 8,62 - 9728 voti) Roxley, Conclave Editora, Crowd Games, Funforge, Ghenos Games, Maldito Games, PHALANX, 2018 Giocatori: 2-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing, Transportation.
2	Root di Cole Wehrle BGG rank: 39° (media 8,06 - 13506 voti) Leder Games, 2Tomatoes, Crowd Games, Fox in the Box, Matagot, MS Edizioni, Portal Games, 2018 Giocatori: 2-4 Categorie: Animals, Fantasy, Wargame. <i>Recensito su ILSA#51.</i>
3	Nemesis di Adam Kwapiński BGG rank: 46° (media 8,50 - 5987 voti) Awaken Realms, Rebel, Cranio Creations, Delta Vision Publishing, Funforge, Hobby World, 2018 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Horror, Miniatures, Science Fiction.
4	Rising Sun di Eric M. Lang BGG rank: 61° (media 7,94 - 12711 voti) CMON Limited, ADC Blackfire Entertainment, Arclight, Asmodee Italia, Edge Entertainment, 2018 Giocatori: 3-5 Categorie: Bluffing, Fantasy, Miniatures, Mythology, Negotiation, Wargame. <i>Recensito su ILSA#50.</i>
5	Teotihuacan: City of Gods di Daniele Tascini BGG rank: 71° (media 7,96 - 8008 voti) NSKN Games, Board&Dice, Giochix.it, Maldito Games, Portal Games, Schwerkraft-Verlag, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Ancient. <i>Recensito su ILSA#53.</i>
6	Architects of the West Kingdom di Shem Phillips, S.J. Macdonald BGG rank: 79° (media 7,86 - 9948 voti) Garphill Games, Fever Games, Portal Games, Renegade Game Studios, Schwerkraft-Verlag, 2018 Giocatori: 1-5 Categorie: City Building Medieval. <i>Recensito su ILSA#53.</i>
7	Everdell di James A. Wilson BGG rank: 81° (media 8,00 - 7421 voti) Starling Games, Asmodee Italia, Hobby World, Maldito Games, Rebel, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Animals, Card Game, City Building, Fantasy.
8	Underwater Cities di Vladimír Suchý BGG rank: 88° (media 8,09 - 4939 voti) Delicious Games, Hobby World, MS Edizioni, Portal Games, Rio Grande Games, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Card Game, City Building, Industry / Manufacturing, Nautical. Science Fiction. <i>Recensito su ILSA#53.</i>
9	The Quacks of Quedlinburg di Wolfgang Warsch BGG rank: 104° (media 7,75 - 10279 voti) Schmidt Spiele, 999 Games, Arclight, Devir, G3, North Star Games, Swan Panasia, 2018 Giocatori: 2-4 Categorie: Medieval. <i>Recensito su ILSA#55.</i>
10	Chronicles of Crime di David Cicurel BGG rank: 111° (media 7,92 - 8020 voti) Lucky Duck Games, Corax Games, FoxGames, Hobby World, TWOPLUS Games, Uplay.it edizioni, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure Deduction Murder/Mystery. <i>Recensito su ILSA#53.</i>



**informazione ludica
a scatola aperta**

In questo numero abbiamo parlato di:

Azul: Summer Pavilion	Pharaon
Decktective - Rose rosso sangue	Quantik
Deep Blue	Ragusa
Era: Medieval Age	Railroad Revolution: Railroad Evolution
Humboldt's Great Voyage	Rurik: l'Alba di Kiev
Il Regno delle Sabbie	Terramara
It's a Wonderful World	The Magnificent
Jetpack Joyride	Throne of Allegoria
Kingdomino Duel	Ticket to Ride: Italia + Giappone
La Stanza	Tiny Towns
Little Big Fish	Travelin'
Lovelace & Babbage	Trismegistus: The Ultimate Formula
Minecraft: Builders & Biomes	Undo
Munchkin Harry Potter	Uxmal
Paladini del Regno Occidentale	Yukon Airways
Pax Transhumanity	