

numero 60 | 2021



*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: Anno 1800, The Cost, Elastium, The Grand Trunk Journey, Meeple Land, Praga Caput Regni, Tainted Grail, Visconti del Regno Occidentale 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 Milan Vavroň

Hanno collaborato: Doktoreas - Luca Casagrande; iugal - Matteo Franceschet; Rosengald - Lorenzo Gheri.

La rivista non rappresenta una testata giornalistica in quanto non viene aggiornata con cadenza periodica né è da considerarsi un mezzo di informazione o un prodotto editoriale ai sensi della legge n.62/2001.



Ogni articolo di ILSA è distribuito con licenza Creative Commons Attribuzione Non commerciale Condividi allo stesso modo 3.0

I copyright di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori



Slow gaming

La normalità difficile da recuperare

Sottovalutazione: "Apprezzamento o valutazione errata per difetto della qualità, della capacità, del valore effettivo". Indubbiamente, le difficoltà che da dodici mesi condizionano le nostre esistenze, ribaltando letteralmente le abitudini del vivere sociale, si sono rivelate ben più lunghe e dure di quanto era stato stimato un anno fa. La rivoluzione che hanno causato ha impattato in maniera decisa sul nostro hobby, rivelando una decisa dicotomia fra un rallentato ritmo di uscite di nuovi titoli (complice la pressoché totale impossibilità di presentarli fisicamente ai possibili acquirenti) e una notevole velocizzazione delle partite.

Le piattaforme digitali, nuove piazze in cui siamo costretti ad incontrarci per giocare insieme, consentono e impongono un ritmo da "videogioco"; la cosa è vantaggiosa da un lato (tempi di *setup* e *teardown* quasi azzerati, verifica delle regole e calcolo del punteggio automatizzati), ma sottrae inevitabilmente la componente sociale (solo parzialmente compensabile tramite l'utilizzo di sistemi di videoconferenza) e azzerava quella tattile.

Diventano così estremamente preziose quelle sedute dal vivo, in cui ci si può soffermare a discutere del gioco e dell'esperienza condivisa, elemento fondamentale per raccontare un gioco senza limitarsi a descriverne regole o meccaniche. Fortunatamente, la distribuzione geografica della redazione ci ha permesso di continuare a giocare rispettando regole e vincoli, attingendo dai titoli che erano stati presentati in forma virtuale allo *SPIEL digital 2020*, e che sono finalmente arrivati sulle nostre tavole.

Il numero che vi accingete a leggere racconta quindi le esperienze fatte al tavolo, a cui si affiancano altre rubriche che hanno trovato origine dalle pause imposte, che ci hanno concesso di soddisfare la curiosità che ci contraddistingue: dobbiamo infatti cercare di ottenere il massimo da questo ritmo rallentato. In attesa di un futuro più roseo, in cui potremmo trarre piacere dal confronto personale e anche dalla semplice [manipolazione dei materiali da gioco](#), vi auguro buona lettura!

SOMMARIO

Sotto la lente

Anno 1800	4
The Cost	8
Elastium	12
The Grand Trunk Journey	16
Meeple Land	20
Praga Caput Regni	23
Tainted Grail: The Fall of Avalon	26
Visconti del Regno Occidentale	30

Prime impressioni

New York Zoo	33
Black Sonata	34
Cthulhu: Death May Die	36
On the Origin of the Species	38
Guild Master	40
In the Hall of the Mountain King	42
Megacity Oceania	44
Merv: The Heart of the Silk Road	46
Paris	48
The Red Cathedral	50
Red Peak	52
Renature	54
Rumble Nation	56
Tang Garden	58
Villagers	60

Non solo scatole

Ludografia essenziale di:	
Vladimír Suchý	62
L'assalto dei polimini	64

L'altro editoriale

Giocare con tatto	70
Polimini al Top!	71



Anno 1800

Anni di fermento e innovazione.



di Martin Wallace
KOSMOS, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

Scorrendo una immaginaria classifica dei migliori *game designer* che hanno fatto la storia del gioco da tavolo moderno, con pochi dubbi troveremmo Martin Wallace in una posizione di riguardo, specie se a compilarla fossero giocatori scelti tra i più appassionati ed esigenti. Il merito sarebbe di alcuni giochi che hanno reso celebre l'autore inglese, come *Age of Steam* (Warfrog Games, 2002 - [ILSA#46](#)) o *Brass* (Warfrog Games, 2007 - [ILSA#5](#), [ILSA#26](#), [ILSA#58](#)), entrambi recentemente ripubblicati con vesti rinnovate, a testimonianza della loro promessa di longevità.

Se nel primo decennio di questo secolo Wallace ha preferito essere editore dei suoi stessi giochi, più recentemente ha preferito concentrarsi sull'aspetto della progettazione, pubblicando tramite altri editori e persino creando giochi su commissione.

Proprio grazie a quest'ultima modalità è nato il suo ultimo gioco, su richiesta del colosso tedesco *KOSMOS Verlag*, che gli ha affidato la conversione in formato "da tavolo" di un noto videogiochi lanciato da *Ubisoft* nel 2019. Il videogiochi in questione è *Anno 1800* e il gioco da tavolo di Wallace, pubblicato lo scorso ottobre, porta lo stesso nome.

Anno 1800 è l'ultimo di una serie di videogiochi strategici pubblicati tra il 1998 e il



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





2019, a me del tutto sconosciuti. Ed è stata questa la mia prima preoccupazione approcciando questa evoluzione *unplugged*, almeno fino a quando mi sono imbattuto in un'intervista in cui l'autore stesso dichiarava di non aver mai giocato a nessuno dei videogiochi della serie, tantomeno quello a cui si ispira il suo gioco da tavolo. Trovandomi nella sua stessa situazione mi concentrerò sulle qualità del gioco da tavolo senza alcun riferimento o parallelismo con la versione digitale.

Rivoluzione industriale

L'ambientazione di Anno 1800 è storica e industriale, un'accoppiata particolarmente cara all'autore. I giocatori amministrano un'isola che ha già gettato timide basi per un repentino sviluppo industriale. Sarà compito loro pianificare le successive evoluzioni, mantenendo alta l'attenzione sul sistema di punteggio e, ancora di più, sul delicato meccanismo che innesca la fine della partita.

L'isola è rappresentata da una plancia

personale organizzata in una griglia di venticinque caselle dove trovano posto gli alloggi dei lavoratori, in cinque tipologie, dieci industrie, ciascuna in grado di produrre una risorsa diversa, un porto per la costruzione delle navi e una flotta di tre navi, due dedicate al commercio e una all'esplorazione. Ci sono poi alcuni spazi vuoti disponibili per installare nuove industrie o aumentare la potenza navale.

Quest'isola è chiamata genericamente "vecchio mondo" e non è completamente esplorata; è infatti facoltà del giocatore di espanderla con nuovi moduli che garantiscono nuovi spazi di costruzione.

Seguendo un canovaccio più che collaudato nei giochi in cui una civiltà è destinata a svilupparsi, le risorse sono la moneta di scambio per ogni costruzione e quelle che possono essere prodotte fin dall'inizio della partita sono solo una percentuale minore di tutte quelle presenti

nel gioco. Le altre risorse possono essere ottenute solo costruendo nuove industrie capaci di produrle. Il costo per la costruzione dell'industria, in termini di tipologie di risorse da impiegare, è proporzionato al valore della risorsa che essa produce. Ciò crea un complesso albero tecnologico che consente ai giocatori di produrre ben trentacinque risorse diverse, alle quali si aggiungono sei risorse che possono soltanto essere importate dai "nuovi mondi", ma che ugualmente si inseriscono nella catena di produzione vincolando l'accesso ad alcune industrie.

Risorse on demand

Gestire una tale quantità di risorse con segnalini, cubetti o tracciati sarebbe stato decisamente complesso. Wallace ha quindi optato per una ipersemplificazione considerando le risorse non cumulabili ma semplicemente disponibili su richiesta. Le risorse vengono prodotte istantaneamente e subito consumate quando il giocatore ne ha bisogno, a patto di avere disponibilità



dell'industria che le produce e di lavoratori specializzati da impiegare per la produzione. Un meccanismo non diverso da quello impiegato in *Neuland* (Peter Eggert e Tobias Stapelfeldt, eggertspiele, 2004 - [ILSA#22](#)), seppur privato della componente logistica, come accade anche in *Helvetia* (Matthias Cramer, KOSMOS, 2011 - [ILSA#14](#)).

I lavoratori nel gioco esistono in cinque diverse tipologie di importanza crescente, dagli agricoltori ai ricchi investitori, passando per operai, artigiani e ingegneri. Sono in forma di

trascorsa utilizzando lavoratori per produrre risorse subito utilizzate per costruire nuove e più potenti industrie, reclutare nuovi lavoratori o migliorare il livello di quelli già posseduti.

Quando tutti i lavoratori del giocatore sono stati impiegati ovvero quando con i pochi rimasti il giocatore ritiene di non poter fare nulla di utile, organizza una festa della città. In pratica consuma un turno per richiamare tutti i lavoratori utilizzati nelle proprie industrie, rendendo tutta la forza lavoro nuovamente disponibile per i turni successivi.

Se non vi spaventa affrontare il destino avverso, se amate i giochi il cui focus è concentrato sulle catene di produzione con trasformazioni sempre più complesse, Anno 1800 merita la vostra attenzione.

cubetti e all'inizio della partita ne viene distribuita una quantità predeterminata, che nel corso della partita può essere sia aumentata in numero che migliorata seguendo un preciso percorso evolutivo.

Ciascuna industria può produrre per due volte soltanto ed esclusivamente utilizzando un lavoratore di tipologia - e quindi di colore - adatta. All'aumentare della complessità della risorsa prodotta, corrisponde in genere la necessità di utilizzare un lavoratore di livello maggiore.

Delle nove possibili azioni disponibili in ogni turno, una buona percentuale dei turni è

Il ritmo del progresso

Naturalmente avere una ricca dotazione di lavoratori da impiegare consente di consumare meno turni nelle operazioni di "reset", ed è qui che si inserisce l'aspetto più interessante del gioco, che lega a doppio filo il punteggio e insieme il ritmo della partita.

Ogni lavoratore assunto dal giocatore, inclusi quelli distribuiti a inizio partita, porta al giocatore una dote in forma di una carta popolazione. Queste carte garantiscono un beneficio immediato e un punteggio a fine partita. Per poter godere dei vantaggi offerti dalla carta è necessario "costruirla", anche in

questo caso consumando le risorse riportate sulla carta stessa. Maggiore è il numero di lavoratori assunti, maggiore sarà il numero di carte in mano al giocatore. A mantenere in equilibrio questo volano c'è la condizione che sancisce la fine della partita, innescata quando un giocatore esaurisce tutte le sue carte popolazione.

Ecco allora che appare chiara la stretta relazione tra lavoratori, risorse e carte obiettivo, relazione in cui si concentra l'aspetto più caratterizzante di Anno 1800. Per fare punti è necessario giocare carte, il che richiede, per farlo in modo efficiente, un gran numero di lavoratori, i quali fanno ottenere nuove carte in un circolo che appare potenzialmente infinito e che lascia il giocatore libero di gonfiare il proprio motore di produzione con nuovi lavoratori, aumentando a dismisura le proprie carte in mano e quindi le opportunità di fare punti. Almeno fino a quando un giocatore decide di cambiare ritmo, smettere di accumulare lavoratori e carte e cominciare invece a giocare, accelerando il finale.

In un gioco in cui l'interazione è presente in una forma di commercio fin troppo garbata, diventa però necessario, se non addirittura prioritario, osservare scrupolosamente le scelte degli altri giocatori per capire se qualcuno abbia intrapreso quel cambio di ritmo per non rischiare di chiudere la partita con una grande quantità di punti potenziali che però non si è riusciti a concretizzare per mancanza di tempo.

Cambio di rotta

Per pianificare con cura il momento più utile per il cambio di rotta è necessario osservare con attenzione quali siano le risorse richieste dalle carte, individuare i punti in comune e impostare la costruzione delle industrie secondo una linea ideale e ottimizzata che permetta di produrre con il minimo sforzo le risorse giuste, rendendo quanto più efficienti possibili le fasi finali in termini di conversione tra risorse e punti. Questo aspetto fa emergere una prima criticità di Anno 1800, che riguarda proprio la pesca delle carte sapientemente mitigata e gestibile, ma non così tanto da rendere il gioco apprezzabile ai giocatori più esigenti,





che tollerano gli elementi casuali solo quando influiscono sui giocatori in modo equo.

Al costo di un'azione è possibile scartare tre carte e pescarne altrettante. Ancora, gli effetti di alcune carte consentono ai giocatori di scartarne altre dalla mano, offrendo la possibilità di liberarsi di quelle che richiedono risorse troppo lontane dalla linea di sviluppo tecnologico impostata. Nessuna di queste possibilità sembra però sufficiente a mitigare il vantaggio di una pesca particolarmente fortunata.

Un'altra criticità legata ad elementi imprevedibili riguarda l'estensione della propria plancia di gioco che avviene con la pesca di tessere che espandono il vecchio mondo o di tessere del nuovo mondo. Le prime arrivano con un beneficio in forma di lavoratori gratuiti o industrie prestampate. Siccome le tessere sono pescate casualmente il suo beneficio potrebbe fornire la spinta giusta al momento giusto. Ancora più fastidiosa, almeno per i giocatori più esigenti, è la pesca delle tessere del nuovo mondo. Queste tessere rappresentano combinazioni di tre risorse che non possono essere commerciate, ossia non possono essere ottenute tramite gli altri giocatori. Questo significa che la costruzione di alcune industrie è preclusa se nella tessera pescata è assente la risorsa che ne vincola la costruzione. Al giocatore non resta che continuare a esplorare, pescando nuove

tessere nella speranza di ottenere quella con la risorsa voluta, o attendere che sia un avversario a costruire l'industria desiderata per poi commerciare con lui il prodotto lavorato. Oppure ancora, liberarsi per sempre della carta che richiede quella specifica risorsa.

Tra due fuochi

Nella sua carriera di autore Wallace non si è dedicato solo a giochi di difficoltà elevata, destinati a giocatori più esperti, ma ha più volte scelto, forse con meno successo, la via del gioco casual, come nel caso di *Via Nebula* (Space Cowboys, 2016 - [ILSA#41](#)) o di *Wildlands* (Osprey Games, 2018 - [ILSA#53](#)). Non tragga in inganno il fatto che che la linea editoriale di *KOSMOS* sia largamente sbilanciata verso un pubblico di giocatori occasionali. Seppur con i limiti che abbiamo analizzato, Anno 1800 è decisamente pensato per una fascia di giocatori navigati, possibilmente tra quelli che non si facciano scoraggiare dal rischio di incappare in eventi sfortunati, ma che invece apprezzino lo sforzo necessario a farvi fronte in modo creativo. Questo è probabilmente il limite più grande di Anno 1800, quello di essere un gioco di una certa complessità ma che gli amanti della complessità guardano con sospetto per colpa delle sue debolezze.

Se non vi spaventa affrontare il destino avverso, se amate i giochi il cui focus è

Fraktal75

Sulla carta poteva essere un capolavoro: ce n'erano i numeri. Eppure anche il grande Wallace è caduto preda del fascino grossolano delle pesche fortuite. In un gioco dove il numero di carte in mano è tutto, lasciare che troppa alea vi entri dispiace come una finale di calcio persa 4 a 3.

Peppe74

Come ho già detto nel contro-editoriale di [ILSA#59](#), considero questo titolo il "ritorno" di Wallace. L'idea di base c'è tutta; vero è che poteva essere meglio raffinata. Quello che stona nel gioco è la pesca fortunosa delle carte abbinata ad una modalità troppo punitiva di riciclo che prevede di investire un intero turno. È probabile che ci sia la mano dell'editore, che raramente sconfini in giochi di un certo spessore, nel non voler appesantire il gioco con soluzioni alternative. Dato che il gioco è una corsa un turno pesa tanto sull'economia globale. Escluso questo aspetto il gioco è piacevole e funziona bene, gli obiettivi alternativi donano quel pizzico di variabilità per strategie differenti, e sono possibili approcci diversi con tanti lavoratori (tanti requisiti da soddisfare) e pochi lavoratori (pochi requisiti da soddisfare).

concentrato sulle catene di produzione e in cui per ottenere la risorsa desiderata è necessario eseguire una serie di trasformazioni obbligate sempre più complesse, allora date una chance ad Anno 1800. Lo troverete appagante perché restituisce una piacevole sensazione di evoluzione e nello stesso tempo regala soddisfazione nel veder crescere la propria civiltà industriale, oltre che la voglia di rigiocarlo per sperimentare strategie più efficienti per spiazzare gli avversari.

FAB!O

FRAKTAL75

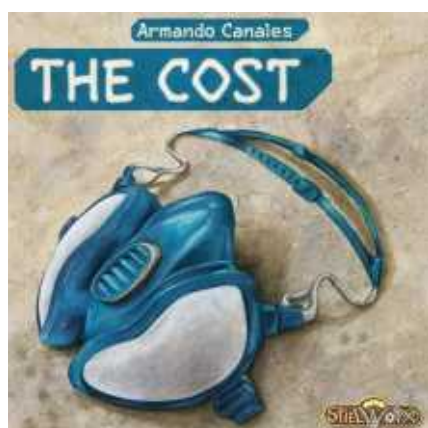
PEPPE74





The Cost

La sfida economica con risvolto etico.



di Armando Canales
Spielworxx, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 75 minuti

È dello scorso dicembre il comunicato di Ulrich Blennemann, cuore e anima della Spielworxx nonché suo fondatore, che a partire dal 2021 tutti i giochi della nota casa editrice tedesca saranno pubblicati attraverso la piattaforma di finanziamento dal basso Kickstarter.

The Cost, pubblicato nell'estate 2020 sembra quindi essere l'ultimo gioco che Spielworxx ha pubblicato nella modalità che fino ad oggi ha reso i suoi giochi tanto ricercati: 1000 limitatissime copie e l'eventuale ma flebile speranza di vedere il gioco nuovamente pubblicato grazie all'accordo con un diverso editore.

L'autore di The Cost è il texano Armando Canales. Sua l'idea e soprattutto il coraggio di affrontare, in forma di gioco, un argomento

tanto delicato come quello dell'industria dell'amianto, che ancora oggi non ha smesso di mietere vittime nonostante molti stati abbiano cominciato, fin dal 1990, a vietare l'utilizzo di questo materiale cancerogeno.

Il gioco di Canales affronta l'argomento senza mezze misure, facendo vestire ai giocatori i panni più scomodi, quelli di imprenditori impegnati nella filiera di produzione di questo materiale e il cui unico scopo è il profitto.

La filiera dell'amianto

The Cost è giocato su mappe scelte all'inizio della partita in quantità pari al numero di giocatori. Le mappe sono regioni in cui è consentita l'estrazione dei minerali di asbesto (questo il nome tecnico usato anche nel gioco), ciascuna con un proprio mercato pronto ad acquistare quanto viene prodotto dai giocatori. I

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





giocatori durante la partita possono liberamente agire su ognuna delle mappe in gioco. È lì che installano miniere, impianti di trasformazione, reti ferroviarie per il trasporto all'interno delle mappe e porti per l'esportazione.

La partita dura quattro turni, ciascuno scandito da quattro fasi. L'evoluzione della propria filiera di produzione corrisponde alla fase iniziale del turno. In questa fase i giocatori scelgono come agire nel turno tramite una plancia con griglia esagonale, sulla quale sono distribuite le icone corrispondenti alle possibili azioni. Selezionando un angolo in cui convergono tre esagoni il giocatore si riserva la possibilità di eseguire le tre azioni corrispondenti. Un sistema carente dal punto di vista ergonomico, ma funzionale e cruciale considerando che nessuno dei segnalini viene rimosso durante la partita, con conseguente diminuzione delle combinazioni migliori delle azioni nel corso della partita.

È in questa fase e grazie a queste azioni che i giocatori popolano le mappe con le proprie industrie che vengono anche organizzate sulle rispettive plance personali, grazie alle quali è possibile tenere traccia della quantità di lavoratori impiegati in ciascuno di questi siti.

Qui i giocatori si scontrano con la prima contraddizione. La manodopera non va pagata. Gli impianti quelli sì, devono essere pagati con

risorse del tipo corrispondente alla mappa su cui si è deciso di costruire ma, ogni giocatore è libero di impiegare, pur con dei limiti imposti, quanti lavoratori desidera in ciascuna delle sue installazioni.

Nella seconda fase i giocatori possono convertire il proprio capitale, ossia i punti, in risorse specifiche delle regioni, le stesse usate nella prima fase per costruire. Uno scambio unidirezionale che costringe a un'attenta pianificazione per due ragioni principali, la prima è appunto l'impossibilità di effettuare una conversione al contrario, trasformando in un inutile spreco di punti l'eventuale accumulo di risorse che poi non vengono utilizzate, la seconda è che questa conversione non avviene prima della costruzione degli impianti bensì dopo, obbligando così il giocatore a valutare fin da subito quali azioni intende eseguire nel turno successivo.

Il dilemma etico

Nella terza e ultima fase le industrie producono e questa produzione non è opzionale. Ogni giocatore che ha allestito un sito di estrazione dell'asbesto è obbligato a estrarre, ogni impianto di lavorazione sul quale sia stato conferito dell'asbesto grezzo è obbligato a trasformarlo in asbesto di qualità migliore.

Ecco quindi che il giocatore si trova davanti a un dilemma, perché ci sono sempre due modi

per estrarre il minerale e due modi per trasformarlo: rispettando o non rispettando le norme di sicurezza che tutelano la salute dei lavoratori. Ognuno di questi due modi ha, appunto, un costo. Lavorare in sicurezza significa affrontare spese che devono essere pagate con risorse della regione in cui si sta operando il che, come abbiamo visto nella fase precedente, significa investire denaro, ossia punti. Rinunciare alla sicurezza è più vantaggioso in termini economici ma le conseguenze di questo approccio si accumulano sulle spalle dei giocatori mettendoli in difficoltà nelle fasi avanzate della partita. Il costo di questa seconda opzione lo si paga con la vita dei lavoratori. In breve, i giocatori possono estrarre asbesto grezzo di valore pari ai lavoratori impiegati nel sito di estrazione scegliendo se pagare due risorse per ogni lavoratore, in alternativa possono estrarre senza pagare risorse ma sacrificando un lavoratore, un sacrificio apparentemente poco costoso nell'economia del gioco, considerando che la manodopera è gratuita, ma il cui peso morale fa riflettere sull'approccio sconsiderato delle aziende che per anni hanno lucrato su questo materiale nonostante la comprovata pericolosità. Ovviamente il dilemma del giocatore non è solo etico. Scegliere di produrre sacrificando lavoratori ha conseguenze sebbene non immediate. La prima è che i lavoratori sacrificati in un impianto vi restano e contano nel calcolo del costo in risorse nel caso il



giocatore decidesse, nei turni successivi, di produrre in sicurezza. La seconda è che per ogni lavoratore sacrificato il governo della regione diviene più cauto sulla possibilità di continuare a utilizzare questo materiale, il che si traduce in una diminuzione della richiesta di mercato che a sua volta implica una riduzione delle possibilità di vendere amianto in quella regione.

Tensione crescente

Questi due aspetti sono legati a doppio filo in modo drammatico, considerando che il mercato potrebbe ridursi fino al punto di costringere i giocatori a esportare l'amianto in altre regioni o addirittura di chiudere del tutto, nel qual caso la regione è tolta dal gioco e con essa tutte le industrie costruite lì. Condizione questa che può anche anticipare la fine della partita nel caso in cui i giocatori abbiano giocato in modo tanto aggressivo da causare la chiusura di tutte le regioni in gioco prima del quarto turno.

La minaccia della chiusura dei mercati è in genere una situazione che tiene alta la tensione tra i giocatori. Quelli che nelle fasi iniziali della partita hanno preferito produrre nel modo più economico, rischiano di trovarsi invischiati in un mercato sempre più restio ad acquistare. Ci si accorge in genere in questo momento che l'unico modo per tenere in vita il mercato è smettere di produrre in modo non sicuro ma a questo punto il costo da pagare per i lavoratori, amplificato dall'incidenza di quelli improduttivi che sono stati sacrificati, è difficile da sostenere



mercato della regione o verso impianti di trasformazione e, da lì, nuovamente trasportato verso il mercato. Questi tratti, neutrali, possono diventare proprietà dei giocatori che li marcano con propri segnalini. Il proprietario della tratta ottiene soldi - e quindi punti - ogni qual volta vi transita dell'asbesto, indipendentemente dal fatto che a muoverlo sia stato il giocatore stesso o un avversario. I giocatori che spostano l'asbesto in una regione possono decidere quale strada sia meglio percorrere per massimizzare i propri guadagni o, almeno, impedire agli avversari di arricchirsi troppo, ma questa decisione è vincolata da precise regole che

Considerando infine la possibilità offerta dal gioco di esportare l'amianto in regioni diverse da quello in cui è stato prodotto, opportunità utile quando c'è poco mercato nella regione di origine, anche la presenza dei porti diventa cruciale. Passando attraverso i porti infatti si possono raggiungere le mappe delle altre regioni, e anche i porti, come le ferrovie, possono diventare di proprietà dei giocatori e acquisire una priorità, garantendo facili guadagni ogni qual volta l'asbesto lascia o entra in una regione.

Ad arricchire ulteriormente la componente strategica legata alla logistica c'è l'obbligo, sancito dal regolamento, di far fruttificare immediatamente l'amianto estratto o lavorato. In pratica un giocatore non può estrarre e mantenere l'amianto sul sito di estrazione in attesa di un turno migliore in cui trasportarlo. Se ha un impianto di estrazione che non ha ancora estratto deve essere usato, se ha un impianto di lavorazione con asbesto grezzo deve essere trasformato in asbesto raffinato, se ha asbesto grezzo su un sito di estrazione o asbesto raffinato su un impianto di trasformazione lo deve obbligatoriamente muovere, avvantaggiando chi ha deciso di investire sulle infrastrutture logistiche.

Non bastasse, i collegamenti prestampati sulle regioni, che possono trasformarsi in tratte di proprietà, sono diverse da regione a regione

L'ambientazione di The Cost è estremamente diretta, e va a braccetto con meccaniche ugualmente rudi, che non perdonano errori.

senza un congruo investimento di punti, avidamente accumulati nelle fasi iniziali della partita. Un meccanismo che in genere innesca una vera e propria corsa ad accaparrarsi le ultime opportunità di mercato.

La logistica

All'interno di questa cornice si collocano altri aspetti strategici che rendono il gioco incredibilmente interessante, primo fra tutti l'aspetto logistico. Sulle mappe delle regioni sono prestampati tratti di ferrovia lungo i quali l'asbesto estratto può essere trasportato verso il

stabiliscono anche, grazie a un sistema di investimenti, la priorità tra le tratte. Ciò significa che trovandosi davanti a un bivio un giocatore è in genere libero di scegliere da quale parte andare a meno che una delle due tratte non abbia ottenuto, grazie agli investimenti, una priorità maggiore, nel qual caso deve essere obbligatoriamente scelta. Una collocazione strategica delle proprie tratte e il giusto grado di priorità consentono quindi di arricchirsi anche senza investire molte risorse nell'estrazione diretta dell'amianto.



Peppe74

La Spielworxx non è nuova ad affrontare temi "caldi", il che denota un certo coraggio, specie in questo periodo dove il livello di attenzione sulle tematiche dei giochi è alto più del dovuto. Trattare della lavorazione dell'amianto non è certo semplice, anche per il rischio di fare un gioco sull'estrazione mineraria e la produzione industriale come mille altri e appiccicarci un tema. E invece, a mio parere, The Cost centra l'obiettivo, con un gioco economico da un lato interessante per le opzioni strategiche, dall'altro capace di evidenziare alcuni aspetti della lavorazione dell'amianto. Per quanto sia atroce dal gioco si evince che senza una regolamentazione adeguata la sicurezza viene rispettata per il minimo livello possibile: ed è così nella realtà.

come diverse sono le collocazioni dei siti industriali dove è possibile collocare i propri impianti. Conformazioni così diverse offrono ulteriori spunti strategici e sebbene l'estrazione e la lavorazione dell'amianto in modo non sicuro appaiano fin da subito le attività più redditizie, la vittoria è in genere assegnata a chi abbia saputo insinuarsi con abilità tra gli spazi di manovra garantiti dalle opportunità logistiche, anche quando questi ultimi abbiano perseguito una politica approntata in favore della sicurezza dei lavoratori.

Nonostante tutto

In termini di qualità ergonomica ed estetica, The Cost si allinea perfettamente alle scelte essenziali della casa editrice. Tutto è spartano, dai materiali all'iconografia. Anche la grafica, pur riuscendo a trasmettere il messaggio di un'ambientazione industriale, è minimalistica e laconica come lo sono anche i materiali, costituiti in prevalenza da modesti gettoni in cartone, fatta eccezione per una buona quantità di dadi di legno (mai lanciati ma usati solo come indicatori di produzione) e pedine dei lavoratori in forma di meeples.

Per fortuna non sono le scelte grafiche a rendere il gioco di difficile lettura. L'ostacolo è proprio la complessità strategica, unita a una componente altissima di interattività con gli avversari al tavolo. Ogni scelta, propria o altrui, ha spesso conseguenze gravose che non è facile intuire nelle prime partite, impedendo così di perfezionare vere e proprie strategie a lungo termine e costringendo invece a far leva sullo spirito di adattamento. Il tutto avvolto da quell'alone di inevitabile disagio procurato da un'ambientazione capace di riprodurre in modo assai crudo le problematiche legate allo sfruttamento di questo minerale.

Quel che è sicuro è che The Cost non è un gioco per tutti i palati. L'ambientazione così diretta va a braccetto con meccaniche ugualmente rudi, che non lasciano spazio a elementi casuali e che soprattutto non perdonano errori. Bastano poche

Fraktal75

Titolo profondo e avvincente. Elegante meccanica di action selection / pick up & delivery dalla fortissima connotazione tematica che colpisce senza moralismi. Certamente uno dei migliori giochi del 2020.

MDM

Ambientazione scomoda e tutto sommato ben integrata con la meccanica, interazione forte tra i giocatori, strategie stratificate e decisamente non evidenti sono le principali caratteristiche del gioco che ricorda, per la elevata sensibilità alle singole mosse dei giocatori, The Great Zimbabwe di Jeroen Doumen e Joris Wiersinga (Spotter Spell, 2012 - ILSA#20). Dedicato ai soli giocatori assidui appassionati di logistica, è senza dubbio uno dei titoli più notevoli del 2020.

mosse poco accorte per trasformare una partita in un disperato ma vano tentativo di recupero.

Se giocando ogni azione appare logica e contestualizzata, non è affatto banale il gradino di accesso al gioco, costituito da un regolamento completo ma impegnativo.

The Cost è un ottimo gioco, forse uno dei migliori giocati nel 2020. Grazie alla sua ambientazione matura dimostra, senza voler moralizzare, che un gioco può affrontare tematiche sociali importanti pur restando un gioco godibile. Proprio questo aspetto è il fiore all'occhiello di The Cost, l'abilità di Canales e dell'editore di aver creato un gioco capace di trasmettere un messaggio ma in cui quel messaggio non è mai barattato a discapito della profondità del gioco stesso. Una risultato raro che merita attenzione.



FAB!O

FRAKTAL75

MDM

PEPPE74





Elastium

Piegate il tempo e lo spazio a vostro piacimento per accumulare inenarrabili ricchezze.



di Yaniv Kahana, Oren Shainin
dV Giochi, Lifestyle Boardgames,
Swan Panasia, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-40 minuti

L'Elastium, sostanza dagli incredibili poteri scoperta in modo fortuito, permette di manipolare lo spazio e il tempo. Gruppi di scienziati, interpretati dai giocatori, hanno deciso di sfruttarlo per intraprendere una serie di fantastici viaggi verso improbabili mondi remoti e mai esplorati, con lo scopo di accumulare la maggiore quantità di tesori.

Materiali

Ciò che colpisce all'apertura della scatola è una plancia di plastica (costellata da perni disposti su una griglia triangolare). Su di essa si vanno a posizionare mappe di gioco traforate (sono disponibili otto possibili scenari). Completano la dotazione un centinaio di elastici colorati (nei quattro diversi colori dei giocatori), cinquanta carte da gioco di piccolo formato (dieci per ciascuno dei cinque colori/simboli), vari segnalini di plastica e una plancia segnapunti da assemblare attorno a quella principale.

Collezionare carte e collegare i pioli

La preparazione del gioco è piuttosto rapida: si sceglie lo scenario su cui giocare, si prepara un espositore pubblico con cinque carte simbolo, si distribuisce una mano iniziale, composta da un numero di



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





carte crescente, a partire dal primo giocatore. Alcune regole sono comuni a tutti gli scenari, altri dipendono invece dalla mappa che è stata selezionata.

Una partita si suddivide in round in cui ciascun giocatore esegue il suo turno, svolgendo due azioni, scelte fra le seguenti:

- pescare due carte (dalla cima del mazzo o dall'espositore pubblico, che viene ripristinato soltanto alla fine dell'azione),
- scartare delle carte per piazzare un proprio elastico sul tabellone.

Il primo elastico del proprio colore deve essere collegato ad uno dei perni evidenziati sulla mappa; i successivi devono includere un perno già collegato dal proprio colore.

Ogni elastico piazzato deve collegare un numero di perni che può essere pari a due, tre (disposti a triangolo) o quattro (disposti a rombo). Il costo per piazzarlo è pari al numero di perni aggiuntivi che si collegano, e il colore delle carte da usare è indicato alla base dei perni; è sempre possibile utilizzare due carte dello stesso colore per pagare il costo di una carta che non si possiede. Ad esempio, per collegare due

nuovi perni a due perni già raggiunti dai propri elastici in modo da formare un rombo, serviranno due carte.

Se i nuovi perni non sono stati ancora raggiunti da nessuno, le carte vengono scartate; altrimenti il pagamento viene fatto ad uno dei giocatori che ha già collegato il piolo.

quelle specifiche dello scenario: il criterio che identifica l'ultimo round di gioco e la fine della partita, la possibilità di utilizzare connessioni fra pioli diverse dalle tre già elencate (più o meno versatili, ancora una volta a seconda della mappa selezionata), l'introduzione di nuove risorse, l'attribuzione di bonus o penalità a seconda che vengano violati alcuni vincoli o raggiunti particolari obiettivi).

Elastium non è particolarmente innovativo per quanto riguarda le meccaniche, ma risulta decisamente variegato e appariscente.

Attraverso il piazzamento degli elastici si esplorano aree del tabellone, prendendo le ricompense (monete e/o cristalli) indicate nelle aree circondate dal singolo elastico o da una connessione chiusa composta da elastici del proprio colore. Questo a patto che si sia i primi a circondarle: ogni risorsa, infatti, viene attribuita una sola volta. Le monete sono i punti vittoria del gioco; i cristalli, invece, possono essere spesi (tre alla volta) per fare una sola azione aggiuntiva in più per ciascuno dei propri turni.

A queste regole base si aggiungono

A fine partita, il vincitore viene determinato sommando ai punti accumulati durante il gioco quelli degli obiettivi indicati nello scenario e quelli per i cristalli avanzati.

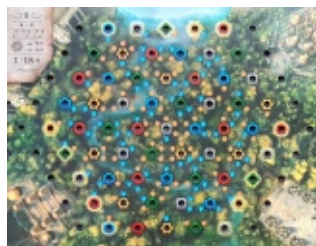
L'abito non fa il monaco

Inizialmente pubblicato nel 2019 in Russia con il nome di Kauchuk, Elastium ha nella presentazione e nell'originalità dei materiali il suo punto di forza: le ambientazioni esotiche, ricostruite grazie a vivaci mappe multicolore e i collegamenti realizzati tramite elastici variopinti regalano un colpo d'occhio decisamente

Scenario che visiti, regole che trovi - parte I

Completiamo l'articolo con un elenco delle caratteristiche salienti che rendono unico ciascuno degli scenari presenti nella scatola. Iniziamo dai primi quattro:

I templi della giungla. Vagamente ispirato all'Hex, questo scenario fornisce punteggi bonus se i giocatori (che piazzano il primo elastico partendo da un lato della plancia) riescono a raggiungere il lato opposto. La partita termina alla fine del round in cui almeno un giocatore ha raggiunto o superato i diciotto punti.



Il vulcano. La partita dura esattamente sei round. Tutti i giocatori partono dalla bocca del vulcano (uno dei sei pioli al centro della plancia). Alla fine della partita, per poter competere per la vittoria, i giocatori devono aver raccolto e conservato (senza spenderli per fare azioni aggiuntive) almeno sette cristalli.



La città lagunare. Questa mappa è suddivisa in isole e canali: questi ultimi sono attraversabili esclusivamente costruendo un ponte (ovvero collegando due pioli appartenenti a due isole diverse - questo è l'unico modo per ottenere cristalli), mentre sulle isole le monete si ottengono solo per esplorazione ma non per recinzione. La partita termina alla fine del round in cui almeno un giocatore ha raggiunto o superato i diciotto punti.



I disegni sull'altopiano. Questa mappa è coperta di disegni rupestri. Esplorare zone con disegni fornisce punti vittoria, mentre recintare o esplorare spazi vuoti ne fa perdere. Quando un soggetto è stato completamente esplorato vengono forniti punti aggiuntivi sia a chi ha completato il disegno sia a chi ne ha esplorato la maggioranza di sezioni. La partita si conclude quando è stato coperto un certo numero di disegni, dipendente dal numero di giocatori.



nuovo e piacevole nel mondo dei giochi da tavolo.

Alla prova del tavolo, si rivela un gioco astratto, costruito attorno a meccaniche piuttosto classiche: attraverso una semplice modifica topologica, il gioco è riconducibile ad un titolo di piazzamento tessere su plancia esagonata con vincolo di piazzamento adiacente (come accade per **Nel Deserto** di Reiner Knizia - [ILSA#4](#) o **Hazienda** di Wolfgang Kramer), utilizzando carte selezionate da un espositore come valuta (in modo simile a **Ticket to Ride** di

Alan R. Moon - [ILSA#4](#)), in cui l'attribuzione di punti avviene in base a collegamenti e recinzione di area.

Da un punto di vista di complessità, Elastium si presenta come gioco adatto ad un pubblico familiare e/o occasionale, ma può prestarsi a svolgere il ruolo di titolo riempitivo anche per un pubblico di giocatori più esperti ed assidui. Gli otto scenari, sufficientemente diversi fra loro da richiedere un opportuno approccio strategico, ne garantiscono una buona longevità. Dato che ogni mappa presenta

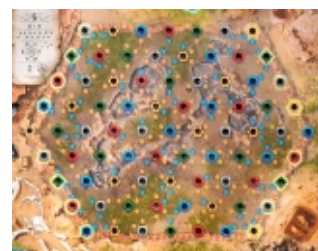




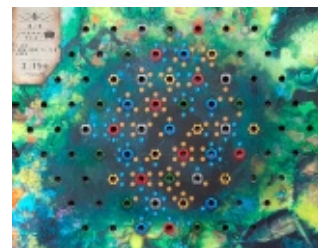
Scenario che visiti, regole che trovi - parte II

Esploriamo gli elementi caratterizzanti degli altri quattro scenari:

Le antiche rovine. In questo scenario, che dura esattamente sei round, si deve cercare di recingere aree sulla plancia per ottenere punti vittoria aggiuntivi. A tale proposito sono concesse nuove forme di connessione di due o tre pioli che formano barriere invece di aree poligonali.



Il triangolo maledetto. In questo caso ogni giocatore ha il suo mazzo di pesca, e viene premiata a fine partita la costruzione di zone di esplorazione separate. Solo le connessione di tre o quattro perni sono consentite. La partita termina alla fine del round in cui almeno un giocatore ha raggiunto o superato i quindici punti, a cui si sommano quattro punti per ogni settore isolato.



Le divinità esigenti. La mappa di questo scenario è disseminata di totem di due colori. Per poter essere esplorati, i triangoli contenenti i totem non possono condividere gli elastici con altre aree. La partita termina alla fine del round in cui almeno un giocatore ha raggiunto o superato i diciotto punti, a cui si sommano sei punti per la maggioranza di totem esplorati per ciascun colore.



Il labirinto. In questo scenario l'unica connessione ammessa è quella fra due perni contigui, espandendosi sempre in un'unica direzione. Sulla mappa vi sono delle risorse aggiuntive che, se conquistate, permettono di pescare una carta aggiuntiva. La partita termina quando almeno un giocatore ha utilizzato diciotto elastici. Ogni set di tre risorse differenti vale cinque punti vittoria aggiuntivi a fine gioco.



tre versioni (una per ciascun possibile numero di giocatori), la scalabilità è ottima. Non è ottimale invece l'ergonomia: le icone presenti sulle plance sono piccole e tendono a confondersi sulla mappa: solo guardando il tabellone dall'alto (ad esempio alzandosi in piedi) sono perfettamente visibili (perché non nascosti dagli elastici già piazzati); questi ultimi sono piuttosto rigidi, e se non si tiene ben salda, causano il movimento dell'intera plancia quando si vanno a fissare sui pioli. Dato che attorno alla plancia è fissato il percorso segnapunti (una cornice di cartone suddivisa in pezzi) il rischio di perdere la situazione del punteggio di tutti i giocatori è tangibile. Una plancia separata sarebbe stata sicuramente preferibile.

Tirando le somme

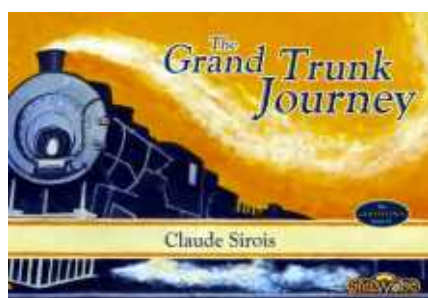
Non particolarmente innovativo per quanto riguarda le meccaniche, appariscente (al costo di essere poco ergonomico), sufficientemente variegato grazie ai molteplici scenari e alla flessibilità e robustezza delle meccaniche utilizzate, Elastium si propone come un buon compendio del genere: non è in grado di sostituire i grandi classici ma risulta una buona collezione di variazioni sul tema.





The Grand Trunk Journey

*Pronti a rivivere l'epopea della Grand Trunk Railway?
Le merci vi aspettano: si parte!*



di Claude Sirois
Spielworxx, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Tema

In The Grand Trunk Journey, i giocatori rappresentano gli *Amministratori Delegati* di compagnie ferroviarie assorbite dalla *Grand Trunk*, cercando di mettersi in mostra dirigendole nella maniera più profittevole possibile, caricando e consegnando efficientemente merci in porti e città del Canada orientale e degli Stati Uniti.

Meccanica

Il gioco è un *Pick-up and Delivery* basato su un motore di ottimizzazione del proprio mazzo. I giocatori partono con mazzi contenenti le quattro città iniziali, due porti (validi per qualunque dei quattro luoghi "porto") un Jolly (ufficialmente la *Grand Trunk Jct.*, ma "jolly" d'ora in poi) e tre carte non intestate raffiguranti vagoni con specifiche del tipo di bene ammissibile come carico (legno, ferro, carbone o acciaio). Le altre carte, raffiguranti le città non ancora "aperte", vengono messe temporaneamente da parte. Le carte hanno un duplice utilizzo: possono rappresentare le destinazioni da giocare per muovere il proprio segnalino-treno (per questo sarà necessaria solo l'intestazione della carta), oppure le azioni da eseguire (allora sarà significativa solo la simbologia riportata sul corpo della carta). Le azioni sono le stesse per tutti i giocatori, ma sono attribuite a



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





città diverse, creando in tal modo un'interessante asimmetria, su cui torneremo a discutere.

Nel proprio turno si gioca una carta quale destinazione (ignorando dunque tutto tranne l'intestazione), si muove la propria locomotiva di tante tratte quante necessarie per arrivarvi nel minor tempo possibile.

Una volta arrivati in città:

1. si scaricano i propri vagoni preventivamente caricati di beni che siano accettati dalla destinazione e
2. si riempiono gli stessi vagoni (o altri rimpiazzandoli dalla propria mano) ciascuno con un bene fra quelli che la città produce, scartando vagoni vuoti.

Diciamo fin da subito che i beni consegnati restano di fronte al giocatore per il computo finale dei punti vittoria (conteranno i set di beni diversi). Inoltre l'acciaio dà subito tre punti vittoria e serve per aumentare la potenza della propria locomotiva; il legno fa aumentare il valore delle proprie carte sviluppo a fine gioco; il

carbone non ha effetti particolari ma avendone tre è possibile giocare la carta "treno veloce" per ridurre i costi di tratta, il ferro, infine, una volta consegnato fa immediatamente produrre alla città acciaio, rendendolo così disponibile per le esportazioni.

Da notare che prima, dopo o durante queste fasi è possibile giocare un numero qualunque di carte dalla propria mano come "azioni", ovvero utilizzandone il solo corpo. Ad esempio, nel mazzo associato al giocatore rosso, la carta "Richmond" consente di caricare due cubetti dello stesso bene, in deroga alla regola che prescrive un solo bene per vagone; posso giocare quella carta dalla mia mano quando carico il vagone per raddoppiarne il carico. Ultimate queste operazioni, il giocatore ripesca fino al proprio limite di mano (di norma cinque carte) dal proprio mazzo, eventualmente rimescolando gli scarti.

Ogni carta e ogni movimento costa "tempo", in quantità variabile a seconda delle tratte percorse e dalle carte azione

prescelte: si registra tutto il tempo speso sulla track apposita: a questo punto il giocatore più indietro gioca il turno successivo. In questo modo è possibile per un giocatore effettuare anche più turni consecutivamente (e per converso, chi è molto davanti avrà tutto il tempo di marinare nell'odio di sé stesso).

Va menzionato anche un secondo modo interessante di consegna delle merci. Sulla scala dei tempi si aprono "finestre" temporali di quattro, tre, due o addirittura un solo giorno, in cui, se si consegna il bene mostrato su un apposito segnalino alla città, si totalizzano subito parecchi punti (ma il bene non viene conservato). Questo potrebbe suggerire una via alternativa alla consegna "abituale", che richiede tuttavia una buona dose di pianificazione (il primo che lo fa, rimuove il segnalino e tale consegna risulta soddisfatta).

Ma che azioni possiamo svolgere?

Già: tutto sta a capire quali siano le azioni che si possono giocare durante il proprio turno "sacrificando" temporaneamente la destinazione per un trasporto.



La carta meta-testuale per eccellenza è quella che consente l'apertura di nuove rotte commerciali: il giocatore dichiara di voler sbloccare una data città e tutti mettono nella pila degli scarti la nuova carta che ha per intestazione quella città (ma che ha poteri diversi da giocatore a giocatore). Il giocatore che ha aperto la nuova rotta ha la facoltà di mettere detta carta in cima al proprio mazzo al posto che negli scarti.

Un'altra azione esercitabile è l'acquisizione di carte "sviluppo". Queste non entrano a far parte del proprio mazzo: semplicemente garantiscono al giocatore effetti immediati o duraturi di vario tipo (ad esempio: aumentare il limite di mano a sei, consentire scarichi al porto di un tipo di bene generalmente non accettato, fornire subito due beni) e concorreranno, alla fine della partita, al cumulo dei propri punti vittoria in ragione del loro numero per il valore dettato dalla quantità di legno consegnato. Con la stessa azione è possibile in alternativa, soddisfare un obiettivo fra tre estratti all'inizio gioco: si tratta di una variante "per esperti" del gioco, ma non disturba introdurla fin da subito.

Oppure ancora si migliora la locomotiva in modo da poter aggiungere più vagoni (si parte con uno).

Insomma, i turni si svolgono con relativa fluidità: si viaggia si scarica e si carica, più azioni al contorno.

Il primo che arriva col proprio segnalino "tempo" a trentasei giorni fa scattare la fine del gioco: gli altri giocatori possono scegliere se continuare a giocare fino a che anch'essi non arrivino o superino trentasei giorni o fermarsi, guadagnando in punti la differenza fra il loro tempo e quello del giocatore più avanzato.

Si totalizzano poi, in aggiunta a tutti i punti presi "per strada" (obiettivi raggiunti, consegne alternative, nuove città aperte, punti derivanti dall'acciaio, ecc.), i punti dati dai propri set di beni scaricati (tre per ciascun set di ferro/legno/carbone) e dalle proprie carte sviluppo.



Il gioco si presenta bene con l'indubbia eleganza delle meccaniche e della fluidità del turno. L'idea della carta che serve sia come destinazione sia quale come carta "azione" mette il giocatore a dura prova di fronte a scelte non scontate.

L'asimmetria dei mazzi rende il tutto interessante: quando un giocatore apre una città lo fa perché ne ha bisogno, ma deve anche valutare che la carta che

Il sagace giocatore potrebbe opporre a questo ineluttabile *anti-climax* due contromisure efficaci: da un lato garantendosi una locomotiva di livello alto, in modo da tenere sul tavolo il maggior numero di carte vagone possibile, così da tenere un mazzo "circolante" compatto, e d'altro canto procacciandosi delle carte sviluppo che lo aiutino a ciclare velocemente le carte.

The Grand Trunk Journey è caratterizzato dall'eleganza delle meccaniche, la fluidità del turno e una notevole dipendenza dall'alea.

rappresenta quella città gli sia anche utile come azione o rischia di diluire il proprio mazzo; d'altro canto anche tutti gli altri giocatori devono fare la stessa cosa, per cui capita che anche non scoprendo nuove città, un giocatore veda crescere il proprio mazzo. Questo è un aspetto di cui non si ha un pieno controllo e porta a una delle prime spigolosità del titolo.

A differenza di quanto ci si possa figurare, infatti, si rischia, con l'andare del tempo, di perdere in maniera allarmante il controllo del proprio mazzo, anziché aumentarlo.

A differenza di altri giochi qui se non ti è entrata la specifica carta destinazione o il jolly, non è possibile raggiungere la città desiderata. Questo porta all'alternativa B del proprio turno: se ogni speranza è persa puoi, al costo di un tempo, scartare quante carte vuoi per pescarne altrettante e concludere così il turno. Certo, questo brucia come il cicatrizzante che usava mio nonno quando mi sbucciavo il ginocchio, ma finché capita a tutti una sola volta, pazienza.

Purtroppo potrebbe però capitare che non organizzando le cose con cura (o

fab!o

Solido gioco di logistica, ottimo mix di pianificazione, gestione del proprio mazzo di carte e tempismo. Purtroppo avere le carte giuste nel momento giusto è spesso decisivo e il contrario è di conseguenza frustrante lasciando a volte la sensazione di scarso controllo sul flusso di gioco. Sensazione che in genere non piace avere in giochi di questo spessore. Resta un gioco piacevole e ricco di strategie da sperimentare.

semplicemente avendo estrema sfortuna) possa ingenerarsi un senso di frustrazione persistente a ridosso della fine del gioco: in una chiusura di partita la mancata pescata di un porto "quasi sicuro" potrebbe come niente costare anche sette punti (che corrisponde grossolanamente al 10% dei punti di una partita intera). Sarebbe (forse) bastato rendere pubblica l'azione di jolly invece che collocarla fra le carte del mazzo; questo (come accade in *Brass*; [ILSA#5](#), [ILSA#26](#), [ILSA#58](#)) aiuterebbe a superare un round difficile. D'altronde, se le azioni mitiganti sono obbligate, si ricade in un'altra spiacevole situazione, ovvero quella di una strategia obbligata (arrivare fino al quarto vagone).

In conclusione...

Il gioco si presenta con materiali e carte di buona fattura e illustrazioni chiare (con ottimo *player aid*) ma un po' asciutte; nasce da un'idea rispettabile e di tutto interesse per gli spunti dati dall'asimmetria e la duplicità d'uso delle carte ed una certa innegabile eleganza nell'impianto meccanico. Titolo originale e assolutamente consigliabile ma forse non per *puristi german* che ne troverebbero l'effettiva riuscita al tavolo decisamente prona al caso, con elementi che sfuggono ad un pieno controllo segnatamente nei turni finali della partita.

FRAKTAL75

FAB!O





Meeple Land

Allestite il parco attrazioni più bello... e non dimenticatevi di popolarlo di meeple entusiasti!



di Cyrille Allard, Frédéric Guérard
Blue Orange Games, Oliphante,
2020

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

In Meeple Land i giocatori si sfidano nella realizzazione del miglior parco divertimenti, tenendo in considerazione tre diversi parametri: numerosità e differenziazione delle attrazioni, efficienza dei servizi secondari, capacità di richiamo e indice di soddisfazione dei clienti.

Buoni i materiali contenuti nella scatola: sottili plance giocatore (completamente occupate da una griglia quadrata), tessere attrazione e servizi di varie pezzature (con illustrazioni in stile fumetto), gettoni denaro, piccoli meeple di legno variopinti (i visitatori), un piccolo mazzo di carte pullman (con cui i visitatori arrivano al parco) e una plancia con funzioni di espositore e conta round. Coreografiche le colonne in plastica che identificano scenograficamente l'ingresso del parco.

Compra, piazza e popola

Una partita si sviluppa su quattro round, in cui i giocatori eseguono i loro turni. Dopo aver ottenuto una rendita in denaro dipendente dal round di gioco, a partire dal primo giocatore, ciascuno esegue a turno una delle tre possibili azioni:

- Costruire nel parco, ovvero scegliere una delle tessere a disposizione nell'espositore (attrazione, servizi, estensione del parco, entrata secondaria), pagarne il costo in



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





denaro e piazzarla sulla propria plancia (o al suo fianco, nel caso dell'estensione), rispettando semplici vincoli topologici (almeno una delle strade disegnate sulla tessera deve collegarsi ad un percorso che conduca ad uno degli ingressi), rimpiazzando la tessera presa se è il caso.

- Acquistare pubblicità, ovvero pagare due monete per aggiungere al proprio parco i due visitatori del colore indicato sul retro della prima tessera del mazzetto dei servizi. Tale tessera viene posta in fondo al mazzetto.

- Passare, ovvero scegliere una delle carte pullman rimaste, aggiungere al proprio parco i visitatori nella quantità e nei colori indicati dal mezzo di trasporto selezionato e mettersi in attesa che anche gli altri giocatori abbiano passato.

Quando tutti i giocatori hanno rinunciato a giocare, simultaneamente i giocatori ridistribuiscono i visitatori tra le varie attrazioni, rispettando capienze e colori. Molte attrazioni hanno dei posti utilizzabili solo se un particolare tipo di servizio è immediatamente adiacente alla tessera attrazione e collegato all'attrazione da un sentiero. Ogni visitatore collocato fornisce una rendita (di uno o due monete, come indicato dalla spazio); il giocatore con meno liquidità sarà il primo a giocare il turno successivo, che inizia subito dopo aver ripristinato le carte pullman, che devono essere pari al numero di giocatori più uno.

Alla fine del quarto round, si procede alla valutazione finale; i giocatori ottengono punti in base a:

- il numero di attrazioni diverse ospitate nel proprio parco;
- i visitatori ospitati in un'attrazione (valgono uno o due punti ciascuno, a seconda del colore).

Inoltre, i giocatori perdono punti per:

- ogni visitatore che non riescono a sistemare nel parco (con lo stesso criterio con cui li forniscono se sistemati);
- ogni sentiero sulle tessere che risulta interrotto dal bordo di un'altra tessera causa la perdita di due punti vittoria.

Altri giochi sui parchi divertimento

Pur non essendo un tema particolarmente "caldo", i parchi di divertimento (e in special modo le montagne russe) hanno attirato la fantasia di autori ed editori. Ecco una breve carrellata di titoli che, per diversi motivi, meritano di essere ricordati:

Unfair di Joel Finch (CMON, Good Games Publishing, 2017) è un titolo incentrato su meccaniche di selezione carte, collezione di set e gestione della mano, dove i giocatori costruiscono il proprio tableau rappresentante le varie attrazioni, che fa largo uso di interazione diretta e cattiva fra i giocatori, che possono danneggiare l'operato degli avversari (ad esempio inviando vandali o ispettori della sicurezza a visitare i parchi altrui).



Steam Park di Aureliano Buonfino, Lorenzo Silva e Lorenzo Tucci Sorrentino (Cranio Creations, Horrible Guild, 2013, [ILSA#29](#), [ILSA#40](#)) è un gioco in tempo reale, di ambientazione steampunk, basato sul lancio di dadi, selezione e piazzamento tessere in cui i giocatori allestiscono il proprio parco attrazioni attraverso appariscenti modellini tridimensionali di cartone. Noto il comparto artistico, realizzato da Marie Cardouat, l'illustratrice di **Dixit** e **Dixit: Odyssey**.



Coney Island di Michael Schacht (Argentum Verlag, 2011, [ILSA#14](#)) è un titolo basato su meccaniche di piazzamento tessere e chiusura aree in cui i giocatori costruiscono insieme il famoso parco attrazioni di Brooklyn, cercando di lucrare al massimo sulle scelte degli avversari.



Tiny Park di Marco Teubner (Haba, 2017) è un gioco per bambini basato su meccaniche di piazzamento tessere, lancio dei dadi e gestione del rischio. Si tratta di una reimplementation di **Mummy's Treasure** (2008), dello stesso autore ed editore.

Scream Machine di Joe Huber (Jolly Roger Games, 2003) è un gioco di carte, basato su meccaniche di punti azione, selezione carte e collezione di set in cui i giocatori competono per la realizzazione del miglior otto volante.

Sempre a tema di montagne russe ricordiamo

Coaster Park di Scott Almes (Pandasaurus Games, 2017). Il gioco, basato su meccaniche di asta e selezione, cerca di riprodurre l'emozione di una corsa utilizzando modellini tridimensionali di cartone delle sezioni dell'attrazione che, combinate assieme, devono essere poi collaudate utilizzando una biglia di metallo. Grande impatto visivo, idea geniale, ma pessima realizzazione: i pezzi stanno a



malapena in piedi e crollano sotto le sollecitazioni della sfera, trasformano in frustrazione quello che doveva essere un momento di divertimento e appagamento!

La giusta miscela

Meeple Land non è pensato per stupire i giocatori con sensazionali novità in termini di meccaniche, varianti o artificiosità; il

gioco presenta una serie di soluzioni standard: un espositore comune da cui acquistare tessere utilizzando una valuta, un sistema di piazzamento tessere con



vincoli di prossimità e di estensione dei percorsi, obiettivi di collezione di set su due diverse classi (le attrazioni e i visitatori); la durata del gioco impone di cercare fin dall'inizio sia la massimizzazione

possono far perdere svariati punti vittoria alla fine del gioco).

La tensione della partita (e ciò che rende il gioco interessante) sta proprio

impongono alcune decisioni interessanti, e che esaltano l'interazione fra giocatori che avviene già a livello dei due espositori (tessere e pullman con visitatori che, essendo scelti in ordine di uscita dal round, aggiunge un livello strategico anche al momento in cui decidere di passare). La pubblicità è una simpatica variante che aggiunge un tocco di novità al gioco, senza alterarne la struttura principale.

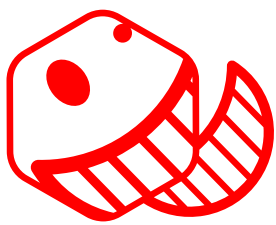
Meeple Land non è pensato per stupire i giocatori con sensazionali novità in termini di meccaniche, varianti o artificiosità.

dell'occupazione delle attrazioni durante i turni (per massimizzare il denaro disponibile per fare gli acquisti) che la minimizzazione dei visitatori che restano fuori dal parco in attesa di un posto (che

negli obiettivi contrastanti (da un lato il gioco premia avere molte attrazioni differenti, dissuadendo dall'acquistare servizi, dall'altro molti ospiti, e in questo caso i servizi sono essenziali), che

Il livello di complessità rende il gioco decisamente adatto per un pubblico familiare e occasionale, e sia l'ambientazione che le scelte artistiche sono adatte al target. Il motore decisamente astratto che anima il gioco, insieme all'ottimizzazione multi obiettivo spostano l'età di accesso consigliabile intorno ai 10 anni, come è correttamente indicato sulla scatola.





sotto la lente

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Praga Caput Regni

I ricchi cittadini della Praga medievale organizzano la costruzione di edifici per guadagnarsi i favori del Re.



di Vladimír Suchý
Delicious Games, Arrakis Games,
Fox in the Box, Rio Grande Games,
sternenschimmermeer, YOKA
Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-120 minuti

Siamo verso la metà del XIV secolo, nel periodo in cui Carlo IV è nominato Re di Boemia e Imperatore del Sacro Romano Impero. In qualità di ricchi cittadini a Praga, ci adoperiamo per contribuire allo sforzo del Re di promuovere ed abbellire la città con edifici, università e strade, nonché con la costruzione della Cattedrale di San Vito, delle Mura e del Ponte Carlo sulla Moldava, che ancor oggi è possibile ammirare.

Il meccanismo centrale di questo titolo competitivo è un *action selection* dalle sfumature piuttosto interessanti: su una rondella con undici intagli sono incastonate sei tessere, ciascuna raffigurante due azioni diverse fra le sei possibili. Il giocatore seleziona la tessera che preferisce usare (eventualmente pagandone il costo d'acquisto aggiuntivo o incassando punti vittoria, a seconda della zona dalla quale la si prende), compie una delle due azioni, gira la ruota di un passetto in senso orario e ripone la tessera nella posizione libera a "ore 12" che si è così venuta a creare.

Azioni

Le azioni disponibili sono:

- aumentare la produttività della propria cava di pietra o miniera d'oro oppure in alternativa produrre detta pietra o oro;
- costruire uno dei tre tipi di edifici possibili piazzandoli dove si conviene;
- contribuire alla costruzione della Via Regia e del ponte Carlo.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Le prime due azioni sono abbastanza consuete: si hanno due scale (pietra e oro) che regolano la produzione dei due beni principali del gioco, rilasciando vari bonus al raggiungimento di livelli di produzione intermedi e un bonus più consistente a fondo-scala da incassare a fine gioco. Va detto che la contabilità delle risorse avviene a mezzo di due ruote impernate di gradevole presenza e maneggevolezza sul proprio *tableau*.

Il cuore del gioco risiede tuttavia nelle azioni di costruzione. Ve ne sono di tre tipi: si può costruire una tessera esagonale “miglioramento” piazzandola sulla propria plancetta esagonata e sovrascrivendo l'azione corrispondente, con lo scopo di migliorare d'ora innanzi una qualunque delle sei azioni. Questa opzione rappresenta un'apertura classica ed in aggiunta fornisce uno o due avanzamenti sulla scala dell'Università a seconda dell'era cui appartiene l'edificio.

Alternativamente, si può piazzare attorno alla propria plancetta una tessera “mura” col vantaggio di prendere subito una qualche ricompensa (tipicamente, un movimento sulle mura “3D” aumentando così il valore dei propri token blu “mura”) e ipotecando punti a fine gioco, ottenibili in funzione del numero di esagoni così costruiti.

Se si intende costruire, invece, un edificio, si piazza la tessera prescelta in plancia, attorno ad una delle piazze libere. Si guadagnano punti vittoria e bonus (analogamente alle mura qui si trova spesso l'avanzamento sulla cattedrale che apprezza il valore dei corrispondenti segnalini

rossi) e si compete per avere la maggioranza attorno alla piazza quando la si circonda del tutto, onde ottenere lucrosi bonus.

In ultimo, va menzionata l'azione *cult* del gioco: la costruzione della via centrale della città e del ponte. Chi la sceglie avanza il proprio pedone di uno spazio e prende la ricompensa corrispondente: se paga anche un segnalino “uovo” ottiene un bonus addizionale ancora più significativo. Se infine si giunge sino al ponte, allora si sceglie anche una tessera che dà punti a fine gioco in base a certi requisiti (il giocatore sceglie fra quelle rimaste).

Sull'impiego dell'uovo si ha un rimando ad una leggenda sull'edificazione del ponte che vi lascio come curiosità da approfondire: in termini meccanici è semplicemente il terzo (e più raro) bene del gioco.

I turni scorrono fluidi senza molti intoppi grazie allo spettro contenuto di azioni fra cui scegliere, tuttavia possono occasionalmente trasformarsi in veri e propri super-turni non

appena si riesce a inanellare (grazie al possesso di segnalini “finestra”) un turno supplementare a ridosso di quello appena concluso scatenando vistose e soddisfacenti reazioni a catena.

Il meccanismo della scelta dell'azione da compiere è fresco e interessante: la tessera viene scelta -come detto sopra- staccandola dalla rondella, ma altrettanto importante risulta il bonus caratteristico riportato sopra l'intaglio. L'interesse per l'una o l'altra tessera ne riesce pertanto condizionato (potendosi avere casi in cui detto bonus rende possibile l'azione stessa). Poiché la tessera così usata andrà riposta in un altro intaglio, si crea un dinamismo curioso fra l'alternanza azione-bonus, tanto che non di rado si preferisce pagare anche qualcosa in più pur di prendere una certa azione associata ad un ben preciso bonus per scongiurare il rischio che quest'accoppiata ti venga soffiata.

A metà gioco si rimpiazzano tutti i tile in esposizione e disponibili con quelli di II era, prevedibilmente con costi -ma anche i bonus offerti- aumentati. Dopo che ciascun giocatore avrà giocato sedici turni, il gioco termina.

Il montante punti sarà dato da tutto quanto guadagnato in itinere (potrebbe non essere poco se si segue una strategia di piazzamento in città con chiusura piazze), l'apporto potenzialmente dirompente dei propri segnalini “mura” o “cattedrale”, il cui valore resta determinato dalla posizione “longitudinale” delle proprie pedine sulle mura o in cattedrale, rispettivamente, più l'aggiunta di bonus derivanti dalla “latitudine” cioè da quanto in alto è arrivato lo stesso contatore in una logica matriciale davvero ben congegnata.





Seguire l'una o l'altra strategia potrebbe portare frutti, ma va allacciata con la costruzione in città o sulle mura per guadagnare fisicamente le "azioni" per questo sotto-gioco economico.

Arrivare a fondo corsa sulla costruzione del ponte sembra quasi un *must* visto che altrimenti non si ha il segnalino di valutazione a fine gioco per una delle proprie scale. In aggiunta si ha ancora un contributo in punti ("Università") che deriva da quanti libri abbiamo letto per il loro valore (che si acquisisce grazie ai miglioramenti). Insomma, ogni tipo di costruzione porta un tipo di strategia caratteristica che però necessita di almeno un'altra componente per essere massimizzata forzandoci a seguire quindi più di un percorso.

Commento finale

Il titolo appare solido: fra l'altro poco è lasciato al caso (se non l'uscita dei tile da costruire comunque da scegliersi entro tre ed in ogni caso con *display* rinnovabile prima della scelta al costo di un oro). Il resto è completamente deterministico, al netto delle imprevedibili mosse avversarie. E qui sta davvero il bello. Sostanzialmente, ci si accapiglia per l'azione da scegliere e poiché il turno è continuo (non esiste nessun *reset*: si continua a giocare l'uno dopo l'altro fino alla fine del gioco) se si vuole cercare di spargiare le prese si è costretti a "pescare in alto" pagando qualcosa in più.

L'apporto sfizioso di bonus per le adiacenze di alcune tessere è controllato dal fatto che non devono necessariamente coincidere fra loro per essere presi (al contrario dei tessuti di *Tawantinsuyu*).

L'impressione che si abbiano numerose parti mobili nel gioco è presto ridimensionata nel senso che ne appare chiara fin da subito l'interdipendenza e le varie meccaniche risultano in ultima analisi ben integrate.

Ci sono diverse strategie valide a cui uno si avvia sin dall'inizio, guidato dalla scelta dei propri tile "miglioramento". Anche la scelta dei libri di primo e secondo livello (acquisibili progredendo sull'Università) e che forniscono poteri permanenti, potrebbe influenzare la linea strategica da adottare (o ripianificare). Meno felice l'introduzione dei libri di III e IV livello che, al contrario, forniscono bonus una tantum fortissimi ma noti solo al momento

della pesca (d'accordo, scegliendo entro tre), che però accade tipicamente a ridosso della fine, il cui utilizzo potrebbe avere un effetto amplificatore della propria condotta strategica o ahimè impattarne solo marginalmente l'esito.

Materiali, tableau e grafica sono di alto livello, soprattutto il preziosismo delle proprie plance con le ruote e la bella rotellona in plancia sono elementi di rilievo con costi, va detto, piuttosto contenuti.

Il tema percola fra le meccaniche con una certa distillata autorevolezza, complici i due edifici 3D molto belli in plancia ed il

Peppe74

Devo ammettere di aver apprezzato di più i lavori precedenti di Suchý (*Pulsar 2849* e *Underwater Cities*), che avevano il pregio di essere incentrati su una meccanica innovativa e avere meno fronzoli e sotto-giochi. Anche per la qualità dei materiali, per i quali la Delicious Games è stata tanto criticata all'epoca di *Underwater Cities*, trovo che il cartonato tridimensionale di *Praga Caput Regni* miri ad essere più scenografico che efficace.

fab!o

Complessità e set di regole relativamente semplici fanno di *Praga Caput Regni* un ottimo titolo per giocatori che amano ragionamento e pianificazione a lungo termine. Ogni decisione è fondamentale e i turni troppo pochi per sfruttare completamente ogni fonte di punteggio. Suchý si dimostra un ottimo game designer, superando sé stesso in questo gioco che è certamente uno dei miei migliori acquisti del 2020.

divertissement dell'uovo che rimane impresso per la leggenda associata.

Mi pare che si tratti di un titolo assolutamente consigliabile, ancora migliore di *Underwater City*

Praga è caratterizzato da meccaniche, se non innovative, quantomeno rinvigorite da trovate apprezzabili, che lo rendono un titolo più che solido.

(ILSA#53) che peccava un po' di grigiore, e che si gioca in tempi più contenuti. Meccanica se non innovativa quantomeno rinvigorita da trovate apprezzabili. I punti vittoria piovono un po' dappertutto ma attenzione alle apparenze: solo con una pianificazione attenta ed inflessibile si riuscirà a vincere. Complessivamente uno dei titoli più solidi di quest'anno.

FRAKTAL75

PEPPE74

FAB!O





Tainted Grail: The Fall of Avalon

Esplorazione, combattimento e diplomazia in un oscuro regno.



di Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot
Awaken Realms, Edge
Entertainment, Giochi Uniti,
Pegasus Spiele, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Tainted Grail si rivela essere proprio quello che il titolo sembra richiamare: una lunga e faticosa ricerca della luce alla fine del tunnel.

Non è un gioco da tavolo come siamo abituati ad intenderlo: **una singola partita non ha alcun significato. Sarebbe come leggere un singolo capitolo di una lunga saga letteraria**; potete farlo solo per capire se vi piace lo stile di quello che vorreste iniziare a leggere, ma non otterrete molta soddisfazione senza proseguire nella lettura per diversi giorni.

L'analogia con i *libri-gioco* e i con le avventure grafiche videoludiche rimangono i migliori riferimenti per illustrare in pochi termini il gioco: c'è un grosso problema da risolvere (tipo la sopravvivenza della razza umana in Inghilterra o anche solo, egoisticamente, di voi stessi) la cui soluzione può essere ottenuta solo affrontando prima tutta una serie di problemi secondari che vi daranno i mezzi e le conoscenze per risolvere il maggiore. E ciò potrà essere fatto solo in più sedute di gioco. Tante lunghe sedute di gioco. Anche più di quelle che state pensando ora. Se lo farete è perché l'ambientazione è ben scritta, non banale e la trama talmente aperta all'interazione coi giocatori da darvi l'iniziale idea che non state semplicemente seguendo il filo di una narrazione, come spesso succede nei giochi da tavolo, ma che veramente state plasmando la vostra storia nel mondo senza costrizioni.

Il gioco è composto in realtà da tre elementi ben distinti ed egualmente necessari per giungere alla conclusione dell'impresa:

- una **trama** da svelare tipo *libro-game*;
- un **gestionale** dove cibo, soldi e magia devono essere periodicamente prodotti e consumati entro momenti prestabiliti;
- un **sistema di incontri** basato su un concatenamento di carte provenienti da mazzi dei singoli personaggi, migliorabili spendendo l'esperienza ottenuta durante il gioco attraverso altri combattimenti o risoluzioni di passaggi della trama.

La trama

In tempi antichi Artù e i suoi cavalieri approdarono su quest'isola dominata da antichi poteri e da una razza leggendaria. Con la forza se ne appropriarono, confinando i leggendari abitanti dietro un muro e tenendo a bada l'antica selvaggia e pericolosa magia costruendo grossi *menhir*. Dopo centinaia di anni i menhir stanno perdendo i loro poteri e l'isola sta cadendo preda dell'oscurità portata dagli antichi poteri. Dal vostro villaggio sono stati selezionati dei campioni, inviati a cercare una soluzione. Quegli eroi non siete voi. Interpretarete persone comuni, come un fabbro, un contadino e una "libera professionista" per barcamenarvi in questo mondo morente, cercando proprio quei campioni su cui avevate riposto le vostre ultime speranze.

FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





La trama si svilupperà su un librone a paragrafi, connessi sia fra di loro che ai vari posti della mappa che state visitando. Durante le vostre peregrinazioni, le caratteristiche del vostro personaggio e la reputazione che andrà a creare e a spendere influenzeranno le scelte che avrete a disposizione, chiudendovi certe strade e aprendovene altre. Talvolta in modo netto, altre solo abbassando o alzando le probabilità di riuscita all'accesso di un determinato paragrafo. Non bisognerà insomma solo essere nel momento giusto al posto giusto, ma talvolta anche con la persona giusta. Se non siete qualificati per "passare da lì" dovrete cercare un'altra strada o provare ad ottenere ciò che vi serve. ***Provando il gioco più volte, magari con personaggi diversi, potrete trovarvi a fare scelte differenti ed esplorare filoni diversi di trama che si escludono a vicenda rendendovi impossibile scoprire in una sola campagna tutto ciò che gli autori hanno preparato.*** Questa estrema apertura alle scelte dei giocatori è sentita soprattutto nella parte iniziale della campagna, quando tutta l'Inghilterra è ancora da scoprire e i modi per concludere i capitoli tutti ugualmente vaghi e misteriosi. Col proseguire del gioco e con una maggiore conoscenza del continente, saremo invece maggiormente guidati da obiettivi "più specifici" anche se talvolta ancora fumosi sulle modalità di realizzo. Inoltre l'esplorazione di alcune zone inizialmente ignorate porterà spesso a risultati deludenti in quanto a ricompense (perché pianificate per essere esplorate quando gli eroi improvvisati erano

più deboli e bastava loro poca esperienza per progredire) mentre perderà di fascino ripassare in zone da cui si è già tratto tutto il possibile... benché il gioco talvolta vi inserisca elementi accessibili solo a campagna avanzata, talvolta anche sostituendo la carta che rappresentava il luogo con una nuova, anche esteticamente diversa a rappresentare ciò che è successo.

Il lato gestionale

Innanzitutto i vostri personaggi mangiano e si stancano. E meno mangiano, prima si stancano. Mangiare aiuta anche a curare corpo e psiche. Quindi, benché potreste teoricamente giocare senza mangiare, dovrete cercare di farlo molto spesso, per tenervi sani e avere accesso a più azioni possibili al giorno.

Ciò è importante ***perché i giorni sono contati. I menhir sono l'unica cosa che trattengono l'oscurità che sta coprendo il mondo e si stanno spegnendo*** (in realtà la gran parte sono già spenti in partenza e sarete voi a riaccenderli, ma tutte le persone con cui interagirrete si comporteranno come se fossero normalmente accesi e in via di spegnimento). Presto imparerete che tramite rituali che consumano risorse potrete ricaricare queste misteriose statue giganti, aggiungendo soltanto pochi giorni alla loro vita! Le risorse vanno ottenute con abilità proprie dei personaggi (il contadino può far cibo, ad esempio) o investendo energie fisiche su abilità permesse dai luoghi dove stazionate, oltre ovviamente a poterle ottenere

tramite incontri: cibo dalle carcasse degli animali, magia dalle creature fatate e soldi dagli umani.

La mappa di gioco è composta da un puzzle di carte, dove ognuna di queste descrive cosa può essere fatto in quel luogo e il capitolo del librone a cui fare riferimento per esplorarlo. Le azioni descritte sulle carte portano risorse o conversioni delle stesse; le esplorazioni portano a evoluzioni nella trama. Le uniche carte che possono essere collocate sul tavolo e calpestate sono però quelle adiacenti alla carta dove vi è un menhir ancora carico. ***I menhir sono messi sulla mappa globale di gioco in modo che le loro isole di luce si sovrappongano in più punti. Quindi il vostro faticoso viaggio consiste nel trovare questi punti, passare al menhir successivo e alimentarlo prima che si spenga quello che avete alimentato precedentemente.*** Una faticaccia! Chi è ansioso di seguire lo sviluppo della storia potrebbero a lungo andare odiare tutta questa burocrazia necessaria a spostarsi da una parte all'altra della mappa; siete avvisati. Il sistema sembra comunque svincolato dall'evolversi della trama tanto che immagino possa essere eluso barando, se arrivate all'esasperazione, senza altra conseguenza che un gioco più semplice (impiegherete meno tempo nei vostri viaggi eludendo i pericoli che attendono quelli che si attardano troppo). Nelle fasi avanzate della campagna potrete però, tramite casualità o scelte felici, arrivare a ritrovarvi con una quantità di risorse abbondanti e arrivare a considerare l'attivazione dei menhir una semplice formalità.



Gli incontri e il loro sottogioco

Viaggiando per la mappa o esplorando il gioco vorrà più volte mettere alla prova le capacità combattive o oratorie dei vostri personaggi; lo farà attraverso un sistema originale e intrigante, ma anche macchinoso e non di rapida risoluzione. Richiederà appositi mazzi di carte, personalizzati per ogni diverso non-eroe, che durante la campagna potrete migliorare aggiungendo e togliendo carte. Richiederà quattro diversi mazzi, ognuno con la sua tipologia di incontro (avversari umani, animali, creature fatate, diplomazia) in quattro diversi livelli di difficoltà. Richiederà che risparmiare una porzione di tavolo per formare una lunga fila di carte collegate fra loro durante lo scontro. Richiederà che valutate le connessioni (vedi foto per capire) fra le carte giocate confrontandole con le abilità dei personaggi per vedere se è possibile utilizzarle; che valutate gli effetti che scattano nel momento in cui queste vengono posizionate; che valutate quelli che scattano quando il nemico reagirà e quelli che si attivano solo all'inizio del turno successivo se la carta non viene tolta prima. Richiederà infine che valutate le abilità speciali dell'avversario (tante, per varietà), i danni che è in grado di farvi in base alla quantità di quelli che subisce e cosa potrà farvi in caso di fuga o sconfitta. **Un bel mini-puzzle che richiederà la vostra massima attenzione per non tornare a giocare sulla mappa martoriati e/o terrorizzati.**

Gli avversari che è possibile incontrare sono vari e veramente ben caratterizzati, così come le carte che rappresentano le nostre mosse. Il "problema" è che saremo così tanto concentrati a cercare di incastrare le icone e gli effetti di più carte alla volta, alcune pescate addirittura durante la giocata, da non

poterci veramente fermare ad immaginare (tramite efficaci evocativi titoli ed illustrazioni) le numerose azioni che le carte simulano. Tutto quel bel lavoro simulativo insomma perde di senso e il tutto diventa un astratto dove spesso le uniche cose che contano sono i danni fatti e quelli subiti.

La cosa è ancora più evidente negli incontri diplomatici dove è ben descritta (col corsivo che nessuno legge mai nella foga del gioco) la situazione che state cercando di risolvere e vari passaggi e/o opzioni per convincere il personaggio di turno facendo maggiore leva sull'empatia, la spiritualità e/o la cautela; scelta che si liquida velocemente guardando in cosa i nostri personaggi sono più portati e poi iniziando la solita sequenza di carte del tutto simile al combattimento fisico, con la sola differenza di spostare su e giù un cubetto su un tracciato invece di mettere e togliere ferite. Se si andasse a seguire bene le azioni che si stanno facendo si troverebbero ben simulati tentativi di corruzione (spendendo soldi), di intimidire (facendo pesare la propria aggressività al costo di perdite di reputazione) e azioni similari.

Caratterizzazione e potenziamento degli eroi

Oltre che per un *proprio differente mazzo e per un'abilità speciale unica* (e il fatto che certi paragrafi di gioco necessitano della vostra presenza per funzionare) i vostri eroi si differenziano per sei caratteristiche in antitesi fra loro a coppie: aggressività ed empatia, coraggio e cautela, spiritualità e praticità. Migliorare una delle caratteristiche rende più costoso (in risorse esperienza) sviluppare entrambe, col risultato di spingere inizialmente a sviluppare bene solo una delle due portando certi personaggi ad essere più adatti agli incontri diplomatici ed altri più adatti alla pugna. Porta ovviamente anche conseguenze nel possibile accesso a certi paragrafi della trama. **Aggiungendo più di due punti ad una singola caratteristica acquisiremo anche abilità speciali tematicamente legate da scegliere liberamente** da un mazzetto di possibilità apprezzabili per varietà che potenziano il vostro personaggio concedendo sconti o deroghe alle regole in situazioni particolari; **mai troppo forti, ma che possono incidere in modo deciso** sul modo di approcciare gli incontri o il viaggio attraverso l'Inghilterra (alleggerendo il costo di accensioni dei menhir, traendo forza dal loro spegnimento forzato o financo usandoli come portali di teletrasporto).

Al miglioramento delle possibilità di sopravvivenza dei nostri improvvisati eroi contribuiranno anche i numerosi oggetti che sarà possibile trovare: alcuni casualmente pescati da un mazzo come premio per aver sconfitto qualche umanoide o essere incappati in paragrafi proficui durante l'esplorazione, altri (dallo stesso mazzo) costruiti o comprati a qualche mercato, altri, dal mazzo delle "carte





segreto", generalmente più potenti e con effetti sulla trama, come specifica ricompensa per qualche importante missione. **Tutti questi oggetti passano dall'essere utili solo in momenti specifici (quindi poco), all'essere utili ma fragili (cioè monouso o con alte probabilità di essere scartati dopo l'uso), all'essere così utili da basarci una vostra strategia di utilizzo continuato o plasmarci sopra il vostro combattimento.** Pescare l'oggetto giusto, insomma, può fare la differenza fra una partita vivibile o facile ed una ai limiti dell'impossibile, soprattutto all'inizio.

Se all'inizio del gioco infatti progredire vi sembrerà incredibilmente faticoso, gli incontri dolorosi e la sopravvivenza da guadagnare con attento calcolo e un pizzico di fortuna, se pescate qualche buona carta e proseguite nei capitoli senza smarrirvi in posti della mappa che è previsto visitate in altri momenti vi ritroverete a respirare, accumulare esperienza più velocemente di quanto pensavate e trovarvi un numero così abbondante di oggetti da valutare la possibilità di venderli (cosa assolutamente possibile, nei giusti insediamenti). Il gioco diventerà più facile, insomma. E un po' è anche giusto così: se morire o perdere la luce di ogni menhir all'inizio vi porterà un moderato dispiacere, costringendovi a ripartire, magari con personaggi diversi, magari esplorando luoghi differenti (o gli stessi ma con un approccio sicuro e pianificato): se la stessa cosa succedesse a campagna inoltrata le

Peppe74

Opera immensa che ho esplorato solo in parte e che non penso di portare a conclusione perché, per quanto apprezzo gli intenti, non è il mio genere. La parte narrativa è, probabilmente, qualcosa di mai realizzato nell'ambito dei boardgame, anche per l'originale concept che stravolge la saga di Re Artù. L'integrazione di questa parte narrativa con il gioco da tavolo ha, però, molti punti interrogativi: del sistema di combattimento alla gestione della sopravvivenza e del gioco in modalità multigiocatore, lasciando quindi un dubbio di base: cos'è Tainted Grail?

Energia, vita, terrore

*Il gioco utilizza 3 valori per determinare lo stato dei nostri personaggi. La **salute** è l'elemento più importante: se va a zero ovviamente morite (anche se si può chiedere una grazia), ma oltre a ciò si combina con gli altri due valori portandovi disagi se arriva a bassi livelli. L'**energia**, da spendere per fare azioni, che indica quanto siete stanchi, non può in effetti superare il valore della salute. Funziona al contrario invece il **terrore**, che parte da zero e cresce se stimolato da visioni cruente, da creature soprannaturali o dall'utilizzo di certi oggetti di fabbricazione non umana. Se il terrore supera il valore della salute il nostro futuro eroe cadrà nel panico, giocando a caso la prima carta di ogni incontro. Se il terrore poi cresce fino al livello cinque subirete ulteriori conseguenze negative, soprattutto nel turbamento del sonno, che non vi permetterà di recuperare vita e vi costringerà a subire incubi invece che normali sogni, che nel gioco sono talvolta ristoratori o portatori di indizi sul percorso da seguire.*

esclamazioni di disappunto potrebbero risultare più blasfeme e la scatola del gioco potrebbe finire per venire esiliata nell'armadio almeno per qualche mese. Meglio non calcare la mano con la difficoltà a campagna inoltrata.

Conclusioni

Insomma, non c'è niente di perfetto in questo gioco. Le regole sono complicate e non sempre spiegate chiaramente, gli incontri macchinosi, la parte gestionale alla lunga tediosa e la trama con alti e bassi. Esiste pure un periodo verso i due terzi della campagna dove le regole del gioco vengono cambiate così tanto da rendere la pianificazione impossibile e le esplorazioni casuali, senza

riesce ad essere asfissiante e a tenere sempre alta la tensione.

Una doverosa nota finale sulla scalabilità. Giocato da soli (non l'ho provato così) mi dà l'impressione che il gioco possa creare troppi limiti, visto che ora serve una cosa, ora l'altra. Giocato in tre mi è parso che ci si dovesse dividere per sfruttare al meglio il numero di eroi e che si soffrisse parecchio ad aspettare il proprio momento di iniziare un'azione che magari si svolge altrove e non ha alcuna inerenzia con ciò che gli altri stanno facendo ad una carta di distanza. In quattro la sensazione non credo possa migliorare. Giocato in due mi è invece parso godibilissimo: si tende a viaggiare

Non c'è niente di perfetto in Tainted Grail, ma il risultato complessivo è degno di plauso sotto molteplici aspetti.

senso e spesso pure ripetitive: un vero incubo dove potrete solo incrociare le dita sperando di non lasciarci le penne perché non avrete modo di gestire gli eventi se non dando fondo ad ogni oggetto monouso fino a quel momento accumulato. Ma questo vuol dire stare a lamentarsi del poco liquido mancante da un contenitore enorme, non dal solito bicchiere. **La concezione del gioco è veramente titanica e non posso che applaudirne il risultato complessivo: una ambientazione tutt'altro che banale che svela i suoi segreti poco a poco, eroi che crescono esaltando le scelte di chi li gestisce, un sistema di incontri diverso da tutto ciò che già abbiamo visto e una gestione del tempo che, fra menhir che si spengono e avversari che ci inseguono,**

insieme spartendosi le possibilità a seconda del proprio profilo e separandosi solo per brevissimi periodi; si affrontano spesso gli avversari insieme scambiandosi pareri sulle carte, cercando di combinare le proprie anche con quelle del compagno di gioco e, infine, quando un giocatore esplora l'altro gli legge i capitoli con un'ottimale divisione dei compiti e condivisione dei piaceri della scoperta dell'ambientazione e della tensione che si viene a creare in fase di esplorazione.

LINUX

PEPPE74





Visconti del Regno Occidentale

Epilogo della trilogia. Il regno è in declino: è l'era dei visconti. Riuscirete a guadagnarvi fama e ricchezza?



di Shem Phillips, S. J. Macdonald
Garphill Games, Fever Games,
Portal Games, Renegade Game
Studios, Schwerkraft-Verlag, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

Conclusivo titolo della fortunata trilogia del "Regno Occidentale", qui, in qualità di visconti, ci aggiriamo tra le vestigia di un regno ormai in decadenza, cercando fama e ricchezza occupandoci di costruzioni, favori reali e preziosi manoscritti non disdegnando l'aiuto di gente di malaffare contraendo e ripagando debiti, proponendo e stipulando contratti.

La meccanica attorno alla quale evolve il titolo anche questa volta riesce a sorprendere per originalità e freschezza: si tratta di un *deck-building* ibridato con una componente di selezione delle azioni "a rondella", dove l'efficacia delle azioni di volta in volta selezionate dipenderà dalle icone presenti sulle tre carte al momento visibili sul proprio *tableau* e dalle risorse che, in aggiunta, saremo disposti a pagare.

Flusso di gioco

Durante il proprio turno si fanno slittare a destra di una posizione le tre carte sulla plancetta, eventualmente incassando l'effetto "drop-off" dell'ultima che "cade" nel mazzo degli scarti. Al che si gioca una carta dalla propria mano riempiendo così la posizione vacante. La carta giocata mostra un certo numero di icone (ce ne sono di quattro tipi, associate ad altrettante azioni) che sommate a quelle già presenti individueranno l'efficacia



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





della corrispondente azione, oltre a fornire poteri validi fintanto che la carta rimane sul *tableau*, oppure bonus (immediati o da incassare all'uscita). A questo punto il giocatore muove il proprio visconte lungo il percorso prescelto almeno del numero di caselle indicate dalla carta, pagando passi in più di tasca propria e compie una delle azioni disponibili sulla casella su cui termina il movimento.

Azioni

Scelta l'azione da compiere, se ne valuta la forza, pari al numero delle icone associate a quell'azione, visibili sul *tableau* (le icone delle carte criminali sono "Jolly"), più l'aggiunta brevi manu di beni del tipo corrispondente (ad esempio l'azione "manoscritti" si basa sul numero di icone "croce" visibili e l'apporto di beni "calamai" che eventualmente il giocatore aggiunge dalla propria riserva).

A discrezione del giocatore, è anche possibile avvalersi dell'aiuto del personaggio visibile sul mazzetto di carte presenti nella sezione in cui si trova il

proprio visconte, sfruttandone le icone. Dopodiché la carta viene eliminata dal gioco (meccanismo che ricorda l'azione di arruolamento "debole" di *Paladini del Regno Occidentale* - [ILSA#57](#)).

Venuti a patti con l'aritmetica necessaria, si svolge finalmente l'azione:

- l'azione di mercato consente l'approvvigionamento di beni, utili per integrare la forza delle azioni da svolgere in futuro;
- la costruzione consente l'edificazione di edifici che sbloccano bonus permanenti utilizzabili durante tutta la partita (e la presa di bonus una tantum sulla casella su cui è piazzato l'edificio) e rappresentano una delle quattro strade per andare a punti (in ragione della quantità di edifici costruiti) a fine-gioco.
- l'azione "manoscritti" consente l'acquisizione di talloncini valevoli per l'immane collezione di set (altra via per totalizzare punti) e che garantiscono bonus immediati o poteri permanenti durante la partita;
- con la caratteristica azione "castello" si

piazzano uno o più lavoratori sulla cerchia esterna del maniero prospiciente il visconte: se in una di queste sezioni risultano presenti tre o più propri lavoratori, si attiva un effetto a cascata per cui se ne promuove uno nella cerchia più interna, se ne sposta poi uno nella sezione esterna a destra e uno a sinistra e, a loro volta, possono far scattare una seconda reazione e così via. Ogni volta, passando da una cerchia esterna e quella più interna, si guadagnano bonus che spaziano dall'acquisizione di un bene alla possibilità di girare un debito o rendere "approvato" un contratto. I punti a fine gioco deriveranno dal numero di propri meeples presenti in ciascuna sezione del castello.

Alla fine della propria azione, è possibile arruolare il personaggio visibile sul mazzetto della sezione in cui ci si trova, andando in questo modo a modellare il proprio deck a seconda della specifica linea di condotta che si cerca di seguire (alcuni effetti veloci e poteri consentiranno poi di scartare o eliminare carte).



La quarta via per totalizzare punti vittoria è anche il timer del gioco: acquisizione (e conversione) di carte debito e contratti. Non si tratta di un'azione vera e propria ma di effetti secondari derivanti da bonus, una delle azioni "mercato" o dall'effetto della "collisione" dei due cursori "corruzione" e "purezza" presenti sulla propria plancetta che si muovono in direzioni opposte a seconda dei criminali arruolati o da vari bonus guadagnati.

Le carte "debito", come in tutti e tre i titoli della serie, danno punti negativi se

un processo ondivago "convergente" interessante: quando si comincia a capire che il mazzetto dei debiti sta per finire i giocatori cominciano a prendere e cercare di girare più contratti per averne la maggioranza: il che però contribuisce a velocizzarne il consumo e quindi diventano di nuovo le carte debito ad essere più appetibili e così via. Di partita in partita questa dinamica ha risvolti differenti poiché i mazzetti sono aggrediti in maniera diversa e dipendente dalle strategie seguite e dai poteri dati dalla carta personaggio-eroe che entra nel mazzo di ciascuno a inizio partita.

rispetto a Paladini e, direi, la maggior profondità lo fa risaltare anche rispetto ad **Architetti del Regno Occidentale** (ILSA#53). Complessivamente il gioco risulta solido: potrebbe però sorgere il lecito sospetto che la strada del "castello" appaia in qualche modo preferibile rispetto alle altre, sia per il fatto che questa strategia si auto alimenta, grazie ai bonus che si ottengono durante le promozioni nella seconda e terza cerchia, sia per la minore "contrastabilità". In realtà, si tratta forse della via più semplice, ma non necessariamente quella vincente. La via dei manoscritti o quella delle costruzioni, se massimizzate, sono molto remunerative ma richiedono più attenzione alla pianificazione ed alla velocità di chiusura del gioco (in particolare se un altro giocatore sta puntando sul castello).

I materiali e la plancia centrale siano molto curati ed impreziositi dalla struttura 3D del castello (non parliamo poi dell'artwork che è magistrale). L'unica nota stonata in un giudizio complessivamente molto positivo riguarda le plancette dei giocatori che sono davvero sottili e poco funzionali al continuo transito di carte e cursori (siamo ai livelli di Terraforming Mars prima maniera).

Visconti del Regno Occidentale riesce a coniugare in maniera fresca e originale il deck-building con una vivace meccanica di selezione delle azioni.

non vengono "girate" (nel qual caso si prende un bene a scelta), mentre i contratti danno un punto oppure tre punti se girati ("approvati").

Quando uno dei due mazzetti si esaurisce, il gioco termina. Resta interessante osservare che (oltre ai punti eventualmente recuperati o amplificati dalla girata dell'uno o dell'altro tipo di carta), l'esaurimento di uno dei due mazzetti determina l'attribuzione di punti vittoria per le maggioranze che si hanno nell'altro tipo di carta. Quindi si assiste a

Commento finale

Il titolo riesce a coniugare in maniera fresca e originale il motore di deck-building, con una vivace meccanica di selezione delle azioni. Presenta un livello di profondità notevole, forse un gradino sotto a Paladini, dove l'interazione fra la "programmabilità" dei 12 paladini ed il meccanismo dei "cicli autosostenuti" rappresenta uno spunto ineguagliato per la trilogia, ma, a differenza del titolo citato, qui si ritorna ad una purezza e a un rigore che lo fanno preferire. In particolare, la minore esposizione a eventi fortuiti ne determina la superiorità

FRAKTAL75

FAB!O





New York Zoo

Utilizzate le tessere per costruire recinti per gli animali, aggiungetene di nuovi e fateli riprodurre: riuscirete a realizzare lo zoo migliore?



di Uwe Rosenberg
Feuerland Spiele, Capstone Games,
Cranio Creations, Super Meeple,
2020
N. Giocatori: 1-5
Durata: 30-60 minuti

Con New York Zoo ci troviamo davanti all'ennesima declinazione del **Tetris** propinatoci da Rosenberg. Ogni giocatore riceve ad inizio partita una plancia da riempire con gabbie di animali e attrazioni turistiche. Il turno di gioco è semplicissimo, il giocatore nel proprio turno muove la pedina dell'elefante sul tabellone centrale, fino ad un massimo di quattro passi in senso orario, raccogliendo ciò su cui si ferma. Così facendo si potrà prendere una gabbia o una coppia di animali di razza diversa tra loro. Ogni volta che si piazza una gabbia si aggiunge uno tra gli animali che abbiamo a disposizione all'interno di essa. Per ogni razza di animale presente nel gioco – canguri, suricati, pinguini, fenicotteri e lupi – c'è una casella rossa su cui l'elefante non può fermarsi ma che una volta superata darà il via in quel turno alla riproduzione degli animali. Ogni gabbia

contenente almeno una coppia di animali di quella razza genererà un nuovo esemplare. Una volta che una gabbia è completa viene svuotata e si ottengono le attrazioni, tessere speciali da aggiungere alla nostra plancia. L'obiettivo del gioco è quello di terminare per primo il proprio zoo.

Risulta per me difficile valutare questo gioco considerandolo solo per come è fatto. Infatti, il gioco è sicuramente un ottimo prodotto per famiglie, con poche regole, scarsa interazione, bei materiali ed una tematica appiccicata ma di richiamo, e capace di dare comunque soddisfazione per come si è costruito il proprio zoo, il tutto giocabile in meno di un'ora. Però è veramente l'ennesimo gioco che l'autore di **Agricola** ci propone senza sforzarsi minimamente di aggiungere qualcosa di nuovo. Ha preso ispirazione dal Tetris (meccanica che ha già riproposto in varie versioni) e questa volta ci ha unito gli animali che si riproducono secondo le stesse regole di Agricola. Il gioco risulta molto simile a **Indian Summer** ([ILSA#49](#)), dove il posto delle risorse è preso dagli animali, capaci di far accelerare la partita permettendo di mettere più tessere in un unico turno. Non mi sento di segnalare difetti evidenti, se non l'assoluta mancanza di originalità.





Black Sonata

Dalle parole "lo odio" ella scacciò ogni odio e mi salvò la vita dicendomi "non te".



di John Kean

GateOnGames, Side Room Games,
Melmac Games, TGG Games,
Treetato Studio, 2017/2020

N. Giocatori: 1

Durata: 30 minuti

Ero a conoscenza del fatto che tuttora la vita di William Shakespeare presenta punti oscuri (come, ad esempio, il suo reale aspetto), ma sinceramente ignoravo che l'identità delle persone descritte nei suoi *Sonetti* avesse posto così tanti interrogativi; del resto, non sappiamo nemmeno se volesse rendere pubblici quei componimenti, ma dato che questa "intrusione nella sua privacy" ha dato lo spunto per un gioco da tavolo, mi sono interessato all'argomento. Questo **Black Sonata** è un gioco che nasce come *print and play*, successivamente pubblicato attraverso due campagne *Kickstarter* (la prima per il gioco base, la seconda per l'espansione, per un totale di 160.000\$), che di recente è stato tradotto nel nostro idioma dalla *GateOnGames*; cosa particolarmente apprezzata, dato che nel gioco si trova anche un libretto con cenni storici che permette di apprezzare maggiormente l'ambientazione.

I materiali sono di buon livello (plancetta molto robusta, carte telate, segnalini in legno), la grafica è un po' monocorde, ma dipende dal fatto che sono state utilizzate tutte illustrazioni dell'epoca (per rendere al meglio l'ambientazione); notare che le scatoline portacarte sono superflue perché c'è già un inserto in plastica (e vanno scartate se si vuole mettere anche l'espansione nella scatola del base).

Lo scopo del gioco (un solitario, ma che potete giocare in cooperativo in più persone) è quello di dedurre l'identità della "*Dama Bruna*" che si aggira nella Londra shakespeariana (mi sfugge il motivo per cui "*Dark Lady*" sia stato tradotto così, ma tant'è...), e si basa principalmente su due meccaniche: il movimento nascosto di tale personaggio (che dobbiamo cercare di intuire e intercettare), e la deduzione della sua identità.





gli spostamenti possiamo determinare la sua posizione precisa (se si trova in una chiesa, e il turno successivo si sposta in un pub, possiamo restringere la sua posizione a tutti i pub adiacenti ad una chiesa). Quando riusciamo a intuire la sua posizione, e quindi precederla nel suo itinerario con la nostra pedina, possiamo verificare la sua effettiva presenza, sovrapponendo alla carta luogo (che presenta un foro in una posizione specifica) la carta simbolo corrente: se attraverso il foro vediamo una sagoma nera, allora l'abbiamo trovata (si trova effettivamente in quel luogo), e otteniamo un indizio.

Le carte indizio riportano tre simboli, assieme con l'informazione di quanti (ma non quali) di questi tre simboli sono riportati nella carta della Dama che stiamo cercando (è una carta indizio scelta casualmente all'inizio della partita). Quando riusciamo a dedurre esattamente quali siano questi tre simboli non ci rimane che intercettare per l'ultima volta la Dama e verificare la nostra supposizione, scoprendone la carta: se abbiamo ragione abbiamo vinto, in caso contrario, la sconfitta è inappellabile.

Notare che non abbiamo un tempo infinito: perdiamo se utilizziamo per tre volte il mazzo dei movimenti, in più ogni volta che intercettiamo la Dama e otteniamo un indizio la carta movimento viene sostituita con una carta "nebbia" (che ci impedisce di intercettarla in quel singolo luogo), se le esauriamo sostituendone troppe la partita è ugualmente persa (possiamo sfruttare una carta nebbia usandone il potere speciale, ma questo può farne "bruciare" una aggiuntiva).

Il meccanismo delle carte percorso è molto interessante, considerate che una sequenza descrive un percorso circolare, per cui tagliando il mazzo in un punto qualsiasi abbiamo un diverso punto di partenza, e possiamo raddoppiare i percorsi semplicemente disponendo al contrario le carte, quindi non c'è rischio di poter memorizzare il percorso. E per quanto riguarda il meccanismo di deduzione, dato che le Dame sono dodici ed è possibile memorizzarne l'associazione con i simboli, è sufficiente richiedere che la deduzione sulla sua identità



possa essere fatta esclusivamente con gli indizi ricevuti, invece che ricorrendo alla propria memoria. Memoria che comunque è necessaria, dato che per poterla precedere bisogna ricordare (dopo il primo giro del mazzo) in che luogo è passata in un determinato momento.

Il livello della vittoria viene determinato con un punteggio, quindi è possibile giocare per cercare di migliorarsi, ma come tutti i solitari è essenziale avere la possibilità di aumentare la difficoltà, e qui abbiamo cinque livelli (anche se i primi due sono effettivamente un po' semplici) oltre alla possibilità di usare percorsi più difficili (dove la Dama può rimanere ferma in un luogo durante un turno); per aumentare ulteriormente la variabilità e il livello di sfida è stata pubblicata un'espansione, ovvero "the Fair Youth", che contiene cinque moduli che possono essere aggiunti (e mescolati) indipendentemente al base:

- **Il Rendez-vous**: una carta pescata a caso da un mazzetto riporta il luogo dove Shakespeare e la Dama si incontrano, come azione extra in un luogo si può chiedere qual è la distanza da questo luogo, ottenendo con il meccanismo della carta forata un numero di spazi. È indispensabile scoprire questo luogo, dato che per vincere bisogna rivelare l'identità della Dama esattamente in quel luogo.
- **Il Bel Giovane**: una carta pescata a caso da un mazzetto riporta il luogo dove si nasconde questo personaggio dei Sonetti, come azione extra in un luogo si può chiedere qual è la direzione del suo nascondiglio, ottenendo con il

meccanismo della carta forata il simbolo del luogo. Se si riesce a dedurre questo luogo si ottiene un bonus in punti (il contrario se si fa una deduzione errata).

- **Il Poeta Rivale**: ci sono due varianti di questo personaggio dei Sonetti, con la variante elusiva la pedina del Poeta si muove tentando sempre di evitare la propria, ma se si riesce a raggiungerla si ottiene un indizio extra, mentre con la variante aggressiva il poeta si muove sempre verso di noi, e se ci raggiunge siamo costretti a spostarci. La prima variante diminuisce il punteggio finale, mentre la seconda ci dà un bonus.

- **Le Dame Oscure**: questo set di carte indizio va utilizzato al posto di quello base, e comporta un ulteriore aumento della difficoltà, dato che le carte sono strutturate per dare meno informazioni rispetto a quelle base.

- **Avvistamento e Pista**: queste carte si possono utilizzare per marcare due punti della mappa con la posizione corrente e futura della Dama in modo da poterla individuare più facilmente nei successivi giri del mazzo. Sono utili specialmente quando si utilizzano assieme più moduli, per ridurre la difficoltà complessiva.

In conclusione, si tratta di un originale solitario (che esula dai meccanismi classici) dalla suggestiva ambientazione, dalle regole non complesse (ma che necessita di una attenta preparazione), dalla buona rigiocabilità (ma per non avere problemi sotto questo aspetto è richiesta l'espansione) e dal costo contenuto (e reperibile in italiano)..



Cthulhu: Death May Die

Riusciranno gli investigatori a fermare il rituale e ad uccidere il Grande Antico, o periranno tutti nel tentativo?



di Rob Daviau, Eric M. Lang
CMON Limited, Asmodee Italia,
Edge Entertainment, Guillotine
Games, 2019
N. Giocatori: 1-5
Durata: 90-120 minuti

Cthulhu: Death May Die è un collaborativo ambientato nel mondo horror-fantastico ideato dallo scrittore H. P. Lovecraft. I giocatori vestono i panni di investigatori dell'occulto che devono interrompere il rituale dei Cultisti per poi uccidere il Grande Antico (GA) evocato.

Nella scatola base sono presenti due GA – Cthulhu e Hastur – e sei Episodi. All'inizio di ogni partita viene scelta una scatola Episodio e una scatola GA unendo i contenuti. L'Episodio illustra la disposizione della mappa, il rituale, il modo per interromperlo, e le capacità dei mostri in gioco. Il GA sarà il boss finale da affrontare.

Oltre alla mappa dove si muovono Investigatori, Cultisti e Mostri, molto importante è la Plancia Storia, dove vengono illustrate le regole dello scenario creato. C'è inoltre traccia dello stato di evocazione del GA, che simboleggia l'avvicinamento della creatura nel nostro mondo.

Ogni giocatore sceglie uno tra i dieci investigatori e prepara la sua Scheda Investigatore. Qui troviamo tre tracciati:

- **Sanità Mentale:** permette all'Investigatore di migliorare le sue abilità o la sua dotazione di dadi.
- **Tensione:** è la valuta da spendere per poter ritirare i dadi.





- **Ferite**: se l'indicatore arriva al teschio si muore.

La Scheda mostra inoltre le tre abilità speciali dell'Investigatore (una personale e due comuni a tutti), che partono da uno stato base per poi migliorare, fino al quarto stato. Sono abilità che aumentano le performance delle azioni (movimento, tiro di dado, ecc.).

La struttura del turno è la seguente:

- **Effettuare 3 azioni**, a scelta tra corsa, attacco, riposo, scambio, azioni di episodio.
- **Pescare una Carta Mito**: è il sistema per far progredire la storia dello scenario perché il mazzo è formato da otto carte del GA e otto

carte dell'Episodio, le quali innescano effetti negativi (come far avanzare il GA, evocare nuovi nemici, ecc.).

- **Indagare o combattere**: se ci si trova in una casella non sicura i nemici attaccano, viceversa si indaga pescando una carta dal mazzo delle Carte Scoperte.

- **Risolvere effetti di fine turno** tra cui il controllo degli scarti delle Carte Mito: se ci sono tre simboli Evocazione il GA avanza e se entra nella prima casella rossa del tracciato (o se il rituale è stato interrotto in questo turno) compare in gioco la sua miniatura, dopodiché gli scarti vengono rimescolati a ricostruire il mazzo delle Carte Mito.

Ogni partita ha sostanzialmente due obiettivi, che vanno risolti entrambi e in sequenza per vincere. Il primo è interrompere il rituale, in base alle regole dell'Episodio. Il secondo è abbattere il GA. La partita invece è persa se:

- Un Investigatore muore o impazzisce (arriva alla fine del tracciato Sanità Mentale) e il GA è ancora sul tracciato Evocazione (carta Stadio 1).
- Tutti gli Investigatori muoiono o impazziscono quando il GA è evocato (dalla carta Stadio 2 in avanti).
- Il segnalino arriva all'ultima casella (l'ottava) del tracciato Evocazione.

Cthulhu: Death May Die è un gioco e un prodotto pregevole. Che racchiude tutte le caratteristiche che un gioco in scatola contemporaneo deve avere: un game design

curato e sviluppato a regola d'arte, unito a una presentazione scenica impeccabile.

Il gioco riesce a condensare in tempi ragionevoli uno storytelling autoconclusivo con i necessari canoni narrativi: un incedere sensato, la continua crescita dei personaggi, situazioni sempre più avvincenti, fino a un climax finale esplosivo.

L'anima american – come si dice in gergo i dadi qui si lanciano a secchiate – nasconde un gioco con la giusta componente tattico/strategica.

Il gameplay è fluido, nonostante i molti elementi da tenere d'occhio e maneggiare. Quest'ultimo aspetto, unito al fisiologico bookkeeping dei vari tracciati, può portare a un certo downtime, soprattutto giocando in tanti.

Man mano che la partita evolve il tavolo si popola di elementi di gioco, e questo può sfociare in situazioni caotiche e poco leggibili a causa di una sovrabbondanza di componentistica sul tavolo, in numero e dimensione.

Nonostante i pochi neri Cthulhu: Death May Die è un titolo che mi sento di promuovere sotto tutti i punti di vista. E che ha il potenziale per piacere a una larga fetta di pubblico sia grazie all'originale punto di vista della – abusata – ambientazione, sia grazie a un game design di alta qualità.

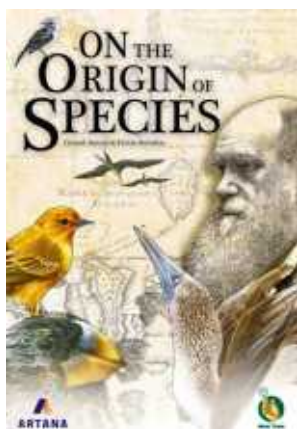
Nand

Tralasciando il fatto che in C:DMD i personaggi giocatori sono più fuori di testa degli accoliti, in questo gioco si salta a piè pari la prima parte di investigazione, tipica di questa tipologia di giochi, e si passa subito al "secondo tempo", dove si danno batoste da destra a sinistra ad accoliti e mostri, seguiti da batoste da sinistra a destra ad accoliti, mostri e grandi antichi. Tutto sommato la semplicità in questo caso paga, e alla fine risulta un gioco divertente, e sorprendentemente vario, considerando i pochi elementi che vengono aggiunti dalla "scatolina" dello scenario (e che vengono combinati con la "scatolona" del grande antico).



On the Origin of the Species

Aiutate Darwin a scoprire nuove specie, ripercorrendo la sua spedizione alle Galapagos.



di Gerard Ascensi, Ferran Renalias
Mont Tàber, Artana, Spielefaible,
2019

N. Giocatori: 2-4

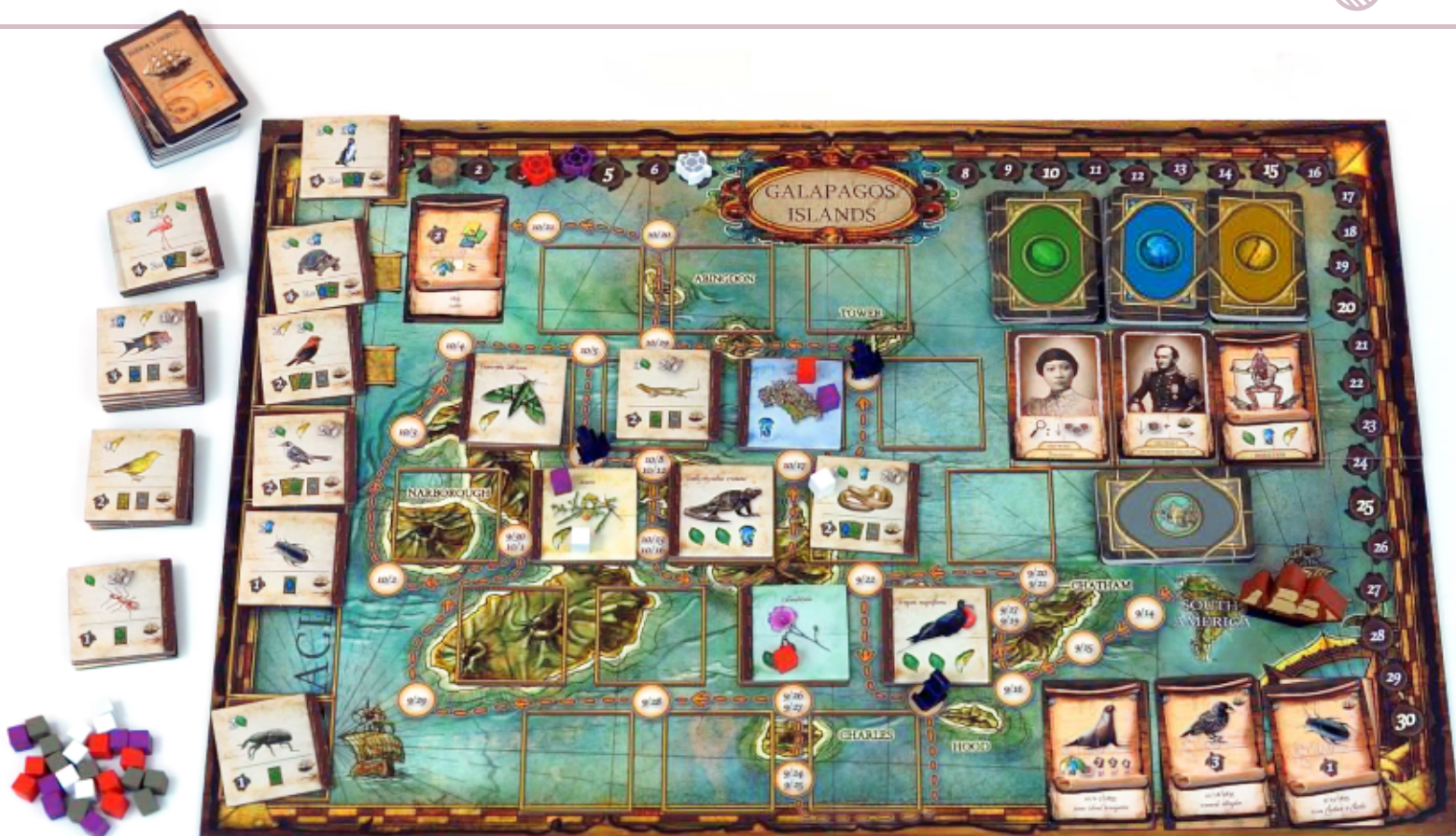
Durata: 45-80 minuti

Seguendo il viaggio di Charles R. Darwin, in questo gioco impersoneremo alcuni giovani scienziati a bordo della corvetta Beagle, scoprendo specie animali e vegetali lungo la sua rotta attraverso l'arcipelago delle Galapagos, rappresentata molto coreograficamente, con tanto di marcatura del giorno rappresentato, sul tabellone fra uno spazio e l'altro per il posizionamento delle tessere scoperta.

Qui finisce però l'ambientazione, visto che nel gioco si gestiscono fantasiose risorse quali piume, foglie e meduse che dovrebbero rappresentare "osservazioni sugli habitat", per poter "scoprire" nuove specie da un espositore comune a tutti i giocatori al fine di ottenere punti e ricompense.

Nel proprio turno ogni giocatore potrà infatti porre due cubetti osservazione su specie diverse già collocate sul tabellone, che da quel punto varranno tante risorse quante quelle rappresentate sulla tessera (da una a tre, anche diverse fra loro) oppure useranno cubetti precedentemente dislocati per scoprire una nuova specie il cui costo risulti pagabile da nostre risorse presenti su spazi adiacenti a quello dove andremo a porla. Nel farlo potremo anche coprire una tessera già presente, se la nuova





rappresenta una specie più evoluta. In tal caso i possessori di cubi sulla tessera coperta guadagnano un punto per pezzo restituito, tranne il giocatore di turno, che può invece usare i suoi per pagare i costi della nuova tessera. Infine si approprierà della tessera coperta, che varrà un punto a fine gioco.

Il sistema limita parecchio le scelte dei giocatori rendendo faticosissimo sia avere un chiaro quadro della situazione (devi mentalmente convertire ogni cubetto sul tabellone con le risorse che rappresenta) che sviluppare nuove specie, tanto che di solito riuscire a piazzare una tessera non è una scelta tattica fra le possibili del turno ma quasi un obiettivo strategico da perseguire con cubi posizionati ad hoc nei turni precedenti. Poche poi sono le volte in cui ho visto convertire cubetti su tessera "sovrascritte" in punti.

Ad aiutare questo faticoso processo ci sono alcune carte regalate come ricompensa (quelle che non regalano invece diari da convertire in punti a fine gioco) per aver scoperto nuove specie che permettono spesso di aggirare i vincoli, usando risorse ovunque sul tabellone o permettendo di

spostare fisicamente i cubetti da un posto all'altro. Il gioco però potrebbe scorrere così tanto velocemente (in quattro mediamente si scoprono solo 4 specie a testa) che è tutt'altro che raro ritrovarsi a fine partita con queste utilissime carte ancora in mano per non aver mai trovato l'occasione giusta per calarle.

A completare i modi di far punti ci sono tre check point casuali sulla rotta della Beagle dove il gioco distribuirà punti vittoria in base a maggioranze di cubetti su risorse o zone della mappa o, semplicemente, ne regalerà a chi ha procurato

una nuova specie o si giocano determinate carte. Azioni compiute con leggerezza e scarso tempismo da qualche giocatore potrebbero così regalare succosi punti a giocatori che nulla (o poco) hanno fatto per meritarseli.

Ho sentito quindi il gioco poco controllabile. Forse la conformazione a due giocatori è l'unica che può dare dignità a questo gioco senza affliggere i giocatori con lunghe attese per giuste ma spesso inutili meditazioni di giocatori che cercano di cogliere il meglio da ogni aspetto.

alla nave il passo finale che l'ha portata in tal punto. La corvetta non si muove infatti a intervalli prestabiliti, ma di uno o due passi ogni qualvolta si scopre





Guild Master

Costruisci la strada che ti porterà alla fama, gestendo la tua gilda, guidando gli avventurieri e completando missioni.

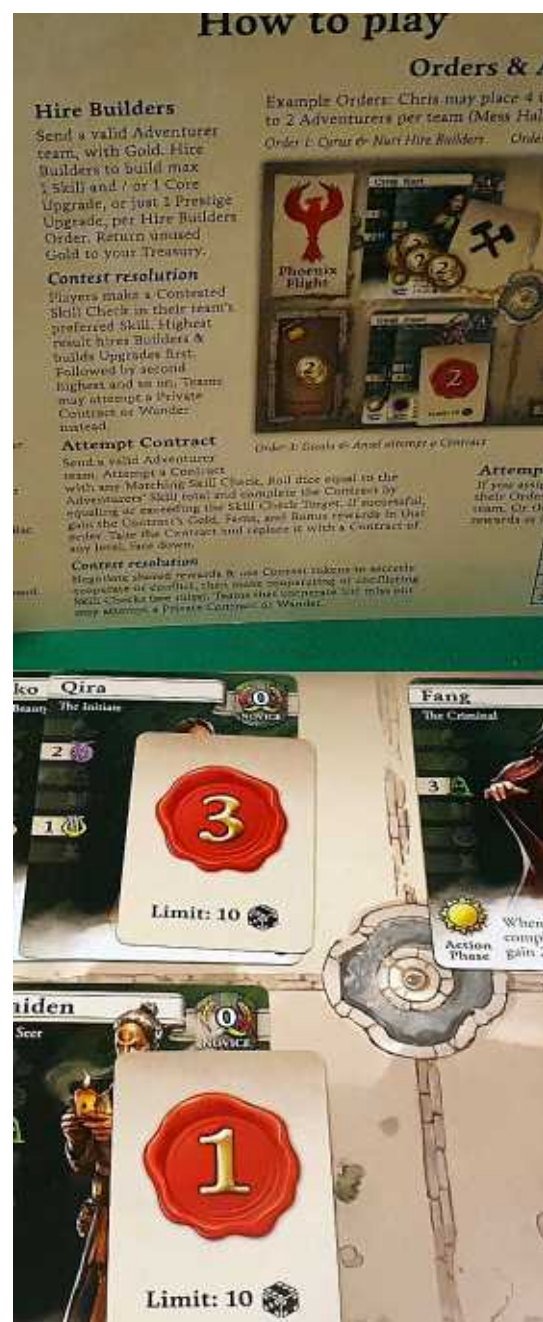


di Chris Antony
Good Games Publishing, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Per chi ha un passato da giocatore di ruolo, sia esso cartaceo o anche solamente elettronico, la parola *gilda* riporta immediatamente alla mente ricordi di avventure e pericolose missioni, tutto per una manciata di monete d'oro. In Guild Master dovremo pensare più in grande e amministrare l'intera gilda! Non dovremo solo gestire gli affiliati, ma sviluppare al meglio la gilda in toto per diventare, tanto per cambiare, i più famosi in città.

Partiamo con una piccola organizzazione, composta da quattro giovani avventurieri, che dovremo sviluppare nel corso della partita, reclutando nuovi membri e ampliandola con nuovi servizi che li possano rendere più competitivi e, ovviamente, completando pericolose missioni. Ma attenzione! Le altre gilde cercheranno di essere più rapide, soffiandoci da sotto il naso quello stregone stravagante dall'innegabile talento, o quel contratto particolarmente lucroso!

All'inizio di ogni turno dobbiamo pianificare in segreto quello che desideriamo compiere, indicando sugli appositi spazi "ordini" della nostra gilda gli eroi che vogliamo impiegare e in quali azioni, utilizzando delle carte specifiche che corrispondono agli spazi sulla plancia.





Se l'azione prevede di spendere del denaro, per ingaggiare costruttori o altri eroi, dobbiamo inoltre bloccare anche la cifra destinata sul rispettivo spazio.

Quando tutti i giocatori hanno pianificato le azioni della propria gilda, si abbassano gli schermi, e inizia la fase di risoluzione. Si parte quindi a svolgere le azioni nell'ordine prefissato sul tabellone: prima i costruttori, poi i reclutamenti e infine le missioni. Si valuta in principio solo il primo ordine di ogni gilda, successivamente si valuterà quindi il secondo, e così via. Nello svolgere gli ordini successivi al primo, può però capitare che un'azione sia già stata effettuata da un'altra gilda in un ordine precedente, e quindi essa non sia più disponibile. Al gruppo di personaggi assegnato non resterà quindi che cimentarsi in un "contratto privato" o semplicemente a "girovagare", soluzioni di riserva che comunque riescono a non vanificare completamente il turno.

Le missioni sono caratterizzate da (almeno) una abilità e da una difficoltà: il giocatore tira un numero di dadi corrispondente alla relativa abilità dei

propri personaggi impegnati, e confronta la somma del tiro con la difficoltà. In caso di risultato uguale o superiore la missione è superata, e il giocatore può incassare la relativa ricompensa.

Se più giocatori concorrono per la stessa azione nel medesimo istante si crea un conflitto. Alcuni conflitti, come quelli del reclutamento, possono essere risolti banalmente a favore del giocatore che ha offerto più monete, rendendo di fatto quell'azione un asta al buio. Nel caso dell'azione di costruzione, o in caso di pareggio dell'offerta sul reclutamento, la precedenza si disputa con una sfida analoga al tiro abilità necessario per compiere le missioni: meccanica poco ambientata ma tutto sommato funzionale al gioco...

I conflitti relativi alle missioni sono invece più interessanti, consentendo ai giocatori sia di allearsi, dividendone previo accordo le ricompense, sia di cercare di battere sul tempo la gilda rivale. La decisione, accordi a parte, è quindi effettuata in contemporanea e segretamente da tutte le gilde coinvolte nel conflitto: chi non collabora con gli altri

avrà la priorità nel tentare di completare l'impresa ma con una penalità abbastanza significativa al tiro.

Per quanto la meccanica di base è decisamente banale, Guild Master è un titolo comunque interessante, soprattutto per l'elevata interazione tra i giocatori e le modalità di risoluzione dei conflitti. Un elevato numero di personaggi con abilità differenti arricchiscono inoltre le possibilità strategiche e tattiche, altrimenti alquanto limitate.

L'alea, per quanto si tratti di un gioco di dadi, è estremamente mitigata da un elevato numero di modificatori possibili, e difficilmente in una partita si arriveranno a sbagliare più di un paio di tiri, a valle di una pianificazione ragionevole. L'aspetto che mi ha forse deluso un po' è che tutto sommato si tratta di una "insalata di punti", dove tutto quello che fai alla fine rende qualcosa: sicuramente aiuta a non penalizzare troppo chi ha un tiro particolarmente sfortunato, o chi valuta con poca attenzione le azioni degli altri giocatori, ma lo rende un gioco forse più adatto alle famiglie che ai giocatori assidui.



In the Hall of the Mountain King

Non è così semplice la vita per chi vuol diventare Re della Montagna...



di Jay Cormier, Graeme Jahns
Burnt Island Games, Gen-X Games,
IELLO, Skellig Games, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 75-90 minuti

...assoldare orde di troll, costringerli a produrre risorse ed a scavare intricati tunnel, per recuperare antiche statue che vanno spinte verso il centro della montagna. Il tutto mentre accanto a noi i nostri avversari fanno altrettanto. Ci riusciremo?

Flusso di gioco

Partendo dal primo giocatore, il gioco procede in senso orario fino al termine della partita. Il giocatore di turno svolge quattro azioni (alcune facoltative, altre obbligatorie) seguendo un ordine ben preciso.

La prima azione ci dà la possibilità di attivare uno dei tre incantesimi disponibili e/o uno dei laboratori a contatto con la nostra rete di tunnel. Nel primo caso dovremo piazzare una runa sull'incantesimo scelto ed eseguire l'effetto descritto sulla carta. Una volta risolto l'incantesimo, se sulla carta sono presenti tre rune, questa viene sostituita da una nuova del mazzo. L'attivazione dei laboratori ci permette di convertire le risorse tra di loro.

La seconda azione ci obbliga a scegliere tra due possibilità: prendere un troll dall'Orda, oppure ampliare la nostra rete di tunnel. L'Orda rappresenta il gruppo di troll da cui i giocatori possono reclutare. I troll possono essere di tre livelli e durante la preparazione





vengono disposti a guisa di piramide, con quelli di livello tre alla base, quelli di livello due sopra ed quelli da uno in cima. Tutte le volte che scegliamo una carta dobbiamo mettere una moneta sulle carte direttamente sotto a questa e così via fino a raggiungere la base. Quando viene preso un troll di livello due o tre, otteniamo anche un piedistallo. La carta troll scelta va piazzata nella propria area giocatore, innescando il sistema di produzione risorse che verrà descritto successivamente. Volendo invece ampliare la nostra rete di tunnel, dobbiamo scegliere innanzitutto quale tessera piazzare e quali risorse utilizzare. A questo punto mettiamo la tessera sul tabellone in modo che sia contigua alla rete esistente e raccogliamo tutte le risorse che questa va a coprire. Nel caso sia presente anche una statua, questa viene dissotterrata e piazzata sopra la tessera.

Nella terza azione possiamo costruire una **Great Hall**. Queste stanze ci garantiscono punti vittoria a fine partita, punti che aumentano nel caso in cui nella stanza vi sia anche una statua. Vanno posizionate in modo da coprire completamente la nostra rete di tunnel.

L'ultima azione, anche questa facoltativa, ci permette di spendere specifiche risorse per spostare una statua all'interno della nostra

rete di tunnel. In generale, si cerca di far arrivare la propria statua il più possibile vicino al centro della mappa oppure dentro una **Great Hall**.

Principali fonti di punti vittoria

Durante la partita guadagneremo punti vittoria al momento dello scavo di nuovi tunnel: in base al tipo di tunnel (forma e dimensioni) e al materiale usato per lo scavo, si ottengono più o meno punti. Al termine della partita verranno valutate le **Great Hall** e la posizione delle proprie statue sul tabellone. L'area di gioco è infatti suddivisa in cinque zone concentriche; più la statua si trova in una zona vicina al centro della mappa, più saranno i punti vittoria. Questi punti aumenteranno se la statua viene piazzata su un piedistallo.

Una "cascata" di risorse

Una delle meccaniche più interessanti ed innovative del gioco è il sistema di produzione delle risorse. Ciascun troll preso dall'Orda deve essere piazzato sopra i troll già presenti nella nostra area giocatore (che ne contiene quattro dal *setup* iniziale) in modo da costruire una piramide che potrà avere al massimo dieci elementi. La scelta sul posizionamento del nuovo arrivato deve essere molto oculata, in quanto innesca il meccanismo di produzione risorse, che parte

dal nuovo troll e coinvolge a cascata tutti i troll al di sotto di quello al piano superiore. Ciascun troll interessato produrrà le risorse indicate sulla relativa carta (a meno che non siano già presenti). Risulta evidente come la posizione (più interna o esterna) sulla piramide incida sul tipo di risorsa che si vuole privilegiare.

In conclusione

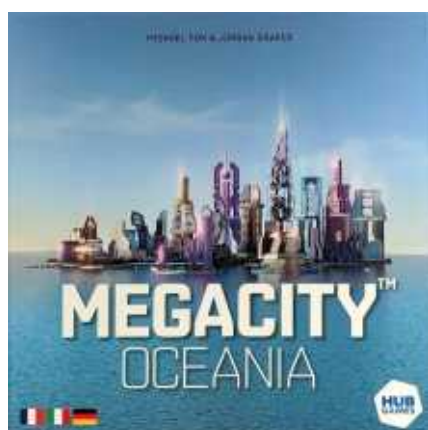
In the Hall of the Mountain King è stato uno dei giochi che più ho apprezzato nel 2020. Le meccaniche di semplice apprendimento, ma non per questo banali, lo rendono un titolo molto piacevole da giocare. Ad esempio, riuscire a costruire la propria piramide di troll in modo da avere esattamente tutte le risorse di cui abbiamo bisogno per eseguire le azioni che abbiamo pianificato, è veramente una soddisfazione. Molto interessante è anche la creazione della rete di tunnel: se da una parte otteniamo immediatamente punti vittoria, dall'altra vanno piazzati in modo da raggiungere il centro della mappa magari passando sopra qualche statua sotterrata oppure in modo da generare spazio sufficiente per creare una **Great Hall**.

Un plauso va anche ai materiali, veramente di ottima qualità, così come la grafica del gioco.



Megacity Oceania

Costruire insieme la prima megalopoli galleggiante, mescolando destrezza, draft e gestione.



di Jordan Draper, Michael Fox
Hub Games, Asmodee Italia, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

Australia, Costa d'Oro, anno 2100. La metropoli, paradiso dei surfisti, ha deciso di espandersi, costruendo un nuovo centro urbano che affronti i problemi di sovrappopolazione e innalzamento del livello dei mari: una città composta da imponenti edifici, costruita su piattaforme galleggianti, che devono essere completamente realizzate prima di essere collegate le une alle altre.

Nel ruolo di architetti incaricati della costruzione, i giocatori si sfidano per accumulare la maggiore quantità di prestigio, dimostrando capacità di gestione, rispetto dei contratti stipulati, fantasia nell'utilizzo dei materiali di costruzione e una mano sufficientemente ferma. Appariscenti i materiali: 150 pezzi di plastica variamente sagomati in tre colori (i tipi di materiali da costruzione) contenuti in un sacchetto di stoffa, tessere esagonali (le piattaforme), carte (i contratti), tessere premio e una plancetta per organizzarle, più segnalini vari.

Una partita a Megacity: Oceania si svolge in turni in cui il giocatore attivo sceglie se eseguire due azioni standard oppure consegnare un edificio costruito.

Le azioni standard sono:

- **pescare un contratto**: prendere la prima carta contratto visibile dalla cima di una delle





quattro pile, corrispondenti ai tipi di edifici costruibili. Si possono avere al più due contratti non completati nella propria area di gioco;

- **prendere una piattaforma:** scegliere una delle tre tessere esagonali presenti nell'espositore, che viene subito rimpiazzata dalla cima della pila; ogni tessera può essere utilizzata per due tipi di edifici, a seconda della faccia visibile. Si possono avere al più due tessere nella propria area di gioco;

- **pescare parti di edificio:** prendere a caso tre pezzi dal sacchetto, oppure annunciare il tipo di materiale desiderato e scegliere dal sacchetto un solo pezzo di quel colore. Si possono avere al più quindici elementi da costruzione davanti a sé;

- **riqualificare una piattaforma:** ribaltare una delle tessere presenti nella propria area di gioco, per cambiare il tipo di edificio da costruirvi;

- **ripristinare la riserva delle piattaforme:** scartare le tre tessere edificio dell'espositore e sostituirle con tre nuove dalla pila;

- **riorganizzare i contratti:** spostare una carta contratto dalla cima al fondo della pila, rivelando così un nuovo contratto.

La **consegna** consiste nel far scivolare dalla propria area di gioco alla città (posta al centro del tavolo) una struttura completa, composta da una piattaforma e un certo

numero di pezzi variamente sovrapposti, in modo che rispettino sia i vincoli di costruzione indicati da uno dei contratti non completati in proprio possesso che quelli della tessera stessa. Tali vincoli riguardano il tipo di tessera, le zone di questa su cui devono o non possono poggiare i pezzi, più altre caratteristiche, come il numero di pezzi che lo compongono, la sua altezza (verificata attraverso un apposito righello), l'utilizzo di un sottoinsieme dei materiali disponibili o la presenza di particolari strutture architettoniche (tipo un architrave). Se l'edificio crolla durante lo spostamento, il giocatore recupera i suoi pezzi ma perde il turno; se la consegna ha successo, si attiva una serie di azioni bonus che permettono di ottenere punti prestigio aggiuntivi subito o alla fine del gioco.

Quando tutti i contratti standard sono stati presi, vengono messi in gioco quelli speciali (più difficili da costruire ma più redditizi); quando l'ultimo contratto standard è stato soddisfatto, i giocatori hanno un ultimo turno di gioco prima della valutazione finale, in cui si attribuiscono ulteriori punti per la maggioranza di prestigio collezionato per ciascuna delle quattro categorie di edifici, per la costruzione dell'edificio più alto e per aver costruito tutti i tipi di edificio. Pezzi da costruzione avanzati nella propria area di

gioco costano invece punti vittoria.

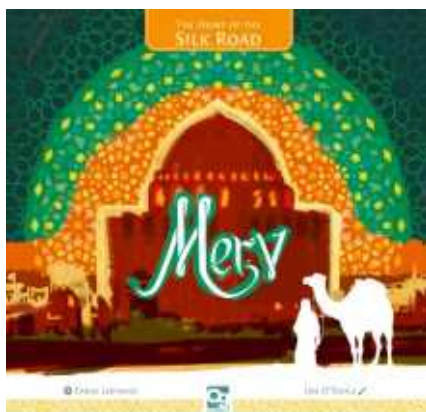
I lettori di ILSA ricorderanno già l'accoppiata fra il nome di uno degli autori e pezzi da costruzione variamente sagomati: **TOKYO JUTAKU** di Jordan Draper (Jordan Draper Games, 2018 - [ILSA#54](#)) realizzato in forma semiartigianale (con pezzi di compensato tagliati al laser), era un gioco di costruzione edifici entro sagome predefinite, principalmente focalizzato sulla meccanica di destrezza e svolgimento in tempo reale. Utilizzando materiali simili, Megacity Oceania tenta il delicato esperimento di unire insieme il gioco gestionale con quello di destrezza. L'impostazione è quella giusta: il gioco fa leva sull'equilibrio fra collaborazione e competizione, è visivamente molto attraente e decisamente innovativo. Certo, l'unione dei due "mondi" avviene non senza qualche asperità: benché il gioco preveda la costruzione degli edifici nel turno degli altri, il ritmo rallenta in alcuni casi. La parte gestionale, concentrata per lo più sulla collezione di set, non richiede decisioni importanti, ma risulta in alcuni casi un po' cavillosa. In sostanza, le due anime del gioco, nonostante il lavoro degli autori, non si armonizzano: il gioco è piacevole, funziona, così come le singole meccaniche, ma non ha quella potenza magnetica che invita ad aprire la scatola più volte.



di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Merv: The Heart of the Silk Road

Riuscirete ad ammassare ricchezze e potere nella prospera città di Merv, posta al centro della Via della Seta?



di Fabio Lopiano
Osprey Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

Merv è un sito storico nell'attuale Turkmenistan; sotto il regno di Alessandro Magno è stata una delle molte città a prendere il nome di Alessandria. Più avanti arrivò la dominazione islamica; il gioco è ambientato proprio in questo periodo storico.

In Merv ci caleremo nel ruolo di mercanti intenti a guadagnare prestigio e onore agli occhi della città. Il gioco dura tre round, ognuno dei quali diviso in quattro turni. Per meglio comprendere il gioco è necessario dire che ognuna delle sei azioni possibili è rappresentata da una tessera edificio in quattro copie che, assieme ad una tessera fissa mercato stampata sul tabellone andranno a creare una griglia quadrata di venticinque caselle. Ad ogni tessera è legata anche una risorsa.

I giocatori posizionano sempre i propri mercanti in un angolo; poi in ordine di turno posizionano la propria pedina in uno dei cinque spazi adiacenti ad una delle cinque tessere del lato del quadrato. Si potrà scegliere di costruire un proprio edificio su una tessera libera, riscuotendone la relativa risorsa ed attivandone l'azione corrispondente. La meccanica è interessante perché, ogni volta che si attiva un edificio per fare l'azione, si ricevono le risorse di ogni altra tessera su cui abbiamo costruito, purché si trovi sulla stessa riga o sulla stessa colonna.





Anche l'ordine di turno – nella sua semplicità – mi ha favorevolmente colpito: il giocatore più vicino all'angolo successivo sarà il primo giocatore, mentre il più lontano l'ultimo; così sarebbe in teoria, in pratica il giocatore più lontano ha per primo l'iniziativa. Deve decidere se occupare il primo spazio vuoto, oppure piazzare un cammello su ogni posizione che intende saltare (ad esempio, in quattro giocatori, per essere primo, dovrebbe piazzare un cammello sulla posizione 4, 3 e 2, spendendo un totale di tre cammelli). Si prosegue quindi con gli altri giocatori: chiaramente essere i più vicini all'angolo non garantirà la prima posizione nel turno successivo automaticamente. Senza scendere nel dettaglio delle sei azioni, ognuna di esse è una sorta di mini gioco con le proprie regole: un **mercato** per le risorse, la **moschea** è un tracciato per i bonus, il **caravanserraglio** fa comprare carte per un gioco di **collezione di set**. Tutto già visto, ma onestamente ben amalgamato. L'azione che mi ha colpito di più è quella di **costruzione** delle mura, da piazzare lungo il perimetro del quadrato delle azioni, che proteggeranno gli edifici ad

esse adiacenti dall'arrivo delle invasioni dei barbari alla fine del secondo e terzo round: costruire mura che proteggano edifici avversari darà il doppio della reputazione rispetto a proteggere i propri; aspetto da non trascurare, dato che salire sul tracciato della reputazione è condizione necessaria per accedere ai contratti più remunerativi in termini di punti.

Ora, mi rendo conto che ho fornito una spiegazione frammentaria e incompleta, ma trovo poco utile scendere nel dettaglio delle azioni per questa prima impressione. Merv si rivela essere un peso medio

ottenere sempre più risorse possibili, ma dall'altro questo accentrimento potrebbe portare vantaggi ai nostri avversari, infatti, è possibile attivare un'azione dove è presente l'edificio di un avversario e prendere le risorse da tutte le costruzioni di quell'avversario che si trovino sulla stessa riga o colonna, mentre al malcapitato andrà solamente la risorsa dell'edificio attivato.

Nella sua semplicità la gestione dell'ordine di turno è ben riuscita, e risulta sempre una variabile facilmente ricordabile, ma sempre da tenere in considerazione. I sei mini-giochi che compongono le azioni a disposizione del



Fraktal75

Titolo interessante. Lopiano continua ad esplorare in maniera ancora nuova la meccanica di piazzamento-lavoratori "con rinforzo". Vorrei giocarlo più spesso per sfatare la convinzione che la via della moschea sia davvero più conveniente di altre strategie. Ma il tempo è quello che è...

molto più interessante di quello che la lettura del regolamento mi aveva lasciato intuire.

Il sistema di scelta delle azioni – vero cuore del gioco – ha questa doppia anima, che da un lato spinge il giocatore a concentrare le proprie costruzioni per

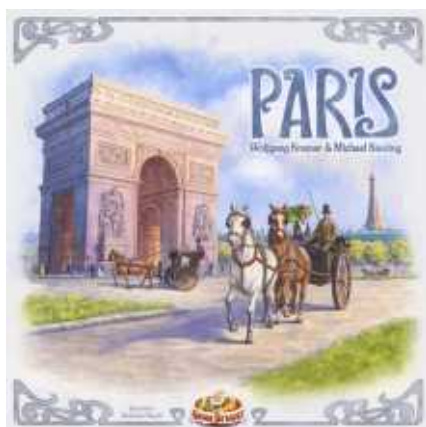
giocatore, pur senza essere particolarmente brillanti presi singolarmente, risultano nel complesso ben amalgamati e integrati fra loro, anche se si può benissimo giocare ignorandone alcuni. Per concludere Merv si è dimostrato un buon titolo, con più sorprese di quelle che mi sarei potuto aspettare, con una meccanica centrale molto interessante, con più strade percorribili che sicuramente mi ha lasciato la voglia di intavolarlo nuovamente.



di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Paris

L'Art Nouveau in scatola.



di Michael Kiesling, Wolfgang
Kramer

Game Brewer, 2020

N. Giocatori: 2-4

Durata: 90 minuti

Squadra che vince non si cambia. Un adagio particolarmente azzeccato se si pensa alla coppia Kramer e Kiesling che, fin dal lontano 1999, allietta i nostri tavoli da gioco con titoli di successo nella categoria dei giochi di difficoltà media, adatti per giocatori occasionali ma esigenti o per giocatori più esperti che vogliano rilassarsi per un'oretta senza però rinunciare a una sfida stuzzicante.

Paris, edito da Game Brewer, è l'ultimo gioco in ordine cronologico a potersi fregiare del nome dei due storici autori sulla scatola.

L'impianto grafico è classico ma sufficientemente ricercato e l'illustratore, Andreas Resch, è riuscito in modo pregevole a restituire il fascino della Parigi dei primi anni del Novecento. È in quel periodo, conosciuto con il nome di *Belle Époque*, che l'architettura parigina si distingue per una complessa varietà di stili, dal neo-bizantino e neogotico al classicismo, *Art Nouveau* e *Art Deco*.

Proprio l'architettura è il pilastro che sostiene tutta l'ambientazione di Paris. I giocatori, nel ruolo di facoltosi investitori, si destreggiano nell'acquisto di favolosi edifici parigini che vengono via via costruiti in sei quartieri della città, che costituiscono il piano di gioco modulare. Ogni quartiere può alloggiare esattamente sei edifici di valore crescente, la cui





collocazione è univoca ma il cui ordine temporale di comparsa sulla tabellone è casuale.

Fintanto che ce ne sono di disponibili, il turno di ogni giocatore inizia sempre con la pesca di una tessera edificio che viene subito collocata nello spazio appropriato sul tabellone.

Una volta piazzati sul tabellone gli edifici possono essere acquistati dai giocatori rispettando due passaggi vincolanti, l'ingresso nel quartiere attraverso la banca, azione che assicura al giocatore l'incasso di una rendita, e successivamente lo spostamento dalla banca a uno degli edifici del quartiere pagandone il costo. Questi passaggi sono identificati dal movimento sul tabellone di segnalini che il giocatore possiede in quantità limitata.

Fraktal75

La premiata ditta Kramer-Kiesling sforna un titolo tedesco fino all'ultima baguette: cruciale la buona programmazione dei bonus e i soldi da prendere in un mercato a economia chiusa (pena restare a girovagare per casa negli ultimi turni) per guadagnare punti a colpi di maggioranza. Titolo "scacchistico" con originale andamento "parabolico" del climax (che potrebbe non piacere a tutti). Da provare!

Essere proprietari di un edificio non è in genere una condizione definitiva. Durante la partita è possibile abbandonare un edificio per occuparne uno di valore superiore nello stesso quartiere pagando in franchi la differenza di valore.

L'economia del gioco è piuttosto chiusa, la rendita maggiore è offerta dalle banche che, a seconda del quartiere, garantiscono un incasso variabile da 2 a 7 franchi ogni volta che un segnalino entra nel quartiere. Considerando la dotazione limitata di segnalini è facile intuire che la disponibilità di denaro non solo è ottenuta lentamente, ma è anche influenzata dai quartieri in cui si intende investire. Quelli più remunerativi saranno anche i più appetibili e quindi più affollati, un contrappasso interessante considerando che a fine partita i quartieri completi fanno guadagnare punti con un meccanismo di maggioranze.

Un altro elemento strategico fondamentale del gioco è un tracciato che corre esternamente al tabellone e lungo il quale è possibile muoversi quando si acquistano gli edifici di valore più basso. Su questo tracciato sono disseminate tessere che offrono benefici, il cui sfruttamento gioca un ruolo chiave ai fini della vittoria. Sono proprio queste tessere a fornire ulteriori punti

ma anche, e soprattutto, interessanti vantaggi. L'accesso a queste tessere però è esclusivo, ogni tessera può essere ottenuta da un solo giocatore. Non solo, ad aumentare il dilemma nel processo decisionale c'è il fatto, non trascurabile, che l'avanzamento sul tracciato è del tutto libero. Gli edifici di valore basso offrono solo la possibilità di muoversi sul tracciato, ma sta al giocatore stabilire di quanto avanzare con una sola mossa, conscio del fatto che, per merito del particolare setup, le tessere più forti sono alla fine del tracciato, considerando anche che sul quel tracciato si può solo avanzare.

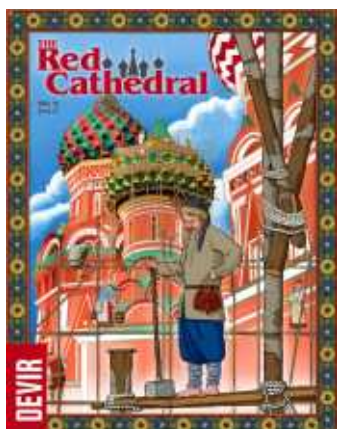
Basta questo semplice espediente a dare linfa a un gioco fondamentalmente basato su un classico meccanismo di maggioranze, trasformandolo in una sfida interessante oltre che appagante dal punto di vista estetico e dei materiali.

Anche il regolamento, estremamente accessibile, è un punto di forza e completa una miscela già perfetta per questa tipologia di gioco, alla quale si aggiunge, come ormai tradizione per i due autori, anche la possibilità di un doppio setup della partita. Il primo predeterminato e più controllabile, il secondo più vario, da adottare quando si è ormai presa dimestichezza con le regole. Merita d'essere provato.



The Red Cathedral

Impegnarsi a edificare S. Basilio a Mosca sotto lo sguardo di Ivan il Terribile non è da tutti... chi sarà il miglior costruttore?



di Isra C., Shei S.
Devir Games, Devir, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-120 minuti

Volete costruire la celebre cattedrale di S. Basilio a Mosca? Eccovi accontentati con "The Red Cathedral".

Titolo leggero che si appoggia su un meccanismo di *dice-drafting*, in cui i giocatori cercheranno di costruire la maggior parte delle sezioni della cattedrale per compiacere lo zar Ivan il Terribile, cercando di evitarne l'ira in caso di lavori non ultimati.

Flusso di Gioco

Durante ciascun turno i giocatori prenotano una sezione della cattedrale da costruire, o si riforniscono di risorse, oppure provvedono alla costruzione di una o più delle sezioni precedentemente riservate.

Durante il *setup* si prepara la falsariga di quella che sarà la cattedrale con carte "progetto" che, una volta ultimate, verranno girate mostrando l'immagine della sezione completata.

Prenotare una sezione consiste nel posizionare uno dei propri segnalini "bandiera" su una sezione libera sopra una sezione in costruzione oppure al piano terra della cattedrale, valutando bene le risorse necessarie nonché la convenienza di entrare in concorrenza per la maggioranza in questa torre.





Si può, in alternativa, contribuire alla costruzione delle sezioni che si sono prenotate, depositando fino a tre beni fra quelli richiesti. Se si completa la sezione, la si gira e si guadagnano punti prestigio e rubli. Durante questa azione uno o più risorse delle tre possono essere spese per decorare una sezione già costruita (anche da altri giocatori) aumentando la propria presenza nella corrispondente torre. Se si riesce a costruire sopra una sezione prenotata ma non ultimata, lo sfortunato giocatore in possesso di quest'ultima subisce l'ira dello zar e perde qualche punto.

In ultimo, per racimolare risorse si sceglie un dado sulla plancia-rondella e lo si fa avanzare di tanti passi quanti il valore della sua faccia. Si effettua l'azione della casella su cui ci si ferma tante volte quanti i dadi ivi presenti (che poi si rilanciano). Le caselle offrono l'approvvigionamento in ciascuna delle sei risorse del gioco, rubli oppure punti vittoria. In aggiunta, il giocatore può utilizzare una delle due azioni raffigurate sulla carta "gilda" associata al quadrante in cui si trova il dado. Queste carte sono scelte da un mazzetto a inizio partita e offrono

possibilità di conversioni di beni, di costruire parti della cattedrale "fuori mano" oppure punti vittoria.

L'azione del dado è amplificata se sulla propria plancia è presente un segnalino "bottega" sul colore del dado usato. Questi talloncini si ottengono durante la fase di prenotazione e offrono vantaggi interessanti quali, ad esempio, la presa di beni associati ad un altro dado.

Il primo giocatore che ultima la propria sesta sezione fa scattare la fine del gioco. Tutti gli altri giocatori hanno ancora un turno e poi si procede alla valutazione delle maggioranze in ciascuna "torre" della cattedrale attribuendo due punti per sezione ultimata (più uno per decorazione) al vincitore, la metà al secondo classificato e così via.

Osservazioni finali

Il gioco coniuga un semplice meccanismo di gestione risorse con quello del movimento su rondella con freschezza ed eleganza. Occorre anche menzionare l'originale meccanismo di attribuzione punti: all'inizio occorrono quattro passi sulla scala prestigio per approdare sulla casella del primo vero punto vittoria. Qualche azione tuttavia consente di "saltare" direttamente al punto vittoria successivo: la leva che si ha all'inizio

è molto vantaggiosa (ma costosa). Dopo un po' la scala dei punti e del prestigio tenderanno a convergere fino a diventare 1:1, rendendo gli avanzamenti in "prestigio" molto più appetibili che a inizio gioco. Il tutto reso ancora più interessante dal fatto che in qualunque momento è possibile retrocedere al punto vittoria precedente per avere due rubli, rendendo cruciale il tempo ottimo di "salto" a un punto vittoria successivo (che di fatto azzeri i "resti").

Non si può non osservare, però, che una meccanica di *dice-drafting* molto situazionale induce di necessità strategie corte e benché ci siano molti modi per ovviare ad un lancio sfortunato (complici i poteri associati all'uso dei dadi che consentono prese di beni trasversali), potrebbe di quando in quando ingenerarsi un certo senso di frustrazione per scelte subottimali da compiere, soprattutto se si pensa che il punteggio è basato sul principio delle maggioranze, altamente sensibile alla chiusura o meno di una certa sezione.

Il titolo appare dunque ben congegnato e solido, ritagliato per un target di pubblico occasionale (si spiega in 15 minuti) che non disdegna qualche feroce colpo basso ai propri avversari insito nei meccanismi basati su maggioranze.



Red Peak

Fuga dal vulcano in eruzione: ogni mezzo è lecito per salvarsi la vita!



di Carlo A. Rossi
Ravensburger, 2019
N. Giocatori: 2-6
Durata: 20-30 minuti

Improvvisamente il gruppo di esploratori avverte dei boati: è il vulcano dell'isola che sta per eruttare. L'obiettivo sarà quello di sfuggire alla colata di lava, riuscendo a raggiungere la barca all'altro lato del tabellone.

Le pedina avventuriero e la tenda sono disposte sul campo base. Vengono mescolate: tessere vulcano, tessere percorso, tessere barca e il mazzo di carte. Si scoprono sette tessere percorso a formare la riserva iniziale e vengono distribuite, il più equamente possibile, dodici carte coperte. Si parte con tre gettoni tempo che rappresentano clessidre da usare in altrettanti round.

La partita è suddivisa in giorni alternati da fase Giorno e fase Notte. Durante il Giorno verrà costruito il percorso e mosso l'avventuriero, il tutto entro i 90 secondi della clessidra. Nella fase Notte, senza limiti di tempo, ci sarà modo di raccogliere gli aiuti presi durante il percorso e si potrà programmare la giornata a venire.

Le tessere percorso rappresentano sempre un sentiero dritto o con una curva ad angolo retto. Mostrano poi gli utensili necessari per il suo attraversamento, che i giocatori dovranno usare scartando carte dalla mano. Mostrano infine delle ricompense che si ottengono





quando si attraversa la tessera. E di solito anche quante tessere vulcano verranno rivelate. Le carte raffigurano sempre tre diversi utensili, ma solo uno potrà essere speso. Bisogna coordinarsi per sfruttarli al meglio.

Il Giorno inizia girando la clessidra, i giocatori potranno allora consultare la loro mano di carte. È il momento di concretizzare quanto discusso nella Notte: quali e quante tessere percorso, in che sequenza, chi potrà spendere gli utensili, ecc. Sempre nei 90 secondi si dovrà anche muovere l'avventuriero scartando di tessera in tessera gli utensili.

Il percorso va completato prima della fine della clessidra o ci si può fermare prima. Se finisce il tempo e si è ancora alle prese con il movimento si subisce la penalità di una clessidra.

Nella fase Notte si ricevono le ricompense delle tessere attraversate, spostando man mano la pedina tenda fino a che raggiunge l'avventuriero. Quasi sempre ci sarà anche da rivelare tessere vulcano: se la lava entra nella tessera con la tenda la partita è persa. Le

ricompense possono essere: nuove carte, segnalini tempo, tessere percorso da aggiungere alla riserva, segnalini utensile-jolly o scialuppe (anche per entrare nella barca si dovranno scartare utensili in set variabili a seconda delle scialuppe rivelate).

Questo Red Peak è un gioco di percorso a tempo collaborativo. Questa volta, però, la corsa non è ad arrivare prima degli avversari, ma "prima del gioco" che ci insegue. La struttura del round in due fasi, conferisce ritmi contrapposti alla partita, con i frenetici 90 secondi della fase Giorno, intervallati da momenti più rilassati della fase Notte dove è

possibile discutere e abbozzare una linea strategica.

Un prodotto ben confezionato, sia nella componentistica, funzionale, chiara e ben illustrata, che sul versante del game design. Pensato per un pubblico family, Red Peak lascia spazio a scelte di gioco interessanti anche per giocatori più esigenti che vogliano concedersi una partita a qualcosa di leggero ma non scontato.

Il regolamento propone inoltre due varianti per rendere più varia e/o più difficile la partita.

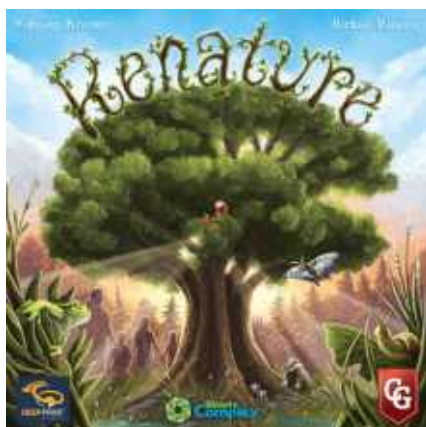




di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Renature

Chi sarà il giocatore a contribuire al meglio nel ripristinare una valle devastata dall'inquinamento?



di Michael Kiesling e Wolfgang Kramer
Deep Print Games, Capstone Games, Matagot, Pegasus Spiele, 2020

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

Renature è un gioco di maggioranze ambientato – o non ambientato – in un bosco, dove cercheremo di avere la maggioranza di piante del nostro colore per fare punti – il perché in termini di ambientazione non è dato saperlo.

La prima cosa che salta all'occhio sono le tessere del domino con animali al posto di numeri. Il tabellone di gioco raffigura delle zone di terreno circondate da sentieri erbosi, ed è proprio in questi sentieri che andremo a piazzare una delle tre tessere che compongono la nostra mano, piazzandola seguendo la stessa logica del domino – per attaccare bisogna che i due animali siano uguali – eventualmente sfruttando l'animale jolly, che può cambiare nel corso della partita.

Ogni giocatore avrà a propria disposizione un numero variabile di piante a seconda del numero di partecipanti, di quattro grandezze diverse, più una pianta per ciascuna delle quattro dimensioni, ma di colore neutrale. Facoltativamente, dopo aver piazzato una tessera, sarà possibile piazzare una propria pianta nel terreno adiacente, guadagnando un punto vittoria, più un punto per ogni pianta della stessa dimensione o più piccola rispetto a quella appena piazzata. Nel momento in cui un terreno viene completamente circondato da tessere animale si conteggerà chi ha la





maggioranza nell'area, attribuendo a chi la vince tanti punti quante le caselle da cui essa è composta, al secondo la metà e così via.

Tuttavia bisogna fare attenzione: in caso di parità per una posizione non ci sarà la classica divisione dei punti, bensì il proprio valore di maggioranza diventerà zero. La partita termina quando tutti i giocatori hanno esaurito le tessere a loro disposizione. Si calcolano i punti dei terreni non chiusi, si perdono punti per ogni pianta non piazzata e se ne guadagnano per ogni nuvola – gettoni utilizzabili per svolgere azioni bonus – avanzata. Come sempre chi ha più punti è il vincitore.

La coppia Kiesling e Kramer va a braccetto con le maggioranze ormai come si accordano aglio, olio e peperoncino; anche in questo caso mi sento di dire che sia un mix riuscito. Ho una particolare predilezione per i giochi che prendono meccaniche classiche e le trasformano in qualcosa di nuovo, in questo caso più che una trasformazione è più corretto parlare di innesto. Infatti, la sensazione che si ha dopo la prima partita a Renature è quella di

trovarci davanti ad una fusione fra **Mexica** (ILSA#4) e il **Domino**, il tutto nel bosco.

Le analogie con il terzo – e a parer mio più sottovalutato – titolo della trilogia delle maschere non sono poche, a partire dalle costruzioni in quattro valori, il sistema di punti per la maggioranza – tanti punti quanta la grandezza del terreno – e anche il gettone bonus che darà punti a fine partita al giocatore che innesca il conteggio in un terreno non può non ricordare la fondazione di un distretto in Mexica. In ogni caso, oltre alle similitudini con il titolo del 2002, Renature è un gioco di maggioranze ben costruito, che riesce a rendersi più leggero grazie all'utilizzo delle tessere del domino, che di fatto limitano per il giocatore le scelte dei possibili piazzamenti disponibili ogni turno. Pur già visti in altri contesti (ad esempio **Las Vegas** di Rüdiger Dorn – ILSA#17 o **Accipicchia! / What the Heck?** di Alex Randolph) i pareggi che si annullano offrono un livello di interazione molto interessante, rendendo i pezzi neutrali a disposizione delle armi a doppio taglio, utili sia per far punti dove magari non siamo interessati a competere per la maggioranza,

sia per far pareggiare qualcuno annullandone così la presenza e magari vedersela assegnare con il minimo sforzo.

La limitata riserva di pezzi disponibili è causa di molte riflessioni sul come e quando investire la nostra quercia da quattro punti – il pezzo più grande – o se e quando riprendere da territori già conteggiati una nostra pianta, azione onerosa, che però può fornirci nuove scelte. L'alea è presente nella pesca delle tessere del domino, ma l'animale jolly unito alla fisiologica espansione delle tessere porta ben presto a poter piazzare senza troppi problemi, e difficilmente mi sono trovato nella condizione di non poter piazzare dove volessi.

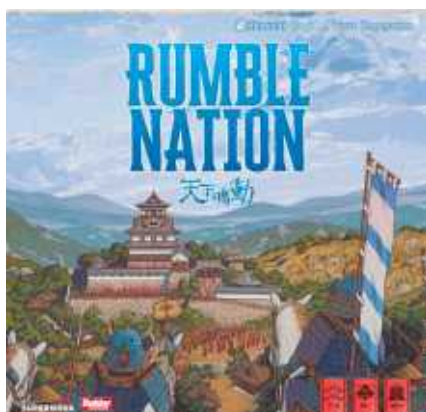
Mi avvio a concludere dicendo che ho trovato in Renature un titolo più che piacevole, capace di alleggerire Mexica togliendo la componente dell'informazione completa. La più grave assenza – come in molti titoli oggi giorno aggiungerei – resta nel comparto delle novità: tutto funziona sufficientemente bene, ma oltre alle meccaniche già viste qui si percepisce poco lo sforzo di aggiungere elementi nuovi.

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



Rumble Nation

Nel periodo Sengoku, conquistare i castelli richiede un'accurata pianificazione.



di Yogi Shinichi
Hobby Japan, Studio Supernova,
2017, 2020

N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

Nella storia del Giappone, il periodo *Sengoku*, o *periodo degli stati belligeranti*, fu una fase di vasta crisi politica che iniziò nel 1467 e che si protrasse fino al 1603; un'epoca in cui il Giappone era diviso in tanti piccoli feudi costantemente in guerra tra loro.

Nel ruolo di signori della guerra, i giocatori schierano le loro forze militari nelle varie regioni, con lo scopo di conquistare i castelli che li amministrano, inviando poi i rinforzi nelle regioni confinanti.

Spartani e funzionali i materiali: una mappa del Giappone, suddivisa in undici regioni; tessere di cartone (castello, numerate da 2 a 12; katana, numerate da 1 a 4), cubi di legno per indicare le armate, dodici carte tattica, tre dadi standard, segnalini in legno sagomati per ricordare i colori dei giocatori.

Una partita si sviluppa su due fasi: il posizionamento delle truppe e la battaglia; quest'ultima si sviluppa in modo algoritmico e automatico.

Nella prima fase, giocata in turni, il giocatore attivo lancia tre dadi e utilizza il risultato per piazzare i propri segnalini in una regione: la somma di due dei tre risultati identifica il numero della regione in cui piazzare le unità, il terzo dado indica il





numero di unità piazzate (una se il risultato è 1 o 2, due nel caso in cui il dado abbia valore 3 o 4, tre altrimenti). Il giocatore può, opzionalmente, decidere di rilanciare i tre dadi una volta se il primo risultato non gli è gradito. Quando piazza l'ultimo suo cubo armata sulla plancia, prende il segnalino katana di valore più alto atteso che gli altri abbiano concluso la fase di piazzamento.

Alternativamente, una sola volta per partita, prima di lanciare i dadi per la prima volta, il giocatore può sostituire la propria azione di piazzamento con l'utilizzo di una delle carte tattica ancora non utilizzata (ne viene rivelata all'inizio del gioco una quantità pari al numero di giocatori più uno). Questa opzione è selezionabile soltanto finché nessun giocatore ha ancora preso un segnalino katana.

Quando tutti i giocatori hanno tutte le loro truppe sulla plancia, inizia la fase battaglia: a partire dalla regione che ospita il castello di valore più basso, si valuta chi ha la maggioranza di truppe in ciascuna delle regioni (in caso di parità vince chi ha il valore di katana più alto). Il primo giocatore riceve tanti punti quanto il valore del castello, il secondo (se si gioca in tre o più) la metà, arrotondata per difetto. Inoltre, il vincitore piazza due armate di rinforzo (una nella

partita a due giocatori) in ogni territorio collegato a quello appena valutato, purché abbia in quella regione almeno una sua truppa, creando così possibili effetti "domino". Chi totalizza più punti vince la partita, con il valore di katana maggiore come criterio di eventuale spareggio.

Vincitore del **Tokyo Game Market Awards Grand Prize** nel 2018, Rumble Nation rientra nel filone classico dei giochi di maggioranza, con assegnazione dell'influenza parzialmente vincolata (soluzione piuttosto standard, si pensi come esempi a *El Grande* - [ILSA#46](#), *San Marco*, *King of Siam/The King is Dead*, *Gingopolis* - [ILSA#19](#) o *Las Vegas* - [ILSA#17](#)). Due sono le particolarità del gioco: il sistema di piazzamento legato al lancio dei dadi, e l'unica attribuzione di punti a fine partita, con il sistema di influenza a cascata. Queste due caratteristiche sono contrapposte ed armonizzate: la seconda tende a rendere il gioco prono alla paralisi di analisi (in ogni momento si può teoricamente calcolare come vengono distribuiti tutti i punti), mentre la prima restringe a sufficienza il parco delle scelte in modo da mantenere il gioco fluido. In aggiunta, il sistema di valutazione (dalla zona di numero minore a quella di numero maggiore) calibra l'importanza dei risultati dei dadi, rendendo

di fatto comunque appetibili anche i risultati "bassi" dei dadi. Il rilancio permette di aggirare con ragionevole certezza l'evento meno flessibile (quello che in cui tutti e tre i dadi hanno lo stesso risultato, che ha una probabilità di verificarsi pari a 2,78% e quindi di verificarsi due volte consecutive pari al 0,08%). Interessante anche l'opportunità di rinunciare al lancio dei dadi per eseguire una delle azioni speciali rese disponibili dalle carte tattica. Apprezzabile anche l'equilibrio fra durata del gioco, livello di aleatorietà che lo pervade, numero e rilevanza delle decisioni da prendere.

Come è tipico dei giochi di maggioranza, l'interazione diretta fra giocatori abbonda, e le carte tattica sono solitamente aggressive, offrendo l'opportunità di manipolare la situazione in plancia, sovente influenzando i pezzi di un avversario. In maniera altrettanto tipica, il numero ottimale di giocatori è a fondo scala (quattro), e infatti presenta regole leggermente alterate per essere giocato in due.

L'ordine non prefissato con cui verranno valutate le regioni e il sottoinsieme delle carte tattica utilizzabili in partita (entrambe le informazioni sono note a tutti all'inizio della partita) garantiscono una sufficiente variabilità.



Tang Garden

Progettare e pianificare la costruzione di un giardino zen con viste mozzafiato.



di Francesco Testini, Pierluca Zizzi
ThunderGryph Games, CMON
Limited, GateOnGames, 2019
N. Giocatori: 1-4
Durata: 40-60 minuti

Ci troviamo tra il 618 e il 907 D.C., ai tempi della Dinastia Tang, considerato il periodo di inizio dell'epoca d'oro degli splendidi giardini cinesi. I giocatori sono progettisti chiamati a costruire il giardino più incredibile, bilanciando gli elementi naturali.

Tang Garden è un gioco di piazzamento tessere su tabellone comune, dove troviamo anche meccaniche di collezione set e poteri variabili.

Il tabellone viene preparato con una tessera centrale di partenza e un Paesaggio Piccolo per lato. Le Tessere Giardino sono separate in base al loro retro, mescolate e poste ai vertici del tabellone con la prima scoperta. Ogni giocatore riceve quattro Tessere Lanterna e una plancia personale, che serve per tenere traccia del proprio contributo costruttivo nei tre elementi naturali (acqua, roccia e vegetazione). A tutti viene dato un Personaggio con un'abilità speciale unica.

Durante un proprio turno il giocatore sceglie una tra le due azioni principali:

- **Costruire il Giardino:** si prende una tessera scoperta da una delle pile e si piazza sul tabellone, adiacente a tessere già piazzate e rispettando la coerenza di





paesaggio con quelle che tocca. La mossa permette di avanzare uno o più spazi gli indicatori degli elementi e/o ottenere monete. Se la tessera va a coprire uno spazio dove c'è un Segnalino Paesaggio, si colleziona il segnalino e va piazzato un Paesaggio (Grande o Piccolo) in una fessura libera su un lato del tabellone.

- **Posizionare una Decorazione:** si pescano due Carte Decorazione, più una addizionale per ogni Tessera Giardino coperta in cima alle quattro pile, e se ne sceglie una. Poi si piazza la decorazione corrispondente sul tabellone, in uno spazio consentito.

Dopo l'azione principale si possono innescare o scegliere azioni secondarie.

- **Ottenere un Personaggio:** si innesca se il giocatore è riuscito a far avanzare i suoi tre indicatori degli elementi fino alla soglia richiesta. Il giocatore ottiene un secondo Personaggio, poi tra i due che ha di fronte ne piazza uno sul tabellone in uno spazio consentito e orientato verso uno dei lati del tabellone (in "osservazione" del paesaggio). Personaggi sul tabellone faranno fare punti a fine partita, ma il giocatore perderà il loro potere speciale.

- **Usare una Lanterna:** una volta per turno il giocatore attivo può usare l'abilità una

tantum di una sua Lanterna.

- **Ripristinare una Lanterna:** scartando tre Segnalini Paesaggio Piccolo o tre Grande viene riattivata una Tessera Lanterna.

Quando rimangono tre o meno Segnalini Paesaggio sul tabellone, oppure quando una delle quattro pile di Tessere Giardino viene esaurita si innesca il fine partita, completato il giro con l'ultimo giocatore la partita termina.

Vince il giocatore con più monete. Oltre a quelle accumulate durante la partita si sommeranno:

- Monete ottenute da Carte Decorazione, con vari sistemi di conteggio a seconda della tipologia di decorazione.

- Monete ottenute dai propri Personaggi sul tabellone, i quali fruttano monete per la loro preferenza di visuale e una moneta per ogni decorazione sulla linea di vista.

Tang Garden è un eurogame dall'impatto altamente scenografico. Dove però la sontuosa produzione è coerentemente motivata dal tema trattato. I materiali sono di prima qualità, le illustrazioni curate e la grafica ricercata ma chiara.

La ricchezza delle illustrazioni unita agli elementi scenografici possono a volte richiedere uno sforzo ulteriore di osservazione per avere la completa visione delle informazioni presenti sulle tessere. Un piccolo sacrificio all'immediatezza che si concede per apprezzare l'evocativa visione d'insieme.

Al di là delle apparenze Tang Garden è un titolo solido e ben progettato. La vittoria si ottiene in una maniera subito chiara – vince il più ricco, con denari ottenuti a fine partita con le Carte Decorazione e posizionando bene i Personaggi, da sommare a quelli raccolti qua e là in partita. Con due sole possibili azioni tra cui scegliere al turno il flusso di gioco è scorrevole e agile, nonostante le non poche implicazioni delle mosse e i vari elementi da osservare e considerare. Tutto questo rende il gioco interessante sul piano sia tattico che strategico, così da renderlo un gateway godibile anche ai giocatori più esperti.

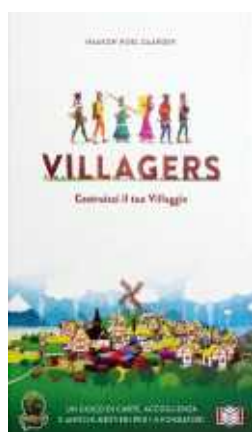
Un titolo che smentisce il proverbio spesso usato di fronte a produzioni passate per il crowdfunding: Tang Garden è tanto fumo e tanto arrosto.



di Mauro "MDM" Di Marco

Villagers

In un medioevo da ricostruire, scegliere gli artigiani che completano la filiera produttiva è la chiave per la vittoria.



di Haakon Hoel Gaarder
Sinister Fish Games, Gigamic,
KOSMOS, MS Edizioni, 2019
N. Giocatori: 1-5
Durata: 30-60 minuti

Medioevo, Anno del Signore 1353. Conclusasi l'epidemia di peste nera, che ha di fatto decimato la popolazione di tutte le città d'Europa, i giocatori si impegnano a ricostruire nuove società e nuovi centri abitati, in cui rifarsi una nuova vita. Dovranno richiamare i migliori artigiani, reclutare persone che si procurino le materie prime e creare nuove sinergie per dimostrare a tutti la loro abilità.

Questo il tema di Villagers, gioco di carte incentrato sulla costruzione di un tableau personale, utilizzando meccaniche di collezione di set e selezione carte da un espositore. La scatola contiene centosessantasei carte (ventisei delle quali utilizzate esclusivamente per la modalità solitario), centocinquanta segnalini moneta e il regolamento. Le carte appartengono a otto diverse categorie (distinguibili dal dorso): sei di queste sono associate ad una filiera di produzione. Le illustrazioni, ad opera dello stesso Haakon Gaarder sono semplici, ma decisamente piacevoli nel loro minimalismo. L'iconografia è chiara e ben leggibile; nella media la qualità delle carte, con finitura liscia e opaca.

La preparazione, piuttosto rapida, prevede di allestire un espositore composto da sei carte iniziali e altrettanti mazzetti coperti, ciascuno composto da un numero di carte pari al doppio dei giocatori. Ognuno riceve una carta





fondatore, otto monete e una mano di cinque carte.

Il gioco procede in turni, così strutturati:

- **Fase di acquisizione:** a turno i giocatori devono prendere una carta dall'espositore, fino a raggiungere il proprio limite di acquisizione, che è funzione del cibo che producono. Ogni carta può essere presa dall'espositore (e viene rimpiazzata dalla cima del mazzo coperto più a sinistra) o dalla cima di qualsiasi pila coperta (procurandosi quindi una carta di una categoria nota, a propria scelta fra quelle disponibili). Alla fine di questa fase si ha un rinnovo parziale dell'espositore (utilizzando le carte avanzate in fase di preparazione o, se esaurite, quelle della pila coperta più a sinistra).

- **Fase di costruzione:** in ordine di turno, ogni giocatore può costruire un numero di carte al più pari al proprio limite di costruzione (che è funzione delle carte costruttore che si hanno nella propria area di gioco). Inoltre, può restituire, rimettendole sulla cima di uno dei mazzi coperti, fino a tre carte per prendere altrettanti artigiani base (mietitore, minatore, taglialegna), che sono i primi elementi delle filiere del fieno, dei minerali e del legno. Infine, può giocare un qualsiasi numero di carte speciali. Mentre gli artigiani che stanno all'inizio di una catena di produzione non hanno bisogno di prerequisiti per essere aggiunti alla propria area di gioco, gli altri

devono essere sovrapposti in un preciso ordine (e solo la carta in cima alla pila fornisce i suoi bonus). Alcuni, solitamente più potenti o redditizi, hanno anche bisogno dell'aiuto di altri mestieri, che possono essere nella propria area di gioco, in quella di un avversario o totalmente assenti dal tavolo; in base a quale caso si verifica il giocatore riceverà due monete dalla banca da piazzare sul mestiere abilitante, pagherà due monete, mettendole sul mestiere dell'avversario oppure restituirà due monete alla banca.

Il gioco prevede due fasi di valutazione: una intermedia (alla fine del turno in cui le prime due pile coperte si sono esaurite), in cui vengono valutati solo gli artigiani a vista che forniscono una quota fissa di denaro o che hanno del denaro su di sé, e una finale (quando tutti e sei i mazzetti sono andati esauriti), in cui vengono valutati tutti i mestieri visibili presenti nel proprio *tableau*. Il giocatore con più denaro dopo la seconda valutazione è il vincitore della partita.

Villagers è un classico gioco di *costruzione di tableau* e *draft*, che scorre in modo fluido e veloce anche col numero massimo di giocatori, nonostante la notevole area di gioco richiesta, specialmente verso la fine della partita. Le principali caratteristiche che lo contraddistinguono sono il sistema di filiera a

carte sovrapposte (che richiede di rinunciare a qualcosa per ottenere i poteri e le rendite più consistenti), il tentativo di aumentare l'interazione fra i giocatori grazie ai prerequisiti "acquistabili" dagli avversari e la particolare selezione delle carte, che consente di avere qualche sicurezza anche nella pesca "al buio": tutte soluzioni interessanti, ma non è abbastanza per emergere in una categoria che risulta sicuramente affollata di ottimi titoli: impossibile non ricordare, ad esempio, titoli che per motivi differenti spiccano, quali *Saint Petersburg* - [ILSA#46](#), *Gizmos* - [ILSA#54](#), *Wingspan* - [ILSA#55](#), *Hadara* - [ILSA#56](#) o *It's a Wonderful World* - [ILSA#57](#). Nonostante il tentativo di modulare la disponibilità di carte in funzione dei giocatori (sia riducendo il numero di filiere che la cardinalità di ciascuno dei mazzi coperti), il gioco funziona egregiamente col numero massimo di giocatori (cinque), mentre tende a diventare meno prevedibile al decrescere dei partecipanti, a causa del fatto che il numero di carte che possono non entrare in gioco cresce notevolmente, rischiando di rendere di fatto ingiocabili gli ultimi elementi delle filiere (che possono comunque, non senza rischio, essere reinseriti nei mazzi per procurarsi gli elementi primari delle filiere fondamentali). Tutto sommato un buon prodotto, funzionante e funzionale, ma niente di indimenticabile.



Ludografia essenziale di: **Vladimír Suchý**

Purtroppo di Vladimír Suchý, autore della Repubblica Ceca, non si conosce molto: il fatto che nella vita privata faccia l'agente investigativo (una delle poche informazioni sicure) impone un alto riserbo sulla sua vita, persino le fotografie sul web sono centellate. I giocatori italiani hanno avuto modo di incrociarlo durante l'edizione di Play 2019, dove è stato ospite per pubblicizzare l'edizione italiana di *Underwater Cities*.

Nella prima parte della sua carriera è stato legato a doppio filo alla CGE, editore anch'esso ceco, di cui Suchý è stato a lungo tempo uno degli autori di punta. Tra il 2017 e il 2018 c'è stata la svolta con la creazione della Delicious Games. Come ha spiegato anche in un'intervista pubblicata sulla Tana dei Goblin (www.goblins.net) lo strappo è legato anche alla condizione della moglie che era in cerca di lavoro dopo la maternità. Vladimír ci tiene a precisare che il lavoro a tempo pieno da editore lo svolge la moglie Katka, mentre lui continua a svolgere la sua attività da autore, oltre al suo lavoro da "civile" non legato ai boardgame.

La produzione di Vladimír Suchý è orientata verso i giochi di impostazione europea, destinati prevalentemente ad un pubblico di giocatori assidui. Finora, ha sempre sviluppato i suoi giochi da solo, senza collaborare con altri autori. I titoli che hanno riscosso più

successo, e che tutt'ora stazionano nella top 1000 di BoardGameGeek sono:

Underwater Cities (Delicious Games, MS Edizioni, 2018 - [ILSA#53](#)), titolo per 1-4 persone dai 12 anni, della durata di 80-150 minuti, è un elaborato gioco di piazzamento lavoratori, gestione della mano e costruzione di una plancia personale (con meccaniche di connessione punto-punto) che utilizza come lavoratori delle carte, che attivano il loro potere soltanto se c'è una corrispondenza cromatica fra l'azione stessa e la carta usata per attivarla. Il risultato è un gioco impegnativo, che si sviluppa in modo prevalentemente tattico e richiede capacità di analisi e decisionali. Si tratta del primo lavoro di Suchý che lo vede impegnato anche come editore del gioco, e alcune scelte ergonomiche evidenziano la poca esperienza nel campo. Ciò nonostante, il successo incontrato da *Underwater Cities* è decisamente consistente.

Pulsar 2849 (Czech Games Edition, Cranio Creations, 2017 - [ILSA#48](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di 60-90 minuti, è un gioco di draft di dadi, piazzamento lavoratori ed esplorazione (attraverso il movimento punto-punto) con ambientazione spaziale, che si contraddistingue per l'arguto sistema





di selezione dei dadi dall'espositore. Non particolarmente complesso, rapido, ma sufficientemente profondo e variegato da risultare piacevole, impegnativo e gradevolmente rigiocabile, grazie anche alla presenza di vari moduli opzionali presenti nella scatola. Pressoché ineccepibile dal punto di vista di realizzazione fisica.



Last Will (Czech Games Edition, Uplay.it edizioni, 2011 - [ILSA#14](#)), titolo per 2-5 giocatori, dai 14 anni, della durata di 45-75 minuti, è un gioco gestionale basato su meccaniche di gestione della mano, punti azione e piazzamento lavoratori. Il tema è decisamente umoristico (dilapidare il prima possibile una certa somma per garantirsi una cospicua eredità, proprio come succede nella storia di *Brewster's Millions*, romanzo di George Barr McCutcheon, adattato più volte per il grande schermo, fra cui il famoso "Chi più spende più guadagna", pellicola del 1985 diretta da Walter Hill e interpretata da Richard Pryor, John Candy e Lonette McKee). Il gioco è un'interessante variante nel genere della costruzione di motore/tableau, ricco di combinazioni e opportunità tattiche e strategiche. Nel 2016 ne è stata effettuata una ristampa italiana con lo stesso nome a cura di Uplay.it edizioni e Cranio Creations che include anche l'espansione.



Shipyards (Czech Games Edition, Rio Grande Games, 2009 - [ILSA#7](#)), titolo per 2-4 giocatori, dagli 11 anni, della durata di 120 minuti è un elaborato gioco economico gestionale basato su meccaniche di selezione, piazzamento tessere, collezione di set, che utilizza svariate rondelle per la selezione delle azioni dei giocatori. Seconda opera dell'autore, propone tutta una serie di mini-meccaniche strettamente intrecciate fra loro, in cui i giocatori si devono muovere per ottimizzare la propria plancia/cantiere. Risente di una certa ineleganza, accompagnata da una durata decisamente importante, ma proprio per questo ha anche svariati estimatori.

The Prodigals Club (Czech Games Edition, Cranio Creations, 2015 - [ILSA#36](#)), titolo per 2-5 giocatori, dai 14 anni, della durata di 20 minuti per giocatore (40-100), è un titolo che rielabora il tema esplorato in *Last Will*. I giocatori, nel ruolo di annoiati gentiluomini vittoriani, si sfidano in tre originali competizioni: perdere le elezioni, dilapidare una fortuna, offendere i più influenti membri dell'alta



società. Le meccaniche utilizzate sono i punti azione, il piazzamento lavoratori e la gestione della mano, specialmente focalizzato sugli incastri fra le varie meccaniche/sottogiochi. Limitata l'interazione e gestibile l'aleatorietà. Può essere combinato con *Last Will* per ottenere un'esperienza di gioco ancora più complessa e articolata.

Completano la ludografia dell'autore i titoli:

Praga Caput Regni, di cui abbiamo parlato in questo numero.

League of Six (Czech Games Edition, JKLM Games, 2007), titolo per 3-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di 75-120 minuti, basato su meccaniche di asta e pick-up & deliver, di ambientazione medievale, in cui i giocatori, nel ruolo di esattori, viaggiano fra le città di Bautzen, Lauban, Löbau, Görlitz, Kamenitz e Zittau, componenti la Lega delle Sei Città dell'Alta Lusazia, fondata nel 1346). Il mix di meccaniche è piuttosto classico, e cita alcuni dei capostipiti del genere (*Amun-Re* per il funzionamento delle aste, *Puerto Rico* per il sistema di spedizione forzata), risultando tuttavia piuttosto caotico e non particolarmente ispirato.

20th Century (Czech Games Edition, Rio Grande Games, 2010 - [ILSA#10](#)), titolo per 3-5 giocatori, dai 13 anni, della durata di circa 120 minuti, basato su meccaniche di asta, piazzamento tessere e movimento punto-punto, dal tema tecnologico/naturalistico (nel ruolo di leader i giocatori cercano di sviluppare un paese tanto tecnologicamente progredito quanto libero da rifiuti ed inquinamento). Il titolo funziona, ma è una sorta di insalata di meccaniche differenti, senza niente di saliente che aiuti a farlo emergere dalla massa. Con giocatori non esperti evidenzia anche il problema del *runaway leader/fall-away loser*.

Monster Baby Rescue (Delicious Games, Rio Grande Games, 2019 - [ILSA#58](#)), titolo per 2-5 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 20-40 minuti è un gioco riempitivo basato su meccaniche di selezione carte da un espositore mobile, collezione di set e *time track* (un tracciato che indica chi è il giocatore attivo - colui che è in posizione più arretrata). Rivolto chiaramente ad un target occasionale piuttosto che ai giocatori assidui, non ha sufficiente mordente, dimostrando che l'autore è decisamente più a suo agio nella realizzazione di giochi più impegnativi.



L'assalto dei polimini

Breve cronistoria dell'utilizzo di una classe di figure geometriche nel gioco da tavolo moderno.

Un *polimino* è una figura geometrica piana composta da un numero finito di quadrati tutti uguali (ottenibili l'uno dall'altro mediante traslazioni), in cui ciascuno di essi ha (almeno) un lato in comune con (almeno) un altro quadrato. Un polimino composto da due quadrati è un *domino*, ed è proprio la forma della tessera che caratterizza l'omonimo gioco.

Benché il nome di queste particolari figure geometriche sia stato inventato da *Solomon W. Golomb* nel 1953, e reso popolare nel 1960 da *Martin Gardner* nella rubrica "*Mathematical Games*" dello *Scientific American*, il loro studio risale all'antichità. La loro diffusione su scala mondiale è probabilmente dovuta a *Aleksej Leonidovič Pažitnov* e al suo videogioco *Tetris* (1984), in cui i giocatori devono ruotare e/o muovere dei tetramini (polimini composti da quattro elementi) che cadono dall'alto, in modo da creare righe orizzontali di blocchi senza interruzioni. Quando una riga è completa, i mattoni spariscono e i pezzi sovrastanti (se presenti) scendono e sono pronti per formare nuove linee.

Gli anni '60-'90

Il gioco proposto da *Golomb* (chiamato *Pentominoes*) viene giocato su una plancia quadrata di sessantaquattro caselle, con dodici pentamini. I giocatori si alternano, scegliendo e piazzando una alla volta le figure sulla plancia, in modo che non ne fuoriescano o si sovrappongano. Vince l'ultimo giocatore che riesce a piazzare un pezzo. Il gioco, completamente deterministico, fu presto risolto grazie all'ausilio del computer. Nel 1969 questo "problema" viene aggirato, sempre da *Golomb*, distribuendo casualmente le tessere fra i giocatori con l'ausilio di un mazzo di carte.

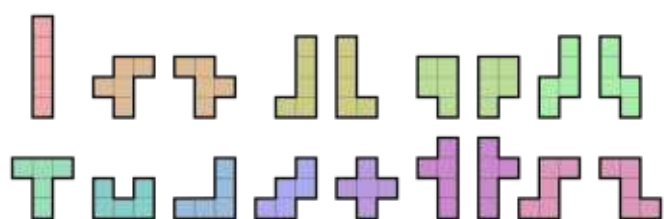
Le regole restano immutate, con la vittoria assegnata al giocatore che ha piazzato più tessere.



Fra il 1960 e il 1977 vengono pubblicati una decina di titoli astratti che rielaborano la meccanica di *Pentominoes* in vari modi (ricordiamo ad esempio *Pan-Kai* del grande *Alex Randolph* - 1960) ma bisogna attendere il 1978 perché venga pubblicato un titolo che utilizzi i polimini e che venga tutt'ora ricordato. Si tratta di *Cathedral* di *Robert P. Moore*, che mescola meccaniche di piazzamento, chiusura area ed eliminazione dalla plancia dei pezzi dell'avversario (che possono comunque essere rigiocati): un titolo che ha fatto storia, come è testimoniato dalle innumerevoli ristampe (la più recente nel 2013), anche da grandi editori (*Mattel*), utilizzando svariati materiali (in legno le più eleganti, in resina le più appariscenti).

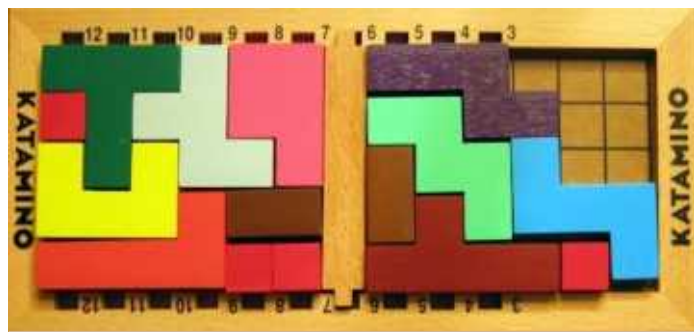
Il primo titolo multigiocatore degno di nota che utilizza i protagonisti di questo articolo è invece *Metropolis* (*Sid Sackson*, 1984), un gioco incentrato sulla negoziazione fra i giocatori (che costruiscono insieme una città già suddivisa in lotti) in cui gli edifici da costruire sono polimini di varia cardinalità (uno, due, tre, quattro e sei).

Il successo mondiale del videogioco porta, nel 1989, alla pubblicazione della "versione da tavolo" di *Tetris*: ci provano la *Tomy* (una versione da due giocatori, in cui il vincolo temporale è rimosso)





e la *Milton Bradley* (versione multigiocatore, in "tempo reale"). In entrambi i titoli lo scopo è di avere la migliore copertura possibile della propria area di gioco, e per tutti e due il risultato della trasposizione è piuttosto deludente.



Diverso è il destino di *Katamino* di André Perriolat (1992), gioco che nasce come puzzle evolutivo (successione di problemi di difficoltà crescente) in cui si devono riempire aree di estensione crescente con un numero sempre più grande di pentamini. La versione per due giocatori prevede o di alternarsi a piazzare pezzi in modo da essere gli ultimi a riuscire a metterne uno sulla plancia, oppure di completare il più rapidamente possibile un puzzle di pari dimensioni (ma con pentamini diversi). Dalla sua prima pubblicazione, Katamino è stato ripubblicato (in formati diversi) sette volte, l'ultima delle quali nel 2016, in versione deluxe, ad opera di *Gigamic*.



Ultimo titolo degli anni '90 degno di nota è *Big City* di Franz-Benno Delonge (*Goldsieber Spiele*, 1999 - [ILSA#15](#)). Il gioco ha la stessa ambientazione di *Metropolis* (edificare una città costruendo in maniera vantaggiosa svariati edifici - i nostri polimini - che si estendono su più lotti, di cui si devono giocare le corrispondenti carte), ma sostituisce la parte di negoziazione con un sistema di accesso ciclico a ciascuno dei mazzi di carte corrispondenti ai vari quartieri, che entrano in gioco in maniera graduale. Il titolo è stato ristampato in versione "maggiorata" (edifici più grandi del 33%) in occasione del ventennale, da *Mercury Games* (2019).

Gli anni 2000

I primi anni del nuovo millennio denotano la separazione in due filoni dell'utilizzo dei polimini: da una parte si trovano i giochi astratti che li utilizzano come elemento principale del gioco, dall'altra quelli "ambientati"



che li includono in un sistema generalmente più ricco ed esteso.

Fra i primi meritano sicuramente di essere citati:

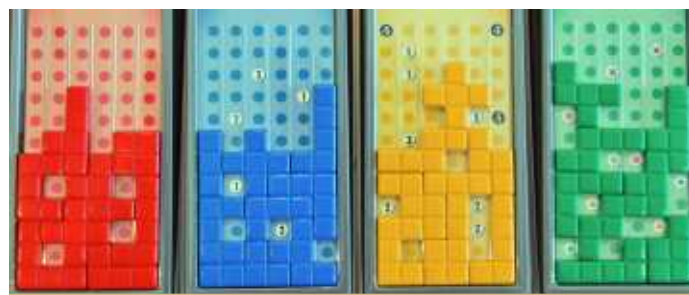
- *Blokus* di Bernard Tavitian (*Piatnik*, 2000; *Mattel*, 2017), gioco astratto di piazzamento tessere (polimini di cardinalità da uno a cinque) per 2 o 4 giocatori, che rinnova il classico Pentominoes grazie ad un semplice ma oltremodo interessante vincolo sul piazzamento delle proprie tessere, che devono toccarsi fra loro solo per un vertice ma non per lato, cosa che è concessa invece coi i pezzi degli avversari. Nel suo genere, un vero uovo di Colombo.

- *Ubongo* di Grzegorz Rejchman (*KOSMOS*, 2003), che ancora utilizza l'idea base di ricoprire esattamente un'area con un set di polimini, introduce tuttavia due modifiche che indirizzano il gioco verso il gioco di destrezza / party game: la frenesia del tempo



reale (scandito da una clessidra), l'asimmetria fra i giocatori (che devono risolvere problemi differenti ma di difficoltà comparabile e un sistema di punteggio basato su un criterio di collezione che risulta decisamente trascurabile. L'idea centrale è tuttavia ottima e darà vita ad una serie di spin off (le versioni *Mini*, 2007; *Extreme*, 2007; *Duel*, 2008 e *3-D*, 2009).

- *Make 'n' Break Extreme* di Jack Lawson e Andrew Lawson (*Ravensburger*, 2007) è un versione "potenziata" del gioco di destrezza *Make 'n' Break* (stesso autore, stesso editore, 2004 - [ILSA#18](#)), in cui i parallelepipedi del gioco originale sono sostituiti con versioni tridimensionali di triomini, tetramini e pentamini.



- *FITS* di Reiner Knizia (*Ravensburger*, 2009) è invece un tentativo riuscito di riadattare il Tetris al gioco da tavolo: i giocatori partono con condizioni iniziali asimmetriche e poi devono piazzare, con le regole del videogioco, tessere casualmente estratte utilizzando un mazzo di carte. La partita si svolge su quattro round, in cui i giocatori ottengono punti seguendo regole di riempimento che cambiano di fase in fase.

- *Callisto: The Game* di Reiner Knizia (*Piatnik*, 2009) è ancora un gioco di piazzamento tessere in cui i giocatori devono liberarsi di tutti i pezzi, piazzandoli in modo che siano collegati fra loro per almeno un lato, partendo da alcune "sorgenti" piazzate sia all'inizio del gioco (due) che durante (una). Il titolo è stato successivamente ripubblicato



in versione più snella (minor numero di pezzi per giocatore) con il nome di **Callisto** (Piatnik, 2015).

- **Mosaix** di Christof Tisch (Schmidt Spiele, 2009 - [ILSA#9](#)) è un antesignano gioco *roll&write* che prevede la copertura di una griglia quadrata con aree di tre tipi diversi che devono avere una pezzatura minima per poter fornire punti. I componenti elementari sono tetramini: il giocatore attivo lancia i quattro dadi e li dispone secondo una delle possibili forme. Tutti i giocatori utilizzeranno tale combinazione sulle proprie plance personali. Un classico solitario multigiocatore, agile, trasportabile, ben fatto e decisamente divertente.

Nella seconda categoria è impossibile non menzionare:

- **The Princes of Florence** di Wolfgang Kramer e Richard Ulrich (Alea, Ravensburger, 2000 - [ILSA#46](#)). Decisamente uno dei capolavori del gioco gestionale e di aste di stampo europeo, vede l'uso dei polimini per un sottogioco di costruzione territorio che prevede una disposizione efficiente dei pezzi rispettando vincoli piuttosto stringenti. Il titolo è stato ristampato di recente in edizione deluxe da Uplay.it Edizioni (2017).



- **Antiquity** di Jeroen Doumen e Joris Wiersinga (Spotter Spellens, 2004, 2006, 2017 - [ILSA#15](#)): altro gioco gestionale di costruzione territorio, in cui i polimini rappresentano edifici da costruire in una città in cui la mancanza di spazio è endemica. Pur non essendo l'elemento centrale del gioco, si tratta comunque di una parte importante per il buon esito della partita.

- **Cleopatra and the Society of Architects** di Bruno Cathala e Ludovic Maublanc (Days of Wonder, 2006): un gioco per famiglie che prevede il piazzamento di pentamini con lo scopo di coprire parti di una plancia e/o formare aree chiuse. Una versione deluxe è stata pubblicata nel 2020 (Mojito Studios).

- **Arkadia** di Rüdiger Dorn (Ravensburger, 2006 - [ILSA#17](#)) vede ancora il piazzamento di polimini su una plancia, questa volta utilizzando carte selezionate da un espositore, con lo scopo di "circondare" altre figure per andare ad alimentare quello che, a tutti gli effetti, è in realtà un gioco di manipolazione azionaria.

- **Sator Arepo Tenet Opera Rotas** di Enrico Pesce e Federica Rinaldi (Post Scriptum, Scribabs, 2008), che è caratterizzato dalla



manipolazione e dal movimento di tessere sulla plancia, che rappresentano corridoi e strutture mobili in un mistico labirinto.

Gli anni 2010-2015

I primi sei anni del secondo decennio sono stati decisamente "piatti": un solo gioco "puro" e una manciata di giochi ambientati, tutti gravitanti attorno alla meccanica di costruzione di territorio che utilizzano polimini di varia forma come elementi base:



- **Patchwork** di Uwe Rosenberg (Lookout Games, 2014- [ILSA#30](#)): è il gioco per due che darà il via alla sterminata produzione di variazioni sul tema proposte dall'autore. Il gioco prevede un raffinato equilibrio fra l'impiego di due risorse e, grazie ad un semplice sistema di draft delle tessere, permette una discreta programmabilità. Un classico, da provare almeno una volta.

- **Amerigo** di Stefan Feld (Queen Games, 2013 - [ILSA#25](#)) nasce dall'esigenza dell'editore di riciclare le "torre dei cubetti" già utilizzata in *Im Zeichen des Kreuzes* (2001), *Wallenstein* (2002) e *Shogun* (2006 - [ILSA#44](#)): i polimini sono usati ancora una volta per la "costruzione del territorio", ovvero coprire, in modo competitivo, una plancia comune, rispettando il canonico vincolo di adiacenza per lato a pezzi propri o neutrali.

- **Expo 1906** di Remo Conzadori e Nestore Mangone (Gotha Games, 2015 - [ILSA#36](#)) propone un puzzle di ottimizzazione geometrico/spaziale, dove i giocatori devono sistemare sulla loro plancia dei polimini (i progetti) e dei quadrati elementari (le risorse), in modo che ciascuno dei primi riceva i materiali che necessita. Data la limitata dimensione della plancia, il gioco concede l'opportunità di spostare, ruotare e rimuovere le tessere, tramite azioni selezionate utilizzando una mano di carte.

- **New York 1901** di Chénier La Salle (Blue Orange Games, 2015 - [ILSA#41](#)) è un titolo di costruzione città, destinato ad un pubblico di giocatori occasionali e/o famiglie, in cui i giocatori costruiscono gli edifici (polimini di cardinalità anche estremamente elevata), piazzandoli su gruppi di zone di dimensioni più piccole precedentemente prenotate giocando carte dalla propria mano.

L'utilizzo massiccio (2016-20)

La seconda metà del decennio vede un decisivo cambio di marcia





nella diffusione globale dell'hobby: il numero di giochi prodotti attraverso canali standard e il finanziamento dal basso porta all'incremento incontrollato dell'offerta, che supera i cinquemila nuovi titoli l'anno. I polimini non sono da meno, e l'offerta si moltiplica: sono almeno 25 i titoli dell'ultimo quadriennio che meritano di essere ricordati, e più della metà sono stati pubblicati nel 2019!



Iniziamo con la produzione di Uwe Rosenberg che, come anticipato, ha elaborato molte varianti sul tema: sua è la trilogia delle stagioni, composta da *Cottage Garden* (Edition Spielwiese, Cranio Creations, 2016 - [ILSA#42](#)), *Indian Summer* (Edition Spielwiese, Cranio Creations, 2017 - [ILSA#49](#)) e *Spring Meadow* (Edition Spielwiese, Cranio Creations, 2018 - [ILSA#53](#)). Si tratta di tre giochi della durata di circa un'ora, in cui il piazzamento delle tessere è elemento centrale. Più classico Cottage Garden (che può essere visto un po' come l'estensione a più giocatori di Patchwork, di cui non conserva tuttavia fascino e mordente), decisamente più innovativi gli altri due, che modificano sia gli obiettivi di gioco che l'utilizzo dei polimini, grazie all'introduzione di fori nelle forme poligonali che aggiungono una dimensione aggiuntiva nello spazio delle decisioni. Il più adatto ai giocatori assidui è probabilmente Indian Summer, grazie alla sua struttura a corsa, l'interazione anche diretta fra i giocatori e la possibilità di realizzare combinazioni di abilità speciali, mentre Spring Meadow è più tranquillo e ricorda molto da vicino il capostipite Tetris.



Altri titoli di Rosenberg cercano di unire i polimini con una delle meccaniche più di moda ultimamente: il *roll/flip&write*. *Second Chance* (Edition Spielwiese, MS Edizioni, 2019 - [ILSA#56](#)) richiede ai giocatori di coprire una plancia quadrata con polimini, scelti di volta in volta da una coppia estratta da un mazzo, finché si è in grado di piazzare una delle forme estratte; un simpatico meccanismo di sfida alla fortuna permette di recuperare un numero indeterminato di volte, girando una carta ulteriore. *Patchwork Doodle* (Lookout Games, Asmodee Italia, 2019) funziona in modo analogo (questa volta tirando un dado e muovendosi sulla carta che deve essere disegnata), ma ha un sistema di valutazione differente (che premia coprire aree compatte). Impossibile non menzionare *A Feast for Odin* (Lookout Games, Cranio Creations, 2016 - [ILSA#43](#)), complesso gioco gestionale in cui il piazzamento di polimini, pur essendo uno degli elementi fondamentali del gioco, è solo una delle meccaniche coinvolte.

Ultimo (per il momento) è *New York Zoo* (Feuerland Spiele, Capstone Games, Cranio Creations, 2020) in cui l'autore riutilizza il sistema di selezione di Patchwork, il criterio di vittoria di Indian Summer (essere i primi a coprire interamente la propria area di gioco) con l'idea della riproduzione degli animali che ha reso famoso *Agricola*; adorabili le pedine in legno dei vari animali.

Se negli ultimi 4 anni Rosenberg ha prodotto un'impressionante quantità di giochi che coinvolgono il piazzamento di queste figure geometriche, molti altri autori non sono stati fermi.

Per il 2017, dobbiamo sicuramente ricordare almeno i seguenti titoli:

- *NMBR 9 / Level 9* di Peter Wichmann (ABACUSSPIELE, dV Giochi, 2017 - [ILSA#45](#)), gioco astratto in simultanea in cui i giocatori dispongono in una struttura a piani grandi polimini (che ricordano le forme delle cifre del sistema decimale), avendo cura che ciascuno degli elementi che si trova ad un piano superiore sia completamente appoggiato su almeno



due pezzi e sia adiacente ad almeno un altro pezzo sullo stesso livello. Il sistema di punteggio finale moltiplica il valore del polimino (la sopra menzionata cifra, che va da 0 a 9) per il livello a cui è stata piazzata.

- *Bärenpark* di Phil Walker-Harding (Lookout Games, Uplay.it edizioni, 2017 - [ILSA#46](#)), propone l'allestimento di un parco zoologico, giustapponendo le nostre tessere, precedentemente acquisite coprendo determinati spazi delle plance personali. Molteplici obiettivi discordanti rendono il gioco decisamente interessante.

- *Santa Maria* di Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby (Aporta Games, Dal Tenda, 2017 - [ILSA#48](#)) vede i giocatori utilizzare edifici rappresentati su polimini di dimensione due e tre (domini e triomini) per allestire una plancia personale. Gli edifici sulla stessa riga o sulla stessa colonna vengono poi attivati utilizzando un pool di dadi (personali e comuni).



Della produzione del 2018, vale la pena ricordare:

- *Arraial* di Nuno Bizarro Sentieiro e Paulo Soledade (MEBO Games, Pandasaurus Games, 2018), ripropone il classico schema del Tetris, con vincoli aggiuntivi sull'orientazione dei pezzi, rappresentati da carte poste su un piano rotante, che può essere fatto girare spendendo punti azione (altrimenti impiegati per utilizzare le carte). In modo analogo a quanto



succedeva in **Manhattan** di Andreas Seyfarth (*Hans im Glück*, Rio Grande Games, 1994/2007/2017 - [ILSA#15](#)), la diversa posizione delle plance personali rispetto all'espositore è utilizzata per differenziare le orientazioni delle tessere per ciascun giocatore.

- **Brikks** di Wolfgang Warsch (*Schmidt Spiele*, Stronghold Games, 2018) è ancora una rielaborazione del Tetris, in cui la forma e l'orientazione del pezzo, condivisa per tutti i giocatori, è determinata da un lancio di dadi, che può essere opzionalmente ripetuto una sola volta.

- **Il Regno delle Sabbie** di Ji Hua Wei (*Emperor54*, MS Edizioni, 2018 - [ILSA#57](#)) fa uso di triomini, acquisiti con un sistema analogo a quello di Patchwork (a sua volta preso in prestito da quello di **Bunte Runde** di Reiner Knizia; *Winning Moves Germany*, 2005) per creare sulla propria plancia personale dei pattern da far corrispondere a quelli disponibili su un espositore comune.



- **Scarabya** di Bruno Cathala e Ludovic Maublanc (*Blue Orange*, 2018 - [ILSA#53](#)) utilizza invece esclusivamente pentamini, con cui i giocatori devono realizzare delle recinzioni su una plancia personale, la cui struttura è casuale ma uguale per tutti i giocatori. Le tessere vengono piazzate da tutti i giocatori nello stesso ordine, determinato casualmente usando un mazzo di carte.

- **Tag City** di Robin David (*RUNES Edition*, 2018 - [ILSA#53](#)) è un *roll&write* in cui i giocatori devono coprire al meglio la propria plancia, selezionando le forme disponibili da un espositore, "riempito" attraverso un lancio di dadi: ad ogni dado sono associate due possibili forme; i punti si ottengono per ogni riga, colonna e zona della propria plancia completate, in quantità maggiore se si è i primi a realizzare quella copertura. Questa differenziazione introduce un livello di interazione fra i giocatori decisamente superiore alla media.

Spostiamoci al 2019. Numerosi i titoli che, a mio avviso, vanno menzionati:



- **Copenhagen** di Asger Harding Granerud e Daniel Skjold Pedersen (*Devir*, Queen Games, 2019 - [ILSA#56](#)); ennesima rielaborazione della meccanica del Tetris, in cui le tessere vengono acquisite spendendo set di carte prelevate da un espositore comune. Particolare il criterio di vittoria,

che richiede di arrivare per primi ad un certo punteggio, impostando così lo svolgimento della partita come una vera e propria gara. Nello stesso anno, dagli stessi autori ed editori è stata realizzata anche una versione *paper&pencil*, **Copenhagen: Roll&Write**.



- **Era: Medieval Age** di Matt Leacock (*Cranio Creations*, Eggertspiele, 2019 - [ILSA#57](#)) è una rielaborazione di **Roll Through the Ages: the Bronze Age** dello stesso autore (*Eagle-Gryphon Games*, 2008 - [ILSA#22](#)), uno dei più celebri *roll&write* basati sulla meccanica dello **Yahtzee**. L'innovazione principale del gioco sta proprio nel sostituire il foglio di carta del predecessore con una plancia traforata su cui organizzare in maniera ottimale le miniature dei propri edifici, che hanno come impronta proprio dei polimini.

- **Cities: Skylines - The Board Game** di Rustan Håkansson (*KOSMOS*, Ghenos Games, 2019 - [ILSA#56](#)), appartenente alla linea di titoli ispirati a famosi video game, è un titolo cooperativo a tema costruzione città che utilizza tessere a forma di polimino. In questo caso non si tratta della meccanica principale del gioco, ma ricopre comunque un ruolo importante.



- **Cartographers** di Jordy Adan (*Raven Distribution*, Thunderworks Games, 2019 - [ILSA#56](#)) rientra nelle categorie di giochi *paper&pencil* e *flip&write* (in cui i dadi sono sostituiti da un mazzo di carte, come accadeva in **Welcome To...** - [ILSA#54](#)), in cui si deve coprire la propria scheda con i polimini estratti, secondo criteri di ottimalità forniti all'inizio del gioco. Si caratterizza per un'interazione - anche cattiva - fra i giocatori superiore alla media.

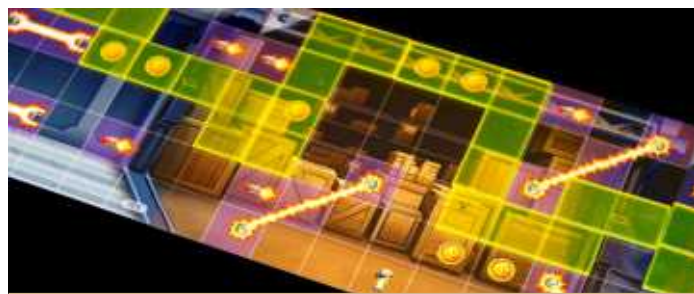
- **In the Hall of the Mountain King** di Jay Cormier e Graeme Jahn (*Burnt Island Games*, IELLO, 2019) cala i giocatori nei panni di troll che ricostruiscono un regno sotterraneo, scavando in modo competitivo tunnel (su una plancia comune), rappresentati da polimini di varie pezzature.

- **Miyabi** di Michael Kiesling (*HABA*, 2019), è ancora un gioco di copertura della propria plancia con tessere, ma in questo caso, analogamente al già citato **Level 9**, il piazzamento tessere (che deve soddisfare tutta una serie di vincoli), si estende anche verso l'alto, a patto che la tessera si appoggi su altre tessere senza lasciare spazi vuoti. Il gioco prevede



cinque piccole varianti che alterano la valutazione finale.

- **Queenz** di Bruno Cathala e Johannes Goupy (Mandoo Games, Studio Supernova, 2019 - [ILSA#59](#)) utilizza i polimini per assemblare una plancia personale che viene poi riempita con gettoni prelevati da un espositore che ricorda da vicino quello di **Cottage Garden**.



- **Jetpack Joyride** di Michał Gołębowski (3 Emme Games, Lucky Duck Games, 2019 - [ILSA#57](#)), gioco in tempo reale ispirato alla famosissima app degli Halfbrick Studios, utilizza dei pentamini di plastica, presi da un pool comune al centro del tavolo, per simulare il movimento di Harry, il protagonista del gioco. Il risultato è un filler semplice e frenetico.

- **Paris, La Cité de la Lumière** di Jose Antonio Abascal Acebo (Devir, KOSMOS, 2019 - [ILSA#58](#)) è un titolo per due giocatori di piazzamento tessere, in due fasi: nella prima i giocatori si alternano a piazzare tessere quadrate (le strade) composte da zone del proprio colore, del colore dell'avversario o neutre; nella seconda si piazzano invece gli edifici (i polimini) rispettando il vincolo di non stare sul colore dell'avversario.

- **The Magnificent** di Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby (Aporta Games, Ghenos Games, 2019 - [ILSA#57](#)) è un gioco di draft di dadi (che attivano le azioni con un arguto sistema di maturazione della loro efficienza) di ambientazione circense, in cui i giocatori popolano una plancia personale con tessere multicolori (tetramini ed esamini) per maturare bonus e punti vittoria.

- **Tiny Towns** di Peter McPherson (AEG, Raven Distribution, 2019 - [ILSA#57](#)) rielabora l'idea di utilizzare i polimini come pattern da realizzare sulla propria plancia personale vista ne **Il Regno delle Sabbie**, implementandola però in modo simultaneo (mantenendo il ritmo di gioco brillante anche in più giocatori) e accompagnandola da materiali di qualità decisamente superiore alla media.



- **The Isle of Cats** di Frank West (The City of Games, Lucky Duck Games, 2019), nato da una campagna di finanziamento dal basso, che mescola meccaniche di draft e piazzamento tessere per ricoprire una plancia personale, seguendo classiche regole di contiguità per le posizioni dei polimini. Pur non essendo particolarmente innovativo, ha riscosso un

notevole successo (è nella top 150 di BoardGameGeek), ed è stato localizzato in molti paesi (ma non in Italia, almeno fino ad ora).

In questo infausto 2020, appena trascorso, le uscite si sono ridotte. Tuttavia meritano una citazione:

- **Project L** di Michal Mikeš, Jan Soukal e Adam Spanel (Boardcubator, 2020; Asmodee Italia, 2021), che mescola la classica struttura di "costruzione di motore di risorse" alla **Splendor** con i puzzle di copertura tramite polimini di aree ben definite (ricordate il già citato **Ubongo**?). Il tutto accompagnato da tessere acriliche e puzzle realizzati con tessere a due livelli.



- **My City** di Reiner Knizia (KOSMOS, Giochi Uniti, 2020), rinnova l'accoppiata costruzione città e polimini, in un gioco legacy adatto ad un pubblico familiare e occasionale. Il gioco è stato candidato all'edizione 2020 del famoso premio Spiel des Jahres.

- **The Grand Carnival** di Rob Cramer (Uproarious Games, 2020) propone la costruzione di un parco attrazioni su una plancia personale (un po' come accade in **Meeple Land**), seguendo la struttura già vista in **Paris, La Cité de la Lumière**: i giocatori devono prima piazzare delle tessere quadrate (che definiscono le aree edificabili) e su di esse piazzano i polimini. In aggiunta, il gioco introduce i visitatori, che muovendosi nel parco permettono di valutare le attrazioni raggiunte alla fine del gioco.

- **Cutterland** di Nikolay Zolotarev (Hobbyworld, 2020) introduce la variante del bricolage: i polimini con cui si gioca sono ottenuti ritagliando delle carte, utilizzando la classica meccanica del taglio della torta (chi effettua la suddivisione prende il pezzo scartato dagli altri giocatori). Ovviamente, il gioco è accompagnato da due diverse espansioni di "ricarica" e da una variante che permette di giocare con i pezzi già tagliati in precedenti partite (ma in questo caso il gioco si modifica non poco).

- **Cosmic Colonies** di Scott Almes (Floodgate Games, 2020) propone ancora una volta la copertura di una plancia personale con i polimini che, per essere costruiti, necessitano di risorse. I giocatori acquisiscono risorse e piazzano le tessere attraverso carte azione (ciascuna con le sue abilità speciali), che sono scelte simultaneamente e che, una volta utilizzate, passano al giocatore alla propria sinistra. Questo aggiunge un livello di interazione al gioco che gli permette di distinguersi dalla massa.

Cosa ci aspetta l'immediato futuro? BoardGameGeek ha nel proprio database già più di cinque giochi basati su polimini in uscita nel 2021... Ce ne sarà qualcuno in grado di sorprendere e diventare il nuovo punto di riferimento del genere? Spero proprio di sì!



Giocare con tatto

Il critico letterario francese *Gérard Genette* è il padre del termine *paratesto*. Nel suo saggio *Soglie* (Einaudi, 1989) egli esplora e classifica tutto ciò che fa di un testo un oggetto materiale, non solo elementi a loro volta "testuali" come titoli, note e prefazioni, ma anche formati, corredi tipografici e illustrazioni di copertina.

Semplificando a nostro vantaggio il lavoro di Genette, potremmo condensarlo paragonandolo al tentativo di delineare i confini tra gli elementi che fanno di un testo, un libro. Potremmo infine, per analogia, applicare un simile approccio al gioco da tavolo, nell'ambizione di marcare linee di separazione tra ciò che nel gioco è materiale da ciò che è immateriale, per scoprire che, proprio nel gioco da tavolo, questa dualità è collegata da un profondo legame.

Fruire di un gioco da tavolo non è solo il godimento, per lo più cognitivo, delle dinamiche che esso genera in virtù delle meccaniche che lo regolano, ma è anche l'appagamento procurato dalle sensazioni di gratificazione stimulate dai suoi elementi materici. Tutto ciò che riguarda la percezione visiva assume ovviamente un ruolo di primo piano, se non altro per la capacità evocativa veicolata attraverso illustrazioni, grafiche e elementi tridimensionali. C'è però un altro aspetto, spesso sottovalutato e legato a un differente organo di senso, che contribuisce all'esperienza di gioco. Se è vero che i componenti sono in genere progettati puntando all'essenzialità e alla funzionalità, è difficile negare come in alcuni giochi sia spiccato il contributo offerto della piacevolezza nel manipolare proprio gli elementi che lo compongono. In breve, c'è un'esperienza estetica nella tattilità.

Certamente, definire le dimensioni dell'estetica con la stessa accuratezza con cui sono individuate le dimensioni dell'usabilità è un compito assai arduo, eppure chiunque abbia raccolto le pedine di *Samurai* di *Knizia* o piazzato le tessere di *Azul*, avrà apprezzato la soddisfazione procurata nel maneggiare questi oggetti. Lo stesso si potrebbe dire delle *fiches* di *Splendor*, dei gettoni degli elementi di *Ecos*, dei blocchi di resina della seconda edizione di *Pax Pamir* o delle uova di *Wingspan*. Anche gli austeri blocchi di legno di *Renature* o quelli più moderni di *Megacity Oceania*, entrambi raccontati in questo numero, rientrano nella categoria dei componenti capaci di restituire gradevoli sensazioni tattili.

Non credo sia un caso che questa riflessione si sia fatta strada in questo periodo storico che ci tiene lontani dalla fisicità di tavoli e tavolieri, sostituiti da efficienti e funzionali modelli digitali, che certo aumentano le opportunità di giocare, ci permettono di raggiungere amici lontani e abbattano drasticamente tempi di gioco e di *setup*, ma non possono fare nulla per colmare l'assenza della fisicità. Non è un caso che proprio ora si faccia più acuta la mancanza di quell'importante e intima connessione con il gioco che solo il tatto è in grado di restituirci e che auguro a tutti di poter tornare presto a sperimentare.



in fila per uno

Polimini al Top!

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 11/03/2021)

1	A Feast for Odin di Uwe Rosenberg Feuerland Spiele, Cranio Creations, Devir, Filosofia Éditions, Game Harbor, Hobby World, Z-Man Games, 2016 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic, Industry / Manufacturing, Medieval, Puzzle. <i>Recensito su ILSA#43.</i>	BGG rank: 21° (media 8,20 - 17460 voti)
2	Patchwork di Uwe Rosenberg Lookout Games, 999 Games, Asmodee Italia, Funforge, Mayfair Games, Uplay.it edizioni, 2014 Giocatori: 2 Categorie: Abstract Strategy Puzzle. <i>Recensito su ILSA#30.</i>	BGG rank: 89° (media 7,66 - 46704 voti)
3	The Isle of Cats di Frank West The City of Games, Lucky Duck Games, Maldito Games, Sternenschimmermeer, 2019 Giocatori: 1-4 Categorie: Animals, Fantasy, Puzzle.	BGG rank: 108° (media 8,04 - 6610 voti)
4	Cartographers di Jordy Adan Thunderworks Games, Pegasus Spiele, Raven Distribution, 2019 Giocatori: 1-100 Categorie: Fantasy, Territory Building. <i>Recensito su ILSA#56.</i>	BGG rank: 117° (media 7,76 - 10931 voti)
5	Xia: Legends of a Drift System di Cody Miller Far Off Games, Lavka Games, Maldito Games, 2014 Giocatori: 3-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fighting, Science Fiction, Space Exploration, Transportation.	BGG rank: 145° (media 7,86 - 7395 voti)
6	The Princes of Florence di Wolfgang Kramer, Richard Ulrich, Jens Christopher Ulrich Alea, Ravensburger, Uplay.it edizioni, Nexus Editrice, Rio Grande Games, Ystari Games, 2000 Giocatori: 2-5 Categorie: City Building, Renaissance. <i>Recensito su ILSA#46.</i>	BGG rank: 184° (media 7,53 - 14558 voti)
7	Antiquity di Jeroen Doumen, Joris Wiersinga Splotter Spellen, 2004 Giocatori: 2-4 Categorie: City Building, Civilization, Economic, Environmental, Medieval. <i>Recensito su ILSA#15.</i>	BGG rank: 244° (media 7,88 - 3835 voti)
8	Bärenpark di Phil Walker-Harding Lookout Games, Mayfair Games, Uplay.it edizioni, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Animals, Puzzle. <i>Recensito su ILSA#46.</i>	BGG rank: 291° (media 7,36 - 12089 voti)
9	Tiny Towns di Peter McPherson Alderac Entertainment Group, Pegasus Spiele, Raven Distribution, White Goblin Games, 2019 Giocatori: 1-6 Categorie: Abstract Strategy, Animals, City Building. <i>Recensito su ILSA#57.</i>	BGG rank: 322° (media 7,36 - 10251 voti)
10	Santa Maria di Eilif Svensson, Kristian Amundsen Østby Aporta Games, Dal Tenda, Granna, Pegasus Spiele, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Civilization, Farming. <i>Recensito su ILSA#48.</i>	BGG rank: 340° (media 7,54 - 5234 voti)



**informazione ludica
a scatola aperta**

In questo numero abbiamo parlato di:

Anno 1800	Paris
Black Sonata	Praga Caput Regni
Cthulhu: Death May Die	Red Peak
Elastium	Renature
Guild Master	Rumble Nation
In the Hall of the Mountain King	Tainted Grail: The Fall of Avalon
Meeple Land	Tang Garden
Megacity Oceania	The Cost
Merv: The Heart of the Silk Road	The Grand Trunk Journey
New York Zoo	The Red Cathedral
On the Origin of the Species	Villagers
	Visconti del Regno Occidentale