

numero 58 | 2020

il^{sa}

*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

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

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
 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 Jessé Suursso

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 dovere e il piacere...

...di ripartire

Dice un adagio popolare: *"anno bisesto, anno funesto"*. Indubbiamente il 2020 ha mantenuto fede a questa superstizione, ponendo l'intera umanità davanti ad un evento di portata globale che, in qualche modo, aveva dimenticato: un virus dall'elevata contagiosità e dal tasso di mortalità sufficientemente elevato da diventare una minaccia da cui difendersi attraverso l'isolamento e il distanziamento interpersonale. Distanziamento che, inevitabilmente, si è rapidamente mutato in allontanamento sociale, il quale ha reso estremamente difficile, se non impossibile, l'attività di cui ci piace parlare e che fa proprio della socialità la sua ragione di essere.

Se giocare è diventato difficile, scrivere di gioco "giocato", che è sempre stata la missione di **Informazione Ludica a Scatola Aperta**, è diventato di fatto pressoché impossibile: non vi nascondo che il numero che state leggendo adesso a Novembre sarebbe dovuto uscire ad Aprile, ma l'impossibilità di giocare dal vivo, la generale tristezza per la situazione e alcuni problemi addizionali hanno di fatto bloccato il suo avanzamento fino a dopo le vacanze.

Non è bastato il tempo di concluderlo che, purtroppo, siamo di nuovo ripiombati in una situazione di emergenza di cui, dato l'attuale periodo dell'anno, è veramente difficile prevederne la durata.

Quello che trovate in queste pagine, quindi, è soprattutto il ricordo dell'ultima grande fiera del nostro settore che si è svolta dal vivo e che è stata pienamente vissuta, seduti attorno ad un vero tavolo, manipolando i veri materiali dei giochi. Spero che vi faccia piacere leggere qualcosa di titoli non più nuovi, magari cogliendo l'occasione per scoprirne qualcuno che è sfuggito da un'offerta che, prima dell'arrivo del SARS-CoV-2, era diventata decisamente ipertrofica.

Confidando di poter tornare presto a parlarvi di esperienze ludiche maturate attorno ad un tavolo, vi auguro buona lettura!

SOMMARIO

Giochi a confronto

Brass: Lancashire vs	
Brass: Birmingham	4

Sotto la lente

Keyforge	8
----------	---

Prime impressioni

Babylonia	24
Chartered: The Golden Age	26
Chocolate Factory	28
Electropolis	30
Era of Tribes	32
Fast Sloths	34
Florenza Dice Game	36
Flotilla	38
Letter Jam	40
Little Town	42
Obscurio	44
Pappy Winchester	46
Paris: La Cité de la Lumière	48
Pirates Under Fire	50
Primo Contatto	52
Roam	54
Saint Seiya: Deckbuilding	56
Sanctum	58
Space Gate Odyssey	60
Le Taverne di Valfonda	62
Undaunted: Normandy	64
Wacky Races: The Board Game	66
A War of Whispers	68
Yinzi: The Shining Ming Dynasty	70
1987 Channel Tunnel	72
Draftosaurus	73
Ideale	74
Monster Baby Rescue!	75

Non solo scatole

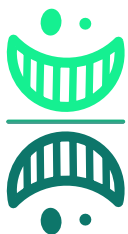
Eppur si muove...	76
-------------------	----

L'altro editoriale

Il gioco da tavolo ai tempi del COVID	78
--	----

In fila per uno

I migliori giochi con variante solitaria	79
--	----



di Francesco "Prometeo" Pessina

Brass: Lancashire Brass: Birmingham

Si può migliorare un indiscusso e acclamato capolavoro? Scopritelo insieme a noi!



di Martin Wallace
Roxley, Warfrog Games, Eagle-
Gryphon Games, Ghenos Games,
Pegasus Spiele, PHALANX, 2007
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Nel maggio 2017 approda su Kickstarter un progetto per la riedizione di **Brass** (ILSA#5), capolavoro indiscusso di Martin Wallace. Il progetto è stato accolto con qualche perplessità, perché dopo le varie edizioni e soprattutto l'evoluzione in **Age of Industry** (ILSA#26), l'impressione era che non ve ne fosse una vera necessità. Fatto sta che la nuova edizione avrebbe finalmente avuto una grafica *guardabile* e sarebbe stata affiancata, oltre che dalla immane edizione *Deluxe*, da una nuova implementazione, denominata **Brass: Birmingham**, che avrebbe affrontato lo stesso tema della rivoluzione industriale, ma in un'altra zona dell'Inghilterra: il *West Midlands*, invece del *Lancashire*.

La prima reazione di molti, compreso la mia, è stata un po' di fastidio per quella che si prospettava come una mera operazione commerciale, ma, in seguito, grazie anche ad una campagna Kickstarter molto trasparente e ben condotta, il cambio di opinione è stato netto e, con le scatole in mano, dopo poco più di un anno, devo dire che si tratta di un prodotto di tutto rispetto.

La *Ghenos Games* ha deciso di curare le edizioni italiane di questi prodotti, uscite lo scorso autunno e presentate alla fiera di Lucca.

Brass Lancashire

La maggiore novità della nuova edizione di Lancashire (del Brass originale, per capirci) è sicuramente la mappa. I luoghi sono stati riuniti



di Gavan Brown, Matt Tolman,
Martin Wallace
Roxley, Funforge, Ghenos Games,
PHALANX, 2018
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





in sotto regioni, e finalmente la mappa scala molto bene con il numero di giocatori. In realtà, oltre alla mappa, scala l'intero gioco perché anche il mazzo di gioco viene modificato di conseguenza, con più o meno copie di alcuni luoghi cruciali in funzione del numero di giocatori. Inoltre, variando il numero delle carte, si modifica anche il numero di turni di gioco. Nel nuovo regolamento è stata inoltre (finalmente?) rimossa la connessione virtuale tra Liverpool e Birkenhead, inutile complicazione delle regole originali, che però viene comunque resa disponibile come variante nella sezione del "regolamento originale" del manuale. Altre varianti illustrate nelle regole, sono quella della comunità per due giocatori, oramai sorpassata con le nuove regole, o quella per la partita introduttiva, tranquillamente tralasciabile... alla fine Brass non può comunque diventare un gioco per famiglie!

Le meccaniche di gioco sono pressoché inalterate, piccole limature sono l'aumento dei punti vittoria dei primi cotonifici (da tre a cinque PV), o la rimozione di un passo del tracciato del *Mercato Lontano*.

All'occhio però il gioco è un altro mondo: una grafica curata, materiali di qualità, in particolare se consideriamo l'edizione Deluxe, caratterizzata dall'uso di cartoncino più spesso e magnifiche e solide fiches. Le tonalità sono forse un po' troppo scure, ma la mappa è comunque ben leggibile. Le strutture sono organizzate su una plancia personale che mostra in maniera egregia costi e rendite di tutti gli edifici.

Una bella edizione quindi, sicuramente consigliata a chiunque non possiede il titolo originale, ma probabilmente superflua per chi possiede un'edizione precedente.

Brass Birmingham

Partire sulle spalle di un gigante è sempre pericoloso, certamente è più facile raggiungere altezze ineguagliate, ma è anche facile cadere! Il primo dubbio è che il nuovo gioco si limiti a una nuova mappa per portare un po' di freschezza in un titolo di una certa età, fortunatamente questa impressione viene subito fugata, infatti, al di là della nuova mappa, si notano subito diversi elementi nuovi:

- In primis, senza dubbio, la birra, terza risorsa del gioco. Di fatto si comporta in modo intermedio tra il ferro e il carbone: si può usare la propria indipendentemente da dove si trova sul tabellone, mentre quella degli avversari solo se è collegata alla propria rete. La mappa rende ulteriormente interessante l'introduzione di questa risorsa e delle sue peculiari modalità di sfruttamento, introducendo alcune zone "isolate", cioè connesse esclusivamente ad una sola altra zona, che permettono la creazione di birrifici



facilmente destinabili al proprio esclusivo consumo. Oltre al suo uso principale nelle vendite, che vedremo in seguito, la birra è ora richiesta nell'azione di doppia costruzione dei binari, rendendo questa azione più difficile da effettuare, e, diciamocelo, rendendo un po' più vario l'inizio della fase delle ferrovie.

- L'azione *ricognizione*: in Lancashire, se si è afflitti da una distribuzione poco felice di carte luogo, come estrema ratio si può costruire dove si vuole, utilizzando due carte anziché una. È uno svantaggio notevole, che se da un lato può essere giustificato come penalizzazione per una scarsa pianificazione della mano, dall'altro a volte è proprio dovuto ad un accanimento della sfortuna nella pesca. In Birmingham è possibile usare l'azione di ricognizione per pescare due carte jolly, quindi si può usare la seconda azione del turno per costruire con una delle due, avendo un parziale beneficio nell'avere un secondo jolly in mano per il futuro. Questa semplice meccanica limita quindi leggermente l'impatto che la cattiva sorte può avere in un gioco di per sé già poco aleatorio.

- Tracciati carbone e ferro più lunghi: l'effetto

principale è di limitare l'azione di cementificazione, ovvero sostituire un edificio di produzione di un avversario con uno proprio, interazione diretta inizialmente inserita in Lancashire per evitare esaurimento delle risorse, ma diventata vera e propria azione offensiva, che un po' stona a mio parere con la dinamica fortemente gestionale del gioco. Inoltre in Birmingham i tracciati sono parzialmente svuotati all'inizio della partita, correggendo quel piccolo vantaggio che il giocatore iniziale poteva avere con un'azione di sviluppo estremamente economica.

- Diverso assortimento di edifici: scompaiono i cantieri navali, sostituiti dagli altiforni, che danno luogo ad una strategia analoga di forte punteggio nel lungo periodo, compaiono i birrifici, e i cotonifici vengono affiancati dalle manifatture, un altro edificio industriale. Scompaiono invece i porti, e si crea così una nuova modalità per girare le industrie. Manifatture e cotonifici sono girati, per fornire punti e rendita, come nel predecessore tramite un'azione di vendita, ma, non essendoci porti, le vendite sono sempre effettuate verso specifiche zone ai margini della mappa, e, nella grande





maggioranza dei casi richiedono il consumo di una birra per ogni edificio. Le prime vendite effettuate in ogni zona garantiscono un bonus e possono consumare una birra dedicata presente in ogni mercato. Per ogni consegna successiva invece, la birra deve essere presa dal tabellone nelle modalità indicate in precedenza. L'azione di vendita è un'azione cruciale del gioco, e la gestione della sua tempistica è ancora più importante che in Lancashire: la birra diventa spesso un collo di bottiglia!

La maggiore varietà di Birmingham lo rende un gioco maggiormente tattico

rispetto a Lancashire: ci sono più edifici disponibili e più zone, e ottimizzare le proprie mosse anche nel breve è più fattibile. Lancashire è necessariamente più strategico, essendo notevolmente più punitivo (cosa anche naturale vista la sua età). In Lancashire, una mancanza di strategia, o meglio perdere il momento per alcune azioni specifiche, limita notevolmente le possibilità di azioni efficienti nella parte finale del gioco. Di contro Birmingham mantiene grossomodo la stessa complessità, ma è meno indirizzato verso mosse obbligate, rendendo a mio parere le partite più varie e dinamiche. È inoltre anche meno punitivo, perché più rilassato economicamente, inoltre consente di prendere prestiti in qualsiasi momento del gioco, rendendolo probabilmente più accessibile anche nelle prime partite.

In termini di interazione i giochi sono abbastanza simili, anche se in Lancashire è più facile interagire distruttivamente con gli altri, non solo tramite la già citata cementificazione, ma anche utilizzando la

MDM

Brass: Lancashire rimane, insieme ad Age of Steam, il capolavoro indiscusso di Martin Wallace nel settore dei giochi economico/industriali. Ampio nelle possibilità strategiche, serrato e combattuto, richiede una buona visione strategica e una grande adattabilità tattica. **Brass: Birmingham** conferma che non c'è limite alle opportunità di miglioramento anche per i grandi classici, sia per quanto riguarda i materiali che il set di regole vero e proprio: le modifiche apportate limano qualche spigolo del regolamento, ampliando nel contempo le opportunità strategiche, rendendo il titolo ancora più profondo e variegato. Un aggiornamento decisamente riuscito.

topologia della mappa. In Birmingham emerge però la gestione della birra, che diventa spesso il punto focale dell'interazione, essendo cruciale per le azioni più remunerative del gioco: la doppia costruzione di ferrovie e la vendita.

In conclusione le due versioni sono, per quanto chiaramente identificabili, comunque alquanto diverse fra loro e personalmente le rigioco sempre entrambe con gran piacere. Resta il fatto che Lancashire è molto legato all'esperienza del giocatore, e una singola mossa sbagliata può compromettere la partita, mentre Birmingham è un gioco più moderno, più aperto, che aumenta le possibilità disponibili senza essere eccessivamente punitivo: difficilmente capita di sentirsi già fuori dai giochi a metà partita, cosa che con Lancashire è spesso la norma.

BRASS: LANCASHIRE

PROMETEO



MDM



IAGO



PEPPE74



BRASS: LANCASHIRE

PROMETEO



MDM



IAGO



PEPPE74





Keyforge

Un anno sull'altipiano del Crogiolo



di Richard Garfield
Asmodee Italia, Fantasy Flight
Games, 2018, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 15-45 minuti

Ormai più di un anno fa usciva, edito da Fantasy Flight Games, Keyforge, l'ennesimo gioco di carte di tale Richard Garfield, un "aspirante game designer" che al momento ha pubblicato roba di poco conto, tipo *Magic: the Gathering*, *King of Tokyo* (ILSA#44), *RoboRally* (ILSA#46) o *Android Netrunner* (ILSA#21). Ora perché dovrebbe suscitare il nostro interesse? Perché il gioco proponeva una cosa veramente particolare, il sistema dei mazzi unici – *unique deck system* – sistema che ha fatto parlare di sé in quanto tale più che per l'interesse vero e proprio per il gioco. Ma andiamo con ordine.

"Questo è il mio fucile, ce ne sono tanti come lui, ma questo è mio"

Il sistema di mazzi unici, come ho già detto, è sicuramente la cosa che ha più destato interesse intorno al gioco, ma che cos'è questo sistema? *Mr. Magic* con i suoi hanno creato un gioco attorno ad un set di 370 carte ma, contrariamente ai soliti giochi di carte (collezionabili o non collezionabili), non starà più ai giocatori costruire i propri mazzi, ma ogni giocatore comprerà un mazzo unico e non modificabile, assemblato da un algoritmo che rispetta delle condizioni uguali per ogni mazzo.

Ogni mazzo è composto da trentasei carte più una carta arconte, cioè una lista delle



carte del mazzo. Questo è sempre composto con carte provenienti da tre delle sette possibili casate dell'espansione, ciascuna presente con esattamente dodici carte. Il principio fondante sarebbe quello di rendere giocabile qualsiasi mazzo, quindi di realizzare un gioco che, con appena una decina di euro

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





a giocatore, permettesse a chiunque di giocare senza problemi; purtroppo questa premessa è in parte fallita, e più avanti vedremo anche il perché. In ogni caso, queste condizioni da sole permettono la creazione ipotetica di circa 104.000.000.000.000.000.000.000 di possibili mazzi. Parleremo più avanti dei vantaggi e degli svantaggi del sistema ma per il momento ci può bastare sapere che per giocare a KeyForge avremo bisogno di un mazzo e lo potremo ottenere solo comprandone uno già fatto, che non potremo modificare e sarà unico al mondo.

"Volta la carta viene la guerra"

Ma oltre a un sistema di generazione di mazzi affascinante c'è anche un gioco o no?

Evidentemente se dopo più di un anno siamo qui a parlarne magari quella combinazione unica di carte è anche piacevole da essere utilizzata; sì ma come?

La prima differenza che salta all'occhio approcciando KeyForge è che non sarà necessario mandare a zero i "punti vita" del giocatore avversario per vincere la partita, bensì saremo chiamati a accumulare *Amber* (ambra), una magica sostanza che ci permetterà di forgiare delle chiavi. Il primo giocatore a forgiarne tre sarà il vincitore.

Nel gioco esistono solo quattro tipi di carte: *Artefatti*, *Creature*, *Migliorie* e *Azioni*; se

escludiamo le azioni, tutte le altre carte devono essere giocate nella nostra area personale per poter essere utilizzate. Ma facciamo un altro passo indietro e veniamo alla struttura di gioco.

Il primo passo, obbligatorio, del turno di un giocatore è forgiare una chiave, se possibile, spendendo tante ambre quanto il costo attuale, che di base è di sei, ma che può essere modificato da varie carte. Poi un giocatore dovrà scegliere una delle tre case che compongono il proprio mazzo; fatto ciò potrà giocare, utilizzare o scartare solo carte appartenenti alla casa nominata. Una volta terminato il proprio turno ripristina ogni carta in gioco – cioè la posiziona in verticale e quindi pronta per essere utilizzata nuovamente – e pesca dal mazzo fino a raggiungere il suo limite di carte in mano, di norma sei carte.

La struttura del turno di gioco è tutta qui, molto semplice e lineare, anche perché diversamente da altri giochi di carte uno contro uno non sarà possibile nessun tipo di interruzione o di intervento durante il turno dell'avversario, quindi niente fulmini che appaiono magicamente, contromagie o carte trappola.

Vale la pena andare ad analizzare le carte prese singolarmente:

- *Creature*: le creature sono il gruppo più eterogeneo, ma tutte hanno un valore di forza, che indica sia i danni che infliggeranno



che quelli che saranno in grado di subire. L'altra caratteristica delle creature è l'eventuale valore armatura che proteggerà la creatura dai primi colpi che le verranno inflitti. Ogni creatura – di base – deve essere posizionata lungo la linea di battaglia, ovvero una linea formata da tutte le creature di un giocatore: ogni nuova carta verrà aggiunta dall'estrema destra o sinistra di tale linea. Questo vincolo è molto importante, visto che sono varie le carte che hanno effetto o funzionano sulla base della posizione nella linea di battaglia. Ma una volta calate le creature fanno qualcosa? Ovviamente sì: ogni creatura può essere utilizzata per combattere o raccogliere, e in ogni caso si dovrà portare la creatura in posizione orizzontale, ovvero esaurita. Ogni volta che una creatura raccoglie fornisce al controllore



un'ambra, mentre in combattimento sarà possibile solamente attaccare le creature dell'avversario: i danni si assegneranno contemporaneamente, e se i danni subiti sono pari o superiori alla forza della creatura essa finirà nella pila degli scarti. È importante sottolineare che se i danni non sono sufficienti a eliminare la creatura, rimarranno comunque su di essa.

Sarebbe tutto molto facile, ma ci sono molte abilità delle creature che vanno ad alterare questo schema così semplice, come ad esempio la *provocazione*, abilità che impedisce al nemico di attaccare le creature vicine a quella con tale abilità, oppure l'*elusione* che annulla i danni del primo attacco subito ogni round.

- *Artefatti*: Sono delle carte da posizionare dietro la linea di battaglia e forniscono vari tipi di abilità, come, a titolo d'esempio, far scartare carte all'avversario o riprendere una carta dalla propria pila degli scarti. Alcuni artefatti si rivelano decisivi in alcuni casi, come la *Frusta dei Sogni Infranti* della casa *Dis* che aumenta di tre ambre il costo delle chiavi nel successivo turno dell'avversario. Inoltre, le carte che vanno a controllare gli artefatti sono molte meno, quindi un artefatto con un effetto vantaggioso di solito è più al sicuro rispetto ad una creatura che abbia un'abilità simile.

- *Migliorie*: devono necessariamente essere equipaggiate su una creatura in gioco, e forniscono o nuove abilità o ne migliorano le caratteristiche.

- *Azioni*: Come già detto sono le uniche carte che non restano mai sul piano di gioco; si giocano, si attivano e vanno nella pila degli scarti. Sono effimere, ma un mazzo senza delle buone azioni difficilmente potrà essere un buon mazzo. La maggior parte del controllo ambra – almeno per le prime due espansioni – viene proprio da qui.

"House of the Rising Sun"

Ma parliamo delle Case, che come abbiamo già detto sono diverse tra loro, e ne attiveremo solo una delle tre tra quelle presenti nel nostro mazzo. Al momento esistono nove Case diverse, ognuna con un proprio stile di gioco, punti di forza e debolezze – chi più chi meno – ogni espansione ne prevede solo sette, infatti



nella terza due Case delle origini hanno lasciato il posto a due nuove, ma probabilmente – almeno i canali ufficiali così dicono – le potremo rivedere. Andiamo a dare una rapida occhiata ad ogni Casa del gioco, tenendo però ben presente che ogni espansione introduce nuove carte e ne sostituisce le altre, quindi risulta difficile fare un ragionamento unico su una Casa, visto che potrebbe essere quasi necessaria in un'espansione e meno preferibile in un'altra.

Brobnar

I Brobnar sono dei barbari selvaggi nell'ambientazione di Keyforge, la forza brutta li contraddistingue dalle altre case e puntano al dominio annichilendo l'avversario sotto la potenza dei propri colpi. Giganti e goblin compongono le fila di questa casa. Cosa vi





dovrete aspettare se trovate il logo rosso sul retro del vostro arconte? Come li chiamo io i *ciccioni*, ovvero creature grandi e grosse, con valori medi di forza superiori alle altre case. Tutto ruota attorno al combattimento e alle creature, e anche le azioni e gli artefatti sono generalmente legati alle azioni di combattimento, o quantomeno al far danno ai propri nemici. Per il controllo dell'ambra si basano principalmente sul far perdere la preziosa risorsa all'avversario, con carte come *Bruciare le Scorte* o *Schianto del Berserk*, mentre per la produzione di ambra – solitamente non altissima – si basano sul combattimento e sul dominio della plancia, grazie a carte come *Canto di Guerra* o *Fabbro*. Nella primissima fase del gioco, appena uscito era considerata la Casa più debole, o almeno una delle peggiori. Per me è

sempre stata la mia casa preferita, e i risultati di tornei anche importanti hanno dimostrato come un buon reparto Brobnar possa muovere l'equilibrio della partita, anche perché spesso i giocatori meno accorti giocavano senza adeguate risposte al dominio del tavolo, e una volta che quattro o cinque creature grosse entrano in gioco senza rimozioni di massa – come *Portale di Dis* – è difficile recuperare terreno.

Questo è stato accentuato nella seconda espansione che incentrava molto di più il gioco sulle creature e il dominio del tavolo, in più la famigerata combinazione *Capotribù Granger* – *Battitorre* (il primo ripristina una creatura e la fa combattere quando entra in gioco, e la seconda fa riprendere in mano



(ovvero la prendono dalla riserva avversaria e la tengono in ostaggio sulle carte creatura) distruggono artefatti e hanno molte creature interessanti. Probabilmente, sono la casa con più carte che interagiscono con la mano dell'avversario: *Aculei Mentali*, la *Succube* o *Vincoli di Ferro* sono solo alcuni esempi delle carte che limitano la mano dell'avversario o gli fanno scartare carte. I Dis hanno meno *combo* e strategie su cui impostare tutto il gioco ma sono quella casa che fa un po' di tutto e ha una risposta quasi a qualsiasi situazione che sarete sempre contenti di avere. Nelle espansioni la forza dei Dis è stata leggermente moderata, visto che nella primissima versione del gioco alcune carte erano talmente forti da far pensare "ma davvero?!" prima su tutti *Controllare i Deboli*, forse ancora oggi quella che



una creatura gigante amica) se entrava forniva una marea di ambre.

Purtroppo nella terza espansione, quella che ho anche giocato meno, è davvero una delle case meno preferibili, con azioni deboli e poche creature interessanti.

Dis

I Dis sono dei demoni insettoidi che vengono da una sorta di inferno. È una Casa che difficilmente sarete scontenti di trovare. Sono anche la casa a cui è più difficile attribuire una peculiarità specifica. Probabilmente sono la casa più eclettica, rubano ambre, aumentano il costo delle chiavi dell'avversario, catturano ambra





considero la carta più sbagliata di Keyforge, una carta che dà un'ambra a chi la usa e gli fa scegliere la casa che il proprio avversario dovrà chiamare, praticamente con la chiamata giusta si può far saltare il turno al proprio avversario... immaginate di trovarvi contro un mazzo che ne ha tre copie!

Logos

I Logos sono gli scienziati del mondo del Crogiolo – il mondo di Keyforge – utilizzano tecnologie, anche delle più strampalate e sperimentali per utilizzare le preziose ambre come fonte di potere. È una casa che ha mantenuto stabile la sua forza nelle varie espansioni. La caratteristica peculiare per cui si distingue è la capacità di far girare il vostro mazzo più veloce di un

frullatore; Logos infatti è più di qualsiasi altra Casa quella che vi farà pescare di più, vi farà scartare le vostre carte inutili dalla mano e vi farà archiviare – ovvero mettere in una riserva a cui potremo scegliere di accedere all'inizio del turno – e in un gioco dove si pesca in automatico alla fine del turno capite bene quanto sia forte una dinamica del genere. Anche il caso ha la sua da dire nella Casa Logos, con carte come *Wormhole Instabile* che fa giocare la prima carta del mazzo o *Droni da Riporto*, un artefatto che ci farà catturare ambre avversarie solo se tra le prime due carte del nostro mazzo c'è una Logos, ma anche archiviando a caso la prima carta del mazzo etc. sono una delle due case necessarie per la più famosa OTK (one turn kill - vittoria in un turno) del gioco, che richiede l'*Accesso alla Biblioteca*, una carta che permette di pescare una carta per ogni carta pescata, che in combinazione con selvaggi permetteva di forgiare tre chiavi in un turno... io l'ho subita in un torneo e vi posso assicurare che guardare uno giocare carte per un quarto d'ora abbondante senza fare niente è frustrante. Tutto ciò è stato fortunatamente impedito con una regola semplice: appena giocata, l'*Accesso alla Biblioteca* viene rimossa dal gioco. Nella terza espansione Logos si è dotato anche di creature con un buon valore di forza rendendola quasi sempre una casa che ci farà piacere trovare nel nuovo mazzo.

Selvaggi

I Selvaggi sono le creature delle foreste più bestiali di tutte, cosa vi aspettereste da una casa con queste premesse? Orsi giganteschi che combattono contro tigri dai denti a sciabola, assalti feroci di branco e simili... beh vi sbagliate di grosso, almeno nella prima espansione. Tutto il mondo Selvaggi ruota intorno alla produzione smodata di ambra, ed è quasi sempre la base dei mazzi definiti *rush*, con i suoi maledetti pixie, stregoni e Gruen i mazzi dei Selvaggi spesso fanno fare ambre quasi senza rendercene conto. Oltre questo hanno *Carica della Chiave* e *Chota Hazi*, due carte che funzionano nello stesso modo: si perde un'ambra e poi si può



forgiare al costo attuale, questo di norma significa che arrivando a sette ambre si forgia una delle tre chiavi senza dare all'avversario diritto di replica. Nelle espansioni successive lo sviluppo delle carte per i Selvaggi si è concentrato più sul lato bestiale, con creature con effetti di gioco e di combattimento più interessanti, pur mantenendo varie carte che permettono di generare una buona quantità d'ambra. Nella terza espansione per quanto ho potuto vedere sono probabilmente tra le case che vorreste evitare perché sono poche le carte che generano combinazioni davvero di livello. Alla capacità di generare ambra un'altra caratteristica dei Selvaggi è quella di andare a riprendere carte dalla propria pila degli scarti, con carte come *Ricrescita* o





Seme di Nepente. Insomma, se nella prima espansione era la casa più sbilanciata – perché poteva essere quella che elevava o affossava il mazzo – poi si è ridimensionata senza, mediamente, rientrare tra quelle che secondo me potrebbero essere le case preferibili del gioco.

Sanctum

Cavalieri sacri che vedono nelle ambre emanazione diretta del divino, armature possenti per prodi paladini della giustizia. Grosso modo questo è il flavour della casa Sanctum. All'atto pratico cosa troveremo nei mazzi di prima e seconda espansione (visto che nella terza non sono presenti)? Anche in questo caso, come per i Brobnar siamo davanti ad una Casa che predilige il

controllo del tavolo di gioco, con molte creature, anche se l'approccio è ben diverso. Rispetto ai Brobnar i prodi paladini devono essere schierati con molta più logica; infatti, sono molti quelli che hanno effetto a seconda della posizione sulla linea di battaglia. Mediamente più deboli di altre creature grandi sono la Casa che solitamente ha più valore armatura, con la possibilità di aumentarla creando dei veri e propri carri armati – o *tank* se volete usare il gergo da gioco di ruolo. Anche i Sanctum hanno un'ottima produzione di ambra con carte come *Opere Virtuose* o *Libero Mercato* (in grado di fornirne fino a sei in un colpo solo) e mediamente la maggior parte delle azioni fornisce almeno un'ambra. Il difetto principale della casata è il controllo dell'ambra, che passa quasi tutto per la cattura, con poche eccezioni – come *Alle Porte del Paradiso* – idea molto valida, ma che all'atto pratico è risultata meno performante rispetto al più banale rubare o far perdere, semplicemente perché basta che le creature abbandonino il gioco per dare nuovamente le ambre all'avversario. La meccanica del catturare è stata decisamente migliorata con l'introduzione della Repubblica Sauriana, la Casa che di fatto ha sostituito Sanctum nella terza espansione, vedremo presto il perché. In definitiva un buon comparto Sanctum è ottimo soprattutto come supporto sul campo di battaglia alle altre due Case del mazzo, ma quasi mai risulta essere quella attorno alla quale un mazzo possa girare.

Marte

Il potente impero marziano si è trasferito sul Crogiolo e ha intenzione di dominarlo. Una delle case più odiate e allo stesso tempo amate dai giocatori – probabilmente a seconda del mazzo trovato – Marte è per eccellenza la casa che mette a nudo forze e debolezze del sistema del mazzo unico. Infatti, Marte si basa tutto sulle *combo*, concatenazioni di azioni di ripristino con creature come *John Smyth* o artefatti come il *Commpod*, che insieme a qualche bella creatura e all'*Alveare di Cristallo* sono in grado di farti vincere la partita da soli. Ma le combo di



Marte non sinergizzano in alcun modo con le altre Case, e se questo è tematico per enfatizzare l'autarchia del popolo verde, a livello di gioco rende necessarie determinate carte per innescare tutta la forza di Marte, che in alternativa si ritrova ad essere una Casa morta, non solo inutile ma anche disfunzionale alla partita. Il problema principale è dovuto al fatto che, nella prima espansione, moltissime carte della casa erano quasi inutili, mentre molte carte quasi fondamentali per far funzionare il mazzo sono rare e quindi non è così scontato trovarle, il che è esattamente l'opposto della premessa di Garfield, che propone un gioco dove le carte migliori devono essere comuni. Uno dei mie mazzi più giocati in torneo ha un buon comparto Marte, anche se non





eccezionale, e ogni partita è un po' un terno al lotto: se determinate carte arrivano insieme con il giusto tempismo riesco a impostare il gioco solo su Marte, altrimenti mi accontento di quelle quattro carte azione sempre utili ma la partita dovrà essere portata avanti dalle altre due Case. La seconda espansione li ha sicuramente fatti rivalutare, fin quasi esageratamente con una combinazione assurda fatta di sole due carte, ovvero *Generosità Marziana* e *Furto della Chiave*, in cui la prima ti fa perdere tutte le ambre che hai e pescare due carte per ogni ambra persa mentre la seconda ti fa riprendere in mano tutte le creature Marte e forgiare una chiave al costo attuale più nove meno uno per ogni carta in mano. Più di una volta ho visto forgiare chiavi senza spendere ambra.



Ombre

Per concludere le sette case originali arriviamo ad Ombre, la Casa che – soprattutto per la prima espansione – sembrerebbe essere quasi condizione necessaria per avere un mazzo competitivo. Perché? Si tratta della Casa che più di tutte ruba ambra all'avversario, e si capisce molto facilmente perché questa sia una meccanica mille volte preferibile a qualsiasi altra per sottrarre all'avversario. A conti fatti, non solo stiamo impedendo al nostro rivale di forgiare una chiave ma ci arricchiamo anche alle sue spalle. Oltretutto nella prima edizione la quantità di carte della casa in grado di rubare erano tantissime, e la maggior parte non richiedeva nessun tipo di preparazione sul tavolo – come potrebbe essere *Noddy il Ladro* o *Dodger*; la maggior parte delle carte Ombre ruba semplicemente giocandole, siano esse carte azione, come *Trucco della Civetta* o *Scarica Nervina* o creature come *Monello* o *Ronnie Cinturolex*. Intuirete come queste carte siano non solo forti, ma anche giocabili in modo *brainless* (senza alcuna necessità di pensare se ne vale la pena), e alcuni mazzi rubano tanto da funzionare anche nelle mani di chi non conosce il gioco (ovviamente estremizzo). Di contro solitamente hanno creature molto deboli con uno o due punti di forza, ma spesso sono le azioni quelle che servono alla Casa delle Ombre, che infatti ben si sposa con case in grado di mantenere saldo il controllo del tavolo. Il problema principale era la diffusione di carte in grado di rubare rendendo quasi sempre necessario un buon reparto ombre per essere competitivi. Se si va a vedere le *top 8* dei tornei più importanti nel primo periodo del gioco, ci si accorge come Ombre sia presente sempre tranne rare eccezioni. La terza espansione ha limitato molto Ombre, preferendo una meccanica di attrito, con vari spari e azioni fastidiose, rendendola una casa non sempre performante, anzi spesso è proprio la zavorra del mazzo.

Repubblica Sauriana

Entrano in gioco nella terza espansione



al posto di Sanctum. C'è poco da dire, sono entrati nel mio cuore ancor prima di vedere le carte, perché sono dei dinosauri vestiti da antichi romani – chi non ama i dinosauri? Con la terza espansione entra nel gioco anche una nuova meccanica, ovvero *esaltare* – consiste nel prendere un'ambra dalla riserva e porla su una creatura per attivarne l'abilità – meccanica quantomai centrale nello stile di gioco dei Sauriani, visto che hanno molte creature o azioni che utilizzano esaltare al meglio. Infatti, esaltare una creatura ci mette davanti al rischio di concedere al nostro avversario ambre gratuite nel momento in cui la creatura lascerà il gioco, ma i sauriani riescono a sfruttarla molto bene, visto che hanno carte che permettono di spendere le ambre sulle creature amiche





come se fossero nostre – ad esempio il *Senatore Bracchus* – o perlomeno quelle presenti su se stesse come la *Senatrice Shirx*; altre guadagnano forza in base alle ambre assegnategli, o attivano abilità molto forti, come aumentare il costo di tre delle chiavi avversarie per il turno successivo come fa fare il *Retore Gallim*. E se tutto questo non bastasse, alcune azioni permettono di replicare il proprio effetto esaltando una creatura; è il caso di *Tributo* che permette di catturare due ambre avversarie, più altre due se si esalta la creatura che cattura. Ovviamente, una casa che giochi così tanto sul catturare e l'esaltare le proprie creature ha un ottimo controllo del tavolo, con tante creature molto forti, ma come detto per i Sanctum catturare rimane una meccanica meno

preferibile di sottrazione ambre all'avversario, visto che poi ne potrà tornare in possesso, ed è proprio qui che i sauriani riescono ad eccellere, elevando il catturare ambre e rendendola valida quasi quanto il rubare. Ancora, oltre a creature che si potenziano o che ci permettano di utilizzare le ambre sopra di esse per forgiare, sono presenti creature o miglorie che spostano le ambre presenti su una creatura nella riserva generale, anziché in quella dell'avversario – *Scutum Imperiale*, *Prefetto Ludo* – o addirittura di farle diventare nostre direttamente, ad esempio con *Sic Semper Tyrannosaurus* o donando una creatura al nostro avversario, con *Esilio* – poi basterà distruggerla e guadagneremo noi le ambre. Insomma sarà perché sono una novità, sarà perché tutti amano i dinosauri, ma difficilmente sarete scontenti di trovarvi questa casa nel mazzo.

Federazione Stellare

Nona e ultima Casa al momento presente nel mondo di Keyforge, anche la Federazione Stellare fa la sua comparsa nella terza espansione di Keyforge sostituendo Marte. Inizio la descrizione di questa Casa ripetendo l'ultima frase dedicata alla Casa precedente: difficilmente sarete scontenti di trovarvi questa casa nel mazzo. Se i dinosauri strizzano l'occhio al bambino che è in noi questa casa ammicca a quella fascia di giocatori amanti della fantascienza alla *Star Trek*. Infatti, questa federazione accetta ed è composta da tutte le razze del Crogiolo e oltre a tecnologie avanzatissime si serve di orribili tutine blu aderenti. Poco da dire, è quello che sarebbe potuta essere la casa Marte ma non lo è stato per colpa del razzismo – che Garfield ci voglia insegnare qualcosa? Se Marte andava in combinazione solo con se stessa, la Federazione così cosmopolita crea *combo* molto interessanti non solo tra le proprie carte, ma anche facendo utilizzare, archiviare o giocare carte non Federazione Stellare – *Uff. Informativo Gray*, *Uff. culturale Taber* o *Uff. Radio Kirby* solo per fare degli esempi. Questo mix di razze aperto a tutti è ben caratterizzato nello stile di gioco non solo per gli esempi



riportati sopra, ma anche per carte come *Quadricoder*, *Allenamento Straniero* e *Folgoramento*, azioni tanto più forti quante sono le Case in nostro possesso. Altro elemento del gioco che questa Casa è riuscita ad esaltare è dato sicuramente dalle miglorie; elemento un po' trascurato fino alla terza espansione, ora può entrare di diritto tra le cose interessanti, con *Ingegnere Capo Walls*, *Luce degli Arconti*. Sono inoltre presenti creature che possono essere giocate normalmente o come miglorie, cedendo così le loro abilità a creature più forti. Degni di menzione anche i miglioramenti personali (come il *Blaster di Kirby*), ovvero equipaggiamenti normali che però hanno un effetto potente e diverso se assegnati ad una specifica carta.





"Danzare come un ape e pungere come una farfalla"

Un gioco di carte come Keyforge, avrete già intuito, si presta bene ai tornei e anzi c'è chi, come me, direbbe che nasce appositamente per il gioco competitivo più che per il gioco tra amici a casa propria. Diamo una rapida occhiata alle modalità di torneo esistenti.

- **Modalità Arconte:** in questo formato ogni giocatore porta il mazzo che preferisce e gioca con quello, senza nessun tipo di restrizione. Generalmente i partecipanti affrontano tre o quattro round – a seconda del numero di iscritti – a partita secca alla svizzera, ovvero ogni giocatore non gioca due volte con lo stesso avversario, e chi ottiene più vittorie si scontrerà con chi ha ottenuto più vittorie. Ogni round dura di solito trentacinque minuti, preceduti dallo scambio della lista delle carte: nessuna brutta sorpresa, sappiamo già dall'inizio come è composto il mazzo del nostro avversario. Dopo la conclusione dei round la classifica viene stilata sulla base delle vittorie con i pareggi risolti seguendo un criterio che si basa principalmente sul numero di vittorie degli avversari con cui ci si è scontrati.

Quali sono i vantaggi di questo formato? Si può giocare in modo più ragionato, conoscendo la lista dell'avversario e giocando sapendo che l'avversario conosce

la nostra. In più possiamo presentarci al torneo avendo la certezza di poter giocare con il mazzo che più ci piace. In ultimo, ma non meno importante, in due ore e mezzo si riesce a fare un torneo anche con un buon numero di partecipanti, manna dal cielo per chi vuole partecipare ma ha la spada di Damocle delle sveglia la mattina successiva che pende sulla testa.

Quali sono gli svantaggi di questo formato? Il gioco ha in sé una componente di fortuna intrinseca, ma la partita secca accentua questo fatto, perché basta che non "entri" una carta che si perde la partita senza possibilità di rifarsi. L'accoppiamento con il mazzo avversario è importantissimo: alle volte vi troverete contro mazzi insormontabili per il vostro fidato arconte, mentre altre volte vincerete senza nemmeno fare troppa fatica, certi che se quella partita venisse giocata altre cento volte probabilmente il risultato sarebbe lo stesso in almeno novantanove casi.

- **Modalità Sealed:** in questo formato i giocatori ricevono un mazzo unico sigillato al momento dell'iscrizione al torneo, che apriranno e utilizzeranno per il torneo stesso. Per il resto le regole sono le stesse di un torneo Arconte, con tre o quattro turni di svizzera a seconda dei partecipanti. Per compensare il fatto che tutti giocano con mazzi sconosciuti il tempo di gioco è

aumentato di dieci minuti a partita, per un totale di quarantacinque minuti. In più prima della partita i giocatori non si scambiano le liste dei mazzi, giocando conoscendo solo le tre case che compongono il mazzo dell'avversario.

Quali sono i vantaggi di questo formato? Nonostante sia un'affermazione contestabile, in un sealed i giocatori partono da una base comune di ignoranza totale di quello che sarà il mazzo che andranno a giocare, facendo partire favoriti i giocatori più scafati che saranno in grado di trovare rapidamente il modo di far esprimere al meglio il proprio mazzo. In più è un formato ottimale per i novizi che non si troveranno mai nella situazione di leggere una lista senza conoscere le carte che la compongono. Oltretutto il fatto di giocare a liste coperte permette anche a mazzi sulla carta meno performanti di giocare sull'effetto sorpresa.

Quali sono gli svantaggi di questo formato? Necessariamente i tornei costano di più visto, dato che bisogna inevitabilmente comprare un mazzo ogni volta (e passati i primi mesi il formato perde di attrattiva, visto che la maggior parte dei giocatori assidui possiede già diversi mazzi). In più se ci troviamo davanti ad un mazzo particolarmente scarso o poco divertente, saremo comunque costretti a giocarlo per tutta la sera, cosa che fa storcere il naso a



molti. Personalmente è un formato in cui mi sono sempre divertito, probabilmente più che in quello Arconte.

Sulla struttura base di questi due formati ci sono alcuni varianti, applicabili all'uno o all'altro formato, ma anche ad entrambi,

- **Adattamento:** questa variante è applicabile ad entrambi i formati, e trovo che sia quella che teoricamente premia il giocatore migliore. In questa variante di gioco si gioca al meglio delle tre partite, quindi il primo ad ottenere due vittorie è considerato il vincitore. Nel primo incontro ogni giocatore gioca con il proprio mazzo, nella seconda partita invece i mazzi vengono scambiati, in caso di pareggio la terza e decisiva partita verrà giocata con il mazzo vincente in entrambe le partite che verrà messo all'asta per decretare chi sarà l'utilizzatore. Che cosa punteremo in questa tipologia di asta? Soldi? Quadri? Orologi d'oro? Macché molto meglio, punteremo al rialzo con quanti vincoli siamo disposti ad iniziare una partita pur di giocarla con quel mazzo – ovvero quanti turni siamo disposti a fare con una mano ridotta.

Quali sono i vantaggi di questa variante? Questa variante è la più meritocratica, in quanto premia il giocatore più capace sotto vari punti di vista. Infatti non basterà saper giocare il proprio mazzo ma anche saper sfruttare al meglio quello dell'avversario analizzandolo rapidamente e soprattutto in caso di pareggio riuscire a capire quale sia il dislivello dei due mazzi e saper tradurre in vincoli questo dislivello, insomma si premia il giocatore sotto tanti punti di vista.

Quali sono gli svantaggi di questa variante? Banalmente, la durata di un torneo è triplicata rispetto ai formati normali, e se dovete giocare – come me – in infrasettimanale diventa semplicemente una variante proibitiva. Sinceramente non riesco a vederne molti altri

- **Tripletta:** questa è variante per la modalità Arconte, ogni giocatore porterà tre mazzi anziché uno, i giocatori si scambiano le liste e decideranno di escludere uno dei tre mazzi dell'avversario, che dovrà scegliere quale giocare tra i due rimanenti. Sarà vincitore colui che riesce a vincere una partita con entrambi i mazzi, con l'obbligo di cambiare mazzo dopo aver vinto una partita.

Quali sono i vantaggi di questa variante? Che sicuramente è strategica prima di tutto nella scelta dei tre mazzi da portare, perché o si hanno tre mazzi ultraforti oppure dovremmo armarci di pazienza e studiare una tripletta che possa dire la sua in varie circostanze. Un ulteriore vantaggio è che l'abilità del giocatore nel saper leggere le liste e valutare le scelte migliori verranno ripagate.

Quali sono gli svantaggi di questa variante? Anche qui la durata di un torneo si triplica, non solo è un tipo di variante che richiede più mazzi tra cui scegliere quindi di averne molti a disposizione.

- **Survival:** questa variante è utilizzabile per entrambi i formati. Ogni giocatore porta o riceve due o tre mazzi. Ogni giocatore gioca con un mazzo, ma se perde non potrà utilizzare il mazzo sconfitto per il resto del torneo, quando si rimane senza mazzi utilizzabili si è eliminati, chi sopravvive è il vincitore.

Quali sono i vantaggi di questa variante? È sicuramente divertente e esaltante, e l'adrenalina di utilizzare i mazzi come vite di un videogioco è particolare, inoltre permette di giocare mazzi diversi e testare varie possibilità senza bisogno di un lavoro di cernita o della capacità di lettura della situazione necessari in tripletta.

Quali sono gli svantaggi di questa variante? Anche qui la durata alla quale si aggiunge la frustrante e antipatica eliminazione del giocatore.

- **Reversal:** solo per la modalità Arconte. È una variante molto semplice di un torneo Arconte normale, semplicemente ogni giocatore dovrà giocare con il mazzo dell'avversario.

Quali sono i vantaggi di questa variante? Dà la possibilità ai giocatori di usare e vedere in azione i mazzi meno performanti che tutti i giocatori hanno a casa.

Quali sono gli svantaggi? Paradossalmente è più difficile trovare un buon mazzo da Reversal che un buon mazzo Arconte classico, e tolte le risate iniziali ritrovarsi a giocare un torneo con un mazzo incapace di fare qualsiasi cosa può risultare noioso. Personalmente ritengo Reversal un'ottima variante da giocare *una tantum*.

"Eppur mi son scordato di te" - Keyforge e il bilanciamento

Quello che non ho ancora detto è che sia che si giochi Sealed o Arconte il nostro torneo potrà essere o meno *Chainbound*, ovvero, fornire vincoli al nostro mazzo sulla base dei risultati ottenuti. I vincoli sono delle limitazioni al mazzo – ad esempio, un mazzo con cinque vincoli dovrà essere giocato per i primi cinque turni di gioco con un limite di carte in mano ridotto di uno, ogni sei vincoli si aggiunge una carta di limitazione, così un mazzo ad otto vincoli farà i primi due turni con due carte in meno e poi altri sei con una carta in meno. Ma tutto questo sistema a cosa serve? Sulla carta serve a bilanciare nel tempo i tornei locali, evitando che all'interno della stessa comunità vinca sempre il solito mazzo permettendo anche ai mazzi meno forti di poter competere. Tutto molto bello e idilliaco, se non fosse che non funziona davvero così.

Partiamo da un presupposto che forse ancora non ho abbastanza ben specificato: questi mazzi unici non sono tutti uguali, non sono bilanciati e ogni volta che ne aprite uno potreste trovare il mazzo vincitore del prossimo mondiale, o molto più probabilmente un fermaporte che non vale niente. Quindi ci sono mazzi forti e competitivi e mazzi che non lo sono. La comunità con cui si gioca alza o abbassa l'asticella, io per esempio ho la fortuna/sfortuna di giocare tra Prato, Firenze ed Empoli, zona con una delle più grandi e vive comunità di Keyforge d'Italia, ed è anche una delle comunità più competitive, per darvi un'idea al torneo nazionale dello scorso settembre, con più di trecentocinquanta partecipanti, dei quattro semifinalisti due venivano da dove gioco io, e uno dei due ha anche vinto.

Se da un lato questo porta ad una comunità viva e vegeta con più tornei settimanali, grande affiatamento e una gran voglia di stare in compagnia, dall'altro giocatori così competitivi che hanno a propria disposizione un pool di centinaia di mazzi tra cui scegliere rendono l'ottanta o il novanta per cento dei mazzi aperti non adatti a tornei.



Se dalle vostre parti nei tornei locali siete in sei con due mazzi a testa magari qualsiasi mazzo che avete aperto vi potrà sembrare competitivo, ma vi basterà uscire dal vostro *orticello* per scoprire che non è così.

Detto ciò avrete capito che i vincoli servono a far cambiare mazzi ai giocatori non a rendere competitivi mazzi deboli, perché si vinceranno e si compreranno nuovi mazzi, e il mazzo carino che però non è davvero buono difficilmente vedrà il suo momento di gloria arrivare.

Certo potete cercare il bilanciamento perfetto tra due mazzi a casa vostra, ma il sistema non nasce per quello.

- aprendo una marea di mazzi (e quindi spendendo cifre davvero importanti - e comunque, magari non lo troverai mai, e verrà trovato dal tuo amico che ne ha comprati solo due e non sa neanche cosa farsene)

- rivolgendosi al mercato secondario, con prezzi anche a tre - rare volte quattro - cifre. Voci di corridoio parlano anche di mazzi noleggiati per i tornei principali. In definitiva come gli altri giochi di carte Keyforge ad alti livelli richiede l'investimento di soldi e tempo, con il malus di impedire ai giocatori di crearsi il proprio mazzo. Eppure io, che sono prima di tutto un giocatore di giochi da tavolo, come immagino chi legge, a distanza di oltre un anno sono ancora qui a parlarne. Perché se

giocare, finita la partita ne posso iniziare una nuova contro chiunque portandomi dietro solo la scatola, dopotutto il mazzo è sempre uguale e quindi se anche andassi ad un torneo potrei comunque portarmi dietro un mazzo preso da questa scatola e avrei esattamente le stesse probabilità di vincere di un altro giocatore, tanto non si può modificare il mazzo e i vincoli permettono un gioco bilanciato.

Peccato che non sia, come scriverò più tardi, l'unica attrattiva che Keyforge può proporre a chi, come me, viene dal mondo del gioco da tavolo e non vuole essere assorbito da un solo gioco, come capita, ad esempio, con Magic: The Gathering, Yu-Gi-Oh! e simili.

Keyforge è davvero un gioco alla portata di tutti, e non un mondo chiuso che richiede la massima dedizione come accade per altri giochi di carte competitivi.

"Che ce l'hai un gratta e vinci te?" - Keyforge e la ricerca del mazzo.

Keyforge non è adatto ad un vero circuito competitivo di alto livello, qui lo dico e lo sostengo. Ovviamente la mia non vuole essere una verità incisa su marmo, ma è la mia opinione e cerco di argomentare. Ho partecipato al *Vault Tour* di Bologna, evento bellissimo e organizzato alla grande da *Asmodee Italia* e *Fantasy Flight*, due giorni che mi hanno permesso di conoscere tante persone e trovare una comunità di persone simpatiche che avevano voglia di giocare e divertirsi, il formato era Arconte, sette turni e solo chi avesse vinto almeno sei delle sette partite sarebbe passato al giorno successivo. Il problema esiste su più fronti: innanzitutto il *match-up* - anche un mazzo competitivo può trovare la sua nemesi assoluta e non avere speranze di vittoria (ma questo non è prerogativa assoluta di Keyforge, chiunque venga da giochi di carte potrà confermare questo fenomeno). In seconda battuta la fortuna assoluta che c'è su una partita secca. Ho vinto la prima partita del Vault contro un ragazzo (a cui a fine partita ho anche chiesto scusa): se giocassimo quella partita altre dieci volte le perderei tutte e dieci, eppure ho vinto. Mazzi davvero in grado di batterne altri trecentocinquanta si ottengono in due modi:

confermo quanto scritto sopra secondo me, Keyforge brilla nel locale, ovvero a bassi livelli, permettendo il crearsi di comunità anche per giocatori casuali che non hanno voglia di investire né tempo e né soldi. Lo scorso lunedì sono andato ad un torneo sealed con un amico che non giocava da mesi e mesi e comunque ha potuto venire, giocare e divertirsi comprando un mazzo sul momento.

"Ehm... quanto ha di Sas?" - Ovvero valutare l'invalutabile.

La comunità degli albori di Keyforge era composta essenzialmente da due tipi di giocatori, molto diversi tra loro, e che anzi alle volte si guardavano con sospetto, finanche con astio, millantando di avere l'approccio migliore al gioco e rispetto all'altro gruppo, ovvero "*giocatori dei giochi da tavolo*" e "*giocatori dei giochi di carte*". Tutto in Keyforge dovrebbe tendere verso il secondo gruppo, ma il sistema del mazzo unico strizza l'occhio al primo; perché? Perché effettivamente Keyforge potrebbe essere approcciato in modo poco differente da un gioco da tavolo. Spendo i miei venticinque euro per una scatola con un regolamento, dei segnalini e due mazzi di carte, leggo le regole e sono pronto per

Sopra ho già scritto dell'incredibile sbilanciamento possibile tra un mazzo ed un altro, con mazzi indegni e mazzi incredibilmente forti. Ma cosa rende un mazzo forte e uno debole? Esiste un parametro oggettivo per capire quanto un mazzo sia forte? No, ma c'è chi ci prova. Sul sito decksofkeyforge.com troveremo tutti i mazzi registrati messi in ordine di **SAS** (*Synergy and AntiSynergy rating*), proviamo a capire cosa significa e se ha un valore o no.

Il SAS è un sistema di valutazione del mazzo che assegna ad ognuno un punteggio sulla base di un algoritmo che valuta le singole carte che compongono il mazzo, le sinergie e le antisinergie del mazzo, per poi esprimere tutto questo in un valore numerico che al momento tocca un massimo di 93 SAS. Il SAS è un punteggio che valuta la qualità del mazzo partendo da un altro valore, l'**AERC**, acronimo che sta per *Aember Control* (A), *Expected Aember* (E), *aRtifact Control* (R), and *Creature Control* (C), quindi si valuterà la capacità del mazzo di controllare l'ambra dell'avversario, di generarne, di contrastare gli artefatti avversari - in Keyforge non sono tantissime le carte in grado di utilizzare o distruggere tali artefatti - e di azioni in grado di controllare la plancia, come rimozioni delle creature o danni diretti da infliggere.



Quindi una volta comprato un mazzo basterà registrarlo sul sito per avere il punteggio di SAS e così capire se il mazzo è forte o meno? Purtroppo no. Il sistema, per quanto lodevole, si basa comunque su una serie di valori assegnati alle carte in maniera totalmente arbitraria, e l'algoritmo non può tenere di conto di tutte le sfaccettature di un mazzo, anche se può essere uno spunto di riflessione sul mazzo anche interessante ma non certo esaustiva. Quindi se il vostro mazzo ha un punteggio di 75 e quello del vostro amico 80 non significa necessariamente che perderete contro di lui o che il vostro mazzo sia più debole, anche se è altamente probabile che un mazzo con un punteggio SAS di 45 possa essere da buttare, o meglio, tenetelo per il formato Reversal.

Purtroppo il metodo più affidabile ed efficace di valutazione di un mazzo rimane l'esperienza, sia esperienza nel gioco che nell'utilizzo del mazzo stesso. Dopo essersi fatto una certa esperienza, un buon giocatore riesce a dare una valutazione di massima già ad una prima lettura della lista, ma solo giocando vi renderete conto di quelle sinergie particolari che ad una prima occhiata magari

sfuggono. Per la valutazione monetaria invece ho poco da dire, non ho quasi mai usato il mercato secondario e non ho capito ancora la logica dei prezzi, anche se probabilmente è perché una vera logica dietro non c'è, ogni mazzo vale quanto qualcuno è disposto a pagartelo.

"Uccideteli tutti Dio riconoscerà i suoi" - Tattica e Strategia in Keyforge

Partiamo da un presupposto: anche una volta trovato il mazzo perfetto per il vostro tipo di gioco, questo non vi garantirà mai la vittoria sicura al cento per cento, tanto è vero che al momento giocatori con lo stesso mazzo hanno fatto risultati molto diversi in vari tornei. Questo essenzialmente per due ragioni, la prima è che in Keyforge nessun mazzo è imbattibile, per quanto forte, veloce e performante possa essere un mazzo troverà sempre una sua nemesi in un altro genere, perché tutti i mazzi non sono mai perfetti, e questa è la caratteristica (migliore e peggiore allo stesso tempo) del gioco: dopotutto, non potendo apportare nessun tipo di modifica al mazzo, lo si sa di partenza e quindi è bene mettersi subito in pace con

noi stessi e con il gioco. Non vi troverete mai ad essere imbattuti, si vincerà e si perderà anche con lo stesso mazzo e giocando sempre bene (meno male, aggiungo io). Il secondo, e magari banale, motivo è che le carte, anche se il mazzo è "corto", arrivano in modo casuale e possono rendere davvero molto facili o molto difficili le partite. Stabilite queste grandi verità in Keyforge, è possibile applicare una tattica e/o una strategia? La mia risposta è sì, ma vediamo insieme alcuni aspetti necessari per fare ciò.

La conoscenza del proprio mazzo. Può sembrare l'ennesima banalità dell'articolo, ma vi assicuro che non lo è. Per scegliere come giocare bisogna conoscere molto bene il proprio mazzo e capire quali e quante risposte ha in diverse situazioni, e questo sarà possibile solo giocandolo tanto, e soprattutto contro tanti mazzi e giocatori differenti. In questo thecrucibleonline.com aiuta visto che permette di giocare online i propri mazzi, ma un confronto diretto, ove possibile, è sempre preferibile, e non solo perché giocare in compagnia è più divertente che farlo da soli davanti ad uno schermo, ma anche perché nel gioco *vis-a-vis* entrano in





gioco fattori diversi rispetto al gioco online, come il bluff, la capacità di leggere l'avversario se è teso, se è tranquillo e se sa già cosa fare o meno. Altro aspetto della conoscenza del mazzo, spesso sottovalutato, è proprio la conoscenza mnemonica di tutte e trentasei le carte che lo compongono, aspetto che alle volte può risultare decisivo; ho visto molti giocatori cercare di memorizzare quanto più possibile il mazzo avversario andando a riguardare spesso la pila degli scarti avversaria, mossa legale e anzi consigliabile per tenere a mente quali sono le carte pericolose che dovranno ancora arrivarci contro e giocare di conseguenza. Ma molto meno spesso vedo giocatori a guardare la propria pila degli scarti, aspetto che, come dicevo potrebbe essere altrettanto decisivo, e far cambiare le nostre scelte di gioco. Un gioco con le mille variabili di Keyforge mal si presta ad esempi pratici, ma ci proverò comunque sperando mi sia perdonata un po' di assurdità ovviamente finalizzata al semplificare le cose.

Avete un mazzo con tre casate: Brobnar, Sanctum e Dis, il vostro avversario ha appena utilizzato *Portale Dischiuso*, una carta Dis Omega che distrugge tutte le creature e fa terminare il turno. Sta a voi e non c'è nessuna carta in gioco, avete due creature Brobnar, due Creature Sanctum e due Creature Dis. Quale conviene giocare? Ipotizziamo che nessuna creatura sia decisiva di per sé in questo momento della partita, forse vi verrebbe voglia di giocare Brobnar perché le creature sono più forti e farete più pressione sulla board. Però se

contate le carte nella vostra pila degli scarti vi renderete conto che nel mazzo di pesca ci sono ancora due carte Dis, una Sanctum e cinque Brobnar, già così vedete che la soluzione più conveniente potrebbe essere giocare Sanctum per massimizzare le possibilità di giocare tre se non quattro carte nel turno successivo, e lì sì che la pressione si farà sentire. Ovviamente messo così è tutto molto astratto, ma conoscere a memoria il mazzo permetterà anche riflessioni più complesse conoscendo ogni carta che ancora dovremo pescare.

Questi ovviamente sono elementi tattici, validi soprattutto nella parte finale della partita, perché se iniziate con la stessa mano a inizio partita avrete un mazzo di trenta carte e una valutazione del genere non si potrà fare. Ma ci sono decisioni strategiche che possono essere fatte a inizio partita e portate avanti. Decisioni che gioco forza dovranno essere fatte sulla base delle carte del nostro avversario, e cercare di massimizzare le nostre chance di vittoria. Qui cerco di portare un esempio più realistico figlio di una delle ultime partite giocate online.

Sto giocando un mazzo che ho sbustato al sealed di Bologna post Prime, il mazzo è abbastanza forte, veloce e con delle sinergie. Le casate sono Logos, Sauriani e Selvaggi. Il mazzo ha due punti deboli, nessuna rimozione di massa, quindi contro mazzi con troppe creature ha difficoltà a giocare e pochissimo capacità di limitare l'avversario nel forgiare, ma di contro produce una

quantità incredibilmente alta di ambra, soprattutto grazie a una combo Sauriana (*Tributo* + *Sic Semper Tyrannosaurus*), inizia la partita e guardo il mazzo dell'avversario, e già mi vedo sconfitto: si tratta di un mazzo che non fa molta ambra, ma due *Retore Gallim* (Sauriano che aumenta di tre il costo per la forgiatura) e due *Troppo da Proteggere* in Ombre (una carta che dà un'ambra e ruba tutte le ambre avversarie tranne 6) rendono fin troppo chiaro lo schema di gioco: costringere l'avversario a rimandare la forgiatura aumentandone il costo per poi rubare quante più ambre possibile. Io al secondo turno pesco *Imitazione*, è una carta Selvaggi che permette di copiare l'effetto di una carta azione nella pila degli scarti. Siccome ho visto che il mazzo avversario non ha modo di far scartare carte all'avversario, scelgo di tenerla in mano, a costo di pescare meno carte. La mia unica via di fuga è costringerlo ad un *Troppo da Proteggere* prima della sua seconda chiave, e sperare che l'altro non arrivi a ruota. Sono fortunato, il primo *Troppo da Proteggere* lo scarta al terzo turno, quando ha quasi forgiato la seconda chiave faccio in modo di andare altissimo di ambra, facendo anche giocare che potrebbero apparire sbagliate pur di aumentare il più possibile l'ambra in mio possesso. Arriva il suo *Troppo da Proteggere* che lo manda a 16 ambre, io forgio la prima chiave e uso *Imitazione*, e mi ritrovo 10 ambre. Da lì posso scatenare tutta la capacità del mazzo di generare ambra (o *rushare* per usare un gergo del gioco). Non per questo voglio definirmi uno stratega o un gran giocatore, ma è per far capire che alle





volte tenere una carta in mano tutta la partita salva l'incontro, mentre in altri casi se il mazzo deve viaggiare il più velocemente possibile tenere quella carta sarebbe deleterio.

Insomma Keyforge si può definire un gioco con una componente prevalentemente tattica ma che in fase più approfondita del gioco non disdegna di poter studiare anche delle strategie.

Tornei di un certo livello

Si è da un po' inaugurata la stagione dei *Prime*, tornei, generalmente, molto grandi che garantiscono l'accesso al mondiale al vincitore. Sono stato ad uno di questi, e ve ne parlo perché sebbene la mia esperienza soggettiva non possa certo rappresentare una generale regola di funzionamento degli eventi maggiori, credo possa essere utile ai fini di una miglior comprensione della mia visione del mondo del gioco. Per darvi un'idea a Bologna eravamo circa in 100 giocatori. Cosa significa fare un torneo così nutrito? Significa giocare sei turni contro sei avversari diversi in formato Arconte classico. In ogni turno si hanno 37 minuti disponibili, dove due minuti saranno dedicati allo studio della lista avversaria, il rimanente per la partita vera e propria.

Dopo questi sei turni c'è una classifica che stabilisce la Top 16, i primi sedici giocatori che si affronteranno in partite Adaptive alla meglio delle tre con 90 minuti di tempo a partita, queste partite sono a eliminazione diretta. La finale stabilirà il vincitore. Un ragazzo della mia compagnia si è aggiudicato il torneo, ha vinto la finale in due sole partite ma erano le 20 circa, noi eravamo lì dalle 10 di mattina.

Cosa si può imparare in un torneo del genere? Molto sul gioco, ma molto di più sui giocatori. Infatti, bisogna esser pronti a passare l'intera giornata a giocare, e giocare seriamente a Keyforge richiede un certo sforzo mentale, ora non che lo sforzo sia lo stesso richiesto a quello per progettare un acceleratore di particelle, ma considerando che è domenica (e che nessuno dei cento presenti vive di Keyforge) l'impegno richiesto

è alto. Prima che qualcuno lo chieda ho fatto un risultato pessimo, con sole due vittorie su sei partite, ma anche questo è un elemento interessante, per me da analizzare. Perché un risultato così scarso? Al netto della scusante che l'onnipresente sorte può rappresentare per chi gioca a carte credo che derivi da due fattori, ho incontrato avversari molto forti e sono andato con un mazzo certo di dovermi aspettare determinate tipologie di mazzi avversari e così non è stato. Premesso che non ho molti mazzi e probabilmente nessuno di questi è estremamente forte vi lascio qui le liste dei tre mazzi che erano al ballottaggio e vediamo insieme il ragionamento che c'è a monte prima di un torneo (ragionamento evidentemente sbagliato).

Augustus Hexx, Artificiere di Tempolieta

Prima espansione, Brobnar, Ombre e Sanctum.

Mi sarebbe piaciuto portare il mio amico Augusto banalmente perché è il mazzo più divertente che ho da giocare, perché permette di giocare quasi esclusivamente sulla board. Quali sono i punti di forza di questo mazzo? Il mazzo permette quasi sempre di dominare il tavolo visto che ha un numero alto di creature (20), mediamente tutte molto forti, ad eccezione fatta per i tre *Monello* in Ombre, comunque utili per rubare ambre preziose; Brobnar la fa da padrona per il dominio del tavolo con due *Capotribù Ganger* che quando entrano in gioco fanno ripristinare una creatura adiacente e combattere con essa, doppio *Guanto del Comando*, artefatto che permette di ripristinare e utilizzare per combattere una creatura, inoltre c'è anche *Rabbia*, un'azione che fa lo stesso effetto del Guanto, e se il nostro avversario riuscisse a mettere in gioco più creature di noi la *Fine dei Codardi* permette di eliminare tutte le creature non ferite.

Sanctum nel mazzo fa lo stesso servizio di Brobnar con due *Sergente Zakiel*, che hanno lo stesso effetto del Capotribù, e *Ispirazione*, oltre che allo *Scudo della Giustizia* che permette alle creature di non subire danni per un turno. Abbiamo anche un *Cavaliere Razziatore* e un *Custode della Porta*

che catturano le ambre avversarie.

Ombre fa il controllo ambra principale con tre *Monello*, *Trucco della Civetta*, *Miasma* e *Scarica Nervina*, ma le due *Aspide di Macis*, creature con schermaglia e veleno (che quindi non subiscono danni e uccidono anche facendo un solo danno) e la *Trappola a Innesco* aiutano a eliminare le creature più fastidiose.

Quindi un mazzo con un controllo ambra dignitoso e una capacità incredibile di controllo della plancia. Perché non l'ho portato con me? Per tre difetti principali, la generazione ambra è bassa, infatti questo mazzo riesce a farne in quantità solo calando tante creature della stessa casa e poi raccogliendo con esse. Nessun tipo di controllo sugli artefatti ma soprattutto il mazzo è legato in tutto e per tutto alla presenza sul tavolo e con questa terza espansione, con i Sauriani molto agguerriti, avevo paura di trovarmi davanti o molte creature forti al pari del mio o moltissime rimozioni di massa.

S. H. Che Biasima la Giostra della Gelosia

Seconda espansione, Marte, Logos, Ombre.

S.H. Era da portare solo per il nome. Detto questo è un mazzo totalmente opposto rispetto al primo: 16 creature ma tutte molto deboli come forza, il mazzo si regge principalmente attorno alle azioni. Sicuramente più veloce grazie a Logos, grande controllo ambra con Ombre che ha 7 carte su 12 che rubano più *Miasma* che impedisce di forgiare, e se non bastasse in Marte c'è un *Marte vuole Amber* che fa catturare alle creature nemiche ferite ambra dal loro lato, poi pronta per essere presa appena le creature vengono distrutte. A coronamento del tutto in Logos c'è la combo *Scissione Binata – Trapianto Dimensionale*, in grado di generare tantissima ambra, in maniera molto semplice. *Scissione Binata* è una *carta Alpha*, quindi va giocata prima di qualsiasi altra cosa nel turno, e raddoppia le ambre di entrambi i giocatori, mentre *Trapianto Dimensionale* prende tutte le ambre dell'avversario avanzate dopo la forgiatura.



Ipotizziamo che il mio avversario passi con 7 ambre, pronto a forgiare il prossimo turno, mentre io magari ne ho appena 3, con la *Scissione Binata* manderei l'avversario a 14 e io mi ritroverei con 6 ambre, quando passerò il mio avversario sarà costretto a forgiare e mi darà 8 ambre (14-6 che è il costo della chiave), ma io mi ritroverò con 14 ambre e lui a zero, avrebbe forgiato comunque, quindi non guadagna niente mentre io ho guadagnato almeno 11 ambre in un turno.

Il punto critico di questo mazzo è però la debolezza delle creature e le poche rimozioni, e con i Sauriani che permettono di utilizzare le ambre catturate dalle proprie creature temevo non mi avrebbe fatto giocare.

G. W. Gold, Entomologo della Radianza

Prima espansione, Dis, Ombre, Marte.

E veniamo al mazzo che è venuto con me a Bologna a prender ceffoni, rigorosamente due alla volta finché non diventavano dispari. 17 creature ma la maggior parte con forza bassa. In cosa si distingue questo mazzo? In niente in particolare, il mio Entomologo è un mazzo stabile, che senza particolarità accentuate ha una risposta ad ogni situazione possibile, o quasi. Ha un ottimo controllo di plancia grazie ad un *Portale* e una *Chiave di Dis* (entrambi distruggono tutte le creature) insieme a *Nubi di Ammoniaca* in Marte che fa tre danni a tutti. Se giocata bene *Sonda di*

Profondità in Marte aiuta a tenere basso il numero di creature avversarie in gioco visto che si sceglie una Casa e l'avversario scarterà tutte le creature della casa scelta dalla mano. *Nexus* e *Scarica Emp* ci danno un buon controllo sugli artefatti, una decente generazione di ambra e tra ruberie varie e la *Frusta dei Sogni Infranti* si riesce a controllare dignitosamente le ambre avversarie. Ha anche un Marte molto sinergico che se parte diventa davvero fortissimo. Abbiamo il *Commpod*, un artefatto che se usato permette di rivelare quante carte Marte si vuole dalla propria mano per ripristinare altrettante creature Marte in gioco; *John Smith* ogni volta che raccoglie ripristina una creatura Marte, mentre *Uxlyx l'acchiappanimali* ogni volta che raccoglie prende una creatura avversaria e la mette nei nostri archivi, il tutto condito con *Blypyy* in due copie, che ogni volta che raccoglie fa entrare pronta la prossima creatura Marte. Con il *Commpod* già in gioco e quattro carte Marte in Mano tra cui almeno *John Smith* e *Uxlyx* calo loro due, rivelo con l'artefatto le altre due carte e ripristino le creature, l'acchiappanimali raccoglie, *Smith* anche e lo ripristina per raccogliere nuovamente, solo così abbiamo già fatto tre ambre e soprattutto tolto dal gioco due creature avversarie. Non male.

Inoltre contro questo mazzo i Sauriani hanno vita dura, visto che *Cuori Colpevoli* distrugge ogni creatura che abbia ambre

addosso, e visto che *esaltare* (prendere un'ambra dalla riserva e metterla su una creatura) è la meccanica base della casa è davvero devastante.

Cosa è andato storto? C'è da dire che il benedetto *Commpod* in sei partite non lo ho mai pescato prima della seconda metà di mazzo, cosa che lo limita molto, ma soprattutto ho sovrastimato la presenza di mazzi Sauriani al torneo, trovandomi ad affrontarli in una sola partita sulle sei disputate. Inoltre, ho affrontato tutti giocatori molto forti e preparati, e anche se una partita l'ho persa per pura sfortuna, le altre sconfitte ci stavano tutte. Vedendo i mazzi che mi hanno battuto mi sono reso conto che forse è inutile preoccuparsi di rispondere un po' a tutto e un mazzo più estremo come S.H. Mi avrebbe forse permesso di fare un risultato migliore.

Ma cosa ho imparato dai giocatori? Sinceramente ho frequentato per un po' il mondo di *Magic: The Gathering*, ma in Keyforge quello che la fa da padrone è la comunità prima che del gioco, un sacco di persone riunite da una passione comune che vengono con il primo obiettivo di giocare e divertirsi. In pausa pranzo ci siamo trovati a una tavolata comune tutti mescolati, noi toscani, abruzzesi, campani, lombardi, insomma da tutta Italia e davanti ad un generoso piatto di tagliatelle al sugo poi siamo tutti un po' più amici. Ma erano le 13 e il torneo non era ancora entrato nella fase cruciale. Si arriva alla Top 16 e si inizia a giocare sul serio, meno battute e





meno confusione ma le partite sono anche più importanti, eppure, mai una discussione e che si vinca o che si perda tutti si salutavano con un sorriso e una stretta di mano. La stanchezza poi pesa e nella finale uno dei due contendenti ha pagato anche una minor capacità di giocare per dieci ore consecutive concentrato sbagliando delle mosse che forse qualche ora prima non avrebbe sbagliato. E alla fine il vincitore, siamo soddisfatti perché è un amico di Prato, ma la cosa più incredibile è stata la pizzata finale: in 12 persone, gli ultimi rimasti, siamo andati in pizzeria, perché c'era ancora voglia di stare insieme, ridere e parlare del gioco. Insomma se lo scopo del gioco è anche avvicinare le persone su questo Keyforge si sta rivelando veramente forte.

Uno sguardo al futuro

Mentre scrivo è già stata annunciata la quarta espansione **Mass Mutation** che uscirà nel secondo quarto del 2020. Cosa ci attenderà da questa nuova espansione? Come nella seconda (Era dell'Ascensione) non ci saranno nuove case, anche se i miei amati Brobnar saranno sostituiti dal ritorno dei Sanctum, ma credo sia un bene, un periodo di stop permetterà ai designer di rivedere il gameplay dei Barbari, visto che nella terza espansione erano novanta volte su cento una casa che si è scontenti di trovare. Ma non solo questo, in Mass Mutation troveremo anche versioni mutate di carte già conosciute, come *Rad Penny*, al posto di *Bad Penny*, che è la sua versione potenziata, infatti ogni volta che entra in gioco ruba un'ambra, ma quando viene distrutta viene rimescolata nel mazzo pronta a tornare, mentre la vecchia Bed Penny quando veniva distrutta tornava in mano, ma non aveva altri effetti, e molto spesso finiva dalla mano direttamente nella pila degli scarti. Inoltre troviamo le creature gigantesche, creature talmente grandi da essere divise su due carte, ma che potranno essere giocate soltanto insieme, e quella che per ora è stata vista, *Deusillus*, è veramente forte, con 20 di forza, cattura tutte le ambre avversarie e poi le scarta ogni volta che raccoglie o combatte, oltre a sparare danni a tutte le creature nemiche, insomma nel mazzo giusto può spostare davvero l'equilibrio della partita. Ma



la particolarità maggiore sarà una nuova parola chiave, ovvero *enhance*, parola chiave sempre seguita da uno o più simboli. Le carte con questa parola aggiungeranno casualmente ad altre carte del mazzo uno o più simboli che si portano dietro, questi simboli possono essere un'ambra stampata, la possibilità di catturare un'ambra, pescare una carta e sparare un danno ad una creatura nemica, insomma anche carte già viste potrebbero avere nuovi effetti grazie a questa nuova modifica.

Quindi Keyforge è il gioco perfetto? No: ha dentro di sé delle debolezze evidenti prima su tutte proprio quel sistema di mazze unici che lo contraddistingue, ma al tempo stesso è anche la sua forza, al momento in cui scrivo sono stati registrati sull'apposita app qualcosa come 1687360 mazze in tutto il mondo, e sono in continua crescita, la quarta espansione, già annunciata, vedrà inseriti i mutanti, i Brobnar ci lasceranno per raccogliere i Sanctum e chissà quante cose ancora dovranno arrivare.

E allora cosa ho trovato in Keyforge? L'ultima volta che ho smesso di giocare a Magic: The Gathering è stato perché mi ero accorto che non avevo più voglia di seguire il metagioco, di studiarli un mazzo e stare

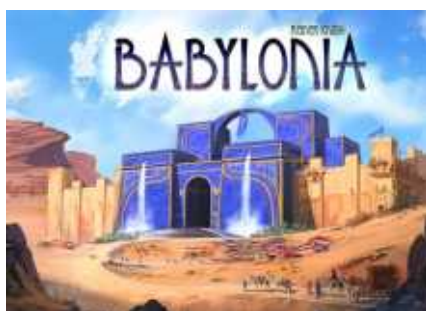
dietro al mercato, e che nei momenti liberi preferivo leggere un regolamento di un gioco piuttosto che qualcosa su MtG, e che al torneo del venerdì preferivo la serata al gruppo ludico. Ancora adesso ad un torneo a Keyforge preferisco una serata con **Puerto Rico** o **Marco Polo**, ma so che Keyforge è sempre lì, se per qualche settimana o mese non posso o voglio seguire il gioco in poco tempo ci si rientra, ho trovato una comunità solida e appassionata dove non ho mai visto le scene di altri giochi di carte, dove lo spirito principale è quello del divertirsi e dello stare insieme, il tutto favorito da tornei che di fatto non hanno grandi e irrinunciabili premi. Insomma la più grande forza di Keyforge è che ci troviamo davvero davanti ad un gioco alla portata di tutti e non di un mondo chiuso che richiede la massima dedizione come altri giochi di carte competitivi, poi non sarò mai il più grande giocatore di Keyforge e ad un *Vault* preferirò sempre *Play* ma il gioco sarà sempre lì pronto ad accogliere a braccia aperte, e forse il più grande successo del gioco è stato quello di aver davvero unito due mondi paralleli come quello dei giochi di carte e dei giochi da tavolo.





Babylonia

Prosperare fra il Tigri e l'Eufrate a colpi di maggioranza, piazzamento tessere e costruzione di rete.



di Reiner Knizia
Ludonova, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

Babylonia ci porta tra il 605 e il 562 AC, tra le rive del *Tigri* e dell'*Eufrate* sotto il prosperoso regno di *Nebuchadnezzar II*. I giocatori sono capi clan babilonesi che, piazzando nobili e contadini nei punti giusti del territorio, dovranno cercare di ottenere più punti vittoria dei clan avversari.

Babylonia si gioca su una mappa esagonata che rappresenta i territori tra il Tigri e l'Eufrate. Negli esagoni evidenziati vengono piazzate le *ziggurat* e, casualmente, un mix preciso di *tessere città* e *campi coltivati* a seconda del numero di giocatori. Sette *carte ziggurat* vengono disposte scoperte a lato del tabellone.

Ogni giocatore prende i trenta segnalini clan del proprio colore, li mescola a faccia coperta, e ne pesca poi cinque posizionandoli sul proprio stand.

La partita si articola in turni che procedono a giro in senso orario, partendo dal primo giocatore scelto casualmente. Al proprio turno si deve:

1. Giocare segnalini dal proprio stand su esagoni liberi, scegliendo una tra queste due opzioni:
 - a; giocare due segnalini (nobili e/o contadini),
 - b; giocare tre o più contadini (ovvero nessun nobile).





2. Conteggiare città e/o ziggurat completamente circondate.

3. Riportare la propria riserva a cinque segnalini.

È possibile piazzare segnalini su esagoni di fiume solo con l'opzione a, ogni segnalino sul fiume va piazzato coperto. Servirà per "fare rete" e/o "fare maggioranze". Quando si piazza un segnalino adiacente a una ziggurat si ottiene immediatamente un punto vittoria per ogni ziggurat con almeno un proprio segnalino adiacente. È possibile piazzare un contadino sopra una tessera campo solo è presente adiacente un altro proprio segnalino, in questo caso il contadino rimpiazza la tessera e vengono conteggiati dei punti.

Se una città è completamente circondata nei suoi esagoni di terra si conteggia, in due fasi:

1. Nobili: ogni giocatore riceve due punti vittoria per ogni nobile con simbolo corrispondente (ce ne sono tre) a quello della città e che vi sia connesso da una rete ininterrotta di propri segnalini.

2. Città: il giocatore con la maggioranza di

segnalini adiacenti alla città vince la tessera città (in caso di pareggio la tessera si scarta). Ogniqualvolta una tessera città viene assegnata (non scartata), tutti i giocatori ricevono punti pari al numero di tessere città in loro possesso.

Se una ziggurat è circondata nei suoi esagoni di terra, il giocatore con la maggioranza si riserva una carta ziggurat, che conferisce abilità permanenti o bonus una tantum.

La partita termina quando qualcuno ha giocato tutti i suoi segnalini. O quando una o nessuna tessera città è presente in mappa.

Babylonia è un gioco di piazzamento tessere con componente di costruzione rete, maggioranze e gestione mano (mano di segnalini).

Sostanzialmente un astratto, buona profondità se comparata alle poche regole, interazione (indiretta) piuttosto alta tra i giocatori, tempi contenuti. Un Knizia in tutto e per tutto. Interessante il twist per cui città

e ziggurat si considerano circondate quando tutti gli esagoni di terra sono occupati, quindi l'acqua funge da elemento destabilizzante degli spazi. Da valutare un paio di aspetti di bilanciamento: lo svantaggio degli ultimi a giocare e i poteri delle varie Carte Ziggurat. Questioni ovviamente da appurare con più partite.

Grafica e illustrazioni di ottima qualità. Come anche i materiali, se non fosse per gli stand dove posizionare i segnalini, che li fanno inclinare eccessivamente.

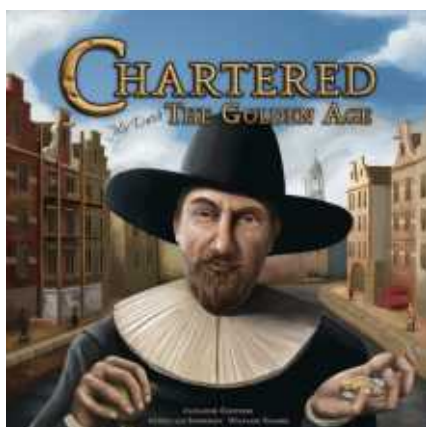
L'originalità del titolo risulta tutto sommato abbastanza scarsa, e come a volte succede con l'autore le somiglianze con altri suoi giochi si sentono. Sintetizzando direi che sembra *Samurai* (ILSA#44) ma con i punti vittoria. Ricorda anche il suo più recente *Blue Lagoon* (ILSA#53), a sua volta simile a *Through the Desert*, per la parte di costruzione rete.

Come prima impressione i giochi citati mi sembrano superiori, ma non per questo ne sconsiglierei una prova.



Chartered: The Golden Age

Per raggiungere il successo dovrete sapere cosa acquistare e dove costruire i vostri magazzini.



di Alexander Kneepkens, Wolfgang Kramer

Jolly Dutch Productions, 2019

N. Giocatori: 2-6

Durata: 60-90 minuti

Chartered: The Golden Age ripropone, con diversa ambientazione, **Big Boss**, un titolo del 1994 di Wolfgang Kramer che, a sua volta, si ispirava ad **Acquire**, classico di Sid Sackson. Si tratta di una seconda rielaborazione: l'esperimento era stato già tentato, con mediocre successo, nel 2009 con **Alcazar** ([ILSA#8](#)).

Rispetto al gioco originale i materiali sono decisamente migliorati, la produzione infatti è partita dal crowdfunding prima di andare in retail, ed è, per fare un paragone, in linea con le recenti edizioni di Acquire: magazzini in plastica, carte telate, ampio tabellone.

I giocatori sono mercanti che cercano di trarre profitto dal vivace mercato di Amsterdam nel XVII secolo, partecipando alla

crescita di nuove imprese. All'epoca vennero inventati i titoli azionari, per aumentare il capitale circolante e distribuire il rischio.

Si tratta a tutti gli effetti di un gioco di azionariato con forte componente topologica, basato su meccaniche di gestione mano e piazzamento su mappa comune. La partita viene preparata, a seconda del numero di giocatori, componendo il mazzo di carte che presenta una carta per ogni lotto edificabile visibile sul tabellone. Nel mazzo sono inoltre presenti carte livello, che permettono di costruire sopra i magazzini del piano terra.

Viene dato un capitale iniziale e una mano di carte a ogni giocatore, e vengono scoperte delle carte a formare un mercato comune.





Nel proprio turno si deve scegliere una tra due opzioni:

- acquistare una carta edificio, tra quelle scoperte o dalla cima del mazzo, al costo di cinquanta Fiorini;
- *costruire un magazzino*, giocando una carta edificio e piazzando il magazzino nel lotto indicato. Quindi incrementare il valore dell'impresa e incassare contanti pari al nuovo valore (a prescindere dai titoli azionari in possesso). Facoltativamente può operare una compravendita che interessi un massimo di due titoli azionari.

Le conseguenze della mossa di costruzione possono essere:

- *fondare una nuova impresa*, se il magazzino è costruito su un lotto isolato. Il giocatore sceglie quale impresa fondare, la sede centrale è posta sopra al magazzino appena piazzato. In aggiunta si ricevono due

magazzini gratis da piazzare in adiacenza. Il numero totale di magazzini della nuova azienda è tre, il suo valore è quindi trenta Fiorini: segnati sul tabellone azionario e incassati dal giocatore, che riceve anche gratis un titolo azionario;

- *espandere un'impresa*, se un magazzino è costruito su un lotto adiacente a un magazzino esistente oppure sopra, grazie a una carta livello. Nel primo caso il valore dell'azienda aumenta di dieci Fiorini, nel secondo caso di dieci fiorini moltiplicato per il livello di costruzione. Il giocatore incassa contante pari al nuovo valore dell'azienda (sempre a prescindere dai titoli azionari in suo possesso).

- *unire due o tre imprese*, se si costruisce un magazzino che le collega. Nel caso di unione tra due imprese, la più ricca ingloba la più povera. Gli azionisti dell'azienda inglobata vengono liquidati, e il valore si aggiunge a

quello dell'impresa principale. Il giocatore che ha avviato l'unione riceve contante pari al nuovo totale. La sede centrale dell'impresa liquidata e tutti i suoi titoli azionari tornano alla banca, disponibili per una nuova apertura.

Nel caso di unione tra tre imprese il giocatore di turno sceglie arbitrariamente due delle tre da conteggiare, seguendo poi i criteri di unione tra due imprese. Dopodiché le due imprese rimanenti si uniscono tra loro.

Ultima particolarità del gioco: le due bandiere del colore dei giocatori. È possibile acquistarne una, che rappresenta quattro azioni dell'impresa sulla quale viene posta, che vanno a aumentare il massimo di nove titoli azionari disponibili normalmente per singola impresa.

La partita prosegue fino a quando tutti i magazzini vengono edificati. Tutte le imprese sono quindi liquidate e vince chi ha più Fiorini.

Azionario dalle meccaniche semplici, ma dalle dinamiche non banali. Facile da imparare, meno da padroneggiare, può dimostrarsi addirittura impietoso alla resa dei conti finale.

Come molti giochi azionari infatti può soffrire di *runaway leader*, se a un solo giocatore viene lasciato il monopolio azionario di un'azienda forte. O viceversa, può soffrire di *runaway loser*, se un giocatore non segue il mercato, investendo in aziende poco redditizie e con scarso margine di crescita.

La scelta di una meccanica elementare (selezione da un espositore comune, con opzione di pesca alla cieca dalla cima del mazzo - alla *Ticket to Ride*) per l'acquisizione delle carte può a volte far sentire eccessivo il peso della fortuna.

Rimane comunque un azionario che, nella sua immediatezza, si fa ancora giocare con piacere.





prime impressioni

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Chocolate Factory

Il sogno di tutti i golosi: arricchirsi producendo la migliore cioccolata sul mercato!



di David Digby, Matthew Dunstan,
Brett J. Gilbert

Alley Cat Games, Maldito Games,
2019

N. Giocatori: 1-4

Durata: 45-90 minuti

Gestiamo una fabbrica di gustosi prodotti di cioccolato agli albori del XX secolo: nel corso di sei giorni cercheremo di massimizzare i profitti vendendo i cioccolatini, realizzati grazie a macchinari adatti e validi collaboratori, presso piccoli esercenti o grosse catene dolciarie, dove però dovremo anticipare o superare la concorrenza.

La fabbrica di ciascun giocatore consiste in una plancetta indentata al centro su cui scorrono quattro tessere che rappresentano il nastro trasportatore sul quale verranno collocati i beni in lavorazione.

Ogni giocatore parte anche con tre ordini per i negozi di dettaglio (facile, medio e difficile) da soddisfare.

Durante ogni giornata ci sono tre turni di produzione: prima di iniziare il lavoro si prende la dotazione di carbone prevista per quel giorno e poi vengono rivelate cinque macchine e cinque collaboratori e separatamente raggruppati in modo da formare gruppetti pari al numero di giocatori (ad esempio in quattro giocatori sia due macchine che due collaboratori verranno raggruppati assieme). Procedendo in ordine di turno e successivamente in ordine inverso, ogni giocatore sceglierà una macchina e un collaboratore, nell'ordine che preferisce fra le scelte rimaste disponibili (eventualmente scartando gli eccessi se ha scelto un gruppo con due carte).

Le macchine si collocano sopra o sotto una delle quattro tessere del nastro trasportatore e consentiranno una





conversione di qualche tipo dei beni collocati sulla sezione di nastro corrispondente.

I personaggi invece hanno due funzioni: la prima è garantire un'abilità particolare valevole per il corso del giorno corrente. Secondariamente i personaggi indicano presso quale dei cinque negozi della grande distribuzione si potrà vendere a fine giornata: ciascuno di questi negozi richiede un assortimento specifico di merci e, di fatto, la vendita si traduce in un avanzamento sulla corrispondente scala, concorrendo per la maggioranza a fine partita.

Ora si inizia con il primo turno della giornata: si inserisce da sinistra una nuova tessera su cui posizioniamo una fava di cacao: i beni eventualmente spinti fuori con l'ultima tessera a destra vengono immagazzinati, mentre quelli presenti sulle tessere nastro trasportatore vengono elaborati dalle macchine: ciascuna macchina viene attivata al più una volta per turno, in qualunque ordine il giocatore preferisca e funziona (pagandone il costo in carbone) su uno o più beni nella sezione di nastro trasportatore prospiciente la macchina stessa. I beni hanno una naturale progressione produttiva: fava -> cacao -> barretta (due tipi) -> caramella (due tipi) -> scatola di cioccolatini.

A seconda degli ordini da soddisfare, delle macchine a disposizione, del personaggio scelto e dei rimanenti turni, il giocatore ottimizzerà la propria produzione: in certi casi converrà non processare un bene sapendo che il turno successivo verrà trasportato una sezione più a destra dove altre macchine attenderanno proprio quel bene per lavorarlo al meglio, oppure converrà processare opportunamente il bene in modo che sia adatto alla successiva lavorazione.

Si procede in questo modo altre due volte, dopodiché la giornata termina: i giocatori dichiarano se soddisfano uno o più stadi dei propri ordini "locali" e se

procedere di uno o più passi sulla consegna al negozio di pasticceria associato al personaggio prescelto.

Se si soddisfa del tutto un ordine locale, il giocatore lo sostituisce con un nuovo obiettivo, scegliendo tra uno facile, uno medio o uno difficile.

Alla fine del sesto giorno, oltre ai punti già totalizzati, vengono attribuiti i punteggi in base al posizionamento sulla scala dei vari negozi di pasticceria, assieme ad un premio variabile a seconda del numero di negozi visitati; viene poi attribuito un premio a chi ha soddisfatto il maggior numero di contratti. A questo punto chi ha più punti vince.

Il gioco è ben tematizzato e la meccanica sottostante è un'ottimizzazione non complicata e di corto respiro (da un giorno all'altro non si possono lasciare più

di due risorse nel magazzino). Per non arrancare, non conviene focalizzare la propria strategia sulle maggioranze nei grandi negozi (in quanto marginalmente tutti prendono qualcosa), mentre i contratti di dettaglio sono vere e proprie miniere di punti vittoria. La scelta fra più contratti ogni volta che se ne completa uno, fa sì che l'aleatorietà delle uscite rimanga sotto controllo.

Chocolate Factory è ben prodotto e si indirizza ad un pubblico amante dei giochi medio-leggeri. Si iscrive peraltro alla copiosa lista degli euro piacevoli ma "solitari" di ultima generazione: una volta che le piccole frizioni della scelta personaggio/macchina ci hanno posto gli uni di fronte agli altri, ognuno si rinchiude nel proprio mondo, fa quello che deve ed aspetta moricchiando un token cioccolatino-al-caramello fino al prossimo turno di gioco.





di Matteo "iugal" Franceschet

Electropolis

Riuscirete ad organizzare la rete di produzione e distribuzione dell'elettricità per soddisfare l'insaziabile fame di energia della vostra città?



di Chang Yu Di, Ku Chun Wei,
Wang Liang
Hoposapiens Lab, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 50-70 minuti

In Electropolis i giocatori sono sindaci che devono pianificare al meglio, di turno in turno, la crescente richiesta energetica della loro città. Devono cercare di mantenere l'inquinamento sotto controllo e tenere alto il consenso pubblico. L'accensione delle centrali a fine partita decreterà il vincitore.

Ogni giocatore ha una plancia personale quadrata composta da venticinque caselle dove piazzare, durante gli otto round che compongono la partita, tessere edificio. In totale ci sono più di centoquaranta edifici, che possono essere:

- **Centrali energetiche:** a carbone, a gas, nucleare, a fonte rinnovabile;
- **Edifici pubblici:** per migliorare la qualità della vita dei cittadini;
- **Tessere energia:** che non vengono piazzate in plancia e serviranno a fine partita per alimentare le rispettive centrali (carbone, gas, uranio).

Al centro del tavolo trovano posto i componenti condivisi. Tracciati consenso pubblico, inquinamento, punti vittoria. Plancia ordine di turno. Tre carte trend estratte casualmente a inizio partita, che modificano i normali sistemi di punteggio finali.





Ogni round si prepara scoprendo quattro carte sviluppo e pescando dal sacchetto (a seconda dei partecipanti) diciotto, sedici o quattordici tessere, che vengono disposte a cerchio. Poi i giocatori, partendo da chi ha il segnalino più a destra nel tracciato ordine di turno, spostano il loro segnalino in uno spazio libero della sottostante riga azioni.

Si passa quindi alla risoluzione delle azioni, partendo stavolta da sinistra a destra. Il giocatore di turno esegue tutte le mosse descritte in seguito.

Deve prendere l'esatto numero di tessere indicato dallo spazio azione che ha

scelto: da due a sei adiacenti tra loro. Puntare a tante tessere significa prenderle dopo chi ne sceglie di meno. Assieme alle tessere va anche scelta una carta sviluppo che indica in quale area della propria plancia è possibile piazzare. La carta riporta anche un bonus, che può essere un effetto immediato o punti a fine partita. Come ultima operazione il segnalino del giocatore viene riposizionato nel primo spazio libero a sinistra del tracciato ordine di turno.

Dopo otto round le centrali vengono avviate spendendo, se disponibile, la materia prima corrispondente. Ai punti

delle centrali accese si aggiungono quelli dati dalle carte trend (classifica per maggioranza) e da eventuali carte sviluppo collezionate dal singolo giocatore durante la partita.

Vengono poi assegnate le penalità. Un punto sottratto per ogni spazio vuoto nella propria plancia. E se il livello sul tracciato inquinamento eccede quello sul tracciato del consenso pubblico si perdono punti pari al quadrato della differenza.

Electropolis è un city-building medio-leggero a turni variabili, con meccaniche di piazzamento tessere, collezione set e maggioranze. Illustrazioni vettoriali poco evocative, ma gradevoli, con meccaniche e dinamiche non così avulse dal tema. Materiali di buona qualità in una scatola contenuta.

La struttura dei round a turni variabili è piuttosto interessante e obbliga i giocatori a scelte sempre tese.

Il sistema di punteggio con penalità, ulteriore elemento tutto sommato tematizzato, contribuisce alla tensione e al ritmo della partita.

Spunti di originalità veri e propri non ce ne sono, ma il rapporto regole/profondità è ottimo. In definitiva un titolo che in un'ora di gioco può dare soddisfazione sia al neofita che al giocatore più esperto.





Era of Tribes

Riviviamo lo sviluppo, le scoperte e le interazioni fra le popolazioni europee dal Neolitico fino all'Alto Medio Evo.



di Arne Lorenz
Black Beacon Games, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-180 minuti

Era of Tribes è un gioco di un nuovo autore tedesco, Arne Lorenz: è stato finanziato su Kickstarter e ricorda i giochi di civilizzazione vecchio stampo, con alcuni riferimenti anche al classico *Civilization* di Francis Tresham (ILSA#20).

Su una mappa che descrive l'Europa e il Mediterraneo, le differenti popolazioni, fino a quattro nel gioco base (ma estendibili fino a sei con un'espansione), differenziate per alcuni poteri speciali, si affrontano per portare la loro civiltà dal neolitico all'alba del Medioevo. L'immane albero delle tecnologie è qui reinterpretato in un'originale forma esagonale, con sei differenti rami e quattro livelli di avanzamento e un sistema che permette di scontare le tecnologie se sono state scoperte quelle affini.

Il gioco è strutturato in turni e ha come meccanica principale la selezione azioni: ogni giocatore ha a disposizione dei leader (due di partenza, ma possono crescere di numero nel corso della partita) che può disporre sulla propria plancia per selezionare le azioni che intende eseguire.

L'azione più importante è sicuramente l'*espansione* che ha la peculiarità di attivarsi in automatico anche se non selezionata: la scelta strategica è se farla prima e





potenziata con l'utilizzo dei leader. Con quest'azione si mettono nuovi vassalli (cubetti) in mappa, si decide se specializzarli (in legioni per i combattimenti, navi per i trasporti marittimi, centri di scambio commerciale con le altre civiltà), oppure se espandersi in nuovi territori, costruire nuove città (bisogna raggruppare tre vassalli), generare combattimenti se si invadono territori con cubi avversari (ci sono anche i barbari che fanno da nemici per tutte le civiltà).

I combattimenti sono risolti con un innovativo sistema che prevede di assegnare tre differenti gettoni a chi domina sui parametri morale, tecnologia militare e forze in campo (che prevedono anche lo sfruttamento di forze alleate). Ad ogni round di combattimento si lanciano due dadi speciali che riportano, oltre ai simboli dell'attaccante e del difensore, anche i simboli dei suddetti gettoni, e si rimuove un proprio cubo per ogni risultato dell'avversario. Risulta un sistema di combattimento con elementi aleatori, ma controllabile, specialmente quando si attacca in forze. Le restanti azioni permettono di:

- guadagnare soldi con il *commercio*, oppure con la assai più efficace *tassazione*, che ha però lo svantaggio di abbassare il morale;
- intervenire sul morale mediante gli *spettacoli*;
- salire sull'albero tecnologico attivando *miglioramenti* (e spendendo soldi);

- attivare le *azioni diplomatiche*, che forniscono varie opzioni, tra cui acquisire nuovi leader;
- infine l'ultima azione, la *rivoluzione*, è attivabile quando si hanno i requisiti per passare ad un'era successiva.

I giocatori sono incoraggiati ad effettuare quanto prima il passaggio di era, perché in tal caso riceveranno benefici istantanei; inoltre il primo che effettua il passaggio ha la possibilità di scegliere e attivare una *tessera influenza*. Queste rappresentano la principale fonte di punti vittoria: se ne assegna una a ciascun giocatore all'inizio partita (una sorta di obiettivo personale che vincola anche la scelta della civiltà), poi ce ne sono sempre disponibili due e ad ogni cambio di era, e il

primo che effettua il passaggio sceglie quale risolvere. Quando si attivano le condizioni di fine partita si risolvono entrambe le tessere presenti.

Sono presenti ben sette diverse condizioni per innescare la fine della partita; tra queste la più "naturale" prevede di raggiungere una determinata epoca.

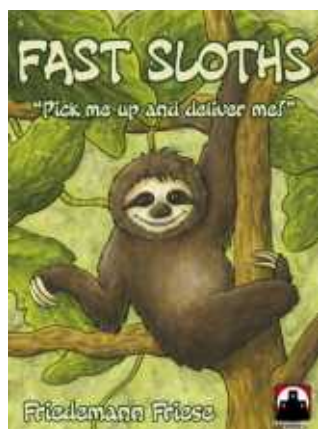
Dalle prime partite mi sento di dire che, pur con alcune sbavature, il gioco riesce a fare presa su chi, come me, subisce il fascino di questa tipologia di giochi, in quanto ha il pregio di toccare un po' tutti gli aspetti della civilizzazione. L'autore lo definisce "*eumeritrash*", forse è meglio chiamarlo semplicemente ibrido: su una base di gioco gestionale si innestano aspetti diplomatici e la possibilità di contrastare gli avversari; inoltre possiede elementi aleatori che possono essere anche incisivi (per esempio combattere i barbari comporta dei bonus variabili che possono avere un peso rilevante nella partita). Oltre a queste caratteristiche, che possono piacere o meno, quello che si può rimproverare al gioco è un regolamento poco chiaro su alcuni punti, accompagnato da un'iconografia non immediata (l'autore sta lavorando ad una revisione), che purtroppo appesantisce e allunga l'esperienza di gioco, specie nelle prime partite. Nel complesso un titolo consigliato per il pubblico di riferimento e una speranza per un promettente nuovo autore che, raffinando alcuni aspetti, può regalarci gradite sorprese.





Fast Sloths

Una gara tra bradipi.



di Friedemann Friese
2F-Spiele, Stronghold Games,
White Goblin Games, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Sarebbe più giusto chiamarlo soltanto *Faultier*, utilizzando quindi il nome dell'edizione tedesca, per onorare la tradizione di Friedemann Friese di chiamare tutti i suoi giochi usando esclusivamente parole che iniziano con la lettera "f".

Stiamo parlando di Fast Sloths, la novità della tedesca 2Fspiele che alla SPIEL di Essen era presente anche nell'edizione in inglese curata da Stronghold Games.

In tedesco Faultier significa bradipo e sono proprio questi indolenti animali i protagonisti del gioco, affamati ma troppo pigri per andare da soli a procacciarsi il cibo.

La partita si svolge su un tabellone che rappresenta la savana, organizzata in caselle esagonali, colorate in modo diverso a seconda del tipo di terreno che rappresentano. Esistono sette tipi di caselle: pianura, collina, montagna, foresta, fiumi, villaggi e ponti. Disseminati sul tabellone, quasi equidistanti tra loro, ci sono nove alberi che contengono foglie colorate che ognuno dei giocatori dovrà raccogliere con il suo bradipo.

Il vincitore è il giocatore che per primo raccoglie otto delle nove foglie disponibili ossia visita per primo otto alberi diversi.





La regola fondamentale è che le pedine dei bradipi non possono essere mosse, possono invece essere trasportate da quelle degli altri animali che popolano la savana. Sono questi animali che vengono mossi dai giocatori ed è ottimizzando i loro spostamenti che i giocatori pianificano la vittoria. Gli animali nella scatola sono dodici ma in ogni partita se ne utilizzano soltanto sei. Ognuno ha una quantità di pedine in gioco diversa, uno specifico movimento e una chiara indicazione di quali sono i terreni su cui può muoversi e quali invece gli sono preclusi. Gli animali si muovono grazie a carte con valore progressivo che sono a disposizione dei giocatori organizzate per specie.

Il turno del giocatore è semplice. Per prima cosa si pescano carte. Questa è un'azione obbligatoria come obbligatorio è il vincolo di pescare da mazzi di animali differenti. Poi il giocatore può decidere di giocare carte per muovere gli animali. Infine il giocatore deve scartare fino al limite di carte che gli è consentito di tenere. Il ritmo di pesca e il limite di mano sono stabiliti dalla quantità di foglie già raccolte e si riducono via via che il giocatore fa progressi nella raccolta.

Nella fase del movimento i giocatori possono giocare un numero qualsiasi di carte dello stesso animale, ne sommano i punti e muovono una delle pedine che rappresentano quell'animale di un numero di caselle pari ai punti spesi. Durante il movimento l'animale può raccogliere il bradipo che sarà

abbandonato al termine del movimento. Ogni nuovo albero attraversato durante il movimento fa guadagnare una foglia. Gli animali non si muovono tutti allo stesso modo, anzi, il gioco sta proprio nel gestire le differenze di movimento che sono volutamente fantasiose. L'asino ad esempio non può in nessun caso attraversare i fiumi, resterà quindi per tutta la partita nell'area di terreno in cui è stato piazzato all'inizio. Il coccodrillo invece potrà muoversi solo sui fiumi e sulle caselle immediatamente adiacenti all'acqua, non potrà quindi in nessun caso inoltrarsi sulla terraferma. Ancora, gli elefanti al termine del movimento possono lanciare il bradipo a tre caselle di distanza, le aquile volano e le formiche, che hanno ben dieci pedine sul tabellone, formano una fila

lungo la quale viene trasportato l'animale dormiglione.

Quello che sulla carta appare come un veloce gioco di gestione della mano e ottimizzazione logistica mostra, all'atto pratico, qualche limite di troppo.

Trovare la giusta combinazione di movimento, specialmente quando i punti a disposizione sono molti, è operazione piuttosto cerebrale che spesso richiede prove, conteggi e più di un ripensamento. Peggio, è un'operazione che non può essere pianificata con largo anticipo perché gli animali sono a disposizione di tutti i giocatori e la situazione sul tabellone all'inizio del turno potrebbe essere molto diversa da quella che avevamo immaginato. Un problema che si riflette anche sulle carte, che hanno valori diversi ed è quasi impossibile stabilire con grande anticipo quali saranno i punteggi disponibili quando sarà il nostro turno di pesca.

Insomma, quel "fast" aggiunto simpaticamente come ossimoro per garantire la lettera iniziale tanto amata da Friesse assume contorni piuttosto ironici considerando i lunghi tempi morti tra un turno e l'altro in attesa di poter elaborare il movimento migliore.

La partita diventa quindi molto più lunga di quanto ci si auspicherebbe per un gioco di questo spessore, soprattutto se giocato con il numero massimo di partecipanti.





Florenza Dice Game

Un roll & write tutt'altro che leggero o disimpegnato!



di Danilo Festa
GateOnGames, Placentia Games,
Post Scriptum, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-90 minuti

L'ambientazione rinascimentale fiorentina con cui eravamo entrati in contatto con l'originale *Florenza* (Stefano Groppi, 2010) e con *Florenza: The Card Game* (Stefano Groppi, 2013; [ILSA#25](#)) torna in *Florenza Dice Game*. Primo lavoro di Danilo Festa, il gioco mantiene l'impostazione grafica dei predecessori, nonché la struttura del gioco di gestione risorse piuttosto elaborato.

Essenziali i materiali contenuti nella scatola: sei dadi colorati, una plancia per ospitarli, quattro piccole matite e un blocco di fogli rione, densi di informazioni, sia sul fronte (la plancia personale di gioco di ciascun giocatore) che sul retro, dove si trovano costi e descrizioni delle abilità di tutti i venticinque diversi edifici che possono essere costruiti durante la partita.

La preparazione è brevissima: si assegnano due fogli (per semplicità di consultazione) e una matita a ciascun giocatore, si piazzano dadi e relativa plancia al centro del tavolo e si può iniziare.

Una partita dura un numero variabile di round (in funzione del numero di giocatori), ciascuno dei quali è così strutturato:

- *Fase di rendite*, in cui i giocatori ottengono un edificio casuale (soltanto il primo round) o le rendite delle sezioni della chiesa che hanno





costruito (dal secondo round in poi);

- *Determinazione dei ruoli*: confrontando gli avanzamenti sui relativi tracciati, si determina quale giocatore sarà il capitano del popolo e il vescovo per il round corrente. Il primo riceve una risorsa a sua scelta (cancellandola dai requisiti di un edificio o un'opera d'arte), il secondo avrà più libertà di scelta nei turni degli avversari).

- *Turni dei giocatori*: partendo dal primo giocatore, tutti eseguono un turno. Il giocatore attivo lancia i sei dadi, li pone sulla plancia e ne utilizza tre; quindi tutti gli altri giocatori selezionano e utilizzano uno dei tre dadi rimasti (lo stesso dado può essere scelto da più giocatori). Il vescovo, quando non è giocatore attivo, può selezionare uno qualsiasi dei sei dadi. Tutti i dadi possono essere utilizzati in tre modi: procurarsi uno

dei sei tipi di materiale da costruzione (in quantità dipendente dal risultato del dado), allocandole immediatamente ad un edificio del rione, ad un'opera d'arte nel palazzo o nella chiesa; ottenere denaro (sempre la stessa quantità, indipendentemente dal colore o dal valore del dado); sfruttare il personaggio collegato al dado (avanzamento su uno dei tre tracciati -capitano del popolo, vescovo o chiesa- ottenendone i bonus riportati, oppure assoldare uno dei tre artisti -scultore, pittore o architetto- il cui contributo è necessario per completare un'opera d'arte).

Alla fine dell'ultimo round, i punti si calcolano sommando il valore degli edifici e delle opere completate, il bonus per l'eventuale completamento del palazzo, i punti acquisiti avanzando sul tracciato del

capitano del popolo, i punti per i materiali e il denaro avanzato.

La versione in solitaria introduce un avversario fantasma che seleziona in modo casuale i dadi non utilizzabili quando il giocatore non è attivo, e fornisce un valore di punti vittoria da superare per poter vincere la partita.

Gioco di gestione che utilizza i dadi come motore per determinare la produzione delle risorse e l'efficacia di alcune azioni, Firenze Dice Game si allontana dalla classica struttura rapida e snella dei tipici roll & write. Il metodo di divisione dadi fra giocatore attivo ed avversari è mutuato dal celebre ed eccellente *Optimus/That's Pretty Clever* (ILSA#55), adattato al più elaborato sistema di produzione, gestione delle risorse e costruzione di edifici, che sono selezionabili da un vasto parco: alcuni offrono interessanti abilità di manipolazione o produzione di risorse aggiuntive (beni, denaro, avanzamenti sui tracciati), altri ingenti quantità di punti vittoria. Forse un po' troppo affollate l'iconografia e le informazioni presenti sulle schede, che esaltano il rischio di paralisi da analisi quando si siedono al tavolo pensatori incalliti, a cui comunque il gioco è chiaramente dedicato.





di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Flotilla

Quando l'olocausto nucleare avrà causato l'allagamento delle superfici emerse, sarà preferibile vivere sopra o sotto il livello del mare?



di J.B. Howell, Michael Mihealsick
WizKids, 2019

N. Giocatori: 3-5

Durata: 90-150 minuti

Flotilla è il nuovo gioco della Wizkids, in un'ambientazione post-apocalittica dove, dopo un'esplosione nucleare il mondo è sommerso dalle acque, in una realtà alla Waterworld, e dove l'umanità sopravvissuta si divide fra i "sinksider", dediti ad esplorare gli oceani con le loro navi, per recuperare quello che resta del mondo perduto, e gli "skysider", dediti alla costruzione delle città del futuro, una sorta di zattere galleggianti.

Il motore di gioco è preso da *Concordia* di Mac Gerdts ([ILSA#32](#)): si gioca una carta a turno per attivare una specifica azione: la carta *Capitano* fa riprendere gli scarti e guadagnare soldi, lo *Studioso* fa copiare la carta di un avversario, le altre quattro carte appartengono alle quattro gilde del gioco e permettono di fare le differenti azioni base:

- *pescare tessere* ed estendere la vostra plancia, che rappresenta la zona di mare che un giocatore può esplorare;
- *raccogliere risorse* dal mare con un meccanismo di push your luck (quattro differenti risorse con un mercato a prezzi variabili);
- *effettuare transazioni*, che significa fare compravendita di risorse (influenzandone il prezzo), costruire nuove navi per esplorare gli oceani e costruire avamposti. Gli avamposti sono le costruzioni più costose perché permettono di realizzare gli obiettivi,





rappresentati da tessere che danno punti in base alle condizioni e chi per primo li realizza;

- *avanzare nei tracciati delle gilde* e raccogliere i bonus sul percorso, che comprendono anche acquisire nuove carte (ogni gilda è specializzata in un tipo di azione) e mettere dei sigilli per concorrere ad un premio di maggioranza a fine partita per chi ha "investito" di più in ciascuna gilda.

Ogni qual volta si gioca la carta del Capitano che fa riprendere le carte si ha la possibilità di passare irreversibilmente al lato sky, che significa girare tutte le carte, che hanno una doppia faccia e una doppia funzione, riprendere tutte le tessere della propria plancia, che dovranno ora essere ricostruite dal lato "zattera", puntare a degli obiettivi differenziati. Si tratta del *twist* più caratterizzante del gioco per i risvolti che comporta e per come richiede di interpretare la partita. I primi che passano sono favoriti per il fatto che vendono le loro navi a un prezzo più alto e hanno per prima accesso ai nuovi obiettivi. La modalità di gioco cambia completamente, dato che si trasforma in un gioco di costruzione tessere, che richiedono il pagamento di risorse per la loro costruzione e permettono di guadagnare punti vittoria in base alle zone dello stesso colore che si

creano. Al contrario del lato *sink* i giocatori che giocano dal lato sky hanno abbondanza di soldi, ma non hanno accesso alle risorse del mare e sono costretti a comprarle dal mercato. Questo cambia la partita anche per chi resta dal lato mare, dato che i prezzi delle risorse tenderanno a salire in media e si potranno vendere più vantaggiosamente.

Il gioco è costruito in modo che si instaurano delle dinamiche cooperative-competitive tra chi gioca in una fazione o nell'altra e ognuna influenza il gioco dell'altra. In aggiunta a questo va considerato che Flotilla è una corsa, dato che la partita è regolata da un monte di punti vittoria e le condizioni di fine partita si attivano quando si esaurisce. Restare indietro può significare non riuscire più a recuperare un giocatore in fuga; di contro farsi ingolosire da un passaggio troppo frettoloso può costare caro perché alcuni elementi (tipo le tessere costruzione) saranno più difficili da reperire e senza una programmazione adeguata si resta in affanno.

Sin dalle prime partite effettuate si apprezza senza dubbio l'idea e il tocco di originalità inserito, pur partendo dal solido motore di *Concordia* (ILSA#32); nelle prossime sarà interessante sondare le

MDM

Flotilla presenta una buona idea originale (la possibilità di giocare in due modalità, con un'interazione vantaggiosa per i due ruoli attraverso la meccanica del mercato), forse soffocata da una miriade di elementi accessori. Se cercate un gioco in cui "è stato tolto tutto quello che si poteva togliere" dovete decisamente guardare altrove, così come se non amate una componente aleatoria importante nei vostri giochi. Curatissimi i materiali, è un vero piacere guardarli e manipolarli.

diverse opzioni per il cambio di rotta della partita con il passaggio al lato sky. A detta degli autori si possono esplorare tutte le strade: non passare mai al lato sky (è abbastanza comune che in una partita qualcuno scelga di non effettuare il passaggio), o anche farlo nelle fasi iniziali della partita.

I giocatori che non concedono troppo al caso, però, sono avvisati: in Flotilla i colpi di fortuna ci sono e possono anche essere incisivi, dalla pesca delle tessere agli artefatti. Da sottolineare anche dei fastidiosi errori di stampa su tessere e carte, presenti almeno nella prima edizione.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Letter Jam

Un puzzle deduttivo, collaborativo e contemporaneo in cui vi sarà utile avere un ricco vocabolario.



di Ondra Skoupy
Craneo Creations, CGE, 2019
N. Giocatori: 2-6
Durata: 45 minuti

La CGE ha da tempo affiancato ai suoi noti giochi di spessore dei titoli meno impegnativi, che rientrano nella categoria dei party game. Alcuni di questi hanno letteralmente spopolato, basti pensare alla serie pressoché infinita dei *Nome in Codice* (vedi [ILSA#36](#), [ILSA#42](#)). All'Internationale Spieltage 2019 è stato presentato il nuovo titolo di questa famiglia, Letter Jam.

Si tratta di un gioco cooperativo, basato sulle parole, che coinvolge da 2 a 6 giocatori. Ognuno ad inizio partita riceve un set coperto di cinque carte lettera, che formano una parola di senso compiuto. Scopo del gioco sarà quello di indovinare, turno dopo turno e grazie alla collaborazione con gli altri giocatori, ognuna di quelle lettere in modo da ricostruire anche la parola.

All'inizio di ogni turno tutti i giocatori in contemporanea scelgono a caso una delle proprie lettere e la posizionano sul loro supporto in plastica, in modo che resti nascosta ai propri occhi ma visibile a tutti gli altri giocatori. Subito dopo si apre la fase di ricerca della parola suggerimento, che deve aiutare i giocatori ad individuare la loro lettera. Non ci sono particolari vincoli, è ovviamente meglio se riesce a contenere tutte le lettere da indovinare, con la possibilità di usare anche una lettera jolly,





ugualmente segreta. Generalmente le parole più lunghe possono essere maggiormente d'aiuto.

Con la massima discrezione e senza rivelare informazioni chiave, i giocatori possono confrontarsi tra di loro prima di decidere chi sarà il suggeritore per quel turno. Una volta individuato, dovrà comporre la parola suggerimento sfruttando i gettoni colorati e numerati. Metterà il gettone numero 1 davanti alla carta che corrisponde alla prima lettera della parola, il 2 davanti alla seconda e così via. A quel punto i giocatori che hanno ricevuto almeno un gettone possono annotare sull'utile foglio delle ipotesi tutti gli indizi svelati. Sono infatti prestampati, su diverse righe, degli slot colorati in cui inserire le lettere in funzione dello spazio che occupano all'interno della parola suggerimento. La parola in questo modo prende forma, a meno degli spazi vuoti che saremo costretti a lasciare in corrispondenza della nostra lettera e dell'eventuale lettera jolly. In questa fase sarà importante concentrarsi per riuscire a dedurre la propria lettera, con la possibilità di annotare eventuali diverse ipotesi. Se il suggerimento è stato d'aiuto e si è sicuri di aver individuato la propria lettera, si può decidere di andare avanti, sostituendo la carta in gioco con un'altra. In alternativa è possibile giocare un altro turno con la stessa carta, sperando di ricevere degli indizi che sciolgano definitivamente i dubbi rimasti.

I turni si alternano in questo modo fino a quando tutti i giocatori ritengono di non aver bisogno di ulteriori indizi poiché pensano di aver indovinato tutte le lettere. Devono quindi superare la prova finale e cioè ricavare una parola di senso compiuto sfruttando tutte le lettere. Prima lo fanno sulla carta, facendosi aiutare dagli appunti tracciati sul foglietto nel corso della partita, poi fisicamente, spostando le carte ancora coperte nel giusto ordine, in modo da riprodurre la parola finale. Arriva quindi il momento di totalizzare il punteggio per scoprire il livello di vittoria raggiunto. Una

volta svelate le parole, si verificherà che siano effettivamente esistenti e ogni parola corretta darà un punteggio pari a tre volte la sua lunghezza mentre quelle sbagliate solo un punto per ogni lettera indovinata.

Per evitare che siano sempre le stesse persone a fare da suggeritori, sono stati inseriti i segnalini suggerimento; di due colori, cambiano di numero in funzione dei giocatori. Al primo suggerimento si prende il segnalino rosso e solo quando tutti ne hanno uno si possono dare ulteriori suggerimenti, indicati dal segnalino verde. Anche quando questi gettoni terminano si innesca la fine della partita. Se invece avanzano, danno un punto in più per ogni gettone verde rimasto.

Essendo totalmente dipendente dalla lingua, è stata fondamentale la localizzazione in italiano da parte di Cranio Creations, che ha presentato il gioco già a Lucca C&G 2019. Questo gioco è ovviamente perfetto per chi ama divertirsi con i giochi di parole, ma non solo. Originale e coinvolgente, lascia il giusto spazio alla creatività e risulta molto arricchito dalla parte cooperativa, che gli regala un aspetto più scanzonato e meno spremi meningi.

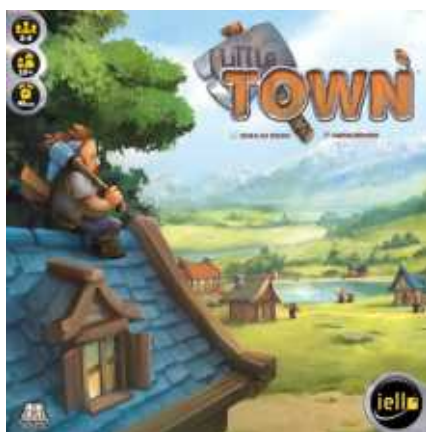




di Paola "Paoletta" Mogliotti

Little Town

Un piccolo gestionale, ambientato in una piccola città.



di Shun Taguchi, Aya Taguchi
Studio GG, IELLO, Mancalamaro ,
2017/2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Titolo sconosciuto ai più, in quanto pubblicato da una piccola casa editrice giapponese nel 2017, Little Town ha fatto parlare di sé allo SPIEL19 grazie alla sua riedizione multilingua curata dalla IELLO. Dietro a questa "novità" troviamo il nome di due giovani autori giapponesi, Shun e Aya Taguchi, che hanno vissuto una storia simile con un'altra loro produzione, *The King of Frontier*, arrivata sul mercato internazionale nel 2017 grazie alla Queen Games con il titolo di *Skylands*.

In Little Town ci si sfida per essere riconosciuti i migliori architetti del circondario. Inviati ad esplorare una nuova vallata ricca di risorse e di terreni edificabili, i giocatori devono dimostrare di saper costruire la città più ricca, bella e prosperosa.

Gli aspiranti architetti, da due a quattro, partono con una dotazione iniziale di tre monete, un certo numero di case, lavoratori e carte obiettivo che dipende dal numero di sfidanti al tavolo. Sulla plancia di gioco spicca una zona verde, individuata da una griglia rettangolare di 54 caselle, su cui si svolgerà l'azione del gioco, per quattro turni differenti. In alcune delle sue caselle possono comparire laghi, boschi e montagne, che danno accesso a diverse tipologie di risorse, nell'ordine pesce, legno e pietra.





Nel proprio turno è possibile eseguire una tra due semplici azioni:

- raccogliere risorse ed attivare le costruzioni adiacenti,
- erigere un nuovo edificio.

In entrambi i casi per svolgere l'azione è necessario impiegare uno dei propri lavoratori; quando ogni giocatore ha collocato tutti i suoi lavoratori il turno termina.

Per attivare l'azione del primo tipo, il lavoratore va collocato sulla griglia verde del tabellone, in una casella vuota. In funzione dello spazio in cui verrà collocato raccoglierà tutte le risorse e attiverà tutti gli edifici a cui accede, considerando le otto caselle ad esso adiacenti, quindi anche diagonalmente. Le risorse che si possono raccogliere rientrano nelle categorie cibo o materiale da costruzione.

Gli edifici attivati possono garantire due categorie di effetti: guadagnare diversi tipi di benefici, che possono essere risorse, monete o punti vittoria, oppure effettuare degli scambi di vario genere, risorse per risorse diverse, risorse per monete oppure risorse per punti vittoria. Nel caso si voglia attivare un edificio che appartiene ad un avversario occorrerà riconoscergli una moneta.

Costruire nuovi edifici, invece, richiede di collocare il lavoratore presso il cantiere, dove non ci sono limiti di compresenza. Si ha così accesso alle tessere costruzione ancora presenti al mercato, a inizio partita sono tredici. Ognuna di queste ha un costo in risorse, un valore in punti vittoria e uno dei benefici già illustrati, e va collocata in uno spazio vuoto sul tabellone. Per segnalare l'appartenenza viene piazzata su di essa una casetta del colore del giocatore che ha svolto l'azione.

In qualsiasi momento del proprio turno è possibile inoltre svolgere altre due azioni aggiuntive: scambiare tre monete per una qualsiasi risorsa o realizzare una carta obiettivo. Queste ultime sono assegnate ad inizio partita e permettono di guadagnare due o tre punti vittoria se viene soddisfatto il requisito richiesto come, per esempio, avere sei monete, raccogliere almeno cinque risorse nello stesso turno o costruire un edificio che costi almeno tre legni.

Quando il turno termina, prima di procedere con quello successivo, è necessario sfamare tutti i lavoratori con una risorsa cibo; per ogni segnalino che resta a digiuno si perdono ben tre punti vittoria. Poi si sgombera la plancia, togliendo tutti i lavoratori e si ricomincia con un nuovo turno.

MDM

Piccolo, rapido e semplice gioco gestionale che offre interessanti decisioni e una buona dose di interazione. Una piacevole "riscoperta" che merita almeno qualche partita di esplorazione.

Alla fine del quarto la partita si conclude, si aggiungono ancora i punti per le monete rimaste, con uno scambio tre a uno, e per alcuni edifici speciali, dopodiché si decreta il vincitore.

Little Town ha piacevolmente sorpreso per la sua semplicità, linearità ed eleganza, nonostante sia basato su poche e banali regole. La sua durata limitata ed il basso livello di complessità lo rendono molto adatto ad un pubblico neofita o particolarmente giovane, senza per questo risultare meno interessante per i giocatori dal palato più fine.

A testimoniare ulteriormente la bontà di questo titolo, due importanti novità che lo riguardano: la sua recente candidatura a l'As d'Or 2020, importante premio ludico francese, e l'annuncio da poco reso pubblico da Mancalamaro, di ritorno dalla Spielwarenmesse di Norimberga, di una sua prossima localizzazione in italiano.





Obscurio

Interpretate al meglio i labili indizi forniti dal Grimorio, ma attenti all'opera del traditore!



di L'Atelier

Libellud, Asmodee Italia, 2019

N. Giocatori: 2-8

Durata: 40 minuti

Un gruppo di coraggiosi maghi si è infiltrato in una labirintica biblioteca ricca di oggetti e libri magici, riuscendo a rubare il prezioso Grimorio. Questo affronto ha attirato le ire del padrone, un terribile Stregone, che sta cercando di impedire che i maghi scappino con il malloppo.

È questa l'ambientazione fantastica scelta dalla casa editrice Libellud per fare da sfondo al suo nuovo gioco, un collaborativo con traditore.

In Obscurio i ruoli rappresentano un elemento importante e sono il punto di partenza di ogni partita, occorre infatti decidere a chi verrà assegnata la funzione del Grimorio, tutti gli altri vestiranno i panni dei maghi. Tra questi si nasconde un doppiogiochista, manipolato da un incantesimo dello Stregone, che cercherà di

mettere i bastoni tra le ruote al gruppo in fuga.

Al Grimorio, alleato dei maghi buoni e dispensatore di indizi per individuare la via d'uscita dalla biblioteca, è consentito comunicare con il resto del gruppo solo tramite delle immagini, le carte illusione. Di forma circolare e dai soggetti più disparati, queste carte rappresentano il modo per individuare le sei porte da attraversare per avvicinarsi alla vittoria.

Ad ogni turno il Grimorio pesca una carta, che rappresenta l'uscita, e altre due carte da collocare sull'apposito supporto, che utilizzerà per dare indicazioni ai maghi. Su queste deve appoggiare due indicatori in modo da evidenziare dei dettagli che siano in comune con la carta dell'uscita, quella da indovinare. Si può optare per la forma, il





colore, dei precisi particolari, un'attinenza, in questa fase il Grimorio può dare libero spazio alla fantasia e, perché no, anche al pensiero laterale.

Dopo aver dato il tempo ai maghi di osservare con attenzione le due carte indizio ed i relativi dettagli evidenziati, si innesca la fase del traditore, in cui tutti i maghi chiudono gli occhi e solo l'impostore li riapre per ordire la sua trappola. Da un apposito schermo in cui sono contenute altre otto carte illusione, può sceglierne fino a due per complicare l'individuazione della carta uscita, cercando dei particolari simili o collegati ai dettagli evidenziati dal Grimorio. A questo punto, messe insieme la carta dell'uscita, quelle scelte dal traditore e altre carte pescate a caso fino a raggiungere la quota di sei, il Grimorio può mostrarle collocandole in corrispondenza dei sei spazi presenti sul tabellone di gioco.

Ogni carta corrisponde ad una porta e i maghi ora devono individuare quale li condurrà nella stanza successiva. Si apre quindi un momento di confronto e osservazione attenta per mettere insieme

tutti gli indizi raccolti e giungere ad una decisione. Il tempo impiegato in questa fase è importante, c'è una clessidra a tenerne traccia, ogni volta che viene consumata aumenta il numero di trappole, cioè difficoltà, che complicheranno il turno successivo.

Il tempo scorre fino a quando tutti i maghi non si sono collocati davanti ad una porta, dopodiché si svela quella giusta. Se è stata indovinata, anche da un solo giocatore, i maghi possono procedere nella stanza successiva, altrimenti devono fare un altro tentativo per uscire dalla stessa porta. Per ogni mago che non ha indovinato la porta corretta si perdono dei gettoni coesione che, se esauriti del tutto prima di essere riusciti ad uscire dalla biblioteca, decretano la sconfitta dei maghi leali e del Grimorio e la vittoria del traditore. Se il numero di gettoni coesione rimasti è esiguo, inoltre, si attiva la fase di accusa in cui si cerca di smascherare il traditore.

Il gioco procede in questo modo, stanza dopo stanza, fino a quando non si verifica la condizione di vittoria per una delle due fazioni.

Per il numero di giocatori coinvolti, il livello di complessità e la durata limitata Obscurio può senza dubbio essere classificato tra i *party game*. In quanto tale si contraddistingue per essere un gioco divertente e leggero, pur lasciando spazio al mistero e alla *suspense*. Sebbene abbia tratto ispirazione a piene mani da altri titoli Libellud, Obscurio riesce ad essere a suo modo originale regalando un'esperienza di gioco fresca e coinvolgente. In particolare la presenza del traditore, delle trappole e la possibilità di scegliere il livello di difficoltà da affrontare garantiscono imprevedibilità e stimolo a mettersi di continuo alla prova, senza contare che con la semplice aggiunta di nuove carte illusione risulta infinitamente espandibile.

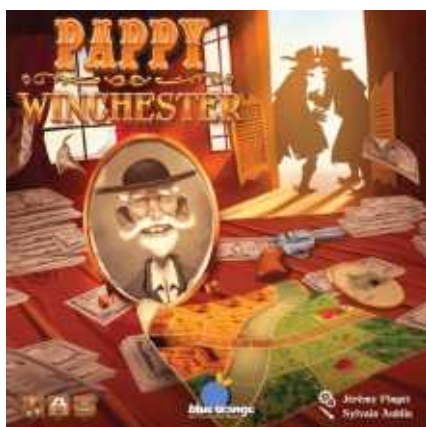
Menzione d'obbligo alla qualità dell'intero prodotto, dai materiali utilizzati alla scelta grafica, dalla cura di ogni minimo dettaglio alla completa resa armonica con l'ambientazione. Le immagini delle carte, anche in questo caso cuore del gioco, sono deliziose e appagano piacevolmente la vista.





Pappy Winchester

Parenti serpenti (a sonagli).



di Jérémy Pinget
Blue Orange, Oliphante, 2019
N. Giocatori: 3-5
Durata: 35-45 minuti

Pappy Winchester, astuto e ricchissimo vecchietto, capostipite di una famiglia conosciuta in tutto il vecchio West, è passato a miglior vita! Gli eredi sono stati convocati per dividersi i suoi averi, ma soltanto uno, il più astuto, potrà diventare il nuovo capofamiglia.

Queste le premesse del titolo di Jérémy Pinget, costruito attorno ad una successione di aste. Buoni i materiali (esclusivamente in cartotecnica), dall'impostazione grafica quasi fumettistica, che includono belle banconote e due modellini tridimensionali (un treno e un battello) da assemblare alla prima partita. La plancia, che rappresenta i possedimenti del defunto, è suddivisa in diciannove lotti, separati in quattro zone da un fiume e una ferrovia. Tutti i lotti sono caratterizzati dal tipo di terreno (deserto, prateria, bosco); alcuni hanno una speciale caratterizzazione (le tre miniere e il ranch). Completano la dotazione i segnalini possesso nei colori dei giocatori, i gettoni bonus e un mazzo di carte obiettivo. Queste sono di due tipi: comuni (ne vengono scoperti cinque ad inizio gioco, a cui vengono assegnati casualmente importi crescenti di denaro) e individuali (assegnati segretamente all'inizio del gioco).





Una partita dura esattamente diciannove round, durante ciascuno dei quali viene messo all'asta (in ordine casuale), uno dei lotti a cui, all'inizio della partita, è stato associato un gettone bonus. Il lotto viene assegnato con un classico sistema di asta dove ogni giocatore, in senso orario, ha l'opportunità di rilanciare sull'offerta corrente oppure uscire dall'asta. Quando tutti i giocatori tranne uno si sono ritirati, il vincitore si aggiudica il lotto, la sua offerta viene equamente divisa fra gli altri giocatori e l'eventuale resto immagazzinato nel saloon. Il giocatore piazza un proprio segnalino nel lotto per indicarne il possesso, poi applica immediatamente il bonus del gettone, che può essere: prendere tutti i soldi presenti nel saloon; spostare uno dei due mezzi e pagare una quota al possessore di ciascuno dei lotti che confinano con la sua posizione; sbirciare una delle carte segrete (pubbliche o individuali) in gioco. Se chi ha vinto il lotto è in grado di soddisfare i requisiti di uno o più obiettivi pubblici, può reclamarli, ottenendo il denaro associato.

Ad alterare lo schema classico del gioco c'è la possibilità (utilizzabile una sola volta da ciascun giocatore in tutta la partita) di iniziare un duello (quando a competere per l'asta sono rimasti due soli giocatori) ovvero interrompere la successione dei rilanci e decidere

casualmente chi si aggiudica il lotto al costo dell'ultima offerta fatta.

Alla fine del diciannovesimo round d'asta viene attribuita una quantità di moneta a chi controlla più lotti, si rivelano gli obiettivi privati e la somma del denaro accumulato più il valore di questi determina il vincitore (eventuali pareggi vengono risolti in favore di chi ha più contante).

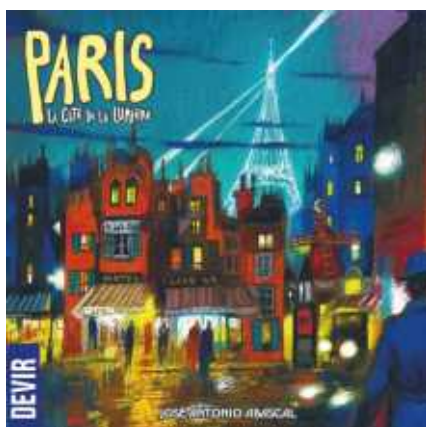
Semplice e classico nella struttura, Pappy Winchester non cerca di stupire con particolari innovazioni o trovate originali: se escludiamo lo stratagemma del duello (che è tematicamente azzeccato e può offrire alcune interessanti opzioni tattiche), tutti gli ingredienti del gioco (dagli obiettivi pubblici e privati che alterano il valore dei singoli lotti per ciascun giocatore alla redistribuzione delle offerte pagate) sono ormai veri e propri standard, sapientemente amalgamati per ottenere un buon gioco introduttivo, ottimo per famiglie e giocatori occasionali, che però offre decisioni interessanti anche ai giocatori assidui (che vi troveranno un buon titolo riempitivo). Ottima la coerenza fra materiali e tema, un po' meno quella con le meccaniche.





Paris: La Cité de la Lumière

Parigi di notte è ancora più affascinante grazie all'illuminazione elettrica.



di Jose Antonio Abascal Acebo
Devir, IELLO, KOSMOS, Mando Games, 2019

N. Giocatori: 2

Durata: 30 minuti

Paris - La Cité de la Lumière è un titolo per due giocatori ideato da José Antonio Abascal. Edito dalla Devir, presentato alla Spiel 2019 e solo pochi giorni dopo anche a Lucca C&G, già tradotto in italiano da Devir Italia.

Questo gioco racchiude in sé una piccola opera d'arte, grazie al lavoro artistico dell'illustratore Oriol Hernández. Curato nei suoi minimi dettagli, anche la copertina e tutte le immagini utilizzate per le cartoline rappresentano scorci d'epoca molto evocativi.

Questo perché la scelta dell'ambientazione è ricaduta proprio nella romantica Parigi della fine del XIX secolo, in occasione dell'Expo del 1889. Quel periodo è famoso per il rivoluzionario passaggio dell'illuminazione

pubblica dall'era del gas all'elettricità, trasformazione che ha reso ancora più affascinanti ed ammirate le strade della capitale francese.

Da qui il titolo di questa novità, che sfrutta la scatola stessa come base di gioco per rappresentare le strade di Parigi. Gli sfidanti rappresentano personalità di spicco della città che cercano di conquistare gloria tramite la costruzione di nuovi edifici elegantemente illuminati.

Le partite, della durata media di circa 30 minuti, sono suddivise in due fasi. Nella prima si conquistano le porzioni di strada che vengono poi utilizzate nella seconda fase per edificare palazzi. Ogni giocatore ha a disposizione 8 tessere strada quadrate,





ognuna suddivisa in 4 caselle che riportano un mix diverso di colorazioni: blu e arancione indicano le caselle ad esclusivo utilizzo di ognuno dei giocatori, viola è invece la casella neutra a disposizione di entrambi. Inoltre ci sono le caselle grigie che contengono i lampioni. Nella prima fase ad ogni turno si può scegliere se piazzare una di queste tessere sulla plancia comune - una griglia 4x4 - in modo da creare delle zone edificabili del proprio colore più ampie possibili, oppure se prendere e mettere da parte una delle tessere edificio disponibili. Queste ultime sono 12 e sono rappresentate da dei polimini di forma diversa con una dimensione che occupa da 3 a 6 spazi.

Una volta completata la disposizione delle tessere strada, si è pronti a passare alla seconda fase, in cui le azioni tra cui scegliere diventano le seguenti: piazzare uno degli edifici acquisiti nella prima fase oppure attivare una delle 8 cartoline azione.

Nel piazzamento degli edifici bisognerà fare attenzione a coprire solo caselle del proprio colore o neutre e a non occupare caselle lampione. Il grosso del punteggio finale si matura con queste azioni per cui è importante riuscire a posizionare i propri edifici nei pressi dei lampioni e il più possibile adiacenti tra loro. Per distinguere i propri palazzi da quelli dell'avversario, dopo il piazzamento si posiziona sull'edificio un camino del proprio colore.

La scelta alternativa di attivare una delle azioni proposte dalle cartoline consente invece di acquisire degli utili bonus. È possibile, per esempio, scambiare un proprio edificio con uno della riserva comune, acquisire il potere di coprire un lampione durante un piazzamento, ottenere una tessera lampione o una tessera neutra per modificare lo scenario di gioco a proprio vantaggio, acquisire la tessera dépendance, fontana o giardini che consentono di guadagnare ulteriori punti, e altro ancora.

Quando nessun giocatore può piazzare ulteriori palazzi e tutte le 8 carte azione sono state utilizzate, la partita termina. Il punteggio si calcola moltiplicando la dimensione di ciascuno dei propri edifici per il numero di lampioni da cui ognuno è illuminato e sommando tutti i valori. Inoltre si deve individuare il gruppo più grande di propri edifici adiacenti, che genera un punto per ogni spazio occupato. Se nella propria riserva sono avanzati edifici che non è stato possibile posizionare, si perdono tre punti per ognuno. Infine alcune carte azione regalano ulteriori punti.

Non è banale riuscire a realizzare un gioco per due che possa essere interessante e profondo ma allo stesso tempo con poche regole e di durata contenuta. Paris - La cité de la Lumière è riuscito perfettamente in questo intento, proponendo sfide avvincenti, che richiedono concentrazione ed attenzione senza però togliere il piacere ed il divertimento nel giocarlo e rigiocarlo. Grazie al particolare riguardo per l'aspetto estetico e la componentistica, rappresenta anche un gran piacere per gli occhi.





Pirates Under Fire

Ti permetto di uccidermi ma non di insultarmi!



di Marco Canetta, Stefania Niccolini

Explor8, 2019

N. Giocatori: 2

Durata: 30 minuti

Nel ruolo di famigerati pirati, i giocatori comandano una flotta di imbarcazioni che si scontra con quella dell'avversario, con il fine di controllare il braccio di mare che li separa attraverso un opportuno piazzamento delle proprie navi.

Buono il materiale, interamente composto da elementi di cartone: una plancia componibile, tessere nave, svariati segnalini; efficaci le semplici illustrazioni in stile fumetto, chiara e intellegibile l'iconografia.

Durante la partita i giocatori cercano di disporre sulla plancia nella maniera più redditizia le proprie tessere nave, cercando nel contempo di ostacolare lo sviluppo dell'avversario. I giocatori iniziano con due mazzi identici (ventisette imbarcazioni, numerate dall'uno al nove) da cui pescano tre tessere e si alternano giocando turni composti da un'azione obbligatoria e una facoltativa (eseguite nell'ordine che preferiscono) e si conclude ripristinando la propria mano.

L'azione obbligatoria consiste nel piazzare sulla plancia una delle tre tessere nave, con le seguenti regole: deve essere piazzata in una casella vuota oppure occupata da una nave danneggiata (che, in tal caso, viene rimossa dalla plancia); la casella deve





essere ortogonalmente adiacente ad una propria nave non danneggiata, oppure appartenere alla riga della plancia posta più vicina al giocatore. A ciascuna casella della plancia e ad ogni imbarcazione è associato un potere: dopo aver piazzato la nave, il giocatore esegue, nell'ordine preferito, entrambe tali abilità. Questi effetti sono il cuore del gioco, e sono estremamente variegati; citiamo, a titolo di esempio, la possibilità di guadagnare punti vittoria, il danneggiare la prima nave integra dell'avversario che si trovi su un percorso in linea retta, la possibilità di riparare una nave danneggiata, di proteggerla da un danno, di incrementare la capienza della propria mano, di incassare dei gettoni denaro. L'azione facoltativa permette di spendere tale denaro per acquistare, da un apposito espositore, una nave mercenaria da piazzare immediatamente con le medesime regole, attivando la sua abilità ma non quella della casella.

La partita termina dopo che entrambi i giocatori hanno svolto diciotto turni. Oltre ai punti accumulati durante la partita, i giocatori ne totalizzano altri per le combinazioni di tris, poker e scale realizzate

con proprie navi piazzate adiacenti ortogonalmente, per ogni nave piazzata nella metà della plancia dell'avversario e per i poteri di alcune navi mercenarie sotto il loro controllo.

Semplice da spiegare, ricco di decisioni tattiche e fortemente interattivo, Pirates Under Fire offre un'interessante variante ai giochi di piazzamento tessere e collezione di set. Se l'obiettivo è quello classico di molti giochi di carte della tradizione (formare scale, tris e poker), l'affidarsi per realizzarlo alla meccanica di piazzamento tessere (che

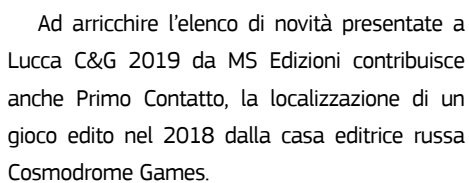
evolve dinamicamente grazie alla scelta - per altro tematica - di poter attaccare le tessere dell'avversario) offre una piacevole ventata di novità. Le fonti di punti vittoria sono molteplici, garantendo una sufficiente varietà negli stili di gioco che possono essere applicati. La durata e livello di aleatorietà sono commisurati alla lunghezza del gioco che, pur essendo sostanzialmente astratto, offre una buona coesione fra tema e meccaniche. Buono sia per giocatori occasionali che per giocatori assidui che cercano un gioco riempitivo semplice ma non banale.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

Gli extraterrestri atterrano nell'Antico Egitto. Dimostrate di essere i più bravi a stabilire un canale di comunicazione con gli alieni!



Ideato da Damir Khusnatdinov, autore alla prima pubblicazione, il gioco è ambientato in un fantastico passato in cui gli egiziani tentano di comunicare con improbabili extraterrestri. Il tutto è un simpatico pretesto che fa da sfondo ad un gioco deduttivo a squadre, che tiene impegnate da 2 a 7 persone per poco meno di un'ora. Le squadre sono composte da terrestri da una parte ed alieni dall'altra e saranno più o meno numerose in funzione del numero totale di giocatori, con l'unico vincolo che la squadra aliena può contare al massimo 3 elementi. Questo titolo non è cooperativo ma competitivo e alla fine vedrà la vittoria di almeno 2 persone, una per lato.

Il setup iniziale richiede di seguire con precisione alcuni passaggi e cambia in funzione della fazione. L'unico elemento in comune è costituito dal campo di gioco, una griglia 5x5 posta al centro del tavolo e composta da carte che ritraggono svariati elementi presenti sulla Terra: strumenti, materiali, animali, orpelli, edifici, alimenti, ecc... Per gli alieni rappresentano gli oggetti che essi desiderano e che richiederanno agli umani, per i terrestri sono il mezzo per poter studiare e decifrare il linguaggio sconosciuto.

Tutti i terrestri hanno davanti a sé degli schermi, per ripararsi dagli sguardi degli avversari, e delle tabelle su cui prendere preziosi appunti o per comunicare con la controparte, usando un pennarello cancellabile. Per gli alieni, invece, tutta la componentistica di gioco è in condivisione, in particolare hanno un grande schermo comune, davanti al quale

di Damir Khusnatdinov
MS Edizioni, Cosmodrome Games,
2018

N. Giocatori: 2-7

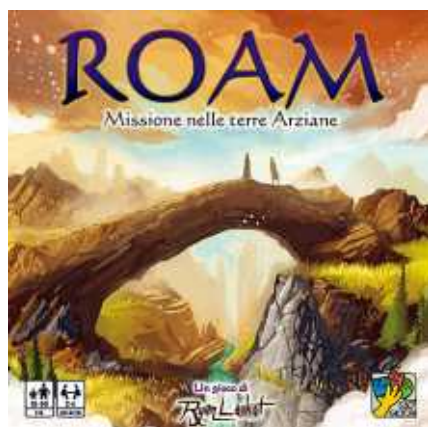
Durata: 15-45 minuti





Roam

Esplorando le terre Arziane per salvare gli amici esploratori.



di Ryan Laukat
Red Raven Games, dV Giochi,
Schwerkraft-Verlag, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

Continua la collaborazione fra la Red Raven Games di Ryan Laukat e dV Giochi, e sui nostri tavoli sbarca la localizzazione di Roam. Ambientato nelle terre di Arzium (che l'autore ci ha già fatto conoscere ed esplorare in *City of Iron*, *Above and Below* - [ILSA#39](#), *Islebound* e *Near and Far*) Roam vede i giocatori guidare un gruppo di avventurieri nella ricerca di famosi personaggi che, a causa di una strana malattia, vagano sonnambuli per le terre selvagge.

Buoni i materiali contenuti nella scatola (di dimensioni compatte): grandi carte telate (che riportano una sezione di mappa su una faccia e un esploratore sull'altra), robuste tessere artefatto e gettoni moneta, grandi segnalini esplorazione (in legno, nei colori dei giocatori).

La preparazione è breve: si compone una mappa con sei carte (ciascun giocatore deve sedersi su un lato differente), si assegnano il denaro e i tre esploratori iniziali (che vengono disposti a faccia scoperta, lungo il proprio lato della mappa), si rivelano quattro artefatti. La partita prosegue quindi a turni, in cui il giocatore attivo esegue le seguenti azioni:

- può girare a faccia in su tutte le carte personaggio e tutti gli artefatti che sono a faccia coperta, pagando una moneta per ogni carta personaggio ancora scoperta;
- seleziona uno dei suoi personaggi scoperti e lo utilizza per piazzare segnalini esplorazione sulla mappa: ogni carta riporta una configurazione geometrica composta da quadrati pieni e vuoti. Senza ruotarlo o ribaltarlo, il giocatore riproduce sulla mappa





tale pattern, mettendo un proprio segnalino esplorazione su ogni casella vuota che appartiene alla configurazione. Opzionalmente, può spendere due denari per ogni quadrato vuoto del pattern che vuole utilizzare per piazzare ulteriori segnalini (sempre su caselle vuote). Se le caselle che ha occupato contenevano l'illustrazione di una o più monete, le prende dalla riserva. Gira quindi a faccia in giù la carta personaggio utilizzata. Opzionalmente, può usare uno o più artefatti, attivandone le abilità;

- alla fine del turno, se una o più carte sono completamente occupate da segnalini esplorazione, queste (e i corrispondenti personaggi, che andranno ad arricchire le squadre dei giocatori) vengono assegnate a chi vi ha la maggioranza (eventuali parità vengono risolte con un'asta in denaro, a giro singolo, fra i pareggianti); per ciascuna carta, chi vi ha messo almeno un segnalino e non la ottiene, riceve una moneta di compensazione. Nuove carte vengono pescate per ricomporre la mappa.

Il giocatore attivo può infine acquistare uno degli artefatti nell'espositore, aggiungendolo alla propria dotazione. Ve ne sono di sei tipi, che garantiscono altrettante abilità. Ad esempio: prendere denaro, avere la possibilità di spostare un segnalino sulla mappa o l'opportunità di girare una propria



carta personaggio, non pagare l'utilizzo di un quadrato vuoto o ruotare di 90 gradi in senso orario il pattern dell'esploratore utilizzato.

Una partita termina alla fine del round (quando tutti hanno giocato lo stesso numero di turni) in cui un giocatore ha dieci personaggi davanti a sé: chi ha più punti vittoria (dati dai personaggi e dagli artefatti)

vince; le monete avanzate discriminano eventuali parità.

Pur conservando identità di tema e di ambientazione, Roam abbandona la struttura fortemente narrativa dei giochi precedenti, rivelandosi un titolo quasi astratto, con una spiccata componente geometrica, fortemente incentrato sulla meccanica di influenza su area. La struttura generale ricorda alcuni classici titoli di maggioranze, in particolare *Mykerinos* (di N. Oury, *Ystari Games*, 2006) e *Louis XIV* (di R. Dorn, *Alea*, 2005 - [ILSA#17](#)) per la ripetuta valutazione di piccole aree, a cui è associata l'assegnazione di bonus che rendono asimmetriche le abilità dei giocatori. La disposizione dei segnalini influenza non libera, ma associata al personaggio utilizzato, è una interessante variante; i molteplici possibili utilizzi della valuta del gioco offrono dilemmi sufficientemente interessanti. La componente tattica è decisamente dominante, sia per le modifiche continue della plancia di gioco che per il criterio di conclusione, che lo struttura quasi come una corsa. La partita tende ad allungarsi e a diventare caotica con il crescere del numero di giocatori: probabilmente tre è il numero ottimale.





Saint Seiya: Deckbuilding

Invincibili guerrieri, valenti condottieri, votati anima e corpo a Lady Isabel. Per diventare santi, per esser cavalieri, han sostenuto prove di rara crudeltà...



Nata nel 1985 dai pennini di Masami Kurumada e diventata famosa grazie alla produzione di un adattamento animato per la televisione di 114 episodi realizzato dalla Toei Animation fra il 1986 e il 1989, la saga di Saint Seiya (nota in Italia con il nome I Cavalieri dello Zodiaco) è un fenomeno crossmediale che, dopo la serie iniziale, ha visto molteplici spin off (manga, lungometraggi, serie animate variamente distribuite), alcuni dei quali tuttora in produzione.

di Nicolas Badoux, Maxime Babad
3 Emme Games, Yoka by Tsume,
2019

N. Giocatori: 2-5

Durata: 40-60 minuti

Saint Seiya: Deckbuilding utilizza la nota ambientazione per proporre una rielaborazione della classica meccanica che ha reso famoso il capostipite **Dominion** (ILSA#32), seguendo alcune linee guida nella struttura del gioco proposte per la prima volta in **Ascension** (ILSA#12). Ciascun giocatore inizia la partita con un mazzo di dieci carte: nove eroi (tutti funzionalmente identici anche se ad ogni giocatore ne è assegnato uno con un nome differente) e una carta armatura (che permette di potenziare gli eroi, rimuovendone dal gioco due per ottenerne uno migliorato).

Il turno del giocatore attivo segue uno schema ben noto: egli gioca le carte della propria mano per ottenere le due valute del gioco (*Forza* e *Cosmo* - utilizzabili per





acquistare, da un espositore mobile, nuove carte: personaggi o armature) e/o per attivare alcune abilità che la carta fornisce (a particolari condizioni, che spaziano dall'essere semplicemente giocata al venire scartata o ferita), sfruttando ove possibile le diverse sinergie disponibili.

Il turno del giocatore si conclude scartando tutte le carte eroe giocate (mentre le armature restano in gioco per i turni successivi, finché non vengono utilizzate), scartando eventuali carte che non sono state giocate e che non si vogliono conservare per il turno successivo e ripristinando a cinque carte la propria mano (rimiscolando gli scarti e formando un nuovo mazzo di pesca quando questo si esaurisce); anche l'espositore viene ripristinato, rimuovendo la carta eventualmente presente nella casella alla sua estrema destra, facendo scorrere tutte le altre e riempiendo gli spazi vuoti.

La durata della partita viene regolata da apposite carte del mazzo che, quando acquisite o scartate, riducono il numero di fiamme sull'orologio dello zodiaco: quando sono stati rimossi tutti i segnalini si conclude il round (in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di turni), e si calcola il proprio punteggio, sommando il valore di tutte le carte presenti nella propria mano, mazzo e scarti.

Costruito seguendo una struttura classica, pur utilizzando molte delle convenzioni del genere Saint Seiya non rinuncia tuttavia a introdurre alcune modifiche che vale la pena citare: l'espositore mobile, che contribuisce alla sensazione di inevitabilità dello scorrere del tempo (ma che riduce la pianificabilità della composizione del proprio mazzo), il sistema di ferite, che permette di "bloccare" temporaneamente carte non desiderate e la doppia valuta, che posiziona la carta acquisita in due posti diversi (il classico pozzo degli scarti oppure la mano del giocatore) a seconda di quale viene utilizzata. L'interazione fra i giocatori si sviluppa nella

competizione per la selezione delle carte dall'espositore e attraverso carte interattive che (in maniera analoga a ciò che accade nel capostipite Dominion) obbligano gli avversari a scartare/ferire carte dalla propria mano o dal gioco.

Nonostante strizzi inevitabilmente l'occhio ai fan del manga e della serie animata, il gioco è chiaramente destinato ad un pubblico di giocatori assidui per complessità di regole, interazioni e per la lunghezza (a differenza di *Harry Potter: Hogwarts Battle*, che è ideato per un pubblico di neofiti appassionati delle avventure del famoso maghetto).

I materiali meritano un discorso a parte: decisamente lussuosi (nella scatola è presente un tappetino per organizzare l'espositore mobile e i mazzi di gioco, la finitura delle carte è metallizzata, l'orologio dello zodiaco ha un'anima metallica e le fiamme sono magnetiche, così che la struttura è utilizzabile in verticale) ma non particolarmente ergonomici, permettono di classificare il prodotto come una produzione deluxe, giustificandone il prezzo non trascurabile. Il regolamento non è organizzato al meglio e lascia alcune zone d'ombra nella sua interpretazione (così come non sono particolarmente chiare alcune abilità della carte). Le partite sono decisamente piuttosto lunghe, almeno se confrontate con gli altri titoli dello stesso segmento.





Sanctum

Scoprite con noi cosa succede quando si cerca di adattare i videogiochi del genere hack-and-slash in un gioco da tavolo strategico competitivo.



di Filip Neduk
Czech Games Edition, Cranio
Creations, Devir, IELLO, Rebel,
2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Sanctum è il nuovo gioco della CGE a firma di Filip Neduk che aveva già collaborato con lo stesso editore, realizzando **Adrenaline** (ILSA#42) e **Goblins Inc.** (ILSA#19). L'ambientazione del gioco si rifà ai videogame del genere *hack-and-slash* e ammicca abbastanza platealmente, pur non avendo una licenza ufficiale, alla celebre serie **Diablo** della *Blizzard Entertainment*. Ogni giocatore controlla uno dei quattro avventurieri che intraprendono il loro cammino in un mondo infestato da entità demoniache per raggiungere la città perduta di Sanctum, dove ci sarà lo scontro finale con il Lord.

Molto buona la qualità dei componenti, da consolidata tradizione della CGE, che nel caso specifico comprende anche quattro miniature

per gli avventurieri e un comodo contenitore richiudibile.

Ogni personaggio ha una plancia personalizzata dove, sulla parte sinistra, è riportata la sagoma con gli spazi per allocare le carte equipaggiamento. Sulla parte destra troviamo una griglia con le tessere abilità, personalizzate per ogni eroe, ricoperte da gemme colorate che devono essere rimosse per rendere l'abilità attiva.

In ogni turno i giocatori possono scegliere tra tre differenti azioni:

- **Movimento**: si avanza lungo il cammino verso la città di Sanctum spostando la propria miniatura sul primo spazio libero della plancia comune. Man mano che si avanza si incontrano nuovi demoni, rappresentati da





carte vanno collocate sulla plancia del giocatore, di tre categorie differenti progressivamente più forti.

- **Combattimento:** si affrontano tutti i demoni sulla propria plancia. Di base c'è una meccanica di gestione dadi, ogni demone ha dei valori stampati sulla propria carta, rappresentano i valori da ottenere per sconfiggerli. Il giocatore tira i dadi a disposizione e applica i modificatori (metà delle carte equipaggiamento consentono di modificare i dadi). I demoni sopravvissuti causano danni (la restante metà delle carte equipaggiamento permette di assorbirli), mentre le carte dei demoni sconfitti si girano e diventano potenziali equipaggiamenti. Inoltre ogni demone eliminato permette di muovere una o più gemme sulla griglia di destra, il che può avere l'effetto di sbloccare alcune abilità o di far arrivare le gemme nella riserva del giocatore.

- **Riposo:** in questa fase le carte in riserva possono essere equipaggiate sulla plancia del giocatore se si hanno a disposizione le gemme dei colori corretti.

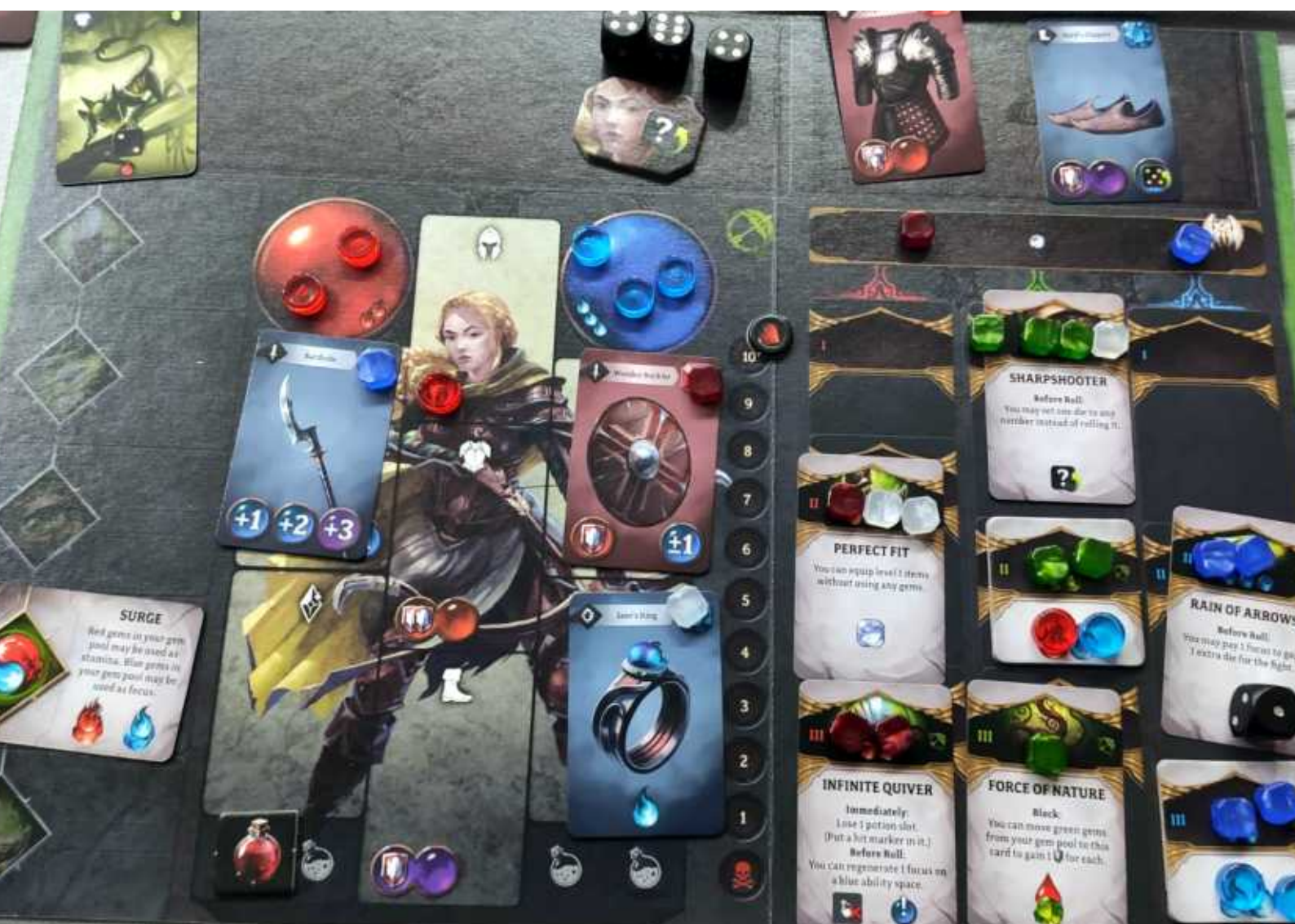
Il gioco consiste quindi in un ciclo progressivo di miglioramento del personaggio: avanzare per raccogliere nuove carte nemici che, una volta sconfitti, diventano equipaggiamenti sempre più potenti e attivano le abilità speciali. Quando si arriva alla città di Sanctrum il gioco cambia: non ci sarà più la possibilità di rafforzarsi e bisogna sconfiggere il Lord finale che alterna delle carte combattimento (analoghe a quelle dei demoni lungo il percorso) a delle carte furia che hanno effetti speciali (quali far perdere equipaggiamenti, infliggere danni aggiuntivi, ecc.). Vince chi riesce a stare in piedi e conserva più vita alla fine del combattimento con il Lord.

Sanctum ha degli aspetti sicuramente interessanti: la modalità di crescita e costruzione del personaggio è sicuramente l'aspetto più intrigante e ben implementato; la scelta dei demoni da affrontare è legata sia alle gemme che agli oggetti che si necessitano. Più slegata dal resto del gioco è la parte finale del combattimento con il

Lord, che lascia un po' la sensazione di appendice posticcia.

Come caratteristica preponderante va sottolineato che è un *solitario multigiocatore*: caratteristica che può piacere o meno, ma spiazza il fatto che non offra una modalità di gioco in solitario che ormai, anche forzatamente, inseriscono un po' tutti. Di fatto il gioco è una corsa da fare in parallelo, l'unico momento di "ricordo" si ha quando il primo giocatore raggiunge le porte della città: i giocatori possono decidere di aggregarsi istantaneamente alla lotta con il Lord o attendere un massimo di due turni, che pagano con carte furia aggiuntive da scontare. Paradossalmente anche il combattimento finale con il Lord è gestito come tanti scontri separati.

Probabilmente i più delusi in assoluto saranno i fan di *Diablo*: l'aver fatto tanto leva sull'ambientazione non ripaga; per il resto il gioco si incanala in un filone classico (*Runebound*, *ILSA#9*; *World of Warcraft*) di giochi di avventura a bassa interazione. Per avventurieri solinghi.





Space Gate Odyssey

Questo è un piccolo passo per un uomo, ma un gigantesco balzo per l'umanità.



di Cédric Lefebvre
3 Emme Games, Ludonaute, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

In un futuro non così lontano, l'uomo ha finalmente trovato un insieme di pianeti abitabili, ma raggiungibili soltanto utilizzando dei portali costruiti nello spazio. Divisa in Confederazioni, la razza umana costruisce alcune stazioni orbitali per prepararsi alla colonizzazione, ciascuna con l'intento segreto di massimizzare la propria influenza sui nuovi esopianeti e, in prospettiva, sul futuro dell'umanità.

Buoni i materiali contenuti nella scatola: segnalini in plastica semitrasparente per i pezzi dei giocatori, robusta cartotecnica per il resto - tessere e un contenitore/espositore per organizzarle durante il gioco, una plancia segnapunti (il pianeta Hawking), una plancia astronave e otto plance pianeta. Chiara ma minuta l'iconografia, quasi assente la grafica (il che è un peccato, viste le splendide illustrazione in stile "fumetto di fantascienza francese" usate in copertina e nel regolamento).

Durante una partita a Space Gate Odyssey i giocatori costruiscono la propria stazione spaziale e, contemporaneamente, colonizzano gli esopianeti inviando coloni dall'astronave attraverso tre diversi portali. Le azioni del gioco sono regolate da un centro di comando, una piccola plancia su cui i giocatori hanno un certo numero di segnalini distribuiti in varie





stanze, ciascuna delle quali rappresenta una delle possibili azioni selezionabili. Il giocatore attivo, nel suo turno di gioco, sceglie uno dei segnalini, lo sposta da una stanza ad una diversa, attivandone l'abilità: a partire da lui, in senso orario, tutti i giocatori hanno quindi l'opportunità di eseguire l'azione connessa a quella stanza, ripetendola un numero di volte pari alla somma dei valori dei propri pezzi in essa presenti (ciascuno dei quali vale uno o due punti).

Le azioni sono molto semplici:

- l'azione *nuovi moduli* permette di aggiungere nuove stanze (inizialmente non attive) alla propria astronave, selezionandole da un espositore. Ci sono tre diversi tipi di stanze, ciascuna in tre diversi colori: le camere stagne, attraverso cui i coloni arrivano sulla stazione, i portali, da cui i coloni lasciano la stazione verso i nuovi pianeti, e i moduli Odyssey, che alla prima attivazione permettono di aumentare la propria efficacia sul centro di comando, ma che poi diventano soltanto dei corridoi che aumentano le distanze fra i vari moduli attivi;
- l'azione *camera stagna* permette di

riempire completamente di coloni presi dalla propria riserva una camera stagna per ciascun punto azione a disposizione;

- le tre azioni di *spostamento* (verde, blu e magenta) permettono, per ciascun punto azione, di spostare un colono verso una stanza del colore indicato. Il primo colono che entra in un modulo non attivo diventa il suo operatore, attivandolo e tornando nella riserva personale; i successivi entrano nel modulo, e lo possono attraversare. Quando tutti i giocatori hanno effettuato gli spostamenti, eventuali moduli portale completamente occupati inviano tutti i presenti sul pianeta associato al portale;

ciascun pianeta ha le sue regole di riempimento e criterio per la valutazione, solitamente basato su meccaniche di maggioranza o connessione. I punti vengono segnati su un'apposita plancia che richiede, a intervalli regolari, di sacrificare una pedina dalla plancia di comando. Quando cinque pianeti sono stati popolati, la partita si conclude, assegnando punti in base al numero e colore di stanze attive presenti nella propria stazione, e penalizzando una costruzione con troppe connessioni fra stanze lasciate aperte.

Semplice nelle regole, pulito nelle meccaniche, curato nei materiali (semplici, ma con scelte ergonomiche efficaci e non banali) Space Gate Odyssey è un titolo di stampo europeo decisamente e piacevolmente differente da quello che propone attualmente il mercato.

Da un lato richiede buone capacità di pianificazione ed ottimizzazione nella costruzione della stazione (compito decisamente spazzante nella prima partita), dall'altro rivela un'interazione serrata nel meccanismo di selezione azioni (quando tutti i giocatori sono dello stesso livello, saper intuire e sfruttare le scelte degli altri è un elemento chiave per raggiungere la vittoria). Forse un po' troppo lungo, rischia di essere ripetitivo nella fase di chiusura, dove i giocatori riproducono il loro ciclo ottimale.

Uno degli *outsider* dello scorso SPIEL che si è rivelato una piacevole sorpresa. Consigliato ai giocatori che gradiscono problemi di ottimizzazione ed efficientamento. Peccato per qualche imprecisione nella traduzione della versione italiana.





di Mauro "MDM" Di Marco

Le Taverne di Valfonda

A Valfonda non basta avere della buona birra o delle avvenenti cameriere per conquistare il titolo di migliore osteria del paese.



di Wolfgang Warsch
Devir, Schmidt Spiele, North Star Games, 2019

N. Giocatori: 2-4
Durata: 60 minuti

In una appartata valle, seppellita fra i monti, esiste una cittadina famosa per le sue taverne: ospitali, allegre, chiassose e tutte fornite di un'ottima birra. Nel ruolo di osteri, i giocatori competono per attrarre il maggior numero di avventori, preferibilmente altolocati perché, si sa, i nobili sono più inclini a spendere e garantiscono più fama dei paesani o dei nuovi ricchi.

Decisamente ricca la dotazione all'interno della scatola: un tabellone, plance personali componibili, tessere, segnalini, carte e dadi. Tutto il materiale rispetta gli standard del gioco all'europea, così come l'impostazione grafica. Buona l'iconografia. Elaborata la preparazione, specie se si decide di affrontare il gioco completo, che comporta l'utilizzo di cinque moduli aggiuntivi.

Una partita dura esattamente otto round, tutti strutturati nel modo seguente:

- si avanza il segnalino conta round, e i giocatori ricevono un bonus, scegliendolo fra quelli indicati sul tabellone centrale;
- tutti i giocatori popolano la propria taverna, pescando dal mazzo carte, che vengono assegnate alle proprie aree (i clienti ai tavoli, i garzoni in cucina, le cameriere in sala, i fornitori nei magazzini e così via), finché non ci sono più tavoli liberi (se il proprio mazzo si esaurisce, si rimescolano gli scarti per





utilizzarli tutti (anche se, in questo modo, le partite tendono ad allungarsi oltre i 60 minuti indicati sulla scatola).

Dopo l'originale *The Mind* (2018, [ILSA#50](#)) e gli interessanti *That's Pretty Clever / Optimus* (2018, [ILSA#55](#)) e *I Ciarlatani di Quedlinburgo* (2018, [ILSA#55](#)), Wolfgang Warsh propone un titolo che fonde le meccaniche di draft di dadi e di deckbuilding in maniera interessante e armonica. Restano tutti gli stratagemmi tipici dei giochi di deckbuilding puro, diretti in questo caso a creare il mazzo che genera la plancia "perfetta"; sarà poi cura del giocatore sfruttare al meglio la plancia subottimale generata dalla casualità della pesca. L'interazione fra i giocatori è estremamente limitata (si concretizza nella competizione per i clienti sull'espositore e alla selezione dei dadi, in cui è possibile privare il giocatore successivo di valori che gli permettano di attivare le carte più potenti). Pur presentando un feeling simile a *I Ciarlatani*, lo strato aggiuntivo presente in *Taverne di Valfonda* rende il gioco più profondo, offrendo maggior varietà di scelte e la possibilità di mitigare gli effetti di una pescata sfortunata.

Titolo che merita sicuramente almeno una partita di prova, probabilmente funziona al meglio con due o tre giocatori.

formarne uno nuovo);

- per ogni cameriera in sala, i giocatori lanciano un dado del proprio colore, che serbano per la fase successiva. Quindi tutti i giocatori tirano quattro dadi bianchi, ne selezionano uno e passano i rimanenti a sinistra, ripetendo il processo finché ciascuno ne ha selezionati quattro;

- tutti i dadi così ottenuti vengono piazzati dai giocatori sugli spazi azione presenti sulle proprie carte e sulla propria plancia, rispettando i vincoli (di valore e numerosità) indicati; in ordine di turno ogni giocatore risolve tutte le azioni attivate, ottenendo soldi (con cui migliorare gli allestimenti della taverna e/o assumere nuovo personale, sotto forma di carte che vengono aggiunte in cima al proprio mazzo), e birra (con cui attirare nuovi clienti (carte, anch'esse poste in cima al proprio mazzo). Spendendo consistenti quantità di birra (o ristrutturando parti della taverna) è possibile aggiungere al proprio mazzo i nobili;

- tutti i giocatori scartano tutte le carte rivelate all'inizio del turno; solo una limitata quantità di birra e soldi non spesi nel round può essere conservata per il successivo.

le carte del proprio mazzo determina il punteggio finale.

Il gioco comprende cinque moduli, che possono essere aggiunti progressivamente, e che forniscono (oltre ad una partenza asimmetrica) maggiore scelte e flessibilità, aumentando il ventaglio strategico e permettendo una maggiore efficienza nelle strategie perseguite: dopo un paio di partite di acclimatazione, è fortemente consigliabile



Alla fine dell'ottavo round, il gioco termina: la somma dei punti vittoria indicati su tutte



Undaunted: Normandy

Fare la guerra non è stato mai così semplice, veloce e immediato.



di Trevor Benjamin, David
Thompson
Osprey Games, Do it games, Nuts!
Publishing, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 45-60 minuti

Undaunted: Normandy è il nuovo gioco della Osprey Games che riproduce un classico *skirmish* con meccaniche di *deckbuilding*. L'ambientazione è quella arcinota della Seconda Guerra Mondiale, con scontri tra tedeschi e americani dopo lo sbarco in Normandia.

Scelto uno dei dodici scenari si costruisce la mappa prevista, accostando tessere quadrate, e si prosegue fino al raggiungimento delle condizioni di vittoria, che, solitamente, prevedono di controllare dei punti strategici o di eliminare determinate truppe avversarie. Ogni scenario mette in gioco determinate unità, rappresentate da gettoni sulla mappa, e da carte da mettere sia nel mazzo di partenza che nella riserva.

Ogni turno di gioco prevede di pescare quattro carte, di giocare una per una puntata segreta per vincere l'iniziativa e le altre tre (nell'ordine stabilito dall'iniziativa) per le azioni, scegliendo un'azione tra quelle riportate dalla carta.

Le carte relative alle truppe possono dividersi in due famiglie:

- gli ufficiali, che non sono rappresentati sulla mappa, ma che sono gli unici che permettono di introdurre nuove carte dalla riserva, sia rinforzando le truppe già presenti, che introducendo le nuove possibili previste nello scenario;
- i soldati, differenziati per tipologia, a cui corrisponde il rispettivo gettone sulla mappa.

La dinamica di Undaunted: Normandy prevede che le tessere territorio vadano





mazzo, che costringere l'avversario a pescarne.

Gli autori, come già fatto nel valido *War Chest* (Alderac Entertainment Group, 2018; [ILSA#54](#)), partendo da un gioco di base astratto riescono a ben riprodurre delle dinamiche di combattimento, riuscendo a rendere efficaci concetti che sono propri di wargame simulativi, quali la differenziazione delle truppe, la distanza, la copertura, il fuoco di soppressione, la citata *Fog of War*. La varietà degli scenari è adeguata, anche perché ciascuno può essere affrontato con modalità assai differenti, altro segno di come è stato ben ideato il gioco. Ottimo anche l'editing del prodotto, con materiali funzionali e di buona qualità, e un prezzo accessibile. Una nuova uscita, già in programma prevede lo scenario del Nord Africa con italiani contro britannici e l'introduzione dei carri armati: sarà da capire se i nuovi strati riusciranno ad arricchire un sistema che fa della semplicità il suo punto di forza senza intaccarne i principi.

Per le mie prime impressioni ampiamente promosso: un gioco che riesce a stupire i *grogna* [NdE: appassionati di simulazioni storiche complesse e realistiche] più incalliti e incuriosire giocatori che per la prima volta si avvicinano al genere; un piccolo gioiello per chi vuole giocare alla guerra con poco.

prima esplorate, con le apposite unità di Scout, per poter muovere le altre armate. I fucilieri sono le uniche unità che permettono di prendere controllo dei territori, cruciale per molti obiettivi. Interessante anche come vengono risolti gli scontri: ogni truppa prevede una quantità di dadi a 10 facce da lanciare e, per andare a segno, almeno uno deve eguagliare la difesa del bersaglio, conteggiando il valore del gettone, del territorio e la distanza. Se almeno un colpo va a segno l'avversario perde una carta della rispettiva truppa (prima dalla mano, poi dalla pesca e poi dagli scarti), se si esauriscono le carte si elimina il gettone dalla mappa. Il gioco, quindi, prevede di gestire con le carte anche i punti ferita delle unità: uno dei suoi aspetti più intriganti. Altre interessanti differenziazioni per gli scontri sono dati dalle differenti truppe:

- le mitragliatrici, oltre all'attacco standard, prevedono il fuoco di soppressione, che non elimina carte, ma disabilita momentaneamente l'unità nemica;
- i cecchini, oltre ad avere il massimo di dadi in attacco, possono imboscarsi in territori inesplorati;
- il mortaio deve spendere prima un'azione per mirare ad una tessera, ma poi attacca tutte le truppe presenti senza conteggiare il malus della distanza.

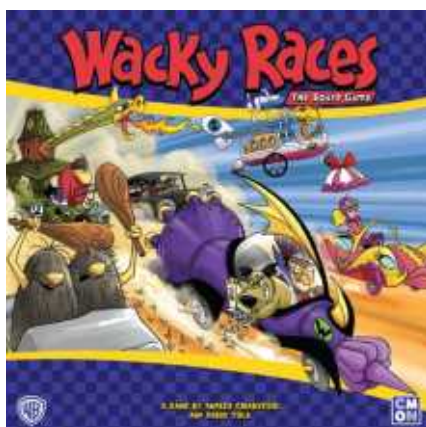
Un ultimo importante riferimento è doveroso per come il gioco gestisce la *Fog of War* [NdE: la difficoltà di ottenere informazioni attendibili in situazioni di guerra], efficacemente rappresentata da carte che ingolfano il mazzo, utili solo per poter essere giocate nella fase di iniziativa, ovviamente con il minimo valore: se ne aggiungono nuove ogni qual volta si esplora un nuovo territorio, e con gli Scout è possibile sia ripulire il proprio





Wacky Races: The Board Game

"La prossima volta? Ma quale prossima volta? Io voglio vincere subito, capitooooo?"



di Andrea Chiarvesio, Fabio Tola
CMON Limited, Asmodee Italia,
Edge Entertainment, 2019
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20 minuti

Nata dalle celeberrime matite della Hanna-Barbera Productions nel 1968, la serie Wacky Races (La corsa più pazza del mondo), ispirata al film La grande corsa di Blake Edwards (1965), è uno dei cartoni animati che si è fissato nell'immaginario collettivo: un campionato di corse automobilistiche con vetture decisamente originali, guidate da personaggi altrettanto particolari, poco inclini a rispettare le regole della gara.

La serie originale è composta da 34 brevi episodi che sono stati regolarmente programmati molteplici volte, dando vita a due spin off (Dastardly e Muttley e le macchine volanti e Le avventure di Penelope Pitstop) e -a ben 49 anni di distanza- ad un reboot di 78 episodi. Data la sua potenza mediatica, la serie ha già avuto contatti con il mondo del gioco da tavolo: nel 1969, in una versione che utilizza la classica meccanica del roll & move (con varie cattiverie, compresa un'interazione in stile *Pachisi* / *Non T'Arrabbiare*); nel 1991, con una versione di carte che rielabora la meccanica classica dell'*Uno*, e nel 2001, come ennesima rielaborazione di *Snake & Ladders*.

Quest'ultima versione porta il marchio CMON Ltd., come è facile dedurre dalla sola ispezione dei materiali: dieci splendide e fedeli miniature (predipinte nella più





dispendiosa versione deluxe), veramente eccellenti, accompagnate da materiale cartotecnico di qualità decisamente inferiore (carte piccole, tessere di cartoncino leggerissimo), come era già capitato per Victorian Masterminds (ILSA#55).

Durante una partita, sette dei dieci veicoli saranno presenti sulla pista, ottenuta giustapponendo le tessere territorio: sei di questi saranno controllati dai giocatori (o dal gioco), mentre il settimo sarà proprio la celebre 00 di Dick Dastardly, che segue regole particolari. Il meccanismo principale del gioco è la gestione della mano, composta da tre carte terreno. Durante il proprio turno il giocatore attivo deve giocare una carta (qualsiasi) per avanzare di una casella; potrà giocare altre, per avanzare di altrettanti passi, solo se tali carte corrispondono al tipo di terreno (ce ne sono quattro) su cui si trova prima di muoversi. Ogni casella può contenere al più due autovetture, ed eventuali caselle occupate vengono saltate durante il movimento. Il turno del giocatore si conclude ripristinando la mano a tre carte e con il movimento della 00. Questa si sposta nella successiva casella del tipo corrispondente all'ultima carta giocata: se questo comporta il superamento dell'autovettura in testa, Dastardly depone su tale casella una carta trappola e, a causa del tempo che perde per allestirla, torna in coda alla corsa. Le trappole si attivano quando un giocatore raggiunge la casella: ne terminano



il turno e di solito hanno un effetto penalizzante nei suoi confronti.

Quando tutti i giocatori hanno completato un turno si muovono gli eventuali piloti neutrali (e la 00), poi si riparte, finché un veicolo non taglia il traguardo, vincendo la partita.

A rendere più animata la corsa ci sono due caselle territorio speciali e le abilità di ogni mezzo: ogni giocatore dispone di quattro carte, utilizzabili una volta per partita, che permettono di violare alcune regole.

Una modalità campionato prevede quattro gruppi di quattro corse, ciascuna con le sue regole, e un sistema di punteggi per i piazzamenti, che permettono di godere di un'esperienza più strutturata.

Wacky Races: The Board Game, è un gioco estremamente semplice, decisamente caotico e imprevedibile. Impossibile non apprezzare lo sforzo fatto da autori ed editore per creare un ponte fra gli appassionati della serie (spesso digiuni di esperienze ludiche) e il gioco da tavolo costruito secondo criteri moderni. Le meccaniche sono coerenti con l'ambientazione scanzonata, e riescono a ricreare l'atmosfera del cartoon: anche nel gioco non è importante chi vince, ma godere degli episodi che si susseguono durante la partita. Se cercate un titolo che premi l'abilità del giocatore e le sue scelte tattiche e strategiche, dovete decisamente rivolgervi altrove: qui quello che conta è divertirsi delle sventure altrui e saper gestire al meglio le carte abilità speciale che, giocate al momento opportuno, possono fare la differenza (anche se, in alcuni casi, non è particolarmente chiara la loro interazione con le regole del gioco). Un titolo dedicato specialmente ai giocatori occasionali, ai nostalgici della serie e collezionisti di memorabilia, che permette di trascorrere venti minuti in allegria e spensieratezza.





A War of Whispers

Spesso per vincere non serve la forza, ma saper sussurare la parolina opportuna nell'orecchio giusto...



di Jeremy Stoltzfus
Starling Games, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

In A War of Whispers assumerete il ruolo di un'associazione segreta atta ad ottenere potere sussurrando alle orecchie di personalità chiave di cinque diversi regni (Lupo, Leone, Elefante, Aquila e Cavallo) che si contendono il continente rappresentato sul tabellone di gioco, di forma circolare.

All'inizio della partita ogni giocatore mescola e assegna casualmente il proprio set di segnalini che rappresentano i cinque regni ad altrettante posizioni sulla propria (altrimenti inutile) plancetta, determinando quanti punti varranno per lui a fine gioco le città di ogni regno. Il resto del gioco consiste quindi nel far in modo che si espandano i regni che ci forniranno più punti, a danno di quelli che ce ne forniranno

meno o, addirittura, ce ne toglieranno per ogni città. Tuttavia, durante la partita, avremo per tre volte l'occasione di scambiare fra loro due di questi segnalini per adattare la programmazione delle nostre mire a ciò che sta inevitabilmente succedendo al mondo di gioco; dovremo però rivelarli e bloccarli nelle nuove posizioni per il resto della partita. Da notare che l'avere meno segnalini rivelati è anche il primo modo di rompere i pareggi a fine partita.

Per influenzare i regni avremo a disposizione due agenti, da piazzare in ognuno dei quattro turni di gioco a fianco di una o più delle quattro personalità dominanti di ciascuno dei cinque regni. Quando ognuno avrà posizionato i propri





agenti, i regni cominceranno ad agire, reclutando, invadendo o regalando carte agli ordini dei propri capi, che a loro volta agiranno, nei limiti dei loro poteri (cioè scegliendo fra due possibilità che rappresentano ciò a cui sono adibiti), come verrà loro sussurrato dagli agenti che li influenzano. Se nessun agente li sta direttamente influenzando cadranno invece sotto il controllo del loro più prossimo superiore, che a sua volta può invece essere influenzato da un agente o da un superiore. Riassumendo, se si riesce a piazzare un uomo nel giusto posto si può arrivare a controllare fino a quattro personalità, specialmente all'inizio del gioco. Tutti gli agenti piazzati, tranne uno che verrà ripreso ogni inizio turno, rimangono al posto loro assegnato per tutto il resto della partita.

Ciascun regno ha le sue caratteristiche: alcuni sono vasti, colonizzati e quasi indifesi; altri quasi disabitati ma con truppe già ammassate ai confini ad inizio gioco. Anche le carte regalate, che potranno essere utilizzate con l'azione controllata da un proprio agente anche per favorire un regno diverso da quello che l'ha fornita, forniscono effetti differenti: alcune aiutano a diffondersi più velocemente, altre ad ottenere più truppe, altre ad ottenere l'effetto di un agente diverso da quello che dovrebbe agire e così via. Non è affatto facile capire all'inizio come si svilupperà il mondo durante una partita. Una scelta che parrebbe azzeccata è quella di accaparrarsi inizialmente carte da utilizzare quando la situazione si sarà fatta più chiara e le azioni più determinanti per l'esito della partita, ma quattro turni di gioco sono veramente pochi e se non si comincia da subito ad avviare gli imperi che ci stanno a cuore potremmo non riuscire a trarne tutto quello che avremmo potuto.

La partita scorre via veloce e piacevole fin quando, all'ultimo turno, ti accorgi che gli agenti sul tabellone sono in numero identico alle personalità da influenzare e che l'ultimo a giocare non ha alcuna scelta e, come altri prima di lui, si troverà ad influenzare qualcuno che non ha alcun potere sul gioco! Questa cosa già negativa viene peggiorata dal fatto che chi gioca come ultimo durante il primo turno si trova invece con la possibilità di influenzare un gran numero di persone tramite un solo agente per via del meccanismo della catena di comando, specialmente se sceglie un impero poco ambito. La soluzione potrebbe semplicemente stare nelle regole per esperti che permettono di posizionare gli agenti anche sulle province, che andranno a contare come una città (cioè fornendo punti) a fine gioco, ovviando alla carenza di posizioni utili nelle catene di comando... ma forse relegando l'ultimo turno alla saga del "piazzamento per ottenere punti sicuri". Purtroppo non ho avuto modo di provarla. Il gioco pare quindi un'occasione mancata di fare qualcosa di veramente buono, ma giocarlo è stato un'esperienza comunque piacevole che ripeterei.



Yínzi: The Shining Ming Dynasty

L'inizio di un'economia globale.



di Luís Costa e José Carlos Santos
"Rôla"

Spielworxx, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 100-180 minuti

Yínzi: The Shining Ming Dynasty rientra in questo numero speciale di ILSA con una lieve forzatura. Il gioco, edito dalla casa editrice Spielworxx, risale infatti allo scorso aprile. Il motivo risiede nella scelta editoriale di Spielworxx di produrre solo mille copie dei propri giochi, trasformandoli nel giro di pochi mesi in vere e proprie reliquie che si ha l'occasione di provare solo in occasione di grandi eventi come la fiera di Essen.

Gli autori di Yínzi sono i portoghesi Costa e Rôla e il gioco è di tipo economico, ambientato nella Cina della dinastia Ming, un periodo storico in cui la professione del commercio, per quanto ancora rischiosa, fu così importante da diventare una delle poche possibilità di ascesa sociale.

Yínzi poggia su facili concetti. I giocatori, mercanti cinesi del XVI secolo, coltivano, vendono merci ai mercati, sviluppano materie prime, costruiscono e potenziano fabbriche e, infine, vendono le loro merci alle navi, ferme nel porto in attesa di salpare verso altri paesi dell'Indocina e persino verso l'Europa. Per riuscire nell'intento devono anche migliorare le abilità nel trasporto fluviale lungo i duecento chilometri dello Yangtze, il lungo fiume che fu davvero la chiave dello sviluppo commerciale di quel periodo.





A dispetto di questa logicità, Ynzhi è complesso come lo sono molti giochi della Spielworxx e per poterne godere appieno è necessario familiarizzare con alcuni aspetti non innovativi, ma utilizzati in modo così singolare da renderli ostici perché controintuitivi. Il primo passo è certamente quello di assimilare il concetto di proprietà relativa a beni, materie prime e merci. Un cubetto del colore di un giocatore collocato su un campo del tabellone equivale a un bene prodotto da quel campo ed è di proprietà esclusiva del giocatore. Quando però il cubetto viene spostato al mercato perché venduto, il bene diventa una generica materia prima del colore del cubetto, che non appartiene più al giocatore di quel colore ma a tutti i giocatori, che possono liberamente disporne. Ogni fabbrica infatti, per produrre una merce, necessita di materie prime di uno specifico colore e ogni giocatore può installare fabbriche del proprio colore ma anche del colore di giocatori avversari. Se è quindi possibile creare un circolo virtuoso in cui un giocatore, divenuto proprietario di una fabbrica che utilizza proprio cubi del suo colore, avvii un motore di produzione di merci in totale autonomia, è anche possibile un ciclo produttivo con fabbriche di altri colori che opereranno solo grazie alla presenza di cubi

ideali al mercato, disponibili in seguito ad una azione di vendita di un altro giocatore. Ancora, le fabbriche una volta installate, possono essere utilizzate anche dagli avversari a fronte di un compenso stabilito dalle regole, soluzione che aggiunge profondità ma anche un ulteriore livello di complessità nella comprensione di ciò che è proprietà esclusiva ovvero di dominio pubblico.

Ynzhi si gioca in quattro turni di sei azioni ciascuno. Le azioni dipendono da un mazzo di dodici carte, uguale per ogni giocatore. Ogni carta ha un duplice scopo: definire la forza di una delle azioni dette "Fortuna" e mettere a disposizione un certo numero di lavoratori. Si giocano esattamente tre carte in un turno, pescate casualmente, che corrispondono ad altrettante azioni "fortuna" scelte tra le cinque disponibili sulla plancia del giocatore, ma anche a tre gruppi di lavoratori, utilizzabili per tre azioni tra quelle disponibili sul tabellone, per un totale di sei azioni a turno. In quattro turni si utilizzano quindi, una volta sola, tutte le dodici carte ma in una sequenza differente per ciascun giocatore. Saper trarre il meglio da questa sequenza è lo scopo principale, considerando che solo all'inizio del terzo turno un giocatore avrà idee chiare sulle carte ancora da giocare.

Nel complesso, il gioco è ben congegnato e sa sicuramente offrire un'esperienza soddisfacente agli amanti dei giochi economici e di produzione di risorse, ma ha dei limiti. Iconografia ostica, ergonomia poco curata, grafica non all'altezza e regolamento tutt'altro che fluido sono i punti deboli che i giocatori dovranno gestire per godersi una partita a Ynzhi.





di Paola "Paoletta" Mogliotti

1987 Channel Tunnel

In competizione per realizzare al meglio il tunnel sotto la Manica.



*di Israel Cendrero, Sheila Santos
Looping Games, 2019*

N. Giocatori: 2

Durata: 45 minuti

La Looping Games, casa editrice spagnola nata nel 2013, si è distinta per lo sviluppo della serie 19xx, un gruppo di giochi basati su eventi storici avvenuti nel ventesimo secolo, che condividono alcune caratteristiche: scatola piccola, regole non complesse e ambientazione ben integrata con le meccaniche. 1987 Channel Tunnel è il quinto della serie e ripercorre gli anni in cui si è svolto il colossale lavoro di costruzione del tunnel sotto la Manica. Il gioco è pensato per due sfidanti, ognuno dei quali rappresenta una delle nazioni coinvolte: Francia e Regno Unito. Lo scopo del gioco è contribuire in modo preponderante alla riuscita dell'impresa, scavando più metri di tunnel dell'avversario, raggiungendo importanti traguardi tecnologici ed evitando deviazioni di rotta nel tracciato dello scavo. L'area di gioco simula bene l'impresa: i due avversari si trovano uno di fronte all'altro, separati da sei carte tunnel su cui tenere traccia degli avanzamenti degli scavi; ognuno procede in senso opposto per raggiungere il centro del percorso, traguardo che innesca anche il termine della partita. Alle due estremità del tunnel di carte vengono piazzate le due plance personali, su cui si segnano i progressi tecnologici raggiunti.

La dinamica del turno è incentrata sulla scelta tra quattro azioni principali: pianificazione, che permette di scoprire la sequenza di gettoni colorati che andranno

scartati per effettuare gli scavi; tunnel, che consente di procedere con gli scavi, avvicinandosi al centro della galleria; finanziamento, che permette di accantonare denaro da investire; tecnologia, che rende possibile progredire sui relativi tracciati.

Queste azioni sono rese disponibili tramite cinque carte, due delle quali presentano azioni permanenti e sempre disponibili mentre le altre possono cambiare di turno in turno.

Elementi importanti del gioco sono i gettoni di legno presenti in cinque differenti colori, che possono essere utilizzati sia per procedere con gli scavi, scartando gettoni dello stesso colore delle tessere tunnel, sia per aggiudicarsi le azioni disponibili, spendendo pile di gettoni di uguale colore e, se serve, scalzando l'avversario con pile monocolori di altezza maggiore. La profondità del gioco è legata anche alle carte multiuso che, oltre a rappresentare le possibili azioni, offrono in aggiunta dei bonus, delle azioni speciali o dei punti extra a fine partita.

Questo titolo si è rivelato perfettamente in linea con la serie a cui appartiene. Pur avendo regole snelle e semplici riesce a garantire, in un arco di tempo contenuto, un'esperienza di gioco completa ed interessante, aspetti non così scontati considerando anche la particolarità di essere destinato solo a due giocatori.





Draftosaurus

Riuscirete a realizzare il vostro Jurassic Park perfetto, nonostante le avversità e i capricci del caso?



di Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière
Ankama, Ghenos Games, Board Game Box, Brain Picnic, Zacatrus, 2019

N. Giocatori: 2-5
Durata: 15 minuti

Scienza e tecnologia hanno fatto passi da gigante, e quello che sembrava un buon tema per un romanzo di fantascienza è diventato realtà: gli scienziati sono in grado di riprodurre dinosauri e l'allestimento di zoo giurassici è un ottimo business.

Nel ruolo di gestori di altrettanti parchi, i giocatori devono dividersi esemplari di sei specie differenti di dinosauri, nel tentativo di realizzare l'esposizione perfetta. Una partita dura due round, ciascuno composto da sei turni. All'inizio del round i giocatori pescano sei dinosauri da un sacchetto, tenendoli nascosti agli avversari. Il giocatore attivo lancia il dado, che indica la regola di piazzamento del turno; ogni giocatore sceglie uno dei dinosauri della sua mano e lo piazza in uno dei recinti della propria plancia, rispettando sia il lancio del dado che le regole del recinto. Quindi tutti passano dinosauri (ed eventualmente il dado) al giocatore alla

sinistra. Il round si esaurisce dopo sei piazzamenti, la partita dopo due round. Ogni recinto fornisce punti con criteri diversi: ad esempio per ogni coppia di dinosauri uguali, in base al numero di dinosauri tutti diversi che ospita, se è il tipo di dinosauro più presente nel parco rispetto agli avversari, se è l'unico dinosauro nel parco di quella specie. I recinti che ospitano tirannosauri (in media più ostici da piazzare) forniscono un punto aggiuntivo.

Semplice nelle regole, rapido nell'esecuzione, curato nei materiali (i dinosauri sono adorabili!), Draftosaurus incarna il filler perfetto. Prevalentemente tattico, premia il saper assegnare i dinosauri ai recinti in modo da massimizzare le opportunità future e tenere sotto controllo la situazione degli avversari, magari per negare loro opportunità troppo ricche.

Il retro della plancia fornisce un set di recinti alternativi, fornendo una sorta di espansione che ne aumenta la longevità. Il dover passare segretamente i segnalini dinosauro non è praticissimo: effettuare il draft con delle carte sarebbe stato preferibile.

Probabilmente dà il meglio in tre/quattro giocatori.





IDEALE

Scatenate la vostra fantasia e trasmettete l'idea utilizzando blocchi di legno!



di Dennis Lippens, Dries De Geyter
Monkeyshine Games, MS Edizioni,
2018

N. Giocatori: 2-12

Durata: 15-60 minuti

Nella categoria dei party game, i titoli basati sul trasferimento dell'informazione attraverso le immagini ricoprono un ruolo fondamentale, sia per accessibilità e diffusione che per consenso che riescono a raccogliere: *Dixit*, *Mysterium* (ILSA#36), *Imagine* (ILSA#40) sono stati tutti candidati a svariati premi (e il primo ha addirittura vinto lo *Spiel des Jahres* nel 2010).

IDEALE si colloca in questa categoria, ricalcando la struttura di *Imagine*, ma sostituendo le carte trasparenti con strutture tridimensionali: all'interno della scatola si trovano quaranta elementi di legno che verranno utilizzati per dare forma ai soggetti presenti sulle carte idea.

Nel proprio turno il giocatore attivo interpreta il costruttore: pesca una carta

idea, sceglie uno dei due soggetti, seleziona un gruppo di blocchi e li utilizza per far indovinare il soggetto (volendo anche animando i blocchi), senza emettere suoni o mimare. Chi indovina si aggiudica la carta, che vale un punto vittoria e fa guadagnare una delle lettere che compongono la parola I-D-E-A-L-E. Il gioco prosegue in senso orario, e termina quando un giocatore compone la suddetta parola: egli otterrà tre punti bonus, che si sommeranno al numero di carte che ha indovinato. Vince chi totalizza più punti.

Semplice, immediato, non particolarmente originale, Ideale si rivela una simpatica attività più che un gioco vero e proprio; la decisione di premiare solo chi indovina l'idea, senza incentivare il costruttore, porta inesorabilmente ad una strategia vincente piuttosto banale: prendere per sfinimento gli avversari e cercare di non fargli indovinare l'idea finché non passano (situazione ammessa dal regolamento). Val la pena notare che nell'edizione originale inglese erano presenti delle condizioni per premiare anche il costruttore, ma sono state rimosse nella versione italiana. Può servire come attività educativa o di socializzazione, ma quasi non risponde alla definizione convenzionale di gioco.





di Matteo "iugal" Franceschet

Monster Baby Rescue!

Riuscirete ad accudire al meglio il vostro cucciolo di mostro?



di Vladimír Suchý
Delicious Games, MINDOK, Rio
Grande Games, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 20-40 minuti



Da un portale magico sono scappati dei mostri. Ma sono solo dei cuccioli, sporchi e impauriti. Mentre le autorità cercano di capire come riaprire il portale per farli tornare a casa, i giocatori dovranno prendersi cura di uno di loro.

Monster Baby Rescue! è un gioco di collezione di set, con meccanica di *time track* e dalla struttura di punteggio che si rientra nella definizione di *insalata di punti*.

Il tabellone principale è diviso in sei aree, con spazi per i segnalini dei mostri. Il giocatore di turno è sempre chi si trova più indietro tra tutti. La plancia tessere ha sei spazi con valori crescenti di punti tempo, da due a quattro. Al proprio turno si deve scegliere una tessera tra le sei disponibili, pagarla in punti tempo spostando in avanti il proprio segnalino e applicarne gli effetti. Se si è raggiunto un obiettivo (tra i dieci disposti al setup) il giocatore se lo aggiudica, dopodiché si fanno slittare in basso le tessere sopra quella scelta e se ne scopre una nuova che va in cima.

Quasi la metà delle settantotto tessere servono per migliorare una delle tre parti del proprio mostro (testa, corpo, gambe). Le altre hanno diverse conseguenze, tutte comunque indirizzate all'obiettivo finale, che è quello di

avere al termine della partita più punti vittoria degli avversari.

Monster Baby Rescue! ha una struttura del turno semplicissima. I giocatori, al loro turno, devono scegliere se spendere il massimo per una tessera scoperta più recentemente oppure se accontentarsi di una più "vecchia". La conseguenza della prima scelta è quella di rischiare di giocare meno turni degli avversari, prendendo meno tessere. Che non significa però fare meno punti: sta alle valutazioni dei giocatori.

Tutto si riduce un po' a questo. Forse non molto per garantire buona varietà e longevità. Anche da un punto di vista dell'originalità il titolo non spicca, risultando comunque più soddisfacente e dinamico all'aumentare dei giocatori.

Con Monster Baby Rescue! l'autore devia dal suo abituale target di riferimento per proporre un gioco per famiglie. Sembrerebbe però più a suo agio nel progettare giochi maggiormente impegnativi, soprattutto guardando alle precedenti pubblicazioni (*Pulsar 2849*, [ILSA#48](#); *Underwater Cities*, [ILSA#53](#)) tutte di alto livello.

Componentistica, nella sua semplicità, molto curata.



Eppur si muove...

Come evolve la classifica di BoardGameGeek nel tempo.

Un po' di tempo fa BoardGameGeek aveva messo a disposizione una serie di API XML, ovvero comandi che permettevano di interrogare il loro database in modo automatico, ottenendo una nutrita serie di informazioni sui giochi (ma anche su utenti, collezioni e geeklist). In seguito, per evitare abusi e carichi troppo elevati sui server, sono state introdotte delle limitazioni al loro utilizzo, come ad esempio una restrizione sul numero di chiamate che si potevano effettuare in un secondo (pena la temporanea sospensione dal servizio del proprio indirizzo Internet).

Uno di questi comandi permetteva di ottenere i dati storici, ovvero di conoscere il ranking di un gioco giorno per giorno (e non solo il ranking, ma anche altri valori, come ad esempio il numero di giocatori che possedevano quel gioco); era una mole notevole di dati (che permetteva di creare grafici altrettanto notevoli), ma sempre per le ragioni di carico sui server questa funzionalità è stata bloccata a partire dal 2015, e ad oggi non è mai stata ripristinata (ritengo che i dati vengano ancora archiviati), e nessuno sa se lo sarà in futuro.

Nel settembre scorso mi sono detto: in fondo non è complesso archiviare quei dati (se ci si limita al ranking delle prime

posizioni), basta farlo in modo regolare, e quindi dopo un anno di esecuzione in modo automatico di una procedura, questo è il risultato: la classifica del 30/09/2020, con la variazione di posizione (tra parentesi) che quel gioco aveva il 30/09/2019 (con una "N" per le nuove entrate). E se Gloomhaven è bello stabile in prima posizione, non si può dire che sia una classifica statica, buona lettura:

- 1 (=) Gloomhaven
- 2 (=) Pandemic Legacy: Season 1
- 3 (+8) Brass: Birmingham
- 4 (-1) Terraforming Mars
- 5 (+2) Twilight Imperium (Fourth Edition)
- 6 (-2) Through the Ages: A New Story of Civilization
- 7 (-1) Star Wars: Rebellion
- 8 (=) Gaia Project
- 9 (-4) Twilight Struggle
- 10 (=) Great Western Trail
- 11 (-2) Scythe
- 12 (=) War of the Ring (Second Edition)
- 13 (+1) Spirit Island
- 14 (+1) The Castles of Burgundy
- 15 (-2) Terra Mystica
- 16 (+1) 7 Wonders Duel
- 17 (+1) Concordia
- 18 (+2) Brass: Lancashire
- 19 (+2) Arkham Horror: The Card Game
- 20 (+15) Wingspan
- 21 (-2) Viticulture Essential Edition

- 22 (+4) A Feast for Odin
- 23 (+2) Orléans
- 24 (-1) Mage Knight Board Game
- 25 (-3) Puerto Rico
- 26 (-10) The 7th Continent
- 27 (-3) Caverna: The Cave Farmers
- 28 (=) Food Chain Magnate
- 29 (-2) Agricola
- 30 (+66) Nemesis
- 31 (+11) Root
- 32 (-3) Mansions of Madness: Second Edition
- 33 (-3) Blood Rage
- 34 (-3) Pandemic Legacy: Season 2
- 35 (-3) Kingdom Death: Monster
- 36 (-2) Power Grid
- 37 (+95) Everdell
- 38 (=) Tzolk'in: The Mayan Calendar
- 39 (-6) Mechs vs. Minions
- 40 (-3) Star Wars: Imperial Assault
- 41 (+4) Clans of Caledonia
- 42 (-6) Through the Ages: A Story of Civilization
- 43 (-2) Le Havre
- 44 (-5) Eclipse
- 45 (-5) Azul
- 46 (+1) Anachrony
- 47 (-4) The Voyages of Marco Polo
- 48 (N) Gloomhaven: Jaws of the Lion
- 49 (-5) Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island
- 50 (N) Maracaibo



51 (-5) Android: Netrunner
 52 (+76) Underwater Cities
 53 (-5) 7 Wonders
 54 (-5) Race for the Galaxy
 55 (+33) Too Many Bones
 56 (+3) The Gallerist
 57 (N) Marvel Champions: The Card Game
 58 (-5) Fields of Arle
 59 (-8) Dominant Species
 60 (+18) Teotihuacan: City of Gods
 61 (-6) Five Tribes
 62 (-12) Keyflower
 63 (-2) Clank!: A Deck-Building Adventure
 64 (-10) Lords of Waterdeep
 65 (-13) Caylus
 66 (+5) Lisboa
 67 (+6) Crokinole
 68 (N) The Crew: The Quest for Planet Nine
 69 (+12) Agricola (Revised Edition)
 70 (-12) El Grande
 71 (+6) Aeon's End
 72 (-16) Twilight Imperium (Third Edition)
 73 (-13) Eldritch Horror
 74 (-17) Rising Sun
 75 (+72) The Quacks of Quedlinburg
 76 (-9) Troyes
 77 (-15) Dominion: Intrigue
 78 (+8) Architects of the West Kingdom
 79 (-13) Battlegame Galactica: The Board Game
 80 (-16) Mombasa
 81 (N) On Mars
 82 (-17) Patchwork
 83 (-13) Russian Railroads
 84 (-21) Codenames
 85 (-2) Raiders of the North Sea
 86 (N) Paladins of the West Kingdom
 87 (-15) Tigris & Euphrates
 88 (-20) Roll for the Galaxy
 89 (-20) Sherlock Holmes Consulting Detective: The Thames Murders & Other Cases
 90 (-16) Trajan
 91 (-16) Dominion
 92 (-16) Pandemic
 93 (-9) Pandemic: Iberia
 94 (+77) The Lord of the Rings: Journeys in Middle-earth
 95 (N) Clank! Legacy: Acquisitions Incorporated
 96 (-2) Grand Austria Hotel
 97 (N) Tainted Grail: The Fall of Avalon
 98 (+8) Lorenzo il Magnifico

99 (-17) Kemet
 100 (N) Barrage

Andando a rovistare nelle prime mille posizioni del ranking, queste sono le variazioni più grandi, verso l'alto:

+541 Tapestry (781 -> 240)
 +498 Concordia Venus (825 -> 327)
 +419 Pipeline (896 -> 477)
 +373 Camel Up (Second Edition) (856 -> 483)
 +371 Star Wars: Outer Rim (662 -> 291)
 +367 Awkward Guests (770 -> 403)
 +350 Dawn of the Zeds (Third edition) (987 -> 637)
 +344 Star Wars: X-Wing (Second Edition) (982 -> 638)
 +329 Pax Pamir (Second Edition) (534 -> 205)
 +308 War Chest (638 -> 330)
 +297 Res Arcana (438 -> 141)
 +277 Villagers (911 -> 634)
 +267 Too Many Bones: Undertow (636 -> 369)
 +252 Vindication (515 -> 263)
 +244 Star Realms: Frontiers (660 -> 416)
 +217 Twice As Clever (619 -> 402)
 +198 Treasure Island (898 -> 700)
 +196 Just One (369 -> 173)
 +196 Aeon's End: Legacy (481 -> 285)
 +191 Palm Island (918 -> 727)

E verso il basso:

-151 Conflict of Heroes: Storms of Steel! - Kursk 1943 (752 -> 903)
 -137 Ninjato (749 -> 886)
 -132 Eat Poop You Cat (838 -> 970)
 -127 Heroes of Normandie (844 -> 971)
 -126 Trains: Rising Sun (790 -> 916)
 -121 Thunderbolt Apache Leader (841 -> 962)
 -119 Planet Steam (803 -> 922)

-119 Rallyman (840 -> 959)
 -118 No Retreat! The Russian Front (743 -> 861)
 -115 KeyForge: Call of the Archons (266 -> 381)
 -115 Princes of the Renaissance (707 -> 822)
 -115 Keythedral (810 -> 925)
 -115 Catacombs (830 -> 945)
 -112 Manoeuvre (753 -> 865)
 -111 Level 7 [Omega Protocol] (747 -> 858)
 -111 Smash Up: It's Your Fault! (855 -> 966)
 -111 Viceroy (858 -> 969)
 -110 Pathfinder Adventure Card Game: Skull & Shackles - Base Set (783 -> 893)
 -108 Battles of Westeros (697 -> 805)
 -108 Java (846 -> 954)

Nota: come mai le variazioni positive sono nell'ordine delle centinaia e centinaia di posizioni, mentre quelle negative sono a malapena sopra centocinquanta? È perché gli avanzamenti in classifica sono dati soprattutto dall'inserimento di nuovi voti (che aumentano la media bayesiana), mentre le retrocessioni derivano dal fatto che gli avanzamenti scalzano i giochi preesistenti dalle loro posizioni e li fanno indietreggiare; naturalmente è una mia convinzione, e per avere la conferma di questo (e del fatto che non siano molti gli utenti che modificano il proprio voto una volta assegnato) dovrei mettere le mani sul database storico di BGG, oppure procedere a salvare tutti i voti di tutti gli utenti di BGG giorno per giorno, e no... il mio computer mi ha detto che ha di meglio da fare, e si sa, quando un computer si mette in testa una cosa...



**BOARD
GAME
GEEK**



Il gioco da tavolo ai tempi del COVID

Difficile dire cosa comporterà l'emergenza sanitaria del SARS-CoV-2 sulle nostre esistenze nel breve, medio e lungo periodo; difficile anche se ci si concentra su un micromondo come quello dei giochi da tavolo.

Tutto sembra rivoluzionato nel giro di pochi mesi, a partire dalle stesse fondamenta, ovvero la possibilità di giocare (che è la prima causa di ritardo dell'uscita della nostra rivista).

Gli appassionati si sono in molti casi riciclati nel gioco online, sulle note piattaforme di **Tabletop Simulator** o **Tabletopia**, che, purtroppo, offrono solo un edulcorato palliativo, almeno per quella che è la mia esperienza. In altri casi si limitano a giocare in coppia o in solitario, con l'accidentale fortuna che i giochi specializzati per due o per il solitario sono da un po' di tempo una consuetudine.

Se si esce dall'ottica del giocatore isolato e si guarda a 360 gradi il settore i problemi, purtroppo, non possono che aumentare: la quasi totalità delle uscite ha subito ritardi a volte consistenti, in altri casi l'emergenza sanitaria ha contribuito alla cancellazione di progetti. L'apertura del gioco da tavolo verso un pubblico più vasto non può che risentirne, anche perché si tende a sfavorire, anche nelle nuove uscite, giochi per molti giocatori o party game.

L'assenza delle fiere (quelle fisiche tradizionalmente intese) comporta una mancata possibilità, da parte dell'editoria, di pubblicizzare i propri giochi e di coltivare i rapporti con altri editori, autori, giocatori, giornalisti del settore.

Vivo in prima persona la crisi delle associazioni di giocatori, colpite da continui aggiornamenti delle normative e conseguenti nuove restrizioni: anche in questo caso ai lunghi *stand-by* si accompagnano inevitabili chiusure...

Insomma, il quadro non è per niente promettente, la speranza è quella di mantenere viva la voglia di giocare, prerequisito fondamentale per restare aggrappati nella tempesta, continuare a giocare, anche se dallo schermo di un PC, ed essere pronti a ripartire quando ci saranno le condizioni. E siamo sicuri che sarà così.



in fila per uno

I migliori giochi con variante solitaria

...secondo BoardGameGeek

(dati aggiornati al 1/11/2020)

1	Gloomhaven di Isaac Childres Cephalofair Games, Albi, Asmodee, Feuerland Spiele, Galápagos Jogos, Games Warehouse, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures. <i>Recensito su ILSA#51.</i>	BGG rank: 1° (media 8,81 - 38782 voti)
2	Terraforming Mars di Jacob Fryxelius FryxGames, Arclight, Ghenos Games, Lautapelit.fi, Maldito Games, Schwerkraft-Verlag, Stronghold Games, 2016 Giocatori: 1-5 Categorie: Economic, Environmental Industry/Manufacturing, Science Fiction, Space Exploration, Territory Building. <i>Recensito su ILSA#42.</i>	BGG rank: 4° (media 8,43 - 59841 voti)
3	Gaia Project di Jens Drögemüller, Helge Ostertag Feuerland Spiele, Capstone Games, Cranio Creations, White Goblin Games, Z-Man Games, Inc., 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic, Science Fiction, Space Exploration, Territory Building.	BGG rank: 7° (media 8,49 - 14975 voti)
4	Scythe di Jamey Stegmaier Stonemaier Games, Albi, Ghenos Games, , Matagot, PHALANX, Playfun Games, sternenschimmermeer, 2016 Giocatori: 1-5 Categorie: Economic, Fighting, Science Fiction, Territory Building. <i>Recensito su ILSA#42.</i>	BGG rank: 12° (media 8,25 - 54344 voti)
5	Spirit Island di R. Eric Reuss Greater Than Games, Ghenos Games, Hobby World, Lacerta, One Moment Games, Pegasus Spiele, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Age of Reason, Environmental, Fantasy, Fighting, Mythology, Territory Building. <i>Recensito su ILSA#55.</i>	BGG rank: 13° (media 8,32 - 22350 voti)
6	Arkham Horror: The Card Game di Nate French, Matthew Newman Fantasy Flight Games, Arclight, Asmodee Italia, Edge Entertainment, Heidelberger Spieleverlag, 2016 Giocatori: 1-2 Categorie: Adventure, Card Game, Collectible Components, Fantasy, Horror, Novel-based. <i>Recensito su ILSA#45.</i>	BGG rank: 19° (media 8,19 - 26320 voti)
7	Wingspan di Elizabeth Hargrave Stonemaier Games, Feuerland Spiele, Ghenos Games, Lautapelit.fi, Matagot, 2019 Giocatori: 1-5 Categorie: Animals, Card Game, Educational. <i>Recensito su ILSA#55.</i>	BGG rank: 20° (media 8,10 - 36191 voti)
8	A Feast for Odin di Uwe Rosenberg Feuerland Spiele, Cranio Creations, Devir, Filosofia Éditions, Z-Man Games, Inc., 2016 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic, Industry/Manufacturing, Medieval, Puzzle. <i>Recensito su ILSA#43.</i>	BGG rank: 21° (media 7,75 - 10279 voti)
9	Viticulture Essential Edition di Morten Monrad Pedersen, Jamey Stegmaier, Alan Stone Stonemaier Games, Feuerland Spiele, Ghenos Games, Lavka Games, Matagot, PHALANX, 2015 Giocatori: 1-6 Categorie: Economic, Farming.	BGG rank: 22° (media 8,09 - 27053 voti)
10	Mage Knight Board Game di Vlaada Chvátil WizKids, Asmodee, Giochi Uniti, Lacerta, Pegasus Spiele, 2011 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting. <i>Recensito su ILSA#32.</i>	BGG rank: 24° (media 8,10 - 27040 voti)



**informazione ludica
a scatola aperta**

In questo numero abbiamo parlato di:

1987 Channel Tunnel	Letter Jam
A War of Whispers	Little Town
Babylonia	Monster Baby Rescue!
Brass: Birmingham	Obscurio
Brass: Lancashire	Pappy Winchester
Chartered: The Golden Age	Paris: La Cité de la Lumière
Chocolate Factory	Pirates Under Fire
Draftosaurus	Primo Contatto
Electropolis	Roam
Era of Tribes	Saint Seiya: Deckbuilding
Fast Sloths	Sanctum
Flotilla	Space Gate Odissey
Ideale	Undaunted: Normandy
Keyforge	Wacky Races: The Board Game
Le Taverne di Valfonda	Yinzi: The Shining Ming Dynasty