

numero 59 | 2021



*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: Alma Mater, Caylus 1303, Champions of Hara, Margraves of Valeria, On Mars, Santiago e molto altro...

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

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

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

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

Redazione

Alfio Deputato
 Ciaci - Francesco Sarcinelli
 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 Ian O'Toole

Hanno collaborato: iugal - Matteo Franceschet.

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



Un nuovo avversario...

... al tavolo.

Questo infausto 2020 che ci siamo appena lasciati alle spalle ha fatto sedere al tavolo da gioco un nuovo, temibile avversario che ha portato con sé tutta una serie di norme inattese; queste hanno rivoluzionato le regole del vivere sociale a cui eravamo da tempo abituati. La necessità di rispettare un distanziamento interpersonale (che rende quasi impossibile anche la sola manipolazione dei componenti di un gioco) ha ostacolato molte delle attività connesse al nostro hobby: dall'associazionismo all'organizzazione di fiere e manifestazioni (sostituite da una serie di eventi online, in grado di sostituire solo parzialmente gli eventi dal vivo), fino alla mera attività ludica fra amici, anche in ambienti privati. La stessa produzione di titoli, dopo anni di bulimica rincorsa, ha visto (seguendo un *leitmotiv* che accomuna tutte le forme di intrattenimento) un deciso rallentamento nelle nuove uscite. Inevitabile anche l'effetto sull'attività di **Informazione Ludica a Scatola Aperta**, che fa del confronto fra i giocatori (prima, durante e dopo ogni partita) uno dei suoi punti di forza: il 2020 è stato l'anno con il minor numero di uscite. Anche il consueto appuntamento con i numeri speciali dedicati alle ricche fiere autunnali è stato inevitabilmente cancellato.

Quello che ci attende in questo 2021 appena iniziato è ancora fortemente incognito: dopo un periodo di illusoria e troppa ottimistica calma estiva, abbiamo imparato che la strada da percorrere è ancora lunga. Certo, la voglia di tornare a giocare può essere soddisfatta solo parzialmente ricorrendo ai surrogati elettronici, siano essi siti dedicati come [BoardGameArena](#), [BrettspielWelt](#) e [Yucata](#) (dove molte delle regole sono automaticamente verificate per rendere più accessibile l'esperienza di gioco) o piattaforme software come [TableTop Simulator](#), [Tabletopia](#) e [Vassal](#) (che invece simulano il tavolo da gioco, lasciando ai partecipanti l'incombenza di muovere i pezzi e verificare il rispetto delle regole). Abbiamo quindi deciso, come redazione, di ricominciare a giocare e a scrivere di gioco: certo, rispettando tutte le nuove regole imposte dalle realtà in cui ci troviamo (e avere membri della redazione in vari stati dell'Unione Europea ci è stato di aiuto). Il risultato lo avete adesso *"fra le mani"*: un numero decisamente più compatto, in cui torniamo a parlare dei giochi che ci hanno colpito e hanno suscitato interesse e discussione al tavolo; lasciando un po' di spazio anche per novità e notizie salienti.

A questo punto non mi resta che augurarvi buona lettura, accompagnandola con l'auspicio che questo anno appena iniziato sia decisamente più ricco di esperienze ludiche dal vivo per tutti noi!

SOMMARIO

Sotto la lente

Alma Mater	4
Caylus 1303	7
Champions of Hara	10
Margraves of Valeria	13
On Mars	16
Santiago	20

Prime impressioni

Bus	24
Clinic: Deluxe Edition	26
Living Planet	28
Maiden's Quest	30
Merchants of Amsterdam	32
Michael	34
Queenz	36
UNDO - Studi Proibiti	38

Non solo scatole

Spiel Digital e Spiel Digital Italia edizione 2020	39
---	----

L'altro editoriale

2020: il ritorno dei grandi autori	40
------------------------------------	----

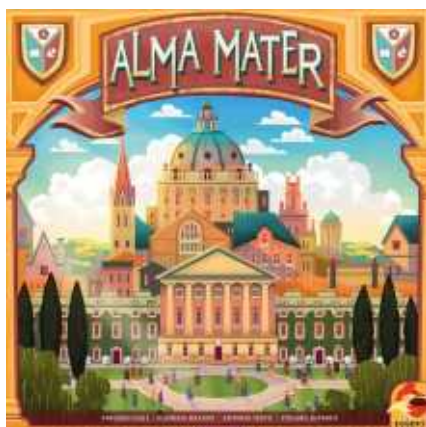
In fila per uno

I migliori giochi del 2020	41
----------------------------	----



Alma Mater

Quale Rettore riuscirà a rendere globalmente nota la propria Università?



di Flaminia Brasini, Virginio Gigli,
Stefano Luperto, Antonio Tinto
Eggertspiele, Rawstone,
Sternenschimmermeer, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-150 minuti

Europa, XV secolo: i giocatori vestono i panni di rettori universitari che cercheranno di qualificare la propria *alma mater* quale migliore accademia del periodo, sfruttando professori rinomati e studenti gagliardi.

La meccanica su cui si incerniera il gioco è quella del piazzamento lavoratori, ma l'elemento caratteristico del titolo risiede nell'impianto economico: oltre al consueto denaro circolante, vi sono altre "valute" caratteristiche (libri del colore associato ai giocatori, più i "dizionari"). I costi per l'acquisto di studenti e professori sono espressi in termini di libri in quantità e colori (o valori) diversi. I giocatori sono quindi incentivati a produrre i propri libri e metterli in vendita per racimolare il denaro necessario per acquistare i libri altrui in un circuito che, come vedremo, si fonda su un equilibrio al tavolo interessante ma precario.

Struttura del turno

Durante il *setup* i giocatori selezionano (oltre alle risorse iniziali) anche un rettore che conferisce un potere specifico piuttosto incisivo che dovrebbe aiutare ad indirizzare la propria linea strategica.

Il turno di un giocatore consiste



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





semplicemente nel piazzare un proprio *meeple* (sorta di “decano” universitario tuttotfare) ed eseguire subito l'azione scelta, oppure attivare il potere di un professore acquistato in precedenza.

Esaurite le azioni a disposizione da parte di tutti i giocatori, il turno è concluso: si procede a un veloce disbrigo burocratico e si riparte.

Alla fine del sesto turno, il gioco termina: si passa al computo dei punti secondo una procedura abbastanza articolata, da cui si ottiene il vincitore.

Azioni

Menzioniamo le più importanti, tralasciando i dettagli:

- **Acquisto studenti.** Vi sono sedici tipi di studenti, ripartiti in quattro facoltà: questi garantiscono svariati poteri, rendite e bonus istantanei o punti a fine gioco.

Il costo degli studenti varia da facoltà a facoltà e, come anticipato, è espresso in termini di quantità e prestigio dei libri.

- **Acquisto professore.** Costoro si presentano suddivisi in due tipi per ciascuna facoltà.

Il primo professore di ogni tipo acquistato impegna soldi e libri di diverso

colore in numero prescritto, ma lasciando libertà di scelta sugli effettivi colori. Una volta effettuato il pagamento, però, rimane traccia dei tipi di libri usati e da questo momento in poi chiunque voglia acquistare quel tipo di professore sarà tenuto a pagare un ugual numero e colore di libri utilizzati dal primo giocatore (ma avrà l'esborso in soldi abbuonato).

- **Acquisto / vendita libri.** Le altre due azioni “cardine” del gioco consistono nella produzione e messa in vendita dei propri libri, o nell'acquisto di libri da un altro giocatore. Nel primo caso si producono (al costo di un soldo) propri libri e si decide in maniera irreversibile quanti tenerne per proprio uso e quanti metterne in vendita. L'altra azione consiste nell'acquisto di tomi da un altro giocatore che in un turno precedente ha deciso di vendere, pagandoli da due a quattro soldi ciascuno, a seconda della loro posizione sulla scaffalatura del giocatore.

- **Salire sulla Ricerca.** Pagando svariati costi o disponendo dei necessari prerequisiti, si sale sulla scala della Ricerca: si guadagneranno così consistenti ricompense, si corroborerà il punteggio di fine partita e verranno promosse le proprie pubblicazioni. Ciò aiuterà nell'acquisto degli studenti dove, oltre a quantità

prefissate, sarà obbligatorio pagare solo con libri di “qualità”, appunto, dettata dalla classifica su questa scala.

I busti

Durante il setup vengono resi pubblici tre obiettivi (“busti”): chiunque li raggiunga durante il corso del gioco guadagna il potere di un rettore addizionale (di solito si tratta di poteri molto forti) oltre a copiosi bonus (lavoratore extra, passi sulla ricerca, libri) che potrebbero innescare reazioni a catena interessanti.

In conclusione...

La sgargiante grafica dai colori pastello e i bei disegni fumettistici seguono il filone artistico inaugurato in Coimbra, riproponendone addirittura qualche personaggio. I materiali sono piacevoli, i cartoni spessi ed i libri ovviamente spiccano per funzionalità e appagante sensazione tattile.

Venendo alle meccaniche: la prima impressione è di smarrimento di fronte alla vastità di icone e poteri, tuttavia è una sensazione che scivola via piuttosto velocemente, grazie all'iconografia chiara.

L'interazione diretta per la vendita e il



successivo acquisto di libri rappresenta un elemento centrale della dinamica del gioco. Non vendere i propri libri (come si impara presto a proprio scapito) porta di norma ad un lento suicidio; d'altro canto il tempo non ottimale di messa in vendita potrebbe avere conseguenze indesiderate, poiché si offre al giocatore successivo un vantaggio di presa.

Sull'acquisto "a valuta variabile" dei professori, croce e delizia del gioco, si potrebbe dire molto: in generale i professori più forti sono molto costosi e tipicamente si acquistano fra l'ultimo ed il penultimo turno.

Alma Mater si ritaglia con autorevolezza e solidità un posto tra i titoli di rilievo di quest'anno.

Accade pertanto che una pianificazione distratta potrebbe lasciare un giocatore con i libri sbagliati al momento sbagliato (perché nel frattempo qualcuno ha acquistato il professore, dettando un corso valutario non previsto) con conseguenze pesanti. Se questo è vero, altrettanto innegabile è che proprio questo meccanismo rende "certo" il pagamento di professori già acquistati da altri. Si pone dunque il dilemma se acquistare un professore "sicuro" (ovvero con libri di colore noti) o correre il rischio di

assumere un professore "nuovo" (magari per il potere che offre, reputato più conveniente) pensando di riuscire a prenderlo prima degli altri. Ovviamente, il "valore atteso" della scelta deve tenere conto degli effetti a valanga che l'acquisto del professore potrebbe ingenerare (era il quarto che fa sbloccare un busto che quindi dà due balzi sulla ricerca che fa raggiungere un traguardo che dà un altro professore gratis...). Ecco dove l'improvvida messa in vendita (o il rifiuto di farlo) di libri da parte di un terzo giocatore potrebbe creare disastri.

A mio giudizio questa tensione caratterizza positivamente il titolo ma ne mette al contempo in luce un potenziale pericolo: va giocato con giocatori di pari esperienza e sagacia, altrimenti il rischio che qualcuno effettui una mossa affetta da *king-making* è alto.

La gestione delle scaffalature sul proprio *tableau* e i requisiti necessari per procedere sulla scala della ricerca avrebbero potuto presentarsi più asciutti: il gioco offre già

Prometeo

Uno dei tanti giochi con poca innovazione e discreta integrazione di meccaniche già viste. Ambientazione molto poco sentita, e in generale un gioco che sembra più complicato che profondo. Decisamente meno interessante di **Terramara**.

fab!o

Eurogame di complessità medio alta, con una buona interazione tra i giocatori e decisioni che richiedono concentrazione e calcolo per costruire un motore economico efficiente. Geniale che gli studenti vadano dai giocatori con i libri più in voga, aspetto che alimenta il rischio di fuga del giocatore che si piazza meglio sulla scala della reputazione. Come si suol dire in questi casi, un pregio che è anche un difetto.

livelli di complessità tali che tenere in conto anche dei molteplici costi/requisiti necessari per avanzare sulla scala affaticano con qualche barocchismo di troppo.

Le parti del gioco risultano ben integrate: il rettore con cui si parte e gli studenti creano il substrato robusto a sostegno della propria linea strategica e contribuiscono al montante dei punti in maniera ragguardevole, i professori con l'apporto in punti e poteri creano potenti leve e la crescita sulla scala della ricerca oltre a fornire bonus e imporre il valore delle proprie pubblicazioni, aumenta il valore dei professori a fine gioco.

In definitiva il titolo si pone forse un gradino sotto **Terramara** (ILSA#57) dello stesso gruppo di bravi autori per minore eleganza e non altrettanto eclatante portata innovativa e tuttavia si ritaglia con autorevolezza e solidità un posto tra i titoli di rilievo di quest'anno.

FRAKTAL75
PROMETEO
FAB!O

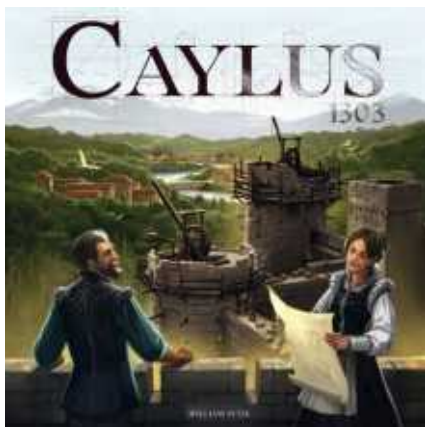



sotto la lente

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Caylus 1303

Ritornare, dopo quindici anni, a costruire per Filippo il Bello. Cosa sarà cambiato?



di William Attia
Space Cowboys, HUCH!, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-90 minuti

Nel 15 dC (dopo Caylus) mi accingo a scrivere -con professionale imparzialità- della riedizione di una delle colonne portanti del genere.

Caylus 1303 è un gioco competitivo di puro *piazzamento lavoratori*: durante ogni turno di gioco, dopo aver percepito la propria rendita in capitale umano, si passa alla fase di pianificazione durante la quale, a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, si colloca un proprio lavoratore su un edificio in plancia non occupato. Ai pochi posti disponibili inizialmente, se ne aggiungeranno altri man mano che il gioco prosegue, rendendo le scelte dei giocatori sempre più varie.

Il primo che deciderà di passare, giocherà per primo il turno successivo: in tal caso, gli altri possono continuare a giocare, pagando tuttavia ogni azione con un meeple in più. Quando tutti hanno passato, si procede alla fase di attivazione.

In ordine bustrofedico, seguendo la strada che porta al castello in costruzione, si attivano di volta in volta tutti gli edifici su cui c'è un lavoratore e che si trovano prima del sindaco, il quale rappresenta un delimitatore mobile delle azioni che verranno attivate, non prima però di aver provato a corromperlo per portarlo più avanti o più indietro, con lo scopo di aggiungere



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





o eliminare alcuni edifici da attivare, a seconda della convenienza. Se le relazioni interpersonali nel gruppo di gioco non si sono sfaldate prima, dopo nove turni il gioco termina. Chi ha più *token* punti-vittoria vince.

Quali azioni si attivano?

Ci sono azioni-base che ci riforniscono di beni (legna, cibo, pietra, tessuto e oro) o lavoratori in misura variabile, dipendente dall'edificio prescelto. Poi ci sono azioni meta-testuali che consentono, ad esempio, di costruire altri edifici, guadagnando subito punti vittoria, avere un favore dal re o muovere il sindaco.

L'azione caratteristica del gioco è però la costruzione del castello: questa è sempre l'ultima ad essere effettuata, indipendentemente dalla posizione del sindaco e, diversamente da tutte le altre, per questa possono prenotarsi più giocatori. Chi si è piazzato, contribuisce alla costruzione dell'imponente maniero consegnando gruppetti di tre beni diversi. Ogni set siffatto vale cinque punti vittoria. Chi nel turno ha costruito di più si guadagna un favore reale: questo consiste nell'esercizio di un'azione da scegliersi fra i tre edifici rimasti fuori dal setup iniziale e prendere un personaggio fra quelli disponibili, oppure rubare un personaggio ad un altro giocatore.

...Personaggi?

Proprio così: si inizia con un personaggio che conferisce un potere asimmetrico, consentendo un'azione in maniera potenziata o in deroga a

qualche regola (esemplare quello che consente di piazzarti una sola volta per turno in un edificio già occupato da altri, o quello che al costo di un *meeples* ti consente di effettuare un piazzamento aggiuntivo prima di tutti gli altri).

Uno sguardo agli edifici

Gli edifici costruibili durante il gioco sono di quattro tipi: quelli "base" (legno) che consentono limitati approvvigionamenti di beni oppure la costruzione degli edifici di pietra. Questi offrono azioni più eterogenee, come conversioni di beni in punti vittoria o modi alternativi per guadagnare oro. Gli edifici "nobili" sono essenzialmente miniere di punti e/o rendite; hanno la particolarità di dover essere costruiti con almeno un oro e solo sopra una propria residenza (rimpiazzandola). Queste ultime rappresentano il quarto tipo di edificio in gioco: devono essere costruite sopra le tessere inizialmente predisposte durante il setup, di fatto eliminando dal gioco la corrispondente azione.

In conclusione...

Rispetto al *Caylus* (ILSA#46) originale, Caylus 1303 è stato, se possibile, reso ancora più lineare. L'eliminazione delle monete è un punto a favore: finalmente il mantra ossessivo "hai anche pagato l'azione?" è storia passata.

I favori in Caylus erano un aspetto centrale del gioco: ancorché un po' avulsi dalla meccanica fluida, nella vecchia edizione essi rappresentavano l'elemento pivotale a supporto della linea strategica adottata: chi andava per la

Prometeo

Riponevo grandi speranze nella rivisitazione di quello che per me è uno dei più grandi giochi da tavolo. Ma, al di là di una grafica più accattivante, e forse della semplificazione delle monete, ho trovato solo delusioni... Da gioco elegante, stretto e cattivo, siamo passati ad un "piacimento" dei giorni nostri, dove le semplificazioni (ma non la semplicità) la fanno da padrone. Uno dei tanti, dimenticabili, worker placement sul mercato.

Peppe74

Mettere mano ad un gioco come Caylus richiede sicuramente coraggio. È un gioco che per i giocatori di una generazione precedente ha fatto storia, portando alla ribalta (pur non essendo il primo ad averla utilizzata) la meccanica del piazzamento lavoratori, che diventerà, appunto dopo Caylus, una delle più utilizzate nei giochi gestionali. Alcune soluzioni proposte vanno bene nel tentativo di svecchiare il gioco: ridurre la valuta ai soli lavoratori, eliminando le monete; introdurre le carte per una maggiore variabilità e svincolarsi da schemi strategici. Altri, come la semplificata gestione dell'ordine del turno e dei costi incrementali a fine turno, hanno l'effetto di snaturare l'essenza del gioco padre. Forse ci voleva un po' di coraggio in più e togliere Caylus dal titolo.

fablo

Interessante l'idea di mettere le mani su un grande classico che ha scritto un pezzo della storia del gioco da tavolo moderno, per renderlo più attuale. Meno interessante il risultato. Gioco eccessivamente semplificato che sposta il focus del gioco dall'aspetto gestionale a quello dell'ottenimento e massimizzazione di abilità uniche. Piacevole in definitiva ma la connessione con il predecessore è debole e deludente, almeno per quanti amano la vecchia versione.

via delle costruzioni scontate, chi per i beni, chi appoggiava i favori dei punti vittoria all'una o all'altra non disdegnando di quando in quando



la sordida riga dei soldi. Non solo, ma la previsione accurata della chiusura di sezione per guadagnare favori aggiuntivi, manipolando opportunamente il sindaco, era un altro elemento dirimente. Qui tutto questo è stato appiattito: il favore non è altro che un'azione di un edificio e (soprattutto) il personaggio da prendere. Molti giocatori di Caylus riconosceranno con occhi carichi di lacrime in alcuni personaggi i poteri una volta conferiti da particolari edifici.

In questa liscia e rilassata riedizione, ogni turno si chiede ai giocatori se hanno intenzione di costruire un edificio nobile, seguendo l'ordine di costruzione delle residenze in plancia (avete capito bene).

In ultimo, in ossequio al diligente e disarmante semplicazionismo dell'ordine di turno per giochi che non lo meriterebbero (*Crystal Palace* - [ILSA#56](#); *Circadians*, *First Light*; *Paladins of the Western Kingdom* - [ILSA#57](#), per citarne alcuni) anche qui il turno di

Per un giocatore dalle molte cicatrici, dopo avere giustiziato per impalamento il giovane della succitata opinione, constaterà che effettivamente il titolo non ha tema e meccaniche nuove per il semplicissimo motivo che Caylus le ha inventate o quanto meno sdoganate al "grande" pubblico. Ammetterà pure che il titolo ha subito alcuni raffinementi apprezzabili, se non altro grafici e componentistici, ma non solo: l'idea della "moneta unica" è riuscita, l'introduzione delle asimmetrie dei personaggi (al netto della perplessità sopracitata) non spiace e il setup variabile è interessante (potrebbero esserci partite in cui, ad esempio, la miniera d'oro non è in plancia ma figura fra gli edifici del favore del re). Tuttavia, l'afflato modernista e semplificatore è diventato ahimè un vero e proprio tornado che ha appiattito -banalizzando davvero troppo- le meccaniche di quello che è e rimane un inossidabile caposaldo di ineguagliata bellezza, un classico senza tempo che conserva con le sue quattro facciate di regole la purezza di un inarrivabile mostro sacro di eleganza e profondità.

Caylus 1303 presenta alcuni raffinementi apprezzabili rispetto al suo predecessore, al costo di appiattire le meccaniche di un titolo di ineguagliata bellezza.

Va però osservato che potrebbe accadere di prendere un personaggio a seguito di un potere di un edificio e vederselo soffiare non appena si arriva alla valutazione del miglior costruttore: si tratta di un'opacità dal significato sfuggente.

Oltre al numero fisso di turni, concetto che di nuovo risponde ad un'esigenza di minimo affanno, una differenza di un certo calibro con la versione precedente risiede nel meccanismo con cui si costruiscono gli edifici nobili.

Ricorderete che in Caylus tali edifici potevano venire eretti come bonus in una delle quattro tracce dei favori reali, oppure grazie ad un apposito edificio la cui costruzione rappresentava un evento spartiacque nel gioco (come il molo in *Le Havre* - [ILSA#26](#)).

gioco è stato congegnato in maniera irrispettosa degli sforzi di ciascun giocatore, ossia, procedendo in senso orario da chi ha passato per primo: in Caylus l'ordine di turno si mutava con un'azione data da un edificio di importanza cardinale.

Quindi?

Ad un giovane ed ignaro giocatore del 2020, Caylus 1303 apparirà un elegante entry-level di buona componentistica e dal tema che va oltre l'abuso, ("ma dai! Un castello medievale da costruire con legna e pietra"), dalla meccanica non innovativa eppure piacevole al tavolo, sia per i tempi contenuti di gioco, sia per l'assenza di paralisi da analisi.

FRAKTAL75

FAB!O

PROMETEO

PEPPE74





Champions of Hara

Un'avventura cooperativo/competitiva nel misterioso mondo di Hara.



di Walter Barber, Ian VanNest,
Andrew Zimmermann
Greenbrier Games, 2018
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-120 minuti

I campioni del mondo di Hara si sfidano durante ogni eclisse contemporanea dei suoi due soli in una competizione che ha lo scopo di utilizzare le speciali abilità dei partecipanti per controllare il caos di quel periodo di instabilità, dove energie incontrollate invadono questo paradiso morente.

A chi meglio riesce a raccogliere ed incanalare positivamente queste energie viene concesso di realizzare un desiderio dal custode del paradiso. I desideri, anche quelli formulati con le migliori buone intenzioni, hanno però quasi sempre ripercussioni negative sul mondo di Hara, che i campioni, questa volta unendo le loro forze, si trovano a dover risolvere.

Champions of Hara *ha due diverse anime*, una **competitiva** e una **collaborativa**. I giocatori possono scegliere di competere nel raccogliere per primi dieci energie per ognuno dei tre tipi e tornare al Dojo prima degli altri oppure affrontare uno dei dodici scenari collaborativi (o a squadre, talvolta) affrontando in genere un *Corrotto* in un mondo arricchito per l'occasione da peculiari regole. Gli autori consigliano di lasciarsi trascinare dalla modalità "arco narrativo", dove una partita competitiva serve a stabilire chi ha diritto a formulare il desiderio che sancirà quale scenario collaborativo giocare



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





specifici ma collocati casualmente, popolando Hara di vita e possibilità di interazione.

Come ti gestisco il Campione

Il gioco ne propone sei diversi, caratterizzati da una specifica miniatura e un set di carte. Movimenti e attacchi del nostro eroe vengono gestiti attraverso un set di quattro carte iniziali (di cui solo una identica per ogni giocatore) che vengono progressivamente portate a sette come effetto della raccolta di energie, a cui si somma una "ultimate" monouso. Tali carte hanno due diversi effetti descritti: uno che si attiva quando vengono giocate dalla mano e l'altro quando le si gioca dal tavolo, facendole tornare in mano. Questo originale meccanismo, che stimola la pianificazione delle mosse aggiungendo una pianificazione strategica a breve termine, rende al contempo meno immediata la comprensione delle proprie possibilità e la gestione del proprio turno, perlomeno fin quando non ci si abituerà ad una specifica routine legata al campione. Ogni personaggio ha infatti una peculiare caratteristica attorno a cui girano le proprie carte, obbligando ad uno stile di gioco a cui è necessario adattare le proprie strategie. Ad esempio *Persephone* è capace di concretizzare le proprie paure, accumulate coi danni presi; *Leaf* accumula "momentum" col movimento per poi scaricarlo negli attacchi o altro; *Soff* utilizza "mana" per lanciare i propri incantesimi di fuoco accumulando "calore" interno che cerca pericolosamente talvolta di riciclare per creare nuovo mana; *Thomas* concretizza "rune" attraverso la chiusura di brecche da usare per potenziare i propri

successivamente, il quale porta in premio una nuova abilità per il vincitore della competizione precedente.

Il mondo di Hara è rappresentato astrattamente da una tessera Dojo circondata da sei tessere rappresentanti mondi composti da sette esagoni, dove l'esagono centrale è sempre impraticabile e utile per collocare le specifiche carte, che lo caratterizzeranno attraverso eventi e

folcloristici abitanti/creature con cui avere a che fare. Durante una specifica fase e attraverso l'uso di *Dreamstone* queste carte verranno poste progressivamente in gioco a popolare i sei esagoni esterni, regolarmente calpestabili. Interagendo con questi eventi (investendo la propria forza di volontà (tramite un meccanismo di sfida alla fortuna) e sconfiggendone gli abitanti (che è però talvolta possibile trattare come alleati, scartandoli per ottenere un vantaggio immediato legato alla loro natura) i nostri eroi otterranno energie e talvolta oggetti (ce ne sono di ventisette tipi diversi) specificatamente legati alla carta con cui hanno interagito.

Alla fine di ogni giornata il gioco impone poi di attivare carte da due specifici mazzi in grado di cambiare le posizioni dei mondi sul tavolo, di spargere brecche aperte (da cui ricavare energia durante il tentativo di chiusura) o avversari non legati a mondi





artefatti; *Kaoru* usa la “grinta” per interagire col suo compagno orso di pietra e *Oric* gestisce tre diverse “pose” da assumere ad inizio turno per ottenere miglioramenti in potenza, velocità o distanza di tiro.

Una volta che avrete padroneggiato l'uso di un determinato campione potrete poi anche testare la vostra abilità con appositi scenari in solitario costruiti attorno ad ogni

gestire, terminati i quali viene trasportato al Dojo per la rigenerazione alle condizioni di partenza, perdendo solo un paio di punti energia. I punti salute tendono ad essere consumati, con rare possibilità di invertire la tendenza, dagli attacchi di creature a cui rimanete a tiro a fine turno o di cui subite l'abilità “aggressivo” quando entrate nel loro spazio o l'abilità “pericoloso” dopo averle uccise. Spesso basta quindi un piccolo danno provocato da effetti

narrative degli eventi, un mondo stile “paradiso in rovina” completamente inedito e fortemente caratterizzato. Non facendo riferimento a nessuna figura iconica (tutti ad esempio sanno che un drago sputa qualcosa di dannoso, ma nessuno cosa sia un *Erald of the Wurm*) gli autori hanno scelto la strada più dura. Sono scelte efficaci, che non tediando il giocatore con troppo testo inutile, fornendogli comunque il modo di immedesimarsi nell'ambientazione se ha la pazienza necessaria, oltre ad una buona conoscenza dell'inglese per leggere testi di sola ambientazione. La contropartita sta nel fatto che chi questa pazienza non l'ha, tende a sentire il gioco come astratto. Cosa che, unita alla “calcolosità” della gestione del turno può rendergli il gioco sgradito per pesantezza. Questo *Champions of Hara* mi pare quindi un gioco concepito con tanto impegno ed elementi originali, che rischia però di non trovare chi lo apprezzi: troppo vincolato a calcoli per chi vuole godersi ambientazione ed avventura e con possibilità di scelta limitate (il peculiare sistema di gestione delle carte non è stato ben sfruttato), con pizzichi di fortuna mal gestiti, per chi invece i propri conti ama farli.

Champions of Hara appare come un gioco concepito con tanto impegno ed elementi originali, che rischia però di non trovare chi lo apprezzi.

singolo eroe... magari sfruttando quel paio di carte speciali sbloccate dall'aver vinto scenari collaborativi scaturiti dalla formulazione del desiderio del vostro eroe!

Come interagisco con gli altri campioni

Benché gli scenari competitivi siano tutto sommato una corsa a chi per primo accumula abbastanza energia e l'interazione sia legata più al rubarsi gli avversari che allo scontrarsi (cosa che non porta generalmente alcun vantaggio), nei meccanismi di gioco sono presenti più elementi che portano a considerare un potenziale pericolo la vicinanza di ogni altro giocatore. Ogni campione ha un determinato numero di punti salute da

collaterali ad area di abilità di altri campioni o dai loro attacchi in disavanzo rispetto alla gestione del turno per mandare KO l'eroe... trasferendo due energie a chi ha dato il colpo di grazia! Altre “simpatiche” interazioni possibili, anche se meno frequenti, sono: spostarli in giro, rubar loro oggetti, salute o forza di volontà o materializzargli un nemico fastidioso in testa come effetto di qualche evento concluso positivamente.

Quando l'originalità ha una contropartita

Gli autori hanno scelto di dipingere tramite uno stile illustrativo e soggetti fuori dai canoni, sostenuti a livello di spiegazione quasi dalle sole introduzioni

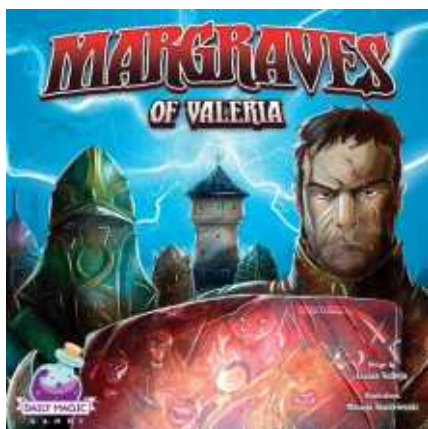


sotto la lente

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Margraves of Valeria

Torniamo nel mondo di Valeria, con una nuova combinazione di costruzione della mano e piazzamento lavoratori.



di Isaias Vallejo
Daily Magic Games, Lucky Duck
Games, Schwerkraft-Verlag, 2020
N. Giocatori: 2-5
Durata: 60-120 minuti

Il gioco si presenta inaspettato alla mia porta. Dopo i canonici cinque secondi di vuoto ricordo come in una folgorazione di averne sostenuto il progetto tempo addietro in un momento di acquisto compulsivo. Mi ci tuffo con la rassegnata consapevolezza di aver fatto una scelta improvvida. Ma sarà davvero così?

Nel gioco siamo margravi che, con mezzi più o meno eroici, cercano di proteggere il regno dalla minaccia di mostri sanguinari, sfruttando il coraggio di cavalieri senza macchia (e, in un secondo momento, anche senza vita) e le abilità di volenterosi cittadini.

Il tema semi-serio ed il piglio ironico dell'artwork di "The Miko" sono un indubbio punto a favore. Comincio a crederci.

Meccanica del gioco

Si tratta di un gioco di gestione della propria mano di carte. Durante ciascun turno, i giocatori giocano una carta in uno dei quattro modi:

- per muovere il proprio margravio e i cavalieri fra una città e l'altra sulla plancia (sfruttando la parte di "stendardo" della carta);
- per eseguire quanto riportato nel testo centrale della carta, accedendo così a svariate azioni caratteristiche, fra cui attaccare i mostri e guadagnare risorse o acquistare altre carte;
- per costruire una delle quattro torri-sigillo a nostra disposizione (non conta il tipo di carta giocata);
- per riprendere tutte le carte giocate, eliminare una carta dall'espositore (affettuosamente togliendo di mezzo un



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





simbolo caro ad un altro giocatore) e acquistandone una per sé (anche per questa azione è indifferente che carta sia stata giocata).

Se il margravio o un cavaliere viene mosso o collocato su una città, se ne attiva istantaneamente l'effetto. In effetti, la gestione dei movimenti e le leve dei bonus che si ottengono è uno degli aspetti particolari del gioco: delle otto città, sei offrono a vario titolo approvvigionamenti in beni o conversioni o aumento della propria forza, la capitale invece dà la facoltà pivotale di acquistare personaggi dall'espositore pubblico, pagandone i costi, mentre a Ny'mar si fa viaggiare la propria imbarcazione su un mini-percorso circolare, facendola avanzare di uno spazio per ogni bene speso, ottenendo come ricompensa soldi, progressioni sulla scala delle gilde e preziosissimi *token* dai vari effetti monouso o valevoli per un punteggio basato sulla collezione di set a fine gioco. I beni sono contati e limitati: risulta interessante osservare che alcune strategie di monopolio potrebbero inchiodare altri giocatori per qualche tempo, ma il limite di capienza del proprio magazzino ne stempera la portata.

Ogni carta-personaggio reca un simbolo di una delle quattro gilde che offrono protezione al margravio. Sostanzialmente, alla fine del gioco si contano i propri simboli per ciascuna gilda (quelli delle carte, più eventualmente quelli guadagnati in plancia grazie alle torri di magia o per qualche *token*) e li si moltiplica per il loro valore. La sintesi del "portafoglio" così ottenuta rappresenta il maggior gettito in punti vittoria.

Il valore delle proprie "azioni" (=simboli) viene incrementato in due modi: sconfiggendo mostri come azione "centrale" della carta giocata, semplicemente spendendo la forza necessaria a sconfiggerli (questo è il momento in cui si possono mandare in battaglia, previo discorso motivazionale, i cavalieri presenti nella città in cui il margravio si trova o dalla propria plancetta, valevoli ciascuno un punto di forza). A parte altre ricompense, ogni mostro offre una o



più progressioni a scelta sulle scale delle gilde. Ognuna delle quattro tane contiene altrettanti mostri, più il “boss”. L'estrazione del mostro a rimpiazzo di quello appena sconfitto potrebbe offrire qualche sorpresa non preventivata al giocatore successivo, ma il ridotto numero di creature per tana ne appiattisce la volatilità.

Va anche detto che i cavalieri usati durante il combattimento vengono tumulati nelle tombe degli eroi (irrinunciabile *divertissement* in griglia a lato della plancia) dove se si completano righe oppure colonne (o entrambe) si ha l'accesso a bonus consistenti.

Un secondo metodo per poter far aumentare il valore dei simboli è quello di costruire le potenti torri di magia. Ogni giocatore ne ha quattro all'inizio del gioco ed in effetti ne rappresentano anche uno degli “orologi”: non appena un giocatore edifica la quarta, il gioco termina (si conclude il turno in corso). Queste torrette offrono ricchi bonus e ben tre progressioni sulle scale delle gilde.

In conclusione

Il gioco non porta argomenti di dirompente innovazione. Il meccanismo base, per ammissione dello stesso autore, trae ispirazione da **Concordia** (ILSA#32), tuttavia, mentre là il valore del proprio paniere di azioni a fine gioco dipendeva in maniera non banale oltre che dal numero, dal tipo di carte collezionate (ciascun tipo di carta avendo uno specifico modo di essere valutata a fine gioco), qui il computo è semplice.

Questa maggior trasparenza e semplicità consente una giocata più agile e fluida. Non c'è attrito diretto fra giocatori non essendoci esclusività nel piazzamento, e tuttavia è molto facile vedere su quali gilde i giocatori stiano scommettendo ed eventualmente sopprimere quelle carte.

Si tratta di un titolo certamente più leggero del corposo “fratello”, che con questo divide una solida meccanica “azionaria” ed anche, diciamolo, il senso di crescita piuttosto limitata nel dipanarsi dei turni di gioco. L'aspetto più interessante ed

innovativo, risiede nell'uso molteplice delle carte. La scelta di sacrificare il testo della carta in favore del suo uso alternativo, per muovere il margravio e i cavalieri attivando i vari poteri delle città in maniera “sapiente”, potrebbe amplificare la portata della propria mossa successiva, oltre che intralciare i piani di altri giocatori.

In ultima analisi si tratta di una piacevole sorpresa: parliamo di un titolo che siede sulle spalle di un gigante, restituendone tuttavia una versione più fresca sia per maggiore integrazione tematica sia per impatto visivo e maggiormente fruibile da un pubblico più eterogeneo, complici l'artwork dirompente ed accattivante e le meccaniche meno ingessate. D'altronde il gioco proprio per questo, presenta aspetti di leggera casualità nell'estrazione dei token o nell'uscita dei mostri che potrebbero non piacere a tutti i proseliti del determinismo puro.





On Mars

Siete pronti a collaborare per costruire la prima colonia umana su Marte, cercando di ottenere il riconoscimento per il miglior contributo?



di Vital Lacerda
Eagle-Gryphon Games, Giochix.it,
Maldito Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-150 minuti

Il Tema

A seguito del successo di missioni senza pilota, le Nazioni Unite istituiscono il Dipartimento delle Operazioni e delle Esplorazioni su Marte. I primi coloni arrivano su Marte nel 2037. Nei decenni successivi alla fondazione del Campo Base, le compagnie private di esplorazione iniziano a lavorare alla creazione di una colonia autosufficiente.

Come responsabili di queste imprese, i giocatori-astronauti cercheranno di sviluppare la colonia più avanzata su Marte realizzando sia gli obiettivi pubblici della missione sia quelli nella propria agenda privata.

La meccanica

Si tratta di un piazzamento lavoratori, rivitalizzato da un'idea interessante: delle dieci azioni complessivamente disponibili, cinque sono collocate sulla stazione orbitale e le rimanenti cinque sulla Colonia su Marte: ogni giocatore potrà scegliere solo fra le azioni disponibili sulla parte di plancia in cui si trova durante il proprio turno.

Il passaggio dalla stazione orbitale a Marte o viceversa è condizionato alla possibilità di viaggiare su uno shuttle che fa spola con frequenza dettata dal progresso



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





LSS: level UP!

Una volta soddisfatti tutti i requisiti, ovvero, quando i quattro cursori corrispondenti al numero di moduli generatore, acqua, serra e ossigeno in gioco hanno superato il livello di fabbisogno, il LSS progredisce: questa circostanza influenza la frequenza di viaggio dello shuttle e, soprattutto, rende disponibili progetti avanzati più forti (oltre a rappresentare una delle condizioni di fine gioco se si raggiunge il 5° livello).

Azioni Esecutive

Le Azioni esecutive si pagano con due cristalli (sesto bene del gioco) oppure usando uno scienziato.

Ogni giocatore parte con due azioni esecutive sempre disponibili: muovere il proprio bot e prendere un bene dalla riserva in orbita. Ciascun progetto sbloccato dà al proprietario della carta la possibilità di esercitare un'azione esecutiva caratteristica: c'è un'azione di costruzione per ciascun modulo, più altre che imitano, amplificandole, azioni già presenti in plancia (ad esempio c'è un'azione esecutiva che consente la costruzione di progetti, creando un lubrico avvvitamento meta-testuale).

della Colonia (**LSS**): inizialmente ciò accade ogni turno, ma con la maggiore indipendenza dalle risorse provenienti dalla Terra, i viaggi si diraderanno, costringendo i giocatori a scelte non scontate.

Con l'ausilio di azioni esecutive, scelte e attivate con sagacia, si potrà però ovviare all'impossibilità di accedere a una specifica azione, potendola attivare anche da "remoto" evitandone i costi frizionali di accesso.

Il turno di un giocatore

I giocatori agiscono in base alla posizione relativa della propria pedina segna-turno che indica anche da che parte della plancia ci si "trova".

Si ha un'azione e, opzionalmente, un'azione esecutiva. Allorché tutti i giocatori hanno concluso il proprio turno, a seconda della direzione in cui viaggia lo shuttle (sempre che sia un turno in cui viaggia), i giocatori decidono se spostarsi, collocando la propria pedina in uno dei posti vacanti sulle posizioni segna-turno dell'altra parte della plancia.

Le azioni

Diamo uno sguardo alle azioni principali disponibili, sorvolando sui dettagli. In orbita è possibile:

- **Acquistare Progetti.** Con quest'azione ci si impegna a costruire un modulo avanzato sulla colonia in futuro: se realizzato, sbloccherà l'accesso a un'azione esecutiva

caratteristica e diversa da progetto a progetto e punti vittoria a fine gioco.

- **Acquistare/far progredire Tecnologie.** Qui si inseriscono o si fanno progredire tessere tecnologia sul proprio tech-tree. Queste rivestiranno un ruolo nella costruzione su Marte. Si noti che l'utilizzo delle tecnologie è appannaggio di tutti i giocatori, con qualche beneficio al proprietario.

- **Approvvigionamento.** Si prendono beni che saranno necessari per la costruzione dei moduli su Marte.

Su Marte le azioni sono:

- **Costruire.** Si piazza in plancia un nuovo modulo della colonia (miniera, generatore, estrattore d'acqua, serra o condensatore d'ossigeno) oppure un modulo abitativo. Se il modulo appena costruito era "necessario" alla colonia (cioè il numero di edifici di quel tipo prima di costruirlo era inferiore al livello della colonia), allora si guadagnano punti e bonus vari.

Per questa azione è importante considerare la posizione del proprio bot (che individua le aree su cui il giocatore può costruire) e la presenza della tecnologia corrispondente al tipo di modulo che si intende costruire.

- **Realizzare un Edificio Avanzato.** Con quest'azione fondamentale si migliora un edificio esistente piazzando un proprio pezzo "edificio avanzato" su un modulo già costruito e da questo momento l'azione esecutiva del progetto diventa attiva.





- **Muovere Bot e/o Rover.** Spostare il rover e il proprio bot sulla superficie marziana consentirà, rispettivamente, di raccogliere cristalli e token che a loro volta daranno adito ad azioni immediate o riconfigurare l'area di edificabilità per il giocatore.

- **Richiamare coloni.** Si aggiungono lavoratori e/o bot alla propria riserva.

- **Acquistare Scienziati o Obiettivi.** Gli scienziati daranno punti in base al numero di edifici avanzati di un certo tipo costruiti, indipendentemente da quali giocatori li abbiano piazzati e consentono di operare gratuitamente un'azione esecutiva. Alternativamente si possono acquistare lucrosi obiettivi da realizzare prima della fine della partita.

propria linea strategica.

Il loro esercizio efficace potrebbe provocare reazioni a catena fasciose, tanto da rappresentare, più ancora dell'azione standard, il vero cuore del turno di un giocatore

Strategie?

Dopo alcune partite (riuscire a intavolarlo non è sempre facile: bisogna cogliere un momento di debolezza di qualche giocatore) emerge il ruolo perentorio dei progetti. La prima impressione è: "li voglio tutti!", considerando anche che ve ne sono sei e soltanto al progredire del LSS di un livello se ne renderanno disponibili altri.

On Mars è un titolo solido e convincente ma non per tutti i palati e certamente da consigliare solo a giocatori esperti.

Che azioni esecutive ci sono?

Prima o dopo l'azione principale si può effettuare un'azione esecutiva (avendo sbloccato il corrispondente progetto o usando una di quelle disponibili sul proprio tableau), il cui effetto è indipendente dalla parte di plancia in cui ci si trovi: alcune consentono la costruzione di un certo tipo di modulo, altre di far muovere il rover, altre ancora di acquisire beni o lavoratori o progetti. Entro la fine del gioco usciranno tutti e 24 i progetti associati ad altrettante azioni esecutive: conoscendoli è possibile programmare con un certo determinismo la

Eppure, dopo qualche partita, emerge una seconda linea di pensiero: importanti sì, ma in qualità, non in quantità, tanto più che ogni giocatore ne può avere al massimo otto e quelli non sbloccati a fine gioco costeranno caro. Potrebbe quindi risultare conveniente aspettare i dodici progetti che si renderanno disponibili quando la colonia progredisce ed intanto focalizzarsi su altro.

Resta un fatto: al di là del loro tempo ottimo di acquisizione, è importante riuscire ad averne, per crearsi un motore alternativo all'unica azione primaria del proprio turno,

Prometeo

Non sono un fan di Lacerda. Partendo da questa premessa devo ammettere che On Mars è davvero un gran gioco: impegnativo, vario, mai banale e soprattutto coeso. Finalmente Vital non si perde dietro insulsi minigiochi slegati, ma realizza un gioco estremamente ambientato, profondo e complesso (va bene, lo ammetto, anche un po' complicato!). Per me il suo gioco migliore.

Peppe74

Non sono un amante del design di Lacerda, che certo, non rinnega in questo titolo i suoi principi. Eppure, ho trovato On Mars piacevole da giocare, ho apprezzato alcune scelte interessanti, come lo sdoppiamento delle azioni tra orbita e Marte, con la navetta che fa da spola per gli spostamenti; ho apprezzato il ciclo produttivo e i suoi incastri. Tutto l'insieme fornisce anche un buon appeal per l'ambientazione.

fab!o

Lacerda non si smentisce. Gioco ricco, denso, lungo. Questa volta sufficientemente ambientato da mitigare lo sforzo per destreggiarsi nella sua complessità e decisamente più organico. Bella l'evoluzione della partita che da una situazione di sostanziale equilibrio dell'importanza tra azioni in orbita e azioni in superficie, sposta lentamente il focus sul pianeta rosso. Gioco da affrontare con determinazione e pazienza, ma decisamente interessante.

pena la perdita progressiva di tempi d'azione e, in ultima analisi, l'uscita dalla partita.

Sottolineata l'importanza dei progetti, non emergono linee strategiche dominanti. Puntare sulla progressione ed il numero delle proprie tecnologie potrebbe dimostrarsi una valida linea di condotta: sul proprio tech-tree sono presenti bonus ed azioni varie che si attivano se la tecnologia ci transita sopra. Oppure, come ricordato, spingere sui coloni potrebbe portare ricchi frutti a fine gioco (oltre all'ovvio vantaggio di avere più lavoratori a disposizione).



Ovviamente sono proprio le azioni esecutive a disposizione che dovranno indirizzare verso l'una o l'altra via o verso altre ancora, grazie agli effetti straordinari che garantiscono. Il tutto condito da una sapiente arte del "costruire al momento giusto" per intascare pochi ma facili punti e risorse.

Non ultimo, capire come manipolare la velocità con cui il gioco termina è un altro aspetto rilevante: vi sono tre missioni pubbliche note dal setup, ciascuna con un numero di attivazioni prescritte prima che sia considerata completa: ogniquale volta un giocatore ottempera ad una delle condizioni mostrate (ad es. comprare una tecnologia, oppure un progetto, oppure acquisire un nuovo bot, ecc.) oltre a guadagnare qualche prezioso cristallo, riduce di 1 le attivazioni residue. Quando questo indicatore arriva "0", la missione pubblica è considerata completa. Al completamento della terza missione viene inaugurata la fine della partita: si completa il turno in corso, se ne gioca uno ulteriore e si passa al conteggio dei punti vittoria.

Le fonti di punti sono principalmente i progetti sbloccati, scienziati e obiettivi e livello delle proprie tecnologie, in aggiunta a tutti i punti guadagnati (in minor misura, ma non trascurabili) strada facendo, grazie alle costruzioni dei moduli.

Quindi?

On Mars è un gioco *lacerdianamente* pingue: c'è tanto da fare, molto da pensare, tempi dilatati anche con le missioni brevi, e occorreranno più di due partite per avere un'idea non inebetita di come le sue parti si muovano in consonanza e senza sbagliare qualcuno dei (numerosi) dettagli regolistici.

Lo trovo meno frammentato in sotto-

Usare i lavoratori (coloni)

Il gioco offre una visione non standard della meccanica del piazzamento-lavoratori: non tutte le azioni richiedono, in effetti, un lavoratore. In alcuni casi si può spostare un lavoratore nell'area di lavoro sul proprio tableau per potenziare un'azione o per pagarne il costo d'esercizio. Questa considerazione acquista interesse se si pensa che una volta piazzato, un lavoratore ci ritornerà in mano solo quando viaggeremo nuovamente verso la parte di plancia in cui è stato piazzato.

Uno dei modi per totalizzare punti a fine gioco consiste nel riuscire a richiamare il maggior numero di coloni avendo cura di avere costruito sufficienti moduli abitativi in plancia.

Il "gambetto marziano"

In fase iniziale si decide da che parte della plancia iniziare la propria partita: se l'ultimo giocatore osserva che gli altri si sono collocati in orbita (per andare a fare incetta di progetti), allora si piazza su Marte, sul bonus che gli rende un progetto (lo sceglie subito, prima ancora che gli altri inizino). Non solo, ma sceglierà di mettere lo shuttle su Marte (privilegio dell'ultimo giocatore durante il setup), in modo da poter viaggiare a fine turno, inchiodando gli altri in orbita due turni di seguito.

Mentre gli altri giocatori si affanneranno, chi è rimasto su Marte potrebbe già iniziare a costruire o addirittura a sbloccare nel primo turno il proprio edificio avendo subito accesso all'azione esecutiva corrispondente. Va de sé che il penultimo giocatore ha la responsabilità di decidere se questo esito gli sia davvero conveniente...

meccaniche rispetto ad altri suoi titoli, anche se l'impiego degli scienziati ha il sapore amaro di un'aggiunta posticcia, una mano tesa a qualche giocatore rimasto troppo indietro con il proprio motore dei progetti, in ossequio al buonismo imperante dei giochi recenti (con qualche adorabile eccezione, vedi il pluripremiato **Barrage** - [ILSA#56](#)).

Bella e interessante l'idea delle azioni compartimentate e decisamente riuscito il meccanismo portante delle azioni esecutive. In qualche caso il loro esercizio porta ad una ramificazione di azioni degna di una piccola teoria del caos: ma questo è anche il loro fascino.

L'interazione fra giocatori è indiretta ma onnipresente: dall'ordine di turno, ai progetti da

accaparrarsi, all'uso delle tecnologie altrui, alle costruzioni (dovendo prestare attenzione che quanto costruito non giovi troppo ad altri). Si cercherà quindi di chiudere sbocchi o semplicemente costruire prima degli altri, con un occhio alle azioni esecutive presenti e cercando di intuire chi viaggerà a fine turno.

Il tema entra perentorio e, con i continui rimandi al film **The Martian** di Ridley Scott, cattura e convince, supportato da una produzione stellare (Ian O'Toole al pennello, plance e token in cartone spesso e piacevole al tatto, tableau indentato, pezzi in legno diversi per giocatore e rifiniti a colore, scatola presidenziale con contenitori estraibili e divisori anti-dispersione).

In ultima analisi il titolo è solido e convincente ma non per tutti i palati (chi cerca eleganza e leggiadria bussi ad altre porte) e certamente da consigliare solo a giocatori esperti.



FRAKTAL75

FAB!O

PROMETEO

PEPPE74





Santiago

I soldi non solo fanno girare il mondo: decidono pure in quale direzione scorre l'acqua!



di Claudia Hely, Roman Pelek
AMIGO, Ediciones Primigenio, Trefl,
Z-Man Games, 2003/2015
N. Giocatori: 3-5
Durata: 75 minuti

Due autori non particolarmente prolifici (e alla prima esperienza di lavoro in team), un profilo estremamente basso per quanto riguarda i materiali, e un argomento non particolarmente originale (lucrare sulle piantagioni) sono a prima vista gli aspetti caratterizzanti di Santiago, gioco che, dopo 17 anni di vita, occupa ancora una posizione nei primi 700 giochi di BoardGameGeek.

I giocatori interpretano agricoltori che intendono ottenere il massimo profitto dalle piantagioni dell'isola, caratterizzata da un terreno fertile, ma da inesorabili periodi di siccità. Santiago è in effetti una delle dieci isole di Capo Verde, situate in mezzo all'Oceano Atlantico, ma caratterizzate da un clima piuttosto arido, con piogge scarse dalla tarda primavera alla prima estate, che spesso causa difficoltà non trascurabili all'agricoltura.

I materiali nella scatola, che secondo i canoni odierni possono apparire decisamente scarni, sono perfettamente in linea con i giochi "tedeschi" dell'anno 2003 (prendete a riferimento *Puerto Rico*, del 2002): una piccola plancia, cubi (segnalini raccolto, nei colori dei giocatori) e bastoncini di legno (i canali e le "proposte" di scavo), tessere di cartone (le piantagioni, di cinque tipi diversi), banconote di carta e tre piccole palme di plastica (espansione al gioco base).



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Una riedizione del 2015, in una scatola quadrata di formato standard, aggiorna la grafica delle tessere, sostituisce la plastica delle palme con il legno, ma non altera in modo sostanziale la qualità dei materiali del gioco.

Piazzamento e corruzione

Dopo una rapidissima preparazione (assegnazione del denaro personale, creazione delle pile casuali di tessere piantagione, designazione del Supervisore dei Canali), il gioco prosegue in turni così strutturati:

1) **Asta delle tessere piantagione.** Viene scoperta una tessera piantagione da ogni pila. A partire dal giocatore alla sinistra del Supervisore, e proseguendo in senso orario, ogni giocatore offre un qualsiasi importo di denaro (non uguale ad un importo già detto), oppure passa. Più giocatori possono passare.

2) **Determinazione del nuovo Supervisore.** Il giocatore che ha fatto l'offerta più bassa (eventualmente per primo in caso di multipli "passo") diventa il nuovo Supervisore, ricevendo l'apposito segnalino.

3) **Piazzamento delle tessere piantagione sul tabellone.** In ordine decrescente di offerta ogni giocatore paga la sua offerta alla banca, prende una delle piantagioni scoperte e la piazza su una casella libera del tabellone, con tanti segnalini raccolto quanti sono indicati sulla tessera. Chi ha passato sceglie e piazza comunque una tessera (scegliendo, fra chi ha passato, dall'ultimo al primo giocatore), ma con

un segnalino in meno rispetto a quanto indicato sulla stessa.

4) **Corruzione del Supervisore.** A partire dal giocatore alla sinistra del Supervisore, ogni giocatore fa la sua proposta di sviluppo della rete di irrigazione (piazzando temporaneamente il canale del suo colore sulla plancia), o ne appoggia una già fatta; aggiunge quindi una qualsiasi somma di denaro per tentare di corrompere il Supervisore. Al termine della fase egli decide se accettare una delle proposte (ricevendo tutti i soldi che l'hanno appoggiata, gli altri giocatori riprendono gli importi impegnati), oppure costruire un canale in un altro punto del tabellone, pagando alla banca una moneta in più della offerta più alta.

5) **Irrigazione aggiuntiva.** A partire dal giocatore alla sinistra del Supervisore, i giocatori decidono se costruire il solo canale aggiuntivo che hanno a disposizione per il gioco. In ogni caso, un solo canale aggiuntivo per turno può essere costruito.

6) **Inaridimento** (non si applica nell'ultimo round). Ogni piantagione che non è ortogonalmente adiacente ad un canale perde un segnalino raccolto. Se ne è priva, diventa desertica (e la tessera viene ribaltata, rendendo permanentemente non coltivabile lo spazio che occupava).

7) **Rendite** (non si applica nell'ultimo round). Ogni giocatore riceve tre monete dalla banca.

Il gioco finisce dopo la fase 5 del turno in cui sono state messe all'asta le ultime tessere.

Ogni tessera non irrigata alla fine del gioco si desertifica, quindi viene calcolato il punteggio finale. Ai soldi eventualmente accumulati durante la partita, il giocatore aggiunge la rendita delle piantagioni in cui ha almeno un segnalino raccolto. Tale rendita si calcola moltiplicando il numero delle tessere ortogonalmente collegate che costituiscono la piantagione per il numero di segnalini raccolto su esso presenti. Il giocatore più ricco vince.

Interazione distruttiva

Benché i materiali, l'argomento e, apparentemente, anche le meccaniche affondino le proprie radici nel classico gioco "tedesco" (con piccole variazioni sul classico asta/contrattazione/piazzamento tessere), quello che sorprende in Santiago è l'incredibile quantità di interazione, cattiva, spietata e coinvolgente, che il gioco obbliga a perseguire con un set di regole minimale. Ogni giocatore inizia con dieci monete, e ne guadagna solo tre per turno. Con questa miseria economica deve riuscire a offrire a sufficienza per avere una posizione buona in fase di scelta delle tessere e, inoltre, a fare proposte interessanti al Supervisore, affinché tali appezzamenti (eventualmente pagati profumatamente) non si inaridiscano divenendo improduttivi. Ovviamente, non è possibile mantenere questa condotta per tutti i turni del gioco: si è ben presto costretti a ridurre le spese (e quindi rischiare di non riuscire a creare territori estesi di piantagioni con sopra la maggioranza di



**fab!o**

Santiago è quasi maggiorenne, ma i suoi anni li porta decisamente bene. Riesce in un'impresa tutt'altro che scontata, inserire in un gioco asciutto di controllo delle aree e speculazione una componente ad altissima interazione diretta che apre la strada a collaborazione e boicottaggi, sempre senza perdere di vista l'interesse personale. Ci riesce in modo gradevole e gustoso, specie quando giocato in quattro o cinque giocatori.

vostrì segnalini), oppure diventare Supervisore, per poter rastrellare le bustarelle offerte dai vostri avversari. Ecco quindi che il gioco vede una competizione sia per arrivare primi che per arrivare ultimi in un giro d'asta: sono proprio le posizioni intermedie (terzo e quarto in una partita a cinque giocatori) quelle spesso meno desiderabili!

Limitandosi ad analizzare l'accumulo di denaro, il Supervisore è sicuramente un ruolo ambito, in quanto vi permette di sottrarre denaro agli avversari. Tuttavia, tale quantità di denaro può essere maggiore o minore a seconda delle necessità dei vostri avversari, ed è impensabile mantenere il ruolo per svariati turni, in quanto risulta penalizzante sotto svariati punti di vista: il Supervisore riceve la tessera scartata dagli altri giocatori (e spesso piazza un segnalino raccolto in meno, in quanto per diventare Supervisore ha dovuto passare per primo); il Supervisore è l'ultimo ad offrire nell'asta del turno successivo, e quindi spesso (tutte le volte che i giocatori non lasciano "spazi liberi" nel valore delle offerte) si troverà a dover offrire tanto per scegliere per primo, oppure a dover passare e piazzare un segnalino in meno (senza la sicurezza di rimanere Supervisore, in quanto qualcun altro potrebbe avere già passato precedentemente). Ecco quindi che scegliere quando coprire questo ruolo non è affatto una cosa ovvia: si tratta infatti di bilanciare la necessità di reperire fondi con l'interesse per le tessere rivelate nel turno e la possibilità che si creino situazioni in cui più di un giocatore abbia bisogno effettivo di influenzare la scelta del Supervisore.



Il bello di Santiago, tuttavia, è il fatto di richiedere molte altre scelte: il gioco crea e distrugge continuamente alleanze temporanee che sono fondamentali per la vittoria di una partita. Infatti quasi tutto gravita attorno ai differenziali di valore di tessere, canali e posizioni sul tabellone per i giocatori. Anche lo stesso meccanismo dell'asta, pur nella sua semplicità, offre una serie di scelte interessanti, in quanto è importante valutare

giocatore che "rimane all'asciutto" o deve utilizzare la sua irrigazione aggiuntiva. In quattro giocatori la competizione rimane, ma diventa meno serrata, in tre finisce che c'è troppo spazio, a meno di non ricorrere ad artificiosi posizionamenti della sorgente (ad esempio in un angolo!). Il secondo aspetto da tenere in considerazione è il fatto che i punti vittoria sono lì, palesi, e calcolabili ad ogni turno da chiunque: un vero invito alla *Paralisi*

costituita da tre palme di plastica. Queste vengono disposte sul tabellone all'inizio del gioco, in modo da non essere adiacenti (ortogonalmente o diagonalmente) fra di loro e con la sorgente. I riquadri con la palma valgono, ai fini della valutazione, come se avessero un segnalino raccolto in più per il giocatore che ha, sulla rispettiva tessera, almeno un proprio segnalino raccolto. Per il resto si comportano come le altre caselle del tabellone. Come è facile intuire, si tratta di una piccola variante, che aggiunge un fattore in più da considerare in fase di decisione su quanto puntare durante l'asta o su dove costruire terreni e canali, ma niente di particolarmente interessante.

Santiago è riuscito a sopravvivere al passare del tempo, rivelando tutte le qualità che possono rimanere nascoste alla sola lettura del regolamento.

quanto offrire quando si è primi (per non rischiare di fare una puntata elevata per poi piazzarsi comunque terzi o quarti) e, in generale, se sia opportuno lasciare degli spazi vuoti nello spettro delle offerte per dare agli altri la possibilità di aggiudicarsi una tessera con l'intero set di segnalini irrigazione.

Punti deboli del gioco? Volendo cercare dei difetti, si possono trovare tre elementi che possono non risultare graditi a tutti. Innanzitutto la scarsa scalabilità del gioco: Santiago è fatto per essere giocato in cinque; ogni nuovo canale posato dal Supervisore garantisce al massimo irrigazione per quattro nuovi spazi (a volte tre). Se ad ogni turno vengono piazzate cinque tessere, la competizione si fa chiaramente alta, al punto che (almeno in teoria) c'è sempre almeno un

da *Analisi*, se nel vostro gruppo avete un analista, di quelli che si mette a calcolare tutti i differenziali dei punteggi per decidere che mossa fare: un'operazione che in Santiago si può fare in qualsiasi momento, e che negli ultimi turni del gioco richiederà una manciata di minuti. Infine, tenete presente che Santiago è un gioco di contrattazione (anche se molto strutturata): questo comporta che il carattere e l'abilità oratoria delle persone che siedono al tavolo influenzano l'evoluzione del gioco, con l'instaurazione di uno o più livelli di metagioco che possono risultare non graditi agli amanti del classico gioco tedesco gestionale di più recente produzione.

Expansioni

Come osservato nell'introduzione, nel gioco è inclusa una piccola espansione,

Conclusioni

Santiago è uno di quei titoli passati inosservati almeno inizialmente, ma che è riuscito a sopravvivere all'età, rivelando tutte le qualità che possono rimanere nascoste alla sola lettura del regolamento. Se vi piacciono i giochi con una forte interazione, incentrati su meccanismi di contrattazione strutturata, è il gioco che fa per voi, specie se vi trovate spesso in 5 al tavolo. Sicuramente è un gioco da provare almeno una volta, vi assicuro che ne vale la pena!

MDM

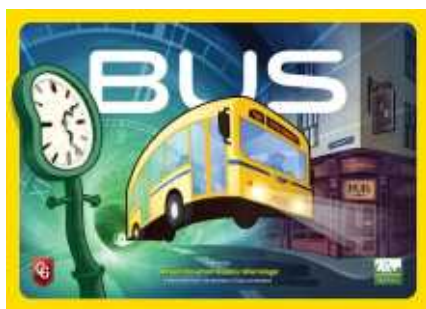
FAB!O





Bus

Ritorna il capostipite dei giochi di piazzamento lavoratori!



di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga
Splotter Spellen, Capstone Games,
1999/2019

N. Giocatori: 3-5
Durata: 120 minuti

A vent'anni dalla sua prima edizione la Capstone riedita lo storico Bus. Si tratta di un gioco di *pick-up & deliver*, in cui i giocatori devono trasportare passeggeri verso l'edificio desiderato, cercando di ottenere così più punti degli avversari.

Il titolo è una pietra miliare della recente storia del gioco in scatola, vanta infatti l'invenzione della meccanica del *worker placement* (piazzamento lavoratori), primato condiviso con *Keydom* di Richard Breese che però "sporca" la meccanica con lo schieramento di unità segrete.

Il tabellone comune è diviso in due aree:
- la mappa con la rete viaria e gli spazi per gli edifici;
- l'area di sinistra con le azioni disponibili.

Ogni giocatore riceve, nel suo colore, venti segnalini azione, cinque bus e bastoncini di legno per indicare le tratte di sua competenza.

Il tabellone viene preparato mettendo un passeggero ai quattro angoli di Central Park, e un bus per colore nel corrispondente spazio azione. Per finire i giocatori piazzano, a turno, prima due edifici nell'area centrale della mappa e poi due tratte.





Ogni round è strutturato in due fasi:

- scelta azioni;
- risoluzione.

A turno, ogni giocatore sceglie un'azione piazzando un suo segnalino. È obbligatorio scegliere almeno due azioni a round, dalla terza in avanti si può anche passare. I venti segnalini azione vanno amministrati per l'intero arco della partita. Le sette azioni sono:

1. *Espansione Linea*: il giocatore piazza nuove tratte in mappa a ingrandire la propria rete già presente.
2. *Bus*: viene aggiunto un bus. Il colore con più bus indica il massimo numero di bus, numero che andrà a influenzare, per tutti i giocatori, la forza delle azioni 1, 3, 4 e 6.
3. *Passeggeri*: vengono aggiunti passeggeri, distribuendoli a piacere tra le due stazioni dei treni in mappa.
4. *Edifici*: vengono piazzati nuovi edifici in mappa, fra i tre disponibili (ufficio, pub, casa).
5. *Orologio*: se nessuno ha scelto l'azione, la fase della giornata avanza, cambiando così l'edificio di destinazione, altrimenti chi ha piazzato prende una pietra del tempo, che vale un punto negativo a fine partita, e la giornata non avanza.
6. *Vrrooomm!*: il giocatore totalizza un punto per ogni passeggero libero trasportato verso edifici della fase in corso,

il trasporto è possibile solo se edificio e passeggero si trovano su una sua linea.

7. *Primo Giocatore*.

Quando tutti hanno passato si procede con la risoluzione, nella quale le azioni vengono svolte in ordine crescente dalla 1 alla 7. Per le azioni con più segnalini gioca prima il giocatore alla sinistra del tracciato di piazzamento. Esistono infatti tre azioni esclusive (2, 5, 7) e quattro con sei spazi per i segnalini (1, 3, 4, 6).

Nella risoluzione delle azioni non esclusive il primo a risolvere esegue l'azione un numero di volte pari al massimo numero di bus, il successivo una in meno e così via.

La partita termina se si verifica una di queste situazioni:

- immediatamente se viene presa l'ultima pietra del tempo;
- alla fine del round in cui un a solo giocatore rimangono segnalini azione;
- alla fine del round in cui tutti gli spazi edificio sono occupati.

Bus condensa in un gioco dalle poche regole una notevole profondità, cifra stilistica degli autori. Oltre al valore storico, presenta tutta una serie di trovate, successivamente più o meno riprese in altri

titoli. Spazi azione esclusivi e multi-lavoratore; la tabella di risoluzione azioni con ordine variabile; lavoratori fissi a esaurimento da gestire in tutta la partita.

Non si tratta per nulla di un titolo sperimentale, presentando tutte le caratteristiche che un buon worker placement ad alta interazione indiretta dovrebbe avere: importanza del primo di turno, timing nei piazzamenti, tensione nel riservarsi le azioni. L'interazione è anche più alta in mappa, dove si percepisce la grande profondità strategica del titolo.

Unico neo da segnalare, potrebbe verificarsi nella perdita di mordente (una sorta di "anticlimax") all'ultimo round. Con una riduzione delle mosse utili (una corsa al Vrrooomm!) e/o perché diventa ovvio che un giocatore abbia vinto.

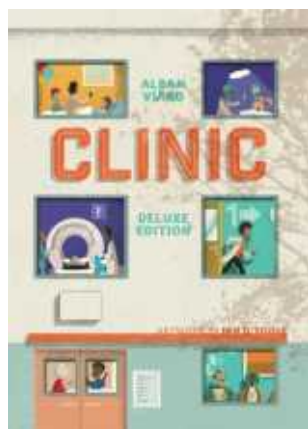
Sebbene gli autori stessi, con spirito autocritico, non fossero convinti di una ristampa da tempo chiesta dai fan, possiamo ora approfittare di questa riedizione, notevolmente migliorata nella componentistica. Occasione imperdibile per gli appassionati, ma anche un'ottima opportunità per gli interessati ad approcciare gli autori, con questo che è il titolo perfetto per iniziare a conoscere la Plotter Spell.



di Michele "Fraktal75" Bricchi

Clinic: Deluxe Edition

Organizzate la vostra clinica per curare al meglio i pazienti, rendendo l'ospedale una fonte di grandi profitti!



di Alban Viard
AVStudioGames, Giant Roc,
Giochix.it, Mercury Games, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-150 minuti

fablo ci aveva lasciato su [ILSA#31](#) le sue prime impressioni sulla versione base del gioco autoprodotta in tiratura limitata, dando sostanzialmente credito all'autore dell'aspetto, se non innovativo, quanto meno originale e profondo di questo rompicapo tridimensionale, sottolineando al contempo qualche opacità a livello del regolamento e la produzione non certo all'altezza di un titolo non banale. Chiudeva il pezzo chiosando: "Un'occasione mancata quindi, per un gioco che nelle mani del giusto editore avrebbe certamente fatto colpo tra i giocatori più spinti, e che avrebbe saputo anche dotarlo di materiali all'altezza [...]".

Ebbene, a distanza di sei anni Ian O'Toole, pennello (digitale) alla mano e un Alban Viard editore maturo di sé stesso, ci hanno provato e ne è uscita la versione *Deluxe*.

Meccanica

Anzitutto ricordiamo che si tratta di un titolo di logistica di stampo "ferroviario", molto stretto, con ambientazione atipica: una clinica medica. Meccanicamente si tratta di costruire, con qualche differenza rispetto alla vecchia edizione, sfruttando le tre dimensioni, dei "reparti", cioè gruppi contigui di moduli appropriati, sotto rigidi vincoli di costruzione che regolano le mutue posizioni dei vari moduli della clinica e sfruttarli per il "pick up and





deliver: i “beni” da consegnare sono i pazienti, ciascuno con un colore che ne codifica la gravità, le “città” sono i medici specialisti della stessa malattia di cui è affetto il paziente, colorati a seconda dell'esperienza e idealmente dello stesso colore del paziente (ma le infermiere possono aiutare in caso di differenze) e le “tratte” sono costituite dai minimi percorsi ingresso-ambulatorio, sotto vincoli di un cinismo palpabile: tutti si muovono in automobile e ogni paziente, medico, infermiere o operatore sanitario parcheggia davanti alla clinica e gli spazi per allargarsi diventano mano a mano più angusti; secondariamente è possibile scambiare pazienti e patologie “convincendoli” di essere affetti da altro (“no, no non si tratta del cuore, ma di una frattura del coccige”); pazienti non trattati peggiorano e medici lasciati senza adeguati corsi di aggiornamento regrediscono e diventano meno capaci un turno dopo l'altro. E naturalmente si deve guadagnare per fare punti e più sono gravi i pazienti, maggiori sono i profitti.

L'impianto base resta inalterato: a parte il *setup* variabile assente nella prima edizione, ogni giocatore possiede tre coppie di azioni (costruire, assumere, ammettere pazienti) ed in ciascuna delle tre fasi di cui si compone un turno di gioco, essi ne rivelano una simultaneamente. Le azioni vengono quindi svolte in ordine di priorità (prima chi ha scelto di costruire, poi chi ha scelto di assumere

medici e personale sanitario ed in ultimo si ammettono i pazienti), dando precedenza in ogni gruppo all'ordine di turno: ciò può impattare parecchio in quanto i moduli medici base e quelli speciali costruibili, sono limitati ad uno per tipo per turno.

Ultimate le tre azioni si muovono pazienti e dottori dalla sala d'attesa ai vari reparti, si conteggiando i tempi di percorrenza (saranno punti negativi a fine gioco), si trattano i pazienti dimettendoli in caso di cura (automobile inclusa) e si passa al conteggio degli introiti e delle spese: del ricavo netto bisogna subito decidere quanto va in punti vittoria (in ragione di un punto ogni tre soldi) e quanto va ad alimentare la propria disponibilità economica. In ultimo, si determina l'ordine di turno, facendo giocare prima chi è indietro sulla scala dei punti.

Una differenza fra nuova e vecchia edizione risiede nella regola introdotta secondo cui se l'ordine di turno non cambia, allora lo si permuta d'ufficio (il quarto giocatore diventa primo, il primo diventa secondo ecc.)

Su questa regola si è aperta una discussione ancora imperante su **BoardGameGeek** con una recente (Sett. 2020) chiarificazione conclusiva (e dovuta) dall'autore. Va anche detto che le regole, ancorché riscritte, lasciano qualche altro

dubbio, principalmente su casi limite (ma non impossibili), tuttavia, nel complesso, complice la solida iconografia, tutta la poca chiarezza che c'era nella prima edizione ora è scomparsa e, come auspicato, i materiali sono ben fatti e decisamente piacevoli. La plancia di gioco è stata trasformata in vero e proprio player-aid gigante che facilita molto durante le fasi più procedurali del gioco.

In definitiva *Clinic: Deluxe Edition* si conferma in linea a quanto già riportato a suo tempo quale un solido gioco di ottimizzazione.

I rischi di paralisi da analisi sono manifesti, leggermente attenuati dalla selezione simultanea delle azioni e dall'atmosfera c(l)inica un po' desueta che distrae con qualche vagito di tematicità in quello che è altrimenti un puro rompicapo astratto.

Linx

*Le complicazioni del regolamento, con una comprensione e un apprendimento comunque ben aiutata dalla buona attinenza al tema simulato, non bastano per donare al gioco una complessità e una varietà che lo rendano degno di rivaleggiare con i titoli di pari target attualmente sul mercato. Trovo preferibile la quindicesima partita a **Tramways**, dello stesso autore, alla terza a questo titolo.*



Living Planet

Christophe Boelinger ritorna con un titolo decisamente originale. Riuscirà a ripetere il successo di Archipelago, Dungeon Twister o Earth Reborn?



di Christophe Boelinger
Ludically, 2019

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-120 minuti

Ci troviamo in un futuro dove la Terra è stata prosciugata da ogni risorsa e la razza umana, per evitare l'estinzione, si trova costretta ad un viaggio nello spazio alla ricerca di altri pianeti ospitali.

I giocatori sono a capo di Corporazioni Galattiche e, per vincere, dovranno riuscire a sfruttare al meglio il nuovo pianeta Myceliandre.

Living Planet si gioca su un tabellone modulare costituito da esagoni, che si espande con il procedere della partita, a simulare l'esplorazione di Myceliandre. Sugli esagoni si trovano spazi, in numero variabile, per la costruzione di edifici, e possibili cataclismi (rappresentati dal disegno di un dado numerato in uno dei quattro colori). Il pianeta permette la produzione di cinque tipologie di risorse, il cui utilizzo primario è la costruzione e l'attivazione di edifici e soprattutto la vendita al mercato per ottenere Mega Crediti (MC).

A fine partita vince chi ha più punti vittoria, ottenuti grazie agli edifici in proprio possesso (uno o due punti ciascuno) e ai MC accumulati (un punto ogni cinque).





I giocatori si alternano nel ruolo di leader nel corso di dodici round – per una partita completa. Il Leader ha il controllo della Plancia Leader, dove si trova un dado per ogni partecipante.

La prima fase di ogni round è la scelta simultanea di una Carta Pianeta. Sono numerate da uno a sei, e servono per definire il valore del proprio dado, dopodiché vengono scartate, solo dopo aver giocato l'ultima ritornano in mano. Il Leader può anche sfruttare il potere speciale presente sulla propria carta. Il Leader inoltre decide l'ordine di turno per le successive tre fasi, disponendo in riga i dadi. Poi a partire dal dado più a sinistra, ogni dado viene abbassato allo spazio sottostante per attivare la relativa fase, fino al completamento delle tre, dopodiché si passa al dado successivo. Le tre fasi sono:

1. **Produzione:** tutti i giocatori attivano gli edifici produttivi con il numero indicato dal dado del giocatore di turno.
2. **Azioni:** il giocatore di turno esegue due azioni differenti a scelta.
3. **Cataclisma,** che si attiva se ci sono esagoni con rappresentato un dado con numero e colore del giocatore attivo. Ce ne sono di tre tipi: *Tornado, Terremoti, Geyser*. Il Leader decide l'ordine di risoluzione e in sostanza le unità e gli edifici nell'esagono in

questione subiscono degli handicap, del tutto evitabili dai giocatori che decidano di attivare Edifici Protettivi.

Le azioni disponibili sono le seguenti, quasi tutte legate al valore del proprio dado (X):

- **esplorazione:** si pescano X esagoni e se ne piazza uno in gioco;
- **movimento:** si muovono una o più unità sulla mappa. Gli Scienziati si muovono ciascuno di un solo esagono adiacente, Scienziati Motorizzati muovono quanto vogliono, rispettando il limite totale di nuovi esagoni che è X;
- **costruzione:** si costruisce, pagandolo, un edificio in un esagono con una propria unità, l'azione è indipendente dal valore del dado. Esistono tre tipologie di edifici: Aziende (producono risorse), Edifici Commerciali (migliorano in vari modi l'azione Commercio) Edifici Protettivi (proteggono da una specifica tipologia di Calamità);
- **commercio:** si pescano X carte e se ne sceglie una per modificare, in positivo o in negativo, la merce indicata dalla carta; poi si possono comprare fino a due merci dello stesso tipo e/o vendere fino a X merci di un unico tipo (diverse da quelle acquistate);
- **donazioni:** si prendono X MC dalla banca;
- **controllo del Destino:** si prende un

gettone Controllo del Destino, che può essere usato in un round successivo per modificare X prima di qualunque fase.

Living Planet fonde, efficacemente, dinamiche topologiche di movimento, esplorazione e costruzione su mappa modulare con dinamiche economiche di acquisto, produzione e vendita. L'interazione in entrambi questi due ambiti è alta, sicuramente sopra la media dei gestionali.

È un titolo per giocatori assidui, impegnativo non tanto nelle regole ma in particolare per i tempi di gioco.

Molto intrigante la struttura del round, con il ruolo chiave del Leader che decide l'ordine di turno sulla base della situazione di gioco e sulla scelta simultanea del valore dei dadi.

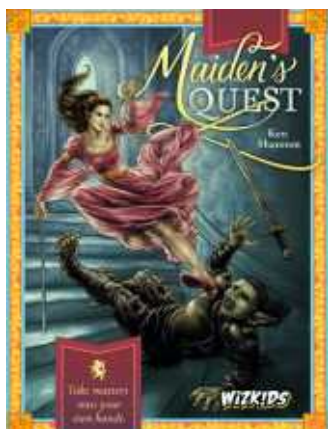
L'uso dello schermino per coprire le risorse e l'uso delle Carte Pianeta innescano dinamiche di memoria che, se sfruttate opportunamente, possono dare un certo aiuto a pianificare la propria strategia.

Per le idee originali che propone questo Living Planet è sicuramente in titolo da provare.



Maiden's Quest

Siete una principessa catturata e imprigionata in un'alta torre. Ma invece di aspettare il principe azzurro decidete di scappare con le vostre sole forze!



di Kenneth C. Shannon

WizKids, 2018

N. Giocatori: 1-5

Durata: 10-30 minuti

Il gioco in una mano

A differenziare e rendere Maiden's Quest un interessante acquisto è il suo essere (fondamentalmente) un solitario fantasy da venti minuti, con mostri, oggetti e possibilità di evoluzione, che può essere giocato ovunque e senza alcun piano d'appoggio. Ne conoscete altri da poter giocare semisdraiati sul divano?

In realtà in questa dichiarazione il gioco un poco bara. Prima di poter far ciò infatti dovrete assemblarvi un mazzo, scegliendo un boss finale e una principessa da mischiare con le carte citate sul retro di quelle. Ottenuto il mazzo potrete utilizzarlo più volte comodamente ovunque finché non vi sarete stancati della combinazione e vorrete provare carte diverse rimaste nella confezione. Il sistema però è un ottimo compromesso fra varietà (anche perché difficilmente troverete carte uguali) e comodità.

Adesso voi starete pensando ad un gioco semplice, visto che sta solo in un mazzo da far girare in mano (niente scarti, niente carte che rimangono in gioco, niente di niente da appoggiare altrove). Ecco. Avete sbagliato. È solo un gioco che sfrutta al massimo il suo potenziale cartaceo. Di ogni carta utilizzerete entrambe le facciate e spesso pure i due orientamenti sopra/sotto per rappresentare le sue attuali condizioni. Troverete abilità,

oggetti, vestiti, compagni di fuga e tesori, oltre agli ostacoli rappresentati da porte e avversari vari.

Gira e rigira, la principessa si salva... forse

Durante il gioco riporrete in fondo al mazzo la prima carta in cima fino a trovare una carta ostacolo di livello adeguato al numero di volte che avrete già rimescolato il mazzo. La affronterete quindi con le cinque carte successive, che aprirete a ventaglio per visualizzare le icone mostrate sul lato sinistro. Il "ventaglio" è quindi il nome e la forma della vostra "mano di carte". Utilizzando le varie abilità rappresentate da alcune di quelle icone cercherete di ottenere l'assortimento di simboli necessari a sconfiggere ciò che blocca la vostra strada: una chiave se è una porta, fascino e/o furbizia se è una persona, forza fisica condita da magia o pietà divina se è un mostro e così via in almeno una trentina di combinazioni (cioè tipi di avversari). Se ci riuscite potrete girare sul retro la carta affrontata e ottenere, oltre ad un premio immediato (di solito miglioramenti per le carte nel proprio ventaglio), talvolta anche un appoggio di qualche tipo da parte di chi è stato sconfitto: la malvagia principessa diventerà così la principessa alleata, il troll un teschio portentoso mentre l'orco demoniaco si scopre buono nel profondo dell'anima.



Quando vi ritroverete in mano di nuovo quelle carte (perché nessuna carta viene scartata, solo riposta in coda al mazzo oltre alla coppia di carte che vi impongono di rimescolare il tutto quando raggiunte) potrete sfruttarne i loro modesti (ma magari adeguati) vantaggi o scartarli gratuitamente per far posto a nuove e migliori carte nel ventaglio. Se verrete sconfitti invece dovrete peggiorare un certo numero di carte (le oro diventano blu girandole di 180°, le blu rosse voltandole sul retro, le rosse marroni girandole di 180°), talvolta limitando la scelta alle sole carte con l'icona cuore, che costituiscono la salute da non esaurire della vostra vergine. Prima di decidere quali carte voltare potrete sempre controllare tutti i retri e scegliere coscientemente cosa cambiare. Non è raro che il teorico peggioramento di una carta porti addirittura vantaggi equivalenti (anche se diversi) al suo miglioramento.

una chiave e una terna di identici simboli richiesti.

Fortuna e controllo

Il gioco è fortemente caratterizzato dalla fortuna nella pesca: le uniche carte che potrete veramente utilizzare sono le cinque (di più se avete attivato icone per aumentare il ventaglio) che seguono un ostacolo e potrete ritrovarvi a scartare quasi tutti i vostri oggetti e alleati (e poderosi vestiti, in quanto donne) prima di trovare il primo ostacolo! Una girata di mazzo completamente sfortunata potrebbe rendere una partita difficilmente risolvibile... se non con un colpo di fortuna a bilanciare sul finale.



Tutti i miglioramenti e peggioramenti vi aiuteranno quindi a modellare il mazzo verso una sempre migliore efficienza per sconfiggere, mescolata di mazzo dopo mescolata, i mostri più potenti fino ad incontrare il vostro carceriere, da sconfiggere per liberarvi. Esistono però anche sistemi alternativi per vincere: le vie di fuga (il portale extradimensionale nell'armadio, l'entrata principale, la fuga col circo a cui apparteneva il vostro topo rivelatosi magico...). Alcune carte oggetto, se peggiorate un paio di volte dalla condizione iniziale, si rivelano infatti possibili vie di fuga, accessibili però solo dopo l'ultima mescolata di mazzo e possedendo

Le possibilità di controllo però non mancano, se il giocatore è abile e il mazzo è ben mescolato (magari smettendo di farlo quando notate un ostacolo affrontabile in cima al mazzo). L'icona "foresight" permette di guardare le cinque carte successive al ventaglio e di gestirle completamente: ognuna di queste carte si può cestinare o spostare liberamente per aiutarvi a risolvere l'ostacolo che si sta affrontando o per prepararsi a risolvere il successivo ponendogli dietro solo carte utili. Anche senza l'utilizzo di foresight le regole ci permettono di guardare la prima carta del mazzo successiva al ventaglio. Sapendo

di righe di simpatica descrizione che strappano qualche sorriso.

Anche la parte editoriale pare ben fatta: adeguate illustrazioni, simbologia chiara e carte che non ho visto rovinarsi minimamente nelle decine di rimescolamenti fatti nella trentina scarsa di partite fatte prima di riporre il gioco nell'armadio.

Se non sempre sapete cosa fare seduti sul divano del vostro salotto questo gioco è una scelta più che valida. Anche per la mancanza di concorrenza non digitale.



Merchants of Amsterdam

Riscopriamo uno dei pochi titoli basati sull'asta Olandese, meccanica in tempo reale, in cui la puntata comune decresce al passare del tempo!



di Reiner Knizia
Jumbo, Rio Grande Games, 2000
N. Giocatori: 3-5
Durata: 60 minuti

Il gioco è ambientato Amsterdam nel XVII secolo, che è stato un periodo di grande prosperità per la città. In questo contesto i giocatori rivestono il ruolo di mercanti che cercano di ottenere il massimo profitto. Il più ricco a fine partita sarà il vincitore.

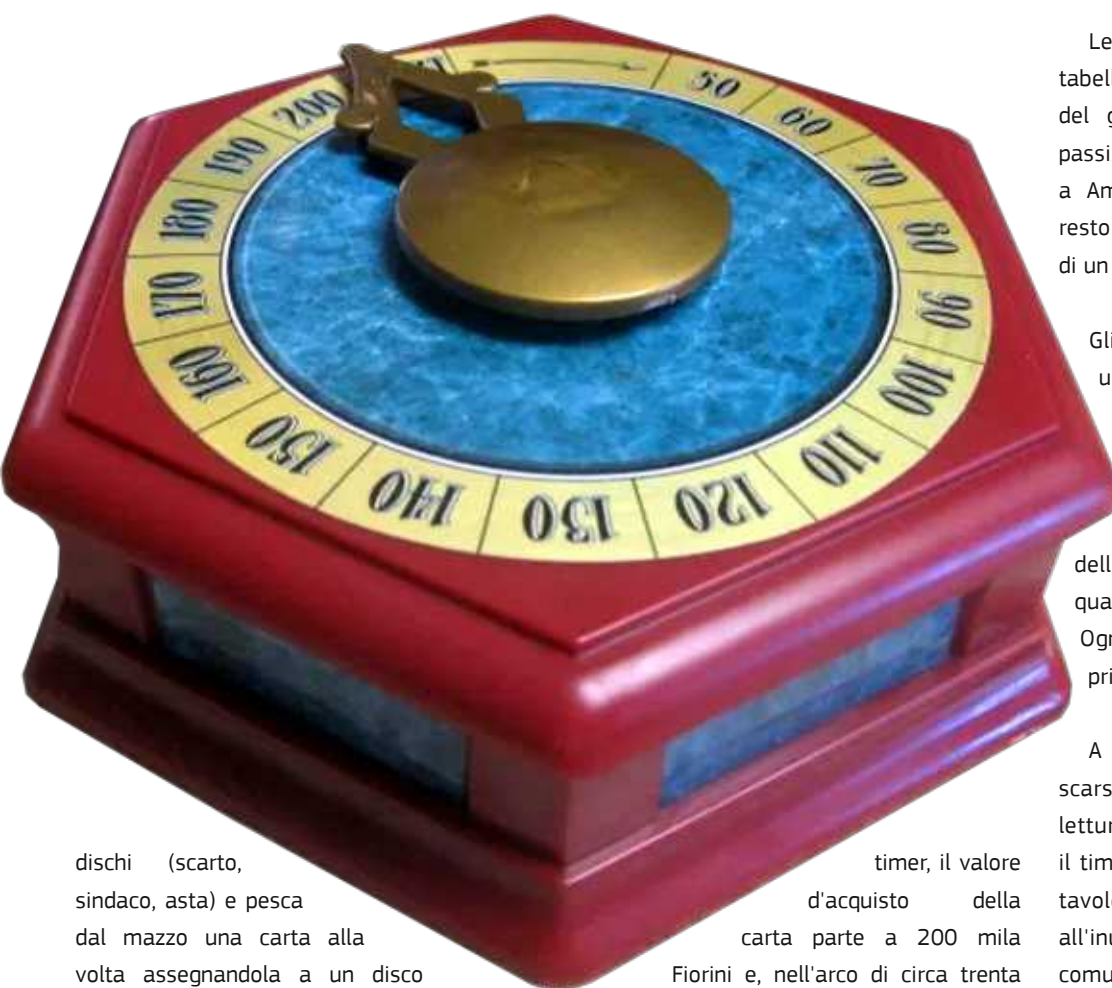
Della componentistica salta subito all'occhio un timer esagonale largo circa 16 cm e alto 5, con un congegno meccanico per far partire una sorta di countdown. Completano il tutto un tabellone con illustrazioni un po' retrò, un mazzo di carte, banconote e segnalini dei giocatori. Nel complesso nulla di troppo accattivante.

Il tabellone mostra tre aree distinte, a loro volta divise in quattro settori, dove troveranno spazio i segnalini dei giocatori a indicarne l'influenza: la città di Amsterdam, il globo terrestre e il tracciato delle quattro merci. Scelto un primo giocatore ognuno posiziona tre segnalini in spazi prefissati del tabellone. Distribuiti 400 mila Fiorini a testa, si potrà iniziare.

Una partita dura ventisei fasi (dall'anno 1579 al 1666) scandite dall'uscita di carte clessidra dal mazzo comune.

Nel proprio turno il giocatore prende i tre





dischi (scarto, sindaco, asta) e pesca dal mazzo una carta alla volta assegnandola a un disco

ancora vuoto. Se viene rivelata una carta clessidra, si scarta subito e il pedone avanza alla fase successiva, facendo scattare quasi sempre un evento collettivo. Il turno termina quando a tutti i dischi è assegnata una carta. Il giocatore terrà per sé quella del disco sindaco, scarnerà quella del disco scarto e l'altra andrà all'asta.

Il sistema d'asta in Mercanti di Amsterdam è detto all'olandese. Usando il

timer, il valore d'acquisto della carta parte a 200 mila Fiorini e, nell'arco di circa trenta

secondi, scende gradualmente di 10 mila, fino ad arrivare a 50 mila. Il primo a bloccare il timer si aggiudica la carta, pagando i denari indicati dalla freccia. Se un giocatore blocca il timer quando la lancetta è ancora sullo start, ha luogo una seconda asta con valori d'acquisto raddoppiati. Se però la lancetta raggiunge i 100 mila, il giocatore che ha innescato la seconda asta è obbligato all'acquisto al prezzo di 200 mila.

Le carte agiscono sulle tre aree del tabellone. Facendo aumentare l'influenza del giocatore sul tracciato merci di tre passi. Oppure facendo costruire magazzini a Amsterdam o centri di commercio nel resto del mondo (in entrambi i casi si salirà di un passo anche in una specifica merce).

Gli eventi collettivi fanno aumentare di un unità l'influenza nell'area illustrata. Nell'ultimo terzo di partita sono però in negativo, e fanno togliere influenza. Otto spazi attivano invece un conteggio punti. A seconda dell'area interessata si classificano i quattro settori, dal più al meno affollato. Ogni settore fa guadagnare Fiorini al primo e secondo in maggioranza.

A Mercanti di Amsterdam si darebbe scarso credito sia dall'unboxing che dalla lettura del regolamento (in particolare per il timer e il suo utilizzo). Ma alla prova del tavolo il gioco sorprende, grazie all'inusuale asta all'olandese (che comunque potrebbe portare a situazioni non chiarissime), e al sistema di maggioranze che mette in graduatoria prima settori e poi giocatori. L'uscita casuale delle carte garantisce variabilità, e un fattore imprevedibilità che non guasta.

Insomma il classico esempio di basse aspettative, poi smentite.

Linx

Nel folto numero di titoli fin troppo astratti di Knizia del periodo nel quale uscì questo titolo di aste è l'unico che veramente apprezzai e che giocammo più volte con piacere. In fondo non era molto meno astratto degli altri, ma mi ha sempre dato un'impressione diversa. Il nostro amore per il gioco ci portò anche a coniare il soprannome "Gently pushing", tratto da un passaggio del regolamento che invitava a interrompere l'asta con una leggera pressione sul bottone... che in realtà subiva trattamenti ben più traumatici, nella foga della competizione.





Michael

Aiutate Michael a districarsi fra ventiquattro personalità.



di Laura Severino, Alessandro
Manuini, Jonathan Panada, Giulia
Tamagni
Mancalamaro, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

Il titolo del gioco è il nome del paziente, un caso di disturbo dissociativo d'identità, di cui i giocatori, nei panni di studiosi in erba, si dovranno occupare.

Gli Specialisti sono diretti verso la casa dove egli vive con l'anziana madre e dovranno unire le forze per riportare alla luce il vero Michael, tra le ventiquattro personalità che convivono in lui.

Si tratta di un gioco cooperativo, a forte componente narrativa, che si potrebbe classificare come gioco esperienziale.

La componentistica di Michael è costituita da vari mazzi di carte e alcuni segnalini. L'evocativo comparto visivo è stato affidato all'illustratore Francesco Dossena, affiancato da David Ferracci per gli ambienti.

Il setup prevede la disposizione sul tavolo delle ventiquattro carte *Personalità*, divise in *Note* a faccia in su e *Escluse* a faccia coperta. Fra queste personalità ce ne sono alcune decisamente particolari: Edward detto "il guardiano", che ha il compito di impedire alle *Personalità Escluse* di interagire con il mondo esterno, e naturalmente Michael stesso. Ci sono anche quattro *Personaggi Esterni*, una sorta di introduzione ai vari round.





Vanno poi disposti i mazzi delle carte *Oggetto* e *Oggetto Speciale*, e le carte *Dichiarazione* divise in base al numero di round indicato sul retro.

Ogni giocatore prende una carta *Specialista* – che raffigura uno i quattro autori del gioco – e la partita può iniziare.

Una partita a Michael dura quattro round, chiamate *Sessioni*, divisi in un numero variabile di turni.

Nel proprio turno il giocatore può compiere le seguenti azioni, con il limite di una a turno.

- **Parlare con una Personalità:** questa operazione aggiunge un punto di stress a Michael e, se la Personalità è a faccia coperta, uno anche a Edward. Quello che ha da dirvi la Personalità e le conseguenze del dialogo sono scritte sulla carta

Dichiarazione relativa alla Sessione in corso.

- **Risolvere una Personalità:** questo consiste nel consegnare l'Oggetto richiesto dalla Personalità, ed eventualmente prendere l'Oggetto mostrato sulla carta Dichiarazione della Personalità Risolta. Questa azione diminuisce di uno lo Stress di Michael.

- **Dare o Ricevere un Oggetto:** si può dare/ ricevere un singolo Oggetto a/da uno Specialista. Questa azione fa crescere di uno lo Stress di Michael.

- **Chiudere la Sessione:** il round termina e si passa alla Sessione successiva.

Superato un certo livello di Stress Edward e Michael perdono il controllo. Nel primo caso lo Specialista Attivo, terminata l'azione Parlare in corso, dovrà immediatamente eseguire un'altra azione Parlare con una Personalità Esclusa a sua

scelta. Nel secondo caso la partita è persa.

Viceversa la partita è vinta se i giocatori riescono a Risolvere tutte e ventiquattro le Personalità entro le quattro Sessioni.

Michael è un titolo esperienziale dove, come dichiarato, la parte narrativa assume grande importanza. Ma anche sul versante delle meccaniche il gioco è ben progettato. Meccaniche, non particolarmente articolate, ma funzionali sia allo *storytelling* che alla strategia richiesta ai giocatori per cooperare verso la vittoria.

Michael è un progetto completamente italiano in tutte le sue parti – game design, comparto visivo, editore. Interessante anche l'operazione di ispirarsi a un caso clinico realmente esistito – quello dello statunitense Billy Milligan – per il concept del gioco.

L'impianto del gioco è strutturato come un puzzle da risolvere, nel quale le carte Dichiarazione (dove viene raccontata la storia) connettono Personalità a Oggetti. Da questo punto di vista si potrebbe inquadrare come una sorta di pick-up and deliver nascosto senza mappa.

Il titolo è teoricamente rigiocabile perché c'è una minima variabilità al setup, ma nella pratica, una volta risolto il rompicapo e svelato l'intreccio, difficile rimetterlo in tavola, se non per provare, o far provare, l'esperienza con un diverso gruppo di gioco.

Michael è un prodotto e un progetto interessante, che merita attenzione, per un'esperienza ludica alternativa, intrigante e diversa dal solito.

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



Queenz

Disponete i fiori e le arnie in modo da ottimizzare la qualità del miele prodotto!



*di Bruno Cathala, Johannes Goupy
Studio Supernova, Mandoo Games,
Rio Grande Games, 2019*

*N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti*

In Queenz: To Bee or not to Bee i giocatori si calano nel ruolo di apicoltori che, nell'intento di produrre le migliori varietà di miele, organizzano le piantagioni di varie specie di fiori disponendo piante e arnie nei propri campi.

Nella norma i materiali: bei segnalini sagomati in legno (arnie, tipi di miele, il giardiniere), robuste tessere fiore (in cinque colori differenti: ciascuna può avere su di sé nessuna, una, due o tre api), una plancia espositore (quadrata, con 36 spazi, e un percorso di caselle che la circonda), tessere campo (due copie di ciascuno dei dodici pentamini), quattro plance riserva personale, ciascuna con sei spazi per i fiori, una plancia segnapunti e corrispondenti segnalini, anch'essi in cartone, forse un po' troppo piccoli e difficilmente maneggiabili.

Il setup è semplice e rapido: l'espositore viene riempito con tessere fiore, si crea un espositore accessorio con cinque tessere campo. Ogni giocatore riceve la riserva personale, un set di segnalini miele e tre arnie, si piazza il segnalino giardiniere su una casella del tracciato dell'espositore e si è pronti a partire.





La partita si svolge a turni: il giocatore attivo può effettuare una delle due possibili mosse:

- raccogliere fiori: il giocatore può prendere un qualsiasi fiore dalla riga in cui si trova il giardiniere, oppure ne può prendere due (purché non abbiano api), o addirittura tre, se sono senza api e di colori differenti; deve avere spazio nella propria riserva per ciascuna delle tessere. Sposta quindi in senso orario il giardiniere di tanti passi quanti sono i fiori presi e conclude il suo turno.

- far fiorire un campo: il giocatore prende uno dei polimini presenti nell'espositore, lo piazza davanti a sé (adiacente ad altre tessere campo eventualmente prese) e riempie tutti e cinque i suoi spazi con tessere fiore o con arnie. Ogni gruppo di due o più fiori adiacenti ortogonalmente che sia stato creato o allargato produce miele, fornendo un punto vittoria per ogni fiore che lo compone. Se un colore di miele viene prodotto per la prima volta il giocatore prende il segnalino corrispondente: quando li ha tutti e cinque

ottiene un bonus (di valore via via decrescente).

I due espositori non si riempiono dopo ogni prelievo, ma solo in particolari condizioni.

Quando un giocatore piazza il suo quinto campo, ogni altro giocatore esegue

un'ultima azione (che può essere piazzare un campo senza riempire tutte le sue caselle), poi si valuta il punteggio finale: ai punti ottenuti durante il gioco si sommano quelli delle arnie, che forniscono un punto per ciascuna ape presente nelle otto tessere che le circondano.

Queenz si innesta perfettamente nella recente produzione di Cathala: semplice, veloce, sostanzialmente astratto, è una miscela fresca di meccaniche ben note (collezione di set, creazione di pattern, selezione da un espositore e piazzamento tessere), anche se non risulta particolarmente innovativo (l'espositore centrale ricorda molto da vicino *Kupferkessel Co. / Glastonsbury* di Günter Burkhardt, già citato da Uwe Rosenberg in *Cottage Garden* - [ILSA#42](#)). Chiaramente dedicato ad un pubblico familiare o occasionale, offre sufficiente profondità strategica (grazie a diversi modi con i quali i piazzamenti delle tessere forniscono punti vittoria) da essere utilizzabile come buon riempitivo anche da giocatori più scafati. In due giocatori risulta più strategico e offre la possibilità di utilizzare i vincoli dell'espositore per ostacolare l'avversario (come accade nel già citato *Kupferkessel Co.* o in *Patchwork* - [ILSA#30](#)); al crescere del numero di giocatori il focus si sposta sulla sola ottimizzazione del proprio tableau, diventando fin troppo tattico e imprevedibile in quattro.





UNDO – Studi Proibiti

Appuntamento col brivido, il mistero e il soprannaturale come solo H.P. Lovecraft riesce ad evocare!



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

N. Giocatori: 1-6

Durata: 45-75 minuti

Nuova puntata della serie UNDO, che avevamo presentato per la prima volta su [ILSA#57](#). La struttura del gioco, e del materiale nella scatola, è rimasta la stessa: una situazione drammatica, in cui uno dei protagonisti muore; tredici momenti nel tempo (verso i quali i giocatori possono viaggiare) identificati da altrettante carte di grande formato; tredici carte suggerimento, e un mazzetto di carte esito completano la dotazione. Scopo del gioco è riuscire a modificare il continuum spazio-temporale alterando ad arte gli eventi in modo che la tragedia non si verifichi. Ogni "stazione" temporale offre una descrizione di una situazione e tre possibile "modifiche" della storia: una positiva, una negativa e una irrilevante. Per ottenere maggiori indizi, i giocatori possono usufruire di indizi, limitati a quattro durante tutta la partita. Dopo

aver visitato dieci dei tredici momenti nel tempo, i giocatori calcolano il loro punteggio per determinare se hanno avuto o meno successo nella loro missione.

Interessante variante delle escape room, focalizzata più sull'intuizione delle connessioni dell'intreccio storico che sulla soluzione di enigmi di logica, la serie si trova spesso in bilico fra la decisione banale e il salto di fantasia spesso richiesto dalla conoscenza parziale della storia; in alcuni casi, infatti, è determinante l'ordine con cui sono stati esplorati i vari momenti della linea temporale.

La storia di quest'episodio è ispirato ad un racconto horror dello scrittore statunitense H.P. Lovecraft: *"The Statement of Randolph Carter"*, pubblicato nel maggio 1920 sulla rivista *The Vagrant*. Partendo proprio dalla situazione descritta nel racconto, i giocatori si troveranno a ripercorrere gli attimi chiave della storia della vittima che, se opportunamente modificati, possono influenzare la sua esistenza, scoprendo nel frattempo l'esistenza di realtà terribili ed inenarrabili.





non solo scatole

di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Spiel Digital e Spiel Digital Italia edizione 2020

*Un resoconto dall'interno della prima versione digitale
della fiera di riferimento per il mondo del gioco da tavolo!*

Non avrei immaginato che la prima esperienza nelle fiere digitali si sarebbe per me svolta dall'altra parte della barricata, ovvero degli organizzatori.

Preambolo: l'**Internationale Spieltag**, comunemente nota fra i giocatori italiani come "fiera di Essen" è stata una delle prime ad annullare l'edizione fisica del 2020, evitando di rincorrere rimandi e cancellazioni forzate. Dopo un po' ha annunciato un'edizione online nei giorni inizialmente programmati per la fiera fisica, 22-25 Ottobre 2020, denominata "**Spiel Digital 2020**" (nel nome scompare del tutto "Essen", non essendoci più un luogo fisico). La comunità italiana di siti di informazione ludica, blogger, youtuber, su un'idea promossa da **Marco Fregoso** de [La Tana dei Goblin](#), ha risposto creando un canale comune, denominato **Spiel Digital Italia**, per appoggiare l'evento. Ha coperto la manifestazione per tutti i giorni della fiera con una diretta dalle 9:00 alle 23:00 in streaming contemporaneo su YouTube, Twitch e Facebook, alternando presentazioni, interviste, dimostrazioni con versioni fisiche e digitali dei giochi presentati. Ho avuto modo di partecipare all'iniziativa, quale membro de La Tana dei Goblin, ed è stato qualcosa di veramente inconsueto nel panorama italiano, solitamente frazionato; mi fa piacere citare tutti i partecipanti, in ordine alfabetico:

[Board-games.it](#), [Board Legends](#), [Cercatore di Perle](#), [Dunwich Buyers Club](#), [Fustella Rotante](#), [Geek.pizza](#), [Giocagiullari](#), [Giochi sul Nostro Tavolo](#), [Gioconauta](#), [Il Meeple con la Camicia](#), [Il Puzillo del Sud](#), [La Tana dei Goblin](#), [Ludo&crudo](#), [Miss Meeple](#), [Sgananzium](#), [Storyboardgame](#), [Recensioni Minute](#), [Tiki Cafè](#), [Tocca a te!](#).

Il resoconto, sia dello **Spiel Digital 2020**, che dello **Spiel Digital Italia**, è sicuramente positivo, pur se con delle note dovute principalmente al fatto di essere un evento inedito.

A detta degli organizzatori c'era l'intenzione di affiancare già una

parte online alla fiera fisica, quindi l'emergenza sanitaria ha fatto da "catalizzatore". Ben organizzata la parte dimostrativa che si appoggiava alla piattaforma [Tabletopia](#), con l'organizzazione di tavoli virtuali e spiegazioni in tedesco o inglese tramite chat di supporto. Molti giochi, anche se per un breve periodo, sono stati presenti sulla piattaforma e agli iscritti è stata data anche la possibilità di attivare l'account premium per un mese.

Tra gli aspetti non perfettamente riusciti inserisco, sicuramente, la gestione delle vendite; non una cosa da poco, perché, alla fine, è una delle caratteristiche principali per una fiera rivolta al pubblico. Il portale dello **Spiel Digital 2020** rimandava, per ogni gioco in lista, a siti esterni dove poter ordinare o preordinare, come il sito dell'editore o negozi online; non è stato offerto nessun servizio per centralizzare le spedizioni o abbatterne i costi e questo ha influito pesantemente sull'utilizzo da parte degli utenti.

Lo **Spiel Digital Italia** ha avuto un buon supporto da parte degli editori, sia italiani che stranieri, e un buon successo del pubblico per spettatori complessivi e visualizzazioni; ovviamente il materiale è ancora a disposizione per poter essere consultato. Ha offerto al pubblico italiano un servizio superiore a quello che potevano offrire le singole parti sommate, e questo è sicuramente un bene, nell'auspicio di continuare l'esperimento anche in altre occasioni. Il palinsesto, anche se organizzato in tempi rapidi, è stato di tutto rispetto e anche gli organizzatori hanno apprezzato il risultato.

Insomma, tutti speriamo di accalcarci di nuovo ai cancelli di ingresso della fiera di Essen e di fare la coda per lo spiedo di patate... ma l'idea di una fiera virtuale da affiancare alla fiera fisica sembra ormai imprescindibile, e la prima prova per Essen è stata positivamente superata.



2020: il ritorno dei grandi autori

Scrivo un Controeditoriale diverso dal solito, perché, per un motivo o l'altro, raramente mi ritrovo a contribuire a questa pagina con un messaggio positivo. Cosa ci può essere di positivo in questo periodo in cui non riusciamo nemmeno a giocare, non dico partecipare alle fiere?

Le recenti uscite dello *Spiel Digital 2020* sembrano aver risvegliato grandi autori, a me cari per i successi del passato e per essere stati fondamentali per la mia formazione ludica, ma che nelle produzioni più o meno recenti avevano perso lo smalto dei vecchi tempi. *Stefan Feld*, di cui ho sempre più apprezzato gli esordi (*In the Year of the Dragon*, *Notre Dame*) rispetto alla fase "insalata di punti", realizza con *Bonfire* un gioco diverso, un puzzle da ottimizzare con un chiaro focus sulla modalità per realizzare punti vittoria. *Martin Wallace* pubblica *Anno 1800*, su licenza di un videogame della *Ubisoft*: si rivela un interessante gioco di sviluppo e commercio, forse con qualche semplificazione di troppo per un editore (*Kosmos*) che raramente fa giochi per giocatori assidui, ma nel complesso assolutamente positivo e con il pregio di avere un fine partita adrenalinico.

Infine, forse la sorpresa più grande, regalata dal folletto con i capelli verdi, *Friedemann Friese*, per anni vissuto all'ombra dei tralicci di *Alta Tensione*. L'impatto visivo del suo nuovo gioco, *Faiyum*, fa fare un salto di vent'anni indietro, ma chi supera questo scoglio troverà un sagace gioco di deck-building e gestione della mano, che prende a prestito elementi di altri autori (*Concordia* di *Mac Gerdts*) e suoi (come il citato *Alta Tensione*), e li rielabora con un interessante esito.

L'anno 2020 potrà essere ricordato per il ritorno dei grandi autori: se non è positivo questo!



in fila per uno

I migliori giochi del 2020

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 30/12/2020)

1	Gloomhaven: Jaws of the Lion di Isaac Childres Cephalofair Games, Albi Polska, Feuerland Spiele, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting. BGG rank: 14° (media 8,93 - 5764 voti)
2	On Mars di Vital Lacerda Eagle-Gryphon Games, Giochix.it, hobbit.eu, Maldito Games, Mosaico Jogos, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: City Building, Economic, Exploration, Science Fiction, Territory Building. <i>Recensito su questo numero.</i> BGG rank: 73° (media 8,31 - 5201 voti)
3	Eclipse: Second Dawn for the Galaxy di Touko Tahkokallio Lautapelit.fi, Maldito Games, Matagot, Pegasus Spiele, sternenschimmermeer, 2020 Giocatori: 2-6 Categorie: Civilization, Science Fiction, Space Exploration, Wargame. BGG rank: 357° (media 8,75 - 1648 voti)
4	Viscounts of the West Kingdom di Shem Phillips, S.J. Macdonald Garphill Games, Fever Games, Portal Games, Renegade Game Studios, Schwerkraft-Verlag, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: Medieval BGG rank: 516° (media 8,18 - 1703 voti)
5	Calico di Kevin Russ Flatout Games, Alderac Entertainment Group, Little Rocket Games, Lucky Duck Games, Ravensburger, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: Abstract Strategy, Animals, Puzzle. BGG rank: 531° (media 8,00 - 2010 voti)
6	Tekhenu: Obelisk of the Sun di Daniele Tascini, Dávid Turczi Board&Dice, CMON Ltd, Giochix.it, Maldito Games, Mosaico Jogos, Pixie Games, Rawstone, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: Ancient, Dice, Mythology. BGG rank: 550° (media 7,99 - 1873 voti)
7	Oceans di N. Bentley, D. Crapuchettes, B. Goldman, B. O'Neill North Star Games, Ediciones MasQueOca, Funforge, Pendragon Game Studio, Schwerkraft-Verlag, 2020 Giocatori: 2-4 Categorie: Animals, Card Game, Educational, Environmental, Prehistoric. BGG rank: 619° (media 7,71 - 2356 voti)
8	Forgotten Waters di Mr. Bistro, J. Arthur Ellis, Isaac Vega Plaid Hat Games, Asmodee, Asmodee Italia, MYBG Co. Ltd., sternenschimmermeer, 2020 Giocatori: 3-7 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Nautical, Pirates, Travel. BGG rank: 661° (media 8,24 - 1406 voti)
9	King of Tokyo: Dark Edition di Richard Garfield IELLO, GaGa Games, Mancalamaro, Reflexshop, Siam Board Games, 2020 Giocatori: 2-6 Categorie: Dice, Fighting, Movies / TV / Radio theme, Science Fiction. BGG rank: 800° (media 7,93 - 1506 voti)
10	Tang Garden di Francesco Testini, Pierluca Zizzi ThunderGryph Games, CMON Ltd., GateOnGames, Lotus Frog Games, Skellig Games, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: Environmental. BGG rank: 808° (media 7,69 - 1872 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero abbiamo parlato di:

Alma Mater	Margraves of Valeria
Bus	Merchants of Amsterdam
Caylus 1303	Michael
Champions of Hara	On Mars
Clinic: Deluxe Edition	Queenz
Living Planet	Santiago
Maiden's Quest	UNDO - Studi Proibiti