numero 61 | 2021

ilsa

informazione ludica a scatola aperta

www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: **Bonfire, Carnegie, CloudAge, Hallertau, Marvel United, Pax Viking, Tawantinsuyu: The Inca Empire, Tekhenu: Obelisk of the Sun, Whistle Mountain** 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

Ciaci - Francesco Sarcinelli
fab!o - Fabio Cambiaghi (giurato *Gioco dell'Anno*)
Fraktal75 - Michele Bricchi
Iago - Lucio Pierobon
Liga - Andrea Ligabue (giurato *IGA, Goblin Magnifico*)
Linx - Fabrizio Aspesi
MDM - Mauro Di Marco (giurato *International Gamers Awards*)
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 Christian Opperer

Hanno collaborato: iugal - Matteo Franceschet (giurato *Goblin Magnifico*); Renberche - Daniel Zillo (giurato *Goblin Magnifico*); Rosengald - Lorenzo Gheri (giurato *Goblin Magnifico*).

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

di Mauro"MDM" Di Marco

La speranza...

...di tornare al tavolo!

Con il ritorno della buona stagione e di una situazione sanitaria decisamente meno precaria (anche se purtroppo non completamente stabilizzata), il nostro hobby ricomincia a germogliare (proprio come accade alla piccola pianta sulla copertina di ***CloudAge***): i tavoli tornano a popolarsi e l'intero impianto di fiere e manifestazioni riprende a muoversi, pur con tutte le necessarie precauzioni (***PLAY*** è confermata per il 3-4-5 Settembre 2021, l'***Internationale Spieltage*** di Essen per il 14-15-16-17 Ottobre 2021, pochi giorni fa è stata annunciata anche ***Lucca Comics & Games***, dal 29 Ottobre al 1 Novembre 2021).

Speriamo quindi di lasciarci definitivamente alle spalle questo anno infausto, caratterizzato da isolamento (con lo spostamento del gioco sulle piattaforme digitali), minore produzione e ridotta curiosità: come conferma, basta osservare che i due premi assegnati dalla ***Tana dei Goblin***, la più vasta e diffusa associazione ludica italiana, sono stati assegnati a giochi non recenti né innovativi: ***Spirit Island***, vincitore dello *Scelto dai Goblin*, è stato originalmente pubblicato nel 2017, mentre ***Gloomhaven: Jaws of the Lion***, a cui è stato assegnato il *Goblin Magnifico* è una campagna *stand alone* del famosissimo ***Gloomhaven*** (edito nel 2017 e tuttora saldamente ancorato in testa alla classifica di ***BoardGameGeek***), di cui ricicla tema e meccaniche, migliorandone decisamente l'ergonomia. Tuttavia il (corposo) numero che vi apprestate a leggere dimostra che il mercato è sufficientemente variegato e ricco di proposte interessanti che vale la pena esplorare. Come sempre, ci siamo lasciati guidare dalla nostra curiosità per selezionare gli oltre trenta titoli protagonisti di questo numero, spaziando liberamente fra generi, livello di difficoltà e periodo di pubblicazione.

Sperando che siate in grado di trovare qualcosa che vi interessi e, perché no, qualcosa che non avevate considerato e che stuzzichi la vostra curiosità, non mi resta che augurarvi buona lettura e, considerato il periodo, buone vacanze!

SOMMARIO

Sotto la lente

Bonfire 4
Carnegie 8
CloudAge 12
Hallertau 16
Marvel United 21
Pax Viking 25
Tawantinsuyu: The Inca Empire 29
Tekhenu: Obelisco del Sole 32
Whistle Mountain 35

Prime impressioni

Beyond the Sun 38
Cóatl 40
Curious Cargo 42
Dwellings of Eldervale 44
Excavation Earth 46
Fairy Tale Inn 48
Faiyum 50
Furnace 52
Glasgow 54
Gloomhaven: Jaws of the Lion 56
High Rise 58
Meadow 60
Nevsky: Teutons and Rus in Collision 1240-1242 62
Pandemic: Reazione Rapida 64
Quartermaster General WW2 66
Res Arcana 68
Rossio 70
La Scala dei Fantasmi 72
Watergate 74
15 Days 76
Eiyo 77
Golems 78
Rebis 79
Sagani 80
Space Lunch 81

Non solo scatole

Ludografia essenziale di Alexander Pfister 82
Goblin Magnifico 2021 85

L'altro editoriale

Fachiri tra le nuvole 88

In fila per uno

I giochi top di Alexander Pfister 89

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Bonfire

Perché i falò non sono più accesi?

di Stefan Feld
Hall Games, Pegasus Spiele, Tesla Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 70-100 minuti

Chi gioca tanto lo sa, in molti giochi l'ambientazione è un pretesto. Certo, magari aiuta a comprendere meglio alcune regole perché sono logiche nel suo contesto, ma un completo restyling non comprometterebbe minimamente la piacevolezza del gioco.

Nell'ultimo decennio, forse come conseguenza del consolidarsi di una comunità di giocatori più preparata e matura, all'ambientazione e a tutto quello che è in grado di evocarla - dalle illustrazioni ai materiali - viene data sempre più importanza. In questo scenario è davvero difficile collocare Bonfire, il nuovo gioco di Stefan Feld pubblicato da ***Hall Games*** e ***Pegasus Spiele***, localizzato per l'Italia dalla ***Tesla Games***.

Difficile perché senza alcun dubbio la cura di illustrazioni e componenti è stata maniacale, tanto che il gioco intavolato restituisce uno straordinario colpo d'occhio, la storia che racconta però può lasciare perplessi.

I falò sulle torri delle città si sono spenti e da allora sembra che non sia stato più possibile riaccenderli. Gli gnomi preoccupati hanno scoperto che le guardiane della luce, che custodiscono la fiamma che può accendere nuovamente i falò, si sono ritirate sulle loro isole e torneranno solo se qualcuno sufficientemente umile andrà da loro a

Famiglie

Occasionali

Assidui

chiedere aiuto. Questo compito ovviamente spetta ai giocatori.

Una sinossi stravagante, ai limiti dell'irrazionale, che però vale la pena superare perché il gioco merita attenzione.

~~Insalata di~~ punti

Al termine di una partita a Bonfire il vincitore è il giocatore con il punteggio più alto. Questa volta, a differenza di quanto accade in molti dei giochi che hanno reso famoso l'autore tedesco, il sistema di punteggio appare straordinariamente collegato, nonostante le opportunità di realizzare i punti non siano poche.

I giocatori hanno una plancia personale, quella della città, sulla quale sono disegnati sette bracieri. In ognuno di questi bracieri può essere acceso un falò di valore variabile, in uno dei tre possibili colori. All'esterno della città i giocatori possono allestire un percorso che lambisce i bracieri, composto da sette tessere cammino, la prima delle quali è collocata a inizio partita. Anche questi sentieri sono di tre colori diversi e fare in modo che il colore del sentiero corrisponda a quello del falò acceso nel braciere prospiciente garantisce ulteriori punti. Ancora, tra il sentiero e la città, in corrispondenza dei falò, sette spazi possono essere riempiti con altrettanti portali e il fatto di avere portali in corrispondenza di falò accesi è un'altra fonte di punti. C'è infine la processione delle guardiane che camminano lungo il sentiero e possono fermarsi in corrispondenza di un falò, a patto che sia stato piazzato un portale di collegamento. Anche in questo caso si ottengono punti, tanto più alti quanto più lontana si è spinta la guardiana.

Ci sono infine punti offerti da obiettivi raggiunti entro la fine della partita e altri grazie all'acquisto di carte, anch'essi legati allo sviluppo della plancia.

Un grande tabellone centrale diviso in due sezioni, mostra in modo molto chiaro gli elementi che i giocatori possono acquisire per arricchire la plancia personale con l'obiettivo di massimizzare il punteggio. Da una parte le tessere sentiero, i portali e le carte, oltre alle azioni speciali riservate a chi completa un obiettivo comune o sposta una guardiana vicino a un falò, dall'altra un gruppo di isole in uno spazio d'acqua navigabile sulle quali sono disposte le guardiane, in quattro colori, e i gettoni dei compiti che, se portati a termine, diventano falò nei tre colori che ne determinano il valore: blu, per gli obiettivi più semplici e di punteggio più basso, rosso per gli intermedi, giallo per i più complessi e remunerativi.

Risorse e azioni

In ogni turno ai giocatori è in genere richiesto di svolgere una sola azione tra le sei disponibili. Ogni azione è legata a un preciso elemento del gioco.

Un'azione permette di spostare la propria barca tra le isole, un'altra permette di ottenere i compiti che saranno poi trasformati in falò. Le guardiane possono essere reclutate e inserite all'inizio del sentiero o fatte avanzare in processione. Un'azione permette di acquistare carte e un'altra di ottenere tessere sentiero. Infine, la sesta azione consente ai giocatori di ottenere utili risorse o azioni extra oltre che portali.

Gli elementi acquisiti trovano subito spazio sulla plancia, in alcuni casi con l'obbligo di rispettare vincoli di piazzamento. Se infatti i compiti, e quindi i falò, possono essere collocati su qualsiasi braciere nella città, sentieri e portali devono essere collocati in ordine, rispettivamente da sinistra a destra e da destra a sinistra. Un vincolo che incide sui punti che possono essere realizzati con le guardiane, che possono accedere ai falò solo se sentiero e portale sono entrambi presenti.

Molte delle azioni devono essere pagate con risorse. Nel gioco ce ne sono di sei tipi diversi e servono principalmente per pagare

l'acquisto delle carte e quello dei compiti prelevati dalle isole. La tipologia di risorsa necessaria per l'acquisto deve sempre essere rispettata ma due risorse possono essere spese al posto di una terza di altro tipo. Il sistema per recuperare queste risorse è anch'esso perfettamente incastrato nelle dinamiche del gioco. Ogni tessera sentiero infatti, oltre che il colore da abbinare al falò, riporta l'icona di una risorsa ed è grazie all'avanzamento delle guardiane sul sentiero che queste risorse possono essere ottenute. Ecco allora che nell'intricato schema del gioco non basterà cercare abbinamenti remunerativi in termini di punti ma bisognerà anche assicurarsi di poter ottenere le risorse più utili in funzione della strategia scelta. Considerando poi che le guardiane possono solo avanzare sul tracciato, avere più guardiane da muovere non sarà solo utile per raggiungere posizioni avanzate e remunerative ma anche per ottenere utili risorse.

Puzzle nel puzzle

Scegliere liberamente quale azione eseguire non è sempre consentito, perché anche le azioni devono essere pagate con apposite tessere. Il sistema per ottenere queste tessere è un rompicapo nidificato nel già intricato groviglio di meccaniche per la produzione dei punti.

Ogni giocatore ha a disposizione una griglia quadrettata al centro della propria plancia e otto tessere fato. Queste tessere rappresentano ciascuna una combinazione di tre possibili azioni. Quando il giocatore piazza una di queste tessere fato all'interno della griglia ottiene immediatamente le tessere azione del tipo indicato, ma in quantità che dipende dalle aree di simboli uguali adiacenti alla tessera appena piazzata. Se una tessera isolata fa ottenere solo tre tessere azione, una tessera incastrata a dovere in una fase avanzata della partita può farne ottenere anche il triplo.

Non tutte le tessere fato però sono subito accessibili. Vengono mescolate e allineate a inizio partita in modo che solo quelle ai bordi possano essere prese.

Il difficile compito del giocatore sta nel riuscire a interpretare l'ordine delle tessere in

modo da impostare, fin dall'inizio, un'ipotesi di progressione che vincolerà le scelte strategiche.

Se infatti è sempre salvaguardata la possibilità di eseguire un'azione spendendo due tessere qualsiasi, questa soluzione è in genere meno ottimale di un'accorta pianificazione che tenga conto del tipo di azioni che sarà possibile ottenere man mano, stabilendo così un ordine di priorità sulle azioni da svolgere. A rendere questo risvolto ancora punitivo c'è il vincolo di non poter usare una tessera fato per ottenere nuove tessere azioni a meno di aver già utilizzato tutte le azioni tranne una. Un limite che si ripercuote in modo drammatico sulla strategia perché obbliga il giocatore a un duplice sforzo per sfruttare al meglio le azioni a disposizione oltre che l'ordine con cui sono ottenute.

Interazione bassa ma...

L'interazione tra i giocatori è pressoché nulla e concentrata nella necessità di agire con tempismo quando si tratta di raccogliere compiti interessanti, pezzi di sentiero particolarmente utili, portali o carte.

Le carte in particolare sono l'aspetto più critico. Quelle degli gnomi anziani sono esattamente sei e forniscono punti nel momento in cui vengono acquistate. Questi punti dipendono dall'allestimento della plancia e non sono mai più di otto. L'ottenimento è esclusivo e ognuna premia una diversa caratteristica. Quelle degli gnomi specialisti invece sono molte di più, vengono estratte casualmente e allineate in un mercato che si reintegra ogni volta che una carta viene acquistata. Offrono dei benefici duraturi che possono avvantaggiare i giocatori aggirando alcune delle regole base. Alcuni di questi vantaggi sono particolarmente forti, soprattutto se combinati tra loro. Sta all'abilità e soprattutto all'esperienza del giocatore la responsabilità di individuare queste potenziali combinazioni per ottenerle o quantomeno per evitare che finiscano in mani avversarie.

In un gioco di questa complessità questo aspetto, benché gestibile, può risultare disturbante.

C'è poi un altro elemento legato al caso che infastidisce ancora di più ed è l'allestimento casuale dei portali intorno al grande falò. Sono distribuiti in sette settori al centro dei quali è piazzato un indicatore. Eseguire un'azione lì significa far ruotare l'indicatore e ottenere azioni, risorse o, appunto, i portali. Facendosi carico di un esborso maggiore è possibile muovere l'indicatore di più spazi, ma il vantaggio di trovarsi i portali nella sequenza perfetta è fin troppo alto, soprattutto considerando che le plance dei giocatori hanno sequenze di portali diverse, quindi la distribuzione casuale potrebbe avvantaggiare uno solo dei giocatori.

Energie spese bene?

Bonfire è certamente uno dei giochi più complessi che Stefan Feld abbia creato e l'ambientazione non è d'aiuto nello sforzo cognitivo necessario per padroneggiarlo a dovere. Capire come ogni elemento si lega agli altri e impostare un'efficiente strategia predittiva sulla base della disposizione iniziale delle tessere fato è una capacità che può essere perfezionata solo dopo diverse partite. Richiede quindi dedizione e una buona dose di curiosità. La sensazione di improvvisare, di fare azioni nel momento sbagliato solo perché ci sono tessere a disposizione o di sprecarne coppie per fare ciò che sembra giusto potrebbe essere frustrante. I giocatori più impegnati ed esperti, che non solo accettano ma addirittura desiderano questo tipo di sfide, non avranno certo bisogno di questa recensione per stabilire se il gioco faccia per loro oppure no, ma si preparino a dover gestire la paralisi da analisi. A tutti gli altri consiglio un approccio cauto.

Bonfire è uno dei giochi più complessi della ludografia di Feld e l'ambientazione non è d'aiuto nello sforzo cognitivo necessario per padroneggiarlo a dovere.

Fraktal75

Dopo anni Feld torna con bel gioco. Niente che faccia gridare all'innovazione, ma di questi tempi anche un solido euro senza pecche e senza troppo caso, finalmente, dà sollievo. Da tenere d'occhio qualche combo con gli gnomi più forte di qualche altra.

MDM

Bonfire segna il ritorno in grande stile di Feld dopo un periodo decisamente opaco. Complesso, arzigogolato, è la quintessenza del gioco "solitario multigiocatore", eppure riesce ad essere terribilmente armonico e accattivante. La cascata di puzzle che propone al giocatore per l'esecuzione ottimale della propria strategia è una sfida non da poco, che gli appassionati del genere sapranno apprezzare.

FAB!O

FRAKTAL75

MDM

di Fabrizio "Linx" Aspesi

Carnegie

Dimostrate di avere le carte in regola per diventare il più influente imprenditore della vostra era!

di Xavier Georges
Quined Games, Tesla Games, sternenschimmermeer, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 120-180 minuti

Carnegie è un gioco ispirato all'espansione dell'industria siderurgica in Nord America nella seconda metà del 1800. Gestirete dipendenti negli uffici della vostra attività per costruire edifici e sviluppare la rete di trasporti.

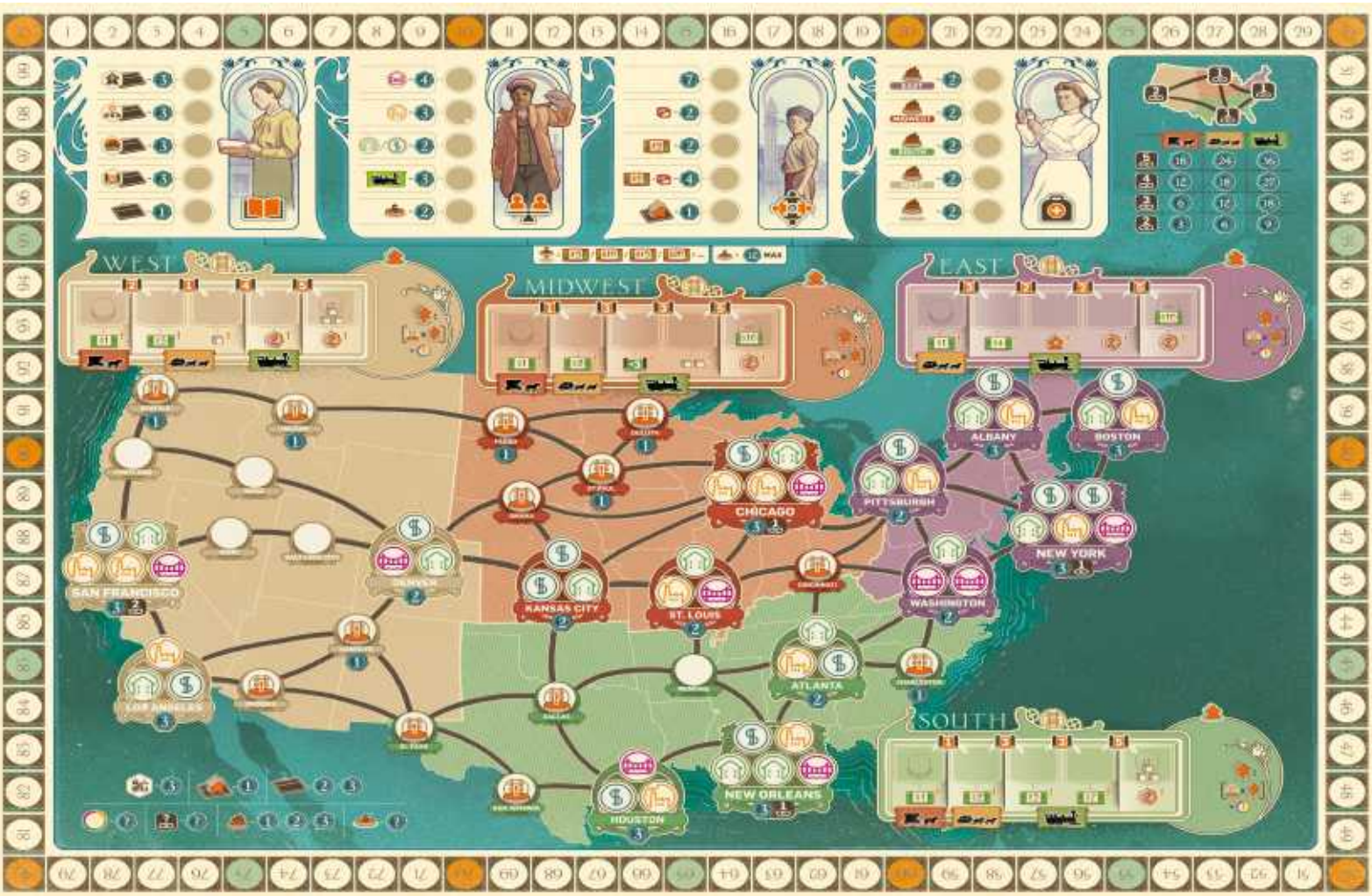
I dipendenti sono il fulcro di ogni attività

Ognuna delle nostre ditte ha la sua bella plancetta palazzo con sedici uffici disposti su quattro piani. All'inizio del gioco occupiamo solo sei stanze, di cui una è in realtà l'entrata del palazzo, dove verranno posti i meeple/dipendenti nuovi o che tornano alla nostra sede dopo aver svolto il loro compito in giro per gli Stati Uniti. Da lì andranno spostati verso gli uffici nei quali vorremo impiegarli tramite l'effetto di uno degli uffici delle ***Risorse Umane*** e in seguito dovrà esser loro pagato uno stipendio (una tantum finché non escono dall'edificio) prima che possano contribuire quando il loro ufficio sarà attivato. Se ad essere attivati sono gli uffici di ***Gestione*** di solito otterremo soldi e/o cubetti merce, le due risorse del gioco, oppure avremo la possibilità di creare nuovi uffici nel palazzo (utilizzando cubetti). Gli impiegati negli uffici di ***Ricerca e Sviluppo*** forniscono invece punti studio utili per sbloccare nuovi edifici da costruire oppure migliorare i sistemi di trasporto. Ogni possibilità di sviluppo portata all'estremo creerà un modo di far punti, tornando utile anche a partita avanzata.

Famiglie

Occasionali

Assidui



L'ultima categoria di uffici è quella delle ***Costruzioni***, con la quale in genere si spendono cubetti merce per posizionare sulla mappa di gioco gli edifici sbloccati tramite la ricerca.

Gli uffici di ogni categoria possono però anche fornire effetti non inquadrati fra quelli tipici sopra descritti: scegliere quali costruire sperimentando i loro abbinamenti è il modo principale per instradare la strategia della vostra partita.

Senza uscire dall'ufficio non ci si espande

Mentre alcuni impiegati possono fornire il loro contributo senza mai abbandonare il proprio ufficio, altri verranno spostati per lavoro in una delle quattro zone in cui il gioco divide gli Stati Uniti come effetto secondario della loro attivazione. Il caso più evidente e logico è quello dei dipendenti del settore Costruzioni che vanno spostati nella zona dove si ha intenzione di costruire un edificio; altri effetti invece vi lasciano scegliere in quale delle 4 zone spedire il vostro sottoposto.

Tutti coloro che escono prima o poi devono rientrare in sede; chiariremo poi quando. Lo faranno utilizzando i vostri mezzi di trasporto disponibili sul territorio. Incredibilmente invece di dover pagare per questo trasporto ne otterrete dei vantaggi! In primo luogo il rientro di almeno un dipendente attiva la rendita (una tantum, non per ogni dipendente rientrato) di tutti i vostri edifici piazzati fino a questo momento sul tabellone (soldi, cubi merci o punti vittoria a seconda della tipologia; in un caso, un nuovo dipendente). Ogni meeple rientrato poi genererà anche una rendita da trasporto che dipende dalla zona di partenza e da quanto il vostro sistema logistico è stato lì sviluppato tramite le attivazioni degli uffici di Ricerca e Sviluppo. Ben gestire i dipendenti mandandoli nella giusta quantità, nelle giuste zone, al momento giusto (vedi "interazione e tempismo") è il primo essenziale passo per diventare un buon giocatore a Carnegie.

Un posto non vale l'altro

Il tabellone rappresenta una serie di città grandi, medie o piccole collegate fra loro. Ogni città ha spazi destinati ad edifici di specifiche categorie e fornisce punti a fine gioco se vi ci costruite qualcosa. Punti aggiuntivi vi verranno forniti collegando fra loro (attraverso una serie di città dove siete presenti) le città più grandi con sistemi di trasporto del tipo più evoluto possibile. Il tabellone è reso particolarmente interessante dalle differenze fra le zone.

Sulla ***costa est*** abbiamo solo città medie e grandi, facilmente collegabili. Il suo sistema di trasporti regala facilmente soldi o nuovi impiegati. Nel ***sud*** di solito ci si va quasi solo per collegare la città più grande e se ne sviluppa la logistica per ottenere soldi da rendite da trasporto sempre maggiori. Più laborioso e spesso senza soddisfazioni tentare di collegarsi alla costa ovest. Il ***nord*** è il centro del tabellone, con la sua città principale facilmente collegabile ad est e sud. Sembra essere il fulcro del gioco anche in

funzione del suo sistema di trasporti: a seconda di quanto lo sviluppiate può regalarvi come rendita da trasporto punti studio (quanti ne fornisce un impiegato medio che rimane a lavorare in ufficio) o coppie di cubetti merce che possono risolvervi carenze produttive dando sostegno alla costruzione di edifici e uffici. È anche costellato di piccole cittadine (con spazio per un solo edificio, quindi un solo giocatore) che, se collegate, forniscono una tantum rendite da trasporto immediate che, come abbiamo appena visto, possono essere ricche e importanti. La ***costa ovest*** invece ha la città maggiore collegabile alle altre città solo attraverso una serie di piccole cittadine e, proprio per ciò, vale come due città maggiori nei bonus finali per i collegamenti. Il suo sistema di trasporti dà vantaggi che paiono inferiori a quelli che si possono ottenere altrove, rendendola appetibile spesso solo in fase di gioco avanzato, coi sistemi di trasporto portati alla loro estrema evoluzione che porta sempre e comunque due punti vittoria come rendita da trasporto; come in qualsiasi altra zona.

Queste differenze fra una zona e l'altra aiutano e spingono a sviluppare la propria partita in direzioni diverse, proponendo modi alternativi per ottenere risorse e punti.

Interazione e tempismo

Rimane da descrivere il turno di gioco che, in quella che pare la sua banalità, contiene la gran parte dell'interazione fra i giocatori e riesce a convincerti a non giocare in ogni partita la solita sequenza di azioni.

Il primo compito del giocatore di turno è quello di scegliere che tipo di uffici attivare (risorse umane, gestione, costruzione, ricerca e sviluppo). La scelta permetterà a lui e a tutti gli altri giocatori di attivare in sequenza tutti gli edifici di quel tipo. La scelta del tipo e il fatto di poter compiere le proprie azioni prima degli altri (scegliendo gli uffici migliori o i migliori posti dove piazzare sul tabellone) è l'unico vantaggio dell'essere il giocatore di turno.

Un meccanismo basato sull'estrazione casuale di tessere ad inizio partita fa in modo che ad ogni attivazione corrisponda però

anche una delle quattro zone del tabellone (o una donazione che vedremo in seguito) da cui potremo far rientrare uno o più meeple, ricevendo in cambio le rendite da edifici e da trasporto precedentemente descritte che sono il modo principale di ottenere soldi e merci.

Se quindi il resto del gioco è un modo per crearsi un proprio sistema produttivo che porti alla creazione prima di soldi e risorse per poi trasformarle in punti tramite mosse successive o bonus di fine partita, con la scelta di cosa attivare nel nostro turno si ha invece un momento dove, con tutta calma, si alza la testa dalla propria plancia sede e si osserva per bene ciò che gli altri stanno combinando sulle loro plance e sul tabellone. E il posizionamento dei loro dipendenti sarà spesso motivo di scegliere di attivare una particolare categoria di uffici che, magari non è proprio quello che avreste scelto ad un primo istinto ma che maggiormente valorizza il posizionamento dei vostri dipendenti rispetto a quelli altrui o che faranno scattare rendite da edifici o da trasporto più favorevoli a voi che ad altri. In questa fase c'è insomma tutta l'interazione che serve a questo gioco. Importante senza diventare veramente cattiva. Solo coloro che hanno spostato dipendenti a destra e manca senza badare alle zone e agli uffici che saranno probabilmente attivati a breve ne subiranno le conseguenze.

I bonus di fine gioco come parte integrante della partita

Oltre ai punti per le presenze nelle città e per i collegamenti fra le stesse, molti punti verranno assegnati per varie categorie e specializzazioni. Ma non a tutti. Solo ai giocatori che durante il gioco avranno investito in donazioni aggiudicandosi la categoria fra le venti disponibili. I momenti della partita dove sarà possibile fare donazioni, spendendo cifre sempre maggiori con l'aumentare del numero delle stesse, è casuale e alternato all'attivarsi delle zone, ma perfettamente visibile ad inizio partita: se arrivate a quei momenti con poca pecunia in cassa è colpa vostra, o del vostro avversario che l'ha fatta scattare proprio quando ne avevate carenza. Nelle partite fin qui fatte i punti derivanti dalle donazioni equivalgono più o meno alla metà del punteggio complessivo.

Considerazioni finali

Al momento di questa recensione ho giocato "solo" ventidue partite online a questo gioco, mai provato dal vivo, ma non posso dire di aver ancora scalfito le potenzialità del gioco, che possono emergere solo quando i giocatori al tavolo hanno acquisito una certa esperienza: nelle prime partite si tende a naufragare nelle possibilità, che paiono tutte ugualmente valide. E probabilmente lo sono veramente finché la scelta compiuta dal vicino di tavolo non ti fa notare nel modo più doloroso che ti sbagliavi.

La curva di apprendimento, benché il gioco non sia difficile nei suoi singoli passaggi, molto logici, è insomma alta. Anche per l'iconografia che spesso aiuta solo dopo aver letto da qualche parte il suo significato. Molto comoda per questo motivo, anche per imparare, la versione digitale presente su Boardgame Arena: pulita, ben fatta e con immediati rimandi alle regole per spiegare il significato di ogni possibilità.

In compenso credo di aver trovato un gioco vario e profondo che giocherò a lungo e consiglio caldamente a tutti i giocatori esperti.

Carnegie si è rivelato un gioco decisamente vario e profondo, capace di intrattenere per partite ripetute, da consigliare caldamente a tutti i giocatori esperti.

Linx

Fraktal75

Fraktal75

Si tratta a mio avviso di uno dei titoli più belli del 2021 (sì, vedo nel futuro): stretto, elegante e profondo. Mi ha colpito per l'interazione più pura che si possa sperare in un german, obbligandoti a guardare come sono posizionati gli altri, perché l'azione che scegli verrà esercitata da tutti i giocatori.

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

CloudAge

Dirigibili da combattimento.

di Alexander Pfister e Arno Steinwender
Nanox Games e.U., Capstone Games, dlp games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-100 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

L'austriaco Alexander Pfister è un autore di giochi che non ha bisogno di presentazioni. Sono suoi alcuni dei titoli che la comunità dei giocatori più esigenti considera tra i migliori giochi gestionali di stile europeo pubblicati nell'ultimo lustro.

CloudAge è uno dei suoi ultimi giochi, progettato con il collega Arno Steinwender, anche lui austriaco, e pubblicato dalla neonata casa editrice austriaca *Nanox Games e.U.*, supportata da importanti collaborazioni con editori internazionali del calibro di *dlp games* per il mercato teutonico e *Capstone Games* per quello nordamericano.

Sebbene Pfister abbia raggiunto la sua fama con giochi complessi come ***Mombasa*** (*eggertspiele*, 2015, in italiano grazie a *uplay.it edizioni* - ILSA#36), ***Great Western Trail*** (*eggertspiele*, 2016, in italiano grazie a *uplay.it edizioni* - ILSA#45) e ***Maracaibo*** (*Game's Up*, 2019, in italiano grazie a *uplay.it edizioni* - ILSA#56), non mancano nella sua ludografia giochi molto più semplici e accessibili ma sempre particolarmente interessanti come ***Port Royal*** (*Pegasus Spiele*, 2014), ***Broom Service*** (*alea - Ravensburger*, 2015, con Andreas Pelikan) e ***Oh My Goods!*** (*Lookout Games*, 2015 - ILSA#39). CloudAge, nato in collaborazione con Arno Steinwender, si colloca in termini di complessità tra questi due gruppi di giochi.

Il mondo post apocalittico

La coppia austriaca ha scelto per CloudAge un'ambientazione non convenzionale. Ha immaginato una società segreta, la Cloud, che contro ogni logica, ha deciso di distruggere siti di produzione di petrolio e intere foreste per destabilizzare il pianeta. Un disastro ambientale di tale portata da trasformare completamente il nostro mondo, facendolo diventare un luogo inospitale, caldo e arido. L'acqua è diventata un bene raro e di assoluta importanza e i pochi sopravvissuti a questi cambiamenti si sono rifugiati in città isolate, intorno alle quali si estendono chilometri di terreno inospitale. Un motivo sufficiente per abbandonare i mezzi di trasporto di terra in favore di potenti dirigibili.

Proprio le plance dei dirigibili sono il punto sul quale si concentrano gli sforzi dei giocatori per perfezionare il motore della partita, ossia un sistema di miglioramenti che consente, con il passare dei turni, di eseguire azioni sempre più potenti ed efficienti.

Sono tre le caratteristiche del dirigibile che possono essere migliorate: la portata del movimento sulla mappa, la capacità di piantare nuovi alberi e la forza di combattimento, utile per distruggere le milizie Cloud che ancora occupano le città.

Sulle plance dei dirigibili, distribuite una per ciascun giocatore, sono anche presenti il tracciato dell'energia, quello dei turni e altre comode informazioni riassuntive della sequenza di gioco e del calcolo finale del punteggio.

La mappa, a griglia esagonale, è composta da quattro moduli stampati sia sul fronte che sul retro che vengono allineati, secondo la combinazione prevista dal setup, per formare una striscia di terreno sulla quale si muovono i dirigibili dei giocatori, rappresentati sulla mappa da una grossa pedina di legno. I dirigibili iniziano la partenza collocati sul bordo del modulo iniziale e, un turno dopo l'altro, avanzano lungo il tracciato.

Sebbene ne abbia l'apparenza, CloudAge non è una gara di velocità lungo quel tracciato. I giocatori invece competono nell'ottenere un punteggio maggiore di quello degli avversari, potendosi muovere liberamente sulla mappa.

Oltre alle plance dei dirigibili e al tabellone modulare, altre due plance completano l'allestimento della partita. La plancia produzione mostra la capacità di ogni giocatore di produrre acqua spendendo energia e la plancia della città mostra le azioni che i giocatori possono eseguire durante il turno.

Navigare a vista

La partita dura un numero fisso di round e ogni round ha una struttura fissa organizzata in tre fasi. La prima fase è gestita da mazzi di carte distribuiti identici ai giocatori all'inizio della partita. Ogni mazzo è costituito da una combinazione nota di sette carte numerate da 0 a 3. Ogni turno inizia con la produzione di acqua sfruttando l'energia avanzata dai turni precedenti. Sta al giocatore stabilire quanta energia investire in questa fase fino al massimo consentito dalla posizione del suo segnalino sulla plancia di produzione. Il giocatore pesca quindi due carte navigazione, quella di valore più basso è la produzione di

nuova energia, quello più alto determina la capacità di movimento del dirigibile per quel turno. Grazie al valore di movimento, al quale si sommano eventuali bonus forniti dai potenziamenti delle proprie eliche, si determina la capacità di spostamento per quel turno, che deve essere sfruttata, tutta o in parte, per raggiungere una delle città disegnate sulla mappa. Ogni città raggiunta è marcata con un segnalino e questi segnalini scandiscono i turni di gioco. In sostanza ogni giocatore ha l'opportunità di visitare durante la partita un numero di città esattamente uguale al numero di turni, non una di più. Vincolo che enfatizza l'importanza di riuscire a navigare percorrendo lunghi tratti, considerando che le città offrono dei benefici e quelle più interessanti sono in genere collocate dalla parte opposta del tabellone.

Se questa soluzione è perfettamente integrata con l'ambientazione, che prevede che i dirigibili restino a galleggiare in quota mentre dei droni vengono inviati sulla terra per raccogliere le risorse, dal punto di vista dei giocatori più esperti dover fare delle deduzioni guidate da pochi dettagli visibili tra gli spazi di un adesivo dalla forma casuale potrebbe non piacere.

L'importanza dell'acqua

L'azione che permette di raccogliere risorse, ha anche un altro risvolto strategico. La carta città infatti riporta anche un valore, sempre visibile anche attraverso le nuvole e, una volta esaurita la sua funzione di fornire risorse, entra nel mazzo di navigazione. Le carte del mazzo navigazione possono anche essere eliminate attraverso speciali bonus, creando di fatto un meccanismo di costruzione del mazzo, che non è affatto centrale nell'economia del gioco ma offre un interessante risvolto strategico perché influisce sulla produzione di energia e sulla capacità di movimento.

La semplicità di CloudAge si risolve spesso in decisioni poco impegnative offerte ai giocatori, privandolo della giusta dose di sfida.

Raggiunta la destinazione, il giocatore sceglie quale azione eseguire tra quelle disponibili, che sono tre in tutto: raccogliere risorse, costruire miglioramenti o mettere a dimora nuove piante nel tentativo di rendere più ospitale il pianeta.

Il sistema di raccolta delle risorse nelle città è insieme il più originale e il più stigmatizzato. Si risolve per mezzo di bustine protettive nelle quali sono infilate carte città e sulle quali sono applicati adesivi a forma di nuvola che fanno solo intravedere la carta. Su ogni carta è disegnata una città organizzata in quattro quartieri di colore diverso, uno per ognuna delle quattro risorse ottenibili: energia, acqua, metallo o carte progetto. La quantità delle risorse è proporzionata alla dimensione del quartiere e ai giocatori viene chiesto di scegliere una sola delle quattro risorse. Per ottenere il massimo i giocatori devono intuire, tramite ciò che intravedono al di sotto della nuvola, su quale risorsa sia meglio puntare.

Come già detto, ciò che conta nel gioco è fare punti e per riuscirci i giocatori devono viaggiare e visitare città, completare missioni, migliorare il proprio dirigibile e ottenere carte progetto. I punti realizzati durante il viaggio sono modesti, raccolti con il transito del dirigibile su alcune caselle. Stesso discorso per i punti forniti dalle città. Le missioni sono carte che garantiscono un certo numero di punti al termine della partita, a patto di soddisfare certi requisiti. Ogni giocatore comincia la partita con una carta missione ma ne possono essere ottenute altre. Non servono azioni particolari per ottenere i punti delle missioni, ma spesso costringono a orientare le proprie scelte strategiche.

Punti importanti si ottengono migliorando il proprio dirigibile, azione che in genere richiede una congrua raccolta di metallo, e giocando carte progetto. Queste carte, raccolte senza limiti di mano come se fossero risorse, offrono interessanti abilità permanenti e punti. Per poterle calare però il costo è salato. Richiedono infatti importanti quantità di acqua, risorsa piuttosto scarsa nel gioco come del resto prevede l'ambientazione.

Una storia a bivi

CloudAge è il terzo titolo in cui Pfister inserisce una modalità di gioco a campagna e la possibilità di giocare con assetti di gioco variabili e di difficoltà incrementale. Il sistema è lo stesso già usato dall'autore e prevede la possibilità

di azzerare in qualsiasi momento l'evoluzione del gioco perché le modifiche introdotte di partita in partita non alterano mai in modo irreversibile i componenti di gioco.

Le modalità di gioco previste sono due, per scenari o affrontando i sette capitoli della campagna. Il primo scenario e il primo capitolo sono del tutto sovrapponibili e il loro scopo è quello di introdurre il gioco con un set di regole parziale e una durata più contenuta. Uno stratagemma interessante, ereditato dal mondo del videogioco e sempre più utilizzato nell'ambito del gioco da tavolo, specie con i giochi legacy, così da permettere ai giocatori di impratichirsi con il set di regole base, per godersi meglio le partite successive.

Gli scenari successivi al primo (altri due, per un totale di tre), così come i capitoli successivi al primo, utilizzano il set completo di regole e introducono nuovi elementi di gioco.

Mentre il gioco per scenari è perfetto per partite occasionali e permette di calibrare la difficoltà della partita stabilendo quali elementi debbano essere utilizzati, la modalità di gioco per capitoli assume a tutti gli effetti gli aspetti di un gioco legacy, dove le scelte fatte durante una partita si ripercuotono sulle partite successive.

La trama che si dipana durante la campagna giocata per capitoli è contenuta in carte storia, che offrono ai giocatori non solo un racconto evocativo per contestualizzare l'ambientazione, ma anche bivi che costringono i giocatori a fare scelte, sulla base delle quali viene creato di volta in volta il setup della partita, ossia la tipologia e la quantità di nuovi elementi da introdurre e il relativo set di regole. Un sistema di punteggio permette di eleggere un vincitore della campagna al completamento della settima partita.

Non tutte le ciambelle...

CloudAge è un gioco gestionale semplice ma solido. Sfortunatamente la sua semplicità si risolve spesso in decisioni poco impegnative offerte ai giocatori, che potrebbero trovarlo privo della giusta dose di sfida che ci si aspetta da un gioco di questa tipologia.

Un discorso non diverso riguarda l'interazione tra i giocatori, presente certo, ma più che altro con la funzione di tenere alta l'attenzione durante il turno degli avversari che non come ulteriore ostacolo nello sviluppo di una strategia vincente.

CloudAge è decisamente un gioco pensato per giocatori occasionali o come gioco di transizione per introdurre giochi gestionali più complessi e con modalità a campagna. Sfortunatamente l'ambientazione del gioco, per quanto ben fatta, è piuttosto selettiva in relazione al potenziale target del gioco rispetto ad altre più canoniche e accessibili.

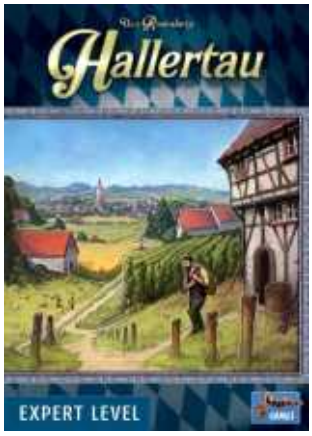
Ai giocatori più navigati, incuriositi o addirittura attirati dal nome di Pfister sulla scatola, il consiglio è quello di non acquistare al buio perché, francamente, CloudAge non è all'altezza dei giochi ai quali ci ha abituato Pfister.

FAB!O

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Hallertau

Parola d'ordine: coltivare! Rosenberg ritorna col mantra che l'ha reso celebre. Riuscirà a stupirci?



di Uwe Rosenberg
Lookout Games, Asmodee Italia, Hobby Japan, Maldito Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 50-140 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

Uwe Rosenberg torna con un titolo di peso: siamo attorno al 1850 nell'Hallertau in Baviera, ancora oggi il più esteso territorio coltivato a luppolo al mondo. Qui dovremo seminare, raccogliere e produrre, cercando di totalizzare più punti vittoria degli avversari facendo progredire il nostro villaggio con un'accorta politica di impiego di risorse e strumenti, supportata dall'uso sagace di carte che ci obbligheranno a compiere scelte sofferte. Diamo un'occhiata più da vicino alla struttura del gioco.

Flusso di gioco

Durante ciascuno dei sei turni di cui si compone la sessione di gioco, i giocatori si avvicendano selezionando di volta in volta un'azione in plancia, ne pagano i costi progressivi d'ingresso depositandovi i cubetti "lavoratori" necessari e la esercitano subito. Quando tutti avranno passato, per aver esaurito i lavoratori, si passa alla fase produttiva, dove i campi seminati e le pecore genereranno preziosi beni ortofrutticoli e latte.

A questo punto si impiegheranno i beni a disposizione per migliorare gli edifici del proprio villaggio. Dopo un breve disbrigo in plancia, si inizia il turno successivo.

Azioni

In ogni turno si ha a disposizione un numero di lavoratori dettato dalla posizione

della propria struttura "villaggio". Il primo turno sono sei e si potrebbe arrivare ad averne fino a dodici nei turni finali.

La plancia consiste in venti caselle ciascuna delle quali offre un'azione caratteristica. Quattro sono deputate alla pesca di carte da altrettanti mazzetti (vedi sotto). Le altre caselle offrono svariate possibilità, come si può immaginare: alcune daranno la possibilità di seminare o promuovere i propri campi incolti, altre di prendere beni in varie combinazioni (segale, orzo, lino e luppolo) che si potranno seminare, oppure mattoni, lana o pecore (che daranno -finché vive- una rendita di latte tutti i turni) o, appunto, di macellarle per ottenerne carne e pelli.

A parte le caselle delle carte, tutte le altre hanno tre posti dove accomodare i lavoratori. Il primo prevede un lavoratore, il secondo due e il terzo tre. Con questa modalità a costi incrementali è possibile che più giocatori conducano la stessa azione (nonché, ripetutamente, uno stesso giocatore). Alternativamente si può scambiare un numero qualunque di lavoratori con talloncini "strumento" che serviranno a smuovere i macigni di fronte agli edifici, come vedremo fra poco.

All'inizio di ogni turno viene rimossa la fila più esterna di cubetti da tutte le caselle azione nei quattro quartieri in cui sono raggruppate (se i giocatori sono meno di quattro, non tutti i quartieri vengono liberati, ma solo quelli indicati da una carta che viene di turno in turno rivelata, "stringendo" la plancia in maniera assai efficace).

Produzione e funzionamento dei Campi

Ciascun appezzamento è rappresentato da un semplice cursore quadrato che scorre in verticale sulla propria plancetta che, a seconda della sua posizione, produrrà due, tre, quattro, o cinque risorse, a fronte di un unico bene seminatovi.

Quindi, ad esempio, se si è piantato un luppolo (in una delle azioni precedenti) su un campo "da 3", esso in fase di raccolta renderà tre luppoli, che verranno contabilizzati in maniera "posizionale" sulla stessa scala del valore dei campi, evitando così montagne di beni unitari.

Durante la fase di produzione si raccoglieranno infatti i beni da tutti i campi seminati e ogni pecora produrrà un bene "latte". L'uso intensivo però renderà meno produttivi i campi che, meccanicamente, scaleranno di una posizione verso basso mentre i campi lasciati

Che fare? Muovo tutti gli edifici in maniera uniforme o cerco di muoverne pochi ma in profondità?

Si crea un naturale dilemma tra preferire profondità di crescita puntando sugli edifici per quali si ha maggior disponibilità di beni in modo da risparmiare strumenti in futuro, rispetto alla crescita uniforme (ma limitata) di tutti gli edifici che però sbloccheranno più lavoratori per il turno successivo. Bisognerebbe cercare ogni turno di muovere il villaggio di un passetto almeno e al contempo scegliere un edificio che stia "un po' più a destra" degli altri per sfruttare l'effetto ineludibile della casella "Town Hall" (vedi il Box "Gioielli").

Vexata Quaestio: carte e caso

È evidente lo scrupolo e l'attenzione con cui le carte sono state bilanciate. Certo. Il gioco espressamente introduce un elemento situazionale cui si è chiamati a rispondere nel momento in cui si rivela la carta "fattoria" ad ogni turno, oppure per la semplice pescata delle carte bonus "sbloccate" dall'uso delle carte "cancello" che ti spingono a deviare dalla via imboccata, inseguendo l'intrigante combinazione che si innescherà giocando le carte pescate.

Ignorare del tutto questa componente, anche immaginando di massimizzare il villaggio (impresa fattibile con qualche sforzo aritmetico appagante) renderà 70 punti + rotti, sotto la soglia critica dei "100" che distinguono una buona partita. Significa che di necessità la differenza va ricercata nell'uso attento delle carte.

Dunque, sì, una componente di caso è evidentemente presente. Tuttavia le carte "punti" richiedono ingenti spese per cui la pescata fortuita e non preparata, ancorché possibile, appare una mossa subottimale in chiusura di partita. Le carte "bonus" invece hanno un contributo in punti più modesto ma incrementano la propria rendita e qui potrebbero aversi colpi fortunati nella pesca. Lo stesso dicasi per le carte "fattoria" (in particolare quella rivelata al sesto turno, davvero da estrazione del lotto).

Sono state proposte varianti: pesca in chiaro, scelta fra due o trash delle carte superflue. Tutte idee ragionevoli e adottabili. Secondo me, però, renderebbero il gioco troppo macchinoso e lo allontanerebbero da quello che cerca di essere.

incolti verranno promossi di una posizione, schematizzando in tal modo la rotazione dei campi.

Migliorare gli edifici: cuore del gioco

In questa fase (che si può completare in simultanea) vengono spese risorse per migliorare gli edifici del proprio villaggio, ossia, facendoli scorrere di uno o più passi a destra sulla propria plancia con l'intento di spostare poi l'intera plancetta villaggio in modo da avere più lavoratori e sbloccare progressivamente sempre più punti, fino ai 70 punti garantiti dall'ultimo spazio.

I cinque edifici (carpenteria, birrificio, ghiacciaia, fabbrica e forno) richiedono ciascuno un assortimento di beni specifico per progredire (ad esempio la carpenteria richiede mattoni o segale, col vincolo di pagare più mattoni che segale, mentre la ghiacciaia accetta solo latte o carne). Il numero di beni necessari per farli scorrere di un passo dipende invece dal turno in corso: nel primo occorrerà un bene per edificio, nel secondo due e così via. A partire dal terzo turno sarà però possibile ottenere uno o due beni di sconto purché si riescano ad usare due o, rispettivamente, tre beni diversi per ciascun edificio.

In aggiunta bisognerà anche stare attenti ai macigni: a due e quattro passi da ogni edificio sono collocati dei segnalini "macigno" che impediscono ulteriori avanzamenti a meno che non si esaurisca un token "strumento" per spostare il macigno a destra e liberare il percorso all'edificio che a questo punto potrebbe ancora muoversi. Non appena tutti gli edifici si sono spostati di un passo la struttura del villaggio si sposta in automatico a ridosso dell'edificio più a sinistra e alla fine di questa fase i macigni si riassestano a due e quattro passi di distanza da ogni edificio.

Uno degli aspetti interessanti del gioco risiede proprio nel riuscire a pianificare la disponibilità dei beni necessari ai vari movimenti, considerando gli sconti offerti la posizione dei macigni.

Si osservi che gli strumenti non vengono consumati, ma semplicemente esauriti e vengono riattivati nel turno successivo. Si capisce quindi che la ricerca dell'ottimo spostamento non ha un carattere banale: certo, nei turni iniziali il costo di spostamento degli edifici è molto basso e converrebbe spostarne il

maggior numero possibile, ma solo il primo passo per ciascun edificio è libero da macigni. Converrebbe dunque anche avere strumenti. D'altro canto gli strumenti si ottengono al costo di un lavoratore ciascuno e all'inizio se ne hanno solo 6 a disposizione ed è importante anche poterli collocare in plancia per aggiungere campi, seminarli ed acquisire i beni che saranno poi necessari al movimento degli edifici.

Le carte

Ci sono quattro tipi di carte nel gioco: "cancello", "fattoria", "bonus" e "punti". I primi due sono disponibili ciascuno in quattro deck diversi da utilizzarsi a livelli crescenti di esperienza con il gioco che contribuiscono a creare una buona rigiocabilità del titolo.

Le carte "cancello" consentono, previo il soddisfacimento di una qualche condizione (di solito basta possedere un certo numero di risorse, ma nei deck di livello "esperto" potrebbero anche esserci richieste più eterogenee), di guadagnare dei beni e, soprattutto, di pescare un certo numero di carte bonus.

Queste ultime richiedono l'impiego di risorse e restituiscono come ricompensa una rendita da riscuotersi prima della raccolta a ogni turno e punti vittoria (mediamente tre). Il loro impiego è importante per costruirsi un supporto autonomo di risorse, ma il loro costo mette i giocatori a dura prova. Non trascurabile tra l'altro l'apporto in punti che potrebbero garantire a fine gioco.

Le carte fattoria generalmente con costi contenuti in risorse garantiscono bonus interessanti. In automatico se ne guadagna una al turno e aiutano ad indirizzare le prime scelte sulla plancia delle azioni.

Le carte "punti" sono veri e propri obiettivi da raggiungere a fine partita visti i costi ingenti richiesti, ma rendono parecchi punti (mediamente dieci).

Gioielli

Uno dei posti "cult" della plancia è la Town Hall: qui, al costo di una "retrocessione" di uno dei propri edifici a sinistra, si acquisiscono due gioielli. Questi sono cruciali nella fase di avanzamento dei propri edifici, in quanto spendendone uno o più, si può far progredire un proprio edificio di uno o più spazi, senza dover pagare alcun bene (ma gli strumenti continuano a servire).

Accapigliarsi per questa azione appare inevitabile: attenzione però che bisogna essersi preparati durante il turno precedente dove si avrà avuto cura di spostare uno di propri edifici un passetto più a destra del proprio villaggio, altrimenti questa azione non è esercitabile (ricordiamoci che la propria struttura villaggio slitta sempre a ridosso dell'edificio più a sinistra.

I giocatori iniziano la partita con una mano di quattro carte "cancello" ed una carta "punti". L'uso delle carte segue un principio che, a meno di un ridottissimo numero di eccezioni, ne rende davvero fluido l'impiego, infatti possono essere letteralmente giocate in qualunque momento, anche durante il turno di un avversario se così si desidera.

Hallertau si caratterizza per solidità ed equilibrio, smorzando il determinismo di Reykholt con i mazzi di carte che ne aumentano la longevità.

Strategie da seguire?

Il gioco ha due facce: l'aspetto della pianificazione attenta per la progressione completa del proprio villaggio e l'uso delle carte.

Il primo approccio al gioco che si ha è "naturale" e consiste nell'usare le carte funzionalmente al primo aspetto. Generalmente questa linea consente quasi agevolmente di massimizzare il villaggio (70 punti), aggiungendo 20/30 punti di carte.

Con qualche partita sulle spalle, potrebbe emergere un uso meno ancillare delle carte, come motore autonomo al montante dei punti, investendo sulle carte "punti" e le carte "bonus", anche se completare il percorso del proprio villaggio appare davvero più conveniente considerata la maggiore volatilità relativa alla pesca delle carte.

Quale delle due vie si intenda seguire per raggiungere l'"ottimo" dipenderà da più variabili: la dotazione iniziale di carte e quelle che mano a mano si acquisiranno e l'interazione in plancia.

Ergonomia e materiali

L'idea di riassumere il valore delle proprie risorse e dei campi su scale posizionali

Hallertau e Reykholt: fratelli a confronto

*Non si può, a fronte della grande similarità meccanica, non instaurare un parallelo con **Reykholt** (ILSA#53), titolo dello stesso autore del 2018. Il costo crescente di risorse da impiegare per poter progredire sul tracciato del villaggio islandese è in nuce quanto ora richiesto in Hallertau per l'avanzamento dei vari edifici. Qui, la complessità è maggiore vista l'eterogeneità dei beni richiesti da ciascun edificio, gli sconti che in ogni turno di gioco facilitano l'avanzamento dell'uno o dell'altro edificio e la presenza dei macigni. Reykholt era una corsa a chiudere senza strategie alternative e il piazzamento lavoratori era "cattivo" (i posti selezionati erano esclusivi), qui al contrario si ha una struttura a turni fissi e si ammorbidisce la meccanica di piazzamento con la possibilità di posizionamenti multipli sulla stessa casella in plancia a costi d'ingresso crescenti.*

La grande differenza risiede tuttavia nella gestione delle carte che in Reykholt erano fisse e note per tutti (e molto forti), mentre qui rappresentano un elemento variabile, prese singolarmente di minor impatto, ma complessivamente caratterizzanti la propria linea strategica e in grado di aggiungere una dimensione alternativa all'avanzamento del villaggio con l'uso estensivo delle carte "punti" e "bonus".

anziché unitarie risulta ben riuscita (anche se all'inizio bisogna stare attenti a non seminare semplicemente prendendo la risorsa da un posto qualunque!)

Sarebbe tuttavia stato meglio allargare le caselle numerate su cui piazzare le risorse poiché verso metà partita si potrebbero avere anche sei o più risorse differenti sulla stessa casella ammonticchiate in maniera pericolante e da muoversi ripetutamente creando qualche fastidio.

A parte questo, le carte, i materiali sagomati e i cartoni spessi sono di pregevole fattura. Le carte hanno qualche dipendenza dal testo, ma generalmente il tutto è ben chiaro (in ogni caso ogni carta è chiaramente commentata nel regolamento che, peraltro, è molto ben fatto e piacevole da leggere grazie anche agli avvisi degli "errori" più comuni che si fanno). Ottimo il player aid che ci accompagna fase per fase lungo tutto il turno di gioco. Il tema appare timidamente supportato dalla bella casona del villaggio che slitta scoprendo mano a mano un paesaggio bavarese sullo sfondo sempre più completo a rappresentare il progresso raggiunto, ma decisamente non aiutato dalle carte che non hanno nessuna indicazione tematica e restano neutri convertitori di risorse in altre risorse o punti, senza nome.

In definitiva

Il titolo si impone per solidità ed equilibrio. Raffredderei gli animi sull'aspetto innovativo: meccanicamente si è ridipinto di un altro colore il consueto motore dei campi "alla Rosenberg" cui però si è aggiunto l'elemento della rotazione che ne rende più sfaccettato l'utilizzo e il *worker placement* a costi progressivi che certamente rende il tutto più fluido e meno frustrante.

Le carte aggiungono un'ulteriore dimensione che distrae dall'aspetto strategico, aggiungendo però un elemento di ricerca di combinazioni ottimali che, purché si tolleri un po' di caso, risulta davvero divertente.

Il titolo è meno dispersivo di quanto possa apparire e con molte meno parti mobili di cui tenere in conto rispetto ad altri titoli dello stesso autore. Peraltro il numero prefissato di turni conferisce al gioco un dinamismo gradevole in tempi contenuti e ragionevolissimi.

Hallertau riesce a coniugare in maniera riuscita il determinismo puro del succitato Reykholt attenuandone l'aspetto più arido con l'adozione dei vari mazzi di carte che, pur introducendo un modesto elemento aleatorio -non a tutti digeribile-, ne segnano la cifra aumentandone in maniera consistente la rigiocabilità e la piacevolezza.

FRAKTAL75

Modalità in solitaria

Il gioco scala bene con il numero di giocatori, tanto che il gioco in solitaria procede esattamente come con un numero maggiore di giocatori. Ogni turno si rivela una carta "quadrante" che decreterà quale dei quattro gruppi di azioni verrà "alleggerito" dell'ultima fila di lavoratori.

L'assenza di avversari che attivamente occuperanno caselle azione si riflette in punteggi finali mediamente superiori. Punteggi tra 100-110 sono da considerarsi molto buoni.

***Nota di colore**: se la carta quadrante al primo turno libera il primo quartiere, si rumoreggia su* BoardGameGeek *che la partita sia leggermente più impegnativa (tre delle cinque azioni disponibili sono tutte subottimali nel primo turno di gioco): a voi la sfida!*

di Mauro "MDM" Di Marco

Marvel United

Gli eroi Marvel uniscono le forze per sventare i piani del supercriminale di turno!

di Andrea Chiarvesio, Eric M. Lang
CMON Ltd, Spin Master Ltd,
Asmodee Italia, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

Ciascuno nei panni di uno degli eroi iconici dell'universo Marvel (nella scatola base sono presenti Captain America, Iron Man, Black Widow, Captain Marvel, Hulk, Wasp e Ant-man), i giocatori collaborano per sventare il piano supremo di un supercriminale (ne sono disponibili tre: Red Skull, ovvero Teschio Rosso, Ultron e Taskmaster): si muovono fra sei luoghi combattendo i criminali, salvando i civili e sventando minacce, cercando di sconfiggere il perfido avversario prima che questi porti a compimento il suo piano supremo.

Materiali e preparazione

Molto buoni i materiali: come è logico aspettarsi da una produzione CMON, le miniature degli eroi e dei criminali la fanno da padrone: dettagliate (notevoli anche le basi; una su tutte, quella di Ant-man: è una moneta da un dollaro!) e coerenti con l'impostazione grafica, che adotta uno stile "Chibi": tutti i personaggi sono un po' più piccoli e tondi della norma, risultando in questo modo molto simpatici e decisamente irresistibili (sì, anche i supercriminali!). La cartotecnica è piuttosto leggera, altra caratteristica a cui le produzioni CMON ci hanno abituato.

Rapida la preparazione: si selezionano casualmente sei delle otto plancette luogo e si dispongono in cerchio; si sceglie un

criminale, ponendo la sua miniatura e il suo mazzo di carte piano supremo in un luogo casuale; si mette la scheda promemoria delle sua abilità al centro del cerchio e una sua carta minaccia su ogni luogo; ogni giocatore sceglie un eroe, ne prende il mazzo di carte e pone la corrispondente miniatura sul luogo opposto rispetto al criminale; si popola ogni luogo di civili e malviventi come indicato e ogni giocatore pesca tre carte dal suo mazzo.

L'unione fa la forza

Si tratta di un gioco puramente cooperativo: il fine ultimo degli eroi è sconfiggere il supercriminale, infliggendogli una quantità di danni che dipende dal numero dei giocatori. Per farlo, però, essi devono prima completare almeno due delle tre missioni sempre disponibili: sventare quattro minacce, salvare nove civili, sconfiggere nove malviventi.

Il flusso di gioco è molto semplice: agisce per primo il criminale, rivelando la prima carta del suo mazzo e risolvendone le abilità; poi giocano in senso orario per tre volte i giocatori, quindi rigioca il criminale, mantenendo questa alternanza finché non viene risolta una missione o si verificano le condizioni di sconfitta.

Le carte del criminale gli permettono di eseguire le seguenti azioni:
- movimento (come indicato sulla carta);
- attivare i "BAM!", ovvero le abilità sue e di alcune carte minaccia (i suoi gregari), che spesso causano danni ad uno o più eroi: per ogni danno subito l'eroe deve scartare una carta dalla mano, ponendola in fondo al proprio mazzo. Se resta senza carte va KO, il che riattiva ancora una volta i "BAM!" del criminale, col rischio di innescare pericolose reazioni a catena;
- aggiungere civili e/o malviventi nel luogo dove si trova e in quelli adiacenti (e, se non c'è abbastanza posto, attivare l'abilità descritta sulla propria scheda);
- attivare un'abilità speciale descritta sulla carta stessa.

I perfidi cattivi

Quali sono le caratteristiche delle sfide che attendono la nostra squadra di eroi in calzamaglia? Tutti i mazzi sono composti da dodici carte. Ma le loro mire sono decisamente differenti.

*- **Red Skull** ha come condizione di vittoria il raggiungimento del valore 20 sul tracciato della paura; l'indicatore avanza ad ogni* BAM!*, tutte le volte che i segnalini malvivente e civile non possono essere aggiunti ai luoghi e per effetto delle abilità speciali di alcune carte. Le carte minaccia contengono 3 seguaci; le altre rendono più resistenti i malviventi presenti nel luogo o contribuiscono all'avanzamento dell'indicatore della paura tutte le volte che Red Skull vi si sposta.*

*- **Ultron** ha come condizione di vittoria riempire completamente le plance di malviventi o civili. Ogni* BAM! *piazza tre malviventi nel primo luogo libero in senso orario a partire da dove si trova. Due delle minacce sono seguaci (che aggiungono un malvivente ad ogni* BAM!*); le altre depotenziano gli eroi presenti nel luogo (cancellando uno dei simboli dalla carta) o aggiungono malviventi quando Ultron li visita.*

*- **Taskmaster** implementa invece una strategia di "attrito": può essere danneggiato solo se sui luoghi non ci sono segnalini "crisi", e la maggior parte delle sue azioni (a partire dai* BAM!*) ne aggiungono alla plancia. Le minacce non contengono seguaci, e raddoppiano il costo di una di queste azioni: sconfiggere un malvivente, salvare un civile, allontanarsi dal luogo.*

Il turno di ogni giocatore prevede di:
- pescare una carta (quattro se non ne ha, ed è quindi stato precedentemente messo KO),
- giocare una carta dalla propria mano: ogni carta presenta sempre uno o due simboli azione (movimento, attacco, intervento, jolly) e, a volte, un'abilità speciale;
- risolvere le azioni a sua disposizione, che sono date dalla propria carta e dai simboli azioni presenti sulla carta giocata dall'eroe precedente: è questa la meccanica chiave del gioco, che introduce il fattore collaborazione in maniera semplice ed elegante, rendendo importante la propria carta anche per il giocatore successivo. L'azione movimento permette di spostarsi in un luogo adiacente; l'attacco di sconfiggere un malvivente, infliggere un danno ad un gregario o al supercriminale (solo se sono state completate almeno due delle tre missioni), se presenti nel proprio luogo; l'intervento di salvare un civile o contribuire a risolvere la minaccia (che viene eliminata quando viene speso il terzo simbolo);
- se il luogo su cui si trova il giocatore non è più minacciato, è possibile usare la sua abilità, se lo si ritiene vantaggioso.

Le tre missioni giocano un ruolo chiave nell'evoluzione della partita: non solo perché è necessario completarne due per poter cominciare ad "alzare le mani" sul supercriminale, ma anche perché dopo aver completato la prima il cattivo di turno inizierà a giocare ogni due mosse degli eroi, mettendoli ulteriormente sotto pressione; completare la terza permette ad ogni giocatore di pescare una carta dal proprio mazzo.

Come si può concludere la partita? Con la vittoria degli eroi, se riescono ad infliggere i danni richiesti al supercriminale (naturalmente dopo aver completato almeno due missioni). Con la loro sconfitta, se si verifica una delle seguenti condizioni:

La meccanica centrale di Marvel United nasce da un'idea ben congegnata che rende perfettamente la sensazione di collaborazione fra gli eroi.

- il supercriminale deve pescare una carta, ma il suo mazzo è esaurito;
- all'inizio del turno di un giocatore, quel giocatore non ha né carte in mano né nel suo mazzo;
- il supercriminale soddisfa la condizione di vittoria descritta sulla sua scheda.

Livelli di difficoltà e solitario

Come accade in molti dei titoli cooperativi, anche Marvel United offre la possibilità di variare il livello di difficoltà della sfida, e lo fa in modo assai semplice: basta levare da ciascuno dei mazzi eroe la carta con un simbolo jolly (sfida moderata), quella con due simboli jolly (sfida difficile) o entrambe (sfida eroica). Non si tratta di una variazione di poco conto, perché così facendo non solo si riduce la libertà di azione degli eroi (giocatori consecutivi possono utilizzare la stessa carta per eseguire azioni differenti), ma anche il numero totale di azioni entro cui si deve sconfiggere il supercriminale prima della disfatta finale.

Infine, è disponibile una modalità in solitario in cui il giocatore crea un unico mazzo con quello di 3 supereroi, inizia con una mano di cinque carte e "muove" il personaggio corrispondente all'ultima carta giocata; il resto delle regole resta immutato, a parte la sconfitta immediata nel caso in cui il giocatore vada KO, scartando tutte le carte.

Quel piccolo dettaglio...

Non vi sono dubbi: Marvel United è un titolo che sfrutta la potente forza mediatica

La squadra di eroi

In cosa si differenziano i sette eroi, se escludiamo le sgargianti miniature?
Tutti hanno un mazzo di dodici carte, ma le distribuzioni di simboli sono sufficientemente differenti, come si evince dalla tabella sottostante, che riassume la composizione dei mazzi in termini numero di carte con uno o due simboli, nonché il numero totale di simboli per ciascun tipo e la varietà delle carte abilità speciali per ciascun eroe.

Eroe	*1 Simbolo*	*2 Simboli*	*Attacco*	*Intervento*	*Movimento*	*Jolly*	*Abilità*
Ant Man	7	5	2	7	3	4	Diverse
Black Widow	6	6	7	4	4	3	Uguali
Captain America	5	7	5	7	4	3	Uguali
Captain Marvel	6	6	7	3	4	4	Uguali
Hulk	7	5	7	2	5	3	Uguali
Iron Man	6	6	6	5	4	3	Diverse
Wasp	7	5	5	3	5	4	Diverse

Come si vede, Ant Man e Hulk sono i due eroi più "squilibrati" (con due sole occorrenze di un particolare simbolo, e sette di un altro), mentre tutti gli altri eroi non scendono sotto le tre occorrenze per simbolo. Wasp in particolare ha la distribuzione più "piatta", avendo tutte le occorrenze dei simboli comprese fra tre e cinque.
Vale la pena notare che, benché siano differenti, tali distribuzioni hanno comunque un'influenza limitata, dato che i simboli vengono utilizzati sia dal personaggio che gioca le proprie carte che dal giocatore successivo; si dovrebbe quindi considerare tutte le possibili combinazioni fra i personaggi e l'ordine in cui questi sono seduti al tavolo, ma alla fine si ha un effetto riequilibrante che rende poco percepibile le differenze fra i supereroi. Più influente è l'effetto delle abilità speciali, che sono appannaggio esclusivo di ogni eroe, e che compaiono comunque sul 25% delle carte: Ant Man mescola abilità difensive, offensive e di recupero di carte giocate; Black Widow manipola il mazzo del cattivo; Captain America dona segnalini jolly ad un compagno; Captain Marvel è focalizzato sull'aggressione, così come Hulk: il primo sui luoghi adiacenti a quello in cui si trova, il secondo danneggiando tutto quello che si trova sulla propria casella; Iron Man alterna altruismo (distribuendo segnalini fra gli alleati) con egoismo (pescando fino ad avere tre carte); infine le abilità di Wasp seguono lo stesso schema di quelle di Ant Man, integrandole.

dell'universo Marvel per far conoscere il gioco da tavolo d'autore ad un pubblico decisamente più ampio. Conseguentemente, il target ideale è un pubblico di giocatori occasionali e/o familiare. I materiali curati e il regolamento semplice e ben organizzato sono un'ulteriore conferma: le regole del gioco (efficacemente riassunte nell'ultima pagina del regolamento) sono poche e semplici da memorizzare; sono infatti i vari personaggi e le abilità delle loro carte che danno vita a implicazioni strategiche differenti. A tale proposito, la differenziazione fra i tre super cattivi è decisamente riuscita; meno efficace (ma più per effetto della meccanica centrale del gioco che non per l'effettiva composizione dei mazzi) quella degli eroi.

Tale meccanica risulta innegabilmente ispirata: un'idea semplice e ben congegnata che rende perfettamente la sensazione di collaborazione fra gli eroi, stimolando in modo naturale la discussione fra i giocatori, che è l'elemento chiave per la buona riuscita di un gioco cooperativo. Ottima anche la soluzione adottata di far disporre le carte azione giocate una accanto all'altra (funzionale ai fini del gioco) che ricrea (grazie anche alle grandi illustrazioni sulle carte) l'effetto "striscia" tipico dei fumetti.

Buona la scalabilità (il gioco procede nello stesso modo indipendentemente dal numero dei giocatori, ma la densità di azioni per giocatore decresce al crescere delle persone sedute al tavolo); garantiti i tempi di gioco, visto che alcuni dei criteri di sconfitta riguardano l'esaurimento delle carte, processo inevitabile e inderogabile. Facile il livello di difficoltà base, mentre le sfide difficili ed eroica sono in grado di impegnare anche i giocatori assidui e/o esperti. Anche la rigiocabilità del titolo è tutto sommato buona, ma si prospetta ottima in vista delle molteplici espansioni (disponibili nella versione Kickstarter, ma già annunciate da Asmodee Italia anche in versione retail).

Marvel United realizza, da un certo punto di vista, l'equivalente cooperativo di ***Wacky Races*** (dello stesso Chiarvesio, in collaborazione con Fabio Tola, sempre edito da CMON - ILSA#58), ma riuscita meglio, grazie ad una ambientazione più attuale e meno nostalgica, una maggiore pulizia delle meccaniche e la notevole forza del twist introdotto sull'attivazione delle carte. Uno fra i migliori cooperativi dedicati ad un pubblico familiare/occasionale attualmente disponibili, grazie al tema, alla semplicità delle regole e alla sua accessibilità.

MDM

NAND

Nand

Il base ha una longevità un po' limitata per la presenza di soli tre avversari (ma bastano le esclusive KS per dare massima rigiocabilità).
Sicuramente va un plauso agli autori per essere riusciti a creare un meccanismo semplice dalla flessibilità enorme, un terreno fertile per implementare gli n-mila personaggi Marvel.

di Andrea "Nand" Nini

Pax Viking

Commercio e diplomazia del popolo vichingo nel X secolo.

di Jon Manker
Ion Game Design, Sierra Madre Games, Ediciones MasQueOca, 2021
N. Giocatori: 1-6
Durata: 60-120 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

L'ultimo arrivato nella famiglia dei Pax ci fa giocare in un'ambientazione storica definita ed estremamente dettagliata (come è usuale per un titolo di questa serie), ovvero i viaggi, i commerci, le battaglie e le conquiste dei popolazione di origine vichinga nel corso del decimo secolo, ma presenta alcune differenze con gli altri titoli: non riporta un Eklund tra gli autori (anche se c'è una regola con quel "cognome"), la quantità e qualità dei materiali (e dimensioni della scatola) denotano un taglio netto con l'approccio avuto in passato (come del resto si è visto nella seconda edizione di Pax Renaissance), e soprattutto le meccaniche non hanno quella complessità alla quale ci eravamo (volenti o nolenti) abituati, rendendolo di fatto uno dei Pax più accessibili.

Il punto cardine del gioco sono le 220 carte Saga (che per la delizia degli imbustatori sono in un inusuale formato rotondo) da piazzare nell'onnipresente *display* a costo decrescente e dal quale potranno essere acquistate (o pescate) e piazzate sia nella propria plancia che sulla plancia principale, sia per espandere il proprio "impero" che sfruttarne le abilità speciali. Ogni giocatore ha a disposizione sei *drekar* (le classiche navi vichinghe), sei seguaci in ognuna delle quattro tipologie

(che rappresentano le quattro differenti modalità di insediamento che queste popolazioni hanno attuato), quattro segnalini azione e una plancia (da scegliere tra le nove disponibili) che determina la propria abilità speciale e il punto di partenza.

Altro punto cardine sono le condizioni di vittoria, sono quattro da scegliere tra una rosa di venti, suddivise in quattro differenti livelli di difficoltà; chi per primo raggiunge una condizione, vince la partita. Notare che solitamente le quattro condizioni sono di livello omogeneo, ma si possono anche mischiare e stabilire che i giocatori esperti devono completarne una di livello avanzato, mentre giocatori alla prima partita possono completarne una di livello base: questo meccanismo non si vede spesso nei giochi da tavolo, ed è una interessante possibilità.

Nel corso del proprio turno ogni giocatore esegue quattro azioni a scelta tra:
- ***Investire***: o si compra una carta Saga, o la si pesca casualmente, e la si piazza nella propria mano.
- ***Viaggiare***: si muove una nave (e la si corica per indicare che è stata utilizzata), con l'opzione di poter commerciare con un avversario se lo si incontra durante il viaggio.
- ***Giocare***: si può attivare una carta Saga in un luogo in cui si ha una nave (non ancora utilizzata) e non ci sono navi avversarie. A seconda della tipologia di carta andrà piazzata sulla plancia principale (Insediamento Commerciale), sulla propria plancia (Divinità o Sostenitore) o attivata come Evento (la carta andrà poi scartata). Nei primi tre casi sulla carta (e quindi o sulla plancia principale o sulla propria plancia) verrà piazzato un proprio seguace della tipologia corrispondente alla carta stessa, in più nel primo caso si potrà anche sostituire il precedente Insediamento Commerciale (e quindi rimpiazzare il seguace avversario con il proprio).
- ***Attivare***: si potrà utilizzare l'abilità speciale di un Insediamento Commerciale in cui si ha un proprio seguace e una nave (non ancora utilizzata).
- ***Discutere***: se non ci sono navi rivali in un luogo, si può rimpiazzare un seguace avversario con il proprio, mentre se si ha la maggioranza delle navi si può eliminare dalla plancia una nave e muovere le altre fuori dal luogo (nella regione adiacente). Questo azione permette di stabilirsi negli Insediamenti Commerciali prestampati sulla plancia (solitamente dopo un pagamento), cosa che dà vantaggi molto importanti, come poter utilizzare le navi di popolazioni che diventano nostre alleate.

Oltre a queste azioni standard ce ne sono altre quattro, che possono essere eseguite solo dai giocatori che hanno la maggioranza di seguaci insediati in una determinata tipologia, ovvero:
- ***"Jarldom"***: si può spostare una nave in un luogo dove si può rimuovere la nave di un avversario. Se ora non ci sono avversari si può insediare un proprio seguace (rimuovendo quello avversario).
- ***"Svedesi"***: si pesca una carta Saga dal mazzo nella propria mano, se è un Insediamento Commerciale si può piazzare una propria nave e se non ci sono navi

avversari si può piazzare la carta e insediare un seguace.
- ***"Teocrazia"***: si può installare un seguace in un Insediamento Commerciale di tipo teocratico o su un alleato, pagandone il costo (e rimpiazzare il seguace avversario, se presente).
- ***"Rus"***: si può prendere una carta Sostenitore da una plancia avversaria e metterla nella propria, se si ha una nave in un luogo corrispondente alla carta (e non ci sono navi avversarie), insediando il relativo seguace.

Alla fine del turno si guadagna 1 Argento (la valuta del gioco) per ogni tipologia di seguace che si ha installato (quindi da zero a quattro, ma naturalmente ci sono altri metodi per ottenere denaro), si scartano le carte per rientrare nel limite di mano, e si passa il turno. Si procede in questo modo fino a quando un giocatore non ha raggiunto una condizione di vittoria, oppure si esauriscono tutte le carte nel mazzo e nel display, e si attribuisce la vittoria controllando, in successione: il numero di seguaci installati, il denaro conservato, ed infine condividendo la vittoria se continua a sussistere una parità.

In sostanza, tutto ruota sull'installazione dei seguaci, e di riflesso sulla mobilità delle proprie navi (che servono sia per installare, sia per attivare le abilità, e per esse la maggioranza determina il controllo); è chiaro, ci sono tante possibilità a disposizione, considerando le azioni e soprattutto le abilità speciali che entrano in gioco piazzando le carte, ma non ci sono quelle interconnessioni a più livelli che erano presenti negli altri Pax, e la strategia di massima è dettata principalmente dagli obiettivi che sono stati selezionati ad inizio partita. Notare che, in pratica, se negli altri Pax si costruiva un proprio display personale sul quale operare (con incursioni limitate degli avversari), in questo gioco solo una parte di questo display è personale (due Sostenitori e una Divinità), mentre la maggior parte si troverà sulla plancia (e quindi soggetto a rapidi passaggi di proprietà). Questo significa che il confronto con gli altri giocatori è letteralmente da

coltello fra i denti: è un continuo controllo reciproco della situazione sulla plancia per "sventare" il raggiungimento delle condizioni di vittoria degli avversari, e tra parentesi l'effetto dell'azione "discutere" fa dubitare fortemente che durante il suo svolgimento le parti in causa si siano limitate alle parole; il combattimento si basa sull'avere la maggioranza delle navi, e dato che ognuno ne ha sei di partenza, diventa importante il controllo delle Nazioni alleate (che forniscono altre navi) e le abilità speciali che attribuiscono bonus o vantaggi particolari nell'attribuzione di questa maggioranza.

Ma dato che gli obiettivi sono così importanti, vediamo nel dettaglio cosa contengono:
- gli obiettivi di livello *novizio* sono molto lineari: quattro attribuiscono la vittoria quando sono stati installati i sei seguaci di una tipologia, mentre il quinto fa vincere quando per ogni tipologia si hanno più seguaci di tutti gli altri giocatori.
- nel livello *standard* troviamo: sei insediamenti con un seguace e una nave senza navi avversarie; due Ducati con due Insediamenti Commerciali ognuno (un Ducato è una regione di due luoghi con Insediamenti Commerciali controllati dallo stesso giocatore); installati tutti i seguaci di un tipo, e almeno uno degli altri tre; sei seguaci in Centri Commerciali o in Nazioni Alleate in almeno tre "Venti" (la plancia è divisa in quattro quadranti, chiamati "Venti"); installati i seguaci in tutti i luoghi di un singolo Vento.
- nel livello *avanzato* troviamo: sei seguaci Teocratici su Insediamenti Commerciali, Centri Commerciali, Divinità e Sostenitori; avere seguaci Svedesi su tutti e quattro i Venti; avere le sei navi del proprio colore su Insediamenti Commerciali senza navi avversarie; controllare due Ducati con almeno un seguace Rus in ognuno; avere installato due Sostenitori, due Nazioni Alleate, due Insediamenti Commerciali e una Divinità.
- nel livello *Eklundiano* abbiamo quattro obiettivi che fanno pescare una carta obiettivo di livello avanzato quando si attiva un evento su un luogo associato con una delle quattro tipologie di seguace, e un quinto obiettivo che fa pescare due carte obiettivo di livello avanzato.

A parte l'ultimo livello, gli obiettivi sono quindi chiaramente definiti fin dall'inizio

della partita, e molti dipendono dalla tipologia delle carte Saga (ovvero, per installare ad esempio sei seguaci Teocratici, devono esserci le sei Teocrazie da poter installare) e quindi dalla selezione delle carte Saga tra le 220 del mazzo completo (per la cronaca 66 Eventi, 44 Sostenitori, 22 Divinità e 88 Insediamenti Commerciali, queste ultime tre categorie suddivise in 36 Jarldom, 41 Rus, 40 Svedesi e 37 Teocratici). Nota: ci sono quindici luoghi prestampati sulla plancia, con la possibilità di installare quattro Jarldom, sei Svedesi, quattro Teocratici e cinque Rus, ed in più ad inizio partita si piazzano un certo numero di Insediamenti Commerciali (da zero per sei giocatori, a quattro per due giocatori, e potrebbero influire sull'andamento iniziale della partita). La preparazione delle carte può avvenire in tre modi differenti: completamente casuale (dodici carte per giocatore), si utilizzano i set predefiniti (contrassegnati da 2p, 3p, etc.), oppure si prepara il mazzo aggiungendo per ogni giocatore quattro Insediamenti Commerciali, tre Eventi, tre Sostenitori e due Divinità.

Pax Viking è caratterizzato da durata contenuta, materiali e veste grafica di buona qualità e pone l'accento sull'interazione tra i giocatori.

Notare che solo i set predefiniti garantiscono un bilanciamento anche tra le tipologie di seguaci associate (non esattamente, ma ci andiamo vicino, ad esempio nel set per due giocatori abbiamo quattro ognuno di Jarldom, Rus, Svedesi, e sei Teocratici, in quello per sei abbiamo rispettivamente 12, 15, 14 e 13), mentre con il metodo controllato abbiamo solo la garanzia sulla tipologia delle carte, ma non sulla tipologia degli insediamenti possibili. In sintesi, se volete avere la garanzia che tutti gli obiettivi siano ugualmente fattibili, giocate con i set predefiniti, a maggior ragione se utilizzate quelli di livello novizio, o includete questi ultimi in un mix di difficoltà (non è il massimo se i giocatori alle prime armi, nonostante il vantaggio degli obiettivi semplici, non possono vincere perché fisicamente non sono presenti le carte necessarie). Questo potrebbe portare però ad una ripetitività delle partite, l'ideale sarebbe quello di fare una preselezione cercando di bilanciare le tipologie (e quindi dare a tutti la possibilità di guardare quali carte sono nel mazzo, per evitare di avvantaggiare chi fa fisicamente questa selezione).

Con un gioco che pone un accento così marcato sul confronto tra i giocatori, la variante in solitario non può che implementare meccaniche molto differenti: ci sono nove Insediamenti Commerciali casuali sulla plancia (e non se ne potranno aggiungere altri, dato che il mazzo di pesca è costituito unicamente da Divinità e Sostenitori), la durata della partita è esattamente di dodici turni (si pesca e si svolge una carta Evento all'inizio di ogni turno), l'avversario muove con regole automatiche, e non ci sono obiettivi dato che si vince se si riescono ad installare tutti e ventiquattro i propri seguaci prima della fine della partita. Quest'ultimo cambiamento è comprensibile: sarebbe estremamente complesso creare un bot che riesca a reagire puntualmente alle mosse del giocatore in base agli obiettivi presenti, per cui dato che si vince quando tutti i seguaci sono stati installati, al bot semplicemente non resta che ostacolare qualunque seguace del giocatore, tout court. È una scelta comprensibile, ma rende la partita in solitario un esperienza molto differente dalla partita in più giocatori.

In conclusione, Pax Viking è un degno rappresentante della linea Pax (vi consiglio di leggere la sezione sul background storico nell'appendice se volete apprezzare la profondità della ricerca che è stata svolta), dalla durata contenuta, con materiali e veste grafica di buona qualità, e che pone l'accento sull'interazione tra i giocatori (la minor attenzione richiesta da un regolamento più snello non permette comunque di giocarlo in modo leggero, per la necessità di controllare gli avversari); entro certi limiti potete dosarne il livello di casualità (ma tenete presente che le carte che usciranno dal mazzo potranno determinare l'andamento generale della partita). Un Pax per tutti? No, ma la strada intrapresa vale la pena che venga percorsa..

Nand

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Tawantinsuyu: The Inca Empire

Il grande Sapa Inca Pachacuti si rivolse alla sua prole e ordinò loro di adorare Inti, il dio del sole, e di espandere l'Impero Inca là, fino a dove dimori l'ultimo dei lama.

di Dávid Turczi
Board&Dice, CMON Limited, Sternenschimmermeer, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

Si tratta di un titolo atteso, acclamato fratello spirituale di ***Tekhenu*** (*spoiler alert*: non sono nemmeno cugini): vediamo meglio di che cosa si tratta.

In Tawantinsuyu, ci diamo da fare per primeggiare agli occhi del grande sovrano inca cercando di onorare al meglio le divinità e conquistando le quattro province di *Chinchaysuyu*, *Antisuyu*, *Qullasuyu*, e *Kuntisuyu*, sfruttando risorse e costruzioni, sotto l'inflessibile direzione del nostro sacerdote-capo.

Si tratta di un gioco competitivo dalla durata indeterminata, fondato sulla meccanica del piazzamento-lavoratori, vivificata da un paio di trovate interessanti.

L'enorme plancia consiste in un pentagono centrale sui cui lati si muovono i sacerdoti-capo dei vari giocatori. In maniera "concentrica" si espandono tre terrazzamenti ad altitudini decrescenti su cui andranno piazzati i lavoratori. Le province da conquistare sono schematizzate ai quattro vertici e la scala del grande tempio si trova sulla parte destra. A sinistra troviamo il villaggio da cui potremo prelevare i lavoratori necessari.

Flusso di gioco

Il turno di ogni giocatore ha una struttura piuttosto semplice: o si piazza un lavoratore su

un simbolo divinità in plancia, oppure si eseguono due azioni "secondarie" (virgolette d'obbligo poiché si scoprirà che una di queste è in effetti l'azione principale del gioco).

Alla fine di ogni turno, a discrezione del giocatore, è possibile arruolare un nuovo lavoratore prelevandolo dal villaggio. Questa scelta è importante in quanto il numero residuo di *meeple* nel villaggio è l'orologio del gioco: una volta esauriti si ha un'articolata fase di valutazione e mantenimento (il "*festival*") e con il terzo festival il gioco termina.

Piazzamento lavoratori

I lavoratori non sono associati ai giocatori ma hanno diversi colori che ne identificano le specifiche abilità: si piazzano su un simbolo divinità giocando dalla propria mano la corrispondente carta (che abbia cioè lo stesso simbolo). Il costo di piazzamento (pagabile indifferentemente con patate o mais) dipende dalla distanza fra il lavoratore e il proprio sacerdote e dalla presenza o meno di scalinate, se si decide di costruire nei terrazzamenti più a valle.

Ogni lavoratore piazzato in questo modo è connesso a tre icone "azione" e il numero di azioni esercitabili è pari a uno, più il numero di lavoratori dello stesso colore vicini, oltre eventualmente ad azioni garantite dall'abilità caratteristica del meeple o degli edifici (ad esempio il lavoratore bianco garantisce un'azione aggiuntiva se si paga una patata e fa pescare una carta-divinità): si potrebbero idealmente riuscire ad esercitarne cinque (o sei con certi colori), ma di norma se ne hanno due, più raramente tre, e vanno distribuite omogeneamente fra quelle selezionabili, nell'ordine che si preferisce.

Azioni

Le azioni sono di cinque tipi: ***approvvigionamento beni*** (patate, pietre, mais e oro), ***costruzione*** (scalinate, edifici e statue), ***acquisto di tessuti***, ***produzione*** e ***mercato***.

Le azioni di ***raccolta dei beni*** sono funzionali ovviamente al sostenimento dei costi del resto delle azioni primarie e secondarie. Va menzionato che mais e oro sono collocati sulle terrazze più basse della plancia forzando i giocatori a procurarsi dapprima i mezzi per poterci arrivare: ***le scalinate***. Queste si piazzano fra un livello e l'altro, garantiscono punti vittoria, qualche bene e soprattutto sconti qualora i giocatori decidano di "scendere" per piazzare i lavoratori.

Gli edifici, acquistabili da un espositore pubblico, sono di due tipi: quelli a effetto permanente (si tratta di poteri generalmente molto forti che condizionano in maniera determinante il proprio futuro corso di gioco) e quelli produttivi che, quando attivati, forniscono beni in misura ragguardevole.

Le statue hanno due funzioni (oltre a fornire punti quando edificate): quella immediata consiste nell'amplificare l'effetto della carta-divinità giocata che rechi lo stesso simbolo della statua costruita; il secondo effetto, dalla natura più strategica, è quello di poter essere sacrificate al dio in una delle azioni secondarie del sacerdote-capo per salire di vari livelli sulla scala del tempio.

L'***azione "tessuti"*** consiste nell'acquisito di uno, due o tre tessuti rivelati da una pila, che concorreranno a un set-collection a fine gioco oltre che a un sotto-giochino di tiling per cui se si riesce anche a far combaciare i bonus riportati sulle due estremità delle tesserine piazzate, durante i festival o l'azione mercato, si prendono anche detti bonus. Infine, l'***azione di produzione*** attiva un edificio produttivo.

Le ***azioni secondarie*** consistono nell'acquisto di carte-divinità, carte militari o lavoratori, ma soprattutto nel movimento del proprio sacerdote-capo, ***vero cuore di tutto il gioco***.

Come su una rondella, il sacerdote si muove in senso orario di uno o due passetti e attiva la casa su cui termina il movimento. I cinque effetti sono tutti molto forti e fruibili da tutti i giocatori (con qualche beneficio a chi li ha attivati) e spaziano dalla conquista delle quattro province (si tratta di spendere carte militari per marcare la propria presenza in una delle quattro province per ottenere beni e punti a seconda delle maggioranze in ciascuna provincia), progressioni sulla scala del tempio (attivabile pagando mais o sacrificando le proprie statue), oppure l'attivazione di tutti i propri edifici produttivi.

Il gioco ha un ritmo piuttosto incalzante e i giocatori stessi ne dettano la velocità di

chiusura arruolando o meno a fine turno i lavoratori dal villaggio (o scatenando l'azione di conquista che elimina in automatico un *meeple* dal villaggio e lo mette fra i caduti in battaglia il cui numero sarà il macabro apporto in punti che si guadagna in ciascuna provincia avendone la maggioranza).

Come si vince?

Le vie per acquisire punti vittoria sono sostanzialmente tre: la progressione sul tempio che a fondo scala dà 42 punti (un buon 30-35% dei punti totali di una partita decente) e strada facendo provvede a ricompensare con copiosi bonus. La via della conquista militare dà meno punti ma è meno cara e fornisce sostanziali bonus e sinergie con altre vie (salite al tempio, materiali, statue, tessuti gratis) e, appunto, la via dei tessuti: sette tessuti diversi danno 21 punti e, se fortunati, anche le accoppiate dei bonus delle estremità potrebbero aiutare.

A contorno si hanno due maggiori fonti al gettito dei punti: gli edifici acquistati e tutti i punti acquisiti in itinere grazie alla costruzione di statue e scalinate (che potrebbero non essere pochi).

Complessivamente perseguire un'unica linea strategica non basta, ma una felice accoppiata di due vie potrebbe rappresentare una buona soluzione.

In definitiva...

Il titolo si impone al tavolo per forte impatto visivo (belli i materiali e i cartoni) e per l'originalità della plancia dove per una volta si evitano gli esagoni, anche se il tema fatica a farsi largo ed in definitiva il tutto risulta un po' astratto. Non poteva mancare (proprio con Turczi...) la modalità in solitaria che appare solidamente strutturata.

Tawantinsuyu stupisce per la freschezza delle meccaniche e la bella interazione che si crea fra la pianificazione di corto respiro dettata dalle carte in possesso, dai lavoratori a disposizione, dalle proprie statue e la strategia di lungo corso che si cerca di perseguire, il tutto nei tempi che i giocatori stessi cercano di dettarsi, stringendoli o allungandoli a seconda dell'opportunità. Forse un po' faticosa e dispersiva la mappa che ci induce, gioco nel gioco, a spendere del tempo alla ricerca attenta dell'ottimo posizionamento.

Va osservato inoltre che nella pesca delle carte-divinità, delle carte militari e nell'estrazione dei tessuti, si ha la presenza di caso "a posteriori" (come il colesterolo LDL, questo è quello dannoso).

Vero è che la volatilità delle uscite delle carte-divinità è parzialmente attenuata, potendo effettuarne la pesca anche fra quelle già giocate e le carte militari sono scelte entro due (andrebbe tuttavia aggiunto il draft a inizio gioco per scongiurare partenze dirompenti) e, in ogni caso, è sempre possibile pagare un oro al posto della carta-divinità per piazzarsi in plancia.

Nel caso dei tessuti si rimane più esposti ai capricci della sorte. Non solo ci si potrebbe ritrovare di fronte ad una scelta subottimale, ma "l'invenduto" (le tessere non acquistate) passa al giocatore successivo come offerta: a sua volta può o meno acquistare, eccetera, e potrebbero ingenerarsi eventi davvero frustranti.

Tawantinsuyu stupisce per la freschezza delle meccaniche e l'interazione fra la pianificazione di corto respiro e la strategia di lungo corso che si cerca di perseguire.

Sempre sullo stesso elemento insiste peraltro un ulteriore livello di imprevedibilità: i fortuiti abbinamenti delle estremità dei tessuti. Si tratta di una componente non inerente alle meccaniche centrali, di cui in tutta franchezza non se ne sentirebbe la mancanza.

Complessivamente, il titolo risulta senz'altro piacevole (non ultimo grazie ai tempi veloci di gioco), offre spunti di interesse e una certa profondità nelle meccaniche ma avrebbe potuto risultare ancora più solido e convincente con meno cedimenti verso derive "aleatorie" davvero superflue.

Fraktal75

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Tekhenu: Obelisco del Sole

Riuscirete a destreggiarvi tra scriba, costruttori e divinità e rimanere con il cuore più leggero di una piuma? Maat vi giudicherà: occhio ai dadi che prendete!

di Daniele Tascini, Dávid Turczi
Board&Dice, CMON Ltd, Giochix.it, Maldito Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

Se pensavate di aver esperito ogni possibile variazione sulla meccanica di *dice drafting* con ***Trismegistus la Formula Finale*** (ILSA#57), dovrete ricredervi, in Tekhenu: Obelisco del Sole viene esplorata una nuova idea: i dadi hanno ora anche uno stato "dinamico": a seconda della posizione dell'"ombra" proiettata dell'imponente obelisco, i dadi in ogni spicchio della plancia assumono uno stato differente e possono essere "puri" o "corrotti" (o addirittura "proibiti").

Ma facciamo un passo indietro: in Tekhenu i giocatori vestono i panni di nobili nell'antico Egitto intenti a contribuire alla costruzione del complesso templare di Amun-Ra sfruttando a tal fine poteri vari garantiti dalle divinità gratificate da statue erette in loro onore e -più prosaicamente- la manovalanza di bottegai e cavatori, prestando attenzione che la loro felicità cresca.

Flusso di gioco

Una partita dura sedici turni: durante ogni turno i giocatori selezionano un dado e lo usano o per produrre beni del tipo e quantità associate, rispettivamente, al colore e al valore del dado stesso, oppure lo usano per l'azione specifica del dio egizio che patrocina lo spicchio da cui si è preso il dado (anche qui il valore potrebbe determinare la portata dell'azione o comunque influenzarne l'esito). In

tutti i casi, il dado così utilizzato va posizionato su uno dei due bracci della bilancia raffigurata sulla propria plancetta, da una parte o dall'altra a seconda se puro o corrotto. Ogni quattro turni verrà espletata infatti la fase di "Maat" nella quale viene ristabilito l'ordine di turno ricompensando il giocatore che è riuscito a stare maggiormente in "pari", bilanciando purezza e corruzione, e comminando eventualmente punti negativi a chi è corrotto.

Ogni due turni viene ruotato l'obelisco influenzando lo stato dei dadi che cambiano esposizione alla luce. Ogni otto turni viene effettuata una fase di valutazione durante la quale edifici, statue e colonne fruttano punti vittoria, mentre i propri lavoratori vanno nutriti e, se è l'ultimo, vengono conteggiate anche le carte-obiettivo acquistate durante il gioco.

Azioni

Le azioni sono sostanzialmente di tre tipi e ciascuna è associata univocamente ad uno spicchio-divinità in plancia: costruzione di elementi sulla plancia (colonne/cave/botteghe/edifici/statue), avanzamento sul tracciato della felicità/popolazione e presa di carte.

Quest'ultima si appoggia su un avanzamento a doppio cursore: il primo (***popolazione***) "sblocca" le carte di epoche future rendendole visibili (sostanzialmente inserito per non avere una congestione di elementi fin dall'inizio e per rallentare la possibilità di presa, come vedremo sotto) ed il secondo (***felicità***) vincolato a non eccedere il primo, rende effettivamente disponibili all'acquisto un maggior numero di carte (dando inoltre punti vittoria e altri bonus a seconda dell'avanzamento).

Tekhenu è divertente, ma l'idea portante avrebbe potuto essere valorizzata da uno sviluppo che ne integrasse meglio le varie parti sussidiarie.

La costruzione dei vari elementi segue procedure piuttosto eterogenee: ***botteghe*** e ***cave*** (che non costano, anzi ricompensano con beni) andranno ad aumentare la capacità produttiva dei beni associati e concorreranno ad una parte del punteggio, attribuendo punti al costruttore in maggioranza per ciascun tipo di detto edificio, mentre gli ***edifici attorno al tempio*** producono punti vittoria e gratificano con beni in sinergia con spazi e colonne a loro prospicienti. Le ***statue*** possono essere costruite in onore agli dei e piazzate su uno spicchio della plancia in modo da far guadagnare pochi ma costanti bonus al possessore ogni volta che un avversario effettua l'azione del dio associato, oppure "in onore al popolo" e in questo caso hanno un ruolo più ibrido, facilitando punti o maggioranze. In ogni caso in ciascuna delle due valutazioni le statue restituiscono anche punti in ragione di quante se ne sono costruite.

Le ***colonne*** seguono una procedura di edificazione un po' barocca: in un'unica azione se ne acquista il basamento guadagnando subito qualche punto vittoria, poi, una volta posizionato in una zona del tempio e prendendo il bonus che si copre, si cerca anche di ruotarlo nella maniera più conveniente per avere qualche punto in più a seconda del colore dei lati dei basamenti limitrofi, poi si controlla se lo sfondo del talloncino basamento coincide con il tipo di ombra gettata dall'obelisco (in tal caso si prende anche il bonus del basamento stesso); in ultimo la colonna viene installata e dà punti per quanti edifici "vede" in linea retta.

Infine, le ***carte*** sono acquistabili da aree dettate dal progresso del proprio cursore

Prometeo

Come avere buone idee e... realizzarle in maniera pessima. Il drafting di dadi che variano possibile applicazione con il passare dei turni è molto interessante, carina anche l'idea del bilanciamento dei dadi "luce" e "ombra", per quanto tutto sommato abbia poco impatto sul gioco. L'obelisco al centro del tabellone invece, non è solo una pacchianata, ma anche un suicidio dell'ergonomia. Ma ad azzerare completamente il mio desiderio di rigiocarci, una serie di regoline e regolette per fare punticini del tutto insignificanti che fanno sembrare Lacerda un designer elegante.

"felicità" e sono di tre tipi: le ***benedizioni*** danno effetti *una-tantum* notevoli, le ***tecnologie*** forniscono poteri piuttosto forti e bonus e gli obiettivi (i ***decreti***) garantiscono escursioni in punti vittoria a fine-gioco piuttosto eterogenee (si parte già con un decreto scelto fra due).

L'iconografia è chiara, i cartoni spessi e i materiali curati (colonne, statue e costruzioni in legno modellato pregevoli), anche se ho l'impressione che non in pochi avrebbero barattato l'ingombrante obelisco con beni sagomati al posto dei talloncini in cartone.

Commento finale

Brillante l'idea dello stato dinamico dei dadi che aggiunge una dimensione senza però sfiancare durante la scelta da compiersi in ciascun turno. I dadi stessi si avvicendano sul tabellone rimpinguando gli spicchi sguarniti col giusto ritmo consentendo una pianificazione di un certo respiro. Solida in generale e generosa l'impalcatura del gioco che ti remunera comunque, qualunque azione tu faccia con punti o bonus evitando frustrazioni o senso di inadeguatezza. E, cosa che vorrei sottolineare, il gioco è divertente e riesce con qualche guizzo a non essere cervellotico.

D'altro canto l'idea portante del gioco avrebbe potuto essere valorizzata maggiormente da uno sviluppo più avvolgente che ne integrasse meglio le varie parti sussidiarie. Ad esempio, l'azione della costruzione delle colonne appare un'epigona citazione della costruzione in ***Lisboa*** (ILSA#48), ma mentre le varie parti del gioco lacerdiano (piaccia o meno) lì vi culminano con granitica coerenza e solida tematizzazione e lì si impernia il cuore del gioco, qui la costruzione delle colonne è una fra le tante vie eccentriche per fare punti cui si accede in maniera davvero troppo magmatica.

Il secondo aspetto che avrebbe potuto beneficiare da uno sviluppo più rispettoso è rappresentato dalle carte. Sia le tecnologie che i decreti sono molto forti ed appare evidente che alcune di queste andrebbero ri-bilanciate (se non eliminate). La volatilità introdotta da carte dai poteri così eterogenei e situazionali è difficilmente controllabile. La doppia scala introdotta (popolazione e felicità) ne attenua l'impatto che resta tuttavia considerevole. Oltreoceano ameranno molto questo titolo, adorandone la grande variabilità nelle prese, dispostissimi a correre qualche rischio.

fab!o

Di Tascini apprezzo sempre lo sforzo di inserire twist originali nei giochi che sfruttano meccaniche classiche. Nel caso di Tekhenu ammetto di essere rimasto colpito dal sistema usato per aggiungere livelli di significato al risultato del tiro dei dadi ottenuto con la rotazione dell'obelisco. Ho apprezzato meno la superflua e anzi fastidiosa ricerca di spettacolarizzazione con l'elemento tridimensionale, ancora meno la sensazione che il gioco non sia stato sufficientemente sviluppato, generata da alcuni esiti frustranti nell'utilizzo delle carte.

MDM

Arrivato alla maturità come game designer, Tascini ha ben chiaro quale sia il suo target di riferimento. Tekhenu si presenta come un titolo di draft di dadi che fa di tutto per non favorire lo sviluppo della strategia dei giocatori, sfoggiando un'abile ed armonica miscela di meccaniche e sottogiochi, che cita a piene mani Feld e strizza più di una volta l'occhio all'opera di Lacerda. Il risultato potrebbe essere una ricchissima sinfonia barocca, ma include purtroppo alcune note stonate: poca ergonomia, attività di mantenimento fra i turni troppo elaborata, tatticismo preponderante e uno sviluppo decisamente frettoloso (almeno per quanto riguarda le carte). Illuminante a tale proposito l'intervento dello stesso autore sul forum della Tana dei Goblin.

In definitiva il titolo si impone per innovazione delle meccaniche ma non convince del tutto la resa al tavolo, opacizzata da uno sviluppo che avrebbe potuto risaltarne maggiormente la notevole portata.

Fraktal75

fab!o

MDM

Prometeo

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Whistle Mountain

Chi, sfidando la gravità, costruirà il macchinario più ardito? Occhio però all'acqua che sale!

di Scott Caputo, Luke Laurie
Bézier Games, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-90 minuti

In Whistle Mountain, investiamo i profitti idealmente provenienti dalla gestione delle ferrovie dal titolo precedente (***Whistle Stop***, ILSA#48) in nuove e sfidanti tecnologie nelle profondità delle Montagne Rocciose. I nostri ingegneri costruiranno impalcature e macchinari dai più svariati utilizzi con l'aiuto di una flotta di dirigibili. Attenzione però: similmente al mito di Icaro, anche qui l'*hybris* meccanicista che anima i nostri costruttori provocherà lo scioglimento delle nevi sulle montagne circostanti inesorabilmente innalzando il livello dell'acqua nel bacino sottostante, mettendo in pericolo i lavoratori e danneggiando i macchinari in una piacevole tensione che animerà la partita a questo gioco, dai tratti originali.

Flusso di Gioco

Whistle Mountain è un gioco competitivo che dura un numero variabile di turni e si fonda su un meccanismo interessante di *action/resource selection*, inframmezzato da turni di costruzione, nei quali ponteggi e macchinari verranno piazzati in plancia.

Durante ciascun turno, i giocatori hanno due alternative: o piazzano uno dei propri dirigibili in plancia, oppure ritirano dalla plancia tutti i propri dirigibili e costruiscono impalcature o macchinari cercando di salvare anche i propri lavoratori dall'acqua.

Se si decide di piazzare, si sceglie uno dei propri dirigibili rimasti disponibili e lo si colloca "attorno" alla plancia per acquistare

Famiglie

Occasionali

Assidui

macchinari, migliorie, tessere impalcatura o carte, oppure lo si piazza sulla plancia, a fianco di impalcature o sopra ai macchinari precedentemente costruiti e si attivano tutte le macchine e si prendono tutte le risorse ortogonalmente adiacenti all'aeromobile nell'ordine che si preferisce. Piazzamenti particolarmente azzeccati potrebbero ingenerare combinazioni multiple divertenti e molto remunerative.

La seconda alternativa (obbligatoria se non si hanno più dirigibili liberi) consiste nel "tornare a casa": si ritirano dalla plancia tutti i propri dirigibili e si possono costruire fino a tre strutture fra impalcature o macchinari (questi ultimi devono poter essere piazzati sopra le impalcature) totalizzando subito punti vittoria.

In aggiunta, in qualunque momento di questa fase, è possibile salvare un proprio ingegnere dai box lavorativi o se già caduto in acqua e portarlo su un'impalcatura. Se poi, costruendo un macchinario, si coprono uno o più lavoratori (propri o altrui), questi vengono "promossi" e spostati su un'apposita scala, in corrispondenza della stessa "riga" da cui sono stati prelevati e concorreranno al montante finale dei punti vittoria.

Durante il proprio turno si può opzionalmente giocare una carta. Le carte in questo gioco hanno effetti svariati: alcune carte potrebbero regalarti due tematici fischietti (il bene "jolly" del gioco), altre potrebbero farti acquistare in maniera scontata un miglioramento (si tratta di efficaci poteri permanenti) o fare tornare indietro un aeromobile tuo o di qualche altro giocatore.

Il timer è un altro aspetto caratteristico del titolo: ogni qual volta si costruisce un macchinario al di sopra di una linea di sicurezza marcata sulla plancia, il ghiaccio delle montagne si scioglie e l'invaso su cui stiamo costruendo si riempie sempre di più. In termini di gioco si prende un listella e si copre interamente l'ultima fila sopra il pelo dell'acqua sommergendo uomini (che

andranno poi salvati pena la perdita di cinque punti vittoria l'uno a fine gioco) macchinari (rendendoli inutilizzabili) e aeromobili che tornano forzatamente a casa.

Non appena la settima listella "acqua" viene giocata il gioco termina.

Whistle Mountain, caratterizzato da grande vivacità e impatto visivo, si dimostra un titolo solido e consigliabile ad un pubblico eterogeneo.

Vengono aggiunti ai punti già racimolati durante il gioco (dal piazzamento macchine e impalcature, più bonus vari) i punti derivanti dalla posizione dei propri lavoratori "promossi" sulla torretta a destra della plancia e dei propri miglioramenti, più eventuali residui derivanti da mezzi e risorse non impiegate.

Commento finale

Il titolo si caratterizza per grande vivacità ed impatto visivo. L'interazione indiretta fra giocatori risiede nell'anticipare i propri avversari ed occupare i posti maggiormente remunerativi in plancia e cercare di promuovere i propri lavoratori prima degli altri per guadagnare preziosi bonus "coccarda" da usarsi durante il proprio turno. Ancora meglio se con ciò si riesce anche ad ostacolare il piazzamento di un macchinario ad un avversario anticipandolo con una propria costruzione.

Il meccanismo dell'acqua che mano a mano sommerge le macchine ed i lavoratori rimasti nelle proprie casupole crea una tensione positiva che forza i giocatori a dover escogitare modi per non lasciare troppi uomini in balia dei gorghi. L'attivazione a catena delle macchine rappresenta poi l'elemento portante e colorito del gioco che con democraticità ricompensa tutti i giocatori (tutti possono accedere alle macchine – se c'è posto).

I diversi ruoli con cui si parte appaiono forti e caratterizzano la propria strategia ma risultano equilibrati. In un titolo di peso medio e non scontato come questo avrei preferito non dover constatare come l'aspetto di alea contenuto nell'introduzione delle carte crei un (tollerabile) fastidio di cui non avrei sentito la mancanza: sarebbe bastato immaginare un espositore fra cui sceglierle per attenuarne la portata.

Tutto sommato comunque il titolo resta solido e decisamente consigliabile ad un pubblico eterogeneo. Potrebbe venire apprezzato dai giocatori assidui che ne coglierebbero l'aspetto più complesso inerente alla meccanica di ottimizzazione del piazzamento e della costruzione dei macchinari, cercando di guidare i tempi di chiusura del gioco. Famiglie o giocatori occasionali potrebbero trovarlo un titolo altrettanto gradevole per l'impatto grafico piacevole, la semplicità del regolamento, la fluidità e generosità dei turni e la buona rigiocabilità.

Fraktal75

di Matteo "iugal" Franceschet

Beyond the Sun

Per colonizzare lo spazio servono automatizzazione e lo sviluppo collettivo di un vasto albero tecnologico.

di Dennis K. Chan
Rio Grande Games, Ghenos Games, Strohmann Games, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

Beyond the Sun è un gioco di civilizzazione spaziale che parte da un concept originale: far diventare l'albero tecnologico presente nei civ game classici, da elemento accessorio a protagonista del gioco.

In una Terra sempre meno ospitale, le fazioni si sono coalizzate per condividere i progressi tecnologici finalizzati a colonizzare nuovi pianeti. Ma se la corsa allo sviluppo scientifico è pacifica, l'espansione spaziale rimane campo di confronto aperto.

Il ***tabellone principale*** presenta un albero tecnologico che, partendo da un nucleo di Tecnologie Base e di Livello 1 comuni a tutti da inizio partita, si dirama in tracciati lungo i quali potranno gradualmente essere ricercate nuove Tecnologie, fino al Livello 4. Tali Tecnologie rappresentano nuove azioni (immediate una tantum e/o attivabili piazzando la pedina azione) disponibili per i giocatori, che una volta scoperte potranno essere apprese e usate da ogni altra fazione. Ricercando si attiva l'Evento che occupa, coperto, lo slot dove piazzare la nuova carta Tecnologia ricercata.

Un ***tabellone secondario*** mostra i Sistemi della galassia conosciuta. Le variabili topologiche qui sono effettivamente minime, e si riducono alle rotte che uniscono tra loro i vari Sistemi, che possono essere colonizzabili

(le carte dei mazzi A e B) o non colonizzabili (le aree prestampate).

Ogni giocatore controlla una ***Plancia Fazione*** base o avanzata, con minori o maggiori asimmetrie.

Completano i componenti la riserva di Minerali e quattro carte Obiettivo.

La partita dura un numero variabile di round fino a quando tre/quattro Obiettivi vengono rivendicati. I punti vittoria per vincere si conquistano principalmente in due modi: ricercando Tecnologie e colonizzando Sistemi.

La struttura del round è molto semplice:
- ***Fase Azione***: in cui si muove la pedina azione in un diverso spazio e se ne svolge l'Azione;
- ***Fase Produzione***: in cui si decide se produrre Popolazione, Minerali o fare operazioni di Scambio;
- ***Fase Obiettivi***: in cui si deve, se possibile, reclamare un Obiettivo.

I tipi di Azione possono essere raggruppate in tre categorie, a seconda di dove operano:
- ***Sull'albero tecnologico***: ricercare nuove Tecnologie o apprenderne di già scoperte;
- ***Nello spazio***: costruire, potenziare, muovere Astronavi e colonizzare Sistemi;
- ***Sulla propria plancia***: effettuare una produzione immediata o miglioramento dei tracciati di produzione.

L'efficienza produttiva del giocatore è indicata dai tracciati Popolazione e Minerali: più i tracciati vengono svuotati dai dischi che li riempiono, più si produce. I dischi si possono spostare a marcare possedimenti spaziali, oppure con Tecnologie che li trasferiscono sul tracciato Automazione.

I Minerali sono presi dalla riserva, mentre la Popolazione è legata a colonne connesse al relativo tracciato, dove si trovano dadi inattivi, che se attivati vanno in una riserva personale girati con la faccia Popolazione visibile. La Popolazione serve per:
- Marcare Tecnologie apprese;
- Costruire Astronavi nello spazio, cambiando la faccia in un "dado astronave" di valore militare da 1 a 4 in base all'azione svolta.

Beyond the Sun è un titolo dove l'originalità non si ferma alle intenzioni, ma si riflette nell'intero sviluppo del gioco, presentandosi come un titolo di civilizzazione spaziale *sui generis* e con una serie di idee fresche, indicato a un pubblico esperto.

Il particolare sistema di gestione delle risorse in plancia è ben congegnato, all'apparenza macchinoso ma invece piuttosto intuitivo. E con un andamento che può subire alti e bassi legati all'interazione, soprattutto sui Sistemi, con gli avversari.

L'incedere della crescita dell'albero tecnologico progredisce con l'avanzare della partita, "aprendo" via via le possibilità tattico/strategiche ai giocatori. Accorgimento che restituisce un ottimo senso di crescita, senza appesantire di elementi il gioco fin dall'inizio. Lineare e essenziale anche la struttura del turno (piazzo, risolvo, produco), con tempi morti ridotti al minimo. La quantità di carte nella scatola, che non escono tutte ogni partita, garantisce buona rigiocabilità. Prevista inoltre una modalità avanzata. I materiali sono nella norma, iconografica chiara, poche le illustrazioni e piuttosto anonime.

Una convincente opera prima per l'esordiente Dennis K. Chan, supportato da un editore di esperienza, che sicuramente ha contribuito a fare di Beyond the Sun una delle più interessanti sorprese della fine del 2020.

Fraktal75

Piacevole sorpresa: la progressione sulla scala delle tecnologie è la meccanica-cardine di un titolo in cui le condizioni di fine-partita appaiono ingannevolmente lontane e tutto ad un tratto calano come una mannaia sugli sprovveduti giocatori. Un po' fastidioso il troppo caso con cui le tecnologie vengono pescate: consiglierei la variante che ne prescrive un paio in "chiaro".

di Mauro "MDM" Di Marco

Cóatl

Solo la migliore scultura del mitico serpente piumato vi garantirà l'elezione a Grande Sacerdote!

di Etienne Dubois-Roy, Pascale Brassard
Synapses Games, ADC Blackfire Entertainment, Ghenos Games, Portal Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

Nei panni di religiosi aztechi in competizione per la nomina a Grande Sacerdote, i giocatori sono chiamati a realizzare sculture del serpente piumato (il mitico *Quetzalcóatl*) che soddisfino al meglio i requisiti delle profezie e i canoni estetici dei templi.

Buoni i materiali: una semplice ma robusta plancia/espositore di forma circolare, elementi Cóatl (testa, corpo e coda) in plastica sagomata in cinque colori, due mazzi di carte (profezia e tempio, di dimensioni diverse) con finitura telata, belle illustrazioni e iconografia chiara. Funzionali i gettoni sacrificio, fin troppo leggere le plance personali, che hanno funzione di deposito.

Veloce la fase di preparazione, che prevede la distribuzione di un mano iniziale di carte ai giocatori e l'allestimento di tre espositori: le carte tempio (due mazzetti a faccia scoperta), le carte profezia (sei scoperte e il mazzo, coperto) e gli elementi del serpente (due teste, due code e sei gruppi composti da due segmenti corpo - presi ciascuno da un apposito sacchetto).

Una partita si svolge su un numero non prefissato di turni in cui, a partire dal primo giocatore (che non cambia durante la partita), tutti eseguono una di tre possibili azioni:
- ***prendere elementi Cóatl***: scegliere uno dei dieci spicchi dell'espositore e prenderne i

pezzi (una testa, una coda oppure due segmenti corpo), mettendoli nella propria riserva (che deve avere sufficienti spazi per ospitarli). Se nell'espositore centrale non ci sono più segmenti corpo, oppure se mancano sia le teste che le code, tutto l'espositore viene ripristinato;
- ***prendere carte profezia***: scegliere, fra quelle scoperte o dalla cima del mazzo coperto, un qualsiasi numero di carte da aggiungere alla propria mano, che non può comunque essere composta da più di cinque elementi. Quindi si ripristina l'espositore;
- ***comporre i propri Cóatl***: utilizzare i pezzi nella propria riserva per creare o allungare i serpenti (non se ne possono avere più di due incompleti contemporaneamente). Se un serpente contiene almeno una volta il pattern indicato su una delle proprie carte profezia, è possibile giocargliela accanto; ad ogni Cóatl sono associabili fino ad un massimo di quattro carte profezia differenti.
Un Cóatl è completo quando ha una testa, un qualsiasi numero di segmenti corpo e una coda; appena lo si completa si ha un'ultima occasione di affiancagli carte profezia e di associargli una carta tempio, scelta dalla propria mano o dall'espositore comune.

Ad ogni giocatore sono assegnati tre gettoni sacrificio, che permettono di sostituire il proprio turno con un'azione speciale eseguibile *una tantum*: prendere una carta tempio, sostituire le carte profezie dalla propria mano, effettuare una presa di elementi scegliendoli dal sacchetto.

La partita termina quando un giocatore ha completato il terzo serpente, oppure se non ci sono più segmenti corpo da prendere (sia nel sacchetto che sull'espositore). I giocatori eseguono un ultimo turno, poi si determina il vincitore in base alle carte assegnate ad ogni Cóatl completato.

Le regole includono una variante in solitario che prevede l'utilizzo di un automa che ottiene punti dalle sole carte profezia, che completa in modo diverso dalle usuali regole del gioco.

Gioco sostanzialmente astratto, di peso medio, Cóatl è dotato di ottimi materiali (i segmenti di serpente sono piacevoli da manipolare e da assemblare) ed è basato su meccaniche ben note: draft da un espositore, realizzazione di pattern, gestione della mano e soddisfacimento di contratti. Il cuore del gioco sta nella gestione della propria mano e della propria riserva di pezzi: se infatti l'approvvigionamento degli elementi del serpente avviene con ritmo imposto (e idealmente è sufficiente procurarsi solo tre teste e tre code, dedicando il resto delle azioni alla selezione dei segmenti corpo), la possibilità di giocare più segmenti e più carte con una sola azione (così come può essere molteplice l'approvvigionamento di profezie) rende rilevante l'ottimizzazione di tali mosse e la flessibilità nei confronti delle carte disponibili e della condotta degli avversari; a tale proposito, si intravede la possibilità di condurre una partita di rincorsa (provare a completare rapidamente i tre serpenti) così come di cercare un gettito consistente da un numero ridotto di Cóatl. Interessante la meccanica che permette di ottenere più carte al costo di rivelare i criteri di valutazione che si utilizzeranno per il proprio serpente piumato.

La complessità del titolo è intermedia fra ***Azul*** (ILSA#48) e ***Azul: le Vetrate di Sintra*** (ILSA#53); da un punto di vista svolgimento del gioco, presenta diversi punti di contatto con ***Reef*** (ILSA#53).

Tutto sommato, un buon titolo per un pubblico occasionale e/o familiare avvezzo al gioco da tavolo, con un buon senso di progressione, che procede in modo sufficientemente spedito anche a pieno regime (anche se probabilmente il numero ideale di giocatori al tavolo è tre).

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Curious Cargo

Un intreccio di tubi che vi farà perdere la testa.

di Ryan Courtney
Capstone Games, Frosted Games, 2020
N. Giocatori: 2
Durata: 30-60 minuti

Pipeline (*Capstone Games*, 2019) è un complesso gioco economico di Ryan Courtney che ha come ambientazione il mondo delle raffinerie di petrolio. I giocatori, nel ruolo di abili imprenditori, costruiscono tubature per conferire greggio ai propri impianti di raffinazione e trarne profitto, comprando a poco e vendendo a molto.

Sulla scia della notorietà di Pipeline, Courtney ha deciso di riutilizzarne alcune idee per creare un gioco del tutto nuovo e pensato per due soli giocatori, Curious Cargo (Capstone Games, 2020).

Nelle tubature di Curious Cargo non transitano preziosi idrocarburi, ma materiali in due tipologie. Lo scopo dei giocatori è duplice. Da una parte devono liberarsi di materiali disponibili sulla plancia a inizio partita, caricandoli su camion che viaggiano in direzione della plancia dell'avversario. Dall'altra devono scaricare il materiale in arrivo sui camion che viaggiano in senso inverso e immagazzinarlo. Ognuna delle due tipologie di materiale, sia che venga caricato o scaricato, richiede il collegamento con una tubatura di colore corrispondente.

Il turno è sempre organizzato in due fasi, nella prima i giocatori hanno azioni utili per pescare e collocare le tessere delle tubature.

Ciascuno lo fa sulla propria plancia quadrettata, con lo scopo di collegare macchinari prestampati con i punti di carico e scarico disegnati rispettivamente sul lato sinistro e sul lato destro della plancia stessa.

Nella seconda fase sono i camion a muoversi, ossia tessere di diversa lunghezza che riportano spazi utili per essere caricati. Per metterli in gioco si usano delle carte. I camion formano una fila che avanza quando un nuovo camion si accoda e quando la motrice sborda dalla plancia di un giocatore, immediatamente viene spostato in modo da farlo entrare nella plancia dell'avversario, sullo stesso lato e mantenendo la medesima direzione di marcia. Sul lato sinistro i camion entrano vuoti e vengono caricati ogni qual volta uno spazio di carico disponibile si allinea con una tubatura completa. Sul lato destro entrano in senso opposto i camion che sono stati caricati dal giocatore avversario e che possono essere scaricati a patto che il materiale venga a trovarsi allineato con una tubatura completa.

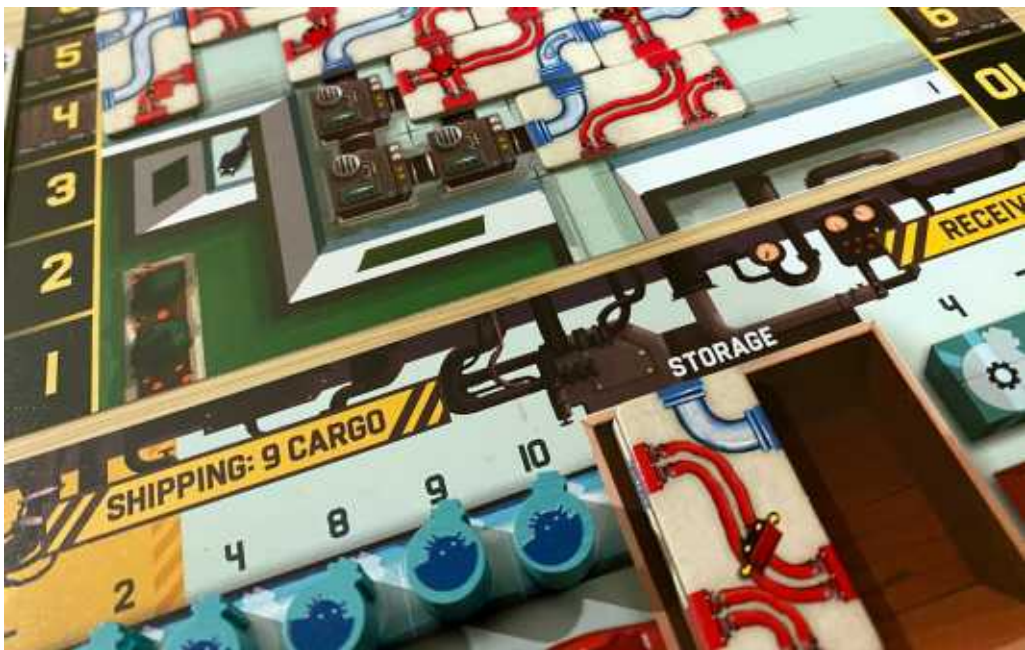
I giocatori devono sia liberarsi di quanti più materiali possibili per massimizzare il loro punteggio, ma anche - e soprattutto - assicurarsi di poter scaricare i materiali inviati dal giocatore avversario. La partita si interrompe immediatamente se un giocatore completa prima dell'avversario dieci tubature perfettamente funzionanti, oppure riesce a scaricare prima dell'avversario quattro materiali dello stesso tipo. Se i giocatori raggiungono insieme una di queste due condizioni oppure si esauriscono le tessere tubatura o quelle dei camion, la partita finisce senza un vincitore diretto e si procede con il calcolo del punteggio, che tiene conto delle quantità di merci spedite, di quelle ricevute e della quantità di tubature funzionanti realizzate.

Riuscire a valutare il grado di interazione che sa offrire il gioco è tutt'altro che semplice. Nelle prime partite ogni energia è spesa per districare il complesso puzzle legato alla costruzione delle tubature. Chi non ama i rompicapo geometrici che si sviluppano in uno spazio bidimensionale dovrebbe stare alla larga da Curious Cargo, perché questo aspetto è davvero preponderante nel gioco e rischia di essere frustrante.

Solo dopo alcune partite è possibile apprezzare il profondo legame tra le proprie scelte e quelle dell'avversario, che offre talvolta la possibilità di agire in modo piuttosto diretto e fastidioso. Per questi motivi è meglio non farsi ingannare dalla piccola e colorata scatola del gioco. Curious Cargo è un gioco complesso e la sua complessità si traduce spesso in momenti di inattività causati dalla paralisi da analisi, che allungano drasticamente i tempi di gioco indicati, specie nelle prime partite.

La variabilità è garantita dalla ricca dotazione contenuta nella scatola, fatta di sei possibili plance da utilizzare, di diversa difficoltà, e dalla possibilità di introdurre una terza tipologia di materiale.

Per apprezzare Curious Cargo non basta essere amanti di questa tipologia di gioco ma serve anche tenacia e dedizione. Padroneggiare il gioco sfruttando ogni suo risvolto strategico, come la possibilità di stratificare le tessere delle tubature per rendere i collegamenti efficienti e adattativi o sfruttare a proprio vantaggio le lunghezze dei camion per guastare i piani dell'avversario, richiede tante partite ed è probabilmente l'unico modo per riuscire ad apprezzarlo. Se cercate un gioco da due giocatori, complesso ma da giocare ogni tanto, passate oltre.



di Francesco "Prometeo" Pessina

Dwellings of Eldervale

Guadagnate il controllo di un reame fantasy attraverso il piazzamento di eterogenei lavoratori.

di Luke Laurie
Breaking Games, 2020
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-150 minuti

Risultato di una campagna di finanziamento dal basso di discreto successo, avendo raccolto poco più di mezzo milione di dollari, questa enorme scatola è finalmente arrivata a tutti i sostenitori. La prima impressione è stata una piccola grande delusione: mezza scatola praticamente vuota!

Nonostante sostenga frequentemente progetti ***Kickstarter***, non mi faccio spesso convincere da edizioni stratosferiche, quindi ho optato per una sobria versione base. Non mi aspettavo di ricevere una scatola gigante, ma mezza vuota perché non ho voluto miniature di 15 cm, basette dei mostri con effetti audio integrati, o pacchianate del genere...

Sorpassato il primo momento di delusione ho comunque iniziato ad apprezzare il resto dei materiali: cartone spesso, una moltitudine di funzionali contenitori *Game Trayz*, che aiutano non poco sia la preparazione che l'organizzazione in generale del piano di gioco. Decisamente una bella edizione quindi, a parte la pecca, grave per chi (praticamente chiunque), ha difficoltà a trovare uno spazio per le proprie scatole!

Parliamo finalmente del gioco: fino a cinque fazioni diverse (a scelta tra ben sedici!) si sfideranno per colonizzare il reame di Eldervale. Il gioco è essenzialmente un

“doppio” piazzamento lavoratori: in una prima fase si piazzano i propri lavoratori sulla mappa, svolgendo l’azione della tessera su cui si piazzano; successivamente, quando non si hanno più unità da piazzare, o eventualmente anche prima, si possono riprendere tutti i lavoratori in mano piazzandoli e attivando le carte acquisite precedentemente.

Sul tabellone si può interagire anche con gli avversari: in certe condizioni si può piazzare in una tessera dove è presente un lavoratore nemico, scatenando un combattimento. Il combattimento viene risolto in maniera semplicistica ma efficace: tirando un certo numero di dadi in funzione delle unità coinvolte e di eventuali modificatori, e confrontando il valore più alto. Questa modalità, ha fatto decisamente storcere il naso ad alcune persone del mio gruppo di gioco, facendolo etichettare come un “Risiko” semplicemente leggendo il regolamento. Bhe... non condivido! I combattimenti sono abbastanza bilanciati, ogni sconfitta, non solo garantisce dei bonus per il prossimo combattimento, ma in generale non inficia in maniera significativa la strategia complessiva, a meno di grossolani errori. Le miniature sconfitte (tendenzialmente solo una, a meno di non aver chiamato dei rinforzi) vanno nell’oltretomba, e risulteranno disponibili nel successivo piazzamento, saltando quindi solo l’azione eseguita durante il ripristino. L’alea è quindi presente, comunque mitigata, e il sistema di combattimento è snello e rapido.

Il gioco si sviluppa da un lato costruendo delle “casette” sulle tessere del tabellone, cosa che avviene mettendo fisicamente un tetto sulla testa di un lavoratore, sacrificandolo per il resto della partita; dall’altro prendendo carte da una sorta di mercato per fornire possibili azioni ai lavoratori ripresi in mano. Le azioni fatte hanno anche un effetto su dei tracciati relativi agli elementi, che da un lato permettono di attivare alcune azioni con un costo ridotto e dall’altro forniranno punti a tutti gli elementi collegati (carte acquisite e casette sul tabellone) alla fine della partita.

Ulteriore profondità viene conferita dalle diverse tipologie di lavoratori disponibili: oltre ai normali lavoratori si possono anche reclutare un guerriero, un mago, e una bestia fantastica. Ognuno di questi personaggi speciali può essere usato con dei benefici particolari sulla mappa, o essere richiesto per attivare delle carte particolarmente forti nella fase di ripristino.

Un gioco molto interessante quindi, dove bisogna bilanciare il tempismo per la selezione delle azioni, la creazione del proprio assortimento di carte da attivare e la progressione sui tracciati che de facto valorizzano tutte le altre azioni per il punteggio finale. La durata si assesta sui 30-40 minuti a giocatore, rendendo probabilmente le partite in 5 troppe lunghe, ma in generale il gioco scala bene con il numero di giocatori.

Sedici fazioni con diverse abilità, garantiscono comunque una elevata varietà alle partite. è presto per dire quanto esse siano bilanciate, ed è ovviamente impossibile che lo siano completamente, ma in generale questo non mi disturba particolarmente, la vedo più come la possibilità di giocare con un certo handicap... Ma questa è ovviamente una considerazione molto personale!

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Excavation Earth

Cosa resterà di noi? In una Terra desolata gli alieni saranno pronti a pagare una fortuna per un cartello stradale.

di Gordon Calleja, Dávid Turczi, Wai Yee, Nick Shaw
Mighty Boards, 2Tomatoes Games, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-120 minuti

La Terra è ormai disabitata: dell'umanità restano solo lacerti, curiosi resti non ancora consumati dal tempo che le razze aliene adorano possedere. In questo desolante futuro impersoneremo per l'appunto *broker* alieni di artefatti terrestri, ciascuno con un potere asimmetrico caratteristico che condizionerà la linea strategica da adottare. Si dovranno dissotterrare e commerciare cerchioni, vecchi cartelli stradali e quant'altro (nell'espansione promo anche qualcosa di un po' più osé), interessando avidi compratori, ottenendone, sperabilmente, il maggior profitto.

Flusso di gioco

Excavation Earth è un gioco economico competitivo basato su una meccanica di gestione della propria mano di carte multifunzioni.

Nel dipanarsi di tre turni di gioco ogni giocatore, durante la propria fase, gioca due carte dalla propria mano compiendo altrettante azioni fra le otto disponibili. Quando tutti i giocatori avranno passato (o per avere usato tutte le carte oppure anche prima per ragioni strategiche) si procede ad una veloce valutazione delle maggioranze sulla nave-madre, si riassesta la domanda dei compratori nei vari mercati, si distribuisce una nuova mano di carte ai giocatori (con *draft*) e si riparte con un nuovo turno.

La struttura del gioco è ingannevolmente lineare: con un'azione ci si muove sulla plancia spostando una o più delle proprie pedine lungo le tratte indicate, raggiungendo i siti archeologici non esauriti, con un'azione si raccoglie e con un'altra si vende: tutto semplice, no?

Beh, in realtà le cose sono un poco più complesse, anche se in principio quella dovrebbe essere la falsariga su cui tracciare il proprio turno: va detto anzitutto che le carte a disposizione hanno due dimensioni: un colore ed un simbolo e pertanto un doppio utilizzo. Per muoversi occorre giocare una delle tre carte "batteria" che si hanno in aggiunta a quelle in mano, per raccogliere gli artefatti occorre la carta del colore appropriato e una propria pedina deve essere presente sul sito archeologico. Per poter vendere uno o più dei propri talloncini artefatto invece occorre che si abbia presenza in un determinato mercato. Con un'apposita azione si colloca all'uopo un cubetto in un mercato il cui simbolo coincide con la carta giocata (e una delle proprie pedine deve essere in quel momento su un'icona mercato corrispondente). In questo modo è anche possibile modificare la domanda dei compratori cercando di aumentare il valore dei beni che si intendono vendere.

L'azione di vendita vera e propria (non richiede requisiti sulla carta da giocare) consiste poi nel vendere nei mercati in cui si è presenti, beni di uno stesso colore: i beni venduti varranno il doppio dei compratori interessati in ciascun mercato, in aggiunta si guadagneranno punti (che coincidono con i soldi) a seconda di quanto richiesto fosse il colore venduto. Tutti i compratori soddisfatti ritornano sulla nave-madre, "sbloccando" quelli ivi presenti da turni scorsi che a loro volta potrebbero cambiare l'equilibrio dei colori maggiormente richiesti.

Come se non bastasse, dobbiamo anche gestire la nostra collezione personale: sul tableau di ciascun giocatore è presente infatti una griglia sulla quale si marcano i reperti dissotterrati o di cui si è in qualche modo venuti in contatto, schematizzando il fatto che di tutti gli esemplari commerciati ci si tiene qualcosa per sé per le soirée tra alieni: più righe e colonne si riusciranno a riempire su questa sfiziosa matrice, maggiori punti si totalizzeranno a fine gioco.

Come accennato in precedenza, nel disbrigo di fine turno si attribuiscono punti in base alle maggioranze in tre specifiche aree della nave-madre: tali aree accolgono i propri cubi in maniera "passiva" provenienti dai mercati corrispondenti, allorché si è effettuata una vendita.

Vi è poi un'azione importante che consente di piazzare un proprio cubo in uno dei mercati e al contempo di aggiungere anche un cubetto in maniera attiva a dette aree, oppure di levarne uno, col beneficio di attivare un potere molto efficace associato all'area da cui si rimuove il cubetto (per quest'azione basta giocare la carta con il simbolo corrispondente al mercato con cui si intende interagire).

In definitiva il gioco alletta per profondità ma esige un'attenta pianificazione delle carte da tenere durante la fase di draft, pena un turno disastroso. Tutto deve incastrarsi in maniera millimetrica: muovere le pedine per andare a raccogliere reperti tipicamente le distrae dai luoghi-mercato sui quali è invece bene stare se si vuole interagire con questo o quel mercato (o per il mercato nero dal quale si possono comperare o vendere uno o due esemplari generalmente con minori margini di profitto).

Durante la fase amministrativa fra un turno e l'alto eventuali mercati rimasti sguarniti di compratori vengono rimpinguati, estraendo acquirenti in maniera casuale: ciò normalmente scombussola il valore dei reperti il quale aumenta all'aumentare degli acquirenti nei mercati di quello stesso colore. A questo elemento fortunoso si oppone l'azione di manipolazione dei mercati con cui si riesce generalmente a riequilibrare le cose.

La griglia dei reperti sulla propria plancia contribuisce in maniera considerevole al montante dei punti di fine partita: resta quindi cruciale riuscire ad accaparrarsi la maggior quantità possibile di reperti. Non tutti i reperti però entreranno in gioco e ancorché esista anche un'azione (disperata) con cui se ne possono pescare alla cieca da quelli non ancora usciti, potrebbe capitare di non riuscire proprio a chiudere una fila o una colonna, con immaginabile conseguente senso di inadeguatezza alla vita.

Nel complesso il titolo appare ben pensato, con spunti interessanti e realizzato con buoni materiali. Il tema tutto sommato filtra timidamente in quello che rimane un german aridino. Al netto del paio di osservazioni sopra riportate mi pare che il gioco scorra bene, anche se personalmente ho trovato la parte di pianificazione e vari requisiti di giocabilità delle carte piuttosto faticosi, intaccando la piacevolezza dell'esperienza di gioco.

Titolo solido, dunque, da consigliarsi a giocatori assidui. Da nascondere però dietro ***Ticket to Ride*** se qualcuno fra loro soffre di *Paralisi-da-Analisi*.

di Mauro "MDM" Di Marco

Fairy Tale Inn

Un bravo locandiere riesce sempre a trarre il massimo profitto dalle esigenze dei propri avventori.

di Remo Conzadori, Paolo Mori
CMON Limited, Asmodee Italia, 2021
N. Giocatori: 2
Durata: 15-20 minuti

La grande Fiera delle Fiabe si svolgerà l'indomani, e tutti i personaggi delle favole si sono recati in città la sera prima, per non perderne nemmeno un minuto. Tuttavia, per arrivare pronti, devono trovare un posto dove godere di un sonno ristoratore. Ed è proprio qui che intervengono i giocatori che, nel ruolo di locandieri, devono sistemare nelle stanze della struttura che condividono i vari ospiti, competendo per i maggiori guadagni.

Materiali

La grande scatola quadrata contiene una struttura verticale in plastica (che rappresenta la locanda vista di fronte) composta da 42 caselle, le stanze, raggruppate in sette colonne) e i seguenti componenti in cartotecnica: otto grandi carte personaggio (con funzioni di promemoria e selezione), una plancetta lista degli ospiti (con funzioni di espositore), 64 gettoni personaggio (otto per ciascuna delle carte), segnalini moneta. Completa la dotazione un sacchetto di tela. Simpatiche le illustrazioni dei materiali, che strizzano l'occhio all'iconografia dei classici Disney.

Flusso di gioco

La fase di setup è decisamente rapida: si dispone la locanda fra i due giocatori, si scelgono casualmente cinque delle otto

carte personaggio, si riempie il sacchetto con i corrispondenti gettoni, pescandone quattro per riempire gli spazi dell'espositore; al primo giocatore viene assegnata una moneta, al secondo due.

Il gioco procede a turni alterni, in cui il giocatore attivo seleziona una delle tessere sull'espositore, la prende (pagandone l'eventuale costo associato alla posizione) e la fa cadere (col fronte rivolto a sé) dentro la struttura, in modo che vada ad occupare la stanza libera più in basso della colonna selezionata. Quindi, in ordine, si attivano in ordine prima l'abilità della stanza appena occupata (se ne ha una), poi quella della tessera giocata (se rientra nella categoria delle tessere attivate quando giocate), infine quella delle tessere adiacenti (se rientrano nella categoria delle tessere con potere permanente e sono soddisfatte le sue condizioni). La partita finisce quando tre delle sette colonne sono completamente occupate da tessere personaggio. Si procede alla valutazione finale, sommando alle monete accumulate durante la partita quelle fornite dalle tessere il cui potere si attiva a fine gioco. Il giocatore con più denaro vince la partita.

Impressioni

Paolo Mori ha già mostrato la sua capacità di rivisitare le meccaniche dei giochi classici per traghettarli verso il gioco da tavolo moderno: se con ***Augustus*** (ILSA#21, ILSA#24) e ***Via Magica*** ha rielaborato l'estrazione dal sacchetto e le cartelle della ***Tombola***, con Fairy Tale Inn tocca al ***Connect Four*** - ***Forza 4*** (di Ned Strongin e Howard Wexler; *Milton Bradley*, 1974), e il risultato è ancora una volta degno di nota. Se la plancia e il meccanismo di base sono gli stessi del titolo originale, gli autori hanno fatto un ottimo lavoro aggiornando il resto delle meccaniche e confezionando un gioco destinato ad un mercato di massa che sfoggia tutte le sottigliezze del moderno gioco d'autore: un espositore con costi incrementali da cui selezionare la tessera da utilizzare (e pianificare le mosse successive), una condizione dinamica e influenzabile di fine partita, un buon set di criteri di punteggio (basati sulla formazione di pattern) e di abilità speciali che garantiscono una buona rigiocabilità.

Insomma un titolo semplice da imparare e da giocare, ma niente affatto scontato che merita di finire sugli scaffali della grande distribuzione. Da giocatore assiduo (categoria a cui il gioco decisamente **non** è dedicato) avrei visto volentieri qualche personaggio in più, magari con qualche abilità particolare o più originale rispetto a quelle, robuste ed affidabili, che caratterizzano gli otto personaggi presenti nella scatola.

di Matteo "iugal" Franceschet

Faiyum

Deckbuilding, gestione delle risorse e della propria mano nell'antico Egitto, per sviluppare il territorio di Faiyum.

di Friedemann Friese
2F-Spiele, 2020
N. Giocatori: 1-5
Durata: 110-140 minuti

Faiyum è un'oasi in fase di bonifica alimentata da canali collegati al Nilo. Sotto il regno di Amenemhet III, i giocatori sono consiglieri del faraone, che devono sviluppare il territorio.

Gli elementi presenti sul tabellone potranno essere sfruttati da chiunque, perché nell'antico Egitto tutto è di proprietà unicamente del faraone. Vince chi a fine partita ha più punti Reputazione.

La partita si gioca su una mappa esagonata con terreni coltivabili a grano o vite oppure dove ottenere pietra – le tre risorse base del gioco. Su ogni esagono coltivabile viene posizionato un coccodrillo, a indicare un'area non ancora bonificata. Ci sono inoltre cinque siti costruttivi sgombri, e due prime strutture in gioco: un insediamento e un ponte.

Ogni giocatore parte con un set identico di cinque carte e alcuni denari di partenza.

Seguendo le istruzioni di preparazione, si verranno a creare un mazzo per la partita di 44 carte, un mazzo per i turni finali di 12 carte e il mercato di 8 carte. Le carte al mercato vanno sempre ordinate in ordine crescente, con le quattro dal numero più basso a occupare l'area del mercato attuale e le quattro più alte a occupare il mercato futuro.

Una partita dura un numero variabile di turni durante i quali i giocatori si susseguono a giro scegliendo un'azione tra le seguenti:
- ***Giocare una carta dalla mano*** (ponendola nel mazzo degli scarti personali) per eseguire il suo effetto oppure per ottenere due denari. Gli effetti possono essere, in generale: raccolta, costruzione, commercio o azioni speciali.
- ***Acquistare una carta dal mercato attuale*** e aggiungerla alla mano; pescare quindi una nuova carta e riordinare il mercato.
- ***Amministrazione***: ottenere tre denari meno il numero di carte rimaste in mano; rimuovere da zero a due lavoratori dal tabellone e ottenere un denaro a lavoratore, infine riprendere dalla cima del mazzo dei propri scarti tre carte gratis e ogni altra, in ordine, per un denaro l'una. Da ultimo rimuovere le due più basse carte dal mercato attivo (oppure la più bassa giocando in quattro o cinque) subito rimpiazzate dal mazzo di pesca.

La partita arriva nelle fasi finali quando il mazzo si esaurisce obbligando i giocatori a ricaricare il mercato dal mazzetto dei turni finali. Quando esce la quarta carta Disastro (quelle di numero più alto tra tutte) a riempire così il mercato futuro, non sarà più possibile fare Amministrazione, costringendo così i giocatori a sfruttare solo le carte rimaste in mano.

Faiyum è un gestionale dai concetti piuttosto semplici, che si spiega facilmente ma che raggiunge un alto livello di profondità.

L'autore riprende il collaudato sistema del mercato di carte usato in Alta Tensione, per dare variabilità e senso di crescita alle partite. Meccanica che qui risulta ancora più funzionale perché legata alla costruzione di una propria mano (*hand building*), così da procurarsi efficaci combinazioni di carte per ottenere punti. La loro finalizzazione deve però fare i conti con l'alta interazione – sempre indiretta – tra i giocatori e con l'evolversi della partita.

Tabellone e mercato sono infatti in continua trasformazione, il primo a causa delle mosse di costruzione e sfruttamento, il secondo per azioni di acquisto e Amministrazione. Dinamica che si fa più accentuata, anche se imprevedibile, all'aumentare dei giocatori.

In ogni partita a Faiyum si vedranno, a prescindere dalla configurazione, tutte le carte. A variare saranno le opportunità di acquisto e le occasioni per sfruttare determinate combinazioni. Incognite legate all'ordine di uscita delle carte, casuale ma in parte controllata dalla disposizione crescente, e allo sviluppo in mappa dei giocatori. La combinazione di questi due semplici aspetti riesce a dare grande variabilità alle partite, tanto che ognuna sembra fare un po' storia a sé.

Fondamentali, con possibilità di errori che si pagano caro soprattutto sul fine partita, le valutazioni sul tempismo delle mosse e sul programmare efficaci "cicli" acquisto-azione-amministrazione. Interessanti le sfaccettature dell'azione Amministrazione, con conseguenze su più piani: abbandonare carte poco performanti, smuovere il mercato, recuperare denari, ostacolare gli avversari – al mercato e in mappa, avvicinarsi al fine partita, ecc.

Comparto visivo scialbo e poco accattivante, con simbologia chiara e materiali funzionali. Finalmente un Friese che, anche se non arriva ai livelli di Alta Tensione, firma un valido titolo per giocatori esperti. Da provare.

Fraktal75

Friese è riuscito a dimostrare che il libro non si vende per la copertina. Nonostante una delle plance piu' brutte della storia recente ed il nome con la "i" invariabilmente al posto sbagliato, Faiyum fa centro. Bella la meccanica del recupero "dall'alto in basso" delle carte dai propri scarti. La fase di chiusura potrebbe riservare amari bocconi e va anticipata con cura. Complessivamente un titolo interessante.

di Mauro "MDM" Di Marco

Furnace

Per costruire un impero industriale saper manipolare il mercato è tanto importante quanto ottimizzare la filiera di produzione.

di Ivan Lashin
Hobby World, CMON Limited, dV Giochi, 2021
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-60 minuti

Nel ruolo di capitalisti industriali del secolo XIX, i giocatori competono per incrementare le proprie finanze, costruendo ed espandendo un efficientissimo impero industriale: edificare nuove stabilimenti sarà tanto importante quanto ottimizzare l'estrazione e la lavorazione delle materie prime.

Materiali e setup

Buoni i materiali contenuti nella scatola: carte con finitura telata per stabilimenti e per le abilità dei giocatori; segnalini sagomati in legno per le risorse e i gettoni asta; fustelle per il denaro e altri indicatori; un dado per la versione a due giocatori. Pulite le illustrazioni, realizzate da un team di artisti; chiara e funzionale l'iconografia.

Velocissima la preparazione, che attribuisce un set di gettoni asta in un colore, uno stabilimento iniziale e una carta magnate a ciascuno dei giocatori (fornendo così situazioni di partenza asimmetriche, sia per risorse iniziali che per abilità speciali).

Flusso di gioco

Una partita si sviluppa su quattro turni, ciascuno suddiviso in due fasi:
- Fase d'asta: vengono rivelate carte edificio in base al numero di giocatori. A partire dal primo, ogni giocatore piazza uno dei gettoni del suo colore, con le seguenti regole: su una stessa carta non possono essere presenti gettoni dello stesso valore, né dello stesso colore.

Quando ognuno ha piazzato tutti i propri gettoni, si procede alla valutazione, eseguita da sinistra verso destra: carte senza gettoni vengono eliminate dal gioco; carte con uno o più gettoni vengono attribuite al giocatore che vi ha giocato il gettone di valore maggiore,

ma gli altri giocatori ottengono una compensazione (indicata sulla carta, solitamente una produzione di materie prime o una loro trasformazione), il cui effetto è proporzionale al valore del gettone utilizzato (ad esempio, un gettone di valore due permette di ottenere due volte la compensazione indicata);
- Fase di produzione: questa fase può essere giocata simultaneamente. Ognuno decide l'ordine con cui attivare i propri stabilimenti. Per ciascuno di essi, il giocatore attiva tutte le abilità della carta, procedendo dall'alto verso il basso quando sono più di una. Le abilità rientrano in tre categorie: produzione di materie prime (obbligatoria); trasformazione e/o vendita di materie prime (facoltativa, ripetibile un numero di volte indicato sulla carta); miglioria di uno stabilimento (facoltativa, arbitrariamente ripetibile). Gli stabilimenti acquisiti, infatti, hanno delle abilità aggiuntive che diventano utilizzabili solo dopo essere stati migliorati.

Il round si conclude passando il segnalino primo giocatore in senso orario. Alla fine del quarto round, vince la partita chi ha più denaro (che ha solo funzioni di punti vittoria, visto che non viene speso in nessun modo); il caso di parità si contano le carte stabilimento in prima battuta, le risorse in seconda.

Varianti

Il gioco propone una variante dedicata agli amanti della pianificazione a lungo termine, imponendo di rendere non modificabile l'ordine relativo con cui si attivano gli stabilimenti da un round al successivo, offrendo l'opportunità di piazzare i nuovi edifici in un punto qualsiasi della catena.

Impressioni

Furnace appartiene ad una categoria dei giochi molto popolata: quella dei giochi gestionali con costruzione di tableau personale attraverso l'acquisizione di carte. Si tratta di un genere che annovera molti titoli famosi (***7 Wonders*** - ILSA#10, ***Race for the Galaxy*** - ILSA#28, ***Saint Peterburg*** - ILSA#46, ***Wingspan*** - ILSA#55, ***It's a Wonderful World*** - ILSA#57), e che sforna in continuazione nuovi titoli (vedi i recenti ***Res Arcana***, ***Villagers*** - ILSA#60).

Quello che lo contraddistingue è proprio il particolare sistema di asta che, contrariamente ai tipici giochi del genere, non usa come valuta i "punti vittoria" ma, piuttosto, un certo parco di "punti azione" prefissato per tutti i giocatori: le compensazioni sono a tutti gli effetti un contributo importante che va ad integrare in modo significativo la successiva fase di produzione e trasformazione risorse.

Questa modifica pone una decisa enfasi sul piazzamento di ogni singolo gettone: infatti in alcuni casi non aggiudicarsi la carta diventa più remunerativo che vincerla! Diverse le modalità di procurarsi punti vittoria, la cui percorribilità dipende sia dal turno in cui le carte vengono rivelate, sia dall'ordine relativo nello stesso turno.

Il risultato: un gioco breve e semplice ricco di decisioni importanti e con un'interazione fra giocatori sottile e incisiva, che ricorda, come stile di gioco, titoli del calibro di ***Spyrium*** (ILSA#25, ILSA#26) o ***Keyflower*** (ILSA#19).

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Glasgow

Il tempismo è tutto per costruire la città.

di Mandela Fernandez-Grandon
Lookout Games, 2020
N. Giocatori: 2
Durata: 30 minuti

Glasgow oggi è considerata la capitale economica della Scozia e in passato è stata una delle principali città industriali a livello mondiale. Dopo la grande depressione degli anni venti la città ha subito una lenta trasformazione, diventando sempre più elegante e permeata da uno spiccato senso della cultura.

Glasgow è anche il titolo del nuovo gioco della Lookout Games nella serie *"Fur Zwei Spieler Series"*, ossia i giochi progettati esclusivamente per due giocatori, lanciata nel 2012 con ***Le Havre: Ancora in Porto*** (Uwe Rosenberg, *Uplay.it edizioni* - ILSA#19).

L'autore del gioco è il glasvegiano Mandela Fernandez-Grandon e l'ambientazione è ovviamente incentrata sullo sviluppo della città scozzese, con i giocatori che vestono i panni di intermediari immobiliari.

Nella piccola scatola di formato quadrato 20x20 sono contenute tessere contratto e tessere degli architetti, tessere degli edifici e alcuni segnalini risorsa. Contratti e architetti vengono disposti a formare un percorso circolare tra i due giocatori, lungo questo percorso si spostano le due pedine. Arrestarsi su una tessera dei contratti significa in genere ottenere delle risorse, arrestarsi su una

tessera degli architetti invece offre l'opportunità di costruire uno o più edifici.

Le tessere dei contratti sono distribuite casualmente all'inizio della partita e gli architetti sono disposti tra gruppi di quattro tessere dei contratti. Sopra alle tessere architetto vengono posate casualmente due tessere degli edifici, disponibili per essere costruite.

Il cuore del gioco è la meccanica detta *Time Track*. Il primo giocatore è libero di avanzare di quanti passi vuole sul tracciato fino ad attivare la tessera che gli è più utile. L'altro giocatore ha quindi l'opportunità di giocare turni ripetuti, fintantoché la sue pedina non supera quella dell'avversario.

Le risorse raccolte sulle tessere dei contratti sono di quattro tipi, pietra, ferro, oro e whisky (poteva mancare?) e sono utilizzate per pagare la costruzione degli edifici, collocati al centro del tracciato circolare a formare una griglia 4x5 comune ai due giocatori (una piccola freccia sulla tessera dell'edificio serve a identificare quale dei due giocatori sia il proprietario).

Gli edifici esistono in sette tipologie, ciascuna con una propria modalità di punteggio. Una delle tipologie è naturalmente quella delle fabbriche, che oltre ad essere una fonte potenziale di punti, garantiscono altre risorse al proprietario tutte le volte che vengono attivate, ossia quando un nuovo edificio è costruito sulla loro stessa riga o colonna. Questo ulteriore livello di interazione tra i giocatori costringe a scegliere con attenzione non solo quali siano gli edifici migliori ai fini del punteggio finale ma anche quale sia il miglior posto in cui collocarli, in modo da ottenerne il massimo vantaggio o quanto meno minimizzare quello dell'avversario.

I turni si susseguono fino a quando la griglia di edifici allestita al centro del tracciato è completa, ossia quando un giocatore costruisce il ventesimo edificio. A quel punto si conteggiano i punti. Alcuni edifici offrono punteggi per la loro posizione nella griglia, altri per la quantità posseduta, altri ancora in virtù di adiacenze con edifici dello stesso tipo o per le risorse avanzate.

Il gioco è effettivamente breve, quasi del tutto privo di tempi morti. Il sistema di punteggio si presta alla creazione di interessanti combinazioni, da ricercare con astuzia e con l'attenta pianificazione dei movimenti lungo il tracciato che, essendo ricostruito ogni volta, garantisce anche una piacevole varietà delle partite.

Il tempismo per sfruttare al meglio le opportunità offerte dal tracciato e dal meccanismo del Time Track è ovviamente il punto chiave per garantirsi buone opportunità di vittoria. D'altro canto, la contropartita per un movimento più lungo alla ricerca di un preciso edificio da costruire è in genere soltanto l'opportunità lasciata all'avversario di raccogliere più risorse durante il suo movimento di inseguimento. Un dilemma, quello tra fare risorse o costruire, in genere abbastanza facile da risolvere e che quindi non richiede eccessivo pensiero strategico, semmai solo la capacità di adattarsi nel migliore dei modi.

Interessante il fatto che durante una singola azione di costruzione sia offerta ai giocatori la possibilità, pagando, di costruire più edifici. Un aspetto da non sottovalutare se si considera che la partita termina alla costruzione del ventesimo edificio in tutto, indipendentemente da quanti edifici appartengano a ciascun giocatore. Ogni edificio in più costruito è quindi un edificio in meno costruito dall'avversario.

Materiali di buon livello ma ergonomia migliorabile. La piccola freccia il cui orientamento stabilisce la proprietà degli edifici non è molto visibile, tanto che un cubetto del colore del giocatore sarebbe stato sicuramente un segno distintivo migliore. Anche l'assenza di un blocchetto segnapunti appare come un limite considerando la quantità di calcoli indipendenti da fare per le varie tipologie di edifici.

Difetti veniali per un gioco per due soli giocatori sicuramente interessante, solido e veloce.

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Gloomhaven: Jaws of the Lion

Una nuova campagna in formato "tascabile".

di Isaac Childres
Cephalofair Games, Asmodee Italia, Feuerland Spiele, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-120 minuti

Premessa doverosa: non ho mai giocato al ***Gloomhaven*** originale (ILSA#51), di cui ho solo letto il regolamento e visto qualche video. In questo ***Jaws of the Lion*** (G:JotL) i giocatori prenderanno parte ad una campagna della durata di circa venticinque scenari – qualcosa meno a causa di alcuni bivi.

La preparazione prevede di scegliere lo scenario tra quelli disponibili, quindi ogni giocatore sceglie un mazzo composto dal numero di carte indicato sulla scheda del suo personaggio, tra quelle a sua disposizione. Il tabellone di gioco è sostituito da un libro ad anelli (proprio come succede in ***Near and Far*** o ***Fiabe di Stoffa***); sempre nel libro troviamo un'introduzione alla storia dello scenario, l'obiettivo di missione ed eventuali regole aggiuntive relative allo scenario.

I giocatori devono preparare con mostri, trappole e altri oggetti solo la stanza dove si trovano; ogni stanza successiva sarà preparata solo dopo aver aperto la relativa porta.

Il round è molto semplice, ogni giocatore sceglie due carte dalla propria mano; ogni carta ha un numero tra uno e novantanove, ovvero il valore di iniziativa. I giocatori rivelano contemporaneamente la carta che vogliono usare come valore di iniziativa, poi si rivela una carta da ogni mazzo mostro. Sulla base dell'iniziativa così rivelata viene stabilito l'ordine di iniziativa del round: chi ha giocato la carta più bassa agirà per primo e tutti gli altri di conseguenza.

Ogni carta è divisa in una metà alta e una bassa. Ogni giocatore, nel proprio turno, dovrà scegliere quale metà giocare per ciascuna delle carte selezionate: di una quella superiore e dell'altra quella inferiore. Ogni volta che si attacca, al valore dell'attacco si somma o sottrae il valore della carta pescata dal mazzo di attacco; un nemico è eliminato appena subisce tanti danni quanta la propria salute. I nemici agiscono secondo quanto indicato dalla propria carta; come i giocatori, hanno un mazzo di attacco personale dedicato.

Se l'obbiettivo di missione viene raggiunto i giocatori vincono, se invece tutti i membri della squadra diventano esausti la partita è persa e occorrerà giocare nuovamente lo scenario.

Mi rendo perfettamente conto come questa breve spiegazione non renda giustizia al gioco, ma non mi sembra nemmeno necessario addentrarmi nel regolamento e spiegare gli svariati effetti di gioco in questa sede. Prima di parlare del gioco per le

meccaniche, a mio modesto parere, è necessario parlare della produzione. Infatti, Gloomhaven è sicuramente un gioco enorme sotto tutti gli aspetti, dimensioni della scatola, prezzo, tempo richiesto per la campagna, insomma un gioco che chiedeva una devozione pari a quella di un culto. G:JotL riesce nel riportare il tutto in una versione più fruibile: come dimensione, come costo e anche tempo di gioco. Una ventina di serate di gioco da dedicare per giocatori abituali non sono uno scoglio invalicabile, insomma il primo pregio da sottolineare è proprio l'aver riportato il tutto a un prodotto più in linea con il mercato attuale.

Parlando invece del gioco: la storia c'è ed è anche interessante, anche se sicuramente il focus del titolo è principalmente posto sull'aspetto meccanico anziché su quello narrativo. Infatti, ogni scenario richiederà anzitutto una riflessione strategica su come approcciare la missione al meglio, e poi un'attenta gestione tattica della situazione per riuscire. La gestione delle proprie carte è fondamentale, e compito del giocatore sta proprio nel valutare al meglio e decidere quando calcare la mano – sfruttando magari azioni molto forti che però richiedono la perdita della carta giocata – e quando giocare in maniera più prudente. Oltre alla gestione, anche la creazione della propria mano ha la sua importanza, infatti, ogni giocatore dispone di più carte di quante ne potrà utilizzare in missione e ogni volta, dopo aver letto l'obbiettivo, dovrà scegliere quali andranno a formare la propria mano per la specifica missione. I nemici sono gestiti in maniera molto semplice e veloce, ad ogni tipologia di creatura è associato un mazzo di carte, ogni turno se ne gira una che dà ai nemici un valore di iniziativa e ne descriverà il comportamento. Un altro aspetto importante, e molto caratterizzante del gioco è la gestione della crescita del proprio personaggio: in ogni avventura i giocatori guadagneranno punti esperienza, come vuole la tradizione dei giochi di ruolo. Al raggiungimento di determinate soglie avviene per il personaggio il passaggio al livello successivo, che fornirà nuove carte da aggiungere al proprio inventario, ampliando di fatto le scelte disponibili prima di ogni missione, e manipolando il mazzo dei modificatori di combattimento. Ogni personaggio potrà effettuare scelte diverse per la manipolazione, coerenti con lo stile di gioco di quest'ultimo. A tutto questo va aggiunta la possibilità di guadagnare monete spendibili al mercato per ottenere oggetti; questi, almeno sulla carta, non sembreranno mai rivoluzionari o particolarmente forti, ma se vengono utilizzati nel giusto momento possono cambiare le sorti di una missione.

A tutto ciò c'è da aggiungere che i primi cinque scenari del libro delle missioni fungono da tutorial, introducendo le regole un poco alla volta, per arrivare alla fine del quinto capitolo e averle imparate dolcemente tutte. Insomma, sulle qualità meccaniche del gioco si è a lungo parlato quando uscì il papà, in questa sua nuova veste le richieste che l'autore ci fa per entrare a Gloomhaven sono decisamente più basse, sia per prezzo che per tempo e dedizione.

di Matteo "iugal" Franceschet

High Rise

Scoprite i sottili legami fra costruzione e corruzione.

di Gil Hova
Formal Ferret Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 100-150 minuti

In High Rise i giocatori, nei panni di impresari edili, devono costruire grattacieli per facoltosi clienti. Ma dovranno fare i conti con la corruzione presente in una città in rapida crescita.

Si tratta di un gioco competitivo a punti vittoria, con meccaniche di *time track* e maggioranze. La pedina dei giocatori muove in senso orario sul percorso circolare ai bordi del tabellone. Chi è più indietro è il giocatore di turno che decide dove spostare la sua pedina, in una casella libera più avanti, eseguendo così l'azione indicata.

Il tabellone presenta al centro la planimetria della città, divisa in cinque quartieri, con quattro spazi costruzione ognuno. Costruire fa ottenere punti immediati pari al numero di piani del grattacielo, inoltre gli edifici più alti per ogni quartiere faranno ottenere, a fine round (decennio), ulteriori punti vittoria.

Una partita a High Rise dura due decenni (partita introduttiva o standard), oppure tre decenni (partita completa). Un decennio si chiude quando tutti i giocatori hanno completato il giro della time track.

Il setup prevede di riempire gli spazi vuoti lungo la time track con Tessere Inquilino sorteggiate casualmente (o predeterminate in una partita introduttiva). Offrono azioni alternative, bonus una tantum o poteri permanenti, così da variare il set di azioni a ogni partita. Rappresentano i facoltosi inquilini che trovano dimora nel grattacielo costruito nello spazio edificabile associato.

Sul tavolo abbiamo inoltre:

- le Blueprint Cards, una per decennio scelte casualmente, che illustrano con quali materiali (cinque base, più l'UltraPlastic) costruire i vari piani dei grattacieli;
- il tabellone dove tenere traccia del livello di corruzione e dei punti vittoria dei giocatori;
- le plance personali, dove stoccare un massimo di sette materiali da costruzione.

La tensione nella scelta sull'azione da svolgere nel proprio turno e su quanto avanzare la propria pedina sulla time track viene accentuata da alcuni funzionali accorgimenti:
- gli spazi azione sono divisi in gruppi, e nel turno successivo bisogna scegliere uno spazio azione libero di un gruppo diverso, più avanti nella time track;
- i gruppi sono spesso separati da aree dove recuperare materiali gratuitamente, il primo che la supera ha la scelta migliore.

Anche il tema centrale del gioco, ovvero la costruzione dei grattacieli, viene enfatizzato da alcune trovate interessanti:
- costruire un edificio attiva immediatamente l'azione associata al sito di edificazione;
- è possibile costruire in un quartiere completamente edificato se il nuovo grattacielo supera in altezza il più basso presente nel quartiere, il quale verrà demolito e sostituito dal nuovo.

La corruzione insidia i giocatori in vari frangenti della partita:
- è conseguenza alla scelta di svolgere azioni più performanti;
- colpisce giocatori che arrivano tardi su certi gruppi di azioni;
- è necessaria per ampliare il proprio magazzino risorse;
- è necessaria per costruire in un quartiere non collegato all'azione di costruzione attivata.

In generale le azioni servono per recuperare risorse e per costruire, e il flusso di gioco alterna momenti di raccolta risorse al momento della spesa per la costruzione. Questo flusso viene spezzato da azioni finalizzate ad attivare i poteri delle Tessere Inquilino più interessanti per la propria strategia.

Il titolo è statp finanziato tramite ***Kickstarter***, e si vede nella qualità e quantità della componentistica. Il risultato è un prodotto pregiato, ma che riesce a non debordare nell'eccesso.

High Rise è un gestionale solido, con meccaniche note, ma tutto sommato giustificate dal tema. La time track funziona per creare un senso di corsa alla costruzione. Le maggioranze nei quartieri sono sensate per valutare chi si dimostra il miglior impresario edile.

Entrambi gli elementi sono stati sviluppati con accorgimenti di game design che creano riuscite dinamiche al tavolo: scelte sofferte nel timing delle azioni e alta interazione nella costruzione. Da questo punto di vista il gioco è compatto. Rimane fedele alle due meccaniche che ne costituiscono l'ossatura. E rimane fedele al tema, per cui la costruzione dei grattacieli rimane la chiara e unica via per fare punti. Sensata e giustificata dall'ambientazione anche l'idea della corruzione, che crea ulteriore tensione e interazione indiretta al tavolo.

Un titolo per giocatori esperti che merita di essere provato.

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

di Mauro "MDM" Di Marco

Meadow

Collezionare carte e allestire il proprio tableau per diventare un vero e proprio ossevatore naturalista.

di Klemens Kalicki
Rebel Studio, Asmodee Italia, Blackfire Games, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

Nel ruolo di viaggiatori amanti della natura, i giocatori si aggirano per le campagne in cerca di scorci paesaggistici che, nella loro semplicità, riescano a suscitare emozioni grazie alla presenza bilanciata di edifici, animali e piante.

Materiali e setup

Belli i materiali, composti quasi esclusivamente da cartotecnica (due plance, con funzioni di espositori, vari segnalini in cartone e carte da gioco); affascinanti gli acquarelli che illustrano le 184 carte, ad opera di *Karolina Kijak*. Interessante il volumetto che contiene l'indice delle carte, riportando curiosità su ciascuno dei soggetti illustrati e aggiungendo una componente didattica/divulgativa al gioco.

Veloce la preparazione, che consiste nell'allestire un espositore con le carte, un espositore dei bonus attivi per la partita, e nel distribuire la dotazione iniziale di ogni giocatore (una carta terreno, una tessera strada, una mano iniziale di cinque carte, tre gettoni bonus e i segnalini sentiero del proprio colore).

Flusso di gioco

Una partita dura un numero di round predeterminato (che dipende dal numero di giocatori), ciascuno dei quali è composto da

quattro o cinque turni (ancora in funzione dei partecipanti).

In ogni turno il giocatore attivo sceglie uno dei segnalini sentiero ancora in suo possesso (ciascuno dei quali riporta un numero e un'icona azione) e lo piazza su una delle due plance. Più in dettaglio:
- se lo usa sull'espositore delle carte, il numero su di esso indica quale carta aggiungere alla propria mano (posizione sulla riga o colonna in cui è stato piazzato il segnalino); la carta viene subito rimpiazzata. Poi (opzionalmente) gioca una delle carte nel proprio *tableau*, purché questo contenga le icone richieste per il piazzamento (scartando due carte si può ignorare uno dei requisiti);
- se lo utilizza sulla plancia bonus, esegue l'azione indicata dall'icona (prendere una carta qualsiasi dall'espositore; prenderne una dalla cima di un mazzo, scegliendone una fra tre; giocare due carte dalla propria mano; prendere due nuovi segnalini strada, necessari per giocare una categoria di carte), poi può mettere uno dei suoi gettoni bonus in uno spazio ancora libero, purché nel suo tablau siano visibili le due icone confinanti con tale spazio.

La peculiarità di Meadow sta nel fatto che il tableau personale è ***dinamico***: per aggiungervi nuove carte, esso deve contenere alcune icone, ma la maggior parte delle carte deve essere giocata sopra un'altra, nascondendo di conseguenza le caratteristiche stampate su quest'ultima, rendendole non più disponibili.

Alla fine del round, i giocatori recuperano i propri segnalini sentiero; a metà partita viene rinnovato completamente l'espositore di carte, cambiando anche uno dei mazzi utilizzato per rifornirlo.

A fine partita il punteggio di ogni giocatore si ottiene sommando i punti sulle carte giocate nel proprio tableau più quelle dei segnalini bonus piazzati sulla relativa plancia.

Solitario ed espansioni

Disponibile il gioco in solitario, che riproduce la partita in due, con un giocatore fittizio che accumula le carte in modo semicasuale, senza dover soddisfare i vincoli. Alla fine del gioco, l'esito della partita dipende da quanto si è superato il punteggio dell'automa. Nella scatola trovano spazio anche cinque piccole espansioni.

Impressioni

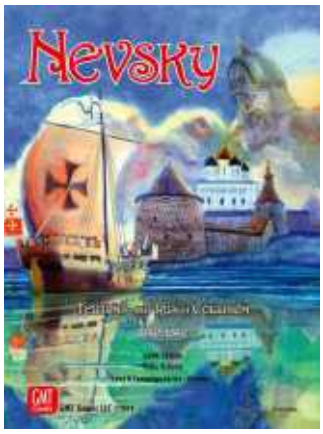
Opera seconda di Kalicki (autore di ***La Casa dei Sogni*** - ILSA#42, ILSA#47), in cui l'autore torna a cimentarsi con le meccaniche di selezione carte e costruzione di tableau, in questo caso dedicate ad un segmento di giocatori decisamente più esperti: vuoi per l'elaborata catena di precedenze imposte dalle carte, vuoi per la necessità di studiare l'ordine ottimale in cui giocare le carte selezionate; il tutto senza trascurare l'operato degli avversari, dato che il piazzamento esclusivo sulla plancia dei bonus mantiene alta la competizione per ciascuna delle posizioni. Indubbiamente la sensazione di dover risolvere un puzzle è dominante, e verso la fine della partita il gioco tende a rallentare, trasmettendo l'impressione di essere appena più lungo del necessario.

I giocatori esperti ritroveranno una serie di stratagemmi già sfruttati in altri titoli: il sistema di selezione ricorda ***Quadropolis*** (altro gioco di draft e costruzione di tableau personale, ILSA#39); l'evoluzione dinamica del tableau ricorda quella di ***Villagers*** (ILSA#60) ma la maggiore libertà concessa ai giocatori (e quindi la minore linearità della sua evoluzione) garantisce maggiore flessibilità e, conseguentemente, propone scelte decisamente più interessanti.

di Matteo "iugal" Franceschet,
revisionato da Daniel "Renberche" Zillio - gioconauta.it"

Nevsky: Teutons and Rus in Collision 1240-1242

Scopriamo insieme il primo capitolo di un nuovo sistema di gioco ideato dall'inventore dei "COIN games".



di Volko Ruhnke
GMT Games, 2019
N. Giocatori: 1-2
Durata: 60-360 minuti

Nevsky, primo volume della *Levy & Campaign Series*, porta sul tavolo una storica guerra avvenuta nel XIII secolo lungo la frontiera baltica. I giocatori assumono i ruoli di russi e teutoni, intenti a espandere i loro territori a scapito dell'avversario.

Gli obblighi feudali dell'epoca imponevano ai *Signori* di prestare servizio per periodi di tempo prestabiliti. La loro gestione è l'idea su cui si regge il *game design* del titolo. I giocatori potranno disporre degli eserciti dei Signori, usandoli per saccheggiare, assaltare, assediare, con l'obiettivo di avere a fine partita più punti dell'avversario.

Il tabellone mostra da una parte la mappa dei territori e dall'altra il calendario. La mappa presenta località collegate attraverso piste e vie d'acqua. Il calendario mostra i tre anni delle vicende, divisi in blocchi da quaranta giorni (un round di gioco). Un blocco può appartenere a una di tre diverse stagioni *Estate*, *Inverno* o *Rasputitsa* (letteralmente fanghiglia, il disgelo).

Uno scenario dura un numero prestabilito di round. Il manuale ne propone diversi tra cui scegliere, dalla durata variabile. Ogni round è diviso in due macrofasi, divise a loro volta in una serie di sottofasi:
- ***Fase Levy***: prima di tutto i giocatori pescano

due carte dal proprio mazzo *Arte della Guerra*, risolvendone entrambi gli effetti. Dopodiché se il termine previsto è stato raggiunto, i Signori vanno pagati pena la loro *Smobilitazione*. C'è poi la sottofase di *Adunata*, dove i giocatori usano i punti *Signoria* dei loro Signori per cercare di reclutare nuovi Signori disponibili sul calendario, oppure migliorare le condizioni di un Signore in gioco reclutando truppe, aggiungendo trasporti o assegnandogli nuove *Capacità* prese dal mazzo. Per finire si svolge la sottofase di *Chiamata alle Armi*, dove i giocatori possono utilizzare un ulteriore elemento di asimmetria del gioco: il *Legato Papale* per il teutone e il *Novgorod Veche* (assemblea dei cittadini) per il russo.

- ***Fase Campaign***: con la *Pianificazione* ogni giocatore forma segretamente una sua pila di carte *Comando* (da quattro a sei, a seconda della stagione) scegliendole tra quelle dei suoi Signori. Ogni Signore "concede" tre carte Comando con un determinato numero di punti azione.

Nella sottofase *Comando*, partendo dal teutone i giocatori rivelano la prima carta della propria pila Comando e agiscono con il Signore in questione spendendo immediatamente i punti azione indicati.

Le azioni a disposizione sono: *Marcia*, *Rifornimento*, *Foraggiare*, *Saccheggio*, *Navigazione*, *Tasse*, *Assedio*, *Assalto*, *Sortita*, *Passo*.

Quando i giocatori hanno rivelato tutte le carte Comando si passa alla *Fine Campagna*, per preparare il nuovo round.

Gli scontri sono risolti sulla *Scheda di Battaglia*. Il difensore agisce per primo – per il meccanismo progettato risulta più avvantaggiato. Vengono risolti prima i colpi degli arcieri, poi i cavalli e infine la fanteria. Per ogni colpo il giocatore che subisce tira un dado, per verificare se l'unità che "assorbe il colpo" sopravvive. La battaglia prosegue fino alla disfatta di una compagine o se una parte opta per la fuga.

Nevsky conferma l'alto livello dei prodotti ***GMT*** e la genialità del suo autore con un gioco dove gli aspetti simulativi e la resa tematica vengono proposti attraverso scelte meccaniche e di game design di pregevole qualità.

Il sistema *Levy & Campaign* penso possa inaugurare una serie di successo, con riflessi importanti nell'intera produzione di settore. L'utilizzo dei Signori, assimilabile alla meccanica di personaggi/fazioni con poteri variabili, propone innovativi meccanismi di "acquisizione e mantenimento" legati ai round di gioco.

A fronte di una fruibilità del regolamento problematica, scoglio non da poco, il *gameplay* è scorrevole e le eccezioni non troppe, considerando i fini simulativi.

Il gioco si focalizza su aspetti gestionali, come rifornimenti, tassazioni, logistica. Dando un'impronta più strategica al gioco, e fornendo appigli per avvicinare giocatori non troppo addentro al mondo dei wargame.

Non mancano comunque le battaglie, risolte con un meccanismo apparentemente ingarbugliato, ma tutto sommato gestibile dopo che si è presa un po' la mano. Va tenuta in conto la loro risoluzione non deterministica attraverso tiri di dado. Come anche l'imprevedibilità delle carte evento.

In definitiva, in quella tendenza che vede avvicinare il gioco simulativo al boardgame più classico, Nevsky si potrebbe forse collocare tra i nuovi standard.

di Mauro "MDM" Di Marco

Pandemic: Reazione Rapida

Per arginare la pandemia servono lucidità, velocità, coordinazione e prontezza di spirito!

di Kane Klenko
Z-Man Games, Asmodee Italia, Rebel, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20 minuti

Nel ruolo di una neoformata Unità Anticrisi, a bordo di uno speciale aereo dotato di attrezzature speciali che permettono loro di preparare in volo le casse di materiale di pronto intervento (acqua, energia, cibo, vaccini e medicinali), i giocatori si muovono da un'angolo all'altro del pianeta, cercando di arginare una serie di crisi, tramite la tempestiva consegna delle risorse richieste.

I materiali contenuti nella scatola (delle stesse dimensioni degli altri giochi della serie Pandemic) sono di ottima qualità: una plancia robusta, carte telate, bei dadi speciali, iconografia chiara e ordinata. La plancia è occupata da una mappa dell'aereo, suddiviso in aree, fra cui i segnalini dei giocatori si muovono per attivarne l'effetto; una cornice esterna, su cui si muove la miniatura di un aereo, elenca le possibili destinazioni.

Si tratta a tutti gli effetti di una corsa contro il tempo: a seconda del livello di difficoltà selezionato all'inizio della partita, i giocatori avranno a disposizione un certo numero di "giri di clessidra" per assemblare e consegnare le risorse richieste da un certo numero di città, rivelate gradualmente durante il gioco. Per fare questo ogni giocatore, durante il proprio turno, lancia i suoi dadi fino a tre volte (secondo il classico schema dello ***Yahtzee***, decidendo quali dadi

rilanciare) e li utilizza per:
- muovere l'aereo in senso orario o antiorario (con i dadi che mostrano la faccia aereo),
- muovere il suo personaggio da una stanza ad una adiacente (qualsiasi risultato),
- assegnare i risultati materiale alla corrispondente produzione della stanza in cui si trova il suo segnalino (bloccandoli finchè la stanza non viene attivata, anche nel turno di un altro giocatore),
- attivare la stanza in cui staziona il suo segnalino: se è una stanza di produzione si generano, in base ai dadi presenti, beni (che finiscono fra le scorte) e scorie (che devono essere ciclicamente eliminate, pena la sconfitta). Se il personaggio si trova nella stanza delle scorte, l'aereo si trova in una delle città che ha bisogno di approvvigionamento e i beni da essa richiesta sono disponibili, può spendere un risultato aereo per effettuare la consegna, rimuovendo le risorse, eliminando la carta e guadagnando un gettone tempo.

Tutte queste decisioni devono essere prese in tempo reale, mentre la clessidra si svuota: quando questa si esaurisce il gioco va in pausa; si scarta un gettone tempo e si rivela una nuova carta città con le sue richieste. Come nel gioco originale, ogni personaggio ha delle abilità speciali che modificano a suo vantaggio alcune delle regole.

I giocatori vengono sconfitti se l'aereo non ha più spazio per stoccare le scorie o se, all'esaurirsi della clessidra, non ci sono più gettoni tempo da spendere; vincono se riescono a soddisfare tutte le richieste selezionate all'inizio della partita. Il livello di difficoltà è infatti regolabile aumentando il numero di città da rifornire per la vittoria e introducendo le carte crisi, che vanno a formare un mazzo da cui si pesca una carta da risolvere immediatamente ogni volta che la clessidra si esaurisce.

Esattamente come era successo per ***Pandemic: Contagion***, anche Reazione Rapida è un titolo che non condivide né autore né meccaniche con il capostipite; in particolare, Reazione Rapida è costruito attorno a quelle meccaniche care al suo autore, Kane Klenko, che si è specializzato in giochi con i dadi in tempo reale (come ***FUSE***, ***Flatline*** o ***Proving Ground***).

Il risultato è decisamente distante dagli altri membri della linea Pandemic: la pressione messa dal tempo reale impedisce di ponderare le scelte e concertare le decisioni. Se da un lato questo contribuisce a smorzare decisamente l'effetto del *giocatore alfa* (tipico problema dei giochi cooperativi, in cui un giocatore più esperto e/o intraprendente finisce per prendere le decisioni per tutti), dall'altra permea tutto il gioco di una sensazione di caos che non permette più di ponderare e ottimizzare le mosse di ogni giocatore (cosa caratteristica di ogni titolo della serie, anche ***Pandemia: La Cura*** - ILSA#34, che comunque usa il lancio di dadi per determinare le azioni a disposizione dei giocatori), obbligando a mediare velocità delle decisioni ed efficientamento.

Tematicamente la cosa è centrata, ma può risultare poco gradita agli appassionati dei titoli classici della linea: probabilmente risulta più adatti ai fan dei giochi di Klenko, tenendo comunque presente che il livello di complessità delle regole da rispettare è in questo caso più elevato, rendendo meno fluida l'azione.

di Fabrizio "Linx" Aspesi

Quartermaster General WW2

Quando strategia, logistica e gioco di squadra hanno pari importanza per vincere una guerra.

di Ian Brody
Griggling Games, Ares Games, ASYNCRON games, Ghenos Games, MTS Games, 2014/2020
N. Giocatori: 2-6
Durata: 100 minuti

L'edizione italiana di Quartermaster General WW2 è la seconda versione, migliorata, di un gioco uscito originariamente nel 2014 che porta fino a sei giocatori in una rapida e originale rivisitazione della seconda guerra mondiale.

I giocatori comandano una delle sei potenze mondiali, fra cui figura anche l'Italia quasi per gentile concessione, in lotta per una posizione di potere sulla Terra. La vittoria è stabilita da un sistema a punti dove a pesare è soprattutto il controllo dei 12 stati strategicamente più importanti. Con un occhio di riguardo all'aspetto logistico le regole prevedono severe restrizioni all'espansione dei vostri imperi, che possono facilmente perdere pezzi se viene a mancare una catena di nazioni o zone di mare che li collegano ad uno dei 12 stati sopracitati.

Quest'attenzione alla logistica su un gioco della ***durata inferiore alle 2 ore***, combinata alla ***totale assenza di dadi*** nella scatola può erroneamente portare a pensare ad una versione più "contabile" che epica della seconda guerra mondiale, come suggerito dal termine "quartermaster" nel nome del gioco. Quando sarete in partita invece ***non avrete modo di sentirvi in completo controllo della partita e di perdervi in elucubrazioni mentali per ottimizzare l'incasso dei punti; si tratta invece di vivere nel timore che le mosse nemiche possano mettervi in crisi mentre cercate di capire come usare l'unica mossa che compone il vostro turno:*** attaccare? Espandersi? Preparare una risposta ad una mossa che potrebbe mettervi in crisi posizionando una carta coperta che si attiva al verificarsi di certe condizioni? Dare la precedenza alle manovre via terra o via mare?

Rinunciare ad agire nell'immediato per predisporre un potere che porterà vantaggi per il resto della partita?

Ad ogni nazione il suo mazzo

Le scelte, sempre tese e dolorose, sono limitate però da una mano di 7 carte, casualmente pescate, che illustrano le vostre attuali possibilità. Sette carte fra cui spesso non avrete quella che vorreste in quel momento. Le possibilità di ogni singola potenza sono infatti riassunte da mazzi di carte dedicati, in grado di descrivere tramite assortimento e composizione le caratteristiche storiche e il ruolo avuto dalla potenza nella seconda guerra mondiale. Benché le 4 carte base che permettono di espandersi o combattere in mare o in terra siano presenti in tutti i mazzi, anche se in quantità diverse, gran parte delle carte sono invece uniche e altamente caratterizzanti. ***L'ordine col quale le pescherete determinerà spesso la strategia migliore da applicare nella partita:*** molte carte potenti infatti saranno strettamente situazionali o legate a nazioni o aree di mare specifiche, dove lo scontro dovrà essere portato se volete metterle a frutto. Ciò porta le partite a risultare molto diverse l'una dall'altra, anche utilizzando la medesima fazione. Il lato negativo della cosa, per la sensibilità di alcuni di voi, sarà la sensazione di non poter veramente fare ciò che vorrete: dovrete leggere la migliore strada percorribile nelle carte che impugnate, non cercare quelle che vi servono per applicare la strategia che avete in mente!

Finito il mazzo, finite le risorse

Il gioco vi dà anche modo di cambiare facilmente le carte in mano ad ogni fine turno, ma non potrete farlo con leggerezza: ogni carta scartata non sarà più recuperabile. Neppure alla fine del mazzo di pesca! Rimanere senza carte da pescare vuol dire essere in balia degli avversari e, anzi, perdere punti ogni qualvolta qualche carta avversaria, nello specifico tutte quelle che simulano raid di bombardieri sugli impianti industriali, vi obbligherà a scartarne. Le nazioni con un mazzo abbastanza corposo possono così permettersi di scartare qualche carta mentre le piccole nazioni, con un mazzo altrettanto piccolo, hanno un mazzo quasi contato sul massimo numero di turni previsti per la durata del gioco (anche se il gioco può finire prima per netto distacco in punti).

Nazione che vai, problemi che trovi

Oggigiorno sembra che il concetto di "fazioni differenziate" sia qualcosa che riguarda i giochi fantasy, ma i "vecchi" giocatori di ***Axis & Allies*** sanno che, benché i pezzi e le regole siano uguali per tutte le nazioni, le situazioni profondamente differenti in cui si trovano le potenze mondiali all'inizio della guerra le costringono ad approcci profondamente differenti al gioco della guerra. Approcci che in A&A erano esaltati dalle possibili scoperte tecnologiche mentre in Quartermaster General lo sono attraverso le carte uniche dei vari mazzi.

Se la varietà data dalla pescata così non vi sembra abbastanza dovreste provare a cambiare nazione! Già la sola posizione di partenza porterebbe a giocare in modo profondamente diverso; poi ci si mette anche la specializzazione del mazzo. Il Giappone ha un sacco di carte da giocare coperte per pianificare un possibile attacco a sorpresa alle coste americane, i Tedeschi per avanzare implacabili e veloci nelle loro conquiste, i Russi per uscire da situazioni spinose, gli Inglesi per cercare di attivare i loro alleati nelle Indie e in Australia, mentre gli Americani affogano nelle possibilità (vantaggi negli sbarchi navali, potenziamenti nelle produzioni, reclutamenti nello Sichuan…) esattamente come le possibilità stesse affogano nello spessore del mazzo nel quale sono nascoste. Ah già, gli Italiani! Sì, esistono. Hanno un mazzo adatto a portare a casa la gloria che abbiamo accumulato durante quella guerra.

Il gioco di squadra

Ma non è veramente importante quanto sia forte o debole la singola nazione perché Quartermaster General è un gioco dove si vince o si perde in squadra. E tutte le nazioni devono dare il loro massimo contributo allo sforzo bellico, magari cercando di coordinarsi coi propri compagni. Sembra una banalità, ma nel panorama ludico attuale pochi sono i giochi dove ad importare sia la squadra: tipicamente si vince tutti insieme oppure ognuno gioca per sé. Questa strana sensazione di appartenenza ad un gruppo, un gruppo non facilmente comandabile visto che è espressamente vietato mostrarsi a vicenda le carte e che sono queste a dettare il gioco, trovo sia molto stimolante per meglio godersi la compagnia.

La seconda guerra mondiale alla portata di chi sa leggere

Nella sintesi questo gioco mi pare un'ottima liofilizzazione in 90 minuti delle sensazioni che 20 anni fa mi dava Axis & Allies: la possibilità di vedere la storia deragliare su binari non studiati a scuola e sorriderne con gli amici a fine partita.

di Mauro "MDM" Di Marco

Res Arcana

La giusta combinazione di poteri magici, essenze, artefatti e luoghi di potere vi permetterà di conquistare la vittoria.

di Thomas Lehmann
Sand Castle Games, Asmodee Italia, GaGa Games, sternenschimmermeer, 2019
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-60 minuti

Nei panni di maghi in competizione per il potere, i giocatori utilizzano i cinque tipi di essenze e gli oggetti magici per forgiare artefatti, evocare draghi ed altre creature, prendere il controllo di luoghi di potere e monumenti con il fine di raggiungere e superare un traguardo in punti vittoria prima degli altri.

Molto buoni i materiali: segnalini in legno sagomato per le essenze, robuste tessere di cartone per i luoghi di potere e gli oggetti, carte di formato standard per i maghi, gli artefatti e i monumenti. Evocative le illustrazioni di *Julien Delval* (***Ticket to Ride***, ***Shadows over Camelot***, ***Witch's Brew***, ***Cleopatra and the Society of Architects***); elaborata, ma generalmente chiara l'iconografia (utili a tale proposito le carte riassuntive a disposizione dei giocatori). Ben organizzato l'inserto in plastica, che contiene un pratico contenitore chiuso per le essenze.

La fase di preparazione prevede l'assegnazione casuale di due carte mago e otto carte artefatto; ogni giocatore sceglie una mano iniziale di tre artefatti, compone un mazzo mescolando le rimanenti e sceglie un mago; riceve un segnalino essenza per tipo e sceglie un oggetto magico. Al centro del tavolo si piazzano i rimanenti oggetti, le tessere luogo magico e un espositore con

due carte monumento, a cui viene affiancato il mazzo corrispondente.

Una partita si sviluppa in turni così organizzati:
- ***rendita***: i giocatori ricevono un gettito di essenze indicato sui componenti presenti nel proprio *tableau* (carte, luoghi e oggetti). Inoltre, per ciascuno di essi, devono decidere se prendere tutte le essenze che esso ospita, oppure lasciarle dove si trovano;
- ***fase azioni***: finché tutti i giocatori non passano, a turno, eseguono una delle seguenti azioni:
a) *giocare una carta artefatto* dalla propria mano al proprio *tableau*, pagando il costo in essenze indicato sulla carta stessa;
b) *reclamare un luogo magico o un monumento*, spostandolo dalla zona centrale al proprio *tableau*, pagando il costo indicato. Dato che tutti i monumenti hanno lo stesso costo, è possibile scegliere fra i due visibili e quello coperto in cima al mazzo;
c) *utilizzare un potere di un componente*, pagando l'eventuale costo. Alcune abilità richiedono di ruotare l'elemento. Non si possono usare le abilità di un elemento che sia ruotato. Le abilità, cuore del gioco, sono variegate e vanno dal pescare una carta dal proprio mazzo a produrre e/o trasformare risorse, dall'attaccare gli avversari, obbligandoli a scartare risorse, al riportare in posizione dritta un altro elemento;
d) *scartare una carta artefatto* dalla propria mano per prendere un oro o due essenze qualsiasi, anche diverse;
e) *passare*, ovvero uscire dal turno. Il primo che passa prende il gettone primo giocatore, che vale un punto nella fase di verifica di fine gioco. Chiunque passa scambia il suo oggetto magico con uno differente disponibile nell'area comune e pesca una carta (rimescolando gli scarti e formando un nuovo mazzo se questo si esaurisce).
- ***verifica fine del gioco***: se almeno un giocatore ha dieci o più punti vittoria, la partita finisce e chi ha più punti vittoria vince. In caso di parità, si contano le essenze avanzate. Altrimenti, inizia un nuovo turno.

Il regolamento propone una variante con *draft* iniziale delle otto carte artefatto (suddivise in due gruppi di quattro, selezionate passando le prime in senso orario e le seconde in senso antiorario). Altre varianti sono state proposte su BoardGameGeek.

Gioco di carte dalla durata contenuta, basato su meccaniche di gestione della mano, *draft* e costruzione di un *tableau* personale (con poteri fortemente asimmetrici), Res Arcana ripropone tutte le caratteristiche tipiche dei giochi di carte di *Thomas Lehmann* (***Race for the Galaxy*** - ILSA#3, ILSA#28; ***Jump Drive***; ***The City*** - ILSA#16): una costruzione di motore con arco narrativo brevissimo, che obbliga ad organizzarsi in modo da produrre punti fin dall'inizio (fatto amplificato dalla condizione di vittoria che lo classifica come gioco di corse). Nel caso di Res Arcana, il focus è tutto incentrato sulla strategia: si conoscono le pochissime carte che compongono il mazzo, i poteri dei luoghi disponibili per la partita e in base a queste informazioni si deve ottimizzare le proprie giocate: pochissimo spazio è lasciato all'esplorazione (il solo il mazzo dei monumenti, che introduce un interessante strato tattico).

Sopra la media l'interazione, che non si limita alla competizione per i luoghi di potere (e alla temporizzazione della fine del turno per negare il proprio oggetto magico all'avversario che ne ha più bisogno), ma introduce sia l'attacco diretto (sotto forma di sottrazione di un tipo di risorsa che, se non pagata, costa il doppio in qualsiasi altra risorsa posseduta) che effetti di attivazione delle carte la cui efficacia dipende dal numero di risorse nella riserva di un avversario.

Niente di particolarmente innovativo: l'abilità di Lehmann si registra nel saper rielaborare ed amalgamare una serie di meccaniche già viste in molti giochi celebri, realizzando un prodotto strategicamente vario, non particolarmente complesso e tuttavia ricco di scelte interessanti.

Ha incontrato anche il favore di molti premi e giurie, risultando vincitore dell'edizione 2020 dell'*As d'Or* e dell'edizione 2019 del *Meeples' Choice*; inoltre, è stato incluso nella lista dei giochi consigliati dall'edizione 2020 del *Kennerspiel des Jahres*.

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Rossio

Alla piazza più importante di Lisbona serve un pavimento.

di Orlando Sá
PYTHAGORAS, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-45 minuti

Pythagoras è una realtà editoriale portoghese fondata quasi vent'anni fa. Da sempre si è concentrata su giochi al servizio dell'educazione, progettando titoli con il compito specifico di sviluppare competenze cognitive fondamentali per la crescita e l'intelletto.

Recentemente, alcuni dei loro giochi sono riusciti ad attirare una seppur tiepida attenzione da parte della comunità internazionale dei giocatori. Uno di questi è Rossio, di Orlando Sá, pubblicato nell'ottobre dello scorso anno.

Il nome del gioco è preso direttamente dal soprannome della piazza più importante della città di Lisbona, Praça de D. Pedro IV, conosciuta da tutti come Piazza del Rossio o più semplicemente Rossio.

Dopo il terremoto che nel 1775 distrusse gran parte di Lisbona, la famosa piazza venne completamente restaurata e il selciato in terra battuta che ne costituiva il fondo venne sostituito da una pavimentazione in pietra dal caratteristico motivo ondulato.

Proprio questa è l'attività che è richiesta ai giocatori. Pavimentare la piazza posando tessere quadrate in quattro colori. Il piano di gioco viene costruito assemblando

componenti fino a formare un rettangolo vuoto delimitato sui quattro lati. Proprio questo spazio è destinato ad essere riempito dalle tessere posate di turno in turno dai giocatori.

I giocatori hanno a disposizione una piccola plancia personale allestita con quattro tessere pavimentazione pescate casualmente e iniziano la partita con una mano di tre carte aiutante, carte fondamentali per il punteggio. Il turno è lineare. Per prima cosa il giocatore deve calare uno dei propri aiutanti. Può farlo gratuitamente, giocando davanti a sé la carta di dorso, oppure pagando il costo riportato sul fronte e calandola visibile. Ognuno può avere in gioco un massimo di tre carte, quando viene calata la quarta carta la più vecchia esce dal gioco. Completato questo passaggio obbligatorio, tutte le carte vengono attivate: quelle visibili riportano un pattern di tessere colorate e garantiscono punti per ogni combinazione uguale presente sul tabellone, quelle giocate di dorso fanno guadagnare monete.

Superata questa fase al giocatore è richiesto di collocare tessere. Le quattro che ha davanti devono essere giocate rigorosamente in ordine ma il giocatore può pagare per scambiare la posizione di coppie di tessere. Giocare la prima tessera è obbligatorio ma se la tessera giocata è posata ortogonalmente adiacente a una tessera dello stesso colore, il giocatore può decidere di calare una seconda tessera e così via. La quantità di tessere giocate determina un incasso in monete e anche il ventaglio di scelta offerto per reintegrare la propria mano, raccogliendo la carta mancante dal mercato. Vengono infine pescate tessere fino ad averne nuovamente quattro e il turno passa al giocatore successivo.

In questo semplice gioco di piazzamento tessere emerge subito l'importanza del tempismo nel calare le carte utili per il punteggio, per due motivi principali. Il primo è che le carte vengono giocate e valutate prima che si calino le tessere di quel turno; per massimizzare il risultato della carta quindi, almeno una combinazione utile deve essere stata preparata nel turno precedente. Il secondo motivo è che ogni carta viene utilizzata tre volte prima di essere eliminata, è importante quindi cercare di sfruttarla al massimo programmando i turni successivi nel tentativo di incrementare la quantità di pattern utili.

A complicare le cose si aggiunge la costante scarsità di monete che potrebbe talvolta costringere a rinunciare a una carta punteggio per giocarla di dorso, facendo sì guadagnare qualche moneta in più ma costringendo a rinunciare a ben tre opportunità di punteggio.

Il gioco è brillante ed è, a modo suo, una vera e propria gemma nascosta.

La scalabilità è garantita dal tabellone modulare la cui dimensione è allestita in base al numero dei giocatori. La complessità del gioco è modificabile e gli esperti possono optare per una versione più impegnativa per colpa di una ancora più scarsa circolazione del denaro. L'autore ha previsto anche una modalità per il gioco in solitario.

Peccato che a penalizzarlo ci siano la qualità dei materiali non all'altezza delle produzioni attuali e un impianto grafico poco evocativo.

Vale comunque la pena provarlo perché a livello di meccaniche è con pochi dubbi uno dei migliori giochi casual dal classico sapore europeo usciti nello scorso autunno.

di Mauro "MDM" Di Marco

La Scala dei Fantasmi

Contro certi fantasmi è preferibile avere una buona memoria piuttosto che un bel fegato.

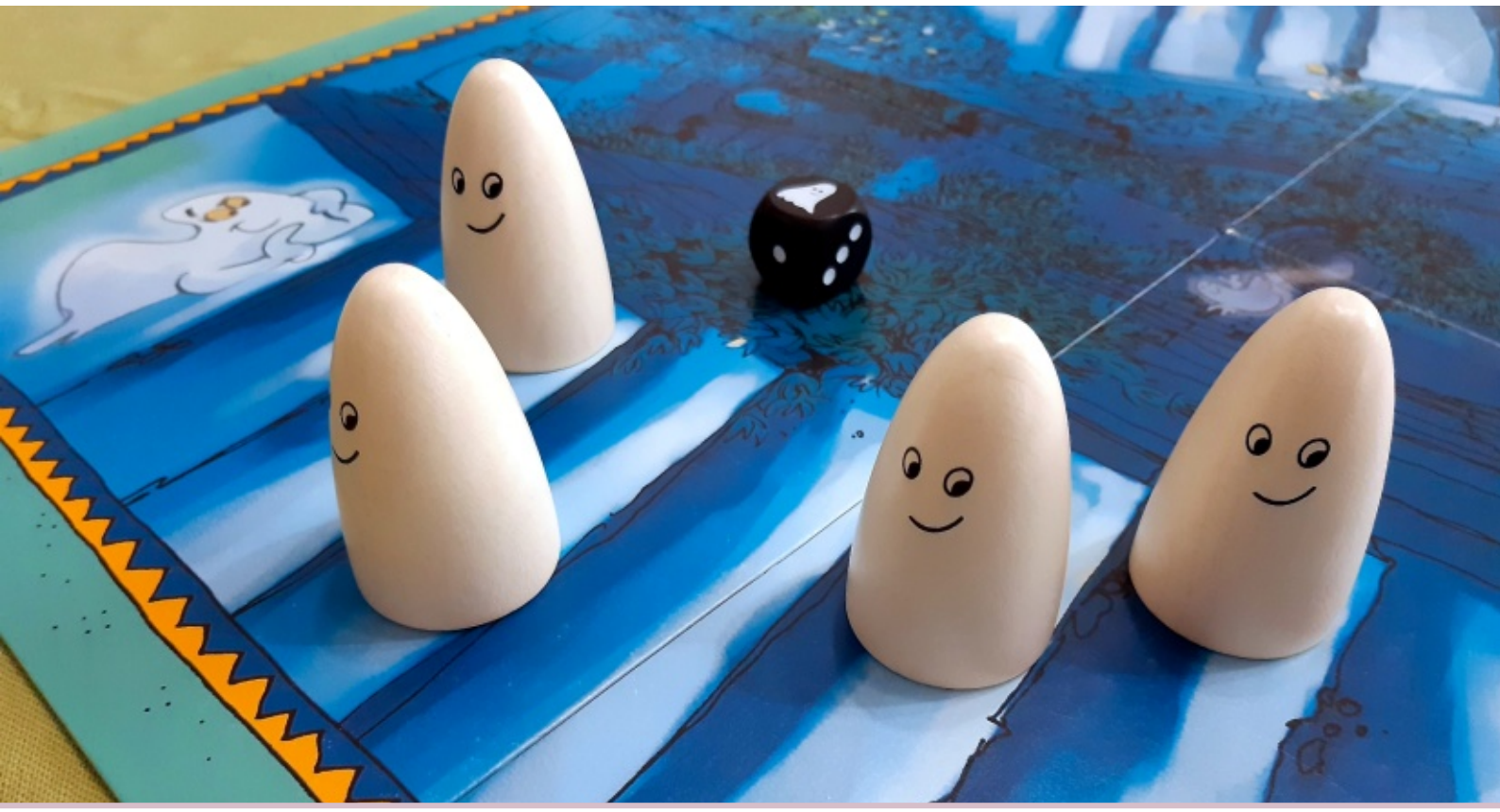
di Michelle Schanen
Devir Italia, Drei Magier Spiel, 2003
N. Giocatori: 2-4
Durata: 15 minuti

Un gruppetto di ragazzini si aggira di notte fra le rovine di un antico castello, salendo una scalinata diroccata con l'unico scopo di spaventare il fantasma che abita il maniero e che sta dormendo tranquillo. Ma lo spettro conosce bene l'arte del far paura e decide di proteggersi, tentando di trasformare tutti gli sgraditi ospiti in fantasmi.

Queste le premesse de La Scala dei Fantasmi, gioco di corsa e memoria adatto anche ai giovanissimi (dai quattro anni in su) che si svolge lungo un percorso che porta alla stanza dove dorme il fantasma. Lo scopo è di essere i giocatori la cui pedina arriva per prima in cima alle scale, ma tale obiettivo non è detto che sia facilmente raggiungibile!

Belli i materiali: una plancia occupata da un percorso a caselle (la scala), pedine dei giocatori (di quattro colori differenti), gettoni promemoria per tenere traccia del proprio colore, quattro figure fantasma (dei cappucci in legno per le pedine, a cui si attaccano magneticamente) e un dado speciale (con valori da 1 a 4 e due facce su cui è disegnato un fantasma).

A turno i giocatori lanciano il dado: se ottengono un risultato numerico, possono



far avanzare una pedina di altrettanti gradini. Se invece è un fantasma, allora possono trasformare una qualsiasi pedina in spettro, coprendola con un cappuccio; se tutte le pedine sono già state mutate, il risultato di un fantasma permette di scambiare le posizioni di due pedine coperte. Il gioco procede finché una pedina raggiunge la cima della scala: si scopre per determinarne il colore, e il giocatore a cui esso è assegnato vince.

Semplicissimo, basato su meccaniche note, La Scala dei Fantasmi è un ottimo titolo per introdurre i giocatori giovanissimi al gioco da tavolo. Il tira e muovi e la componente mnemonica sono elementi con cui i piccoli si trovano a loro agio, e il gioco obbliga ad imparare che lo stesso risultato deve essere sfruttato in modo diverso a seconda della situazione sulla plancia, promuovendo di conseguenza lo sviluppo del pensiero tattico. Una prova della bontà del titolo è data dalla messe di premi che gli sono stati assegnati, e che culminano nella vittoria dell'edizione 2004 del *Kinderspiel des Jahres*.

Per i giocatori più grandi, per cui la condotta ottimale può risultare scontata (una volta appreso che è sufficiente memorizzare la posizione della propria pedina), è suggerita una variante che metterà a dura prova le loro capacità mnemoniche: il risultato di un fantasma può essere utilizzato sia per scambiare le posizioni di due fantasmi che l'attribuzione dei colori fra due giocatori (scambiando i rispettivi gettoni posti davanti a loro). A meno che non siate tutti discendenti di Pico della Mirandola, preparatevi a dei risultati davvero sorprendenti!

Un'espansione (***Flaschengeist***, 2004) aggiunge il materiale per il quinto e il sesto giocatore (allungando il percorso) e introduce un ulteriore ostacolo per le pedine, sotto forma di una bottiglia che impedisce il movimento a uno degli spettri e che deve essere spostata ad ogni risultato del dado che ritrae il fantasma.

di Matteo "iugal" Franceschet

Watergate

L'inesorabile conflitto fra libertà di informazione e necessità di governo nel più grande scandalo politico che abbia mai interessato gli Stati Uniti.

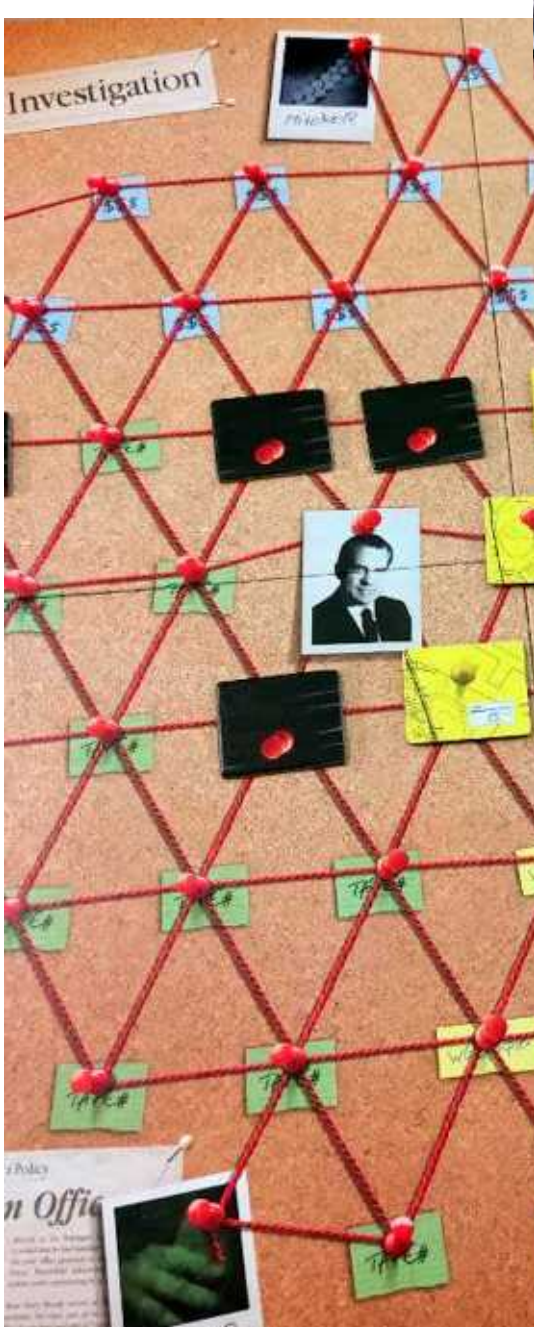
di Matthias Cramer
Frosted Games, Capstone Games, Fox in the Box, IELLO, Lucky Duck Games, Pegasus Spiele, Uplay.it edizioni, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 30-60 minuti

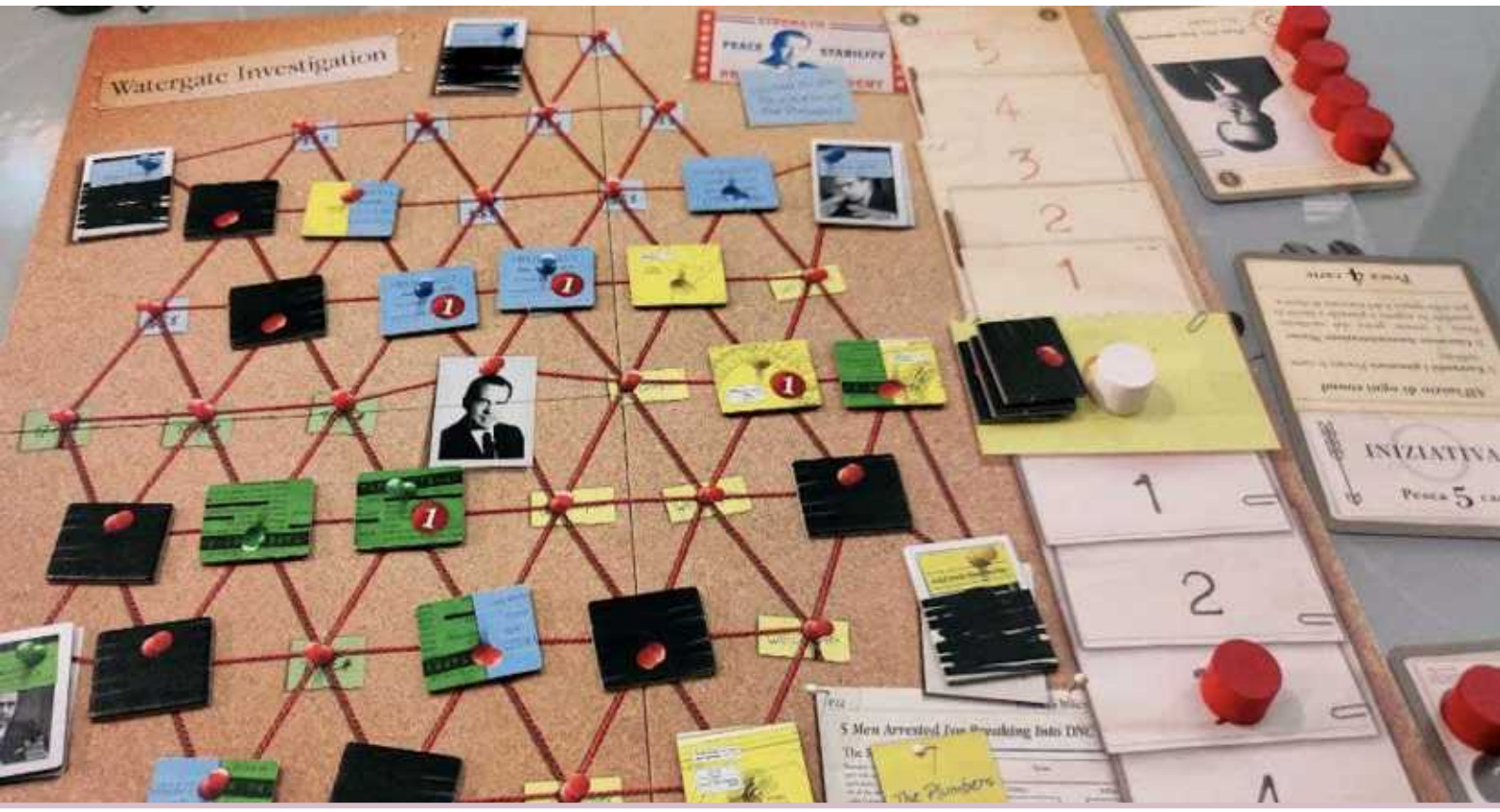
Il caso Watergate, il più grande scandalo politico degli Stati Uniti, smascherò un articolato sistema di controllo e spionaggio finalizzato al mantenimento del potere da parte dell'attuale presidente Repubblicano Richard Nixon, che nel 1974 lo portò all'impeachment.

In questo card driven omonimo, due giocatori assumono il ruolo dell'Amministrazione Nixon da una parte e di un Editore della carta stampata dall'altra. Per vincere Nixon deve resistere fino al termine del mandato politico, mentre l'Editore deve raccogliere prove sufficienti per collegare due informatori direttamente al presidente.

La sfida si gioca su un tabellone che raffigura una lavagna dove appendere appunti. Una rete di connessioni collega Nixon, al centro della lavagna, a sette Informatori chiave distribuiti sul perimetro della rete. I nodi dei tracciati sono raggruppati in aree blu, gialle o verdi.

A lato del tabellone è rappresentato il Tracciato di Ricerca, con i due segnalini (Iniziativa e Consenso) sullo zero. Viene preparato il sacchetto, che contiene al suo interno tutte le tessere Prova. Ogni giocatore mescola il mazzo personale e il gioco può iniziare.





Una partita dura un numero variabile di round così strutturati:
- ***Fase Iniziale***: il giocatore che ha l'Iniziativa pesca cinque carte, l'avversario quattro. Poi Nixon pesca dal sacchetto tre tessere e le colloca coperte sullo spazio zero del Tracciato Ricerca
- ***Fase Carte:*** partendo da chi ha l'Iniziativa i giocatori si alternano giocando la loro intera mano, una carta a turno.
- ***Fase Valutazione:*** i giocatori prendono tutto quello che si trova dal loro lato del Tracciato Ricerca. Il Consenso serve a Nixon per vincere la partita, mentre all'Editore per attivare delle abilità speciali. Le tessere Prova vanno nei nodi della rete del colore appropriato, Nixon a differenza dell'Editore le colloca coperte a bloccare le connessioni.

Le carte possono essere utilizzate in due modi:
a) ***Valore:*** si utilizza per muovere dal proprio lato del Tracciato Ricerca uno degli elementi permessi dalla carta di tanti spazi quanto indicato. Una tessera Prova si gira al primo spostamento (l'Editore deve chiedere a Nixon se tra quelle coperte ce n'è una del colore appropriato). Se un elemento arriva a livello cinque viene subito assegnato.
b) ***Azione:*** si esegue quanto scritto nel testo della carta. Alcune carte richiedono dei Requisiti, altre possono essere delle Reazioni in risposta a mosse dell'avversario.

La partita termina quando uno dei due avversari raggiunge la sua condizione di vittoria:
- ***Nixon*** se colleziona il quinto Consenso o se non ci sono più segnalini Consenso per preparare un nuovo round.
- ***L'Editore*** se una rete continua di tessere Prova scoperte connette la foto di Nixon a due Informatori attivi.

Nella sintesi inevitabile di un gioco della durata di 30-45 minuti a partita, Watergate riesce a condensare la tensione di un duello asimmetrico su un avvenimento storico reale adoperando efficaci sistemi.

La meccanica di card driven, espediente classico per titoli con una qualche pretesa simulativa, fornisce il giusto contorno tematico. Qui l'autore si rifà a capisaldi come ***1960: The Making of the President*** o lo stesso ***Twilight Struggle*** (ILSA#2), dai quali riprende l'idea di carte a doppio utilizzo valore/evento.

In Watergate le mosse non influiscono su una mappa, come nei titoli citati, ma sui nodi di una rete. Ecco che la meccanica di costruzione rete, dove un giocatore costruisce (l'Editore) e l'altro blocca (Nixon), abbinata all'idea di una lavagna dove visualizzare le connessioni tra gli informatori e il pezzo grosso dello scandalo, è azzeccata per restituire le dinamiche di un'inchiesta giornalistica.

La scelta di mazzi personali e "corti" (solo venti carte) è funzionale per un titolo che punta alla sintesi ma senza cadere nell'astrazione, e agevola i giocatori nella curva di apprendimento.

Il titolo è curato sotto ogni aspetto, dal game design di un autore d'esperienza, alla produzione di un editore attento alla qualità del prodotto. Questo fa sì che Watergate non sia solo un titolo imperdibile per gli amanti del tema, ma verrà sicuramente apprezzato da tutti coloro che cercano una sfida avvincente uno contro uno.

Non manca un nutrito e documentato compendio nel regolamento, dedicato alla descrizione dei fatti raccontati nel gioco. Dipendenza dal testo importante, ma il titolo è disponibile in italiano, con un'ottima traduzione.

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

15 Days

Una carrellata sulla "Matchbox Collection", cinque giochi tascabili da giocare in 20 minuti. Iniziamo con gioco di collezione di set e gestione della mano.

di Francesco Testini
ThunderGryph Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20 minuti

L'obiettivo del gioco è quello di essere il giocatore con più punti vittoria alla fine della partita. La preparazione è estremamente rapida, si creano tre pile da tre carte, due mazzi di pesca e uno degli scarti. Gli animali sono divisi in quattro stagioni, con i dorsi delle carte che indicano la stagione d'appartenenza, con l'incognita della primavera, stagione come le altre, ma che si presenta sempre con il dorso di una delle altre tre stagioni. Nel proprio turno un giocatore compie due tra le quattro possibili mosse, pescare una carta scoperta – la prima di una delle tre pile o la prima degli scarti – pescare due carte dai mazzi di pesca, giocare carte dalla propria mano o scartare due carte per ottenere un corvo, i jolly del gioco. Le carte animale, divise nelle quattro stagioni hanno valore da uno a sei, e devono essere giocate partendo dai quattro angoli, creando così quattro file, due crescenti e due decrescenti, anche se le carte non dovranno essere giocate necessariamente in ordine consecutivo. Appena un giocatore gioca la terza carta di una stagione ottiene il relativo animale, che fornirà un bonus, come aumentare il limite di carte in mano o farne pescare di più. La partita termina quando un giocatore completa tutte e quattro le stagioni o se uno dei mazzi di pesca termina. Si otterranno punti per il numero di carte continue in ogni stagione e due punti per ogni animale posseduto. Chi ha più punti vince.

Vale la pena spendere qualche parola su come si giocano le carte, per ogni carta giocata si dovrà infatti scartarne una dalla propria mano, che diventano due se è per riempire un buco precedentemente lasciato, sistema sicuramente non originale, ma che lascia sempre quella sensazione di scelta al giocatore, sicuramente apprezzabile. Menzione d'onore per le carte, seppur forse un po' piccole, con la grafica dorata fanno la loro figura. Un gioco semplice e adatto a tutti, con però qualche scelta interessante da compiere, soprattutto sulle tempistiche con cui giocare le carte. Infatti, gli animali risultano essere molto importanti – quasi fondamentali – non solo per il bonus fornito, ma anche per il punteggio, e vengono assegnati al giocatore che per primo raggiunge le tre carte della stessa stagione, costui però dovrà cederlo non appena un giocatore eguagli o superi il numero di carte giocate e così via, premiando chi arriva dopo. Il gioco funziona e risulta piacevole, con qualche riserva sugli animali, che sono sembrati davvero troppo importanti nell'economia della partita.

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Eiyo

Una carrellata sulla "Matchbox Collection", cinque giochi tascabili da giocare in 20 minuti. Nei panni di un samurai, gestite le vostre armi e affrontate schiere di avversari.

di Andrea Sbragia
ThunderGryph Games, 2020
N. Giocatori: 1-2
Durata: 20 minuti

La versione cooperativa per due del gioco è stata un'aggiunta nella campagna di finanziamento, differisce leggermente dal gioco in solitaria di cui parlo qui.

Come samurai dovremmo respingere le ondate di nemici che ci arriveranno contro. Il gioco è estremamente semplice, vengono create quattro file da tre nemici l'una, e il giocatore inizia con quattro carte arma in mano. Nel proprio turno si potrà giocare le armi per attaccare o per deviare le file nemiche. Ogni carta arma indica almeno una delle quattro file, che sarà quella contro cui potremo rivolgere il nostro attacco. Nel caso si decida di attaccare la prima carta della fila viene sconfitta e fornirà punti onore per il fine partita – da uno a tre – mentre se si decide di deviare l'attacco si posizionerà un gettone sulla fila di nemici deviata.

Quando si decide di passare, o quando non si hanno più carte in mano, tutti i nemici di ogni fila non deviata attaccano – con valori diversi a seconda della posizione – e la prima carta di una fila deviata viene scartata, i danni sono subiti scartando carte dal mazzo di pesca. Poi un nuovo turno inizia pescando quattro carte arma e riempiendo solo le file di nemici rimaste vuote. Se si sconfiggono tutti i nemici e si totalizza almeno quaranta punti onore si è vincitori.

A dispetto delle regole molto semplici Eiyo non è un gioco d'immediata lettura, sarà molto facile imparare a giocarlo, ma non riuscire a vincere. Non sarà possibile sconfiggere tutti i nemici, e alcuni di essi andranno deviati per risparmiare carte, ma se non se ne attaccano abbastanza non si guadagneranno abbastanza punti onore, fondamentali, non solo perché è necessario averne almeno quaranta per vincere ma anche e soprattutto perché quando il mazzo finisce per la seconda volta si potrà creare un terzo e ultimo mazzo, ma composto da tante carte quanti i punti onore che saremo disposti a scartare. Insomma, dalle prime partite Eiyo ha le caratteristiche che un gioco in solitaria deve avere per attirare la mia attenzione, poche regole, veloce da apparecchiare, complesso da risolvere.

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Golems

Una carrellata sulla "Matchbox Collection", cinque giochi tascabili da giocare in 20 minuti. Una sfida a due per l'evocazione dei golem più potenti.

di Francesco Testini
ThunderGryph Games, 2020
N. Giocatori: 1-2
Durata: 20 minuti

Il gioco è una sfida uno contro uno, e l'obbiettivo è quello di guadagnare più punti dell'avversario evocando golem. Al centro del tavolo verranno create quattro file da tre carte, e ogni giocatore riceverà ad inizio partita una carta runa e quattro gemme. Nel proprio turno un giocatore potrà ottenere due gemme dalla riserva, azione possibile solo se ci si trova con massimo una gemma, oppure prenderà una carta dal centro del tavolo. Se la carta scelta è la prima tra le tre della fila ad essere presa, il giocatore dovrà posizionare una gemma sulle due carte rimanenti, nel caso la carta sia la seconda ad essere presa dalla fila sarà sufficiente spostare la gemma lì presente sulla carta rimanente, l'unica che ci garantirà anche le gemme su di essa. Le file si riempiono solo una volta presa l'ultima carta. La maggior parte delle carte del mazzo sono golem, potranno essere giocati a testa in giù per ottenere la risorsa fornita, oppure se si hanno le risorse richieste si potranno evocare, sacrificando da una a tre carte tra le risorse richieste da piazzare sotto il golem evocato. Le altre tipologie di carte sono le rune e i cristalli. Le rune possono valere come doppia risorsa o essere tenute in mano a fornire un modificatore di punteggio per il fine partita, mentre i cristalli possono essere giocati per i punti vittoria (1/3/6/10 a seconda di quanti se ne ha) o scartati per ottenere un effetto immediato. La partita termina quando è necessario riempire una fila ma non ci sono carte nel mazzo di pesca.

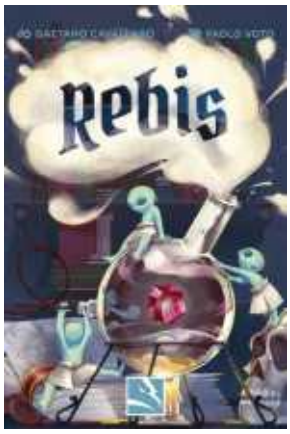
Vado subito al sodo, Golems è il più "gioco" di tutta la "Matchbox Collection" (titoli tascabili della durata di 20 minuti) e anche quello che mi ha colpito di più. Il regolamento semplice non deve trarre in inganno, anche i giocatori più esperti possono trovare motivo di soddisfazione in questa sfida uno contro uno, dove le scelte sono diverse, infatti, rinunciare ai punti delle rune velocizzerà la nostra capacità di evocare golem, che a loro volta ci richiederanno di sacrificare delle risorse, ogni carta risorsa posta sotto un golem darà un punto a fine partita, ma ci rallenterà in quanto saremo costretti a riprendere nuove risorse. Anche quando prendere determinate carte, per indirizzare le scelte del nostro avversario ha la sua valenza tattica, e lasciare senza gemme l'avversario ridurrà la sua capacità di scelta.

Con questo non voglio far passare questo Golem per quello che non è, rimane un gioco leggero e adatto alla maggior parte del pubblico, ma con qualche scelta intelligente che lo rende piacevole anche a giocatori esperti, alla ricerca di una sfida veloce e prevalentemente tattica.

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Rebis

Una carrellata sulla "Matchbox Collection", cinque giochi tascabili da giocare in 20 minuti. Riuscirete a preparare l'elisir migliore nel momento più opportuno?



di Gaetano Cavallaro
ThunderGryph Games, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 20 minuti

Come per gli altri elementi della "Matchbox Collection" (giochi tascabili della durata di 20 minuti), anche questa volta siamo davanti ad un gioco di carte molto semplice, alle carte si aggiungono tredici segnalini mistura, rispettivamente nove brillanti, tre dorati e uno rubino. Ogni carta avrà un numero che ne rappresenta il peso (da zero a nove), un punteggio positivo (che può essere uno, due o tre punti) e uno negativo se girata sul lato opposto. Nel proprio turno si pesca una carta e si sceglie se giocare una o due carte sulla propria libreria, se le due carte sono uguali, o giocare una singola carta su una libreria avversaria. Ogni libreria ha un peso massimo sopportabile di tredici, e nel momento in cui la carta aggiunta vada a far superare tale peso verrà posta a faccia in giù creando così un nuovo ripiano per la libreria. Se questo accade per la libreria personale sarà necessario pagare alla riserva un segnalino mistura brillante, se non si possiede non potrà essere fatto, se invece inizieremo un nuovo ripiano avversario guadagneremo il detto segnalino e l'avversario pescherà una carta. Dopo aver pescato la carta ad inizio turno si potrà scegliere se piazzare i segnalini mistura brillante su uno scaffale così da farli fungere da moltiplicatori di punteggio a fine partita. La partita termina al finire del mazzo o quando viene preso l'ultimo segnalino dorato, segnalini che si assegnano nel momento in cui si avrebbe diritto ad una mistura brillante ma siano esaurite. Ogni ripiano darà i punti riportati sulle carte giocate tante volte quante le misture giocate sul ripiano. Chi totalizza più punti è il vincitore.

Purtroppo devo partire con una nota di biasimo, il regolamento per quanto breve, rende difficoltoso l'apprendimento del gioco, con le informazioni necessarie sparse per le varie pagine, e questo indipendentemente da quale lingua si utilizzi (io ho letto quello italiano, inglese e spagnolo). Detto questo sicuramente la parte interessante del gioco sta nel capire quando giocare carte ai nostri avversari per assegnare punteggi negativi e quando iniziare un nuovo scaffale per guadagnare un segnalino mistura brillante, che si differenziano dagli altri per poter essere assegnati solo ad uno scaffale aperto. Il gioco però non risulta particolarmente brillante, le scelte sono veicolate alle carte in mano e l'interazione, seppur presente, è difficilmente appagante. Purtroppo come prima impressione questo Rebis va ad occupare l'ultima posizione nella mia personale classifica di gradimento della serie.

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Sagani

Provate a ristabilire l'equilibrio fra gli elementi naturali piazzando tessere e costruendo pattern.

di Uwe Rosenberg
Skellig Games, Eagle-Gryphon Games, Funforge, Giochix.it, Hobby Japan, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-60 minuti

Sagani è un gioco di piazzamento tessere. Il gioco è molto semplice. Ogni turno il giocatore potrà prendere una tessera tra quelle disponibili nel mercato. Ogni tessera ha da una a quattro frecce colorate e un colore. Aggiungeremo sulla tessera tanti gettoni del nostro colore quante sono le frecce riportate su di essa. Qualora non avessimo più gettoni disponibili potremmo prendere quelli neutrali, perdendo però punti per ogni gettone preso. L'obbiettivo è quello di completare le tessere per ottenere punti. Per completare una tessera bisognerà soddisfare ogni freccia presente su di essa. Una freccia è soddisfatta nel momento in cui sulla linea che parte da essa si incontra una tessera dello stesso colore, e viene indicato spostando un gettone a coprire la freccia. Quando tutte le frecce di una tessera sono soddisfatte si prendono indietro tutti i gettoni su di essa e si capovolge la tessera, il retro è identico al fronte, ma senza frecce disegnate. Ogni tessera completata fornirà da uno a dieci punti a seconda dei collegamenti richiesti. La partita termina al raggiungimento di un determinato punteggio, diverso a seconda del numero dei giocatori, si termina il turno in corso, e ovviamente chi ha più punti è il vincitore.

Chi tra i lettori ha provato il nominato allo *Spiel des Jahres* ***Nova Luna*** non potrà non aver avuto un senso di *déjà-vu*. Rispetto al gioco dello scorso anno le differenze non sono molte. Cambia la scelta delle tessere che in Nova Luna era simile a ***Patchwork*** (ILSA#30) – si poteva scegliere le prime tre in senso orario partendo da una pedina che prendeva il posto della tessera scelta – e gli obbiettivi non si risolvono più per adiacenza. Insomma, Rosenberg pare confermarsi come un autore che una volta che ha un'idea non la molla. Il gioco comunque risulta semplice ma soddisfacente, delegando il gioco mentale di incastri che solitamente è lasciato ai polimini alle linee immaginarie delle frecce. Questa meccanica porta ad un inizio piuttosto facile, dove sarà facile completare le tessere, ma senza un'oculata costruzione iniziale c'è il forte rischio di allargarsi troppo e rendere molto complicata la risoluzione delle tessere successive. L'idea più interessante è quella dei gettoni neutrali che si è costretti a prendere in caso non fossero sufficienti quelli personali, costringendo il giocatore a cercare di risolvere le tessere in maniera costante nel corso del gioco per non rimanere sprovvisto di gettoni.

Nand

Un buon puzzle game dall'ottima grafica che si gioca in modo rilassato (e consigliato a chi non ne può più di polimini). In solitario non raggiunge l'eccellenza di Nova Luna, per la troppa aleatorietà nell'uscita dei pezzi (probabilmente va ritoccato con un'house rule con la scelta tra due o tre alternative).

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Space Lunch

Una carrellata sulla "Matchbox Collection", cinque giochi tascabili da giocare in 20 minuti. Un mix di cibo, gestione della mano e collezione di set.

di Marco Rava, Simona Greco
ThunderGryph Games, 2020
N. Giocatori: 1-2
Durata: 20 minuti

Il gioco è diviso in due fasi, la fase bevute, dove si potrà scartare tre carte bevuta dello stesso tipo per attivarne la relativa abilità e la fase cibo, durante la quale il giocatore prenderà una delle tre carte presenti nella stessa colonna del gettone, e la carta bevanda della riga, per poi spostare il gettone nella colonna successiva verso destra. Arrivato alla terza e ultima colonna il gettone ripartirà dalla prima colonna a sinistra. La partita va avanti finché un giocatore non ottiene tre tris della stessa carta piatto vincendo immediatamente la partita, in alternativa quando rimarranno solo sei carte cibo la partita finisce e il vincitore sarà il giocatore con la maggior parte di coppie di carte cibo – senza poter contare i tris. Vale la pena spiegare anche gli effetti delle carte bevanda, il primo permetterà di scambiare due carte tra le colonne che non hanno il gettone, il secondo tipo di bevanda permetterà di scartare una carta – mettendola sul fondo del mazzo – e sostituirla con una nuova pescata appositamente, e l'ultimo tipo permette di prendere una carta ignorando il gettone del turno. Aggiungo anche che ogni giocatore inizia la partita con un biglietto utilizzabile una sola volta, per ottenere l'effetto di una bevanda senza scartare le tre carte richieste. Tutto qui, in queste poche righe ho spiegato l'intero regolamento.

Il gioco risulta facilmente apprendibile, la partita è rapida, ma non per questo priva di sfida, la doppia modalità di vittoria porta a dover necessariamente giocare su due fronti, e le scelte non sono mai banali. Se il nostro avversario ha una coppia istintivamente si pensa che la mossa più logica sarebbe quella di togliergli la terza e ultima carta, così da impedirgli di completare il tris, ma è anche vero che così facendo gli forniremo una coppia nel caso in cui la partita finisse per esaurimento del mazzo di pesca. Il gioco è un astratto e l'ambientazione proposta non è mai percepita. Poche scelte ma significative nell'economia della partita sono quelle che il gioco ci propone, un gioco astratto adatto a chiunque voglia sfidarsi in una manciata di minuti in un testa a testa all'ultimo piatto.

di Mauro "MDM" Di Marco

Ludografia essenziale di:

Alexander Pfister

La carriera dell'autore di ***CloudAge*** è indubbiamente invidiabile: presente sulla scena del gioco da tavolo da poco più di dieci anni, ha pubblicato diciannove giochi (e una ventina di espansioni, piccole e grandi per tali titoli), collezionando un numero decisamente impressionante di premi e riconoscimenti. Nel suo palmares infatti troviamo, fra le altre, le seguenti vittorie: 2 *Jogo do Ano*, 2 *International Gamers Awards*, 2 *Meeples' Choice*, 2 *Kennerspiel des Jahres*, 1 *Deutscher Spiele Preis*.

Inoltre l'autore riesce a piazzare, al momento in cui scrivo, otto giochi nella sempre più competitiva top 1000 di *BoardGameGeek*, equamente divisi fra titoli dedicati ai giocatori assidui e giochi adatti anche ad un pubblico più ampio:

Great Western Trail di Alexander Pfister (Eggertspiele, Uplay.it Edizioni, 2016 - ILSA#45, ILSA#42), titolo per 1-4 giocatori dai 12 anni, della durata di circa 40 minuti per giocatore. Basato su un raffinato incastro di molteplici meccaniche (*deckbuilding*, *gestione della mano, rondella, movimento punto-punto, collezione di set*), estremamente ricco ma incredibilmente omogeneo, offre la possibilità di perseguire molteplici strategie per arrivare alla vittoria; la loro efficacia varia inevitabilmente in funzione delle tessere e delle carte che entrano in gioco, obbligando i giocatori ad adattarsi, e garantendo partite serrate e soddisfacenti, con turni veloci che richiedono decisioni delicate e incisive. Vincitore del *Gouden Ludo Best Expert Game* (2017), dell'*International Gamers Award - Multi-player* (2017), del *Jogo do Ano* (2017), del *JUG Adult Game of the Year* (2017), del *Gra Roku Advanced Game of the Year* (2018), dell'*UK Games Expo Best Board Game (European Style) Judges Award* (2018).
Il gioco è corredato da una serie di promo e da un'espansione, ***Great Western Trail: Rails to the North*** (2018), che si focalizza sulla costruzione di un sistema ferroviario.

Maracaibo di Alexander Pfister (Game's Up, Capstone Games, Uplay.it Edizioni, 2019 - ILSA#56), titolo per 1-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 30 minuti per giocatore. Altro titolo che mescola in modo armonico un elevato numero di meccaniche. I giocatori si muovono su una rondella che riempie la plancia (la rotta delle navi nel Mar dei Caraibi), eseguendo le azioni corrispondenti ai porti in cui si fermano. Strutturalmente analogo al precedente Great Western Trail, offre una economia decisamente diversa e una modalità storia che modifica (in modo reversibile) il gioco fornendo nuove cose da esplorare. Ricchissimo il ventaglio di strategie perseguibili e combinabili fra loro.
Ha vinto il *Meeples' Choice* (2019).

Mombasa di Alexander Pfister (Eggertspiele, Uplay.it Edizioni, 2015 - ILSA#36), titolo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 40 minuti per giocatore. Il primo dei titoli dell'autore che lo ha fatto conoscere ai giocatori assidui, fornisce una versione estremamente originale (per l'anno in cui è stato pubblicato) di deckbuilding, mescolato con un sistema azionario collegato con il movimento dei propri pezzi su una plancia. Tema coloniale, non particolarmente rilevante ai fini del gioco. Come i titoli già menzionati, a rischio paralisi da analisi e dedicato esclusivamente ai gamer.
Ha vinto il *Deutscher Spiele Preis* (2016), l'*International Gamers Award - Multi-player* (2016), il *Jogo do Ano* (2016), lo *Spiel der Spiele für Experten* (2016).

Isle of Skye: From Chieftain to King di Andreas Pelikan e Alexander Pfister (Lookout Games, Uplay.it Edizioni, 2015 - ILSA#36), titolo per 2-5 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 30-50 minuti. Titolo strategico per famiglie e giocatori occasionali, basato su una meccanica di piazzamento tessere con cui costruire un *tableau* personale che deve cercare di adattarsi ad alcuni criteri di valutazione. Le tessere vengono acquisite attraverso un sistema di assegnazione del prezzo, che gli avversari devono pagare al giocatore per poterle utilizzare. Il denaro viene poi riutilizzato per stabilire i nuovi prezzi. Non brillantissima l'ergonomia delle tessere, popolate di simboli omogenei e non particolarmente distinguibili.
Ha vinto il *Board Game Quest Awards Best Strategy/Euro Game* (2015), il *Kennerspiel des Jahres* (2016), lo *Spiel der Spiele mit Freunden* (2016), l'*UK Games Expo Best Boardgame* (2016), lo *Hra Roku* (2018).

Accompagnato da molteplici promo e due espansioni: ***Isle of Skye - Journeyman*** (2017) e ***Isle of Skye - Druids*** (2018).

Port Royal di Alexande Pfister (Pegasus Spiele, 2014), titolo per 2-5 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 20-50 minuti, riedizione a grande tiratura di ***Händler der Karibik*** (Österreichisches Spiele Museum, 2013 - ILSA#25) originalmente progettato per 2-4 giocatori. Probabilmente il primo titolo che ha fatto puntare i riflettori sull'autore. Completamente differente come peso e meccanica principale utilizzata, il *push your luck*, che viene abilmente integrato a meccaniche tipiche dei giochi gestionali, come la costruzione di un *tableau* personale, la collezione di set e il soddisfacimento di contratti.
Corredato da due espansioni: ***Port Royal- Just One More Contract...*** (2015), che introduce un nuovo elemento di gioco (i contratti nominati nel titolo) più due varianti (in solitario e cooperativa), e ***Port Royal: The Adventure Begins...*** (2017), che introduce una modalità campagna, giocabile sia in modo competitivo che cooperativo.

Blackout: Hong Kong di Alexander Pfister (Eggerstspiele, Cranio Creations, 2018 - ILSA#54), titolo per 1-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di circa 40 minuti per giocatore. Costruito su meccaniche analoghe a quelle di Mombasa, sposta il focus sulle decisioni tattiche, data la componente di causalità introdotta a livello di disponibilità delle risorse. Il gioco propone anche una modalità campagna, organizzata in cinque capitoli, e una versione in solitario.

Broom Service di Andreas Pelikan e Alexander Pfister (Alea, Ravensburger, 2015), titolo per 2-5 giocatori, dai 10 anni, della

durata di 30-75 minuti. Prendendo l'idea di base di ***Witch's Brew*** di Andreas Pelikan (Alea Ravensburger, 2008; finalista all'edizione 2008 dello *Spiel des Jahres*), la coppia di autori sviluppa un titolo in cui, oltre alla brillante meccanica di scelta simultanea dei ruoli con componente di *push your luck/double guessing*, vengono utilizzate anche la collezione di set e il *pick & deliver*. Il risultato è un gioco più elaborato ma comunque armonico ed elegante, che ha vinto l'edizione 2015 del *Kennerspiel des Jahres*.

Oh My Goods! di Alexander Pfister (Lookout Games, Asmodee Italia, Uplay.it Edizioni, 2015 - ILSA#39), titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di circa 30 minuti. Altro gioco basato su un semplice mazzo di carte, che però riesce a solleticare gli appassionati dei gestionali grazie ad un sistema di catene di produzione e attivazione di edifici, amalgamato ad una componente di gestione del rischio dovuta al fatto che molte scelte vengono prese conoscendo solo parzialmente la disponibilità di risorse nel turno.
Due le espansioni sviluppate per gioco: ***Oh My Goods! - Longsdale in Revolt*** (2016) e ***Oh My Goods! - Escape to Canyon Brook*** (2017), ciascuna delle quali introduce cinque capitoli di una campagna, rendendo il gioco perfettamente godibile anche in solitario.

Altri titoli degli di nota sono:
Expedition to Newdale di Alexander Pfister (Lookout Games, Funforge, 2019 - ILSA#56), titolo per 1-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 90 minuti, che condivide l'ambientazione con il già menzionato Oh My Goods! ed è costruito attorno a

meccaniche di gestione della mano, piazzamento lavoratori, scelta simultanea.

Tybor the Builder di Alexander Pfister e Dennis Rappel Lookout Games, Mayfair Games, Österreichisches Spiele Museum e.V., 2017 - ILSA#49), titolo per 2-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di circa 30 minuti. Nuovo capitolo dei giochi di carte ambientati a Longsdale, rinuncia alla componente di fortuna per offrire maggiore profondità strategica, un ricco ventaglio di scelte interessanti, con molteplici modalità di realizzare punti.

The Mines of Zavandor di Alexander Pfister (Lookout Games, Z-Man Games, 2010), titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di 45-90 minuti. Terzo titolo ambientato nel mondo di Zavandor, è basato su meccaniche di asta e commercio.

Completa la produzione dell'autore un gruppo di giochi meno noti:
Port Royal: Unterwegs! di Alexander Pfister (Pegasus Spiele, 2016), versione *stand alone* e semplificata del già menzionato gioco di carte;

Monster Expedition di Alexander Pfister (Amigo, 2020), di ambientazione fantasy, basato sulla meccanica di *push your luck* e lancio di dadi;

Broom Service: The Card Game di Andreas Pelikan e Alexander Pfister (Alea, Ravensburger, 2016) riduzione a gioco di sole carte, incentrato sulla meccanica di selezione simultanea e gestione del rischio già sfruttato in Witch's Brew;

Gier di Alexander Pfister (Amigo, 2017), gioco di carte basato su meccaniche di collezione di set e push your luck;

Wurfel-WG di Johannes Krenner e Alexander Pfister (KOSMOS, 2019), gioco di combinazioni di dadi;

Meins! di Andreas Pelikan e Alexander Pfister (AMIGO, 2012), gioco di collezione di set e gestione della mano.

di Giuseppe "Peppe74" Ammendola

Goblin Magnifico 2021

Il direttore artistico del premio ci parla di quest'edizione decisamente insolita del premio assegnato dalla Tana dei Goblin.

Si è conclusa la settima edizione del premio Goblin Magnifico, che ho avuto ancora una volta il piacere di guidare come Direttore Artistico. Sia le nomination che il vincitore sono stati annunciati, per ovvi motivi, fuori dall'usuale palcoscenico di ***Play - Festival del Gioco*** dove comunque, nella confermata edizione che si terrà il 3-4-5 Settembre 2021, sarà presente la tradizionale area dimostrativa.

L'edizione è stata sicuramente atipica per condizioni contingenti: come accennato già in altre occasioni il COVID ha inevitabilmente avuto un impatto su molti programmi editoriali; di contro l'assenza di fiere fisiche e la chiusura di club e associazioni ha inevitabilmente influito sul lavoro della giuria.

La giuria ha anche cambiato alcuni dettagli nella modalità di lavoro, presentando una prima pre-selezione di titoli da cui sono state scelte le 8 nomination. Tutti i dettagli li potete trovare sul nuovo sito magnifico.goblins.net, che vi invito a visitare, qui riporto una breve descrizione degli 8 titoli:

Beyond the Sun

Autore: Dennis K. Chan

Editori: Rio Grande Games, Ghenos Games (edizione italiana in uscita)

Titolo di un nuovo autore che sfrutta il classico scenario fantascientifico di un'umanità che deve colonizzare lo spazio per sfuggire dalla terra sull'orlo del collasso.

È, probabilmente, il titolo più leggero della selezione e quello più contenuto come tempo di gioco: un prodotto decisamente moderno, quanto meno nel design, meno nella qualità di produzione, inferiore agli attuali standard a cui è abituata il pubblico.

Dal punto di vista delle meccaniche il gioco si basa su pochi elementi ben amalgamati: i giocatori sviluppano, nel corso della partita, il classico albero tecnologico che riporta azioni progressivamente più forti: ad ogni turno ne possono scegliere una tra quelle che hanno sviluppato. Si affianca al tabellone dell'albero tecnologico la mappa di esplorazione, dove i giocatori, con un semplice gioco di maggioranze, si contenderanno le carte pianeta colonizzabili.

La longevità del gioco è assicurata dall'uscita variabile delle carte (sia delle tecnologie che dei pianeti), oltre a due varianti che il gioco propone per poter utilizzare delle fazioni asimmetriche e le carte tecnologia visibili ad inizio partita.

Faiyum

Autore: Friedemann Friese

Editori: 2F-Spiele

Torna a far parlare di sé un veterano come Friedemann Friese e con Faiyum ci porta a bonificare e sviluppare una regione dell'antico Egitto. È curioso notare come sia l'unico titolo della selezione che viene dal classico appuntamento della fiera di Essen, o quanto meno dalla versione edulcorata che abbiamo avuto nell'ultima edizione con lo Spiel Digital, a evidenziare, ancora una volta, quanto sia atipica questa edizione del Magnifico. Faiyum è un classico gioco di gestione che parte

da elementi noti sia dello stesso autore (come il mercato delle carte, che ricorda quello di Alta tensione), che di altri autori, come la gestione delle carte, elemento cardine del gioco, che riprende quella di Concordia di Mac Gerdt. Quello che faranno i giocatori con gli effetti delle carte sarà operare sulla comune mappa portando delle variazioni e costruendo elementi che influiranno su tutti i partecipanti.

È il titolo della selezione più adatto agli amanti dei german classici, con quel pizzico di interazione aggiunta che non guasta.

Gloomhaven: Jaws of the Lion *(Vincitore dell'edizione 2021)*
Autore: Isaac Childres
Editori: Cephalofair Games, Asmodee Italia (edizione italiana in uscita)

Quattro mercenari si ritrovano a compiere una missione per conto di una vedova di un fabbro scomparso nel corso della quale esploreranno i più torbidi segreti della città di Gloomhaven. È questo lo scenario in cui si muove la nuova opera di Isaac Childres, che parte, come è inequivocabile anche dal titolo, dal predecessore, per limare molti aspetti del gameplay e realizzare un gioco nuovo che si presenta in una forma editoriale assai diversa, a partire dal libro scenari che ripropone le mappe dei dungeon senza ricorrere a tessere da comporre.

I quattro nuovi personaggi, diversissimi per caratteristiche anche dai precedenti, sono bene studiati per lavorare in sinergia; la storia si compone di "soli" 25 capitoli che hanno una loro continuità narrativa e, nella prima parte, fanno anche da tutorial per introdurre, progressivamente, tutti gli elementi del gioco.

È il primo gioco cooperativo a vincere un'edizione del Magnifico; nel premiarlo la giuria ha apprezzato il lavoro di rielaborazione fatto partendo dal predecessore Gloomhaven che ha portato a realizzare un gioco più accessibile, senza perdere in profondità, che accontenta sia i vecchi fan che potenziali nuovi giocatori.

Living Planet (ILSA#59)
Autore: Christophe Boelinger
Editore: Ludically

Altro autore storico, con una carriera altalenante, Cristophe Boelinger ci propone questo nuovo Living Planet con la sua Ludically, finanziato su Kickstarter.

Sul fittizio sfondo fantascientifico di un nuovo pianeta da esplorare e sfruttare, Living Planet ci propone un gioco economico di gestione e compravendita, che propone elementi cari all'autore, come l'interazione e la possibilità di cattiverie: la gestione dell'ordine di turno è decisa di volta in volta dal leader, i giocatori possono "guidare" dei cataclismi che possono avere effetti deleteri per tutti i giocatori, possono poi influenzare il mercato delle materie, che prevede anche lo scoppio di una bolla speculativa, azzerando il valore dopo che ha raggiunto il massimo.

È un gestionale decisamente atipico, che piacerà ai giocatori con pochi scrupoli che apprezzano gli elementi descrittivi.

Nevsky: Teutons and Rus in Collision 1240-1242
Autore: Volko Ruhnke
Editori: GMT Games

Volko Ruhnke, una firma storica della GMT (Labyrinth, Andean Abyss e molti titoli della serie COIN, di cui è l'ideatore), propone una nuova linea "Leavy and campaign", di cui Nevsky è il primo capitolo. Nevsky ci riporta alla crociata lanciata dai cavalieri teutonici contro la chiesa ortodossa, difesa da un'armata guidata dal principe Aleksandr Nevsky. Il sistema "Leavy and campaign" si propone di realizzare dei giochi di tipo operazionale per le guerre medioevali, proponendo un interessante sistema di gestione che ripropone la classica struttura feudale del medioevo, quando le guerre erano condotte da signori che appoggiavano una causa e portavano (dietro opportuna ricompensa) i propri vassalli. Ogni round di gioco si divide in una fase di "levy" che prevede la gestione dei signori con le nuove reclute, le dimissioni, o il prolungamento del servizio. La fase di "campaign" verte, invece, sulla vera e propria parte operativa

con un interessante sistema di gestione azioni e di combattimento. Specifico del titolo è poi la gestione della logistica nel difficile territorio russo, dove, a seconda delle stagioni, solo determinate vie di trasporto saranno percorribili. Un titolo atipico per due giocatori, che strizza l'occhio ad un pubblico più vasto dei tradizionali appassionati di wargame.

On Mars (ILSA#59)
Autore: Vital Lacerda
Editori: Eagle-Gryphon Games, Giochix.it (edizione italiana)

Titolo di Vital Lacerda nato da una fortunata campagna su Kickstarter, che si riflette in una sontuosa e ricca componentistica. Come suggerisce il titolo in On Mars i giocatori sono impegnati a colonizzare il pianeta rosso. Peculiare del sistema di gioco è la differenziazione delle azioni possibili in orbita e sulla superfice del pianeta: in ogni turno di gioco i giocatori si troveranno dall'una o dall'altra parte e dovranno sincronizzare i loro spostamenti con la navicella che fa da spola tra le due postazioni e che compie viaggi sempre più radi con l'avanzare della partita e dell'avanzamento della terraformazione.

Il gioco ripropone le caratteristiche tipiche dell'autore, con miriadi di opzioni da gestire, differenti modalità per realizzare punti vittoria, basso impatto della fortuna; per gli amanti dei gestionali complessi.

Tainted Grail: The Fall of Avalon (ILSA#60)
Autore: Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot
Editori: Awaken Realms, Giochi Uniti

Titolo della Awaken Realms che ci riporta a rivivere le sagre bretoni di Avalon con una storia che letteralmente riscrive la saga di Re Artù in tinte fosche, mettendo i giocatori nei panni di antieroi. Dal punto di vista delle meccaniche il gioco propone un mix tra un sistema di gestione e di sopravvivenza, dove bisogna superare tutti gli eventi avversi e i combattimenti che i personaggi si troveranno ad affrontare, con un classico libro game a bivi, dove i giocatori seguiranno, e in qualche modo guideranno, l'evolversi della storia. Come si intuisce dalla descrizione è il titolo della selezione per gli amanti dei narrativi, genere decisamente in voga in questo periodo.

The Cost (ILSA#60)
Autore: Armando Canales
Editori: Spielworxx

The Cost affronta lo scomodo tema della produzione e dello sfruttamento dell'amianto o, più correttamente (come specifica lo stesso regolamento), tenta di riprodurre un modello economico realistico sulla base di paesi che hanno nel recente passato bandito l'utilizzo dell'amianto. Lo fa con un interessante gioco economico e di logistica dove la produzione può essere gestita rispettando le regole di sicurezza e pagando dei costi extra, o senza rispettare le regole di sicurezza e pagando, crudele quanto realistico, in vite umane. La controparte della produzione non sicura è quella di restringere progressivamente il mercato e le opportunità di vendita. Completa il gioco un'interessante parte logistica che prevede di gestire la produzione, la raffinazione e la vendita in differenti stati, con l'opportunità di guadagnare sul trasporto oltre che sulla vendita.

Gli amanti dei giochi economici, che non si lasciano impaurire né dal tema, né dalla qualità di produzione non eccelsa, troveranno in The Cost una piacevole sorpresa.

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Fachiri tra le nuvole

Five Tribes- I Geni di Naqala è un famoso gioco di *Bruno Cathala*. È stato pubblicato nel 2014 dalla casa editrice *Days of Wonder* e in pochi anni ha raccolto molti consensi e qualche premio. Quanto basta per essersi meritato localizzazioni in una decina di lingue, compreso l'italiano per merito di *Asmodee Italia*, che allora si chiamava ancora *Asterion Press*.

L'ambientazione arabeggiante è ben introdotta dalla grafica e dal geniale sottotitolo (Naqala non è una regione ma la traslitterazione del verbo arabo نقل, usato anche per indicare l'atto del muovere pezzi sul tavoliere di gioco). Assoldare i feroci al-Hashīshiyyūn è solo una delle subdolerie che i giocatori possono mettere in atto per assicurarsi il favore delle cinque tribù e conquistare il trono vacante del sultanato, ma non è questo il motivo per cui il gioco venne fortemente criticato. La colpa fu invece di carte capaci di amplificare l'esito di alcune azioni: gli schiavi. Mark Kaufmann, l'allora vice presidente della casa editrice, giustificò la scelta spiegando la coerenza con l'ambientazione. «Ci sembrava di ignorare la realtà del mondo in cui si svolge Five Tribes sorvolando sul fatto storico che c'erano schiavi in Persia nel X secolo» affermò in un'intervista. E infatti la prima edizione andò in stampa con diciotto carte schiavo.

Purtroppo il chiarimento, del tutto logico e sensato, non mise Days of Wonder al riparo da fastidiose e insistenti critiche, tanto che nelle edizioni successive (inclusa quella in italiano) gli schiavi furono prontamente sostituiti da fachiri. «Consideriamo la schiavitù una questione importante e la condanniamo» dichiarò poi Kaufmann, come se ci fosse bisogno di sottolinearlo.

Il caso di Five Tribes non è isolato. Si fa sempre più palpabile la percezione che nella società stia progressivamente prendendo forma una sorta di istinto moralizzatore, impegnato a suggerire cosa sia opportuno conservare ovvero dimenticare del nostro passato e della nostra storia. Per mettersi al riparo dai rischi di questo moderno ostracismo culturale alcuni editori optano per ambientazioni inattaccabili. È il caso di ***CloudAge***, l'ultimo gioco di *Alexander Pfister*. Futuristico, post apocalittico, rispettoso dell'uguaglianza di genere, perfetto sulla carta ma incapace di trasmettere le emozioni delle conquiste epiche nell'America del XIX secolo e ancora più lontano dai delicati temi del colonialismo del XVI secolo. Rispetto alle ambientazioni di ***Great Western Trail*** e ***Mombasa***, CloudAge appare uno sciapo tentativo di autocensura, pianificato ad arte per evitare di urtare la sensibilità di quanti, per puro spirito pedagogico, preferiscono l'edulcorazione al rischio di influire negativamente sulla formazione delle nuove generazioni per colpa di certi contenuti.

Ecco quindi che nel momento storico in cui il gioco comincia ad affermarsi come maturo fatto culturale, le ambientazioni appaiono destinate a mortificarsi per eccesso di conformismo.

Lecito chiedersi se ne valga davvero la pena.

I giochi top di Alexander Pfister

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 21/7/2021)

1	**Great Western Trail** di Alexander Pfister Eggertspiele, Pegasus Spiele, Plan B Games, Stronghold Games, Uplay.it edizioni, 2016 Giocatori: 1-4 Categorie: American West, Animals, Economic. *Recensito su ILSA#42, ILSA#45.*	BGG rank: 10° (media 8,30 - 31062 voti)
2	**Maracaibo** di Alexander Pfister Game's Up, Capstone Games, Dlp games, Super Meeple, Uplay.it edizioni, 2019 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic, Exploration, Pirates. *Recensito su ILSA#56.*	BGG rank: 36° (media 8,25 - 8984 voti)
3	**Mombasa** di Alexander Pfister Eggertspiele, Arclight, Giga, Pegasus Spiele, R&R Games, Eplay.it edizioni, 2015 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic. *Recensito su ILSA#36.*	BGG rank: 89° (media 7,88 - 11228 voti)
4	**Isle of Skye: From Chieftain to King** di Alexander Pfister Lookout Games, Mayfair Games, Uplay.it edizioni, 2015 Giocatori: 2-5 Categorie: Economic, Territory Building. *Recensito su ILSA#36.*	BGG rank: 205° (media 7,43 - 21131 voti)
5	**Port Royal** di Alexander Pfister Pegasus Spiele, Brain Games, Lautapelit.fi, Matagot, Piatnik, Steve Jackson Games, 2014 Giocatori: 2-5 Categorie: Card Game, Economic, Nautical, Pirates.	BGG rank: 467° (media 7,14 - 13581 voti)
6	**Blackout: Hong Kong** di Alexander Pfister Eggertspiele, Cranio Creations, Pegasus Spiele, 2018 Giocatori: 1-4 Categorie: Economic. *Recensito su ILSA#54.*	BGG rank: 477° (media 7,50 - 4120 voti)
7	**Broom Service** di Alexander Pfister Alea, Ravensburger, Arclight, Hobby World, 2015 Giocatori: 2-5 Categorie: Fantasy.	BGG rank: 501° (media 7,19 - 8378 voti)
8	**Oh My Goods!** di Alexander Pfister Lookout Games, Österreichisches Spiele Museum e.V., Asmodee Italia, Mayfair Games, Uplay.it edizioni, 2015 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game Economic Medieval. *Recensito su ILSA#39.*	BGG rank: 640° (media 7,00 - 9872 voti)
9	**Expedition to Newdale** di Alexander Pfister Lookout Games, Funforge, Lacerta, 2019 Giocatori: 1-4 *Recensito su ILSA#56.*	BGG rank: 1382° (media 7,54 - 1121 voti)
10	**CloudAge** di Alexander Pfister Nanox Games, Capstone Games, Dlp games, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Science Fiction.	BGG rank: 1637° (media 7,60 - 909 voti)

numero 61 | 2021

ilsa

informazione ludica a scatola aperta

In questo numero abbiamo parlato di:

15 Days
Beyond the Sun
Bonfire
Carnegie
CloudAge
Cóatl
Curious Cargo
Dwellings of Eldervale
Eiyo
Excavation Earth
Fairy Tale Inn
Faiyum
Furnace
Glasgow
Gloomhaven: Jaws of the Lion
Golems
Hallertau
High Rise
La Scala dei Fantasmi
Marvel United
Meadow
Nevsky: Teutons and Rus in Collision 1240-1242
Pandemic: Reazione Rapida
Pax Viking
Quartermaster General WW2
Rebis
Res Arcana
Rossio
Sagani
Space Lunch
Tawantinsuyu: The Inca Empire
Tekhenu: Obelisco del Sole
Watergate
Whistle Mountain

www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: **Bonfire, Carnegie, CloudAge, Hallertau, Marvel United, Pax Viking, Tawantinsuyu: The Inca Empire, Tekhenu: Obelisk of the Sun, Whistle Mountain** e molto altro...