

numero 62 | 2021



*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: Agricola Tutte le Creature Grandi e Piccole
- Big Box, Darwin's Journey, Destinies, Monasterium, Il Signore
degli Anelli - Viaggi nella Terra di Mezzo, 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 Paolo Voto

Hanno collaborato: iugal - Matteo Franceschet (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



Virtuale realtà...

...e accesso anticipato!

Una delle novità che ci ha regalato questo infausto periodo di isolamento è la diffusione su larga scala di piattaforme elettroniche per la simulazione di tavoli da gioco. Se fino a poco tempo fa prodotti come [Vassal](#), [Tabletopia](#) o [Tabletop Simulator](#) erano appannaggio di una ristretta cerchia di giocatori appassionati oppure di autori ed editori che lo utilizzavano per il playtest, con la pandemia sempre più persone li hanno utilizzati per continuare a coltivare, se pur tra svariate difficoltà, il nostro amato hobby. Questa possibilità di far conoscere nuovi giochi ad una vasta platea di appassionati non è sfuggita agli editori più lungimiranti, che hanno messo a disposizione versioni (anche non definitive) delle loro imminenti uscite; questo fornisce ai "creatori di contenuti" un nuovo mezzo per provare e recensire in anteprima i titoli più attesi. A noi era già successo con [Carnegie](#) ([ILSA#61](#)), ma stavolta è addirittura il titolo di copertina ad essere recensito nella sua forma virtuale.

La versione digitale (nei formati sopra citati, dove l'assistenza da parte della piattaforma è spesso ridotta all'osso, se non del tutto assente) porta con sé una serie di vantaggi e svantaggi: fra i primi, annullare le distanze, azzerare i tempi di *tear-down* (rimettere a posto il gioco), lasciare il tempo (nel caso del gioco a turni) per ragionare e discutere sulle scelte e le possibili strategie. Fra i secondi, l'impossibilità di valutare in maniera adeguata la qualità e la *fiddliness* (scarsa praticità nell'utilizzo) dei materiali, i tempi di attesa e i tempi morti, l'influenza del metagiooco.

Personalmente, visto anche le difficoltà sopra indicate, ritengo che questa modalità non potrà sostituire completamente la prova del gioco al tavolo. Rimane tuttavia una interessante opportunità e un'innovazione che non può essere trascurata, come lo è stata [l'integrazione fra giochi da tavolo e applicazioni digitali](#), o, in un campo completamente differente, [la distribuzione del vino in lattina](#). Dato il ruolo di cronisti del nostro hobby, non possiamo trascurare queste innovazioni.

A questo punto, non resta che augurarvi buona lettura (magari su un dispositivo *smart*)!

SOMMARIO

Sotto la lente

Agricola Tutte le Creature	4
Grandi e Piccole - Big Box	
Darwin's Journey	8
Destinies	12
Monasterium	16
Il Signore degli Anelli: Viaggi nella Terra di Mezzo	19

Prime impressioni

Arkham Horror - Final Hour	24
Botanik	26
Cacciatori di Mostri	28
Calico	30
Castle Party	32
Frutticola	34
The Isle of Cats	36
Kokopelli	38
Mandala	40
Mercado de Lisboa	42
Nidavellir	44
Polynesia	46
Project L	48
Terraforming Mars: Ares Expedition	50
Troyes Dice	52
Tutankhamun	54
Spicy	56

Non solo scatole

Ludografia essenziale di Simone Luciani	57
Ubi solus, maior cessat	60

L'altro editoriale

Insolito come una lattina di vino	62
-----------------------------------	----

In fila per uno

I migliori giochi con App	63
---------------------------	----



Agricola Tutte le Creature Grandi e Piccole - Big Box

Un'esperienza per due giocatori che condensa il grande classico - ora nella versione per completisti!



di Uwe Rosenberg
Lookout Games, Asmodee Italia,
Funforge, 2021
N. Giocatori: 2
Durata: 30 minuti

Primo spin-off del celebre capostipite *Agricola* (2007 - [ILSA#5](#)), pubblicato originalmente nel 2012, *Agricola Tutte le Creature Grandi e Piccole* (A:TICGeP) è una versione per due giocatori del titolo che ha condotto Uwe Rosenberg al vero successo. Si tratta di una versione condensata, che si concentra sul solo aspetto di gestione e allevamento degli animali e che ha riscosso un discreto successo, tanto da ricevere due espansioni (nel 2012 e nel 2013). Tutto il materiale è stato riunito nel 2018 nella versione Big Box, localizzata in italiano da Asmodee Italia nel 2021.

Materiali e preparazione

La scatola, di formato contenuto, ospita al suo interno una piccola plancia centrale, due plance personali (le fattorie dei giocatori), alcune plance espansione (che permettono di ingrandire le già menzionate fattorie), svariate tessere edificio e segnalini sagomati in legno (i lavoratori, gli animali, le risorse da costruzione, le barriere e le mangiatoie). La grafica, affidata a *Klemens Franz* (l'illustratore che normalmente si occupa di tutta la produzione della *Lookout Games*), è estremamente semplice e ormai familiare.

La preparazione è semplice: piazzata fra gli avversari la plancia centrale, ciascun



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





giocatore prende una fattoria, tre lavoratori nel suo colore e nove barriere. Si selezionano casualmente gli edifici speciali da utilizzare durante la partita (nessuno, quattro oppure otto, a seconda del livello di esperienza dei giocatori) a cui si affiancano quelli base, sempre presenti.

Piazza ed esegui

Una partita ad A:TICGeP dura esattamente otto round, ciascuno diviso in quattro fasi, eseguite in ordine:

I) Fase **Rifornimento**, in cui vengono aggiunte, alle caselle azione della plancia destinate alla produzione, le risorse indicate.

II) Fase **Lavoro**, il vero cuore del turno; alternandosi i giocatori selezionano uno spazio azione non ancora utilizzato, lo occupano con uno dei propri lavoratori e ne eseguono la corrispondente azione. Gli spazi si possono suddividere in:

- *azioni di produzione risorse*, che forniscono materiale da costruzione (legname, pietre, canne) e/o animali domestici (pecore, maiali, mucche e cavalli); i primi possono essere accumulati liberamente nella propria riserva personale, i secondi necessitano invece di apposite strutture (edifici, pascoli, mangiatoie), la cui capienza dipende dall'estensione e/o dalla loro combinazione: ognuna di esse può ospitare una sola specie di animale, e animali che non trovano posto vengono rimessi nella riserva generale.

A questa categoria appartiene anche un'azione di raccolto che permette di ottenere sempre e soltanto una risorsa da costruzione per ciascun tipo.

- *azioni di costruzione*, che permettono di aggiungere elementi strutturali alla propria plancia: barriere (spendendo legno o pietra, per realizzare staccionate o muri a secco, funzionalmente identici e rappresentati dagli stessi pezzi) che, insieme con le mura degli altri edifici, vanno a realizzare i pascoli; stabbi (piccoli edifici che permettono di ospitare fino a tre capi di bestiame); mangiatoie (che raddoppiano la capienza di pascoli e/o edifici in cui sono costruite) e, infine, edifici speciali, che introducono piccole modifiche



A ciascuno il suo Agricola

La famiglia dei prodotti collegati ad Agricola conta, in linea teorica, ben 50 esemplari. Tuttavia, una volta eliminate le innumerevoli espansioni (per lo più mazzi di carte o migliorie dei già buoni materiali), restano quattro titoli:

- **Agricola** (2007), il titolo originale, che ospita al tavolo fino a cinque giocatori, e include una variante semplificata "per famiglie". Ne esistono svariate edizioni (cinque in inglese, tre in italiano) in cui progressivamente sono stati migliorati i materiali (passando da dischi e cubetti a segnalini sagomati) e riformulate e/o riequilibrare alcune delle 360 carte (fra cui 169 occupazioni e 139 miglioramenti) che compongono il cuore del gioco.



- **Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole** (2012), di cui parliamo in questo articolo.

- **Agricola: Edizione Famiglia** (2016 - [ILSA#45](#)), titolo per 2-4 giocatori che implementa una semplificazione su più fronti del gioco, riducendone la durata a circa un'ora e l'età minima di accesso a 8 anni. Oltre ad eliminare tutte le carte, in questa edizione viene ridotto il numero di risorse (non c'è la pietra), di colture (c'è solo il grano). L'ordine con cui le nuove azioni diventano disponibili è completamente noto a priori (e non più semicasuale). Infine, l'eliminazione della plancia personale (sostituita da tessere casa, campo e recinto da giustapporre fra loro) rimuove tutti i vincoli topologici della propria fattoria. Tutte modifiche plausibili, che rendono il gioco più veloce ma che azzerano di fatto la differenza fra una partita e l'altra (a parte l'ordine di gioco!) e rischiano di rendere stereotipate le partite. Consigliato per famiglie e giovanissimi, a rischio di ripetitività per i giocatori più esperti.



Agricola: Revised Edition (2016) è una versione rivista e riequilibrata, che limita il numero massimo di giocatori a quattro e ridimensiona a 120 carte (garantendo più omogeneità ed equilibrio, a scapito della variabilità) il pool totale (48 occupazioni e 48 miglioramenti). Ineccepibili i materiali e interessante il compendio del manuale che contiene le più diffuse varianti sviluppate dalla comunità durante i primi nove anni della sua vita.



Un caso a parte è quello di **Agricola Express** (2009) di Jesse McGatha, gioco di dadi e collezione di set per 1-4 giocatori, della durata di 20 minuti, disponibile in versione print & play (<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/45020/agricola-express>), con il permesso alla riproduzione per fini non commerciali dalla Lookout Games.



alle regole del gioco a favore di chi li costruisce;

- *azioni di miglioria/espansione*, che permettono di trasformare gli stabbi in stalle (che ospitano più animali e valgono più punti vittoria) o di espandere la propria fattoria con le apposite tessere e di procurarsi altre barriere per nuovi, più estesi, pascoli.

III) Fase **Ritorno a Casa**, in cui i giocatori recuperano dalla plancia centrale i loro tre lavoratori.

IV) Fase **Riproduzione**, in cui i giocatori ricevono esattamente un esemplare di ogni specie di animale di cui possiedono almeno due capi. Come nel caso delle azioni di acquisizione, tali esemplari vengono aggiunti alla fattoria soltanto se si dispone di spazio per ospitarli.

Alla fine dell'ottavo round si procede al computo dei punti vittoria, che sono forniti dal numero di animali ospitati dalla propria plancia, dal valore degli edifici costruiti (alcuni dei quali variabili in base al soddisfacimento di particolari criteri) a cui si sommano dei bonus se le tessere espansione collegate alla fattoria sono completamente occupate e un bonus/malus per la numerosità di capi per ciascuna delle quattro specie animali.

Sviluppo senza preoccupazioni

L'obiettivo di A:TICGeP è decisamente ambizioso: prendere un titolo famoso, che ha raggiunto lo status di "classico", e ridurlo in modo da renderlo giocabile nella "pausa pranzo", conservando almeno alcuni degli aspetti salienti che lo hanno reso così celebre. La scelta di Rosenberg è ardita, ma decisamente riuscita: invece di alleggerire il tutto, rischiando di annacquare o rendere il tutto troppo blando, l'autore elimina di netto tutta una serie di aspetti del gioco, focalizzandosi sui rimanenti. E non si tratta di eliminare le carte (cosa peraltro già considerata fin dalla prima stesura del regolamento nella versione "per famiglie"), ma di tagliare via una fetta consistente (e universalmente riconosciuta come fondamentale) del gioco. In questa versione, infatti, sparisce del tutto l'aspetto di cura e crescita della



famiglia (i lavoratori sono tre per tutta la partita, non c'è bisogno di costruire un edificio che li ospiti, e nemmeno di procurarsi il cibo per sfamarli) e anche la parte che riguarda la coltivazione (addio ad aratura, semina e raccolta di cereali e ortaggi). Quello che resta, tuttavia viene espanso oltre che mantenuto: arrivano i cavalli (introdotti nell'espansione **Agricola: Farmers of the Moor**, 2009), la costruzione dei recinti diviene più articolata (si possono utilizzare due tipi di materiale per costruirli). Rimane il punteggio che penalizza la specializzazione, incoraggiando la differenziazione (che deve

andare ben oltre la raccolta del singolo esemplare); interessante la parte di gestione della plancia che premia il riempimento delle espansioni, che vengono aggiunte alla plancia personale durante la partita.

deriva. La mancanza di "mosse alternative" rischia di rendere lo sviluppo della partita stereotipato; il compito di evitare che questo accada è affidato proprio agli edifici speciali che, una volta costruiti,

La versione Big Box di Agricola Tutte le Creature Grandi e Piccole raccoglie tutte le tessere edificio speciale mai pubblicate, utili a garantire variabilità al gioco.

Il risultato è un gioco compatto come durata, ma ricco di scelte, rese difficili dalla mancanza di spazio sulla plancia centrale e dal continuo attrito che ne

alterano i rapporti di efficienza fra le varie azioni quel tanto che basta ad alterare le priorità delle strategie. Data la loro rilevanza, questa edizione Big Box, che raccoglie tutti gli edifici pubblicati nelle due espansioni, svolge ottimamente il suo compito, rendendo disponibile il gioco nella sua interezza e garantendone la massima variabilità e longevità.

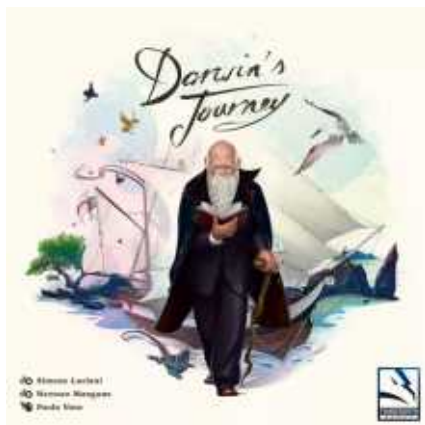
Se vi piace la meccanica base del piazzamento lavoratori, e cercate l'opportunità di godervela appieno anche in tempi ridotti (come una pausa pranzo), tenete presente questa scatola, perché fa quasi sicuramente al caso vostro!





Darwin's Journey

Dopo giorni passati a fissare la linea che stacca il mare dal cielo, lo scorcio di una riva lontana ti farà rabbrivire. L'avventura sta per iniziare...



di Simone Luciani, Nestore Mangone
ThunderGryph Games, Korea
Boardgames, Skellig Games, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Reduce da una clamorosa campagna Kickstarter con più di sedicimila adesioni (numeri astronomici per la nostra nicchia), Darwin's Journey è un gioco in cui ripercorriamo in un amarcord esplorativo le imprese del leggendario naturalista, aggirandoci per le Galapagos, scoprendo e classificando esemplari da esposizione museale riconfermando così induttivamente la teoria dell'*Evoluzione delle Specie*. Si tratta di uno stretto gioco competitivo di piazzamento lavoratori dove vincerà alla fine chi avrà guadagnato il maggior prestigio.

Flusso di gioco

Si parte con quattro lavoratori: a tre di questi è associata una scala sulla propria plancetta che ne qualifica l'esperienza e una carta-personaggio che ne illustra l'obiettivo di lungo termine.

Un quarto lavoratore parte già con un sigillo viola (= colore jolly) che gli consentirà flessibilità di accesso alle azioni ma non avrà modo di progredire, mentre i rimanenti tre partono con il sigillo indicato dalla carta corrispondente, ma col procedere dei turni potremo aggiungerne altri, consentendo così al lavoratore di avere accesso ad azioni più complesse e di realizzare il proprio obiettivo.

Va detto che queste carte-personaggio vengono attribuite durante il *setup* con un



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





meccanismo (quantomai opportuno) di *draft*. Dopo di che, in ordine inverso di turno i giocatori sceglieranno anche una coppia di talloncini "obiettivo" sulla cui importanza torneremo poco oltre.

Tornando sul selciato... durante il proprio turno si sceglie un lavoratore ancora disponibile e lo si colloca in plancia su una pagina di un diario, cioè un raggruppamento azioni, scegliendone una. Occorre che il lavoratore possieda i sigilli richiesti per poter svolgere l'azione e bisogna pagare il costo di ingresso se qualche lavoratore ha già occupato un'azione sullo stesso diario. Si tratta di costi frizionali molto onerosi (la dotazione iniziale è quattro monete e questi costi in una partita a tre/quattro ammontano a due monete) rendendo di fatto cruciale, come vedremo, trovare metodi per fare cassa.

Azioni disponibili

Le azioni principali sono:

- **Esplorare**: si muove un proprio esploratore di stanza in una delle tre isole Galapagos. In tal modo si possono collezionare reperti da portare al museo o ottenere svariati bonus (piazzare tende, punti, soldi, sigilli, ecc.).
- **Navigare**: a parte bonus collezionabili qua e là, lo scopo principale del movimento della nave è procedere verso le altre isole in modo da sbloccare gli esploratori associati e –se possibile– non stare troppo indietro rispetto alla *HMS Beagle*, pena una riduzione in punti dagli obiettivi di fine round.
- **Spedire lettere**: si collocano francobolli dal proprio *tableau* su una delle tre buste in plancia concorrendo in tal modo a bonus di maggioranza di fine turno attribuiti ai primi due giocatori per busta. Tali bonus sono variabili di partita in partita e l'interesse dell'azione risiede nel fatto che a fine round solo la metà dei francobolli viene spesa, consentendo dunque di capitalizzare questa rendita per più di un round in maniera passiva.
- **Acquisizione sigilli**: azione metatestuale con la quale si acquistano sigilli da piazzare sulla scala dei propri esploratori per poterne migliorare le abilità ed i requisiti di accesso ad azioni più remunerative.
- **Consegna al museo**: cruciale azione con cui si porta al museo un esemplare non già consegnato totalizzando punti "libro" e soldi.



- **6 azioni avanzate**: (solo 2 inizialmente disponibili) queste cambiano di partita in partita. Si tratta di azioni molto forti il cui requisito di accesso è tipicamente piuttosto alto.
- **Sbloccare azioni**: ad un costo ragguardevole, è possibile sbloccare un'azione, rendendola disponibile a futuri utilizzi con il notevolissimo vantaggio di poterla effettuare subito (anche se non se ne hanno i requisiti) ed incassare un preziosissimo soldo ad ogni utilizzo da parte di altri giocatori. Si può rendere disponibile un miglioramento di una delle quattro azioni principali riassunte poco sopra (aumentando il movimento nelle esplorazioni via terra o via mare o il numero di francobolli che si possono collocare oppure il numero di sigilli acquistabili) oppure si sblocca una delle quattro azioni avanzate "modulari" della partita corrente, che possono avere la natura più disparata. A titolo di esempio citiamo l'azione che consente l'uso di azioni non già sbloccate; o l'azione che rende disponibile Darwin (proprio lui!) già vetusto ma per un turno lo si considera come lavoratore aggiuntivo con la massima esperienza in tutti i campi. Oppure ancora, l'azione che consente la consegna al museo di un reperto già consegnato: fondamentale *rule breaker* che spargia del tutto i delicati equilibri dei tempi di consegna e rivitalizza l'azione di presa di un esemplare già scoperto da un altro giocatore solitamente da reputarsi alquanto subottimale.

Ovviamente la presenza di questa o quella azione di partita in partita piega le linee strategiche in maniera sempre nuova e rappresenta uno dei maggiori punti di forza per la longevità del titolo.

Piccoli ricercatori crescono...

Abbiamo detto che i propri lavoratori possono maturare acquisendo sigilli grazie all'apposita azione o a ricompense varie. Ebbene, se il numero di sigilli corrisponde al requisito di una delle carte personaggio distribuite a inizio partita, il giocatore può dichiarare "raggiunto" l'obiettivo ed ottenere immediatamente il bonus raffigurato sulla carta. Si tratta di effetti una tantum dalla notevole incisività (ad esempio quello raffigurato qui di fianco consente immediatamente due azioni distinte di esplorazione da tre passi ciascuna). Una volta dichiarato, quel personaggio rimane indissolubilmente legato alla specifica scala sulla propria plancetta che non potrà quindi essere usata per un altro personaggio.

Un'altra conseguenza rilevante agganciata al meccanismo di progressione dei sigilli, consiste nell'efficacia con cui si svolgono le azioni selezionate: se il lavoratore che si usa ha un *cursus honorum* di almeno quattro sigilli le azioni selezionate saranno



Aperture

Il primo giocatore ha moralmente due opzioni: o apre "per terra" andando a prendere il primo esemplare sull'isola, oppure "per mare" andando a prendere il primo esemplare con la nave. Tutto dipende dagli obiettivi che gli altri giocatori gli hanno lasciato e (in maniera meno condizionante) dall'obiettivo di fine turno.

Meno frequente l'apertura con l'acquisizione dei sigilli (tentazione per i neofiti, ma forse mossa più debole) oppure lo sblocco in prima mossa di una nuova azione: questa è una mossa pericolosa perché si rimane senza soldi ma a seconda delle azioni uscite in partita potrebbe essere interessante (ad es. se c'è l'azione che consente l'uso di Darwin).

Il secondo giocatore naturalmente ha uno spettro di azioni condizionato: se il primo è andato via mare, il secondo esplora via terra o viceversa e prende un esemplare. Così facendo ha il vantaggio di non aver speso e ha grande flessibilità nelle mosse successive.

Il terzo giocatore (avendo scelto per primo gli obiettivi) ha l'imperativo categorico di chiudere subito almeno l'obiettivo argento e quindi giocare di conseguenza cercando di prendere il bonus con cui sconta i costi di ingresso o quello che gli rende un esemplare a scelta sull'isola.

Se uno dei giocatori ha esplorato via terra e nessuno è andato a sbloccare le azioni una buona risposta del terzo giocatore è migliorare l'azione dell'esplorazione: la esercita subito e poiché le case occupate sull'isola si "saltano", riesce per primo a raggiungere il campeggio: sblocca subito la prima tenda e piazza gratis due francobolli con buon posizionamento per i bonus di fine turno. Naturalmente se facendo ciò accorcia le distanze al raggiungimento del proprio obiettivo, ancora meglio. Altrimenti le rimanenti azioni devono essere spese con l'intento di chiudere l'obiettivo argento (e possibilmente oro) e far leva sul primo bonus (potrebbe a questo punto riutilizzare una tenda già piazzata).

Come si capisce tornando il gioco al primo giocatore, le ramificazioni potrebbero essere tante. Potrebbe convenirgli portare subito l'esemplare al museo e fare cassa (soprattutto se ha optato per sbloccare l'azione dilapidando il proprio capitale). Oppure se ben piazzato potrebbe cercare di completare il proprio obiettivo o addirittura pescare di nuovi dal display e rimpinguare le casse.

Una volta usciti dalla palude decisionale delle prime mosse, che, come ricordato, andrebbero ben ponderate, il gioco acquista una certa fluidità, anche se le possibili reazioni a catena meritano una piccola analisi ad ogni turno.

denaro ha due usi cruciali: da un lato esso serve estensivamente per poter pagare i costi di accesso ad azioni su diari già occupati, dall'altro serve in maniera intensiva per sbloccare nuove azioni o sbloccare il quinto lavoratore. Poiché non esistono rendite (se si esclude l'effetto a strascico, comunque importante delle buste, fra cui potrebbe fra l'altro capitare il bonus che remunera con soldi) i modi per racimolare qualche moneta sono pochi. O si presentano nuovi esemplari al museo oppure si accede ad azioni che oltre all'effetto principale danno anche due soldi (scelta dell'obiettivo e ordine di turno). Un'altra fonte di guadagno sono le azioni sbloccate che se usate da altri giocatori ti fruttano un soldo. Un'altra importante via di scampo è lo sblocco precoce del bonus che ti consente di pagare solo un soldo quando entri in azioni già occupate, che si ottiene completando un proprio obiettivo.

Cosa accade alla fine di ciascun turno?

Ogni turno di gioco si conclude con la riassegnazione dell'ordine di turno, vengono assegnati i bonus di maggioranza dei francobolli sulle buste (che a loro volta potrebbero dare adito a eleganti reazioni a catena) ed in ultimo vengono assegnati i punti dell'obiettivo del turno corrente (chi ha la propria nave più indietro soffre una penalità).

Il gioco si conclude alla fine del quinto turno. Al montante dei punti già totalizzati durante la partita (per bonus guadagnati sulle isole, obiettivi di fine turno, particolari tessere e/o effetti di potenziamento) si aggiungono quelli derivanti dall'esperienza raggiunta dai lavoratori, dagli obiettivi personali realizzati, ma, soprattutto, dalla conoscenza acquisita sull'evoluzione delle specie. In pratica si

automaticamente potenziate (ogni azione mostra in cosa consiste questa maggior efficacia). Se poi si arriva a selezionare un'azione con un lavoratore dotato di 8 sigilli, allora l'azione verrà ulteriormente potenziata. Va da sé che raggiungere con un personaggio la massima esperienza precocemente ha un impatto dirompente sull'economia del gioco, ma in Darwin's Journey tutto ha un prezzo: se si insiste in maniera compulsiva sulla progressione di un proprio personaggio probabilmente ciò andrà a discapito di altro (esplorazioni sulle isole o movimenti di nave) arrancando sui reperti portati al museo, gli obiettivi di medio termine e l'asfissia monetaria in cui si potrebbe incorrere.

Il che mi porta d'un fiato all'importanza del denaro: mai come in altri titoli, qui se ne avverte in maniera pressante l'esigenza. Il





moltiplica il livello di “libri” che si è raggiunto per il valore delle specie conservate al museo (pari alle file completate +2). Questo è un ulteriore aspetto affascinante del gioco poiché tutti i reperti portati al museo concorrono al valore di ciascun libro, non solo quelli che hai portato tu. Non capita raramente che le ultime consegne diano da pensare: se si immagina di non progredire più degli altri sulla scala dei libri bisogna farsi bene i conti in tasca sul profitto marginale che si ha nella consegna poiché non è detto -in ultima analisi- che convenga farla.

Strategie e considerazioni varie

Vi sono diverse alternative che è possibile perseguire per ottenere un buon punteggio (150+): una buona ottimizzazione della propria plancetta (massimizzando uno o due personaggi), sbloccando tutti i bonus ottenibili con un buon numero di obiettivi è senz'altro un buon inizio.

Va poi ben ponderato l'impatto marginale della consegna dei libri, come già ricordato e non va sottovalutato il gettito di punti derivanti dalla realizzazione degli obiettivi di fine turno e dei punti che si possono racimolare esplorando le isole (specialmente arrivando a “fondocorsa” nelle esplorazioni).

Riuscire a sbloccare l'esploratore della seconda e della terza isola prima degli altri (muovendo la nave) dà un vantaggio considerevole da tenere presente. Va anche detto che in Darwin's Journey è piuttosto complicato riuscire a recuperare se ci si trova un po' troppo indietro o, peggio, fermare chi ha già un buon abbrivio. Ragion per cui risulta imperativo prestare la

Fun Facts: Affinità e differenze con Newton/Barrage/Lorenzo il Magnifico?

Si tratta di titoli diversi, ma avendo a che fare con permutazioni cicliche degli stessi autori, è naturale scorgere alcuni tratti di similarità o autocitazioni in parti (minori) del gioco. L'idea dei bonus ottenibili dall'esaurimento delle pile dei francobolli sul proprio tableau rimanda all'analoga versione newtoniana dei libri. I bonus di fine turno ricordano l'analogo meccanismo in Barrage, tanto più che in entrambi i casi si può soffrire penalità se si è troppo indietro con il proprio marker (qui: la propria nave).

Di Lorenzo il Magnifico mi piace sottolineare (forse un po' forzatamente) la similarità del familiare di livello “0” con il quarto lavoratore di Darwin's Journey e i personaggi da sbloccare. In Newton il viaggio è un aspetto presente che ricorda vagamente le esplorazioni di DJ e come non cogliere nel meccanismo (qui decisamente evoluto e strutturato) del “rinforzo” del proprio lavoratore una bella citazione di Newton dove la forza della propria azione dipende dalle icone presenti in plancia?

massima attenzione durante le prime mosse. Anzi, ancora prima, la scelta degli obiettivi ed il draft dei personaggi deve essere fatta con puntigliosa attenzione.

Ad esempio, non si dovrebbe mai lasciare al primo giocatore la scelta di obiettivi che potrebbe riuscire a completare nel primo turno di gioco (si veda il focus proposto nel

meccaniche di piazzamento lavoratori rinfrescate con più di una trovata interessante, l'esplorazione in plancia ed il gioco “economico-azionario” di lungo termine sui libri.

Senz'altro, dunque, un titolo di notevole caratura e solidità che, pur non introducendo singolarmente elementi di novità, armonizza

Darwin's Journey integra rinfrescate meccaniche di piazzamento lavoratori, esplorazione in plancia e gioco “economico-azionario” sui libri.

box “Aperture”) o, più in generale, consentire una doppia mossa di movimento sull'isola o per mare. Tutto ciò ovviamente dipende anche da quali sigilli si siano scelti durante il draft nel setup che dettano le azioni di preferenza nelle prime mosse.

In definitiva...

Darwin's Journey si caratterizza per l'integrazione davvero riuscita fra le

sapientemente le varie componenti meccaniche in un'epitome originalmente congegnata con buon grado di complessità ed eleganza, stretto e con avvincente interazione fra giocatori. Come ricordato, il titolo richiede un tavolo bilanciato onde scongiurare il runaway leader dal sapore un po' amaro ed un po' di pazienza se presenti giocatori inclini alla paralisi da analisi.

Avendolo provato ad oggi solo virtualmente non mi sentirei di sbilanciarmi sulla componentistica che comunque si preannuncia di ottimo livello.

Direi che Darwin's Journey apparirà, a buon titolo, nella top 5 del 2021 di moltissimi giocatori.



FRAKTAL75

PROMETEO





Destinies

Per completare il vostro destino dovrete esplorare un oscuro mondo medievale, accompagnati da un'efficientissima App!



di Michał Gołębowski, Filip Miłunski
Lucky Duck Games, Asmodee
Italia, Grimspire, Last Level, 2021
N. Giocatori: 1-3
Durata: 90-150 minuti

Il gioco da tavolo di avventura ed esplorazione, che permetta a tutti i partecipanti un'esperienza di "gioco di ruolo" senza bisogno che uno dei partecipanti ricopra il ruolo di *narratore*, è diventato uno dei nuovi *grail* del nostro hobby: dare ai giochi la capacità di raccontare una storia è diventata di fatto una necessità, e negli ultimi anni autori ed editori hanno affrontato il tema utilizzando soluzioni estremamente differenti in termini di tecnologia, rigiocabilità e profondità. Destinies rientra nella categoria di giochi competitivi (con un unico vincitore) a scenari/campagna, che fa un massiccio utilizzo della tecnologia, affidando la conduzione del gioco ad un'applicazione compagna, da far girare su un dispositivo *smart* (un tablet è sicuramente preferibile ad uno *smartphone*).

I giocatori, per vincere lo scenario, devono portare a compimento *uno dei due possibili destini* collegati al personaggio selezionato all'inizio della partita. Tali obiettivi, descritti inizialmente in modo vago, si renderanno via via più chiari esplorando un mondo medievaleggiante e interagendo con svariati oggetti, creature e persone. Le azioni intraprese durante il gioco influenzeranno la situazione sulla plancia e, indirettamente, favoriranno oppure ostacoleranno il compimento del fato degli avversari.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Materiali e preparazione

All'apertura della scatola si rimane piacevolmente sorpresi dalla cura che è stata impiegata nell'organizzazione del materiale: un inserto in plastica termoformata e due coperchi trasparenti mantengono al loro posto le oltre trenta miniature, le plance dei giocatori (canonicamente su due livelli, in modo da non far scappare i segnalini che ospitano), le sottili tessere quadrate che vanno a costituire la mappa, le oltre centocinquanta carte (oggetti e destini), i quindici dadi speciali e svariati segnalini. Il materiale è in genere ben fatto; un poco piccole le miniature dei personaggi umani (che non arrivano ai 2 cm), caratteristica che le rende non sempre ben distinguibili fra loro, specie quando sono posizionate una vicino all'altra sulla mappa.

Una volta scaricata e avviata l'applicazione, la preparazione, guidata dal programma, richiede di selezionare quale dei cinque scenari si vuole giocare; quindi ciascuno sceglie il proprio personaggio fra quelli disponibili, prende la corrispondente carta destino e la sua miniatura, appronta la scheda personale, disponendo gli indicatori successo sulle corrispondenti scale delle tre abilità (*intelligenza*, *destrezza* e *forza*) e prende la propria dotazione di base (equipaggiamento e denaro). Si prepara la mappa (inizialmente composta da una tessera di partenza e le quattro confinanti, non ancora esplorate) e si può cominciare.

Esplorazione, gestione, racconto

Una partita a Destinies si svolge in round (identificati con una giornata di narrazione) in cui i giocatori interagiscono con l'ambiente, rappresentato da una mappa realizzata da tessere quadrate che cresce durante il gioco. Un turno è così strutturato:

- **inizio del turno:** il giocatore prende il dispositivo smart e aggiunge alla sua scorta di dadi un dado tentativo (se ne possono avere fino a tre attivi);
- **movimento:** facoltativamente, è possibile spostare la propria miniatura ortogonalmente fino al massimo di due tessere. Se ci si muove in una tessera inesplorata, il movimento termina e si procede con l'esplorazione: si gira la tessera sul lato esplorato leggendone a





tutti la descrizione sull'app e si sistemano segnalini e/o miniature a indicare i Punti di Interesse della tessera. Quindi si piazzano (eventuali) nuove tessere inesplorate confinanti, seguendo le istruzioni a video;

- **interazione con un Punto di Interesse:** si sceglie quale elemento della tessera si vuole visitare, e l'app fornisce una lista delle possibili azioni da compiere. Spesso è possibile eseguire più di una scelta, ma alcune sono mutuamente esclusive. Tali azioni si raggruppano in svariate categorie: le *interazioni* permettono di compiere attività incondizionate (eseguibili senza dover soddisfare alcun prerequisito); le *prove* richiedono un lancio di dadi e/o l'utilizzo di alcuni oggetti; è possibile *utilizzare un oggetto* o *chiedere informazioni* a suo riguardo ad un personaggio non giocante; si possono *raccolgere maggiori informazioni sul proprio destino*, oppure *effettuare compravendita di oggetti* con mercanti o artigiani locali.

In perfetto stile gioco di ruolo, le prove richiedono un lancio di dadi, il cui risultato viene confrontato con la propria scheda per determinare il numero di successi ottenuti: si prendono i due dadi principali (sempre disponibili ad ogni lancio), si decide quanti

dadi tentativo aggiungere alla prova (questi andranno esauriti, e ne verrà recuperato uno per turno/giorno), e si lanciano. Il totale ottenuto viene confrontato con i segnalini presenti sulla traccia corrispondente all'abilità utilizzata: ogni segnalino associato ad un valore minore o uguale al risultato rappresenta un successo. In base al numero di successi, il giocatore potrà ottenere varie ricompense: un possibile avanzamento nel proprio destino, un nuovo oggetto, del denaro, o dei punti esperienza, rappresentati da gettoni che possono essere spesi in qualsiasi momento per migliorare le proprie abilità, spostando i relativi indicatori verso valori più bassi.

Per quanto riguarda la vittoria vera e propria, ogni giocatore ha due possibili "destini", ovvero due diversi obiettivi, ciascuno dei quali è condiviso (e quindi in competizione) con uno degli avversari. Tali obiettivi sono piuttosto vari, e vanno dall'accumulare sufficiente denaro al recuperare un certo numero di oggetti, dall'ottenere il sostegno di un certo numero di personaggi non giocanti a sconfiggere un predeterminato numero di creature. Una volta che l'obiettivo è stato raggiunto, il giocatore può innescare la fase finale della

sua partita, che in genere richiede un certo numero di turni per concludersi, permettendo quindi agli avversari di recuperare, attivando a loro volta la propria fase finale del gioco. Il primo che conclude positivamente la sua storia è il vincitore.

Avventura in solitario

La gestione digitale del gioco è perfettamente compatibile con l'esperienza in solitario. In effetti, il gioco propone due diverse modalità: *Esploratore* e *Sfida*. La prima permette di godere appieno la struttura *sandbox* del gioco, non imponendo nessun limite di turni per concludere il proprio destino. La Modalità *Sfida*, invece, richiede la conclusione della storia in un numero predeterminato di turni, che viene esteso tutte le volte che il personaggio svolge azioni coerenti con l'avanzamento del proprio destino.

Il confine fra gioco e videogioco

Destinies è un interessante variante con unico vincitore dei giochi di narrazione/a campagna che stanno riscontrando un notevole successo. L'elemento caratterizzante è, oltre alla competitività, lo stretto intreccio fra le azioni e le attività dei giocatori che, grazie agli obiettivi comuni, non possono non



Nand

Il gioco è una interessante divagazione dal classico cooperativo (e i destini incrociati sono un aspetto stimolante), ma proprio questo fattore lo rende meno interessante come solitario: non c'è una via di mezzo tra la modalità a tempo (molto punitiva, le prime partite necessariamente si perdono e si capisce cosa bisogna fare, e invariabilmente si arriva a vincere) e la modalità semplificata (troppo semplificata, senza limiti di tempo è impossibile non vincere). Consigliato solo se siete in due o tre a giocare (per il solitario meglio puntare su un cooperativo).

ostacolarsi. La coraggiosa scelta di limitare a tre i partecipanti (che è anche il numero migliore per affrontare il gioco - se non consideriamo il solitario) riesce a mantenere a livelli tollerabili i tempi di attesa e a garantire coerenza nello sviluppo delle trame.

Come già evidenziato, il gioco fa un uso massiccio del supporto informatico ed elettronico, che tiene traccia dell'evoluzione della mappa, della posizione dei personaggi (giocanti e non), dell'avanzamento dei destini dei giocatori e delle loro scelte etiche. L'unica parte che è lasciata alla gestione del giocatore (e che necessita di componenti materiali) è la "scheda del personaggio", ovvero la gestione dei parametri che caratterizzano le sue abilità, la determinazione del numero di successi in ciascuna prova, nonché il mantenimento dell'inventario (ovvero le cinque carte che può portare con sé); questo permette di dare un utilizzo multiplo a tali oggetti: sia come bonus *una tantum* per alcune prove che per le loro funzioni "naturali" - una trappola, ad esempio, vi permetterà di catturare un animale selvatico, mentre delle erbe officinali di curare un ammalato, o almeno di lenirne le sofferenze.

Il metodo di gestione degli oggetti è lo stesso che la *Lucky Duck Games* aveva già sperimentato con successo in *Chronicles of Crime* (ILSA#53), ovvero l'utilizzo di un QRCode per far "leggere" le carte all'applicazione.

L'impianto generale risulta in definitiva robusto, ben organizzato, con un elevato



livello di integrazione fra parte digitale e parte analogica, facile da utilizzare, lasciando ampio spazio alla componente narrativa. Le storie raccontate, tuttavia, non sono sempre all'altezza del motore che le sostiene, facendo leva sui classici stereotipi dell'ambientazione, con trame a volte non ben delineate, che lasciano una parziale sensazione di smarrimento, rischiando di dare la percezione di vagare un poco a caso. I temi trattati (invasione

estrema, e richiede condotte e approcci sufficientemente differenti per affrontare con successo la storia. Oltre che a questo aspetto, la rigiocabilità è affidata (come accade per molti titoli del genere) alle espansioni: la scatola contiene cinque scenari, uno indipendente, con funzioni di introduzione al gioco e quattro strutturati a campagna. In lingua inglese sono disponibili due espansioni (*Destinies: Sea of Sand* e *Destinies: Myth & Folklore*),

L'impianto generale di Destinies risulta robusto, ben organizzato e integrato. Le storie che racconta, tuttavia, non sono sempre all'altezza.

di creature, pestilenze, possessioni) sono il principale motivo che rendono il titolo non del tutto adatto ad un pubblico familiare.

L'utilizzo di uno schermo grande (ad esempio proiettando l'uscita video del dispositivo su una televisione smart) può aiutare a seguire meglio lo sviluppo della trama, che altrimenti è demandato alla lettura a voce alta (da parte del giocatore attivo) delle descrizioni disponibili.

La differenziazione fra i personaggi per ogni scenario è sensibile anche se non

ciascuna delle quali contiene una campagna composta da tre scenari, e nuovi materiali da affiancare a quelli della scatola. Un'ulteriore scatola (*Destinies: Bound by Fate*) introduce il quarto giocatore, dividendo però i quattro partecipanti in due squadre che competono per completare per prime il loro fato.

MDM

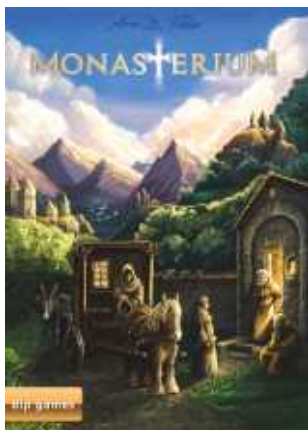
NAND





Monasterium

Chi sarà il miglior talent scout di novizi? I monasteri più prestigiosi non pretenderanno che il meglio...



di Arve D. Fühler
dlp games, Arrakis Games,
Matagot, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti

In Monasterium siamo decani di un'imprecisata istituzione medioevale dediti a piazzare i migliori allievi presso i cinque monasteri più prestigiosi dell'epoca.

In termini meccanici si tratta di un titolo competitivo di *dice drafting* dove, alla conclusione del terzo "anno" di gioco verrà premiato il giocatore che meglio avrà saputo collocare i propri novizi.

Flusso di Gioco

Ogni giocatore parte con un dado "proprietario" (del proprio colore) e un certo numero di dadi neutri (tre in tre giocatori). Si giocano esattamente tre round (chiamati anni). Ogni anno è composto da tanti turni quanti sono i giocatori al tavolo.

Ogni turno è suddiviso in due fasi: **lancio dei dadi** e **azioni**. Durante la prima, in ordine di turno, ciascun giocatore lancia tutti i dadi a sua disposizione, sceglie un valore e posiziona in plancia tutti i dadi con quel numero. La stessa operazione viene svolta da tutti gli altri giocatori. Si continua in questo modo (rilanciando i dadi residui e piazzando) fino a che tutti i dadi siano collocati in plancia in uno degli spazi appositi (associati a tutti i possibili risultati, da "1" a "6").

A questo punto inizia la fase azioni: a partire dal primo giocatore si seleziona un gruppo di



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





dadi, avendo cura di non prendere dadi di altri giocatori, da un qualunque spazio (ma non più di tre ed è obbligatorio, prendere il proprio dado se presente nel luogo scelto) e si eseguono, una dopo l'altra, le azioni associate a tali dadi.

All'inizio, a ogni numero è associata un'unica azione (ad esempio col "3" si prende un segnalino influenza, col "5" si muove il carretto, il "6" è un jolly che può essere usato al posto di un qualunque altro dado) ma con l'andare del gioco, sulla nostra plancetta verranno sbloccate più azioni associate allo stesso numero. Ciò è possibile, appunto, inviando novizi nei vari monasteri attraverso l'azione-base associata al dado "1": pagando i beni richiesti, tale azione sblocca monaci dalla propria plancetta, permettendo di collocarli in monasteri a cui si è adiacenti con il proprio carretto, liberando l'azione sottostante.

I novizi hanno tre destinazioni possibili nel monastero: la cappella, gli edifici secolari e il chiostro. Ci sono alcuni vincoli di piazzamento su cui non mi soffermo: la cosa importante da segnalare è che numero e posizione dei novizi in ciascuna di queste tre zone permette di raggiungere una o più delle configurazioni rappresentate in otto obiettivi pubblici, selezionati casualmente durante il setup. Non appena un giocatore si ritrova ad aver

soddisfatto uno di tali obiettivi guadagna subito i punti associati (ma non ne reclama il possesso: tutti gli obiettivi restano disponibili a tutti i giocatori). La struttura dei punteggi degli obiettivi è decrescente col passare degli anni di gioco per cui resta interessante trovare l'ottimo tempo per reclamarne il raggiungimento. Peraltro, potrebbe darsi che due obiettivi diversi richiedano configurazioni parzialmente coincidenti. Starà al giocatore accorto minimizzare gli sforzi per raggiungere il massimo punteggio.

A seconda della riga e colonna da cui si prende il novizio è possibile sbloccare altre azioni esercitabili al posto di quella "base": alcune consentiranno, ad esempio, di muovere il carretto di due spazi, altre di acquisire beni e/o piazzare vetrate sulla propria plancetta, altre ancora di convertire beni in beni più preziosi.

Le vetrate meritano una piccola digressione: una volta acquisita, una vetrata deve essere subito collocarla sulla propria plancetta "finestra" in stile *Sudoku* (ogni riga ed ogni colonna devono avere finestre diverse), accedendo a bonus vari fruibili istantaneamente e punti al completamento di righe o colonne.

Ultimo aspetto che mi preme presentare è il movimento del carretto: si tratta

sostanzialmente di un cursore che spostandosi di uno (o due passi) a destra per azione (per ricominciare daccapo una volta arrivato a fine tracciato) ha la funzione di rendere accessibili i monasteri ad esso connessi al posizionamento di novizi. In aggiunta, spostandosi, attiva bonus interessanti fra cui un'azione gratuita e l'acquisizione di un nuovo dado del proprio colore che, come si può immaginare, è una opzione molto golosa.

Completato l'ultimo turno del terzo anno il gioco termina e vengono attribuiti punti vittoria -in aggiunta a quelli già guadagnati in itinere- sia in base alle maggioranze che alla configurazione dei propri monaci in ciascun monastero (ad esempio numero di cappelle costruite, presenza di monaci nei chiostri).

Strategie?

Il gioco è abbastanza largo da consentire il completamento della griglia delle vetrate e della maggior parte degli obiettivi (ovviamente a patto di restare concentrati e pianificando le azioni con cura). Bisogna tenere bene a mente però, una volta domato l'entusiasmo, che i punti degli obiettivi rappresentano solo una parte del tutto: una cospicua fetta del gettito complessivo deriva infatti dalle condizioni di chiusura accennate sopra. Novizi collocati in posti anche non necessari per gli obiettivi



potrebbero contribuire infatti in maniera significativa al conteggio.

Ci sono due azioni cardinali (bella battuta, vero?) che, una volta sbloccate, indirizzano verso due linee strategiche interessanti: l'una che consente di piazzare monaci con un forte sconto, peraltro attivabile usando il "2" al posto del risultato "1" (creando così un buona

potrebbe insistere sulla stessa colonna andando a liberare l'azione che consente la presa delle vetrate e quella apparentemente meno forte che "potenzia" quella colonna elargendo un punto vittoria per ogni dado che si userà associato a quella colonna. Se sbloccato presto, tuttavia, anche questo spazio azione passiva darà moltissimi punti (ad esempio se associato alla colonna "1", che verrà usata spesso).

prese contando quanti "6" ci sono per sapere se potrà usufruirne, il secondo cerca di crearsi una seconda miglior scelta (senza ingolosire però troppo il primo...), ma il drafting stesso viene reso innovativo introducendo l'idea di dadi "propri" che non possono essere presi.

In tal modo il giocatore è "tranquillo" sui propri dadi che sa non essere prendibili da altri e cerca quindi di dedicarsi ad una presa di dadi neutri. Il semplicissimo obbligo di prendere il proprio dado se presente sublima la meccanica in maniera sorprendente.

Monasterium prende la meccanica di dice drafting (usata ed abusata da innumerevoli titoli) e la rielabora in maniera fresca e convincente.

flessibilità per la presa dei dadi, soprattutto se non si è primi a scegliere i dadi nel turno). Con questa azione il giocatore si ritrova in forte vantaggio potendo piazzare monaci in plancia con una certa disinvoltura, potenzialmente raggiungendo prima gli obiettivi con buon margine di punti.

L'altra azione forte è quella che consente il movimento doppio del carretto accelerando la presa dei bonus sul suo percorso e dei dadi aggiuntivi che se guadagnati precocemente danno un notevole abbrivio.

Vi sono poi altre azioni interessanti a supporto della propria linea di condotta che si potrebbero sbloccare su altre colonne, oppure si

Il gioco trova un suo naturale bilanciamento limitando queste azioni ad una sola per turno riuscendo quindi a rendere sofferta la scelta di quale azione sbloccare.

In definitiva

Rimango colpito dal fatto che la meccanica di dice drafting (usata ed abusata da innumerevoli titoli) ancora non abbia finito di essere declinata in maniera nuova. Non fa eccezione Monasterium in cui, ancora una volta, questo motore di gioco viene presentato in maniera fresca. Non solo viene rivitalizzata l'azione di lancio dei dadi ponendo i giocatori di fronte a scelte amletiche (il primo giocatore punta al "mucchio" di dadi uguali, il terzo (o il quarto) cerca di diversificare il più possibile le

Titolo assolutamente promosso su tutta la linea e adatto a tutti i palati: buona la produzione con cartonati spessi (anche se ad essere un po' puntigliosi, la plancia non è stondata ai bordi) e bei dadoni in legno piacevoli da maneggiare. Meccanica solida con sorprendenti tratti innovativi e ben integrata. Il tema (per quanto si piazzì davvero al confine con un astratto) tutto sommato riesce a filtrare, complice la componentistica ben fatta e un'efficace iconografia che ti costringe a pensare in maniera aderente al tema.

FRAKTAL75
PROMETEO




sotto la lente

di Fabrizio "Linx" Aspesi

Il Signore degli Anelli: Viaggi nella Terra di Mezzo

*Come resistere al fascino di avventurarsi nella mitica
Terra di Mezzo?*



di Nathan I. Hajek, Grace Holdinghaus
Fantasy Flight Games, Asmodee
Italia, Delta Vision Publishing,
Korea Boardgames, Rebel, 2019
N. Giocatori: 1-5
Durata: 60-120 minuti

Ombre si addensano su Mordor. E pure sul gioco da tavolo. Taluni potrebbero non accorgersi di tali ombre, altri potrebbero dissiparle mettendo il gioco in giusta luce, altri ancora soccombervi schiacciati da opprimente sensazione. Facciamo luce su queste ombre per coloro che non hanno ancora investito i loro risparmi pur essendone tentati.

L'applicazione che gestisce diverse meccaniche di gioco de "Il Signore degli Anelli: Viaggi nella Terra di Mezzo" propone a chi vi si avvicina due campagne distinte, di una decina di scenari ciascuna, nelle quali immergersi. Esse fanno da filo conduttore, contribuendo a dare un senso agli obiettivi di ogni scenario. Ogni campagna è a sé stante: non si possono portare i personaggi sviluppati nel corso di una nell'altra. Durante la campagna alcune scelte creano piccoli bivi nella trama o modi diversi di approcciare lo stesso scenario, che comunque non è mai completamente identico visto che l'applicazione che guida il gioco mischia ogni volta i pezzi in tavola proponendo accostamenti di tessere e luoghi da esplorare diversi. Ha quindi senso rigiocare la stessa campagna, con una migliore cognizione di cosa dover fare in ogni singolo scenario per sperimentare qualcosa di (leggermente) diverso, magari incrementando il livello di difficoltà, comunicandolo all'App all'inizio della stessa.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI



Gli scenari

Ne affronterete di due tipi differenti. Negli scenari *esplorativi* muoverete i vostri eroi attraverso regioni esterne, rappresentate da tessere che l'Applicazione vi dirà dove e come posizionare durante la partita (e non prima di iniziarla!), fornendo ai giocatori un piacevole senso di scoperta, tuttavia appesantito da continui dubbi su cosa gli autori dello scenario si aspettano che gli eroi facciano. Anche se le illustrazioni sulle tessere sono di per sé evocative, rappresentando fiumi, edifici (con talvolta anche tessere di interni che risultano funzionali alla trama, al costo di essere visivamente sovradimensionate rispetto ai paesaggi esterni, rappresentati con un'altra scala - proprio negli esagoni a fianco) e passaggi sotterranei che possono svilupparsi anche in piccoli dungeon, sarà solo esplorando le varie tessere che scopriremo personaggi e luoghi di qualche rilevanza dove svolgere le nostre ricerche, interagendo con l'applicazione per far avanzare la trama oppure ottenere premi secondari, che vanno dall'avere un'utilità situazionale (tipo le cure o l'acquisizione di

benefici che potrebbero risultare anche inutili o già in nostro possesso) o per i quali non valeva la pena di spendere la mossa, a rari (per frequenza, non per valore) oggetti con utilizzo a cariche, fino all'apertura di possibili missioni secondarie perseguibili parallelamente alla principale per ottenere premi più interessanti (oppure che non paiono valere comunque la fatica fatta). Il "problema" principale è che vi troverete a fare scelte basate su indicazioni vaghe e otterrete risultati talvolta frustranti senza averne reale colpa. Solo rigiocando le campagne o rileggendo più e più volte le stesse descrizioni imparerete a capire cosa potreste trovare esplorando un campo di fiori, cacciando un cervo o adocchiando un baluginio dorato. Potreste apprezzare o detestare la cosa, a seconda della tipologia di giocatore che siete.

In contrapposizione agli scenari esplorativi (dove, come avrete capito, si vaga bene o male a casaccio) negli scenari di combattimento tutto è spesso chiaro fin dall'inizio: si collocano solo due grandi tessere quadrate, con cinque spazi ognuna e vi si posizionano sopra elementi

caratterizzanti come barili, tavoli, muri, massi, cespugli, statue e fuochi da campo, ognuno con un suo preciso effetto ben definito (anche se taluni scenari ne mettono di secondari) da sfruttare in combattimento. Ergonomia ed efficienza massima, insomma. In tali scenari di solito si passa il tempo a combattere (con le stesse identiche regole valide negli scenari esplorativi, comprese le gittate, nonostante qui uno spazio rappresenti una porzione di terreno di tutt'altro ordine di grandezza), a meno che gli autori abbiano deciso di farne uno scenario investigativo dove, di solito, mentre si continua a schivare e liberarsi di orchi e gentaglia varia che l'applicazione trova motivo di inserire, ci si sposta a interagire con personaggi esplorando possibili interazioni vocali, cercando di trarne informazioni o di convincerli di qualcosa; o si interagisce (senza alcun reale motivo per farlo) col gatto sul davanzale o con un quadro per trarne importanti informazioni per completare con successo lo scenario.

Il tempo stringe (o si allarga?)

L'esplorazione a casaccio potrebbe anche essere piacevole se gli scenari non fossero a tempo e la sconfitta o vittoria di uno scenario non dipendesse proprio dalla quantità di tempo sprecato in esplorazioni inutili. Non trovo insomma piacevole avere un meccanismo di *push your luck* per capire quanto devo esplorare e quanto no, senza neppure che sia chiaro cosa valga la pena di esplorare... a meno di aver già fatto la stessa cosa in una campagna precedente!

Per completare gli obiettivi richiesti (può essercene più d'uno e voi lo saprete solo vivendo lo scenario la prima volta) avrete infatti un tempo limitato visualizzato da una barra sull'applicazione che si riempie ad ogni fine turno avanzando di due spazi per eroe in campo più uno per ogni segnalino esplorazione o minaccia ancora sul tabellone, cosa che dovrebbe spingere i giocatori a non prendersela comoda. Questa cosa funziona per i segnalini minaccia, che sono la versione problematica dei punti di interesse e richiedono prove di vario tipo per risolvere qualcosa invece che per ottenere premi. Non sono convinto che sia altrettanto valida per i segnalini esplorazione, che vengono rimossi semplicemente entrando in una nuova area (sono presenti solo negli





scenari esplorativi). Molto spesso infatti, correndo nel tentativo di rimuoverli velocemente ci si ritrova a far scattare il posizionamento di nuove aree, con l'aggiunta dei relativi segnalini (se non peggio), rendendo l'operazione frustrante.

Oltre a marcare il tempo limite per completare lo scenario, la barra che si riempie è usata dal gioco anche come timer per far accadere eventi che renderanno le cose più complicate agli eroi, spesso posizionando nemici qua e là (tipo su quello spazio dove vi siete spostati per caso). Tenere il piano di gioco pulito da segnalini minaccia e esplorazioni è così il modo primario per non trovarvi infastiditi da troppe cose alla volta.

Talvolta è anche possibile far arretrare il riempimento della barra tramite alcune interazioni o il compimento di missioni secondarie, ma anche qui non è chiaro il quando (è capitato di risolverne prima che la barra cominciasse ad avanzare).

Gli eroi

Il gioco utilizza un sistema originale e molto interessante per creare e gestire gli eroi. All'inizio della campagna creeremo un mazzetto di carte, arricchendo le sei di base (uguali per tutti) con altre tipiche dell'eroe scelto, più altre tre che dipendono invece dalla classe selezionata. Durante la campagna il mazzo verrà arricchito da nuove carte classe più

potenti (a simulare un avanzamento di esperienza) e da carte titolo guadagnate portando a termine imprese non strettamente necessarie al completamento della campagna e che non sempre sarete lieti di aver acquisito: alcune risultano meno utili delle carte già del vostro mazzo, di fatto diluendolo e rendendolo meno efficace.

All'inizio di ogni turno di gioco pescherete qualche carta dalla cima del vostro mazzetto e ne equipaggerete una: vi fornirà bonus alle prove o possibilità da utilizzare nel resto della partita, anche se spesso il costo sarà di scartare la carta stessa. Le rimanenti carte pescate potrete invece posizionarle sopra o sotto il mazzo. Non potrete mai avere più di quattro carte equipaggiate. Il variare di queste possibilità aggiuntive, sia come mutata disponibilità all'interno della partita che come differenze fra eroi e classi in campagne diverse, sono ciò che rende *Il Signore degli Anelli: Viaggi nelle Terre di Mezzo* piacevole da intavolare più e più volte.

Gli eroi si differenziano inoltre per una loro abilità sempre attiva, che talvolta li rende più adatti a certi compiti o classi piuttosto di altri, e per il loro equipaggiamento. Differentemente da altri giochi, infatti, ogni eroe è legato ad un tipo di arma, ad un tipo di vestiario e talvolta ad un oggetto aggiuntivo. Le armi in particolare spingono l'eroe a giocare in un determinato modo: ci sarà chi avrà un'arma capace di colpire

a distanza, chi di ignorare le corazze, chi di stordire. Da giocatore esperto trovo che questa scelta renda però alcuni personaggi più divertenti di altri da giocare: la possibilità di colpire a distanza o stordire ha infatti il vantaggio di non subire la maggior parte delle volte i contrattacchi, conservando carte e ispirazioni per le future azioni offensive o di ricerca, liberando al contempo il personaggio dalla necessità di prendersi un attacco per abbandonare uno spazio ancora occupato da un nemico. Questo rende i personaggi in possesso di tali armi più potenti per la loro duttilità e libertà di scelta dove invece quelli con armi orientate alla forza bruta o alla massimizzazione del danno sono di fatto, per convenienza, costretti a non fare altro che combattere (e possibilmente uccidere al primo colpo per non perdere preziose azioni e subire contrattacchi che consumano preziose risorse) ogni qualvolta un nemico sia nella loro casella. E talvolta usare pure il movimento per andarselo a cercare per colpire per primi quando così non è.

Il miglioramento degli eroi avviene in modo lento e di solito fra uno scenario e l'altro facendo riferimento a due valori: i punti esperienza e la sapienza. I primi vengono assegnati solo ad ogni fine scenario: tre punti se lo si perde, quattro se lo si vince. Possono essere spesi per "acquistare" carte della propria classe da inserire nel proprio mazzo. Le carte costano tre, sette o dodici punti esperienza e

potete farvi da voi un'idea di quanto questo sviluppo sia lento e apprezzabile solo sul lungo periodo, in base a quanti scenari vincete o perdetevi. La sapienza invece è un indice di miglioramento per il vostro equipaggiamento, che passerà ad una versione migliore (a scelta fra due o tre diverse) quando si saranno superate certe soglie. Anche qui aspettatevi che la vostra arma migliori forse un paio di volte durante l'intera durata della campagna. I punti sapienza vengono spesso dispensati non solo alla fine degli scenari ma anche come risultati di ricerche all'interno dei singoli scenari: di solito un paio di punti quando gli oggetti mediamente hanno la loro evoluzione ogni venticinque. Personalmente non riesco ad esaltarmi per aver trovato due punti sapienza durante una ricerca. Tanto più che anche se fossero proprio quelli che mancano per far avanzare qualcosa al livello superiore, questo miglioramento avverrà solo prima dello scenario successivo (che potrei essere in grado di intavolare soltanto la settimana successiva, ad essere fortunati!).

Combattimento, prove

Il mazzetto di carte di ogni eroe è utilizzato dal gioco anche come modo per verificare il successo di certe azioni. Ogni carta infatti può riportare in alto a sinistra un simbolo successo oppure uno o più simboli foglia che possono essere considerati come un successo solo



Rimanerne sprovvisti in genere non è una buona idea, ma quel segnalino non speso magari era proprio quello che ti permetteva di superarla.

Gli attacchi e le parate sono prove come le altre, basate - nel caso dei primi - sulla caratteristica richiesta per maneggiare la

principale dell'arma, se esiste, e eliminare un nemico scarso o evitare comunque che vi contrattacchi. Per i nemici più potenti invece ve ne serviranno il più possibile e svaligerete ogni successo o colpo bonus fornito dalle carte equipaggiate nel tentativo di subire meno contrattacchi possibili. Idem se state attaccando un gruppo, a meno che non abbiate l'abilità *Incalzare* che vi risolve i problemi applicando i danni a tutte le miniature di un gruppo contemporaneamente. Corazze (superabili con *Perforare* o intaccabili con *Spaccare*) e difese magiche (superabili con *Punizione*) fanno il resto per dare una certa variabilità ai nemici e permettere ai vari eroi di far valere le loro differenze sul campo.

Sui combattimenti incidono poi anche le carte *condizione* che potreste aver ottenuto in diversi modi durante l'avventura: *Determinato* vi permette di scartare carte e ripescarne altrettante, *Infervorato* di aggiungere due danni e *Nascosto* di aggiungere un successo in attacco oppure cancellare tutti i danni in difesa.

L'importanza di essere ispirati

Abbiamo parlato di ottenere successi dal proprio mazzo. Ma in realtà all'inizio ne abbiamo soltanto tre su una quindicina di carte. Solo a campagna avanzata potremo inserirne

L'esperienza di gioco ne Il Signore degli Anelli - Viaggi nella Terra di Mezzo varia incredibilmente a seconda delle scelte fatte ad inizio campagna.

spendendo un segnalino ispirazione. A seconda del tipo di prova da fare e delle loro caratteristiche gli eroi pescano dal mazzo da due a quattro carte (quando viene loro richiesto) per cercare di ottenere un numero di successi che talvolta è dichiarato e talvolta non lo è. Quando non lo è l'applicazione non vi renderà chiaro, nemmeno con il fallimento, quanti ne servivano. Spesso, ripetendo la prova fallita, "la si porta a casa" anche con un numero inferiore di successi. Ma non lo saprete mai per certo, se la soglia non era già chiara in partenza. Ciò è parecchio fastidioso quando per tentare di superare un prova saremo costretti a investire segnalini ispirazione che magari abbiamo già in quantità limitata.

propria arma (forza per l'ascia, destrezza per l'arco e il bastone, ingegno per il pugnale) o, nel caso delle seconde, su ciò che l'App dichiara che serva per negare dei danni e delle paure che i nemici infliggono coi loro attacchi. Come già succedeva ne *Le Case della Follia* (ILSA#42) le caratteristiche richieste cambiano di volta in volta, anche se certe abilità sono chieste con più frequenza in risposta a certi attacchi.

Nel caso siate voi ad attaccare i successi verranno spesi per attivare uno o più degli effetti descritti sulla carta arma utilizzata. Di solito due successi sono sufficienti per fare qualche danno e ottenere la capacità speciale



altre nel mazzo (di solito le carte classe che costano dodici punti esperienza). Fra l'altro le carte con il simbolo successo sono anche carte forti e ci troveremo spesso ad equipaggiarle, levandole fisicamente dal mazzo e rendendo inutile il loro simbolo. Un aiuto per ottenere i successi che ci servono ci arriverà proprio dalle carte equipaggiate, che spesso ce ne regalano o ci permettono almeno di trasformare simboli foglia in successi, ma in realtà non potremmo andare molto lontano senza accumulare e spendere segnalini ispirazione, che ci permettono appunto di trasformare un simbolo foglia in successo. Questi si ottengono nei modi più vari (abilità di personaggi, carte classe, come premio per ricerche fruttuose o come contentino per prove andate bene ma non troppo) ma soprattutto esplorando nuove tessere (presenti solo negli scenari di esplorazione) e uccidendo gruppi di nemici. Buona parte del "giocare bene" del titolo si ritrova quindi a girare intorno alla gestione di questi vitali segnalini.

Bruti, canidi e rari spettri

L'universo di Tolkien purtroppo è spesso un limite quando si parla di varietà di avversari: qui avrete nemici che si differenziano soprattutto per quanto si muovono e per quanti danni servono per abbatterli. In realtà le differenze sono più profonde e, anzi, visto che i danni vengono assegnati agli eroi dall'applicazione digitale, questa viene utilizzata per assegnare due tipi di danni (quelli fisici e le paure) e aggiungerci talvolta effetti speciali, di solito sotto forma di grandi fastidi (perdite di ispirazione o di carte equipaggiate

che avevamo conservato e coccolato fin quel momento). Ma questa differenza non pesa molto in fase di pianificazione delle mosse perché non calcolabile. E perché il vostro scopo sarà quello di evitare qualsiasi attacco o contrattacco. Quindi, dicevo, se non giocate ad istinto, vi informerete giusto su quanto vi servirà per rimuovere il gruppo con un attacco (traducendolo in successi necessari, che vi daranno un'idea di quanto rischiate un contrattacco attaccandoli), scalando o meno i punteggi di corazza o resistenza magica a seconda dell'arma assegnata al vostro personaggio, e di quanto possono muoversi prima di attaccare per fare in modo di stare fuori portata (e farsi raggiungere senza essere attaccati) o di anticipare il loro attacco col vostro. Quello che però importa è che le loro differenze bastano per mettere in risalto quelle dei vostri eroi e consigliarvi, per sentirvi fieri di avere ben pianificato, di attaccare i gruppi col personaggio che incalza, i bestioni che non vanno giù subito con quello che attacca a distanza o stordisce, quelli con la corazza con gli eroi armati di arma perforante e quelli che sparano da lontano da chiunque possa ammazzarli, basta che lo faccia in fretta. Se invece per inesperienza avete approcciato una campagna con personaggi armati allo stesso modo soffrirete e perderete senza aver avuto l'impressione che ci fosse la possibilità di fare meglio.

Conclusioni

E qui ritorniamo a quando già fatto più volte trapelare: l'esperienza di gioco varia incredibilmente a seconda delle scelte fatte ad

Nand

Il "lore" di questo gioco è decisamente formidabile, e lo hanno valorizzato dando la possibilità (a sprezzo di qualunque continuità) di poter gestire i personaggi conosciuti (una cosa che mi è proprio mancata in *Assalto Imperiale*), e con una struttura a campagna ben fatta. Ho apprezzato la risoluzione dei task con le carte, che ha aperto la possibilità di migliorare il personaggio in più direzioni (e non solo con l'oggettistica) e di utilizzare tanti effetti particolari senza complicare troppo le regole, ma ho trovato poca ispirazione nella parte in mappa, sia negli esterni (tessere più o meno uguali) che negli interni (*Due place?* Per qualunque cosa?), al contrario le tessere di *Assalto Imperiale* o de *Le Case della Follia* ti danno realmente la sensazione di calcare quelle ambientazioni.

inizio campagna: se assortite male gli eroi e/o le classi a loro abbinate perderete perché non avrete il tempo di fare ciò che volete, frustrati da continui attacchi e contrattacchi che vi dreneranno ispirazioni, carte equipaggiate e vere possibilità di gestire gli scenari come avreste voluto. Se invece li assortite bene, ficcandoci Legolas (per l'attacco a distanza, l'incalzare e i movimenti di disimpegno), qualcuno con la classe *Apripista* (che regala movimenti gratuiti) e magari Berevor per avere lo stordire del suo bastone... potreste divertirvi un sacco e riuscire pure a esaurire tutte le possibilità di interagire di qualche scenario pure a livello di gioco normale.

Io ho provato entrambe le situazioni e ora trovo difficile dare un voto pieno al gioco. Ma il semplice fatto che ho finito comunque tutte le campagne vuol dire che il gioco comunque vale il tempo speso, oltre che i soldi investiti.

LINX

MDM

NAND





Arkham Horror – Final Hour

Il prezzo da pagare per il ritardo accumulato è affrontare caos e mostri per tentare di invertire il rituale di evocazione del Grande Antico di turno...



di Carlo A. Rossi

Fantasy Flight Games, Asmodee

Italia, Delta Vision Publishing, 2019

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60 minuti

Arkham, Massachusetts. il campus della Miskatonic University è sede di un rituale di evocazione di un Grande Antico. Un manipolo di investigatori è giunto troppo tardi per impedire l'inizio del rituale: da portali iridescenti creature mostruose iniziano ad aggirarsi per i viali della struttura universitaria. Non resta che una speranza: invertire il rituale. Per riuscirci, oltre a contenere l'orda di mostri in continua crescita, i giocatori devono scoprire quali sono i componenti chiave del rito, ed accumularli prima di tentare la delicata operazione.

Materiali e preparazione

Come ormai succede da tempo per i titoli Fantasy Flight Games editi nella scatola di dimensioni "compatte", i materiali di Arkham Horror: Final Hour (AH:FH) sono composti prevalentemente da cartotecnica: un robusto tabellone, occupato dalla mappa del campus, svariati mazzi di carte (i mazzi personali degli investigatori, un mazzo di carte priorità, alcuni oggetti, i player aid) e molti segnalini (fra cui le tessere mostro, indicatori di salute, danno, indizi); anche gli investigatori sono rappresentati da stand in cartone e plastica. La qualità è buona; illustrazioni e iconografia seguono la falsariga oramai consolidata dei giochi inclusi nella ricca serie *Arkham Horror Files*.

La preparazione dipende da quale grande antico è coinvolto nel rituale: questo identificherà

alcuni punti chiave nel campus (l'ubicazione del luogo del rituale e dei portali già aperti), determinerà gli attacchi della divinità e il tipo di creature speciali che verranno utilizzate. Ogni giocatore riceve il mazzo di carte azione del suo personaggio, mentre sulla plancia si dispongono coperti i *segnalini indizio* (che giocano un ruolo cruciale nella partita): due identificano le conoscenze necessarie per invertire il rituale, gli altri vengono distribuiti sulla mappa. Si popolano alcuni edifici con una prima ondata di mostri e ciascuno pesca quattro carte priorità. Queste carte riportano un valore priorità compreso fra 1 e 30, un certo numero di icone presagio (da zero a due) e uno dei cinque differenti simboli conoscenza.

Coordinarsi in situazioni difficili

Come tutti i titoli della serie, anche AH:FH è un *cooperativo puro*; i giocatori vincono tutti assieme o perdono tutti assieme: una situazione che oramai abbiamo imparato a conoscere bene. La principale novità del titolo risiede proprio nel come avviene la comunicazione fra i giocatori e le sue limitazioni.

Una partita di AH:FH dura al più otto round (scanditi dal classico alternarsi fra le azioni dei giocatori -quattro in ciascun round- e gli attacchi del gioco), divisi in fasi:

- **Fase delle Azioni**: a partire dall'investigatore capo, i giocatori guardano segretamente la prima carta del loro mazzo azioni e vi associano,



scoperta e visibile a tutti, una delle quattro carte priorità in loro possesso (che ripescano dal mazzo corrispondente), finché non sono state formate quattro coppie azione/priorità. In questa fase i giocatori non possono scambiarsi informazioni.

In ordine di priorità, si risolvono le azioni sulle carte: per le prime due si risolve la parte superiore della carta (che solitamente permette di muovere il personaggio e/o attaccare i mostri, riparare i luoghi, o erigere barricate); per le rimanenti, quella inferiore, che appartiene a due categorie: muoversi, scoprire un gettone indizio e attivare i mostri in una zona della plancia, oppure eseguire una azione negativa per il gruppo (come danneggiare i luoghi, perdere salute o generare mostri).

Nand

Ogni tanto (ma ultimamente sempre più di rado) la FFG se ne esce con qualcosa di decisamente fuori dagli schemi: in questo caso rimanendo con un'ambientazione che esaurisce tutti i sinonimi delle parole "conosciuta" e "utilizzata". E probabilmente questo ha un po' spiazzato chi cercava una versione light di Arkham Horror: il meccanismo di risoluzione delle azioni è un po' forzato, e probabilmente la ricerca del "codice segreto" come obiettivo ultimo non è molto soddisfacente, ma come solitario l'ho trovato apprezzabile, con un buon mix di risoluzione puzzle e combattimenti senza alea (ma con una densità di mostri per metro quadro assolutamente da record).

Questi appartengono a quattro categorie: quelli *inerti*, e quelli che fanno qualcosa se attivati: *muoversi* seguendo un percorso prestabilito; *attaccare* un personaggio presente nel luogo, *danneggiare* il luogo in cui si trovano, riducendone la capienza. Anche in questa fase la comunicazione è regolata: i giocatori non possono discutere della strategia finché non hanno rivelato almeno una carta azione.

- **Fase del Grande Antico:** si articola in tre sottofasi: resa dei conti, in cui il Grande Antico esegue un attacco la cui intensità dipende dalla somma delle icone presagio presenti sulle carte priorità giocate durante il turno; portale, in cui si gira un segnalino portale e si generano nella corrispondente zona tanti mostri quanti sono i segnalini di quel tipo già rivelati: se si supera la capienza del luogo, i mostri seguono il percorso sulla mappa fino ad arrivare ad un posto libero (altrimenti i giocatori vengono sconfitti). La fase si conclude passando il segnalino investigatore capo in senso orario.

Alla fine di un qualsiasi round e obbligatoriamente all'ottavo, i giocatori possono provare ad invertire il rituale: per fare questo scoprono i due segnalini indizio associati al rituale ad inizio partita. Se i giocatori hanno in mano un numero sufficiente di carte priorità con i simboli conoscenza rivelati (pari al doppio dei giocatori), vincono la partita, altrimenti la perdono. Altro modo per perdere è che uno dei personaggi subisca danni letali.

Solitario

Nel solitario il giocatore controlla due agenti,

e la gestione della mano per i simboli conoscenza e la priorità viene sostituita da una fase di selezione: all'inizio del round si pescano cinque carte priorità, una viene messa via per la fine del gioco, le altre indicano le priorità delle quattro azioni (due per personaggio). Il giocatore è libero di scegliere quale personaggio usare e quale priorità attribuire alla carta rivelata, che viene eseguita subito. La vittoria è assicurata se almeno tre dei simboli messi via durante la partita corrispondono a quelli necessari ad invertire il rituale.

Sotto mentite spoglie

Pur appartenendo alla linea "Arkham Horror Files", questo AH:FH se ne discosta decisamente: la componente narrativa è ridotta al minimo, l'utilizzo di elementi casuali è mitigato, la componente di gestione delle componenti ostili più marcata, rendendolo più simile alla linea Pandemic (e in particolare a *Pandemic: il Regno di Cthulhu*, [ILSA#41](#)) che agli altri titoli della serie (*Arkham Horror*, *Eldritch Horror* o *Le Case della Follia*, [ILSA#23](#), [ILSA#42](#)).

Strutturato come un gioco di tipo *Tower Defence* multigiocatore, vede la maggior innovazione proprio nella limitazione della comunicazione fra i giocatori, che ben riproduce (insieme con la semicasualità delle azioni dei giocatori) la concitazione e la scarsa stabilità mentale dei personaggi, obbligando inoltre ogni giocatore a cercare di inferire quali possono essere le mosse programmate di ogni compagno. Godibile la parte deduttiva/gestione del rischio per il raggiungimento della vittoria.

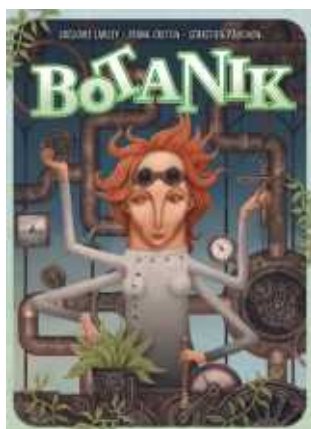
Il livello di difficoltà è medio alto (cresce con il numero di giocatori): questo contribuisce a creare un'atmosfera di disperazione, ma può risultare a tratti frustrante. L'aver sovraccaricato di ruoli le carte priorità (ordine di azione, inversione del rito, intensità dell'attacco del Grande Antico), tende a far diventare il gioco caotico, specialmente al crescere del numero di giocatori, caso in cui la comunicazione è inoltre ridotta al minimo, dato che viene giocata una sola azione a testa.

Interessante la sfida proposta dalla versione solitario, che aumenta la componente di azzardo nella prima parte della partita, a favore di un maggior controllo nella parte finale.



Botanik

L'incontro fra robotica, draft, piazzamento tessere e agricoltura.



di Frank Crittin, Grégoire Largey,
Sébastien Pauchon
Space Cowboys, Asmodee Italia,
Rebel, 2021
N. Giocatori: 2
Durata: 20-30 minuti

Ambientazione futuribile e rétro al tempo stesso per questo Botanik. Beatrix Bury, abile ricercatrice del pianeta Forharms, assediato da ruggine e vapori tossici, ha appena scoperto una nuova tecnologia che permette di generare in modo meccanico ogni tipo di frutta o verdura. Nel ruolo di meccabotanici, i due giocatori si sfidano nell'assemblare il macchinario più efficiente, utilizzando proprio i progetti disponibili nel diario della scienziata.

Materiali e setup

La piccola scatola contiene due tessere sorgente, sessantacinque tessere macchinario (ciascuna caratterizzata da un colore e un soggetto), una plancia diario (che funge da espositore, composto da tre righe e cinque colonne) e una bella pedina primo giocatore, in resina. Le tessere sono robuste; la grafica, aderente alle atmosfere vagamente steampunk, non risulta particolarmente leggibile.

La preparazione è velocissima: si piazza l'espositore fra i due giocatori e se ne riempie la riga centrale con tessere macchinario casuali; le rimanenti vanno a formare un mazzo di pesca, il cui esaurimento sancirà la fine della partita. Ogni giocatore prende una tessera sorgente e la pone nella propria area di gioco.





Selezione e piazza

Ogni round ha la seguente struttura: il primo giocatore rivela tre tessere, ne sceglie e piazza una sull'espositore, l'avversario fa lo stesso con una delle due tessere rimanenti, mentre la terza viene piazzata ancora una volta dal primo giocatore. Ciascuna tessera può trovare posto o sulla riga vicino al proprio lato del tabellone, o sulla riga centrale, secondo le seguenti regole di piazzamento:

- soltanto su uno spazio vuoto della riga del proprio lato, purché la tessera condivida almeno una caratteristica (colore e/o soggetto) con la corrispondente tessera presente sulla riga centrale;
- su un qualsiasi spazio della riga centrale: se questo piazzamento comporta che una o entrambe le tessere confinanti poste sulle righe esterne non rispettano più il vincolo soggetto/colore, allora queste vengono prese dai rispettivi giocatori, che devono utilizzarle subito. Se sono tessere macchinario devono essere giocate sul tavolo, con almeno un lato adiacente ad una delle tessere già piazzate, rispettando la presenza/assenza di tubature sui lati condivisi (e garantendo che la rete di tubi non sia completamente chiusa); se invece la tessera liberata è un meccabotanico, deve essere immediatamente scambiata con una delle cinque tessere della riga centrale; questo

scambio può dare vita ad una nuova assegnazione di tessere, secondo il criterio precedentemente illustrato. Il round si conclude cambiando il primo giocatore.

La partita termina alla fine del round in cui si è esaurito il mazzo di pesca; ogni tessera che non risulta connessa alla rete di tubi viene rimossa dal tableau del giocatore. Si calcolano quindi i punti: gruppi di almeno tre tessere adiacenti dello stesso colore forniscono un punto per tessera. Le icone fiore presenti sulle tessere tubatura forniscono un punto; invece, quelle presenti su tessere frutta e verdura forniscono un punto ciascuna solo se sono collegate a tessere tubatura dello stesso colore; il numero di tessere totali presenti nel proprio macchinario funge da criterio di spareggio.

L'arguzia nella scelta

Botanik è un classico gioco di *draft* e costruzione di *tableau* personale di tessere (con piazzamento vincolato) la cui disposizione relativa ne determina il valore in punti vittoria: si tratta di un genere piuttosto diffuso, sia in versione multigiocatore (*The Isle of Cats*, *Kingdomino* - [ILSA#47](#), *Bärenpark* - [ILSA#46](#), *Ex Libris* - [ILSA#48](#), *Orbis* - [ILSA#53](#), *Calico*) che in versione uno

contro uno (*Patchwork* - [ILSA#30](#), *Nagaraja* - [ILSA#55](#)). Se andiamo poi ad analizzare separatamente i contributi dovuti alle due meccaniche, tutta la parte di costruzione del tableau è poco innovativa: sia i vincoli di piazzamento (che ricordano il più famoso e longevo titolo di piazzamento tessere, *Carcassonne* - [ILSA#15](#)) che il sistema di punteggio (che premia la formazione di cluster di tessere dello stesso colore) sono stati già utilizzati in moltissimi titoli. Dove il gioco brilla è nella fase di draft, costruita in modo innovativo grazie al numero limitato e noto di giocatori che vi partecipano. Il sistema permette infatti di andare oltre alla semplice competizione per la singola tessera, introducendo una componente di programmazione da un lato, e di "compromesso e ricatto" dall'altra, offrendo quindi stimolanti dilemmi.

Sébastien Pauchon si rivela un abile costruttore di meccaniche di selezione per due giocatori: dopo *Jaipur* ([ILSA#9](#)) e *Sobek: 2 Players*, riesce a costruire un titolo riempitivo che brilla per semplicità, profondità e interazione decisa e determinante. Se frequentate spesso il mondo dei giochi da due, non potete ignorarlo: merita sicuramente qualche partita di prova.



Cacciatori di Mostri

Arricchite la vostra collezione di mostri e avrete accesso alla famosissima RMS.



di Richard Garfield
AMIGO, Gigamic, Giochi Uniti,
Piatnik, 2019
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

In Cacciatori di Mostri (*Carnival of Monsters* nell'edizione inglese), gioco di carte del geniale Richard Garfield (autore di titoli come *Android: Netrunner*, *ILSA#21*; *Magic: The Gathering*; *Bunny Kingdom*, *ILSA#49*; *King of Tokyo*, *ILSA#44*; *Keyforge*, *ILSA#58* e *RoboRally*, *ILSA#46*), i giocatori aspirano a diventare il nuovo membro della *Royal Monstrolological Society*. Ci riuscirà soltanto chi esibirà la più spettacolare collezione di mostri all'immane banchetto tenuto annualmente dall'organizzazione.

giocatori ricevono una mano di otto carte, ne scelgono una e passano le restanti al vicino. L'operazione viene ripetuta finché tutte le carte sono state distribuite secondo un classico schema di draft.

Con ciascuna delle carte scelte si hanno due possibili opzioni: giocarla, oppure riservarla al costo di una moneta. Se non si hanno monete bisogna prendere un **Debito**, che fornisce dubito tre monete, ma sottrae cinque punti a fine partita e non può essere estinto.

La caccia dura quattro round, chiamati **Stagioni**. All'inizio di ogni Stagione i

Le carte che si possono trovare tra le 215 che compongono la dotazione della





scatola si dividono in varie categorie:

- **Terreni:** possono essere giocati senza prerequisiti e sono i territori dove i giocatori cacciano i mostri.
- **Mostri:** possono essere giocati soltanto se si possiede il quantitativo minimo di terreni richiesti. I terreni "usati" per cacciare vengono "esauriti" fino al round successivo – impossibile non avere un vago ricordo delle meccaniche di Magic: The Gathering. Sono la principale fonte di punti vittoria.
- **Aiutanti:** forniscono aiuti di vario genere; possono diventare membri permanenti del proprio staff pagando le monete richieste.
- **Eventi:** possono venire giocati senza prerequisiti e danno aiuti di vario genere *una tantum* per poi essere subito scartati.
- **Obiettivi:** possono essere soltanto riservati, forniscono modi alternativi per ottenere punti vittoria a fine partita.

Al termine del draft c'è la fase di **Controllo del Pericolo**. I giocatori devono

poter far fronte a ogni simbolo Pericolo sui mostri che hanno catturato durante la Stagione. Vengono tirati tre dadi; ciascuno di essi può fornire, per tutti, da zero a due simboli Gabbia – la valuta utilizzata per arginare i simboli Pericolo. Si possono aggiungere eventuali Gabbie fornite dai membri del proprio staff e segnalini Gabbia raccolti grazie agli Eventi. Se non si hanno sufficienti Gabbie, occorre pagare tre monete per ogni simbolo lasciato scoperto, prendendo ulteriori Debiti se necessario, uno per Gabbia mancante. Gioco di draft e collezione di set senza particolari innovazioni, Cacciatori di Mostri riesce a fare molto bene quello per cui è stato pensato. Si tratta di un titolo facile da spiegare, senza tempi morti, che si conclude in massimo un'ora di partita anche a tavolo pieno, e che propone una sfida avvincente con scelte quasi sempre interessanti.

Ben confezionato sia nei materiali che nel comparto visivo, si può idealmente collocare a metà strada tra **7 Wonders**

(**ILSA#10**) e **Sushi Go**: risulta infatti più corposo di quest'ultimo, senza tuttavia possedere il respiro strategico del primo.

Una sua peculiarità è la dinamica legata a monete e debiti. La generale carenza di monete, vitali per evitare i debiti che sono inestinguibili e sottraggono cinque punti a fine partita, contribuisce a tenere alta la tensione in partita. La loro utilità si fa sentire in particolare nelle fasi finali del draft, dove le carte buone sono sempre meno. Senza l'opzione di scartare, i giocatori sono forzati a pagare una moneta per tenersi carte che non possono o che non vogliono giocare.

Longevità nel complesso forse non altissima, ma la variabilità è ben garantita dalle numerose carte, tutte mescolate assieme in fase di preparazione, nonché dagli Obiettivi che forniscono alternative strategiche e modalità secondarie per ottenere punti.

Nel complesso un titolo sicuramente ben progettato che può ritagliarsi la sua fetta di spazio nel genere.





Calico

Una "semplice" storia di gatti, bottoni e coperte patchwork.



di Kevin Russ
Flatout Games, Alderac
Entertainment Group, Little Rocket
Games, Ravensburger, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-45 minuti

Teneri gattini e coperte realizzate cucendo insieme variopinti scampoli di stoffe differenti sono temi che hanno un seguito incredibile sia nel mondo reale che in quello dei *social media*, e gli autori di Calico li hanno sfruttati per fare breccia nel cuore e nel portafogli dei sostenitori della campagna di finanziamento dal basso che ne ha permesso la pubblicazione (e si è conclusa con un finanziamento del 2529% rispetto al traguardo richiesto di 8000 dollari).

Ben fatti i materiali, tutti in cartotecnica: quattro plance giocatore a due livelli, 108 tessere *patch* esagonali, ciascuna caratterizzata da un colore ed un pattern (ogni possibile combinazione compare esattamente tre volte), tessere bonus (che ritraggono dieci diversi gatti, segnalini gatto e bottone; un sacchetto di stoffa. Tutte le tessere sono di qualità elevata: robuste, piacevoli alla vista e al tatto.

Selezione e piazza

Dopo un setup piuttosto veloce, che determina alcuni dei criteri di valutazione che saranno utilizzati durante la partita (tre sono gli obiettivi di design, tessere piazzate direttamente sulla plancia di ciascun giocatore, tre sono gli obiettivi gatto, che coinvolgono invece cluster di pattern da realizzare), il gioco procede per ventidue round (tanti sono gli spazi liberi sulle plance dei giocatori, dopo che vi sono state piazzate le tessere obiettivo). Ogni giocatore inizia con una





mano di due patch, mentre un espositore comune di tre tessere viene posto al centro del tavolo. Il giocatore attivo, nel suo turno, piazza una delle tessere della sua mano in uno spazio vuoto della plancia. Quindi verifica se può reclamare un segnalino bottone o gatto da piazzare come promemoria sulla coperta: i primi si ottengono formando gruppi di almeno tre tessere dello stesso colore, confinanti fra loro per almeno un lato; i secondi formando gruppi (di forma e cardinalità indicati dalla tessera bonus gatto) che condividono invece il pattern. Si possono utilizzare le sezioni prestampate della propria scheda per realizzare tali combinazioni. Il turno si conclude prendendo una patch dall'espositore e ripristinando il medesimo. A fine partita ai punti forniti dai bottoni e dai gatti si vanno a sommare quelli degli obiettivi di design, che considerano separatamente colori e pattern delle sei tessere con cui confinano. Un punteggio bonus viene assegnato anche per aver cucito sulla coperta tutti e sei i tipi di bottoni.

Varianti

Immane, data la sua provenienza dal crowdfunding, una versione in solitario, che semplicemente trasforma l'espositore in un nastro scorrevole, che elimina la tessera più vecchia in fase di ripristino dell'espositore, "simulando" così la scelta di un ipotetico avversario. Una versione digitale del solitario, senza controllo della correttezza delle mosse, è giocabile gratuitamente al seguente link <https://myautoma.github.io/games/calico/>

Il regolamento include le imprese, una sorta di "campagna" che prevede di tenere traccia del raggiungimento di tutta una serie di obiettivi, fra cui il completamento di dieci scenari con regole variegiate, generando così una sfida a lungo termine in un gruppo di giocatori assidui.

Dove sono i miei avversari?

Calico è un classico gioco astratto di tipo puzzle, in cui si deve ottimizzare su una



plancia personale la disposizione delle tessere, selezionate da un espositore, mescolando così meccaniche di piazzamento tessere, costruzione di pattern e draft. Titoli che sfruttano lo stesso mix sono, ad esempio, *Azul* (ILSA#48), *Sagrada* (ILSA#51) o *La Casa di Pan di Zenzero* (ILSA#54).

Rispetto ai titoli citati, Calico è caratterizzato da un set minimale di regole: il gioco lascia infatti completa libertà ai giocatori (non c'è nessun vincolo sul piazzamento) proponendo invece tanti obiettivi contrastanti. Il risultato sarà decisamente gradito ai giocatori appassionati di ottimizzazione, ma rischia di sfociare nella paralisi da analisi. L'interazione (come accade solitamente nel genere) è bassissima e limitata alla scelta della tessera dall'espositore comune: il suo utilizzo in modo "distruttivo" è conveniente solo in rarissimi casi. Il gioco richiede un'attenta programmazione degli ultimi piazzamenti, data la scarsa probabilità di rivelare la tessera "perfetta" (ce ne sono tre copie su 108), che rende tuttavia ancora più molesto il suo verificarsi a favore degli avversari. Se siete appassionati del controllo totale (ad esempio per calcolare le probabilità che esca una certa tessera, non vi farà piacere sapere che, verso la fine della partita, le plance degli avversari diventano poco leggibili, una volta che sono riempite di tessere e gettoni gatto/bottone.

Data la natura del gioco, la connessione con il tema risulta ovviamente labile (se non inesistente), la cui scelta è stata evidentemente dettata per la sua presa sul pubblico di possibili finanziatori.

Conclusioni

Tirando le somme, i materiali ben fatti, il tema appiccicato ma di grande fascino, il set di regole semplici, la poca interazione fanno di Calico un buon *puzzle game* per famiglie o giocatori occasionali. I giocatori assidui possono essere attratti dalla sfida di ottimizzazione, ma non troveranno niente di veramente unico od originale.

Curiosità

Un calico è un gatto domestico di qualsiasi razza che abbia un mantello tricolore composto in prevalenza di colore bianco, con grandi macchie arancioni e nere (o crema e grigio). Tradizionalmente si ritiene che i gatti di questa colorazione portino fortuna e prosperità; certamente questo è stato il caso per la Flatout Games e la sua campagna Kickstarter, anche se sulla scatola del gioco fa bella mostra di sé un felino che decisamente non è un calico!

Il gioco è stato selezionato fra i cinque finalisti dell'edizione 2021 del premio *Gioco dell'Anno*.

Fraktal75

Dietro l'apparente tema innocuo ed invitante si nasconde un vero rompicapo complesso -se giocato in maniera seria con l'idea di ottimizzare al massimo i propri punti- ma niente di davvero originale.





Castle Party

Perché il ballo abbia successo, ogni mostro deve trovarsi al suo posto!



di Josep M. Allué, Eugeni Castaño
Devir, 2021

N. Giocatori: 2-4

Durata: 30-45 minuti

Halloween si avvicina, e il Re Zucca ha organizzato il classico ballo in maschera nel suo castello, invitando mostri di ogni specie. Fra spettacoli pirotecnici, classici balli di gruppo e la possibilità di stringere la mano al Re Zucca in persona, il rischio che nelle sale si scateni il caos è elevato: compito dei giocatori è di disporre nel miglior modo possibile gli ospiti, che arrivano a gruppetti, in modo da massimizzare le opportunità di divertimento.

Materiali e setup

I materiali sono semplici ed efficaci: quattro lavagnette fronte/retro che rappresentano l'area di gioco (la pianta del castello, il fossato e il ponte levatoio), quattro piccoli pennarelli cancellabili, due mazzi di carte: quello delle creature (streghe, vampiri, scheletri, fantasmi, mostri di Frankenstein e unicorni) e quello delle forme (i gruppi di invitati, ovvero polimini di ordine uno, due, tre o quattro). Piacevole l'impostazione grafica.

La preparazione è veloce: ogni giocatore prende una lavagna, un pennarello e pesca tre carte dal mazzo delle creature. Nel mazzo delle forme vengono aggiunti, a intervalli più o meno regolari, tre carte orologio, che scandiscono il flusso di gioco. Scelta quale faccia del castello utilizzare, si comincia.





Forma i gruppi e piazza

Il gioco si svolge a turni, in cui il giocatore attivo scopre la prima carta del mazzo forme, determinando il polimino che verrà aggiunto alla plancia di tutti i giocatori: lo orienta come preferisce e determina quale mostro (simbolo) andrà disegnato nella posizione contrassegnata sulla carta stessa, giocando la corrispondente carta mostro dalla sua mano e ripescandone subito un'altra. In senso orario, ogni giocatore aggiunge una carta mostro alla forma, finché tutti gli spazi sono determinati. A questo punto i giocatori devono disegnare sulla propria plancia la forma con i simboli indicati dalla carte, orientata come la vedono dalla loro posizione attorno al tavolo: non è possibile effettuare alcuna manipolazione, a meno che non si ricorra a una delle abilità speciali (rotazione della forma, riorganizzazione dei simboli sulla forma, sostituzione di un simbolo). Ciascun giocatore può usare ciascuna abilità una sola volta per partita, e in ogni turno un solo giocatore può usarne una (la priorità è attribuita al giocatore attivo e prosegue in senso orario). La forma deve essere disegnata su caselle vuote, in modo che sia interamente contenuta nella lavagnetta.

Nel caso in cui la carta forma rivelata rappresenti un orologio, il gioco si interrompe per una valutazione intermedia: ciascun giocatore sceglie uno dei tre obiettivi a disposizione e lo valuta. Dopo la terza valutazione si passa al punteggio finale: ogni giocatore ottiene punti per l'estensione di ciascun gruppo di mostri adiacenti ortogonalmente, a cui si somma un bonus per



le azioni speciali non utilizzate; mostri disegnati nel ponte levatoio non partecipano alla formazione del punteggio, quelli nel fossato varranno invece punti negativi (uno per ogni creatura con i piedi nell'acqua!).

La versione per esperti (il retro della lavagnetta) offre una mappa del castello più irregolare e la presenza di caselle "punti di aggregazione", che alla fine del gioco danno punti in ragione del numero di mostri di un particolare tipo presenti nelle quattro caselle a loro adiacenti.

Cambio di prospettiva

Costruito secondo i canoni del *flip & write* con polimini, Castle Party intende spostare il focus dal classico approccio puramente tattico/reattivo (in cui si deve piazzare in maniera localmente ottimale una forma

estratta a caso, possibilmente massimizzando la disponibilità di spazio per le figure successive), in cui l'interazione dei giocatori è di fatto assente, ad uno più strategico, in cui l'interazione si manifesta sia nella composizione del polimino (a cui contribuiscono più giocatori) e nell'impossibilità di orientare liberamente la forma. Si tratta di modifica interessante, che estremizza quanto accade nel più semplice *Mosaix* (Christof Tisch, Schmidt Spiele, 2009; [ILSA#9](#)). Il costo che si deve pagare per questa impostazione sta nell'allungamento sia dei tempi morti che dei singoli turni, che diventano a volte macchinosi (ad esempio nella gestione della priorità nell'uso delle abilità speciali), complice l'elevato numero di simboli differenti (dodici in tutto) che i giocatori devono disegnare e di cui devono tenere traccia durante il gioco.



Il risultato è interessante con il numero minimo dei giocatori, caso in cui la scelta dell'orientazione avviene a turni alterni e, per le forme più grandi, i giocatori possono contribuire con più di un simbolo; la controllabilità si riduce invece drasticamente in tre o quattro, con il contemporaneo allungamento della durata del turno, cosa che male si concilia con la meccanica del roll /flip & write.

Un esperimento degno di attenzione, ma non perfettamente riuscito.



di Matteo "iugal" Franceschet

Frutticola

Per ottenere una buona marmellata la qualità della materia prima è tutto. Ma anche nei giochi ha la sua importanza...



di Giovanni Fiore, Virginio Gigli
Giochix.it, 2020

N. Giocatori: 2-4

Durata: 45-60 minuti

Frutticola, in un'ambientazione anni '50, vede i giocatori vestire i panni di coltivatori di frutta, specializzati nella produzione di marmellate, che competono per diventare i più ricchi a fine anno.

Si tratta di un gestionale di peso medio, con meccanica di piazzamento lavoratori. Ogni round i propri contadini e operai vengono mandati a svolgere azioni nelle varie aree, con l'obiettivo ultimo di vendere marmellate e frutta per ricavarne il massimo profitto.

La partita, che dura un anno (quattro round, identificati con altrettante stagioni), viene preparata posizionando sul tavolo la seguente componentistica:

- alberi in cartotecnica, con due spazi di piazzamento ciascuno, che costituiscono l'area comune di raccolta frutta;
- tabellone, con tracciato dei prezzi della tipologia di frutta (non trasformata o trasformata in marmellata), cinque spazi azione comuni e tre obiettivi comuni estratti casualmente;
- riserva comune di risorse: frutta, marmellate, denari, fertilizzanti e pesticidi;
- riserva personale: risorse di partenza, dotazione di lavoratori e un magazzino a nove spazi per stoccare frutta e marmellate.

Il *twist* del gioco risiede nelle carte azione. Assegnate attraverso una fase di draft (o





distribuite casualmente) in numero di cinque durante la preparazione del gioco, mostrano:

- un numero univoco, che è una sorta di iniziativa per definire l'ordine di turno;
- la dotazione di lavoratori e la sequenza del loro piazzamento;
- il vantaggio/svantaggio per il round in corso.

I tre elementi sono ovviamente bilanciati tra loro. Avere tanti lavoratori porta un'alta iniziativa e eventualmente degli svantaggi. Viceversa avere pochi lavoratori garantisce bassa iniziativa e vantaggi.

All'inizio di ogni round, i giocatori scelgono in simultanea una carta azione per la stagione in corso. Poi ogni giocatore svolge un turno,

MDM

Costruito attorno a meccaniche classiche (piazzamento lavoratori, raccolta, trasformazione e vendita di risorse), contraddistinto da un buon numero di twist brillanti, Frutticola si piazza bene nel segmento dei giochi di worker placement di durata contenuta (anche se *Nusford*, [ILSA#49](#), gli è ancora superiore). Decisamente sottotono la produzione: font poco leggibili, iconografia oscura, materiali tridimensionali fragili (gli alberi di cartone) o di difficile manipolazione (le miniature della frutta): plance e carte di dimensioni ridottissime, dentro una scatola che invece è decisamente troppo grande.

piazzando il suo lavoratore "in cima alla lista" per compiere un'azione. I turni si susseguono fino a quando tutti i giocatori hanno esaurito i lavoratori. A questo punto la stagione termina e ci si prepara per la stagione successiva. A fine inverno c'è una svendita di Natale simultanea per tutti i giocatori a prezzi scontati.

Le azioni possibili sono:

- raccolta della frutta;
- acquisto di una tessera sviluppo, che forniscono vantaggi permanenti, benefici *una tantum* o denari a partita;
- recupero di pesticidi o fertilizzanti;
- preparazione di marmellate, trasformando due frutti uguali in un barattolo di marmellata;
- vendita di marmellate o di tre unità di frutta dello stesso tipo;
- assunzione di due apprendisti, ovvero pedine neutre che vanno "in coda" alla lista di lavoratori.

Gli spazi azione possono richiedere uno specifico lavoratore (contadino o operaio) per essere attivati o comunque potenziati. In generale chi prima arriva occupa gli spazi azione esclusivi attivando l'azione in maniera più performante (es. cucinare tre marmellate, fare tre azioni di vendita, acquistare tessere sviluppo senza sovrapprezzo, ecc.). Quando questi spazi si saturano, possono rimanere spazi azione liberi, che però attivano l'azione al minimo della potenza.

Frutticola si rivela un gestionale classico: flusso di gioco lineare e game design pulito e impeccabile, progettato su un impianto meccanico solido (il "solito" piazzamento lavoratori) retto da un twist interessante e avvincente.

La produzione purtroppo – ed è un vero peccato – non rende onore al gioco. Scatola sovradimensionata, componenti piccoli (dai frutti alle carte), cartotecnica fragile, grafica sommaria. Tutta una serie, piccola e meno piccola, di imperfezioni che si sommano, dando la percezione di un prodotto mancato.

Quello che non manca comunque è il gioco che, sorvolando su una produzione carente, è un titolo dalle ottime caratteristiche: solido, strategico, soddisfacente e dai tempi contenuti. Un gioco ottimo per introdurre al piazzamento lavoratori giocatori alle prime armi (su questo si colloca sulla falsariga di *Lords of Waterdeep*, *Viticulture*, o *Stone Age* – [ILSA#16](#)) ma assolutamente godibile anche per un pubblico esperto che voglia cimentarsi in una sfida ad un titolo gestionale che si chiuda in poco più di un'ora.





The Isle of Cats

In barca per salvare gattini.



di Frank West

The City of Games, 2019

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-90 minuti

Lo stregone Vesh Darkhand ha individuato l'isola divenuta dimora di antichi e saggi gatti. Le sue intenzioni sono tutt'altro che buone, anzi, ha deciso di salpare con il suo veliero per raggiungere l'isola e sterminare i leggendari felini. Serve qualcuno di coraggioso che, con la propria barca, si impegni in una corsa contro il tempo per salvare il maggior numero di gatti prima dell'arrivo di Vesh. Poche righe che riassumono una partita a *The Isle of Cats*, gioco frutto di una brillante campagna di finanziamento dal basso sulla nota piattaforma *Kickstarter* che ha raccolto pareri favorevoli dai giocatori di tutto il mondo, scalando le classifiche di *BoardGameGeek* fino a raggiungere, in poco meno di due anni, **un posto all'interno della Top100**, ossia la lista dei cento migliori giochi calcolata sulla base dei voti assegnati dagli utenti del noto sito americano.

The Isle of Cats dura cinque round e ogni round è organizzato in due fasi principali: la scelta delle carte e le azioni. Nella prima fase ai giocatori vengono distribuite sette carte utilizzate per eseguire un *draft*. Ciascun giocatore sceglie per sé due carte e passa le altre al giocatore successivo, ripetendo questo processo fino a riformare una mano di sette carte.





Le carte sono di diverso tipo e offrono opportunità diverse da sfruttare nella fase delle azioni, alcune molto potenti, ma hanno anche un costo e, alla fine della fase, ogni giocatore deve decidere quali carte conservare, pagandole, e quali scartare.

Nella fase delle azioni vengono giocate le carte, rispettando un ordine prestabilito. È in questa fase che i giocatori interagiscono con la propria barca e con i gatti, polimini di diversa forma e colore pescati casualmente da un sacchetto all'inizio di ogni round. Tra le varie azioni possibili infatti, quella più importante è offerta dalle carte che permettono di prelevare gatti, sempre a fronte di un pagamento, e di collocarli sulla propria barca incastrandoli come pezzi del *Tetris*, tenendo conto di molteplici aspetti, primo fra tutti quello di riuscire a coprire con le tessere ottenute il maggior numero possibile di spazi della propria barca. Va detto infatti che le barche dei giocatori sono plance personali a griglia quadrata organizzate in settori di grandezza e forma diversa. Il fatto di lasciare sezioni di barca non completamente coperte dalle tessere dei gatti è punito con una pesante quantità di punti negativi alla fine della partita, assegnati per ogni sezione non completa.

Nonostante un set di regole piuttosto semplice, il giocatore si trova in ogni round a gestire dilemmi sempre delicati. Da una parte l'impulso a giocare quante più carte possibili per massimizzare il numero di azioni, dall'altra il bisogno di non sperperare l'unica risorsa in gioco, perché è necessaria anche per pagare i gatti che vengono

imbarcati, per evitare pesanti punti negativi. Tra questi due estremi si devono incastrare tutte le opportunità per realizzare punti positivi, che sono in parte garantiti dai gatti presi, coniugando così il bisogno di coprire gli spazi della nave, ma anche da carte obiettivo che il giocatore può conservare e verificare a fine partita. La decisione di conservare questo tipo di carte, a fronte di un costo modesto, è una scelta ad alto rischio ma altrettanto alto rendimento, perché gli obiettivi non sono facili da raggiungere e spesso quelle carte finiscono per essere infruttuose. Quando però l'obiettivo è raggiunto i punti così ottenuti possono fare la differenza.

Insieme al regolamento del gioco standard, nella scatola è presente anche un regolamento per una versione più adatta alle famiglie, con un set di regole ridotto e un mazzo di carte dedicato che consente di giocare facilmente anche con bambini o con giocatori alle primissime armi.

Lasciate perdere se siete giocatori che cercano solo giochi con pianificazione a lungo termine, ma se vi piace la sfida delle decisioni a breve termine o se ogni tanto vi va di abbandonarvi per un'oretta a qualcosa di più frivolo, *The Isle of Cats* è decisamente consigliato.





Kokopelli

Giocate al meglio le vostre carte per ottenere il massimo dalle vostre cerimonie.



di Stefan Feld
Queen Games, Piatnik, 2021
N. Giocatori: 2-4
Durata: 40-60 minuti

Una piacevolissima sorpresa questo insolito gioco di Feld, **fresco, rapido e con un'interazione marcata**. Pare adattissimo sia ad una partita in famiglia che a stuzzicare i palati dei giocatori più esperti.

L'aspetto astratto di una quindicina di tipi di carte colorate che si ripetono affiancati da una serie di segnalini per i punti vittoria e da anonime plancette utili solo per marcare dove posizionare le carte davanti ai giocatori comunica certe sensazioni diverse da quelle che si provano giocando. Solo quel paio di righe di testo esplicativo dell'icona sulla carta ne dà un valido indizio. Se il testo sulle carte vi dà invece fastidio potete leggere il resto della recensione saltando tutti i testi nelle parentesi quadre e far finta che ci siano solo icone da decifrare.

Il turno è dei più classici: a partire dal primo giocatore sorteggiato casualmente ogni giocatore esegue due azioni in senso orario, e si procede così finché qualcuno finisce le carte nel mazzo o quasi tutte le cerimonie vengono portate a termine almeno due volte. I quattro spazi che i giocatori hanno davanti *[un quinto spazio viene fornito a chi ha il potere del Sole]* servono per giocare carte dalla propria mano per iniziare nuove cerimonie. Dal momento in cui una cerimonia viene giocata *[può farlo sulla vostra plancia anche colui che ha il*





potere del Fuoco] regala al suo possessore un potere speciale che si applicherà fino a che la stessa sarà portata a compimento, giocandoci sopra la quarta carta simile [la terza, se avete il potere *Tamburi*]. Se iniziate la cerimonia in uno dei due spazi più a destra inibite il giocatore che vi sta su quel fianco a fare altrettanto con una carta simile. Stessa cosa succede al giocatore a sinistra se giocate da quella parte. In compenso i vostri vicini di tavolo potranno giocare le loro carte anche sulle vostre cerimonie vicine a loro [ma anche distanti, tramite la *Donna Ragno*] [facendo un punto, se hanno *Impronta*] [pescando una carta, se hanno *Lucertola*] [ricevendo un'azione

gratuita in cambio, se avete Vaso] per cercare di portarle a compimento [guadagnando un punto, con *Tartaruga*] allo scopo di guadagnare quattro (oppure tre) punti se è la prima (o la seconda) volta che una cerimonia di quel tipo viene svolta (un solo punto quelle successive) e/o di togliervi il potere che quella cerimonia iniziata vi forniva. Quando altri chiudono una vostra cerimonia vi regalano un punto [due con *Sciamano*, che vi fornisce punti quando le vostre cerimonie si chiudono]. Siccome trovare carte simili per portare a compimento cerimonie in un mazzo che ne contiene solo tre per tipo non è così facile vengono in aiuto i *Kokopelli*, sorta di jolly che

danno il nome al gioco, presenti in numero doppio rispetto alle altre carte, che non possono essere giocati per iniziare cerimonie ma solo per proseguirle [valendo come due carte, se avete *Danza del serpente*] o chiuderne di qualsiasi tipo [facendo guadagnare un punto al proprietario che abbia *Madre del Paradiso*]. Se rimanete senza carte in mano da giocare guadagnerete un punto e ne pescherete altre tre [otterrete tre punti e cinque carte, con *Piuma d'Aquila*]. Potete altrimenti usare una vostra azione per pescare [e giocare subito su una cerimonia aperta con *Nascita*] una carta [due con *Arciere*] o scambiare tutte quelle che già avete con altrettante carte dalla cima del vostro mazzo per cercarne di più utili. Alcuni poteri vi permettono anche di giocare più carte nello stesso turno [su due diverse cerimonie aperte col *Guerriero*] [solo se uguali sulla medesima cerimonia col *Capotribù*].

Come avete visto il gioco è molto semplice [tralasciando le parentesi] e ben ritmato, con le scelte dei giocatori importanti ma limitate alle sole carte pescate. A parte un discorso di giusta tempistica per il gioco delle carte, il fulcro di *Kokopelli* sta nel trovare e valorizzare le migliori combinazioni di poteri attivi, che non sto ad elencarvi per non tediare troppo [...], sulla propria plancia usando ciò che il fato vi porta a pescare. In ogni partita inoltre non si usano tutti i poteri possibili ma una selezione degli stessi dando vita a partite da gestire in maniera diversa a seconda dell'assortimento di possibilità. La quantità e la complessità del funzionamento dei poteri inoltre non è tale da creare impacci per imparare a gestirli. Fin dalla prima partita ogni tipo di giocatore è in grado di memorizzare facilmente gli effetti delle carte ignorando per gran parte del tempo anche le scritte esplicative efficacemente poste sulle carte stesse. La reale natura di gioco di carte permetterebbe anche di infilare il materiale veramente utile dentro un sacchettino e portarvelo ovunque abbandonando a casa l'ingombrante scatola e proporlo facilmente anche agli amici e vicini di ombrellone [anche se questa recensione finirete per leggerla in inverno!].



Mandala

In delicato equilibrio fra quantità e qualità.



di Trevor Benjamin, Brett J. Gilbert
Lookout Games, Asmodee Italia,
Funforge, Rebel,
sternenschimmermeer, 2019
N. Giocatori: 2
Durata: 20 minuti

Mandala è una parola polisemica che generalmente intende indicare un oggetto, anche sacro, di "forma rotonda". Si tratta di un disegno geometrico con cui si rappresenta simbolicamente l'universo; spesso serve di supporto a meditazione e preghiere, soprattutto in Cina, Giappone e Tibet. Nella tradizione buddista, i monaci realizzano dei mandala di sabbia di diversi colori: opere effimere che richiamano la nozione di temporalità e fanno capire l'importanza del presente.

Nel gioco, i due avversari contribuiscono alla costruzione contemporanea di due di questi disegni; non appena uno viene completato, si procede alla sua distruzione e una sua parte contribuisce alla formazione del set di carte che determinerà i punti vittoria del giocatore a fine partita.

Materiali e preparazione

La piccola scatola quadrata contiene un mazzo di 108 carte (diciotto copie per ciascuno di sei colori), due carte riassuntive ed un canovaccio stampato, che viene utilizzato come plancia di gioco, su cui sono rappresentati due mandala (ciascuno diviso in tre zone: la **montagna**, al centro, e i due **campi** dei giocatori) e sette riquadri (delle dimensioni di una carta) su ciascun lato lungo: sei di questi costituiscono il **fiume** del giocatore, il settimo la **coppa**. I materiali sono di buona qualità: il formato delle carte, quadrato,





contribuisce a rendere visivamente molto piacevole il gioco, ma rende difficoltoso mescolare il mazzo.

Veloce la preparazione: si stende la plancia fra i due giocatori, si mescola il mazzo di carte, se ne piazzano due scoperte su ciascuna montagna, due coperte nella coppa di ciascuno dei giocatori, che pescano una mano di sei carte.

Maggioranze e collezione

Una partita di Mandala si svolge a turni, con i giocatori che si alternano nell'eseguire una di tre possibili azioni:

- *accrescere la montagna* di uno dei mandala, scegliendo una carta dalla mano, aggiungendola alla zona centrale del mandala selezionato e ripescandone (fino a) tre, rispettando il limite massimo della mano di otto carte;

- *accrescere il proprio campo* in uno dei mandala, scegliendo un qualsiasi numero di carte dello stesso colore e aggiungendole al proprio campo, senza ripescare alcuna carta;

- *scartare* un qualsiasi numero di carte dalla propria mano, ripescandone altrettante.

Tutte le carte aggiunte al mandala devono rispettare una semplice regola: ciascuno dei sei colori può comparire in una sola delle tre zone in cui esso è suddiviso. Ad esempio, se il rosso si trova nel campo di un giocatore, non può essere aggiunto né nella montagna né nel campo dell'avversario.

Non appena uno dei mandala possiede tutti e sei i colori, si procede alla sua valutazione: a partire dal giocatore che ha il maggior numero di carte nel suo campo (partendo da chi non ha completato il mandala, in caso di parità), ogni giocatore prende tutte le carte di un colore a sua scelta dalla montagna. Se non ha ancora quel colore su una delle caselle del suo fiume, ne pone una scoperta sulla casella libera di valore più basso e aggiunge le altre, coperte, alla propria coppa; altrimenti, le pone tutte nella coppa. Nel caso in cui un giocatore non abbia nemmeno una carta nel campo del mandala che viene valutato, si procede comunque con la scelta alternata, ma le carte da lui selezionate verranno poste negli scarti. Il mandala appena distrutto viene reinizializzato ponendo due carte pescate dal mazzo nella montagna.

La partita termina quando viene concluso un mandala e si verifica una di queste condizioni: un giocatore ha tutte e sei le caselle fiume occupate, oppure si è esaurito il mazzo di pesca. Il punteggio di ciascun giocatore è dato dalle carte immagazzinate nella propria coppa; il loro valore è dato dalla posizione che hanno nel fiume del giocatore (il primo colore vale un punto, il secondo due, fino ad un massimo di sei).

Tante piccole scelte

Collaborazione fra Trevor Benjamin (*Undaunted: Normandy* - [ILSA#58](#); *War Chest* -

[ILSA#54](#)) e Brett J. Gilbert (*Elysium* - [ILSA#33](#); *Chocolate Factory* - [ILSA#58](#); *Raids* - [ILSA#54](#)), coppia ormai rodada di autori abituati a collaborare (*Café Fatal* - [ILSA#49](#), *Dice Heist*, *Maya*, *High Risk*, *Piece of a Pie*) realizzano un semplice gioco astratto che riesce ad essere arguto, godibile, ricco di decisioni (sia tattiche che strategiche) e che rivela buona profondità nonostante la compattezza delle regole e la ridotta durata di una partita.

Le meccaniche sono quelle classiche del genere (maggioranze, gestione della mano, collezione di set e draft), ma i vincoli di piazzamento, il sistema di raccolta delle carte e il metodo di punteggio lasciano spazio a tutta una serie di manovre, offensive e difensive, che permettono soluzioni interessanti che trasmettono una sensazione di freschezza anche dopo svariate partite. Il tutto in una durata che sta abbondantemente sotto la mezz'ora, e che gli fa perdonare anche un'occasionale distribuzione anomala delle carte, che può rendere unidirezionale una partita.

Sicuramente si tratta di un titolo che non sfigura accanto ai classici del genere, come *Jaipur* ([ILSA#9](#)) o i migliori giochi della linea *KOSMOS* per due giocatori (*Lost Cities*, *Jambo* - [ILSA#17](#), *Baloon Cup* o *Kahuna*). Se siete soliti giocare in due e vi piacciono i giochi astratti, vale sicuramente qualche partita di prova.



Mercado de Lisboa

Si può ridurre un peso massimo come Lisboa fino a farlo diventare un titolo riempitivo?



di Vital Lacerda, Julián Pombo
Eagle-Gryphon Games, Maldito
Games, Skellig Games,
sternenschimmermeer, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-45 minuti

In questo *thinky filler* ispirato al più complesso e corposo titolo *Lisboa* di Vital Lacerda (ILSA#48), ci cimentiamo nell'impresa di collocare stand e ristoranti nel mercato della capitale portoghese, cercando di accontentare il maggior numero di clienti e ricavandone pertanto il profitto maggiore.

Flusso di gioco

La bella piazza del mercato è qui rappresentata da una griglia quadrata di venticinque caselle sulla quale sono collocati, durante la fase di preparazione, undici tasselli ristorante "inattivi". Durante il turno di ciascun giocatore è possibile piazzare un tassello bancarella scegliendolo dalla propria mano (fra i tre a disposizione) in uno dei posti che non siano già occupati da stand avversari o ristoranti "attivi" (se collocato su un ristorante inattivo, lo si prende in mano). Ci sono cinque tipi di beni in vendita sulle bancarelle: carne, pesce, pomodoro, uva e fiori e ciascuna di queste è associata ad un ristorante (hamburgeria, sushi-bar, pizzeria, tea-room, enoteca, più il pub che ha ruolo di Jolly, attagliandosi a fianco di ogni stand).

Il costo di piazzamento è pari al maggiore fra il numero di stand presenti sulla stessa riga e quelli presenti sulla stessa colonna. A questo punto si controlla se lo stand appena piazzato soddisfa i gusti di clienti già collocati





(si veda poco oltre) e si viene immediatamente pagati in ragione del numero di clienti soddisfatti per la forza dello stand ("uno+numero di ristoranti adiacenti del tipo corrispondente").

Alternativamente è possibile piazzare un ristorante dalla propria mano con la funzione di "potenziare" il valore di uno stand adiacente dello stesso tipo, come appena descritto, guadagnando in tal modo un soldo.

Oppure ancora, è possibile piazzare una tessera "gruppo di clienti" attorno al mercato, distribuendo soldi ai proprietari degli stand del tipo gradito ai clienti presenti sulla riga o sulla colonna prospicienti la tessera, come già descritto prima.

E questo è quanto: a parte qualche cosetta

su cui ho sorvolato (esiste un limite sul piazzamento dei clienti ed un'azione con la quale si prende un soldo) il gioco continua procedendo da giocatore a giocatore fino a che qualcuno occupa con la propria azione il quintultimo spazio libero nel mercato oppure nell'area dei clienti. In tal caso, gli altri giocatori hanno ancora un turno ed il gioco, quindi, termina. Chi ha più soldi risulta vincitore.

Impressioni

La semplicità delle regole non deve trarre in inganno: dopo le prime due o tre mosse è doveroso soppesare ogni azione successiva con calcoli di profitto marginale: la convenienza di un piazzamento deve sempre essere valutata in termini relativi al beneficio elargito agli avversari, soprattutto alla luce dei clienti che questi potrebbero piazzare.

Prometeo

Il classico gioco dove devi bruciarti una buona quantità di neuroni per vedere il risultato dei tuoi sudati calcoli fatti a pezzi da involontarie giocate degli altri giocatori. La pesantezza non si sposa bene con il target del titolo. Noioso.

Generalmente è fondamentale capire quando conviene aprire il piazzamento ai gruppi di tre o quattro clienti poiché in quel caso il gettito di punti comincia a decollare. Si badi, niente di trascendentale, ma la brevità della partita costringe a riflessioni attente.

Le tessere cliente da uno, due o tre persone hanno sempre raffigurati due beni preferiti e per ogni gruppo sono presenti tutte le combinazioni (ci sono infatti dieci tessere per gruppo). Le tessere da quattro clienti sono invece solo cinque: una per ciascun tipo di bene. Poiché di ogni gruppo ne sono visibili solo tre (due fra cui scegliere e un terzo che occuperà l'eventuale posto vacante), esiste un minimo elemento aleatorio -del tutto digeribile- nell'ordine di uscita dei clienti. In particolare per le tessere con quattro clienti (le più forti) è bene ponderare la probabilità di uscita di quelle coperte.

In definitiva il titolo pur non brillando per variabilità nel setup, (gli unici due elementi di interesse sono la posizione del pub in plancia e le tre tessere-stand con cui si parte), trova una sua dimensione di forza nelle poche regole di facile assimilazione, nel setup ultrarapido, nella durata contenuta e, perché no, nei materiali e cartoni di pregevole fattura. Se giocato senza la pretesa di essere Anderssen contro Kieseritzky, il titolo ha tutte le potenzialità di un discreto filler dal carattere un po' asciutto, accessibile anche a giocatori non assidui.





Nidavellir

Investite l'oro dei nani per reclutare nelle taverne di Nidavellir un esercito in grado di sconfiggere un possente drago!



di Serge Laget
GRRRE Games, Blackrock Games,
Mandoo Games, Pegasus Spiele,
Studio Supernova, 2020
N. Giocatori: 2-5
Durata: 45 minuti

Nidavellir, il regno dei nani, è minacciato dal terribile drago Fafnir: ciascuno dei giocatori decide di assemblare una squadra che lo fronteggi, reclutandone i membri nelle taverne del regno; se il gruppo si rivelerà ben assortito, attirerà l'attenzione dei leggendari eroi di Nidavellir, che potranno fare la differenza nello scontro finale!

Materiali e setup

Se escludiamo quattro leggii in plastica, il contenuto della scatola è composto esclusivamente da cartotecnica: cinque plance giocatore, più di cento carte, sessanta gettoni moneta d'oro, un espositore tridimensionale per organizzarle, tessere e segnalini per identificare le tre taverne e sei tessere gemma.

La preparazione è rapida: si separano le carte secondo il dorso in quattro gruppi (le carte nano della prima e della seconda era, con cui si formano due mazzi di pesca, gli eroi e le onorificenze, che vengono sistemate sui leggii); ogni giocatore prende una plancia personale, un set iniziale di monete (uguale per tutti, composto da cinque monete di valore 5, 4, 3, 2 e 0), e una gemma (che decide l'ordine di scelta in caso di parità). Al centro del tavolo si allestiscono le tre taverne, identificate dalla loro insegna, popolandole con una carta nano per ciascuno dei giocatori.





Puntate la giusta somma su ciascuna taverna

Una partita dura un numero predeterminato di round, che dipende dal numero di giocatori. In ciascun round i giocatori dispongono simultaneamente e segretamente le loro cinque monete negli appositi spazi della propria plancia personale: tre costituiranno le puntate che essi effettueranno per ciascuna delle taverne, le altre due vanno nella *borsa*.

Quindi, per ciascuna delle taverne, i giocatori rivelano la propria moneta e scelgono, in ordine decrescente di valore della puntata, una delle carte lì presenti, aggiungendola alla propria squadra; in caso di parità, il valore della gemma posseduta determina l'iniziativa; i giocatori che hanno puntato **esattamente zero**, dopo aver scelto la carta nano, rivelano le monete nella borsa e sostituiscono quella di valore più alto con una pari alla somma delle due monete, prendendola dall'espositore. I giocatori che risultavano in pareggio si scambiano le gemme (e quindi l'ordine di priorità per un successivo tie-break). Il round si conclude quando tutte e tre le taverne sono state visitate: si ripopolano usando il mazzo di livello uno. Quando questo è esaurito,

si procede all'assegnazione delle onorificenze, attribuite all'unico giocatore (se presente) che ha più livelli di ogni altro giocatore in ciascuno delle cinque categorie delle carte nano: ogni nano ha una sua professione (guerriero, cacciatore, minatore, fabbro ed esploratore), che forniscono punti vittoria secondo criteri differenti, ma che premiano comunque l'accumulo di carte. A bilanciare la tendenza alla specializzazione ci sono gli eroi: carte il cui valore è decisamente superiore alla media, e che un giocatore può reclamare (scegliendoli dai leggi) quando possiede un grado per ciascuno dei mestieri.

Il gioco prosegue finché non si esaurisce anche il secondo mazzo. Il vincitore viene determinato sommando i contributi di tutti i nani, a cui si somma il valore totale delle monete.

L'editore ha reso disponibile un'applicazione gratuita che permette di effettuare il calcolo finale dei punteggi.

La sfida dell'asta cieca

Le meccaniche base attorno a cui è costruito Nidavellir sono la collezione di set e l'asta cieca, ovvero quella categoria di aste in cui i giocatori puntano simultaneamente una cifra per acquistare un oggetto senza conoscere le decisioni degli altri giocatori, col rischio di prendere decisioni errate all'inizio della partita che possono avere ripercussioni anche a lungo termine; in Nidavellir, grazie alle puntate fisse, il problema viene di fatto evitato.

La meccanica del miglioramento del proprio parco puntate è originale ed efficace e permette, rinunciando a prese di qualità ad inizio della partita, di aumentare sia il punteggio finale che la possibilità di fare selezioni di qualità alla fine del gioco. Interessante anche il dilemma fra specializzazione (molti dei mestieri premiano l'accumulo di gradi) e modularità (necessaria per reclutare gli eroi), che ricorda da vicino il sistema di costruzione edifici e templi utilizzato in *Deus* (Sébastien Dujardin, Pearl Games, 2014 - [ILSA#30](#)).

Il risultato è un gioco rapido, che offre un numero sufficiente di decisioni interessanti, funzionando bene con qualsiasi numero di giocatori (ma probabilmente dà il meglio in tre). Apprezzabile lo sforzo di ambientazione, sia a livello di illustrazione, sia nella stesura del manuale, che dedica alcune pagine alla caratterizzazione dei mestieri e degli eroi, includendo piccoli suggerimenti strategici. Nonostante tutto, il tema resta comunque piuttosto blando. Nidavellir è stato selezionato come uno degli otto finalisti multigiocatore dell'edizione 2021 degli *International Gamers Awards*.

Fraktal75

Preso e giocato con passione un paio di volte dopo averlo provato online con un amico. Calato l'entusiasmo, l'ho trovato un po' ripetitivo e privo di mordente. Forse un po' lunghetto per un filler e troppo leggero per essere il gioco di una serata. Insomma... "tra color che sono sospesi".





di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Polynesia

In canoa per sfuggire all'eruzione del vulcano.



di Peer Sylvester
Ludonova, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-75 minuti

Peer Sylvester non ha bisogno di grandi presentazioni. È un autore eclettico che è riuscito a creare giochi di elevata complessità e dall'ambientazione estremamente curata come *Wir sind das Volk!* (insieme a Richard Sível, Histogame, 2014 - [ILSA#31](#)), ma anche giochi più semplici e astratti di altrettanto successo come *König von Siam* (Histogame, 2007), divenuto poi *The King Is Dead* e recentemente rinnovato con un'edizione disponibile anche in lingua italiana (Studio Supernova, 2021). Polynesia, pubblicato nel 2020 dall'editore spagnolo Ludonova, porta la firma di Peer Sylvester e per tipologia e complessità è analogo a *König von Siam*.

In breve è un gioco di logistica e di controllo di aree, giocato su una mappa che rappresenta uno scorcio dell'arcipelago polinesiano, fatto di tante isolette collegate da tratte navigabili.

Ambientazione e meccaniche non hanno una connessione particolarmente intuitiva. I giocatori dispongono di pedine che rappresentano membri di tribù, alcune delle quali sono collocate all'inizio della partita sull'isola vulcanica dalla quale devono fuggire, rifugiandosi sulle altre piccole isole sparse sul tabellone. Per farlo utilizzano barche che vengono collocate sulle rotte di





navigazione rappresentate da un reticolo di linee che collegano le varie isole.

Lo scopo del gioco è proprio quello, salvare il maggior numero possibile di pedine, e infatti solo in pochi casi le isole raggiunte offrono punti, ciò che conta è riuscire a spostare quante più pedine dalla propria plancia personale al tabellone e, lì, muoverle in punti sicuri prima dell'eruzione del vulcano che decreta la fine della partita. Scegliere su quale isola mettersi in salvo è comunque importante perché si ottengono bonus o ci si assicura la possibilità di produrre risorse, pesci o conchiglie, utili per pagare le azioni durante la partita.

Un round è costituito da tre turni di azioni dei giocatori e da una fase di manutenzione durante la quale, tra le altre cose, si verifica l'eventuale fine della partita, la cui durata varia casualmente da un minimo di cinque a un massimo di sette turni.

Le azioni a disposizione dei giocatori sono quattro. La più importante è occupare una tratta navigabile, ossia una linea che collega due isole, con una propria barca. Questa azione è strategicamente la più rilevante e

va gestita con lungimiranza. Non ci sono infatti vincoli per collocare una propria nave su una tratta e ogni tratta può essere occupata fin dall'inizio della partita, anche quelle più lontane dall'isola iniziale. Il costo di questa azione, da pagare con uno dei due tipi di risorse, dipende da alcuni fattori. Se la tratta è libera il costo è tanto maggiore quanto prima, all'interno del round, viene eseguita l'azione. Se la tratta è occupata da altri il costo è di due risorse da versare a ciascun giocatore che ha già una barca sulla tratta.

La seconda azione possibile è ovviamente viaggiare, ossia muovere le proprie pedine lungo le rotte per disperderle sulle isole dell'arcipelago. Anche in questo caso al giocatore si presentano due possibilità. Se sul collegamento tra le isole è presente una barca del proprio colore la pedina può muoversi liberamente, altrimenti il movimento non è impedito ma è vincolato a due requisiti: il giocatore deve pagare una risorsa a uno degli avversari che occupa la tratta e la pedina mossa deve essere accompagnata da una pedina del giocatore avversario, che in questo modo ottiene il vantaggio di muovere una propria pedina al

di fuori del proprio turno e quindi senza consumare azioni proprie.

Con le altre azioni i giocatori possono raccogliere nuove risorse, in quantità che dipende dalla posizione delle proprie pedine sulle isole che le producono, oppure mettere in gioco, sempre pagando, nuove pedine sbloccando così punti sempre maggiori.

Se l'immagine sulla scatola richiama favolosi paesaggi esotici fatti di sole, natura selvaggia e distese di mari caldi, Polynesia al contrario si rivela essere asciutto e spigoloso. Ogni informazione del gioco è sostanzialmente nota, i turni sono pochi e non si vince senza una solida strategia a lungo termine. Gli amanti degli astratti però dovrebbero approcciarsi al gioco con consapevolezza, perché in Polynesia l'interazione è altissima e le opportunità di agire in modo diretto contro gli avversari non sono poche.

Nel complesso un gioco di questa tipologia potrebbe apparire oggi persino anacronistico, ma per gli amanti del genere che ancora non lo conoscono sarà una piacevole scoperta.



Project L

Eleganza ed efficienza in una piccola scatola nera.



di Michal Mikeš, Jan Soukal, Adam Spanel

Boardcubator, Asmodee Italia, CrowD Games, Galápagos Jogos, Rebel, 2020

N. Giocatori: 1-4

Durata: 20-40 minuti

Abbiamo recentemente analizzato ([ILSA#60](#)) la diffusione dell'utilizzo dei polimini nel mondo del gioco da tavolo, menzionando in quelle pagine proprio Project L, all'epoca annunciato ma non ancora prodotto; inevitabile quindi provarlo e parlarvene ora che è disponibile anche in italiano grazie ad *Asmodee Italia*.

Il gioco nasce come progetto Kickstarter lanciato da *Boardcubator*, piccolo editore della Repubblica Ceca, che si era finora dedicato al solo progetto *Space Race*, di cui ne è stata pubblicata la versione di carte (*Space Race: The Card Game* - [ILSA#48](#)), una sua espansione (*Interkosmos*) e una versione estesa "da tavolo".

Project L è un gioco completamente astratto, che fonde insieme la classica meccanica di copertura di aree di forma prestabilita utilizzando polimini con uno sviluppo di un motore di risorse (che si concretizza con l'arricchimento dell'insieme di forme che si hanno a disposizione) che permette di rendere più efficienti alcune delle azioni disponibili durante la partita.

Materiali e setup

La scatola nera, essenziale al punto di riportare sulla copertina soltanto il nome del gioco, contiene al suo interno novanta tessere di materiale acrilico dai colori sgargianti (dieci copie per ciascuno dei polimini di ordine uno,





due, tre e quattro) e cinquantadue robuste tessere-puzzle di cartone incassate su due livelli (bianche, che valgono meno punti vittoria ma forniscono pezzi di estensione maggiore, e nere, che generalmente forniscono più punti ma pezzi più piccoli): il tutto risulta molto elegante e decisamente piacevole da maneggiare. Non all'altezza le sottili plance personali, che riassumono le regole e permettono di organizzare la propria area di gioco.

La preparazione è velocissima: si selezionano un certo numero di puzzle a dorso nero (dipendente dal numero di giocatori), si preparano due espositori (uno con quattro tessere a dorso bianco, l'altro per quattro nere), ogni giocatore riceve un polimino di ordine uno e uno di ordine due, oltre ad una plancia personale.

Moltiplicare i piazzamenti

La partita si svolge in round, in cui i giocatori, durante il proprio turno, eseguono tre azioni, scegliendo fra le cinque disponibili:

- prendere uno degli otto puzzle visibili, e poi ripristinare l'espositore (se ne possono avere al più quattro incompleti);
- prendere un polimino di livello uno (un quadrato elementare);
- migliorare un proprio pezzo di un livello (ad esempio restituendo il polimino di livello due per prenderne uno composto da tre quadrati), oppure cambiarlo con un pezzo di un'altra forma, purché dello stesso ordine o di ordine inferiore;
- piazzare un pezzo in un puzzle (in modo che sia contenuto nell'area incavata e non si sovrapponga ad altri pezzi);
- eseguire una "Azione Maestra", ovvero

eseguire l'azione precedente per un qualsiasi numero di propri puzzle incompleti. Questa è l'unica azione che non può essere ripetuta in un turno.

Quando il giocatore completa un puzzle, recupera i pezzi utilizzati, ne prende uno aggiuntivo (la cui forma è indicata sulla tessera) e mette da parte il puzzle, che vale i punti vittoria riportati sul puzzle stesso.

Quando, ripristinando l'espositore nero, il mazzo di tessere si esaurisce si innesca la fine del gioco: si conclude il round in corso e se ne gioca un altro; quindi tutti possono ancora aggiungere pezzi ai loro puzzle incompleti, al costo di un punto vittoria per pezzo aggiunto. Il punteggio finale si calcola sommando i valori delle tessere completate.

Quando l'efficienza è tutto

Il gioco mescola un gruppo di meccaniche diventate oramai classiche: draft, piazzamento tessere, costruzione di pattern e punti azione; anche l'utilizzo dei polimini è decisamente poco originale. Quello che contraddistingue il titolo, tuttavia, è il differente focus attribuito alle varie componenti. Contrariamente agli altri giochi che utilizzano gli stessi ingredienti, Project L non pone nessuna pressione o vincolo nella soluzione dei puzzle (come può la competizione in termini di velocità che caratterizza *Ubongo*, o l'ordine obbligatorio con cui utilizzare i pezzi, come accade nella stragrande maggioranza dei giochi con polimini come accade, a titolo di esempio, in *FITS*, *Mosaix* - [ILSA#9](#), *Patchwork* - [ILSA#30](#), *Level 9* - [ILSA#45](#), *Scarabya* - [ILSA#53](#) o *Cartographers* - [ILSA#56](#)). L'obiettivo da

perseguire per assicurarsi la vittoria è massimizzare l'efficienza delle proprie mosse, in particolare dell'Azione Maestra, che è l'unica che non ha un effetto prefissato; il che richiede di aver accumulato polimini e puzzle che permettano di massimizzare il numero di pezzi con tale azione. Altro elemento importante è la temporizzazione delle proprie scelte.

Durata, difficoltà e profondità strategica sono equilibrate, posizionando il gioco nel dominio dei titoli riempitivi, adatto ad un pubblico occasionale e/o familiare.

Retail, kickstarter, espansioni

La versione commerciale limita l'azione a quattro giocatori, mentre la versione Kickstarter ne accoglie al tavolo fino a cinque. Sempre su Kickstarter (dichiarati come esclusive) sono state finanziate anche due espansioni:

- **Project L: Ghost Piece**, che aggiunge una plancia per un ulteriore giocatore, i polimini di ordine cinque (tutti dello stesso colore, nero), una nuova azione (che permette di suddividere un polimino nero in figure che ne coprono la stessa aria e di piazzarne al più una in ciascuno dei propri puzzle incompleti) e nuovi puzzle, sia bianchi che neri, che forniscono come ricompense i nuovi polimini o dei miglioramenti.
- **Project L: Finesse** introduce invece degli obiettivi intermedi sullo stato della propria area di gioco che, se soddisfatti, forniscono delle monete. Queste possono essere spese nei turni successivi per eseguire una azione aggiuntiva alle tre standard, senza poter scegliere ulteriori Azioni Maestre.



Terraforming Mars: Ares Expedition

Ripetiamo l'esperimento di terraformazione di Marte, questa volta utilizzando soltanto carte.



di Sydney Engelstein, Jacob Fryxellus, Nick Little
FryxGames, Stronghold Games,
Maldito Games, Rebel,
Schwerkraft-Verlag, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-60 minuti

Terraforming Mars Ares Expedition non è l'ennesima espansione di uno dei giochi che ha trovato maggior consenso fra i giocatori esperti (occupa al momento la quarta posizione nella classifica di *BoardGameGeek!*) ma un vero e proprio gioco nuovo, fortemente ispirato al precedente. Così tanto ispirato che non conviene descriverlo dal niente, ma è preferibile spiegarne il senso mettendolo in relazione al gioco originale.

Il tentativo sembra essere quello di farne una sintesi, da giocarsi in un tempo decisamente più ridotto, come si deduce anche dalla durata annunciata sulla scatola: circa un'ora di tempo per una partita. Di contro, gli autori hanno fatto in modo di mantenere il sapore del gioco il più possibile simile all'originale: risorse, simboli costi e tipologie di carte, così come i modi di fare punti scimmiettano quasi completamente l'originale. Vediamo più in dettaglio tutte le modifiche, analizzandole una per una.

Non abbiamo un tabellone di Marte da colonizzare

Il tabellone ora è un mero segnalivelli per marcare temperatura, ossigeno e punti terraformazione. La sagoma del pianeta che vedete in foto in realtà è solo una versione coreografica dei famosi nove esagoni di oceano, sdraiati e da girare invece che





impilati da piazzare. Niente si può piazzare: **le città sono completamente sparite, le foreste sono dei semplici segnalini punti vittoria** e gli unici bonus forniti (casuali invece che scelti) sono quelli donati dal "piazzamento" di un oceano e sono rappresentati sul retro delle tessere stesse. Comodo invece il fatto che i tracciati siano divisi in fasce colorate, per facilitare la rappresentazione dei requisiti necessari a piazzare le carte.

Ridimensionamento delle risorse

Non volendo tagliare i concetti alla base di Terraforming Mars ([ILSA#42](#), [ILSA#48](#)) le risorse hanno subito un trattamento

Fraktal75

Il titolo è riuscito (in maniera non del tutto innovativa) a migliorare il capostipite in due aspetti rilevanti: ridurre il tempo di gioco da "oddio, bello, ma quanto dura?" a "Ok ci siamo" e a incrementare l'interattività fra giocatori (da quasi zero a "ok, cerco di intuire cosa stanno facendo gli altri e che azione sceglieranno").

In questo lodevole sforzo migliorativo secondo me si è un po' stemperato l'aspetto tematico/simulativo, cifra stilista di Terraforming Mars, ma complessivamente mi pare un'operazione riuscita.

differenziato. **I soldi, gli alberi e il calore funzionano esattamente come prima**, comprese le quantità di piante e calore necessari a giocare foreste o innalzare la temperatura di Marte. **Acciaio e titanio sono diventati dei semplici sconti** per giocare carte coi simboli costruzione e spazio, cosa che sembra funzionare abbastanza bene. **L'energia è sparita quasi completamente**, rimanendo solo come simbolo/tag su alcune carte per innestare certe combinazioni di effetti: visto che lo scopo principale dell'energia era quello di permettere di mettere in gioco le città, ora sparite, la scelta è comprensibile ed efficace.

Sovrapposizione dei turni e sparizione delle ere

In questa versione il turno viene gestito come in *Race for the Galaxy* ([ILSA#3](#), [ILSA#28](#)): ogni giocatore sceglie (segretamente e simultaneamente) una fase del turno, quindi tutti svolgono tutte le fasi che sono state selezionate, godendo di un piccolo privilegio aggiuntivo per quella che abbiamo scelto personalmente. Questo "nuovo" sistema costringe a spezzettare il fluire del gioco in tante piccole parti, dove quella che prima era la produzione di fine turno (o le azioni blu) diventano invece singole fasi che possono o meno essere scelte ed eseguite. Tutte le azioni selezionate vengono comunque eseguite

contemporaneamente, tagliando quasi del tutto i tempi di attesa fra un turno e l'altro, eliminando quindi quello che era il tallone d'Achille del titolo originale.

Un buon mix?

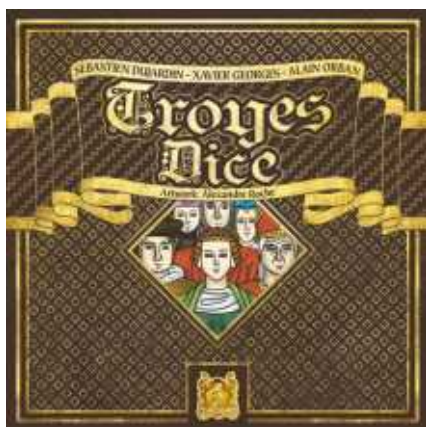
Benché sembri avere tutte le carte in regola per funzionare e raggiungere il suo scopo, questa liofilizzazione mi ha dato invece la sensazione di aver compromesso quella ambientazione capace di far percepire il gioco come una simulazione di qualcosa di possibile, aspetto che dal mio punto di vista era la vera forza di Terraforming Mars. Se ho poco tempo per giocare l'originale, e non mi importa del fatto che sia un poco più freddo del capostipite... allora è meglio rimettere sul tavolo il mai superato *Race for the Galaxy* dal quale questo titolo ha comunque pescato a piene mani che funziona decisamente meglio di questo mix di bei giochi.





Troyes Dice

Il gioco di dadi del gioco di dadi.



di Sébastien Dujardin, Xavier
Georges, Alain Orban
Pearl Games, 2020
N. Giocatori: 1-10
Durata: 30 minuti

In un panorama ludico in cui spesso ai giochi di successo si attinge per creare versioni semplificate ma fortemente ispirate agli originali, Pearl Games si è cimentata in un progetto assai audace, creare un gioco di dadi di un gioco di dadi. A dieci anni di distanza dalla pubblicazione di *Troyes* (Sébastien Dujardin, Xavier Georges e Alain Orban, Pearl Games, 2010 - [ILSA#10](#)), noto gioco che ha sapientemente sfruttato i meccanismi di selezione di dadi lanciati all'inizio del turno e del loro conseguente utilizzo come lavoratori a potenza variabile, il consolidato trio ha sfruttato ambientazione e tratti caratterizzanti di *Troyes* per creare il più compatto e snello *Troyes Dice*.

Troyes Dice appartiene alla famiglia, ultimamente in notevole crescita, dei giochi roll-and-write, ossia giochi in cui vengono lanciati dadi il cui risultato è utilizzato per compilare una plancia personale o una scheda. Gli spazi riempiti grazie ai valori dei dadi scelti permettono di ottenere punti o benefici e decretano, alla fine della partita, il vincitore. In *Troyes Dice* i dadi da lanciare sono quattro, tutti a sei facce. Tre sono trasparenti, il quarto invece è nero. Una volta lanciati vengono collocati in ordine crescente su un tracciato circolare costituito da dischi di cartone in tre colori, rosso,





bianco e giallo disposti casualmente. Questi colori sono gli stessi utilizzati nel gioco originale del 2010 e ne ereditano il significato all'interno dell'ambientazione. Rosso per i nobili e quindi per le forze militari che possono essere messe in campo per sconfiggere nemici e mettersi al riparo dagli attacchi, giallo per i civili, che rappresentano gli artigiani che portano benessere e quindi soldi, bianco infine per i religiosi che nel gioco rappresentano la cultura, che offre utili vantaggi.

Ogni giocatore riceve un foglio per annotare i risultati dei lanci. Il foglio è organizzato in tre fasce: rossa, gialla e bianca. Ciascuna divisa in sei settori numerati detti quartieri, all'interno dei quali sono presenti un ufficio e un edificio di prestigio.

Dopo il lancio dei dadi ogni giocatore sceglie, ciascuno per sé, uno dei dadi, ne paga il costo, indicato accanto alla tessera colorata sul quale è collocato, e poi seleziona una delle tre azioni identificate dalla coppia formata dal valore del dado e dal colore della tessera sottostante. Il giocatore può semplicemente ottenere risorse pari al valore del dado (bandiere rosse, monete gialle o libri bianchi), oppure costruire un ufficio o un edificio di prestigio

nel quartiere identificato dal valore e dal colore del dado. Se gli uffici in genere offrono popolazione, fondamentale per il punteggio finale, gli edifici di prestigio offrono interessanti opportunità che devono essere sfruttate con accortezza. Prime tra tutte quelle garantite dagli edifici di prestigio rossi, che proteggono dagli attacchi esterni. Va detto infatti che da un certo punto della partita in poi, il dado nero infligge un pesante danno nel quartiere corrispondente al lancio, togliendo la possibilità, per il resto della partita, di

costruire altri edifici in quel quartiere, a meno di non aver protetto la colonna con una fortificazione rossa.

Bandiere, monete e libri raccolti sono utilizzati per pagare il costo dei dadi ma, ancora più importante, possono essere spesi per modificare i risultati dei lanci, sia in termini di valore (con le bandiere) che di colore (con i libri). Ecco allora che al giocatore si aprono infinite opportunità strategiche che vanno ben oltre alla scelta del risultato apparentemente migliore lanciato nel turno, ma che implicano una buona dose di pensiero laterale per trarre profitto da ogni lancio sfruttando al massimo le abilità di trasformazione dei risultati per perseguire la propria strategia.

Una rotella, collocata al centro del tavolo, permette di contare gli otto turni di gioco e influenza i costi assegnati alle tessere colorate disposte intorno ad essa. In questo modo è garantita una buona variabilità e la possibilità di pianificare le proprie azioni in funzione delle previsioni relative al cambio dei costi. Altra variabilità è assicurata dall'ammirabile decisione di non pre-stampare i valori da uno a sei sui fogli dei giocatori che vengono invece assegnati prima di ogni partita in modo casuale.

In definitiva poco collegato con il Troyes originale, ma comunque piacevole e rapido.





Tutankhamun

Un viaggio lungo il Nilo per procurarsi i migliori tesori con cui adornare la tomba del faraone fanciullo.



di Reiner Knizia
25th Century Games, Little Rocket Games, 2021
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti

In Tutankhamun i giocatori sono sacerdoti egizi impegnati a navigare lungo il Nilo raccogliendo preziosi artefatti per adornare la tomba del defunto faraone. Operazione che permette di purificare il proprio spirito. Il primo che ci riuscirà completamente, portando i propri punti a zero, sarà il vincitore. Il gioco è la riedizione del quasi omonimo Tutankhamen del 1993 – si rimanda al box dedicato per le differenze rispetto alla vecchia edizione.

Componentistica e setup

Nella loro semplicità i materiali sono di eccellente qualità. Cartone spesso per le tessere, legno sagomato per le pedine. Non mancano orpelli scenografici in cartotecnica come il sarcofago e le statue a guardia della plancia oltretomba. Bella la scelta dell'uso funzionale del fondoscatola-tomba: deposito per le tessere dopo il conteggio con segnapunti sul bordo. Illustrazioni curate e grafica chiara.

Una partita viene preparata distribuendo casualmente tutte le tessere artefatto a formare un "serpentone" che rappresenta il fiume Nilo. A un'estremità viene posizionata la barca di ogni giocatore e dall'altra il fondo della scatola con al centro il sarcofago. I segnapunti vengono piazzati sul tracciato dello spirito a indicare il numero di punti





iniziali, differenti a seconda del numero di partecipanti.

Ogni tessera rappresenta uno dei tredici artefatti (dodici normali e un set di Anelli Scarabeo) oppure una delle cinque divinità. Il numero stampato su un artefatto normale indica sia la quantità di tessere di quel set sia il suo valore in punti.

Flusso di gioco

Scelto il primo giocatore la partita procede a giro. Al proprio turno un giocatore deve muovere la propria nave in avanti verso qualsiasi tessera oppure indietro alla tessera precedente più vicina. Se è una divinità si risolve il suo effetto immediatamente, se è un artefatto normale lo si colleziona, se è un Anello Scarabeo si indietreggia subito di un punto sul tracciato dello spirito. Se ci sono tessere dietro l'ultima barca queste vengono scartate nell'oltretomba.

Non appena l'ultima tessera di un set di artefatti lascia il Nilo, c'è un conteggio. Il giocatore che ha raccolto più artefatti del set indietreggia il segnapunti del numero indicato sulle tessere. Chi ha raccolto il secondo maggior numero di artefatti indietreggia della metà. Gli spareggi si risolvono a favore di chi ha la barca più indietro.

La partita termina quando un giocatore azzeri i suoi punti spirito, oppure chi ne ha

Differenze rispetto alla vecchia edizione

- La nuova edizione ha 80 tessere anziché 70 (compresa una tessera maschera esclusiva);
- la vecchia versione aveva anche tre set composti da un singolo artefatto;
- i punti di partenza sono diversi per le due edizioni, si parte con più punti nella nuova edizione;
- l'opzione di poter andare indietro alla tessera precedente più vicina è presente solo nella nuova edizione;
- la vecchia edizione non aveva tessere divinità e anelli scarabeo, includeva invece alcune tessere speciali: Moneta (3x), scartata immediatamente per rubare un artefatto che già si possiede a un avversario, che perde un punto; Faraone (3x), tessere che possono essere scartate assieme a un set conteggiato per spezzare un eventuale pareggio; Maschera, tessera esclusiva data al primo che arriva nella tomba col suo segnalino e che può usare come fosse qualsiasi artefatto;
- nella nuova edizione i pareggi vengono sempre risolti grazie alla regola della barca più indietro, mentre nella vecchia edizione vinceva gli spareggi chi aveva la tessera faraone, in caso contrario i contendenti conteggiavano il successivo livello di valutazione;
- nella nuova edizione per partite a due giocatori l'oltretomba funziona come un terzo giocatore che quindi si valuta in fase di conteggio.

meno se tutte le tessere vengono raccolte dal Nilo.

Impressioni

Archetipico titolo kniziano, dove il minimalismo nelle regole conserva un'elevata profondità e tensione nelle scelte. Qui anche più esaltate dal fatto di essere un gioco a informazione perfetta.

Le variazioni rispetto alla prima edizione non ne compromettono le pregevoli qualità, e la produzione rende onore a un gioco

impeccabile, a un costo tutto sommato contenuto. Unico neo forse i tempi di setup, se comparati ai tempi di gioco.

Tutankhamun è rapido ma profondo, funziona bene da tra a sei giocatori – la versione da due non è molto avvincente, si spiega in pochi minuti e ha tutte le caratteristiche per piacere sia a giocatori occasionali, anche di piccola età – l'8+ sulla scatola mi sembra adatto, sia a giocatori esperti in cerca di un titolo rapido ma tutt'altro che banale.





Spicy

Spesso saper mentire è tanto importante quanto essere in grado di smascherare la menzogna.



di Györi Zoltán Gábor
HeidelBÄR Games, ADC Blackfire
Entertainment, Studio Supernova,
2020

N. Giocatori: 2-6

Durata: 15-20 minuti

Ambientazione pretestuosa per questo titolo che incarna la quintessenza della meccanica del bluff, incluso nella lista dei giochi consigliati dell'edizione 2020 dello *Spiel des Jahres*. Si gioca con un mazzo di cento carte (trenta, numerate da uno a dieci, per ciascuno dei tre semi, più dieci jolly, cinque utilizzabili per i semi e cinque per il valore), dalle belle illustrazioni, con una notevole finitura dorata e cangiante, forse un po' troppo delicate e decisamente soggette ad usura.

Nel proprio turno, il giocatore attivo sceglie se pescare una carta dal mazzo o giocarne una a faccia coperta sulla pila centrale. In teoria la carta deve avere lo stesso seme della precedente ed essere di valore maggiore (se l'ultima giocata era un dieci, può giocare carte di valore uno, due o tre). Tuttavia, gli avversari non vedono la carta, ma ricevono solo la sua descrizione da parte del giocatore, che non è obbligato a dire la verità. Ciascuno può quindi contestare uno solo dei due attributi dichiarati (il seme o il valore), fermando il gioco e obbligando a rivelare la carta: se ha ragione prende il mazzo degli scarti come premio, mentre chi ha giocato la carta ne pesca due e comincia una

nuova pila, giocandone una di valore uno, due o tre di un seme a sua scelta; altrimenti i ruoli si invertono.

Tutte le volte che un giocatore riesce a giocare l'ultima sua carta (deve avvertire gli avversari quando ne possiede una sola, come si fa nel classicissimo **UNO**) ottiene una carta tesoro e ripristina la propria mano a sei carte. La partita termina con la vittoria del giocatore che accumula due tesori, oppure quando sono stati assegnati complessivamente tre tesori o viene rivelata dal mazzo di pesca la carta fine del gioco (in questi casi le carte prese dagli scarti e i tesori valgono punti positivi, mentre quelle rimaste in mano punti negativi).

Semplice, efficace, veloce e variegato (grazie a sei carte che introducono altrettante modifiche al gioco base), *Spicy* realizza un'interessante elaborazione della meccanica (efficiente e innovativa l'idea di dover contestare solo una delle due caratteristiche della dichiarazione), riuscendo anche ad evitare l'eliminazione dei giocatori (tipica di alcuni titoli di riferimento, come **Bluff/Perudo**). Sono importanti, per riuscire a vincere, una buona dose di faccia tosta e intuito; per godere appieno del titolo serve invece essere ben disposti nei confronti del metagioco, ovvero di ciò che succede attorno al tavolo e che va oltre le semplici regole.





non solo scatole

di Mauro "MDM" Di Marco

Ludografia essenziale di: **Simone Luciani**

Con una produzione che annovera più di venti titoli, l'autore di *Darwin's Journey* è uno degli autori italiani più brillanti e di successo. Sicuramente uno dei più apprezzati dalla comunità internazionale: basti pensare che ben cinque dei suoi giochi sono saldamente ancorati nella Top100 di *BoardGameGeek*, posizionando l'autore in seconda posizione (in parità con *Corey Konieczka*), in una classifica che vede al primo posto *Uwe Rosenberg* (con sette titoli) al quarto *Vlaada Chvátil* (quattro giochi nei primi cento) e al quinto una folta schiera di altri famosissimi autori (*Paul Dennen*, *Vital Lacerda*, *Shem Philips*, *Alexander Pfister* e *Daniele Tascini*, con cui Luciani condivide la paternità di alcuni giochi).

Notevole anche la collezione di premi ricevuti: due *International Gamers Awards*, un *Deutscher Spiele Preis*, un *Jogo do Ano*, due *Scelto dai Goblin*, un *Goblin Magnifico*.

La splendida cinquina è composta da giochi destinati a giocatori assidui, estimatori della categoria degli eurogame:

Barrage di Tommaso Battista, Simone Luciani (Cranio Creations, Feuerland Spiele, Portal Games, 2019 - [ILSA#55](#), [ILSA#56](#)), titolo per 1-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di 60-120 minuti. Il gioco di maggior successo dell'autore è anche quello decisamente più impegnativo: basato su meccaniche di *piazzamento lavoratori*,

creazione rete, *poteri variabili dei giocatori* e *soddisfacimento contratti*, è un gioco gestionale di ambientazione tecnologica (costruzione di impianti idroelettrici) altamente interattivo e spietato, con una buona integrazione fra tema e meccaniche, che fortunatamente ha ricevuto il successo meritato, nonostante la pessima pubblicità inizialmente ricevuta da una campagna Kickstarter decisamente male gestita.

Ha vinto l'edizione 2020 dell'*International Gamers Awards* (categoria multigiocatore), del *Goblin Magnifico*, dello *Scelto dai Goblin* e del *Jogo do Ano*. Compare nella lista dei giochi consigliati dell'edizione 2021 del *Kenner Spiel des Jahres*.

Tzolk'in: The Mayan Calendar di Simone Luciani, Daniele Tascini (Czech Games Edition, Cranio Creations, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Rio Grande Games, 2012 - [ILSA#19](#), [ILSA#40](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 13 anni, della durata di 90-120 minuti. Il gioco che ha portato alla notorietà internazionale la coppia Luciani-Tascini è un originale *piazzamento lavoratori con "ritardo"* che ha ottenuto immediato successo grazie alla sua profondità, ad una produzione ardita e al tema perfettamente scelto per l'anno di edizione: insomma si è trattato del gioco giusto al momento giusto, e ha rapidamente scalato la classifica.





The Voyages of Marco Polo di Simone Luciani, Daniele Tascini (Hans im Glück, Giochi Uniti, Piatnik, Z-Man Games, 2015 - [ILSA#39](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 30 minuti per giocatore, vede i giocatori ripercorrere le strade che conducono dalla medievale Venezia alla corte del Gran Khan, sulle orme del famoso viaggiatore.

Costruito attorno a meccaniche di *movimento punto-punto*, *soddisfacimento contratti*, *poteri variabili dei giocatori*, *piazzamento lavoratori con dadi*, è il primo titolo che ha mostrato la capacità dei due autori di utilizzare in modi innovativi, creativi e interessanti i dadi. Insieme a Barrage, è il titolo che ha incontrato il maggior favore di pubblico e critica, vincendo l'edizione 2015 del *Deutscher Spiele Preis*, dell'International Gamers Awards (categoria multigiocatore), del Meeple's Choice, nonché l'edizione 2016 dello Scelto dai Goblin.

Grand Austria Hotel di Virginio Gigli, Simone Luciani (Lookout Games, Cranio Creations, Funforge, Mayfair Games, 2015 - [ILSA#36](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 30 minuti per giocatore, è ambientato nei raffinati alberghi della Vienna moderna, dove ogni giocatore deve gestire il proprio albergo, e prosegue la sperimentazione dell'autore con i dadi, in questo caso combinati con meccaniche di *selezione azioni*, *collezione di set*, *gestione della mano* e *poteri dei giocatori variabili*. La particolare struttura del turno lo rende poco adatto ad un numero elevato di giocatori, dando addirittura il meglio di sé col numero minimo di partecipanti.

Lorenzo il Magnifico di Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Simone Luciani (Cranio Creations, Atalia, HeidelBÄR Games, Maldito Games, 2016 - [ILSA#42](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 30 minuti per giocatore. Ambientato nella Firenze rinascimentale, declina ancora una volta in modo innovativo le meccaniche di *selezione carte*, *piazzamento lavoratori con dadi* e *poteri variabili dei*



giocatori. Come in tutti i titoli già citati, l'asimmetria delle abilità dei giocatori rende la sfida interessante.

Luciani riesce a piazzare altri due titoli nelle prime mille posizioni di BGG:

Marco Polo II: In the Service of the Khan di Simone Luciani, Daniele Tascini (Hans im Glück, Giochi Uniti, Z-Man Games 2019 - [ILSA#56](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 30 minuti per giocatore. Rielaborazione del titolo originale (con cui condivide tutte le meccaniche), offre un'esperienza meno soffocante ma altrettanto interessante.

Newton di Simone Luciani, Nestore Mangone (Cranio Creations, CMON, sternenschimmermeer, 2018 - [ILSA#53](#)), titolo per 1-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di circa 90 minuti, cala i giocatori nel ruolo di accademici del XVII secolo, impegnati nel collezionare tomi scientifici, diffondere le loro teorie e formare apprendisti. Costruito attorno a meccaniche di *draft*, *deckbuilding*, *movimento punto-punto*, *gestione della mano* e *piazzamento tessere*, è focalizzato attorno al sistema di *deckbuilding* e attivazione delle azioni. Decisamente meno interattivo dei precedenti, premia le capacità di ottimizzazione della sequenza delle mosse.

Gli altri titoli degni di menzione sono tutti decisamente più leggeri e/o meno impegnativi:

Council of 4 di Simone Luciani, Daniele Tascini (Cranio Creations, CMON, Heidelberger Spieleverlag, 2015 - [ILSA#36](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di circa 40-75 minuti, ruota attorno a meccaniche di *gestione della mano*, *costruzione di rete* e *movimento punto-punto*. Sono disponibili due edizioni: la prima, del 2015, più dimessa nei materiali e nella grafica, offre maggiore





varietà grazie alla plancia modulare. La seconda, del 2018, realizzata in collaborazione con CMON, è decisamente più appariscente grazie alle immancabili miniature.

Masters of Renaissance: Lorenzo il Magnifico – The Card Game di Simone Luciani, Nestore Mangone (Cranio Creations, Atalia, HeidelBÄR Games, 2019 - [ILSA#56](#)), titolo per 1-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di circa 30-45 minuti, costruito attorno a meccaniche di *draft* e *collezione di set*, riutilizza l'ambientazione di Lorenzo per un gioco di creazione di motore, con una forte componente di puzzle, in cui le mosse solo regolate da un simpatico sistema di *selezione azioni*, che fa uso di un espositore e di biglie colorate.

SheepLand di Simone Luciani, Daniele Tascini (Cranio Creations, 2012 - [ILSA#17](#)), titolo per 2-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di circa 30 minuti, ambientato in Sardegna, che mescola meccaniche di *manipolazione azionaria*, *movimento punto-punto* e *punti azione*. Semplice e veloce, è comunque in grado di proporre dilemmi e scelte interessanti.

Urbania di Simone Luciani (Mayfair Games, 2012), titolo per 2-5 giocatori, dai 10 anni, della durata di 45 minuti, è un classico gioco di costruzione città, basato su meccaniche di *influenza sul territorio*, *gestione della mano* e *collezione di set*.

Sottotono (almeno secondo il ranking di BGG) il resto della produzione, destinata ad un pubblico occasionale, nata prevalentemente dal sodalizio dell'autore con Cranio Ceations, con cui collabora come sviluppatore:

Penk! di Simone Luciani (Cranio Creations, 2018 - [ILSA#53](#)), è un semplice titolo basato sulla meccanica del *roll & write*.

Soqqadro di Simone Luciani, Lorenzo Tucci Sorrentino, Daniele Tascini (Cranio Creations, 2014- [ILSA#31](#)), party game che richiede di muoversi nell'ambiente in cui si svolge. Ha incontrato un certo successo, che ha portato allo sviluppo di due versioni alternative: **Soqqadro Outdoor** (2016) e **Soqqadro Visual** (2018).

Dungeon Bazaar di Paolo Cecchetto, Simone Luciani, Daniele Tascini (Cranio Creations, 2014), di ambientazione fantasy, basato su meccaniche di *asta*, *gestione della mano* e *scelta simultanea*.

Jungle Race di Simone Luciani (Cranio Creations, 2018) è un semplice e veloce gioco di *gestione della mano*, destinato ad un pubblico giovanissimo.

Monsters' Tower di Simone Luciani, Antonio Tinto (Cranio Creations, 2015) è un gioco di *destrezza* e *capacità tattili*, non particolarmente riuscito, nemmeno dal punto di vista della realizzazione materica.

Tex: Fino all'Ultima Pallottola di Giuliano Acquati, Fabio Civitelli, Simone Luciani, Lorenzo Tucci Sorrentino (Cranio Creations, 2018 - [ILSA#50](#)), è un gioco a squadre, con lancio di dadi in tempo reale, tributo al famosissimo personaggio dei fumetti Bonelli.

Simone Luciani è estremamente attivo: è appena uscito **Golem** di Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Simone Luciani (Cranio Creations, Intrafin Games, Korea Boardgames, Maldito Games, 2021), titolo per 1-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di circa 90-120 minuti, basato su meccaniche di *selezione azioni*, *collezione di set*, *poteri variabili dei giocatori*, che ripropone, declinato in modo diverso, le biglie colorate viste in Master of Renaissance.

Fra i titoli in arrivo, oltre al già analizzato Darwin's Journey, ricordiamo **Annunaki: Dawn of the Gods**, collaborazione con Danilo Sabia, la cui uscita è prevista, sempre per Cranio Creations, per il 2022.





Ubi solus, maior cessat

Quanto si è diffusa la modalità "in solitario" nei giochi da tavolo di più recente produzione?

Per fare questa verifica ho preso tutti i giochi attualmente nella classifica di [BoardGameGeek](#) (ovvero tutti i 21.375 giochi che hanno ricevuto almeno trenta voti, partendo da *Gloomhaven* e arrivando fino al *Tris*) e fatto alcuni calcoli. Il risultato è il grafico che vedete nella pagina seguente: per ogni anno trovate una colonna, che indica il numero di giochi che hanno una modalità in solitario (la parte inferiore) oppure quelli che non è possibile giocarli da soli (la parte superiore), e una linea verde, che indica il rapporto tra i giochi in solitario e il totale. Notare che ho limitato il grafico agli anni 1980-2021, ma in ogni caso i giochi al di fuori di tale intervallo sono solo il 7% (1.504 su 21.375). Anche la diminuzione del numero di giochi negli ultimi due anni non è significativa, dato che è necessario un po' di tempo prima che vengano inseriti nel database di BoardGameGeek tutti i giochi recenti (e ottengano quindi un ranking, ovvero almeno trenta voti).

In sintesi, sì, c'è stato un aumento dei giochi con modalità in solitario: tale aumento è iniziato almeno da cinque anni, dal 2016, anno in cui il rapporto ha superato il 20% (prima di tale data era stato sempre inferiore), ma da allora il rapporto è sempre aumentato, fino a arrivare al 2021, anno in cui (per ora) sono presenti più giochi in solitario che non (una sorta di spartiacque).

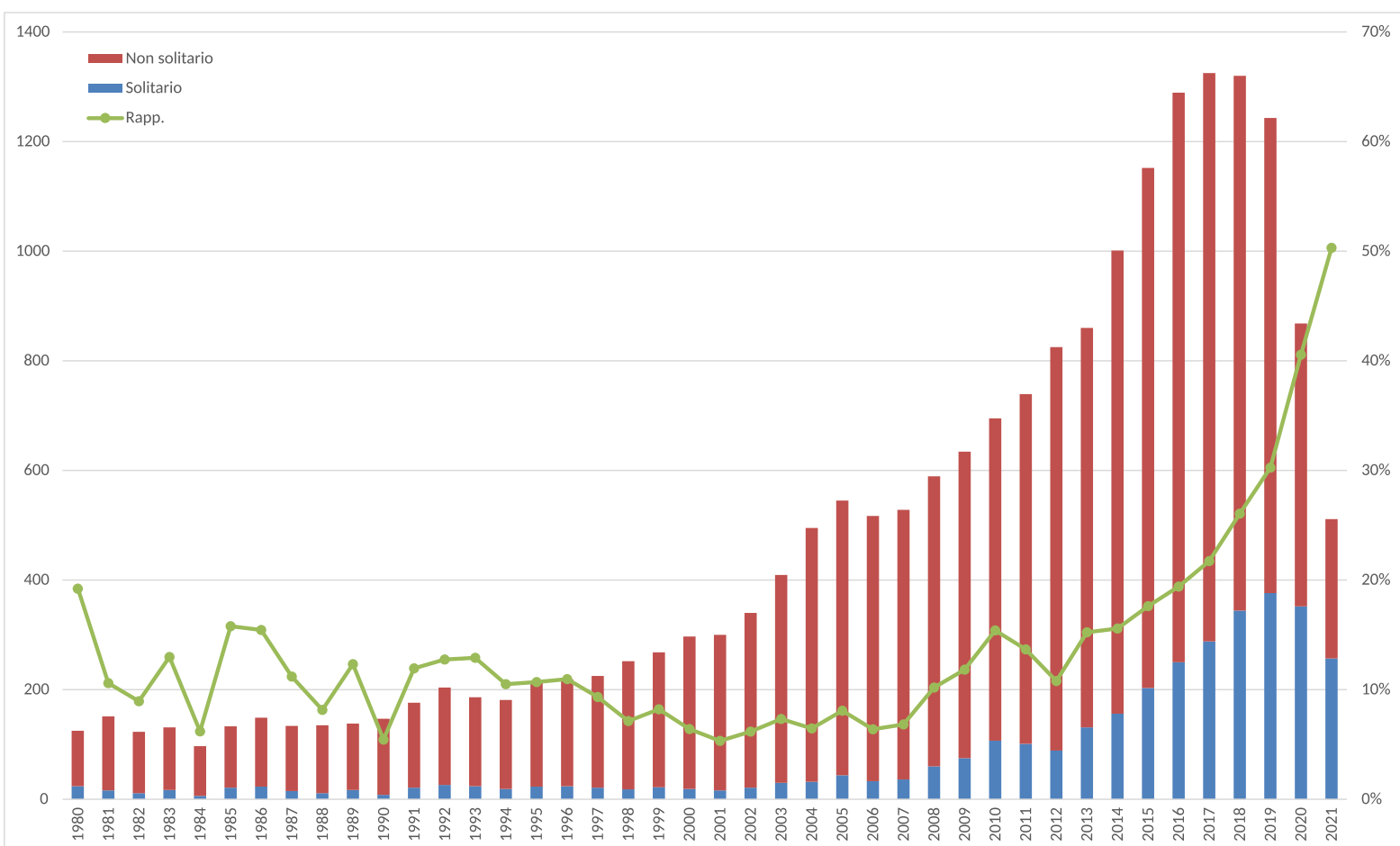
Detto questo, mi è anche venuta la curiosità di vedere qual è l'intervallo di giocatori più presente, e ho totalizzato tale valore in questa tabella (riporto solo gli intervalli che hanno più di cento giochi):

Intervallo giocatori	Numero giochi
2-4	5.124
2-2	3.604

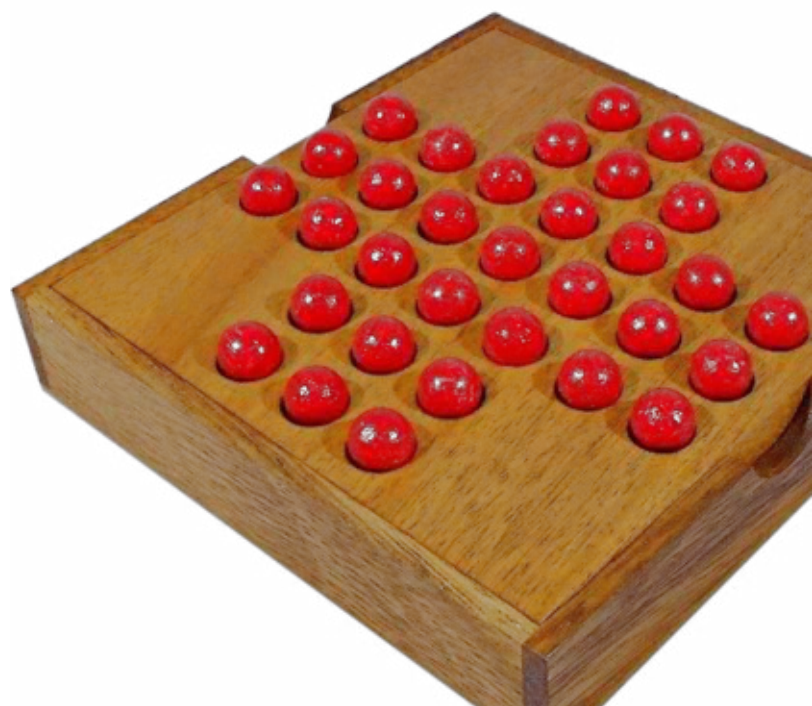
2-6	2.532
2-5	1.827
1-4	1.305
3-6	852
3-5	710
1-2	657
2-8	656
1-6	448
1-5	406
1-1	347
3-8	278
3-4	252
2-10	206
2-3	182
2-7	143
4-8	129
1-8	126
2-12	122
3-7	115

Nessuna sorpresa, l'intervallo più presente è il classico "2-4", e al secondo posto c'è l'altrettanto classico "gioco per due persone"; notate che, curiosamente, sono più diffusi i giochi per sei persone piuttosto che quelli per cinque, e al quinto posto fanno capolino i primi giochi con la modalità in solitario; infine troviamo nuovamente giochi per sei e cinque persone, ma con un minimo di tre.

Gli stessi dati si possono vedere anche in un altro modo, se totalizzo i singoli valori ottengo invece questa tabella (ho limitato i risultati ad un massimo di dodici giocatori):



Numero giocatori	Numero titoli	Percentuale sui titoli totali
2	17.839	83,46%
4	16.192	75,75%
3	16.003	74,87%
5	9.524	44,56%
6	6.593	30,84%
1	3.570	16,70%
7	2.707	12,66%
8	2.401	11,23%
9	1.192	5,58%
10	1.121	5,24%
11	723	3,38%
12	714	3,34%



Quindi su tutto il ranking abbiamo più di quattro giochi su cinque che possono essere giocati in due persone, tre quarti possono essere giocati in tre o quattro, poco meno della metà in cinque, poco meno di un terzo in sei, e un sesto possono essere giocati come solitari, tremilacinquecentosettanta titoli. Perfetto, con uno al giorno, in dieci anni li avrò provati tutti!

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



Insolito come una lattina di vino

MicroMacro: *Crime City*, dell'illustratore tedesco *Johannes Sich*, fa incetta di premi. Tra questi non manca il prestigioso *Spiel des Jahres* che, per la prima volta nella quarantennale storia dell'ambito premio per il *gioco dell'anno* tedesco, elegge un prodotto progettato per un utilizzo limitato nel tempo.

Una scelta discutibile per chi ancora crede che l'incertezza, ossia quella qualità che rende l'esperienza ogni volta diversa, sia non solo un elemento chiave che distingue il gioco dalla narrativa, ma addirittura una peculiarità imprescindibile del gioco da tavolo.

«Bello, sì, ma non è un gioco» sento spesso dire a proposito di MicroMacro e mi accorgo che intimamente condivido questa affermazione, pur domandandomi se questa ortodossia poggi su basi solide. Mi succede lo stesso quando scopro di sposare certe tesi degli intenditori di vino che prediligono il tappo di sughero rispetto a quello a vite per nessun altro motivo che il loro ostinato conservatorismo.

Se il mondo del vino è popolato da puristi che perpetuano pratiche passate indenni lungo i secoli, analogamente nel mondo del gioco non sono pochi gli appassionati di lungo corso che venerano gli ultimi anni di progresso promuovendoli a *status quo* di questa cultura, schierandosi per difenderne formule e canoni.

Con sguardo di chi ha vissuto per intero e intensamente il ventennio d'oro del gioco da tavolo non posso negare che quell'intento mi appaia nobile, sebbene riconosca che esso contribuisce all'innalzamento di una barriera che molti aspiranti entusiasti sono intimoriti nel penetrare.

Il colpo di scena arriva qui. Alcuni audaci viticoltori sono determinati a sfondare con qualcosa di assolutamente non ortodosso: il vino in lattina. Un prodotto certamente stigmatizzato dagli intenditori ma che ha già una lunga schiera di proseliti tra le nuove generazioni di consumatori, pronti a godersi il prezioso liquido liberi dagli schemi accademici delle analisi sensoriali e dalle ritualità codificate.

Ecco, MicroMacro è come il vino in lattina. Potrà non convincere i puristi, ma con una nuova generazione di giocatori in fila per provarlo potrebbe non averne nemmeno bisogno.



in fila per uno

I migliori giochi con App

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 24/11/2021)

1	Mansions of Madness: Second Edition di Nikki Valens Fantasy Flight Games, Asterion Press, Edge Entertainment, Heidelberger Spieleverlag, Hobby World, 2016 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Horror, Miniatures, Murder/Mystery, Puzzle. <i>Recensito su ILSA#42.</i>	BGG rank: 39° (media 8,03 - 27902 voti)
2	Star Wars: Imperial Assault di Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying Fantasy Flight Games, Asterion Press, Edge Entertainment, Heidelberger Spieleverlag, Hobby World, 2014 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fighting, Miniatures, Movies theme, Science Fiction, Wargame. <i>Recensito su ILSA#32.</i>	BGG rank: 53° (media 8,00 - 21555 voti)
3	The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth di Nathan I. Hajek, Grace Holdinghaus Fantasy Flight Games, Asterion Press, Edge Entertainment, Heidelberger Spieleverlag, Hobby World, 2019 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Fantasy, Fighting, Miniatures, Novel-based. <i>Recensito su questo numero.</i>	BGG rank: 90° (media 8,02 - 10806 voti)
4	Alchemists di Matúš Kotry Czech Games Edition, Arclight, Cranio Creations, Heidelberger Spieleverlag, IELLO, Rebel, 2014 Giocatori: 2-4 Categorie: Deduction, Fantasy. <i>Recensito su ILSA#30.</i>	BGG rank: 118° (media 7,67 - 19346 voti)
5	Detective: A Modern Crime Board Game di Przemysław Rymer, Ignacy Trzewiczek, Jakub Łapot Portal Games, IELLO, Pegasus Spiele, Pendragon Game Studio, REXhry, White Goblin Games, 2018 Giocatori: 1-5 Categorie: Deduction, Murder/Mystery. <i>Recensito su ILSA#54.</i>	BGG rank: 165° (media 7,84 - 8101 voti)
6	The Search for Planet X di Matthew O'Malley, Ben Rosset Foxtrot Games, Renegade Game Studios, Hobby World, Lucky Duck Games, Schwerkraft-Verlag, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: Deduction.	BGG rank: 272° (media 8,16 - 2845 voti)
7	Forgotten Waters di Mr. Bistro, J. Arthur Ellis, Isaac Vega Plaid Hat Games, Asmodee Italia, MINDOK, sternenschimmermeer, 2020 Giocatori: 3-7 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Nautical, Pirates, Travel.	BGG rank: 309° (media 8,08 - 3032 voti)
8	Destinies di Michał Gołębiowski, Filip Miłunski Lucky Duck Games, Asmodee Italia, Grimspire, Last Level, 2021 Giocatori: 1-3 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Medieval, Miniatures. <i>Recensito su questo numero.</i>	BGG rank: 521° (media 8,08 - 2656 voti)
9	Unlock!: Heroic Adventures di Thomas Cauët, Cyril Demaegd, Mathieu Casnin, Dave Neale, Vincent Goyat Space Cowboys, Asmodee, Asterion Press, Galápagos Jogos, 2018 Giocatori: 1-6 Categorie: Card Game, Exploration, Puzzle, Real-time	BGG rank: 611° (media 7,74 - 2334 voti)
10	XCOM: The Board Game di Eric M. Lang Fantasy Flight Games, Edge Entertainment, Galápagos Jogos, Giochi Uniti, Heidelberger Spieleverlag, 2015 Giocatori: 1-4 Categorie: Real-time, Science Fiction, Video Game Theme. <i>Recensito su ILSA#38.</i>	BGG rank: 692° (media 7,04 - 8179 voti)



numero 62 | 2021



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero abbiamo parlato di:

Agricola Tutte le Creature Grandi e Piccole - Big Box	Kokopelli
Arkham Horror - Final Hour	Mandala
Botanik	Mercado de Lisboa
Cacciatori di Mostri	Monasterium
Calico	Nidavellir
Castle Party	Polynesia
Darwin's Journey	Project L
Destinies	Spicy
Frutticola	Terraforming Mars: Ares Expedition
Il Signore degli Anelli: Viaggi nella Terra di Mezzo	The Isle of Cats
	Troyes Dice
	Tutankhamun