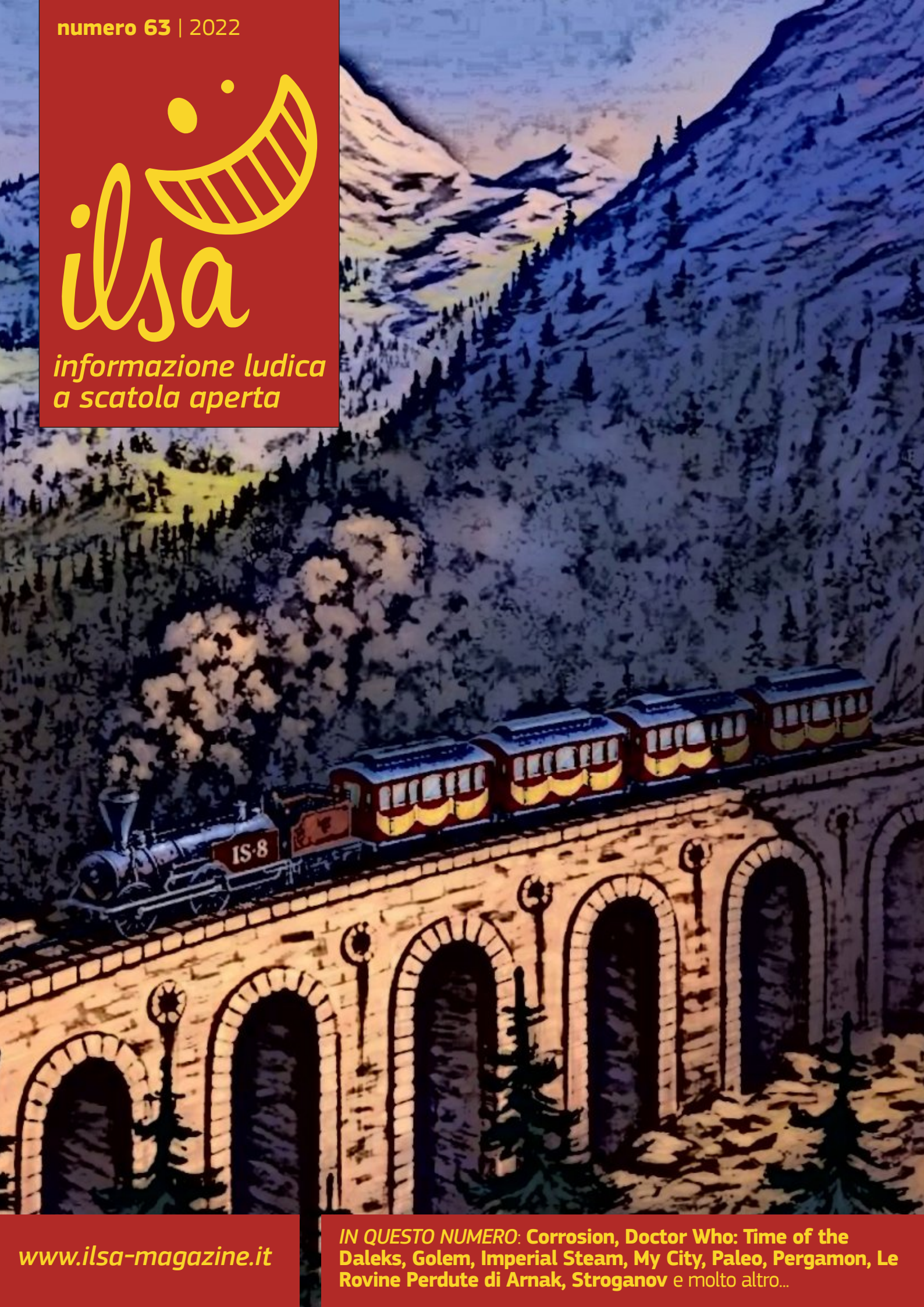


numero 63 | 2022



*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: Corrosion, Doctor Who: Time of the Daleks, Golem, Imperial Steam, My City, Paleo, Pergamon, Le Rovine Perdute di Arnak, Stroganov 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 Andreas Resch

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



Ridotta visibilità...

...e scarsa reperibilità.

Le poche righe che state per leggere derivano da un "gioco" che facciamo all'inizio di ogni anno, quando è tempo di "fare bilanci". Così, compilando (con ritardo, rispetto agli anni scorsi) la [lista dei giochi editi nel 2021](#) che risultano meglio posizionati nella [classifica di BoardGameGeek](#), abbiamo scoperto che solo 2 titoli si posizionano nelle prime cento posizioni, e solo 11 nelle prime cinquecento. Un numero decisamente inferiore rispetto al quinquennio precedente, per cui si contano, rispettivamente, 6/11/9/11/12 titoli nelle prime cento posizioni e 29/40/43/44/45 nelle prime cinquecento. Impossibile non notare una netta mutazione del *trend* negli ultimi due anni.

Per cercare di capire il motivo di questa differenza (che, ragionevolmente, non può essere dovuta ad un repentino degrado della qualità dei giochi pubblicati), dobbiamo ricordare che il punteggio del *ranking* di BGG è composto dalla combinazione fra la media dei voti che gli utenti attribuiscono ai giochi con un certo numero (variabile) di voti pari a 5,5 in modo da smorzare la volatilità delle valutazioni in presenza di pochi giudizi "reali". La performance ridotta dei giochi pubblicati negli ultimi due anni, quindi, è probabilmente dovuta ad una minore diffusione degli stessi. Questo può essere ulteriormente ricondotto a due diverse cause: la prima è la scelta prudenziale che molti editori attuano nel realizzare prime tirature in quantità estremamente limitate (se escludiamo alcune fortunate campagne di *crowdfunding*), salvo poi, in caso di riscontro positivo, procedere con riedizioni internazionali che, giocoforza, diventano disponibili dopo almeno un paio di trimestri (e le difficoltà logistiche che il mercato globale ha incontrato nell'ultimo biennio non possono che aver dilatato tali tempi di attesa). La seconda sta invece nella riduzione delle opportunità di provare queste novità: la trasformazione, per esigenze sanitarie, di molte delle più importanti fiere del settore in versione *online*, nonché l'interruzione dell'attività di molte associazioni, ha di fatto reso estremamente difficile entrare in contatto con i titoli appena pubblicati, nonostante lo sforzo fatto dalle varie fonti di informazione. Innegabilmente, il nostro hobby si basa ancora in prevalenza sull'esperienza vissuta, e i vari surrogati non sembrano essere sufficienti a colmare una temporanea sparizione.

Resta, da parte nostra, la voglia di accompagnarvi in questo percorso, proponendovi quei titoli che ci hanno colpito, così come aiutarvi a conoscere ed esaminare la produzione degli autori affermati. Vi auguriamo quindi buona lettura, se riuscirete a ritagliarvi qualche minuto fra una partita e la successiva!

SOMMARIO

Sotto la lente

Corrosion	4
Doctor Who: Time of the Daleks	8
Golem	11
Imperial Steam	16
My City	22
Paleo	25
Pergamon	28
Le Rovine Perdute di Arnak	33
Stroganov	38

Prime impressioni

7 Wonders: Architects	42
Anunnaki: Dawn of the Gods	44
Brian Boru: High King of Ireland	46
Le Cronache di Avel	48
Freie Fahrt	50
Gutenberg	52
The Siege of Runedar	54
Witchstone	56
World of Warcraft:	58
Wrath of the Lich King	
Crime Zoom - L'Ultima Carta	60
Mon: Emblemi del Sengoku	61

Non solo scatole

Ludografia essenziale di Andreas Steding	62
---	----

L'altro editoriale

Sta succedendo di nuovo	64
-------------------------	----

In fila per uno

I migliori giochi del 2021	65
----------------------------	----



Corrosion

Sfruttate al meglio le vostre macchine prima che vengano rese inservibili dall'obsolescenza.



di Stefan Bauer
Deep Print Games, Capstone Games, Maldito Games, Pegasus Spiele, Uplay.it edizioni, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Tra le uscite della ultima Essen, Corrosion mi aveva interessato dato che proponeva elementi di originalità in un panorama di giochi che tende sempre più a replicarsi.

Si tratta di un classico gioco di gestione e trasformazione dove i giocatori si occupano di una fabbrica; la peculiarità è che si introduce il concetto di invecchiamento delle risorse e delle macchine. Nello specifico viene introdotto un elemento di temporizzazione, mediante una ruota a quattro settori, che ogni giocatore deve gestire. Può ricordare, per certi versi, quella di **Barrage** (ILSA#56): ogni volta che si gira questa ruota gli elementi che sono nel quarto quadrante vengono eliminati.

Le risorse e le macchine, quando prese, vengono messe nel terzo quadrante: il giocatore ha, in pratica, tre turni per sfruttarle. Le risorse vanno perse se non sono state utilizzate, le macchine sono di due tipi: quelle che si attivano ad ogni giro di ruota, e quelle che si attivano solo quando arrivano nel quarto quadrante, ma che devono essere costruite prima, altrimenti vengono scartate senza utilizzo. Sempre nella ruota si posizionano le carte azione che, quando giocate, vengono



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





messe nel settore corrispondente al loro rango: da uno a quattro; torneranno a disposizione dopo un corrispondente numero di giri di ruota (in questo caso è proprio analogo a *Barrage*, dove le carte azione possono essere congelate sulla ruota per più turni).

Infine, ci sono le risorse e le macchine *cromate*, ovvero che non sono soggette all'arrugginimento e ai giri della ruota. Le risorse cromate possono essere conservate senza limiti di tempo, le macchine cromate, ovviamente le più incisive, vengono messe su una plancia a parte: il vincolo è che il giocatore ne può tenere solo una attiva per tipo di sagoma, ma guadagna i punti di tutte quelle costruite nel corso della partita.

Vediamo più nel dettaglio come è strutturato il gioco: i giocatori si alternano a giocare in senso orario e durante il

proprio turno possono scegliere di giocare una carta azione oppure di girare la propria ruota in senso orario. Le carte azione (nota di colore sull'inclusività: rappresentano ingegnere tutte di sesso femminile) sono caratterizzate da un numero e un colore, gli avversari hanno la possibilità di copiare l'azione del giocatore attivo giocando una carta dello stesso colore di rango più alto, un sistema che permette di agire anche nei turni dell'avversario.

Le carte azione consentono di produrre risorse, o di prendere dalla plancia comune gli elementi in offerta: nuove carte azione, le differenti macchine, che vanno posizionate nel terzo quadrante della ruota o, nel caso delle macchine cromate, nella plancia personale; per ogni elemento ci sono tre colonne a disposizione.

Il gioco continua fino a quando non si attiva una o entrambe le condizioni di fine partita: l'esaurimento di una riserva punti speciali (un po' come in *Puerto Rico*, dove la scorta di punti vittoria ha una quantità di elementi dipendente dal numero di giocatori da cui si attinge con specifiche azioni) o l'esaurimento delle tessere obiettivo (anche in questo caso l'attivazione di alcune macchine permette di prendere una di queste tessere disponibili da inizio partita).

Quando si attivano le condizioni di fine partita i giocatori hanno la possibilità di giocare un massimo di tre turni aggiuntivi, pagando un costo incrementale di uno, due e tre punti vittoria, dopodiché si conteggiano i punti sommando quelli conquistati nel corso della partita con le macchine cromate (le uniche che premiano in punti vittoria) e le tessere obiettivo.



Per certi punti di vista Corrosion è un tipico gioco basato su un motore da ottimizzare, senza grossi stravolgimenti rispetto ai classici del settore. Le macchine cromate sono ovviamente le più potenti e difficili da costruire, e avere una buona combo tra le macchine attive è spesso la chiave del gioco. Il fatto di poterne avere attive solo tre (tre differenti sagome sulla plancia personale) pone dei vincoli

abbastanza stringenti al giocatore che sa che quando ne costruisce una nuova deve annullare gli effetti della precedente macchina con la stessa sagoma. La ruota e la meccanica dell'invecchiamento/corrosione aggiunge quell'elemento innovativo che ha il suo indubbio fascino: di particolare interesse c'è il fatto che il giocatore può scegliere quando attivare la propria ruota, per certi versi ha quindi il

pieno controllo della scelta dei tempi (tematicamente scegli quando attivare la tua fabbrica).

Anche la meccanica che permette di seguire l'azione con una carta dello stesso seme, ma più alta, ha il suo interesse. Per quanto niente di nuovo (è una meccanica utilizzata in molti giochi, cito, per esempio, *Glory to Rome / Sit Gloria Romae* di Carl Chudyk - [ILSA#14](#)) è una meccanica ben implementata, che permette di avvantaggiarsi giocando nel turno degli altri: la scelta che il giocatore deve fare è di rinunciare ad un'azione solitamente migliore per giocare fuori turno, e di non scegliere spesso di giocare carte come azione principale, permettendosi di far avanzare più volte la ruota. Anche se bisogna stare attenti alla possibile perdita di risorse o di macchine è solo facendo avanzare la ruota che si attiva il proprio motore produttivo e spesso rallentare troppo è sintomo di una partita non ben impostata. Infine, questa meccanica permette di introdurre un po' di interazione in un gioco che ha molte fasi in solitario, dato che, come spiegato, la gestione della plancia è del tutto personale, senza nessuna possibilità di intervento da parte degli altri giocatori.

Dove il gioco sembra perdersi un po' è in alcuni dettagli, comunque rilevanti. Spesso le partite danno la sensazione di trascinarsi oltre la naturale chiusura e l'ulteriore calcolo che si fa nel finale di pagare punti vittoria per continuare a giocare spesso diventa uno stillicidio. Come descritto la partita si può chiudere in due differenti modi: esaurendo la riserva di punti speciali o le tessere obiettivo. I punti speciali si prendono ad ogni giro completo di ruota, inoltre ogni volta che si prende una macchina cromata si mette uno di questi segnalini sulla terza macchina nella riga dell'offerta come incentivo. Non si hanno molti modi di accelerare il gioco, anche prefiggendosi di farlo. Ancora più difficile è esaurire le tessere obiettivo (mi riservo il dubbio che in due giocatori possa essere diverso, ma non ho provato il gioco in questa



configurazione), perché sono poche le macchine che permettono, come bonus di attivazione unica, di prendere una di queste tessere. Inoltre, sempre riguardo le tessere obiettivo, ho trovato che non tutte permettono di fare lo stesso numero di punti e alcune sono difficili da ottimizzare. Pertanto, spesso nella partita c'è la corsa ad accaparrarsi le migliori, con anche degli

elementi fortuiti di non poco conto per l'ordine di uscita delle macchine.

Un'ultima nota sull'ergonomia: di fronte a una qualità dei materiali mediamente buona, come da tradizione della *Capstone Games*, almeno per quello che è il parco degli eurogame, l'ergonomia non è ottimale e la lettura della plancia non è proprio immediata. Le ruote sono realizzate in

di spazio da gestire per posizionare carte e tessere in ogni settore.

Insomma, in *Corrosion* l'idea di gioco c'è, sembra mancare una rifinitura che poteva meglio calibrare gli elementi citati, ed è un peccato, perché si poteva realizzare un gioco di altro spessore, aspetto che nel panorama odierno è sempre più ricorrente...

Fraktal75

*Il gioco nasce con una buona idea di fondo e cioè la deperibilità in un qualche modo controllata delle risorse e delle proprie macchine. Trovo che questa interessante meccanica sia un po' sciupata nella resa per la presenza di vincoli che tendono a rendere obsoleti troppo presto i motori che ti costruisci. In tal modo il gioco diventa eccessivamente tattico e situazionale e determina un andamento ciclico piuttosto monotono. La sensazione di lunghezza è peraltro accentuata dal meccanismo finale (alla **Bonfire**) dove uno può andare avanti a giocare barattando il costo-opportunità di punti vittoria da pagare a fronte di un ulteriore turno di gioco.*

Corrosion è un gioco di engine building e ottimizzazione costruito attorno ad una buona idea; la mancanza di attenzione ai particolari ne nega l'eccellenza.

maniera semplice, evitando soluzioni arzigogolate che sappiamo possono nascondere insidie (vedi *Barrage*). La soluzione di tenere fissi i pezzi sulla plancia e spostare i quadranti alla rotazione pone qualche problema di lettura: il quadrante da ripulire si sposta con la rotazione, non è il più intuitivo quadrante in basso, il colpo d'occhio sulla plancia e sui giri mancanti per attivare una macchina o perdere una risorsa non è immediato. Niente di sconvolgente, ma alle prime partite può pesare, inoltre richiede di avere un bel po'

In ogni caso se siete amanti dei giochi di engine building e ottimizzazione, *Corrosion* vale sicuramente qualche partita di prova e per un autore alla prima esperienza, Stefan Bauer, deve essere un monito a migliorarsi.

PEPPE74

FRAKTAL75





Doctor Who: Time of the Daleks

Formate una squadra con i vostri alter-ego per salvare la vostra linea temporale.



di Andrew Haught
Gale Force Nine, 2017
N. Giocatori: 2-4
Durata: 120 minuti

Siamo nel 2005, dopo quindici anni di assenza dal piccolo schermo la BBC manda in onda una nuova serie di **Doctor Who** (con *Christopher Eccleston* nei panni del **nono** Dottore), iniziando un nuovo corso (che dura tuttora) e ridando smalto e notorietà ad un personaggio che qui in Italia abbiamo conosciuto unicamente durante gli anni '80, con le fattezze di *Tom Baker* (il **quarto** Dottore). E il tempo passa...

Siamo nel 2015, dopo nove stagioni e quattro Dottori, *Gale Force Nine* annuncia un gioco da tavolo su Doctor Who, penso "Ottimo", considerando tutto il materiale a disposizione e il fatto che GF9 ha una certa esperienza nello sfruttare le licenze ottenute, come ha già fatto con *Firefly*, *Spartacus* e *Sons of Anarchy* e farà successivamente con *Star Trek*, *Aliens* e *Dune*. E il tempo passa...

Siamo nel 2017, dopo due anni di silenzio viene pubblicato **Doctor Who – Time of the Daleks**, con alcune variazioni rispetto all'annuncio originale, come la riduzione dagli originali sei Dottori a quattro (presumibilmente per contenere il prezzo), penso "Bene, ora che verrà pubblicato sono curioso di provarlo". E il tempo passa...



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Siamo nel 2021, vedo l'annuncio di una seconda edizione del gioco, con la sostituzione nella scatola del **dodicesimo** dottore (*Peter Capaldi*) con il **tredicesimo** (*Jodie Whittaker*), presumibilmente su richiesta/obbligo della BBC, penso "Ora ricordo che c'è un gioco, come mai non l'ho mai provato? O meglio, come mai non l'ho mai trovato?", guardo su *BoardGameGeek* e noto un 7.0 di voto (voto che contraddistingue di solito i giochi un po' "meh"), probabilmente è questa la ragione della scarsa distribuzione dalle nostre parti (assieme alla relativa scarsa notorietà del personaggio), il che comunque non mi frena dal volerlo provare, più che altro perché ho apprezzato davvero molto il nuovo corso (chiaro, su un centinaio di puntate ce ne sono alcune dalla bruttezza inenarrabile, ma in generale si sono sempre tenute su un

buon livello, con punte davvero memorabili).

In estrema sintesi, in questo gioco si lanciano dadi cercando di ottenere combinazioni corrispondenti alle missioni da compiere (un po' come accade ne *Il Segno degli Antichi* - [ILSA#23](#)), nel dettaglio ogni giocatore riveste i panni di un diverso Dottore (in questa ambientazione ha senso che tutti possano gestire il protagonista), che attribuisce abilità speciali e un pool iniziale di dadi tra quattro differenti tipologie, ognuna con varie combinazioni di sei simboli (che rappresentano le abilità del Dottore: diplomazia, scienza, astuzia, tattica, forza e... fuga). Durante la partita si potranno accogliere nel proprio *Tardis* vari compagni, ognuno dei quali aggiungerà dadi e altre abilità (come

sostituire dadi, rilanciarli, oppure scegliere determinati risultati).

Le missioni da compiere si ottengono combinando tessere *Luoghi* con tessere *Dilemma* (ogni coppia dà una metà della combinazione, il che dà una discreta variabilità dato che è improbabile incontrare la stessa combinazione più volte), e ogni missione completata con la giusta combinazione di dadi fa ottenere i vantaggi riportati nella missione stessa, tra i quali c'è la possibilità di avanzare con il proprio *Tardis* lungo la spirale del tempo; notare che riuscire ad arrivare sull'ultima casella (ovvero il pianeta natale del Dottore, *Gallifrey*) fa vincere la partita. Se la missione invece risulta un fallimento si attivano gli effetti negativi, tra i quali la comparsa dei *Dalek* nel Luogo (cosa che successivamente renderà più difficile risolvere la missione).



Oltre a questo, l'astronave dei Dalek si muove lungo la spirale del tempo, e se arriva su Gallifrey prima o assieme al Dottore fa perdere la partita a tutti i giocatori (l'altra condizione di sconfitta collettiva è la comparsa del terzo Dalek sulla Terra, o la presenza contemporanea

rimane competitivo: la vittoria è individuale, e vince il primo ad arrivare su Gallifrey.

E probabilmente è questo ultimo punto che ha contribuito a renderlo un gioco "nella media": nelle varie serie è capitato più volte

dottori, bisogna acquistare quattro espansioni, cosa che non è necessaria solo per i "completisti", ma anche per poter aumentare la varietà di Luoghi e Missioni. E non ha aiutato l'uscita di altre due espansioni, con le miniature dei Compagni: assolutamente inutili ai fini del gioco.

Le meccaniche sono estremamente lineari, a livello di family game, senza quel "twist" in grado di rievocare gli elementi che hanno fatto apprezzare la serie.

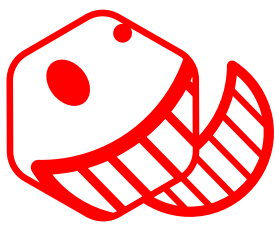
di più di sei Dalek in gioco). Tale movimento avviene automaticamente ad ogni round, in più se l'astronave entra in determinate caselle si attiva una carta *Anomalia Temporale* che causa effetti permanenti, fino a che non viene risolta (come una missione, ma con una combinazione fissa). A completare l'ambientazione, i giocatori possono utilizzare le carte "*Timey-Wimey*" per attivare effetti speciali (spesso dopo il consumo di cariche del classico "*Cacciavite Sonico*") e anche aiutarsi a vicenda, contribuendo nella riuscita della missione (i Dottori che aiutano ottengono una ricompensa). Notare che comunque il gioco

che diversi Dottori si siano incontrati (in spettacolari puntate speciali), ma hanno sempre collaborato tra loro per risolvere la "super" minaccia, e quindi questo gioco sembra andare contro lo spirito del personaggio. Secondariamente, le meccaniche sono estremamente lineari (e con una elevata dose di aleatorietà), a livello di family game, senza un "twist" che possa richiamare quegli elementi che hanno fatto apprezzare la serie. E di viaggio nel tempo (nel senso di elemento che va contro la sequenzialità) non c'è alcuna traccia.

Oltre a tutto questo per avere il gioco "completo", ovvero con tutti e tredici i

Quindi un'occasione persa? Almeno il primo punto è di soluzione relativamente semplice: *Stephen Winterflood* ha pubblicato su BoardGameGeek le regole per [trasformare il gioco in collaborativo](#) (in pratica si vince se tutti i giocatori arrivano su Gallifrey), e **regolare a piacere il livello di difficoltà** (cosa essenziale in un collaborativo senza antagonisti umani).

In conclusione, mi sento di consigliarlo solo ad un fan sfegatato del Dottore, che in ogni caso possa chiudere un occhio sulla semplicità del tutto (mai tutti e due, sapete bene che gli *Angeli Piangenti* potrebbero aver assunto le sembianze della statuetta sulla mensola, vero?).



sotto la lente

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Golem

"WORDS IN THE HEART CANNOT BE TAKEN."
- Terry Pratchett, *Feet of Clay*



di Flaminia Brasini, Virginio Gigli,
Simone Luciani
Cranio Creations, Game Harbor,
Lord of Boards, Portal Games,
2021

N. Giocatori: 1-4

Durata: 90-120 minuti

Praga attorno al 1580: basato sulla leggenda del rabbino Loew, fra Cabbala e vicoli cupi, cerchiamo di costruire e controllare potenti Golem, massicce creature antropomorfe d'argilla create con l'intento di fare del bene, ma, come spesso accade in questi casi, non sempre tutto fila liscio...

Flusso di gioco

Una partita a Golem dura esattamente quattro turni per un totale di dodici azioni a testa.

In ciascun turno si muovono dapprima obbligatoriamente i propri Golem in avanti di un numero prescritto e noto di passi, distribuendoli come meglio aggrada, ma senza tralasciarne, lungo tre strade di Praga.

Questa è la prima decisione sofferta che si ha: è vero che più si procede con le proprie creature, maggiormente efficaci saranno le azioni disponibili (come vedremo meglio nel seguito), ma allo stesso tempo i Golem diventeranno meno controllabili causando drammi a fine turno quando bisognerà valutare la distanza dai propri studenti che cercano di rincorrerli.

Dopodiché, i giocatori si avvicinano selezionando complessivamente tre azioni a testa. Una delle tre, consiste nel piazzare la propria pedina *rabbino* in maniera esclusiva



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





su una delle azioni modulari che si trovano su un'apposita plancetta, eseguendola subito.

Le altre due azioni *biglia* rappresentano il cuore del gioco: all'inizio di ciascun turno vengono distribuite fra cinque file, in maniera casuale (torneremo su questo punto più in là), un certo numero di biglie colorate, a seconda del numero di giocatori (quattordici, nel caso si sia in quattro giocatori).

Scegliendo una biglia da una specifica fila, il giocatore si impegna a eseguire in parte o del tutto il gruppo di azioni corrispondenti. L'efficacia dell'azione è dettata dal numero di biglie presenti prima della scelta, mentre il colore della biglia determina quale fra i tre studenti muova un passetto in avanti fra le vie di Praga per non perdere il controllo dei propri Golem.

Azioni: una veloce panoramica

Pur non entrando nei dettagli, diamo un'occhiata alle azioni disponibili per ciascuna fila:

1 - **Attivare i propri Golem.** Con questa azione il giocatore, pagando segnalini *conoscenza*, potrà attivare uno o più Golem.

In termini di gioco ciò significa che si effettua l'azione raffigurata sulle caselle in cui si trovano i Golem. In questo caso la forza della biglia determina lo sconto in conoscenza di cui si beneficia. Le azioni in plancia sono caratteristiche per ciascuna delle tre vie e offrono sostanzialmente possibilità di acquisire risorse e carte o completare sviluppi con forti vantaggi.

2 - **Costruire Golem e sviluppare i Golem.**

Qui si guadagnano risorse *argilla* pari alla forza della biglia scelta. Con la prima di queste azioni si costruisce un Golem (oltre ai due con cui si parte, se ne possono costruire fino a quattro in più) piazzandolo all'inizio di una delle tre vie sulla plancia (pagandone i costi proprio con l'argilla). Lo *sviluppo* (fattore comune che vedremo anche per le altre due azioni) consiste in questo caso nel migliorare le caratteristiche del proprio Golem garantendo poteri permanenti interessanti e al contempo preparare il terreno per i punti vittoria di fine gioco in base al numero di *Menorah* rosse svelate per il numero di Golem costruiti.

3 - **Sviluppare un artefatto e/o comprare un lingotto d'oro.** Si guadagnano subito *soldi* in numero pari alla forza della biglia scelta. Lo

sviluppo in questione consente di potenziare un artefatto, incrementando il gettito che produce in fase di rendita (punti o beni) o aumentarne la frequenza di attivazione aggiungendo condizioni di attivazione extra (ad es. "ogni volta che prendo una biglia blu"). Come per tutte le azioni *sviluppo* (siano esse associate a Golem, artefatti o libri) anche qui si scoprono *Menorah* (gialle, in questo caso) che daranno punti in ragione del loro numero per il numero di artefatti attivati. I *lingotti*, per l'appunto, servono ad attivare gli artefatti in modo da guadagnare subito e durante ogni successiva fase di rendita, punti vittoria o beni vari e consolidando i punti a fine gioco per quest'area.

4 - **Sviluppare conoscenza e acquistare un libro.** Si guadagna *conoscenza* pari alla forza della biglia scelta. Al che è possibile acquistare un *libro*. In termini di gioco ciò significa scegliere una carta da un espositore, pagandone i costi corrispondenti in *conoscenza*, riscuotere subito il bonus raffigurato al centro della carta, per poi inserire la carta in una delle quattro file a disposizione sulla propria plancetta e processare tutti i bonus raffigurati in cima alle carte della colonna stessa. Lo *sviluppo* in



questo caso consiste nel girare dei talloncini bonus alla base di ogni fila di carte (si attivano anche loro a ogni inserimento di una carta-libro) e, di nuovo, rendendo visibili le *Menorah* blu che daranno punti a fine gioco per il loro numero moltiplicato per le file occupate da almeno una carta.

5 - La quinta azione consente di replicare una delle quattro precedenti con forza pari alla biglia scelta in questa fila.

A fine turno i giocatori possono opzionalmente pagare per guadagnare un bonus extra se hanno le due biglie dei colori richiesti dal mercante del turno corrente, poi si guadagnano le rendite eventualmente sbloccate (da studenti, artefatti o sviluppi), in seguito si può pagare per completare uno sviluppo a scelta e infine si verifica di avere ancora sotto controllo i propri Golem: ciascuno studente deve stazionare nella stessa casella occupata da un proprio Golem o in una di quelle successive. In caso contrario, si deve pagare in *conoscenza* ogni casella di differenza (o *punti vittoria*, se proprio si è pianificato male). Si riorganizza l'ordine di gioco per il turno successivo in base alla scelta delle tessere rabbino (che sono scartate e ripescate).

Alla fine del quarto turno, in aggiunta ai punti racimolati per strada, si totalizzano i punti per ciascuna delle tre aree nella maniera

descritta, in altre parole moltiplicando le *Menorah* di ciascun colore per il corrispettivo moltiplicatore e si sommano i punti derivanti dagli obiettivi realizzati (si parte con tre, ma se ne potrebbe ottenere altri durante il gioco).

Struttura a “tre” parti del gioco molto lineare

La struttura meccanica del gioco appare abbastanza semplice. Ci sono sostanzialmente tre vie (letteralmente!) su cui ci si può muovere. La *via rossa* presenta bonus collegati alla risorsa *argilla*, alla costruzione e allo sviluppo dei Golem; quella *gialla* è inerente ai *soldi*, ai *lingotti* e allo sviluppo degli artefatti, mentre quella *blu* ha a che fare con la risorsa *conoscenza*, sviluppi blu e l'acquisto di carte.

Si evitano fortunatamente circoli complicati e qui i costi associati a ogni area sono le *valute* corrispondenti (*conoscenza* per sviluppi e carte, *soldi* per artefatti e lingotti, *argilla* per costruire Golem e per i corrispondenti sviluppi).

Rigiocabilità

Le azioni presenti sulla plancia sono modulari e cambiano di partita in partita, poiché per ogni via ce ne sono due in più di quelle necessarie. Il che garantisce una buona rigiocabilità. Queste tessere azione sono anche numerate e vanno posizionate in maniera crescente, assicurando in tal modo che le

tessere più forti siano tendenzialmente collocate verso la fine delle vie.

Ciascuna delle vie è relativamente “indipendente” dalle altre e basata sulla propria “valuta”. I punti a fine gioco seguono sempre la stessa struttura per ciascuna delle tre vie: tante *Menorah* del colore corrispondente risultano visibili, per il moltiplicatore associato (quattro Golem costruiti, quattro artefatti attivati, quattro file di carte utilizzate).

L'interdipendenza fra le varie linee è determinata dagli sviluppi: gli artefatti aumentano la rendita anche in altri ambiti (mattoni, conoscenza, punti vittoria), gli sviluppi dei Golem invogliano a posizionarsi anche su altre vie per attivare case gialle o blu, mentre gli sviluppi e le carte hanno bonus variegati e flessibili da essere declinati alla bisogna.

Strategie

La prima partita generalmente risulta un po' ingessata dalla voglia di fare molto a fronte delle sole dodici azioni che si avranno in totale. In realtà, la curva di apprendimento è piuttosto ripida e si acquista velocemente il “senso” del gioco e si apprezza la bella sinergia fra azioni di *sviluppo* e quelle di *attivazione* in plancia. Particolarmente riuscita è la semplicità delle case per le attivazioni dei





Golem e del rabbino (di primo acchito sembrano tante fra cui scegliere, ma ci si rende ben presto conto che si tratta di un pugno di azioni-base che si ripetono in vari formati).

Ciò premesso, il gioco risulterà abbastanza largo da consentire una buona massimizzazione delle tre vie: direi che una delle tre andrebbe portata al massimo e possibilmente una seconda a buon livello e una terza non lasciata in fase embrionale. La tentazione per chi approccia il gioco la prima volta è di puntare sulle carte, ingolositi dall'idea di riprocessare il bonus di ciascuna carta ogni volta che se ne aggiunge una nuova nella stessa fila. Indubbiamente si tratta di una via percorribile, ma aumentare il limite di capienza per inserire più carte è costoso e si aggiunga che insistere sulla stessa colonna va a dispetto del moltiplicatore dei punti che esigerebbe il maggior numero di colonne occupate da carte. Molto difficile appare d'altro canto la via degli artefatti: l'oro è difficile o costoso da reperire e attivare quattro artefatti scoraggia. Puntare sui Golem potrebbe essere un buon consiglio per iniziare, tanto più che gli sviluppi consentono grande flessibilità nelle attivazioni e aiutano a gestire i movimenti dei Golem a inizio turno.

Come detto, tuttavia, puntare su un'unica via non paga ed è bene lasciarsi aperta almeno un'altra strada, magari cercando di trovare l'*optimum* con la dotazione di beni e sviluppi iniziali che sono variabili.

Biglie e caso

Le biglie sono lanciate in un contenitore sagomato che presenta alcuni ripiani all'interno congegnati per disperdere in maniera uniforme fra le file tutte le biglie che si lanciano.

Purtroppo la simmetria di tale trabiccolo lascia adito al dubbio che sia possibile "indirizzare" l'esito se chi lancia concentra le biglie verso la quinta fila o la prima (secondo le preferenze...). Sarebbe equivalente utilizzare dadi al posto delle biglie (con colori simili) e attribuire a ogni faccia la fila di competenza, rilanciando i "sei": proprio per questo inestetismo l'idea è stata scartata dagli Autori, ma in termini funzionali ciò avrebbe limitato le occhiate e rampogne all'addetto del lancio delle biglie.

Già che siamo in argomento mi permetto anche di aggiungere che a ogni giocatore è data facoltà di passare anzitempo. Se si opta per questa scelta, tutti gli altri giocatori ultimano il turno, dopodiché chi ha passato in anticipo scarta una biglia e rilancia le rimanenti sperando in una distribuzione migliore (ma con meno biglie). Questo meccanismo ricorda da vicino quello del rilancio di *Grand Austria Hotel* (ILSA#36) ed ha una qualche utilità nello stemperare lanci infelici per un giocatore (ricordiamo comunque che esiste anche l'azione che, al costo di un soldo, "imita" una delle precedenti).

Impressioni e commenti Finali

Il titolo risulta indiscutibilmente solido. Le meccaniche di gioco sono ben integrate e il punto di forza risiede nella bella interazione fra poteri derivanti dagli sviluppi e nelle azioni dei Golem in plancia che potrebbero creare piccole e controllate reazioni a catena. Esempio: compro una carta che come effetto mi fa creare un Golem con uno sconto; creo il golem piazzandolo sulla prima via. Per lo sviluppo che ho attivato della "gamba sinistra" appena creo un Golem, posso muoverlo di un passetto e attivarlo senza sdraiarlo: lo faccio e l'attivazione mi consente di costruire un secondo Golem. Lo piazzo su un'altra via e sempre in virtù dello sviluppo della gamba lo muovo e lo attivo...

Come si può immaginare questo tipo di reazioni creano un senso di gioia trascendente, ma al contempo forzano un'analisi attenta delle mosse per accertarsi di avere il numero di risorse necessarie ed il vaglio di alcune alternative.

Si aggiunga che a mano a mano che le biglie vengono selezionate da altri giocatori, la forza di quelle residue diminuisce. D'altro canto le azioni per il proprio rabbino sono molto forti (e determinano l'ordine di gioco per il successivo turno) e la tentazione di lasciare un giro di presa sulle biglie per piazzare il proprio rabbino su una certa azione prima che sia soffata da altri, è una bella tentazione e rappresenta un secondo punto di forza del titolo. Alcune di queste azioni consentono di muovere e attivare un Golem o di eliminarlo (servirà anche questo,





credetemi) tumulandolo nel cimitero dei golem per incassare il bonus cimiteriale corrispondente.

L'interazione fra giocatori è indiretta e limitata alla scelta delle azioni col rabbino o alla selezione delle biglie, dove però potrebbero crearsi attriti interessanti.

Il montante dei punti a fine partita in larga parte proviene, per ciascuna delle tre *aree* del gioco, dal prodotto dei *Menorah* visibili per il corrispondente moltiplicatore. Non è tuttavia trascurabile il gettito garantito dal completamento degli obiettivi che, oltre a dare un'indicazione iniziale sugli aspetti strategici su cui puntare durante il gioco, forniscono punti anche in base alle tipologie "differenti" di obiettivi si sono raggiunte (come in *Sulle Tracce di Marco Polo*; [ILSA#39](#)).

Questo però mi porta a evidenziare forse l'unico aspetto un po' meno brillante del titolo: fra le azioni che potrebbero capitare durante il

setup variabile delle tre vie, ce n'è una che consente la pesca degli obiettivi. Ritengo che per un titolo di tale caratura, lasciare un'azione del genere in gioco aprirebbe le porte a pesche fortuite e colpi di coda da reflusso gastroesofageo. In realtà basterebbe che nel setup questa specifica azione non venga pescata, eventualità che peraltro il gioco già prevede.

Similmente, una delle azioni del rabbino ha la stessa funzionalità: in questo caso sarebbe opportuno quantomeno escluderne l'apparizione durante l'ultimo turno. Si tratta di peccati veniali e di facile redenzione, al netto dei quali Golem risulta un titolo di tutto rispetto.

Golem riesce a convincere, pur senza introdurre elementi innovativi, per la semplicità dell'impianto meccanico, il tema cupo ma avvincente e la relativa velocità di gioco.

I materiali sono di buona fattura: cartoni spessi e (al netto della sinagoga da costruire con qualche imprecitazione) il tutto è ben prodotto. L'aspetto artistico merita una nota di elogio: la raffigurazione sulla scatola è talmente icastica e ben attagliata al tema da rimanere incredibilmente e indissolubilmente connessa al gioco (cosa che di non tutti i giochi si riesce sempre a dire).

Meccanica e tema sono ben integrati: si tratta in ultima analisi di "attivare" caselle-azione e scegliere carte, ma la narrativa della costruzione dei Golem filtra con consistenza e rimane impressa.

MDM

Golem ben incarna il gioco german moderno: non particolarmente originale (impossibile non vedere le autocitazioni degli autori) e, nonostante un impianto generale semplice ed elegante, intrappolato in un reticolo di sottomeccaniche che tendono ad offuscare la sobrietà e, per essere appieno valutate, ne allungano considerevolmente il tempo di gioco. L'indiscussa capacità del team autoriale permette di ottenere un ottimo prodotto che, in completa adesione con il tema del gioco, rischia di essere una bellezza senz'anima.

Prometeo

Un gioco fin troppo solido, quasi ingessato! Funziona, per carità, ma praticamente tutto già visto: l'ennesimo tentativo, molto in voga di questi tempi, di generare complessità con la complicazione.

Pur non raggiungendo l'autorevolezza e la profondità di *Barrage* ([ILSA#56](#)), la compiuta bellezza di *Terramara* ([ILSA#57](#)) o l'eleganza sobria di *Lorenzo il Magnifico* ([ILSA#42](#)), Golem convince pur senza introdurre elementi innovativi, per la relativa semplicità dell'impianto meccanico,

Peppe74

Golem prende spunto da altri precedenti giochi frutto della collaborazione tra Luciani e parte del gruppo Acchitocca, a partire da Grand Austria Hotel. In sintonia con la tendenza moderna il gioco è arricchito di elementi e sottogiochi, che possono abbagliare, per quanto il gioco richieda, in fin dei conti, un'ottimizzazione di sole dodici azioni in quattro round, che devono essere incastrate nella maniera più efficace. L'ambientazione è, sinceramente, forzata.

FRAKTAL75

MDM

PEPPE74

PROMETEO





Imperial Steam

Pronti a un collegare Vienna e Trieste con la vostra rete ferroviaria? È ora di farlo, l'Imperatore ve lo comanda: al lavoro!



di Alexander Huemer
Capstone Games, Maldito Games,
Super Meeple, 2021
N. Giocatori: 2-4
Durata: 90-120 minuti

L'Impero Austro-Ungarico nella seconda metà del 1800 cerca di modernizzarsi e (fra le altre cose) connettere Vienna a Trieste attraverso una ramificata rete ferroviaria. I costi sono però ingenti. Per questo ci si affiderà a voi, intraprendenti giocatori, in qualità di dirigenti di altrettante compagnie ferroviarie a cui si appalterà tale compito: il miraggio di lucrosi contratti -una volta stabilita la linea di trasporto fra la capitale e Trieste- e i numerosi investitori disposti a finanziarvi, sono lo stimolo ad accelerare i lavori e correre verso la meta!

Premessa d'obbligo

Imperial Steam è un gioco competitivo di stampo "europeo" corposo. Non si tratta di un gioco ferroviario nella sua accezione più stretta (che tende a coincidere con la classe dei cosiddetti giochi **18XX**), né un *pick up & deliver* alla **Steam** (o **Age of Steam**, [ILSA#46](#)). Occorre fare questa precisazione perché il tema, qualche trafiletto frettoloso e, non ultimo, il titolo stesso un po' ammiccante, hanno suscitato dapprima aspettative e poi qualche borborigmo fra gli *aficionados* del genere.

Se proprio dovessimo anticipare un paragone, potremmo accostarlo per certi versi a **Brass** ([ILSA#5](#), [ILSA#26](#), [ILSA#58](#)), ma su questo torneremo, sempre che non sia stato fulminato prima.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Flusso di gioco

Una sessione di gioco dura al massimo otto turni e potrebbe effettivamente durare meno se qualcuno congiungesse anzitempo Vienna a Trieste mediante la propria linea ferroviaria.

Durante ciascun turno, i giocatori si avvicendano scegliendo un'azione fra le possibili ed eseguendola subito. All'inizio si hanno solo due azioni, ma se ne guadagna una aggiuntiva al turno fino a poterne eseguire cinque. Che anche altri giocatori abbiano optato per la stessa azione non ne limita l'esercizio, ma il tempismo con si arriva a sceglierla sarà un fattore dirimente.

Scopo del gioco

In Imperial Steam i soldi hanno anche l'ufficio di punti vittoria e alla fine occorrerà avere il maggior numero di *Gulden* (valuta dell'epoca) per risultare vincitori. Poiché i soldi in dotazione saranno dappprincipio in larga parte spesi per l'asta iniziale e per acquisire lavoratori,

si entrerà ben presto nel dramma della loro asfittica mancanza e disporre al più presto di una qualche fonte di liquidità diventerà il mantra ossessivo delle prime mosse.

I modi per guadagnare soldi non sono tanti e costituiscono per l'appunto l'ossatura del gioco. Una delle vie maggiormente lucrose consiste nel soddisfare contratti che si sono acquisiti in precedenza. Questa via presenta però vari effetti collaterali: anzitutto i contratti non pagano che alla fine della partita e non danno liquidità nell'immediato, i contratti richiedono fabbriche (che costano) e occorre costruire tratte attraverso città che offrano la possibilità di costruirne, altrimenti si rimane bloccati. In aggiunta occorre tenere presente che se nessuno vuole o riesce a connettere Vienna a Trieste con le proprie tratte ferroviarie entro l'ottavo turno di gioco, nessun contratto ha valore (soddisfatto o meno). Se però almeno un giocatore ci è riuscito, tutti i contratti acquistano valore: positivo se soddisfatti, negativo se non

soddisfatti ed a questo punto tutti i detentori di contratti sono tenuti a raggiungere Trieste pagando eventualmente ad altri giocatori il costo di utilizzo delle tratte non proprie per monetizzare i propri contratti.

Un metodo che consenta un guadagno immediato consiste nella consegna di merci ad alcune città (dette *hub*). Per questo bisogna arrivare prima degli altri, in quanto la domanda si satura istantaneamente con la consegna della merce richiesta. Altra via per un guadagno immediato consiste nello sfruttare uno dei meccanismi più originali del titolo e cioè l'emissione di azioni, come vedremo meglio più in là.

Azioni del turno

Come anticipato il gioco presenta una certa densità e non mi dilungherei sulle azioni in ogni dettaglio. Le principali sono quelle che consentono la costruzione di tratte, l'acquisto di lavoratori, beni, contratti e fabbriche.



L'azione **costruzione tratte** consente al giocatore di espandere la propria linea ferroviaria posizionando una o due tratte ferroviarie sulla plancia (con un esborso fisso in beni da corrispondere a prescindere dal numero di tratte che si intende costruire). Ovviamente sarebbe meglio costruirne due, ma esiste un'altra *valuta* nel gioco necessaria per la costruzione: i *punti lavoro*. Partiamo con due lavoratori di livello uno che, se non impegnati, si specializzano e diventano lavoratori di livello due e successivamente tre. Quando si connette una città con delle tratte bisogna pagarne il costo riportato sul talloncino in livelli di lavoro, impegnando temporaneamente il numero appropriato di lavoratori del livello adatto a "pagare" il costo richiesto.

L'**acquisto di lavoratori** è dunque un'altra azione cardine del gioco da scegliere con tempismo, tanto più che detti costi crescono a

ogni lavoratore comprato (in una specifica città di cui si ha maggiore influenza, ma sorvoliamo sui dettagli), lasciando al giocatore che segue un impegno maggiore. Questo meccanismo lascia intravedere un primo significato del tracciato *influenza*: più si progredisce su tale scala, maggiori sono gli accessi a città dove acquistare lavoratori a basso costo e d'altro canto si è anche davanti nell'ordine di turno.

Se il proprio sistema ferroviario connette uno (o più) hub, allora è possibile come azione istantanea, consegnare uno dei quattro beni ancora richiesti dalla città. Per fare questo è necessario che il bene sia stoccato in una delle proprie fabbriche in plancia che il giocatore avrà avuto l'accortezza di costruire prima. La consegna del bene remunera congruamente il giocatore con Gulden e, come anticipato, satura immediatamente la domanda per quel bene in quella città impedendo a ogni giocatore

successivo la medesima consegna.

Il che ci porta e descrivere brevemente l'azione "*imprecazione*": scherzi a parte, qui più che altrove è molto importante arguire quello che gli altri giocatori hanno in animo di fare e tenere ben presente la dinamicità dell'ordine di turno, onde evitare difficilissime posizioni.

Con la **costruzione di fabbriche** il giocatore seleziona una delle città connesse alla propria rete che offra la possibilità di ospitare una fabbrica: paga i costi necessari e colloca un proprio lavoratore sulla città, assieme a due, tre o quattro beni, a seconda del livello di specializzazione del lavoratore scelto (a scapito di futuri usi per costruire tratte). Questi sono i beni "prodotti" dalla fabbrica: essi hanno due impieghi. Come detto, possono essere consegnati ad una città importante non appena risulti connessa alla propria rete ferroviaria, oppure, attraverso l'azione di **produzione** possono essere trasferiti sulla propria plancetta per essere spesi per la costruzione di tratte. Il *token fabbrica* corrispondente viene consegnato al giocatore e sono proprio questi i requisiti per il completamento dei contratti a fine gioco.

Seguendo il filo logico non ci resta che descrivere l'azione di **mercato**: con questa il giocatore ha accesso al mercato (la cui realizzazione in plancia è una chiara citazione di quello di Brass). Si compra un solo bene immediatamente fruibile, oppure si prenotano un numero variabile di beni da utilizzarsi il turno seguente. Ciascun bene ha un valore iniziale di 10 Gulden, ma con l'aumento della domanda il costo unitario crescerà.

Le rimanenti azioni hanno carattere più sussidiario: con l'**acquisto o miglioramento treno** semplicemente si aumentano gli spazi di stoccaggio dei beni sulla plancetta (vagoncini del treno); con l'azione **aumentare influenza e guadagnare 10 Gulden** si svolgono le azioni eponime. Esiste anche l'azione **passare** che non andrebbe mai usata tra giocatori senzienti e teorizzata solo per evitare casi-limite di impossibilità a procedere.

Invece l'azione **aumenta o diminuisce il valore azionario** mi porta a descrivere brevemente uno dei concetti più originali del



titolo. All'inizio del gioco partiamo con il segnalino *valore azionario* posizionato su "40G" ed un investitore affianco. Questo indica che abbiamo un investitore disposto a pagare 40G per ricevere in cambio un'azione della nostra società. Più in generale, ci sono meccanismi che accrescono il valore delle azioni e altri che aggiungono investitori su una colonna parallela a quella che riporta il valore azionario: ad ogni investitore che sia posizionato sulla stessa riga o più in alto del valore dell'azione è possibile venderne istantaneamente una ed incassare il valore corrente in Gulden. Costui viene rimosso e finisce fra gli azionisti della società ed a fine gioco gli andrà corrisposto un dividendo pari al 10% dell'intero risultato finanziario (= punti vittoria totali). In altre parole, ogni investitore che sia disposto ad acquistare nostre azioni al prezzo corrente, fornisce istantaneamente liquidità in misura variabile (da 40 a 240 Gulden, a seconda di quanto si sia incrementato il valore delle proprie azioni) e ci si impegna a restituirgli il 10% dei propri punti vittoria a fine gioco.

L'interesse di questo meccanismo non risiede tanto nell'algebra sottostante a questa operazione finanziaria (che comunque esige

qualche riflessione), quanto piuttosto nella difficile valutazione del suo costo-opportunità: aumentare il valore azionario non ha infatti nessun altro scopo in termini di gioco, se non quello di vendere le proprie azioni ad un prezzo maggiore: in altre parole non si ha nessuna contro-valorizzazione a fine gioco degli asset societari in soldi liquidi.

Spingere al massimo questa strategia (con l'intento di incassare 240G per investitore) richiede un enorme sforzo ed un ingente numero di investitori. Questi ultimi arrivano nel momento in cui si **prende un contratto** (con un'apposita azione).

Assieme agli investitori però arrivano anche altrettanti segnalini "blocca-vagoni" che riservano in maniera permanente i vagoni al futuro scambio con Trieste in cui ci si è impegnati ed in termini di gioco semplicemente (ma incisivamente) riducono la capacità di immagazzinare merci sulla propria plancia, con il conseguente problema di dover comperare nuovi treni.

Dunque, aumentare gli investitori per vendere azioni significa impegnarsi in numerosi contratti. A loro volta i contratti per essere

soddisfatti necessitano di fabbriche la cui costruzione richiede anzitutto un posto in una città che sia parte della propria rete ferroviaria e costi. È vero che una fabbrica serve a consegnare le merci verso gli hub, ma il tutto va accuratamente pianificato: se per caso qualcuno raggiunge Trieste mentre si è ancora lontani dall'aver soddisfatto i requisiti di tutti i contratti presi, sono dolori.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del turno in cui un giocatore ha raggiunto Trieste, oppure alla fine dell'ottavo turno.

Nel primo caso, come ricordato sopra, tutti i contratti presi acquistano valore e valgono il loro valore se soddisfatti o il loro opposto in caso contrario.

Tutti i giocatori che sono arrivati a Trieste in questo turno, guadagnano come bonus 10G per tratta costruita (tipicamente 10-11). L'aspetto più impattante riguarda i giocatori che non hanno raggiunto Trieste ma hanno dei contratti davanti a sé: costoro sono obbligati ad arrivarci "virtualmente" scegliendo il percorso minimo da una delle proprie città fino a Trieste e pagando 20G per tratta non propria



Brass: paragone blasfemo oppure no?

All'inizio l'accostamento a Brass mi sembrava fuori luogo, ma una volta abbandonato il ritegno che si ha nell'evocare i mostri-sacri del genere, mi accorgo che non si tratta di un'analogia innaturale: più di un aspetto lo accomuna al capolavoro di Wallace.

Il concetto di tratta è molto simile funzionalmente, anche se qui è possibile avere tratte di più giocatori fra due città.

La consegna dei beni dai telai ai porti qui è paragonabile alla consegna delle merci alle città. La costruzione di fabbriche assomiglia alla collocazione in Brass di miniere e ferriere. Queste forniscono punti se opportunamente collocate sui contratti, mentre in Brass se girate. Qui non esiste l'appetto importante dell'obsolescenza e del miglioramento delle tecnologie che in Brass rappresenta un aspetto importante nella strategia. Il debito, con le dovute differenze, è un aspetto comune a entrambi i titoli, e in entrambi i giochi sta al giocatore valutarne l'impiego massiccio o addirittura il non ricorrervi affatto. L'influenza condiziona l'ordine di turno in maniera dirimente, come in Brass l'esborso del turno corrente ed in entrambi i casi è possibile avanzare (rispettivamente ridurre i costi) con la prospettiva di agire per primi il turno successivo. In Brass punti vittoria e soldi sono concetti disgiunti, mentre qui esiste un'unica dimensione che rende meno complicate alcune valutazioni. D'altro canto non si ha la leggera esposizione all'aspetto tattico dell'uscita delle carte che si ha in Brass. Qui il gioco è infatti a informazione completa, il che è per me un vantaggio, ma chi ospita in gruppo giocatori inclini a lunghe valutazioni multi-dimensionali potrebbe pentirsi presto di averlo intavolato.

Il grado di impietosa "cattiveria" dei due giochi è simile: in Brass è facile rimanere esclusi, qui è facile trovarsi ad annaspare senza soldi.

Fra l'altro, riflettevo leggendo qualche commento sul setup un po' lungo (cosa peraltro verissima): anche in Brass il tedioso impilamento (senza aiuti esterni) delle strutture da costruire ha lo stesso grado di snervante lungaggine.

Brass secondo me resta uno scalino sopra per eleganza, ma probabilmente se la rigiocabilità di Imperial Steam si dimostrasse essere alta, avrebbe un buon concorrente nella stessa nicchia.

al giocatore che la possiede. Questo è l'aspetto più rovinoso. Se non si presta la dovuta attenzione a chi sta per chiudere, potrebbe darsi che si perdano molti punti vittoria (e, peggio ancora) si finisca per darli ad altri giocatori, ampliando considerevolmente il divario in punti.

Oltre ai punti dei contratti ed ai punti eventualmente guadagnati o persi per la connessione a Trieste, si guadagnano punti anche per le città di cui si ha maggior influenza e quelle di cui si hanno le chiavi (che si ottengono consegnando carbone alle città hub).

Questo ultimo gettito in punti vittoria potrebbe rappresentare una buona contro-strategia alla corsa ai contratti, ma il giocatore che la persegue deve cercare di chiudere in

fretta il gioco prima che gli altri abbiano il tempo di soddisfarli tutti, infatti il punteggio delle chiavi non è altissimo (potrebbero valere mediamente 80G-90G ciascuna)

Come ricordato una volta monetizzato il tutto, si pagano gli investitori con il salatissimo dividendo del 10% ad investitore. Ciò che rimane è il montante finale dei punti.

Due parole sull'apertura

Il gioco si apre con un'asta cieca: i giocatori scelgono in segreto una cifra da pagare che corrisponderà alla posizione del tracciato dell'influenza in cui vorranno posizionare il proprio segnalino. Questa operazione è molto importante perché sulla stessa scala sono riportati i valori iniziali dell'influenza delle quattro città hub e è possibile acquistare lavoratori da una città solo se si ha almeno altrettanta influenza. Quindi i giocatori sarebbero tenuti ad offrire almeno abbastanza per avere accesso a due città (altrimenti l'ultimo giocatore è perduto).

Di solito (almeno nel setup standard) ciò limita le offerte possibili se si vogliono avere soldi a disposizione per poi acquistare i lavoratori. Ciò determina anche l'ordine di turno e in caso di pareggio si considera davanti chi precede nell'ordine di turno casualmente estratto prima dell'asta.

Ciò porta una leggera asimmetria, dato che a parità di offerta risulta avvantaggiato chi per caso si è trovato davanti in un'estrazione casuale. Tuttavia l'impressione è che questo abbia poca rilevanza ed in ogni caso potrebbe offrire all'ultimo la possibilità di spendere meno, e scegliere nel secondo turno una direzione di





Peppe74

Si tratta di uno dei giochi più interessanti dell'ultima Essen, sicuramente è uno di quei giochi che permettono di approfondire tanti aspetti strategici, specifico che per me questo è un commento da prima impressione. La cosa che mi desta più dubbi, al momento, è quanto sia importante la corsa a Trieste e se ci sia veramente la possibilità di chiudere le partite (ovviamente con giocatori competitivi) senza arrivare a Trieste. Si ridurrebbe il gioco ad una semplice corsa e si perderebbe buona parte della varietà che promette di avere... ma già il fatto di stimolare l'esplorazione lo pone al di sopra di gran parte della produzione attuale. Da segnalare alcuni problemi di ergonomia alquanto fastidiosi, che comportano, tra l'altro, tempi di setup e de-setup decisamente lunghi.

fab!o

Alexander Huemer anche questa volta non ha lesinato sulla complessità creando un gioco cerebrale e forse eccessivamente punitivo. Scelte sbagliate nei primi turni si pagano care e l'interazione è alta ovunque, sia sulla mappa che nel mercato. Una solida strategia è fondamentale ma è altrettanto necessario improvvisare piani di riserva. Interessante il sistema per ottenere liquidità con gli investitori che a fine gioco reclameranno la loro parte di guadagno. Forse non destinato a diventare un punto di riferimento nella tipologia di giochi gestionali di stile europeo e di complessità elevata, ma certamente uno dei più godibili tra quelli pubblicati alla fine dello scorso anno.

costruzione non scelta dagli altri e cercare di giocare da "indipendente".

Strategie

In tutte le partite giocate almeno un giocatore ha raggiunto Trieste e mi sembra davvero impensabile che non ci si riesca (o non lo si voglia), ma ammetto di non avere sulle spalle un numero massiccio di partite che provino il contrario. Il che implica che i

contratti presi andrebbero per la maggior parte onorati e che le nostre tratte debbano avvicinarsi il più possibile a Trieste per evitare di pagare punti a chi ci è arrivato.

I primi due turni sono codificati: bisognerebbe acquistare lavoratori, costruire una fabbrica e posare le prime due tratte connettendosi a un hub. Al che il gioco si apre a svariate ramificazioni strategiche: c'è chi correrà a Trieste velocemente, chi cercherà di raggiungere un buon livello azionario e vendere, chi ancora potrebbe decidere di attardarsi a congiungere tortuosamente molti hub con l'intento di prendere più in là chiavi e prestigio. Insomma difficile una disamina completa di tutte le possibili linee adottabili. Certo è che un gioco come questo sulla carta offre dimensioni non banali tutte da scoprire e andrebbe respirato e vissuto in più di una partita.

Imperial Steam è un titolo di grande spessore e complessità, meccanicamente solido, ben strutturato e con alcune idee decisamente interessanti.

Parere

Imperial Steam è decisamente un titolo di grande spessore e complessità. Tutte le sue parti, declinate nelle 11 azioni a disposizione, sono funzionali l'una all'altra e ben integrate. Ergonomia di gioco buona. Materiali e cartoni di buona fattura. L'iconografia qua e là migliorabile, ma sufficiente nel complesso.

Meccanicamente il gioco risulta solido e ben strutturato. L'idea dell'indebitamento azionario è di tutto interesse. Va ricordato anche che il titolo non offre molte possibilità di recupero: una cattiva pianificazione o un posizionamento infelice delle tratte potrebbero portare un giocatore ad appassire nella frustrazione.

Il titolo dovrebbe scongiurare il rischio di ripetitività, poiché si ha un setup variabile in praticamente ogni aspetto (posizionamento dei talloncini città che modificano l'economia dei costi in forza-lavoro, disposizione delle città hub, posizione delle città sulla scala dell'influenza, eccetera). Il condizionale in

Prometeo

*Un gioco interessante, ben strutturato e con dei buoni spunti (il meccanismo dei finanziatori in primis). Il setup è tra i più noiosi che abbia provato in un gioco da tavolo, al momento battuto solo da **Last Train to Wensleydale...** L'informazione completamente aperta inoltre non mi ha convinto appieno: almeno i primi due turni diventano, indipendentemente dal setup, completamente prevedibili; inoltre rende il gioco particolarmente suscettibile alla paralisi da analisi. Tirando le somme un titolo valido, ma non al livello dei capolavori del genere.*

questo caso è d'obbligo perché la topologia delle tratte è però fissa: diversamente da Brass dove la partenza è un'ulteriore variabile del gioco, qui si parte sempre da Vienna e il tempo ci dirà se la variabilità del

setup domina sulla topologia fissa delle tratte.

A conti fatti, Imperial Steam risulta uno dei titoli di maggiore interesse del 2021, ma solo per giocatori assidui. Giocatori occasionali o famiglie, potrebbero trovare l'apparato regolistico e l'intera ossatura del gioco onerosa e non appagante.

Direi senza dubbio di trovarci con Imperial Steam nella top 3 del 2021: in larga parte per gli indubbi meriti diretti del titolo, ma in parte (va detto) per le uscite non particolarmente entusiasmanti di quest'anno.

FRAKTAL75

PEPPE74

PROMETEO

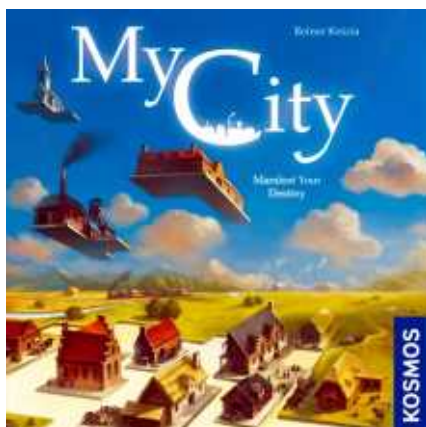
FAB!O





My City

Può un gioco astratto di piazzamento polimini raccontare una storia? Scopriamolo insieme!



di Reiner Knizia
KOSMOS, Devir, Giochi Uniti, IELLO,
Piatnik, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30 minuti

*[Pare quasi tardi per recensire questo bel gioco che ha già vinto il premio **Gioco dell'Anno** nel 2021. Mi spiace... ma la colpa è interamente della mia famiglia, sulla quale facevo affidamento, che mi ha biecamente abbandonato nella sperimentazione a metà campagna. Questo vi sia da iniziale indizio del fatto che il gioco non piace necessariamente a tutti. Solo ultimamente, dopo venti giorni di clausura da quarantena, sono riuscito a convincere almeno mia moglie a concludere la sperimentazione in modo da potervene parlare con completa cognizione.]*

Un gioco rapido, semplice da spiegare e non stupido da giocare

Ogni giocatore ha una propria plancetta che rappresenta un territorio vergine, tagliato in due da un fiume e punteggiato da qualche albero e roccia. Lo scopo del gioco è quello di colonizzarlo nel miglior modo possibile piazzando progressivamente edifici di forma e colori differenti, lasciando scoperti meno spazi possibili, coprendo possibilmente soprattutto le rocce e lasciando gli alberi visibili per avere qualche punto in più. Le regole di piazzamento sono poche: niente edifici a cavallo del fiume (o a destra o a sinistra) e solo adiacenti a qualcosa di piazzato precedentemente.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





I partecipanti se la giocano alla pari, piazzando contemporaneamente i pezzi dettati dalla pesca di carte da un mazzo unico, che sancisce la fine della partita con la pesca dell'ultima carta, per quei giocatori che non abbiano scelto di terminarla prima, per impossibilità di piazzare ulteriori pezzi. La sequenza di pezzi dettata dalle carte potrebbe disturbarvi con l'uscita di edifici dalla forma (o colore) fastidiosa. In tal caso potreste valutare la possibilità di perdere un punto per scartare l'edificio stesso e aspettarne uno migliore.

Le regole iniziali sono tutte qua. Distribuite ad ognuno la sua plancetta e il sacchettino col suo set di edifici, mescolate l'unico mazzo, spiegate le regole in cinque minuti scarsi e siete pronti a partire. La partita scorre rapida con le rare eccezioni di momenti dove si ascoltano le eventuali imprecazioni di chi non riesce a trovare dove collocare un pezzo con soddisfazione e gli sbuffi di mezzo fastidio (ma solo nelle mosse iniziali) di chi buttando un occhio in giro vede che gli altri si trovano a copiare (volontariamente o per fortuito stesso percorso mentale) la propria geniale collocazione del pezzo sulla plancia.

Oserei definirlo un gioco che rasenta la perfezione, se non fosse per la ripetitività e il fatto che, a parità di abilità, che qui risiede soprattutto nel pianificare in anticipo il posizionamento dei pezzi rimanenti da un certo punto della partita in poi, vince probabilmente colui al quale la sequenza di carte pescate non la fa saltare. Ed è su ciò che ho perso la partecipazione del primo figlio alla campagna.

Un gioco che cambia e plance che evolvono

My City è strutturato per essere un gioco legacy a campagna, che inserisce nuovi elementi partita dopo partita e "rovina" i componenti di gioco cambiandoli tramite il posizionamento di adesivi sulle plancette in modo uniforme per inserire le nuove regole e in modo difforme per bilanciare le abilità dei giocatori premiando i giocatori che perdono con elementi che rendono il loro territorio (o i loro pezzi) più favorevole alla colonizzazione e/o punendo chi vince le partite con adesivi (o pezzi) peggiori. Questi miglioramenti e peggioramenti alla vostra plancia e selezione di pezzi vi accompagnerà spesso per la campagna intera! Non sempre ciò vi sembrerà giusto,

visto che alcuni bonus/malus vi sembreranno migliori/peggiori di altri e avreste voluto vincere/perdere una partita diversa. Anche perché, dopo una decina di partite, l'accumulo di punti campagna sulle vostre plance vi sembrerà più importante delle vittorie delle singole partite. Anche perché tali punti cominceranno ad arrivare anche da fonti secondarie che possono risultare più proficue dell'accumulo di vittorie (o dei punteggi intermedi, se giocate in tre o quattro).

Al di là di ciò, queste differenziazioni rendono il gioco vario impedendovi di adagiarsi su un modo di giocare che avete appurato essere il migliore: le nuove regole aggiungono quei pochi cambiamenti alla volta che bastano per costringere ad immaginarvi nuovi modi per risultare migliori dei vostri avversari. Avrete pezzi da circondare, pezzi dalle forme fastidiose che sarete obbligati a piazzare, pezzi da piazzare possibilmente vicini ad altri dello stesso colore e magari a formare catene che tocchino uno o più punti del tabellone, pezzi da tenere separati fra loro e, infine, avrete punti del tabellone da coprire prima che lo facciano gli altri, o comunque da



coprire, o da non coprire. Sembrano tutte piccole ma, come detto prima, impatteranno pesantemente sul vostro modo di giocare. I giocatori esperti potrebbero essere delusi (in parte io lo sono stato) dal non trovare però una vera evoluzione del gioco che lo arricchisca di

fatto che le regole non vengono solo aggiunte, ma talvolta tolte, generando in alcuni casi, specie se si lascia passare del tempo fra una partita e l'altra, dubbi su cosa è ancora concesso fare e cosa no. Dubbi non sempre facili da risolvere, dovendo seguire un manuale che in realtà è

La campagna Legacy fornisce a My City quella marcia in più che lo rende irresistibile e superiore ai suoi simili, vincolando però il gruppo di giocatori a non variare.

meccaniche diverse da quelle iniziali inserendo elementi di gestione: il tutto rimarrà solo legato al posizionamento di tessere come sopra spiegato.

Oltre a variare le regole la campagna vi narrerà una storia che porterà la vostra città dalla corsa all'acqua alla corsa all'oro, attraverso inondazioni, industrializzazione e la corsa alla civilizzazione che passa dalle ferrovie e... tornare ad apprezzare la bellezza di avere alberi sotto casa. Tutto ciò sarà guidato da buste sigillate, contenenti perlopiù adesivi e paginette di nuove regole e nuovi modi di far punti, da aprire ogni tre partite.

Risulta importante porre attenzione al

fatto perlopiù da fogli che sovrascrivono mano a mano regole precedenti.

Conclusioni

My City è un ottimo gioco, rapido e tutt'altro che stupido, come scritto all'inizio. La campagna gli fornisce la marcia in più per renderlo irresistibile, e al contempo è un tallone d'Achille, visto che vi vincolerà a giocarlo solo con le solite persone. Sceglietelo quindi bene per non fare la mia fine.

Esiste anche una versione del gioco con tabellone e regole fisse, congelate all'inizio della corsa all'oro. Personalmente non vi ho trovato grande soddisfazione nel proporlo e giocarlo. Forse perché trovo che la corsa a

MDM

Con My City Reiner Knizia riesce a portare una ventata di novità nei giochi di piazzamento tessere rivolti principalmente ad un pubblico occasionale fornendo un'esperienza Legacy destinata alla famiglia, sapientemente sfruttata per raggiungere simultaneamente più obiettivi: raccontare una storia (benché il gioco sia fondamentalmente astratto), introdurre un apprendimento graduale delle regole e bilanciare la difficoltà del gioco sulle abilità geometrico spaziali di ciascun giocatore. Quanto basta per distinguersi dai molti titoli già pubblicati in questa categoria, come *Fits* dello stesso Knizia, *Scarabya* di Cathala e Maublanc (ILSA#53) o *Seconda Chance* di Rosenberg (ILSA#56).

fab!o

My City è chiaramente un gioco nato non dall'estro dell'autore, ma dalla precisa scelta di voler colmare un vuoto, quello dei giochi legacy destinati a neofiti e famiglie. In virtù di questo obiettivo, parte della componente legacy è stata con sapienza utilizzata come palestra per introdurre, in modo progressivo, tutte le regole. In favore degli scettici del gioco "usa e getta" inoltre è stata inclusa una modalità di gioco ripetibile all'infinito. Piccoli dettagli che ne hanno fatto un gioco godibile, ben bilanciato oltre che perfetto per il target per cui è stato pensato.

coprire le pepite sul tabellone prima degli altri sia la cosa che più snatura il divertimento del gioco: la soddisfazione di incastrare tutto alla perfezione e veder crescere la propria cittadina nel modo migliore possibile.

LINX

MDM

FAB!O





sotto la lente

di Francesco "Prometeo" Pessina

Paleo

Soltanto attraverso la collaborazione la vostra tribù preistorica riuscirà a sopravvivere, procurandosi da mangiare e sviluppando nuove conoscenze.



di Peter Rustemeyer
Hans im Glück, Devir, Giochi Uniti,
Lucky Duck Games, Z-Man Games,
2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-60 minuti

In Paleo ci troviamo a collaborare per guidare una tribù dell'età della pietra: dopo aver pensato alla nostra sopravvivenza, scopo primario di qualsiasi cavernicolo, possiamo cercare di compiere imprese degne di nota e completare così il gigantesco pittogramma della nostra caverna.

Meccanicamente il gioco si sviluppa in missioni di difficoltà crescente, ciascuna composta da due (o più) moduli, debolmente collegati da un arco narrativo: la nostra tribù dovrà prima fare scorta di provviste, poi cercare un riparo per affrontare un freddo inverno, scontrarsi con tribù ostili e così via. Una volta completato il ciclo narrativo composto da sette missioni, si possono comunque rigiocare i vari moduli combinandoli in maniera diversa, per una maggiore longevità.

I luoghi che i nostri cavernicoli potranno visitare, durante lo svolgimento della partita, costituiscono un mazzo che viene suddiviso tra i giocatori all'inizio di ogni giornata. Le carte hanno un dorso diverso a seconda della loro tipologia: foresta, montagna, accampamento, fiume o imprevisto. Ogni giocatore quindi, turno dopo turno, invia il proprio gruppo di caccia in un luogo, scelto tra le tre carte in cima al proprio mazzo, basandosi sull'indicazione di massima che il



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





dorso suggerisce. Le carte vengono quindi scoperte contemporaneamente e i giocatori devono decidere il da farsi.

Paleo richiede una continua collaborazione, visto che spesso i singoli gruppi non sono sufficientemente abili o attrezzati per affrontare la sfida che si propone loro, devono necessariamente chiedere supporto ad un altro gruppo. Nella maggior parte dei casi affrontare una carta richiede quindi un certo numero di icone abilità e principalmente del tempo, rappresentato da altre carte del proprio

carte, una volta affrontate, a seconda delle scelte compiute, possono essere rimosse per sempre o riproporsi nelle giornate successive. Ad esempio, se esplorando una foresta troviamo un cespuglio di bacche, possiamo raccogliercene un po' per cibarci, e sapere di poterlo trovare il giorno successivo, oppure spogliarlo completamente di tutti i frutti e fare a pezzi il tronco per la legna, anche se, così facendo, lo elimineremo per sempre. Per un buon risultato è quindi necessario controllare anche l'evoluzione del mazzo, affrontando i pericoli di volta in volta, e prendendo decisioni con una certa lungimiranza.

Il connubio tra il classico cooperativo e il gioco di avventura è ben riuscito: la prima partita per ogni modulo è un'esperienza unica.

mazzo da scartare, limitando quindi le proprie scelte future. In alcune carte degli scenari più avanzati, entrano in gioco anche dei dadi, che aggiungono un requisito variabile alla risoluzione della carta, piccola aggiunta aleatoria che può rappresentare l'imprevedibilità di certe azioni.

Il gioco presenta anche un interessante meccanismo di evoluzione del mazzo: alcune

Alla sera, esaurito il proprio mazzo, si torna al campo e bisogna sfamare tutti i membri della tribù, inoltre bisogna soddisfare alcune richieste specifiche in funzione dello scenario affrontato: cibo extra, materiali da costruzione, e così via.

Una peculiarità del gioco è che quando si affronta uno scenario per la prima volta, non si sa esattamente cosa bisogna fare per

vincere, ma prima o poi, esplorando e affrontando i pericoli, si troveranno quelle carte che ci ricompenseranno con un punto, ovvero un pezzo del nostro pittogramma. Viceversa, ogni volta che qualche membro della tribù morirà o soffrirà la fame, o quando non saremo in grado di soddisfare i requisiti del modulo in corso riceveremo un teschio. Arrivare a completare il pittogramma, composto da cinque parti, prima di ricevere altrettanti teschi è dunque l'obiettivo della partita.

Il gioco richiede continuamente piccole scelte: decidere che tipo di carta scegliere dal dorso, decidere poi se svolgerla o abbandonare la propria ed aiutare un altro gruppo: trattandosi sempre di una informazione completa, questo gioco non pone nessun vincolo al giocatore *alpha*, rovina della maggior parte dei cooperativi... Ma si sa, è un difetto del giocatore e non del gioco!

Il connubio tra la meccanica più classica di un cooperativo con quella di un gioco di avventura è molto ben riuscito, e contribuisce a rendere la prima partita per ogni modulo un'esperienza unica. Sicuramente si perde un po' questa magia nelle partite successive, dove la conoscenza pregressa di molte carte rimuoverà l'effetto sorpresa, ma difficilmente in una partita sola

Linx

Un gioco che mi ha sorpreso: se dalle regole pareva inutilmente complicato e tendente all'astratto come meccaniche, una volta giocato si è rivelato semplice come approccio e ricco di varietà. Ogni scenario ha le sue cose da scoprire che portano ad inanellare partite, spingendo i giocatori ad adattarsi a modi nuovi di utilizzare le carte che già conoscevano, proponendo un modello di collaborazione spiccio ma efficace dove ognuno porta il suo. E l'ambientazione si sente, pale(o)sata dalle meccaniche e da facili simboli invece che da inutile testo. Consigliatissimo ad ogni categoria di giocatore.



MDM

L'elemento più sorprendente e che rende Paleo un'esperienza da raccomandare è la narrativa emergente che l'autore è riuscito a creare basandosi su semplici meccaniche, tra le più classiche del gioco german. A dispetto di tanti giochi di "narrazione" che non sono rigiocabili e che obbligano i giocatori a viaggiare su binari parzialmente predefiniti, Paleo regala un'esperienza di esplorazione decisamente gratificante. Aspetto che non è sfuggito alla critica, e che ha permesso al titolo di ricevere prestigiosi premi e nomination, fra cui ricordiamo la vittoria dell'edizione 2021 del **Kenner Spiel des Jahres** e le nomination all'**International Gamers Awards 2021** (categoria multigiocatore) e al **Gioco dell'Anno (2021)**.

fab!o

Ottimo gioco cooperativo, ben ambientato e dalla forte componente narrativa, a dispetto del fatto che è sostanzialmente privo di testi. Ogni combinazione di moduli che costituiscono l'ossatura della storia richiede un approccio diverso alla soluzione, costringendo i giocatori a perdere per imparare dai propri errori. Risolve solo in modo parziale il problema del giocatore alfa tipico dei giochi in cui si deve collaborare, ma resta, tra i giochi cooperativi di stile europeo, una delle migliori declinazioni degli ultimi anni.

si vedranno tutte le carte, considerando che molte vengono scartate coperte. La componente avventurosa inoltre viene alimentata da un mazzo chiamato dei segreti: carte numerate che si scoprono solo

I membri della tribù

Il mazzo della tribù è composto da venti carte, e inizialmente ogni giocatore riceve due personaggi per il suo gruppo di caccia. I personaggi non sono tutti uguali, oltre che per l'abilità si differenziano anche per punti vita ed equipaggiamento iniziale, e alcune combinazioni sono molto più efficaci di altre. Questa è la composizione del mazzo:

# Copie	Mestiere	Abilità	Punti Vita	Oggetto
4	Cacciatori		2	Sì
4	Guerriere		3	No
3	Artigiani		3	No
2	Inventrici		2	Sì
3	Raccoglitrice		2	Sì
2	Esploratori		3	No
2	Custodi	-	5	No

Come si nota c'è uno sbilanciamento verso le lance, preponderanti in ogni scenario perché comunque la caccia è la principale fonte di cibo.

Un'ulteriore differenziazione può derivare da un oggetto di partenza. Gli oggetti non possono essere mai scambiati tra i gruppi di caccia, ma possono comunque essere condivisi quando si presta aiuto. L'oggetto senza dubbio più utile tra quelli di partenza è la corda, che, quando scartata, fornisce un simbolo a scelta (forza, percezione o destrezza).

Un discorso a parte meritano i custodi, non posseggono abilità né oggetti, ma sono utili per assorbire i danni. Sicuramente avere un custode nel gruppo di partenza impone di cercare di allargare il proprio gruppo il prima possibile, perché con una singola abilità difficilmente si riesce a fare qualcosa di utile da solo. Partire invece con due custodi, caso estremamente raro, è sicuramente un grosso svantaggio.

Molto efficaci invece, sono i gruppi iniziali con due simboli dello stesso tipo: in particolar modo una coppia di artigiani/inventrici consente una partenza molto rapida, riuscendo rapidamente a reperire molte risorse.

come conseguenza di specifiche azioni durante il gioco.

La difficoltà è ben calibrata, e le missioni presenti nei vari moduli sono alquanto diverse tra loro, generando una narrazione varia e ricca di sorprese.

Piccolo neo il regolamento, non sempre chiaro. Per quanto esista un'appendice con la spiegazione dettagliata di alcune carte, finché non si entra bene nella

meccanica del gioco può non essere sufficiente.

La buona realizzazione complessiva rende quindi Paleo un gioco non solo interessante da provare, ma anche da approfondire. Probabilmente la longevità non è enorme, ma trovo che siano necessarie almeno una decina di partite prima che l'interesse possa venir meno.

Le abilità

Il gioco utilizza tre simboli per le abilità dei membri della tribù:



Forza

Capacità offensiva, necessaria per tutte le azioni di caccia e di difesa.



Percezione

Capacità di osservazione, utile in alcuni frangenti per prevenire pericoli e fare azioni più complesse.



Destrezza

Abilità manuale, indispensabile per raccogliere efficacemente materiale da costruzione.

PROMETEO

MDM

FAB!O

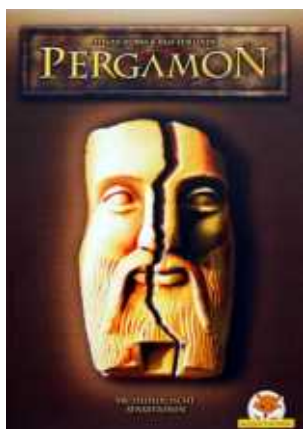
LINX





Pergamon

Sarete in grado di padroneggiare i mille mestieri dell'archeologo?



di Stephen Dorra, Ralf zur Linde
Eggertspiele, IELLO/Eagle-Gryphon
Games, 2011/2022

N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti

Ambientato nell'anno 1878, periodo in cui iniziarono gli scavi archeologici dell'antica città ellenistica di Pergamo in Anatolia (nella moderna Turchia), Pergamon cala i giocatori nel ruolo di capo archeologi i quali, alla ricerca di fama e notorietà, competono su più fronti: ottenere una buona fetta dei fondi federali di ricerca (necessari per coprire sia le spese delle spedizioni che i lavori di restauro dei reperti), accaparrarsi le concessioni dei luoghi più ricchi di resti e allestire esposizioni temporanee che richiamino il maggior numero di visitatori.

Materiali e preparazione

La piccola scatola contiene al suo interno un tabellone allungato (con molteplici funzioni: *espositore* - la zona di scavo, *conta turni* - il calendario, *ordine di turno* - il tracciato di finanziamento, *promemoria del gettito di punti vittoria* - le sale del museo), quattro pedine di legno (una per giocatore), un mazzo di carte (i finanziamenti) e molteplici tessere di cartone: denaro, punti vittoria, reperti archeologici (tessere su cui sono ritratte le metà di due diversi oggetti) e il necessario per individuare proprietario e posizione delle esibizioni dei giocatori all'interno del museo. La grafica segue l'impostazione classica di Klemens Franz e del suo atelier198 (studio grafico). Tutti i materiali sono di buon qualità, considerato anche l'anno di pubblicazione.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





Una nuova edizione

Annunciata per Agosto 2022 da Eagle Games, parzialmente finanziata attraverso una campagna Kickstarter (che includeva anche la ristampa di *Sagani* e *Armonia*, entrambi di Uwe Rosenberg), è in arrivo una nuova edizione del gioco, che ammoderna leggermente meccaniche e materiali per adattare il titolo ai gusti correnti, seguendo molti dei suggerimenti indicati da giocatori e recensori.

A parte alcune modifiche squisitamente materiche (scatola più grande, segnalini archeologo sagomati, maggior quantità di tessere denaro, finitura telata delle carte, ridisegno di alcune parti grafiche, eliminazione delle pile di reperti - ora conservati nel sacchetto - e utilizzo di un segnalino conta turni per migliorare la leggibilità della plancia e ridurre i tempi di preparazione), le modifiche sostanziali riguardano alcune regole:

- la variante sull'ordine di turno è ora la regola ufficiale,
- il numero totale di reperti è cresciuto, e ne viene rivelata una quantità variabile in funzione del turno di gioco,
- i reperti ora vengono assegnati alla galleria la cui profondità corrisponde alla cifra più grande (fino al riempimento della stessa), e non più uno per galleria,
- le valutazioni avvengono ora alla fine dei turni quattro, sette, nove e dodici,
- la lucidatura finale è limitata a tre monete (come negli altri turni), ma ogni tre monete accumulate alla fine del gioco forniscono un punto vittoria.

Infine, sarà inclusa nella scatola una mini espansione, chiamata *Antiquities Trade Expansion*, che aggiungerà alcuni elementi tattici al gioco, aggiungendo ad alcuni spazi sul tracciato del finanziamento un'azione aggiuntiva, che può essere acquistare un reperto da un avversario, pagando una quantità di denaro pari al suo secolo di appartenenza (l'avversario non può opporsi) oppure vendere all'incanto una tessera: i giocatori possono offrire una qualsiasi combinazione di denaro e/o altri reperti; se nessuna offerta è gradita, il reperto può sempre essere venduto alla banca per una moneta.

La preparazione richiede di popolare il calendario (disponendo casualmente cinque tessere reperto a faccia coperta su ciascuna

casella del calendario), poi ogni giocatore prende il materiale del proprio colore (la pedina e gli identificatori delle tre possibili

esposizioni che può allestire simultaneamente) e si può iniziare a giocare.

Il duro mestiere dell'archeologo

Una partita a Pergamon dura esattamente dodici round, ciascuno dei quali rappresenta un mese di lavori delle spedizioni nel 1878. Ogni round ha la seguente struttura:

- **aggiunta dei nuovi reperti:** si rivelano le cinque tessere poste sul mese corrente e se ne aggiunge una a ciascuna delle cinque gallerie della zona di scavo, ordinandole dall'alto al basso, prima in base al secolo (la cifra grande a destra) e poi in base all'anno (la cifra piccola a sinistra). Qualora tutti e quattro gli spazi di una o più galleria risultino occupati, si rivela un numero corrispondentemente inferiore di tessere, scartando le rimanenti;

- **richiesta di fondi di ricerca e loro distribuzione:** si pescano dal mazzo dei finanziamenti due carte, che vengono poste a faccia coperta accanto al tabellone. Ogni carta riporta sul dorso l'intervallo di possibili valori che può assumere (da uno a quattro, oppure da cinque a otto). In senso orario, a partire dal giocatore che aveva giocato per ultimo nel turno precedente, ogni giocatore piazza il proprio segnalino su una casella vuota del tracciato del finanziamento, che occupa la parte alta del tabellone. Ciascuna casella contiene due informazioni: la quantità





Archeologia che passione

Curiosando nel sempre più grande database di **BoardGameGeek**, si possono trovare circa 60 titoli ad ambientazione archeologica (a volte poco più di un pretesto) con un numero sufficienti voti da entrare nel ranking.

Le Rovine Perdute di Arnak di Michal "Elwen" Štach e Michaela "Min" Štachová (GCE, 2020) è il titolo di ambientazione archeologico/avventurosa più in alto nel rank di BGG. Fra i riconoscimenti ottenuti ricordiamo: Golden Geek Medium Game of the Year 2020, nomination come Kennerspiel des Jahres 2021, vincitore dell'edizione 2021 dell'International Gamers Awards (multi-giocatore).

Tikal di Wolfgang Kramer e Michael Kiesling (Ravensburger/Super Meeple, 1999/2017; **ILSA#4**) è un titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di 90 minuti, basato su meccaniche di punti azione, maggioranze, piazzamento tessere e collezione di set, in cui i giocatori esplorano progressivamente la giungla, alla ricerca di templi da scavare e controllare e tesori da collezionare. La seconda edizione si caratterizza per la spettacolarità dei componenti. Ha vinto l'edizione 1999 dello Spiel des Jahres e l'edizione 2000 dell'International Gamers Awards (multi-giocatore).

Lost Cities di Reiner Knizia (Kosmos, 1999) è un gioco di carte per 2, dai 10 anni, della durata di circa 30 minuti. Titolo astratto, basato su meccaniche di gestione della mano, collezione di set e sfida alla fortuna, non ha grandi connessioni con l'archeologia. Ha vinto l'edizione 2000 dell'International Gamers Awards (giochi per due).

Karuba di Rüdiger Dorn (HABA, 2015; **ILSA#41**) è un puzzle per 2-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 30 minuti, basato su meccaniche di estrazione (tombola) e piazzamento tessere, in cui i giocatori cercano di costruire, sulla plancia personale, il percorso che conduca in modo più rapido ed efficiente i loro archeologi ai templi, raccogliendo tesori nel frattempo.

Tobago di Bruce Allen (Zoch Verlag, 2009; **ILSA#7**) è un titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di circa un'ora. Si tratta di un gioco di "induzione": su una mappa esagonata i giocatori cercano un tesoro, aggiungendo progressivamente dei vincoli che riducono il numero delle caselle che possono ospitarlo. Non si tratta quindi di dedurre dove sta il tesoro, ma di aggiungere nuovi vincoli per "pizzarlo" vicino al proprio veicolo, e raggiungerlo per primi. Svartati i premi vinti: Golden Geek Best Family Board Game Winner 2010, Guldbrikken Best Adult Game Winner 2013. Compare nella lista dei giochi consigliati dalla giuria dello Spiel des Jahres nel 2010.

Thebes di Peter Prinz (Queen Games, 2007; **ILSA#40**) è un titolo per 2-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di circa un'ora. Riedizione di **Jenzeit von Theben**, basato su meccaniche di collezione di set e movimento punto-punto, è uno dei primi titoli ad utilizzare con successo la time-track (ordine di turno basato sulla posizione relativa su un tracciato che tiene conto del tempo impiegato). Insieme a Pergamon, è l'altro titolo in cui è coinvolto tutto l'iter degli scavi, dalla fase di ricerca di conoscenze e strumenti, allo scavo e l'allestimento delle esposizioni. Fortemente influenzato dall'alea, fonde in modo ottimale tema e meccaniche.

Mykerinos di Nicolas Oury (Ystari Games, 2006) è un titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di 30-60 minuti. Basato su meccaniche di maggioranza e collezione di set, cala i giocatori nel ruolo di archeologi che devono condurre spedizioni e allestire mostre, con lo scopo di raggiungere fama e convincere mecenati ad appoggiarli. Il legame fra ambientazione e meccaniche non è forte, ma il gioco risulta solido e ben fatto.

Artifacts, Inc. di Ryan Laukat (Red Raven Games, 2014; **ILSA#36**) è un titolo per 2-4 giocatori, dai 13 anni, della durata di circa un'ora. Basato su meccaniche di piazzamento lavoratori con dadi, draft, maggioranze e set collection, ha un legame tenue con l'ambientazione.

Relic Runners di Matthew Dustan (Days of Wonder, 2013; **ILSA#25**) è un titolo per 2-5 giocatori, dai 10 anni, della durata di 40-80 minuti. Si tratta di un classico gioco europeo, basato su meccaniche di costruzione rete, logistica e collezione di set. Strizza l'occhio all'ambientazione avventurosa, di cui parliamo nell'altro box.

di denaro che si desidera ricevere (valori crescenti da destra verso sinistra) e la massima profondità a cui si può scavare. Quindi si rivelano le carte finanziamento, e si cominciano a distribuire i fondi nell'ordine in cui sono piazzati i segnalini, da destra verso sinistra. Tutto il denaro viene distribuito: se è sufficiente a soddisfare le richieste di tutti, l'eventuale eccedenza viene attribuita all'ultimo giocatore, che però potrebbe anche rischiare di ricevere meno di quanto richiesto;

- **scavo, esposizione, conservazione dei reperti non esposti**: ancora in ordine di posizione sul tracciato, ogni giocatore può prendere tutti i reperti presenti su un livello per lui accessibile (che dipende dalla casella su cui ha piazzato il segnalino) pagando un costo totale pari alla profondità del livello (da una a cinque monete). Deve quindi decidere se allestire una nuova mostra, utilizzando i reperti appena scavati insieme a quelli eventualmente conservati dai turni precedenti. Per realizzare una esposizione, il giocatore deve allineare in sequenza tessere in modo da comporre figure complete (anfore, brocche, bracciali e maschere funerarie); il valore di ogni oggetto è dato dal secolo di datazione (ad esempio, un'anfora del III secolo a.C. vale tre punti). Al valore totale dell'esibizione si sommano fino a tre punti di "lucidatura", spendendo altrettanto denaro (ad eccezione dell'ultimo turno, in cui è possibile spendere una quantità arbitraria di denaro); tale valore indica quale posizione nel museo va ad occupare la nuova collezione. Tutte le collezioni di valore uguale o inferiore arretrano di un passo, liberando lo spazio per la nuova arrivata. Ogni collezione fornisce un punto vittoria quando viene allestita, ed ogni giocatore può avere al più tre collezioni in esposizione contemporaneamente.

Tutti le tessere non utilizzate possono essere immagazzinate: conservarne fino a tre è gratuito, oltre la terza si deve invece pagare una moneta per ogni gruppo composto da tre o meno tessere;

- **valutazione**: alla fine dei round cinque, sette, nove e dodici si esegue una duplice valutazione. Dapprima vengono valutate le singole esposizioni: ciascuna fornisce la quantità di punti vittoria indicata dalla spazio che occupa nel museo; poi vengono dati due punti aggiuntivi al giocatore che possiede il



Come Indiana Jones

Immancabilmente, alcuni dei titoli a tema archeologico ricalcano lo stereotipo avventuroso collegato al fascinioso professore ideato da George Lucas:

The Adventurers: The Temple of Chac (2009) e **The Adventurers: The Pyramid of Horus** (2011) di Guillaume Blossier e Frédéric Henry (entrambi editi da Edge Entertainment e Fantasy Flight Games) è una coppia di giochi, per 2-6 giocatori, della durata di 45 minuti, che calano i giocatori nel classico scenario di esplorazione e razzia di un sito archeologico carico di trappole pronte ad intrappolare e uccidere il tombarolo non sufficientemente accorto o fortunato. Destinati ad un pubblico occasionale/familiare, pongono molta enfasi sulla componente aleatoria e sui materiali, decisamente superiori alla media del periodo in cui sono stati pubblicati.

Diamant / Incan Gold di Bruno Faidutti e Alan R. Moon (Eagle-Gryphon Games, Schmidt Spiele, Mancalamaro, 2005) è un titolo per 3-8 giocatori, dagli 8 anni, della durata di circa 30 minuti, basato su meccaniche di scelta simultanea e sfida alla fortuna. Il tema archeologico avventuroso alla Indiana Jones è poco più che accennato dall'ambientazione e dalle illustrazioni. Ha vinto il Japan Boardgame Prize Best Foreign Game for Beginners nel 2005, il Golden Geek Best Light / Party Game nel 2006 e l'Årets Spel Best Family Game Winner nel 2018, quando è stato ristampato in svedese.

Escape: The Curse of the Temple di Kristian Amundsen Østby (Queen Games, 2012; [ILSA#20](#)) è un titolo per 1-5 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 10 minuti. Ispirato alla scena iniziale de *I predatori dell'Arca Perduta*, è uno dei primi titoli cooperativi che utilizza la meccanica del lancio ripetuto di dadi in tempo reale, che utilizza una colonna sonora per scandire le fasi del gioco. L'integrazione col tema è buona, anche se il gioco ha visto anche una rielaborazione in chiave apocalittica-horror con **Escape: Zombie City**.

reperito più antico del tipo indicato sul calendario. Per simulare la perdita di interesse nei confronti di un'esibizione già visitata, tutte le collezioni arretrano di uno stesso numero di passi nell'esposizione: se escono dal museo, vengono smantellate e

rimosse dal gioco, altrimenti potranno forniranno un gettito di punti vittoria ridotto nella valutazione successiva.

La partita termina alla fine del dodicesimo turno; oltre alla valutazione finale, vengono

attribuiti tre, due, un punto vittoria ai possessori dei tre reperti più vecchi ancora esposti.

La variante "obbligatoria"

Il tabellone è già predisposto per modificare il gioco in modo da rendere ancora più equa la fase di richiesta e distribuzione dei fondi di ricerca. Semplicemente, l'ordine di turno con cui si piazzano i propri segnalini sul tracciato del finanziamento non è più in senso orario, ma è esattamente inverso al piazzamento del turno precedente. Dopo aver completato il suo turno, il giocatore sposta il proprio segnalino su un tracciato ausiliario, che determinerà l'ordine di turno nel round seguente.

Una seconda possibile variante consente al primo giocatore, nella fase di aggiunta di nuovi reperti, di decidere l'ordine relativo delle tessere appartenenti allo stesso secolo.

Una scelta, molte conseguenze

Titolo a cavallo fra il filler e il gioco strategico leggero, nato dalla collaborazione di due esperti del segmento - *Ralf zur Linde* (*Finca*, [ILSA#52](#)) e *Stefen Dorra* (*For Sale*, [ILSA#46](#); *Medina*, [ILSA#15](#) e [ILSA#33](#); *Turn The Tide*; *Kreta*; *MarraCash*; *Milestones*, [ILSA#18](#)) - Pergamon è costruito attorno a una delle classiche meccaniche del gioco





europeo di inizio millennio: la collezione di set, che in questo caso (con buona aderenza al tema archeologico) richiede la ricomposizione di oggetti rappresentati su tessere differenti. Tuttavia, ciò che contraddistingue il gioco (e lo mette in grado di proporre dilemmi e scelte interessanti) è proprio la meccanica del tracciato dell'ordine di finanziamento: questa obbliga a fare un'unica scelta che realizzi il miglior compromesso fra la quantità di fondi che si spera di ottenere, la posizione nell'ordine di turno che si intende avere e la porzione dell'espositore a cui si può accedere: volete avere la prima scelta negli scavi? Allora dovrete rinunciare completamente ai fondi e (se giocate con la variante) accontentarvi di scegliere per ultimi nel turno successivo. Altrimenti, potete accaparrarvi pochissimi fondi e accedere solo alle prime due righe (quelle con i resti meno preziosi). Volete una quantità di soldi sufficiente ad accedere ai livelli più profondi? Allora dovrete scegliere posizioni piuttosto arretrate e sperare che le carte finanziamento siano sufficientemente generose. Proprio quest'incertezza non rende "sicura" nemmeno la scelta di piazzarsi in ultima posizione, per prendere soldi e scegliere per primi nel turno successivo.

Altra caratteristica interessante del gioco è l'elevato grado di interazione, che rende

importanti anche le scelte di temporizzazione: non si sgomitano solo per un posto sul tracciato dei finanziamenti, ma anche per lo "spazio migliore" nel museo: esponete troppo presto la vostra collezione, e rischierete di vedere già calata la sua appetibilità nel momento della valutazione; d'altronde, non potete nemmeno rimandare troppe volte l'organizzazione della mostra, perché i costi di magazzino rischiano

Certo, la componente aleatoria non è trascurabile, specie nella determinazione dei fondi da distribuire (le tre fasce in cui si sa dove ricade il finanziamento totale valgono rispettivamente 2-8, 6-12 e 10-16), ma tutto sommato se ne può tenere conto in fase di scelta della propria posizione sul tracciato, ed è più che plausibile data l'ambientazione che, di fatto, ha intrinsecamente poco di certo (si

Pergamon unisce materiali robusti e funzionali, meccaniche semplici e ottimamente integrate col tema in un gioco leggero ma mai banale.

di portarsi via una fetta consistente dei finanziamenti. Insomma, il gioco vi obbliga, nella sua durata inferiore all'ora, a cercare continuamente ottimi locali per raggranellare quella quantità di punti vittoria sufficiente a garantirvi la vittoria.

Per quanto riguarda l'integrazione fra tema e meccaniche, gli autori e l'editore sono riusciti a fare un ottimo lavoro, realizzando un gioco dall'elegante impianto europeo che risulta anche tematicamente ricco, con dei materiali di tutto rispetto (ma senza esagerazioni). Il set di regole è contenuto e facile da apprendere, ma ci sono diversi aspetti sottili che richiedono la giusta attenzione.

pensi, a tale proposito, all'intervento che la dea bendata ha in *Thebes* - [ILSA#40](#) - altro titolo a tema archeologico in cui la commistione fra tema e meccaniche è decisamente riuscita)

Qual è il numero di giocatori ottimale? Probabilmente tre: in quattro si rischia che ci sia troppa interazione distruttiva, in due è necessario introdurre un giocatore virtuale, che occupa uno spazio sul tracciato (prima degli altri giocatori e in base al dorso delle carte finanziamento), in modo da sottrarre spazi, finanziamenti e tessere reperto).



sotto la lente

di Fabio "fab!o" Cambiaghi

Le Rovine Perdute di Arnak

Sulle tracce di una civiltà perduta.



di Michal Štach e Michaela Štachová (Elwen e Min)
Czech Games Edition, Cranio Creations, Devir, HeidelBÄR Games, IELLO, Rebel, White Goblin Games, 2020

N. Giocatori: 1-4

Durata: 30-120 minuti

Atlantide, El Indio Dorado, la città perduta di Z, Shangri-La. Quattro nomi estratti da un lungo elenco di luoghi leggendari, che si intrecciano ad altrettante storie di civiltà perdute e che spesso la nostra memoria fatica a classificare, separando nel modo corretto mito e realtà. Sono luoghi fantastici che attecchiscono con facilità nel terreno fertile della nostra fantasia, istintivamente attratta da tutto ciò che è misterioso e richiede d'essere esplorato.

L'ambientazione di Le rovine perdute di Arnak, una delle novità dello scorso anno della casa editrice ceca CGE (Czech Games Edition), resa disponibile in lingua italiana da Cranio Creations, fa leva proprio su questo bisogno innato di conoscenza e di avventura.

Arnak non è un luogo reale eppure bastano poche immagini per farci sentire subito calati nel ruolo di esploratori che si fanno strada tra intricati arbusti di una giungla lussureggiante, soffocati dal caldo e dall'umidità e sulle tracce delle rovine di un'antica civiltà.

Non servono nemmeno preamboli per calarci in questa ambientazione, e infatti il regolamento ne è del tutto privo. Solo poche righe estratte da un diario, che potrebbero essere state vergate tanto da Percy Fawcett



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





quanto dal professor *George Edward Challenger*. Tanto basta. Non serve chiedersi cosa sia Arnak, né dove sia e nemmeno perché debba essere trovata, ci sediamo attorno al tavolo e siamo già esploratori.

Difficile escludere che la popolarità raggiunta da questo gioco, solido certamente e curato nella realizzazione, ma pur sempre collocabile nella fascia di prodotti di difficoltà medio-bassa e di stampo prettamente europeo oltre che privo di particolari slanci di originalità, sia dipesa molto da questa ambientazione, canonica sì, ma oltremodo accattivante.

Meccanismi usati in modo insolito

La fama che Arnak (userò questo appellativo per semplificare) ha raggiunto in poco tempo un po' sorprende, anche perché alcune scelte di progettazione fatte dai due autori appaiono, almeno sulla carta, destinate a fallire.

Il gioco si basa su due meccanismi principali non interdipendenti, il piazzamento lavoratori e la costruzione del proprio mazzo di carte, entrambi utilizzati in modo piuttosto singolare.

con abilità migliori e riducendo il numero di quelle meno efficaci, per fare in modo che le prime entrino in gioco con maggior frequenza delle altre. In Arnak, acquistare una carta dal mercato significa solo poter disporre di una carta in più nei turni successivi e questa scelta di design è enfatizzata dalla presenza di un mercato imprevedibile e mobile, che smorza ogni velleità di pianificazione. Esattamente il contrario di quanto accade in giochi in cui la costruzione del mazzo ha un ruolo chiave, ai giocatori sono rese disponibili tutte le possibili carte e la struttura del mazzo può essere in buona misura programmata.

In Arnak il mazzo funge in sostanza da generatore casuale di risorse e azioni e la costruzione del mazzo ha il solo scopo di migliorare la produzione media del proprio generatore di risorse, ossia di aumentare le proprie opzioni nei turni successivi.

Per quanto riguarda il piazzamento lavoratori, anche in questo caso ci troviamo davanti a una scelta piuttosto insolita. In Arnak i lavoratori sono due e possono essere collocati in diciassette posti diversi, dodici dei quali all'inizio della partita hanno funzioni sconosciute, che vengono rivelate solo quando un lavoratore viene inviato lì per la prima volta. Collocare per primi un





Lost Ruins of Arnak: Expedition Leaders

Sulla scia del successo di Lost Ruins of Arnak, l'espansione non si è fatta attendere. Non ancora disponibile in lingua italiana, ma già annunciata dall'editore Cranio Creations, l'espansione arricchisce il gioco e compensa l'assenza, nella scatola base, di un elemento sempre più in voga nei giochi dell'ultimo decennio, l'asimmetria iniziale.

Nel gioco base, grazie al meccanismo di deck building, le opportunità dei singoli giocatori si arricchiscono e diversificano durante la partita, in virtù delle carte acquistate e aggiunte al proprio mazzo; la dotazione iniziale però è la medesima per tutti (al netto di una minima compensazione per l'ordine di turno).

Con l'espansione le cose cambiano e i giocatori hanno a disposizione sei leader, ciascuno con una specifica abilità e con un mazzo di carte iniziali dedicato. I leader possono essere assegnati casualmente o scelti con un metodo qualsiasi, alcuni sono più facili e intuitivi, altri più difficili da padroneggiare. Tutti in genere più forti rispetto alle abilità offerte nel gioco base, motivo per cui è inclusa anche una nuova plancia stampata su entrambi i lati, con due nuovi tracciati di esplorazione, più impegnativi, che possono essere utilizzati al posto di quelli prestampati sul tabellone, semplicemente sovrapponendoli.

Facile intuire che questa aggiunta non abbia contribuito ad aumentare di molto la varietà del gioco, creando uno squilibrio tra componenti base ed espansione e impedendo così di godere completamente di tutte le combinazioni possibili di questi nuovi elementi. Gli autori non escludono comunque la possibilità di combinare elementi del gioco base con elementi dell'espansione avvisando però che l'utilizzo dei tracciati esplorazione base con i leader avrà come risultato una partita più facile da gestire, viceversa l'utilizzo dei nuovi tracciati ma con gli esploratori del gioco base offrirà una sfida ancora più ardua da padroneggiare.

lavoratore in uno di questi luoghi è letteralmente un salto nel vuoto che porta con sé anche un secondo risvolto critico e imponderabile, la comparsa di una creatura ostile che dispensa carte paura (che diluiscono il mazzo recando anche un punteggio negativo) se non domata. La tessera della creatura, scelta casualmente, indica la quantità e la tipologia di risorse che i giocatori possono spendere per allontanarla definitivamente, in cambio di punti e della possibilità di visitare quel luogo nei turni successivi senza subire ulteriori penalità.

Sono quindi due i fattori imprevedibili che si subiscono quando si decide di inviare un lavoratore in un luogo inesplorato. Non si può sapere quale sarà la creatura di guardia, e quindi quali risorse serviranno per domarla, né quali ricompense offrirà il nuovo luogo scoperto. Due elementi così casuali da vanificare lo scopo canonico del meccanismo di piazzamento lavoratori, che siamo abituati immaginare come frutto di scelte calcolate e deliberate.

Tuttavia funziona

L'aspetto più incredibile di Arnak è poter constatare al tavolo quanto i sopracitati limiti siano stati aggirati con semplici ma interessanti accorgimenti, rendendo funzionante l'insieme.

Per le carte sono state elaborate due soluzioni, che si applicano ai due tipi di carte in gioco. Le carte oggetto, se acquistate, non vengono collocate tra gli scarti in attesa del ciclo di mazzo che metterà alla prova la scelta fatta, vengono invece collocate direttamente in fondo al mazzo di pesca, trasformandosi in un'azione o in una risorsa già disponibile nel turno successivo o poco dopo. Le carte degli artefatti sono ancora più interessanti dal punto di vista della tempistica di utilizzo perché la loro prima attivazione è contestuale all'acquisto.

Il sistema di costruzione del mazzo assomiglia più a una coda di carte che ciclano con un po' di casualità piuttosto che il delicato esercizio messo in opera per

allestire un potenziale la cui efficacia è verificata dopo ogni rimescolamento.

Altro accorgimento a supporto di questa soluzione di gestione del mazzo è certamente anche la scelta di avere risorse reali e non virtuali, cinque in tutto di diversa tipologia e valore intrinseco. Risorse che possono essere accumulate da un turno all'altro e che non dipendono solo dalla mano giocata in un singolo turno.

Il gioco fornisce ai giocatori anche una manciata di strumenti utili per contrastare l'estrema casualità degli eventi che regolano la scoperta di nuovi luoghi.

Il primo di questi strumenti sono le tessere idolo, ottenute in premio quando si decide di tentare la fortuna inviando un esploratore in un luogo inesplorato. Gli idoli forniscono subito un bonus noto e, con un costo modesto in termini di punti, possono essere ulteriormente trasformati per ottenere risorse. Un altro strumento è certamente legato alla buona libertà di ottenere quanto necessario per uscire dalle situazioni più critiche in qualunque momento della partita. Questa libertà è garantita anche e soprattutto dalle carte artefatto la cui disponibilità aumenta

Linx

Un singolo tracciato a doppio utilizzo, un deckbuilding ridotto ai minimi termini ma efficacissimo nel dosaggio e nelle modalità, un piazzamento di lavoratori ridotto a 2 ma con ben 5 diverse risorse. All'apparenza sembra un incrocio di banalità senza un spunto che lo porti a distinguersi. Ma è forse nell'ottimo modo con il quale questi elementi sono dosati che dobbiamo cercare il successo di questo gioco. La varietà di artefatti (costosi da riutilizzare ma con un utilizzo gratuito immediato) e oggetti (messi in fondo al mazzo quando comprati ma poi giocabili senza costi aggiuntivi) bastano per rendere le partite diverse fra loro e spingere a rigiocarlo a lungo senza che si accusi ripetitività. Un obiettivo centrato.



progressivamente col passare dei turni e che, come abbiamo già visto, offrono benefici immediati, compensando in modo alternativo e senza il bisogno di lavoratori un esito infausto nella pesca luogo (ossi della ricompensa che fornisce) o in quella della creatura.

Se quindi buona parte della partita si risolve nello sforzo ininterrotto di far fronte a eventi casuali avversi, ecco che il gioco, con semplici accorgimenti, elimina il rischio di frustrazione restituendo allo stesso tempo una gradevole sensazione di controllo.

MDM

*Uno dei due titoli (l'altro è **Dune: Imperium**; entrambi del 2020) che sono riusciti a coniugare in modo insperato deckbuilding e worker placement, asserendo in modo brillante il primo al secondo. Il più leggero e rapido della coppia, vanta un'ottima produzione, un'ambientazione accattivante e una versatilità decisamente superiori alla media. Niente di sconvolgente, ma gira come un orologio svizzero.*

Una corsa contro il temp(i)o

Riassumendo l'intera dinamica del gioco, appare chiaro che nessuno dei due meccanismi possa essere effettivamente considerato caratterizzante e, anzi, entrambi appaiono funzionali a un meccanismo ancora più generico, quello

Analizzando il sistema di punteggio risulta infine chiaro che Arnak è sostanzialmente una gara. La posizione un po' defilata del tracciato della ricerca rispetto all'ampio spazio lasciato a tutto quanto è collegato in modo più diretto al tema dell'esplorazione potrebbe far credere

Le Rovine Perdute di Arnak è uno dei giochi di conversione risorse più completo e avvincente fra quelli pubblicati nello scorso anno.

della più tradizionale conversione di risorse in punti, molto più simile a quello di giochi tipo **Century: La Via delle Spezie** (Emerson Matsuuchi, Plan B Games, 2017; [ILSA#45](#)). Comprare una carta, giocare una carta o piazzare un lavoratore sono tutte azioni possibili ma che hanno come solo scopo l'ottenimento di risorse da convertire in punti, garantiti dall'ottenimento di nuove carte, dalle creature domate, dagli idoli e dalla scalata di due segnalini lungo il tracciato dell'esplorazione che conduce al tempio, ultima sorgente potenziale di punti sempre ottenuti pagando risorse.

che quella sia solo una delle opzioni del gioco, ma quella percezione è ingannevole. Vero, qualcuno ha ottenuto ottimi risultati di punteggio quasi ignorando i punti offerti da quel tracciato, statisticamente però (basta osservare i punteggi medi dei vincitori sul noto portale di gioco online BoardGameArena) emerge l'importanza dei punti forniti da quel tracciato, che costituiscono in media circa il 40% dell'intero punteggio della partita.

Se poi, con calcoli più attenti, si potesse verificare che il rapporto di



cambio tra risorse e punti sarebbe in realtà più vantaggioso decidendo di investire i propri averi in altre strategie, come scoprire nuovi luoghi e domare le creature che li

Fraktal75

Incredibile che un gioco che non abbia nulla di originale e che declini in maniera banale meccaniche di deck building e worker placement (con per di più un'indigeribile esposizione al caso per i mostri a presidio dei luoghi da esplorare) abbia così tanto successo. Dato che non riesco a smettere di giocarci devo farmi delle domande. Devo quindi ammettere che sia davvero ben fatto. Semplice, ma non scontato, ben prodotto, ben commercializzato e davvero buoni i materiali. Un entry level che si può giocare con i tuoi figli piccoli, col gruppetto di neofiti, a fine serata col tuo gruppo di strong gamer o con Magnus Carlsen che progetta in profondità le prossime 10 mosse.

Nand

È notevole come gli autori siano riusciti a distillare e integrare tutti gli elementi presenti in un motore che gira senza sbavature e che ci porta a destinazione in soli cinque round (cosa che inizialmente mi aveva un po' deluso, ma in realtà ad ogni turno ci sono un buon numero di scelte da dover fare). Ed è apprezzabile che siano rimasti fedeli al "less is more", e non sia presente nulla di superfluo (vista l'ambientazione, le tentazioni potevano essere tante), cosa che mi fa ha fatto pensare ad un esteso (ed inflessibile) lavoro di playtesting. Altrettanto apprezzabile il materiale messo a disposizione come download gratuito per il gioco in solitario (un bot con un livello ulteriore di difficoltà e una campagna), senza dimenticare l'italiano. E dato che anche l'occhio vuole la sua parte, i materiali (quasi da "edizione deluxe") e la grafica "OLED" sono piacevolmente appaganti (ed un magnete per giocatori, di tutte le tipologie).



abitano, le azioni bonus e le risorse gratuite ottenute lungo il tracciato della ricerca dovrebbero bastare a far capire che quella scalata è un nodo fondamentale nella strategia della partita, specie considerando i benefici garantiti ai giocatori che per primi raggiungono certe posizioni.

Proprio perché quel tracciato è un elemento chiave del gioco ma è anche quello con minor variabilità, gli autori hanno giustamente scelto di fornire due possibili alternative. A questo scopo il tabellone è stato stampato sia sul fronte che sul retro, e la differenza più importante (anche se non l'unica) è proprio la conformazione di quel percorso.

Le rovine perdute di Arnak, in definitiva, continua a sorprendere con le sue soluzioni semplici ma audaci, con il suo essere astratto e contemporaneamente

piacevolmente ambientato, con ogni suo meccanismo ben integrato nel tema.

Difficile che sia destinato a rimanere per lungo tempo sui tavoli dei giocatori più impegnati ma certamente è uno dei giochi di conversione di risorse più completo e avvincente tra quelli pubblicati nello scorso anno ed è decisamente adatto per i giocatori occasionali ma interessati a mettersi alla prova in una sfida ricca di scelte appaganti da fare a ogni turno.

FAB!O

FRAKTAL75

MDM

LINX

NAND





Stroganov

*Rivedrò questa smisurata terra coi suoi segreti, le sue bellezze, le sue ricchezze, questa terra, la cui storia oggi ancora è inesplorata come le incommensurabili regioni entro i suoi confini, come i fiabeschi tesori che il suo suolo nasconde.
(Theodor Kröger, "Il villaggio sepolto nell'oblio")*



di Andreas Steding
Game Brewer, Board Game Rookie,
Delta Vision Publishing, Giochix.it,
Maldito Games, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90 minuti

Russia 16° secolo: quali membri della famosa famiglia Stroganov, lo zar ci ha affidato il compito di esplorare ed espandere l'Impero al di là degli Urali, inoltrandoci nelle vastità incommensurabili della Siberia. Qui, con l'aiuto dei cosacchi al nostro servizio, cacciando e intrattenendo rapporti commerciali sia con le popolazioni stanziali sia con i gruppi nomadi nelle caratteristiche yurte, riusciremo a espandere l'influenza dello zar in una delle regioni più impervie e magiche della Russia.

Flusso di gioco

Stroganov ha una durata fissa di quattro anni: ciascun anno ha tre stagioni in cui i giocatori opereranno attivamente (con una media di due o tre azioni per stagione) mentre durante l'inverno si ha una fase amministrativa nella quale verranno corrisposte rendite e ricompense per chi è riuscito a spingersi più in profondità nell'esplorazione del territorio.

In effetti, in termini di gioco, l'estensione della Siberia è schematizzata da una serie di tasselli (peraltro splendidamente illustrati) allineati orizzontalmente sui quali sono presenti dei segnalini "animale", ciascuno associato a un valore (da 2 a 8). Durante il proprio turno il giocatore deve muovere il proprio cosacco verso destra di un certo



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





numero di passi (modificabili spendendo cavalli). A questo punto ha facoltà di scegliere un'azione base e una avanzata senza costi aggiuntivi e, opzionalmente, pagando in pellicce dell'animale appropriato, un'ulteriore azione base o avanzata.

Le azioni-base consistono nel prendere una moneta, muoversi nuovamente, acquisire cavalli o punti sul tracciato della musica (che verrà suonata in nostro onore in inverno), ma, soprattutto, cacciare. Da notare che a ogni stagione l'ordine di turno cambia e resta individuato dall'ordine di esplorazione (chi è davanti o arrivato prima agisce prima): il che rende meno banale la progressione sui tasselli e non di rado l'azione base di movimento aggiuntivo acquista d'importanza.

Con l'azione della caccia si prende la pelliccia dell'animale di minor valore disponibile sul tassello, ma, al costo di uno o

più cavalli è possibile cacciare un animale più prezioso e pagando un soldo è possibile cacciare due volte.

Le azioni avanzate (vero e proprio cuore del gioco) consentono la costruzione di campi-base, l'acquisizione di un tassello-paesaggio, il commercio con i villaggi o i nomadi nelle yurte, oppure l'acquisizione della carta-obiettivo della regione. A loro volta, villaggi e yurte garantiscono soldi, punti-canzone, pellicce da scegliersi dal mercato o da pescarsi dal sacchetto o la caratteristica azione-trofeo.

Significato delle azioni avanzate

I campi-base, oltre a fornire punti alla fine del gioco, consentono l'operatività nelle regioni in cui sono collocati, anche se in futuro non si sarà fisicamente presenti con il proprio cosacco. La conquista del tassello-paesaggio (da pagarsi in pelli del tipo appropriato) è

un'altra delle azioni fondamentali del gioco poiché concorre in maniera significativa al montante dei punti finali e per i bonus immediati corrisposti.

L'attivazione dell'azione "trofeo" rappresenta un'altra valida fonte di punti e garantisce bonus immediati notevoli: pagando le pelli richieste di volta in volta, si progredisce lungo un tracciato "personale" (eventualmente asimmetrico se così si decide durante il setup) e si attivano così ulteriori azioni o ricompense.

L'acquisto di carte-obiettivo consente ai giocatori di indirizzare in maniera puntuale le proprie azioni di caccia, con l'intento di soddisfare i requisiti delle carte e attivare in tal modo poteri permanenti, rendite oppure punti addizionali da accumularsi a fine partita.



Arriva l'inverno

Durante l'inverno vengono riscosse rendite fisse e variabili in cavalli, oppure beni vari derivanti da carte dello zar già sbloccate. Inoltre, chi si è maggiormente spinto a destra nell'esplorazione del territorio, riceve due punti aggiuntivi sul tracciato musicale, il secondo uno. Ora, in ordine di turno, tutti i giocatori hanno facoltà di acquistare un tassello "canzone" da un espositore e attivarne subito gli effetti (punti vittoria, azioni aggiuntive, beni).

Poi, si spostano tutti i cosacchi sul tassello iniziale mantenendo l'ordine relativo, tutti i vari tasselli vengono compattati verso sinistra nel caso se ne fosse acquistato qualcuno durante l'anno e se ne aggiungono di nuovi, popolati da animali in numero variabile estratti dal sacchetto.

Il gioco termina dopo la fase di rendita e bonus del quarto anno. Ai punti già totalizzati si aggiungono quelli derivanti dai set di paesaggi diversi conquistati, i punti derivanti dal numero di campi-base

posizionati, quelli derivanti dal proprio tracciato trofeo, eventuali punti di fine gioco garantiti dalle carte dello zar, più i rotti. Complessivamente i punti in una buona partita si aggirano sulla cinquantina.

Considerazioni

In Stroganov le azioni presentano la possibilità di indurre reazioni a catena piuttosto soddisfacenti. In particolare, sfruttando la potenzialità dei campi basi che attivano "a distanza" i villaggi, si

possono creare combinazioni gustose, supportate da una delle idee più interessanti del titolo: la manipolazione del mercato delle pelli.

Infatti, alcune azioni avanzate prevedono costi in pelli di un determinato valore. Il mercato ha in esposizione sempre sei pelli e il giocatore ha facoltà in qualunque momento del gioco di permutare una pelle a disposizione e un cavallo con una di valore minore presente sul mercato,

Ciclo Infinito: come realizzarlo

Ecco, per i curiosi, il procedimento per realizzare il ciclo infinito. Supponiamo che con una qualunque azione si prendano punti liuto a sufficienza per arrivare a fondo scala:

1. Raggiungo la casa "12" del tracciato-canzone
2. Attivo (pagando 4 punti liuto) subito la tessera che mi fa compiere un'azione "trofeo"
3. Poiché sono a fondo scala sul tracciato-trofeo, attivo due bonus distinti precedenti senza pagare pelli: prendo una pelliccia dal mercato e quattro punti "liuto"
4. Ritorno al punto 1.

Anche senza essere a fondo scala il punto 3 potrebbe essere attivato bastando prendere un orso dal mercato che, oltre a tutto, dà due punti liuto, consentendo una rapida discesa nella scala stessa per poi trovarsi nella condizione del ciclo infinito.



oppure due pelli per una pelle, oppure prenderne direttamente una al costo di cinque cavalli (o estrarne a caso due e sceglierne una dal sacchetto, sempre per un cavallo). Non di rado quindi si cerca di cacciare animali di una certa pezzatura (gli orsi ad esempio valgono 8, che è il valore massimo per una pelle) e con queste pelli cercare poi l'ottimo baratto al mercato con l'idea di procurarsi tutto quanto serve per effettuare il maggior numero di azioni.

Se si aggiunge che una pelle, assieme ad una moneta, vale qualunque altra pelle, ci si rende conto che, di fatto, i vincoli di costo sono meno stringenti di quello che appare, ma va tutto pianificato per bene. I costi delle azioni avanzate, infatti, dipendono dalla regione che ha una pelle associata (estratta a caso all'inizio del gioco): per cui durante il proprio turno bisogna già buttare un occhio al bene richiesto nella regione seguente e quello della regione in cui si ha già una presenza grazie al campo-base: per non parlare del bene richiesto correntemente dal proprio tracciato trofeo per poter scendere di un altro passetto...

A dare una qualche direzione iniziale ai giocatori all'inizio un po' spaesati, ci pensano gli obiettivi dello zar: all'inizio

della partita i giocatori li scelgono in ordine inverso di turno: tutti questi obiettivi necessitano di un certo numero di pelli e -una volta raggiunto l'ammontare richiesto- il giocatore dichiara come azione istantanea di aver ottemperato ai desideri dello zar. Scarta quindi una o due pelli (dipende dal contratto) tenendo le altre, e dal quel momento guadagna il potere garantito dalla carta obiettivo.

Considerazioni conclusive

La produzione del titolo, tralasciando l'aspetto delle illustrazioni che, a mio giudizio, rappresentano una vetta di bellezza ineguagliata, lascia un po' a desiderare: i cartoni sono leggerini, la plancia tenuta assieme per miracolo e le carte sono senza linen finish con effetto tristezza. Vero è che il costo del titolo non era eccessivo, ma la Game Brewer ci aveva abituati a ben altro con l'edizione deluxe di Gugong.

Più importante tuttavia la presenza di un piccolo baco nella meccanica di gioco: se esce una particolare tessera-canzone

che garantisce un'azione trofeo e sfruttando la regola che prevede l'utilizzo immediato di una tessera-canzone ogniqualvolta il proprio marker liuto arriva a fine corsa sul tracciato della musica, è possibile realizzare una concatenazione di azioni per cui si entra in un ciclo infinito sul proprio tracciato trofeo.

Niente di irreparabile, basterebbe una tenue modifica a una regola, ma sarebbe stato auspicabile, a distanza di due mesi dalla "scoperta" di questa imbarazzante circostanza, un'uscita ufficiale dell'editore a rammendo della cosa. Peraltro, resterebbe comunque da allontanare la formicolante sensazione che l'ultima azione del tracciato trofeo sia leggermente più forte del dovuto, ma per questo occorrerebbe avere molte più partite sulle spalle.

Concludendo: al netto di qualche sbavatura, il titolo risulta convincente. Complice un regolamento piuttosto snello ed elegante e la meccanica di gioco non pesante, Stroganov si iscrive nell'affollata nicchia dei giochi a bassa (ma comunque tangibile) interazione, di buona profondità e godibilità. Trovo peraltro ottimamente strutturata la modalità in solitario. I

Stroganov appartiene alla categoria dei giochi a bassa ma tangibile interazione, di buona profondità e godibilità, con una modalità in solitario ottimamente strutturata.

temuti rischi di un mercato troppo volatile sono scongiurati dalla costellazione di metodi di manipolazione dei pagamenti e in qualche misura bilanciati dalla caccia di animali di grossa taglia. Il meccanismo del tracciato dei trofei pure trova una sua naturale collocazione in un titolo di questo tipo, dove cercare di creare reazioni a catena appare davvero una direttiva ineludibile e goduriosa.

FRAKTAL75

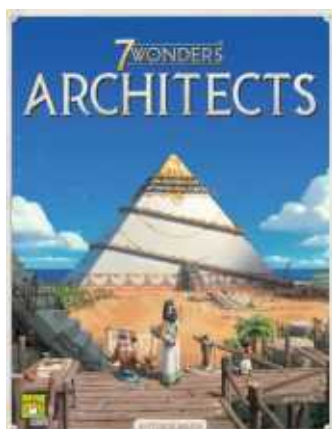
MDM





7 Wonders: Architects

Erigere per primi una meraviglia sarà sufficiente per garantirsi di essere ricordati in eterno?



di Antoine Bauza
Repos Production, ADC Blackfire
Entertainment, Asmodee Italia, 2021
N. Giocatori: 2-7
Durata: 25 minuti

A poco più di dieci anni dalla sua prima pubblicazione, Antoine Bauza torna a mettere le mani sul gioco che lo ha reso famoso e che ha fatto conoscere al grande pubblico il *draft*, e lo fa proprio stravolgendo la meccanica che lo contraddistingue!

Materiali e setup

Come una sorta di matriosca, la scatola del gioco contiene al suo interno altri otto contenitori di plastica: uno per la dotazione di ogni giocatore (una meraviglia, suddivisa in cinque tessere fronte/retro, ciascuna rappresentante uno stadio costruito/in costruzione, più un mazzo di carte) e uno con i pezzi comuni (segnalini scienza, conflitto, vittoria militare, una pedina gatto e un altro mazzo di carte). Le carte appartengono a cinque categorie, associate ad altrettanti colori (materiali da costruzione, grigio; denaro, giallo; scienza, verde; cultura, blu; scudi, rosso). Tutti i materiali sono di buona qualità.

La preparazione è velocissima: ogni giocatore prende tutto il materiale di una meraviglia, assembla il monumento dal lato in costruzione e pone il mazzo ad esso associato, a faccia scoperta, fra sé e l'avversario alla sua sinistra. Al centro del tavolo si pone il mazzo aggiuntivo (a faccia coperta), un numero di segnalini conflitto che





dipende dai giocatori e la pila dei segnalini scienza, scoprendone i primi tre.

Una delle tre

Una partita si svolge a turni, in cui il giocatore attivo deve pescare una carta, scegliendo fra tre opzioni: dal mazzo alla sua sinistra, da quello alla sua destra, oppure dal mazzo centrale; se possiede la pedina gatto, può guardare tale carta prima di decidere se prenderla. Quindi, aggiunge tale carta alla sua area di gioco e, in base alla disponibilità, esegue, nell'ordine che preferisce, tutte le azioni seguenti che è in grado di svolgere:

- **costruire un stadio della propria meraviglia**, scartando un certo numero di materiali da costruzione (tutti uguali o tutti diversi, come indicato sullo stadio); a tale fine possono essere utilizzate anche le carte denaro, che fungono da jolly. Esiste un ordinamento (parziale) in cui gli stadi devono essere costruiti, e alcuni di essi, oltre a fornire punti vittoria, forniscono un'abilità una tantum che caratterizza la meraviglia stessa.

- **prendere un segnalino progresso**: scartando due carte scienza con lo stesso simbolo, o tre con simboli tutti diversi, il giocatore prende uno dei quattro segnalini progresso disponibili (i tre scoperti o dalla cima della pila), reintegrando poi l'espositore. Tali segnalini forniscono punti vittoria a fine gioco, oppure garantiscono un'abilità, attivabile al più una volta per round.

- **scatenare una battaglia**: tutte le volte che un giocatore pesca una carta scudi, se essa contiene dei simboli corno da guerra, gira altrettanti segnalini Conflitto sul lato Battaglia. Se tutti i segnalini conflitto indicano battaglia, alla fine del turno del giocatore ciascuno confronta il numero dei propri scudi con quello dei vicini, guadagnando un segnalino Vittoria Militare per ogni avversario che supera; quindi tutte le carte rosse contenenti simboli corno vengono scartate.

Quando un giocatore completa il quinto stadio della sua meraviglia, il gioco si conclude col suo turno. Si conteggiano i punti, dati dagli stadi costruiti della propria meraviglia, dalle carte blu (che valgono tre o due punti, nell'ultimo caso permettono di prendere il controllo della pedina gatto), dal controllo della suddetta pedina, dai segnalini vittoria militare (tre punti l'uno) e dai segnalini progresso.

Scelte ridotte e compattezza

Con 7 Wonders: Architects Bauza punta alla realizzazione di un gioco introduttivo, adatto ad una platea di famiglie e giocatori occasionali, anche giovanissimi (quello che è il target attuale dello *Spiel des Jahres*, per intenderci), enfatizzando quel lavoro di semplificazione già visto in *Oceanos* (#ILSA42). Il set di regole è ridotto al minimo, così come le possibili decisioni, che si limitano, in ogni fase del gioco, a

scegliere fra una di due carte scoperte e/o tentare la sorte pescando dal mazzo centrale, coperto. Anche il resto delle regole (l'obbligo di spendere le proprie carte se si può utilizzarle, la conclusione del gioco che penalizza leggermente gli ultimi di turno, che rischiano di eseguire una mossa in meno) sono tutte volte alla semplicità e alla linearità.

Il risultato è un gioco semplice, con poca interazione, che si mantiene rapido e vivace se giocato in tre, quattro o cinque giocatori; i tempi morti si allungano forse un po' troppo in sei o sette.

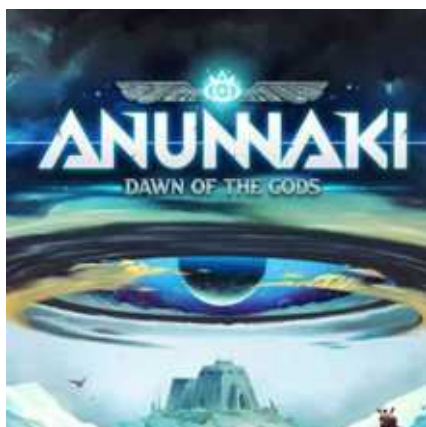
Il limitato set di opzioni, se permette tempi rapidi, rischia di produrre situazioni stagnanti se giocatori confinanti tendono a perseguire tattiche simili: il rischio è che le carte scoperte non siano gradite e tendano a ristagnare, lasciando come migliore opzione la pesca a caso dal mazzo centrale.

In definitiva, un prodotto adatto soltanto al target sopra indicato; i giocatori assidui, infatti, non troveranno abbastanza carne per i loro denti (mentre la componente aleatoria si rivelerà a volte fastidiosa), anche tenendo conto della durata estremamente ridotta: si rivolgano tranquillamente al titolo originale (*7 Wonders*, ILSA#10), se in tre o più, ripiegando sulla versione per due giocatori (*7 Wonders Duel*, ILSA#41) altrimenti.



Anunnaki: Dawn of the Gods

Anticipazione della prossima Big Box di Simone Luciani e Danilo Sabia, edito dalla Cranio Creations.



di Simone Luciani, Danilo Sabia
Cranio Creations, 2022

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-120 minuti

Tutte le immagini sono tratte dalla versione digitale, realizzata su Table-Top Simulator e come tali non definitive.

Allo Spiel 2021 di Essen siamo "accidentalmente" incappati in Simone Luciani e il team della Cranio Creations, che ci hanno fatto provare **Anunnaki: Dawn of Gods** (Anunnaki per brevità, di qui in avanti). Grazie a tangenti e sordidi ricatti siamo riusciti a farci invitare a una sessione su una piattaforma digitale per riprovarlo con più calma. Abbiamo quindi guadagnato sufficiente credibilità quantomeno per potervene dare, avidi lettori, una gustosa anteprima. Poiché la nostra integrità e rettitudine sono il mantra che ci sostiene in equilibrio in un mondo di valori sconfitti dall'avidità e flagellato dalla bieca grettezza, rifiuteremo con sdegno ogni copia che la Cranio vorrà gentilmente inviarci (indirizzo in calce).

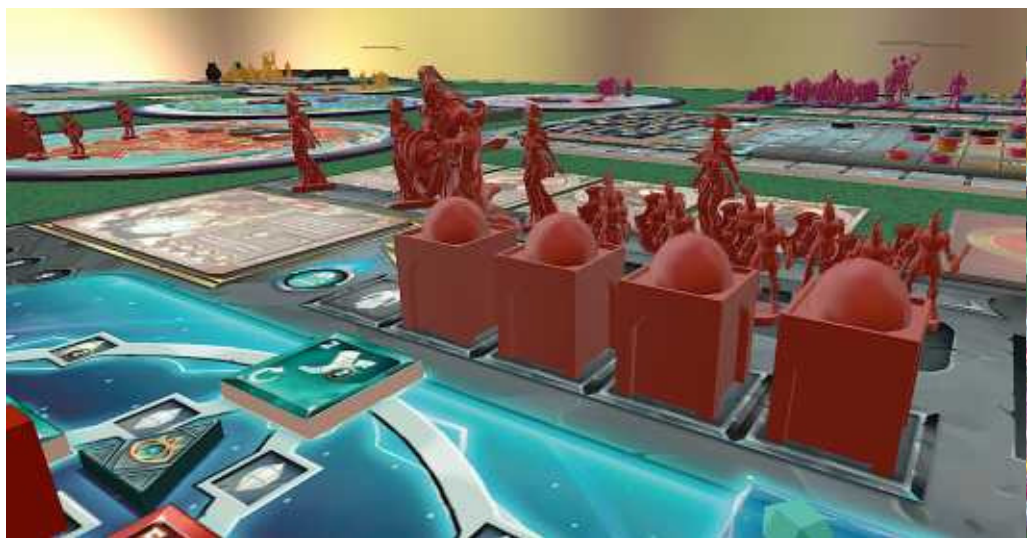
Anzitutto: di cosa si tratta?

Tema. Anunnaki è ambientato in un passato distopico, in cui mitologia e fantascienza si

fondono: le nostre antiche civiltà stanno abbandonando i natii pianeti morenti, alla ricerca di una nuova patria. La terra promessa è rappresentata da Gaia, che ospita la civiltà di Atlantide, ma solo una delle fazioni potrà reclamarne il dominio!

Ogni giocatore rappresenta, infatti, una casata diversa i cui comandanti sono scambiati dalla popolazione per vere e proprie divinità. Avvicinandosi in una serie di turni veloci, i giocatori costruiranno basi, recluteranno truppe, evocheranno "divinità", esplorando e consumando risorse da vari territori controllati, sviluppando la propria tecnologia, sconfiggendo i domini locali e gli eserciti di altri giocatori, cercando di conquistare Atlantide.

Meccanica di gioco. Si tratta di un titolo di stampo europeo **4X** (eXplore, eXpand, eXploit,





eXterminate), basato su un interessante meccanismo di selezione delle azioni. Durante ciascun turno di gioco i giocatori muovono un segnalino sulla propria plancetta cercando di seguire le linee di forza che connettono la posizione corrente a una delle quattro azioni adiacenti: collocano un cubetto sulla via seguita e il tassello sul quale finisce il movimento della pedina determina l'azione da svolgere. Il vantaggio di scegliere l'azione procedendo per adiacenza è duplice: anzitutto molte di queste connessioni producono la risorsa *cristallo*, necessaria per attivare le azioni secondarie e, in secondo luogo, ogniquale si riesce a *chiudere* un settore si evoca uno degli dèi con poteri annessi.

Le azioni sono naturalmente associate alle suddette quattro X: ci si potrà muovere in mappa (o teletrasportarsi da un pianeta all'altro o direttamente su Gaia), sfruttare le risorse dei luoghi controllati e combattere in caso si entri in conflitto con popolazioni locali o altre fazioni in gioco.

Il combattimento si svolge confrontando la forza dei gruppi che si affrontano, modificata, rispettivamente, dal valore ed effetti delle due carte (giocate coperte) dai contendenti (scelte dai propri mazzi con un'apposita azione secondaria). Le truppe sconfitte vengono riassegnate alla propria capitale di partenza ed il vincitore guadagna progressioni sul tracciato militare e punti vittoria.

In effetti è un buon momento per dirvi come e quando finisce il gioco: ci sono quattro tracciati su cui cercare di avanzare per totalizzare punti a fine gioco. L'avanzamento su ciascuno è conseguenza di

Gemelli diversi

Qualcuno avrà scorto in Anunnaki tratti di affinità con Scythe: in effetti, è innegabile che i due titoli abbiano alcuni cromosomi in comune. Come due fratelli, tuttavia, anche le differenze contano: in Anunnaki mi pare marcato l'intento di rendere le meccaniche più "german". Ad esempio la scoperta delle carte evento in Scythe qui è sostituita dalla pesca di contratti da un espositore pubblico che rappresenta una svolta in termini di pianificabilità ed accuratezza. Il meccanismo di selezione delle azioni mi pare di maggior caratura qui, anche se più faticoso e, più in generale, il flusso di gioco in Anunnaki mi pare incline ad una maggiore profondità di analisi (ad esempio non credo sia imperativo evocare gli dèi per vincere, mentre i mech in Scythe sono necessari).

azioni o effetti specifici (combattimenti, soddisfacimento di contratti, evocazione degli dèi, costruzione di avamposti, eccetera). I primi tre offrono punti in base al moltiplicatore così raggiunto (da 1x a 5x) per il numero di elementi richiesti dallo specifico tracciato (e variabili di partita in partita). L'ultimo tracciato è più lineare (prendi i punti dello spazio su cui sei) ma è cruciale poiché solo chi ha superato il settimo spazio può far terminare il gioco potendo in tal caso raggiungere uno dei moltiplicatori "5x" in una delle scale di sopra (c'è anche un'altra condizione di fine inserita per evitare che il gioco stalli, ma direi a occhio che questa dovrebbe essere quella maggiormente utilizzata).

Le azioni secondarie, selezionabili dopo aver condotto l'azione principale, sono uno degli aspetti più innovativi del titolo poiché aggiungono un livello di profondità notevole, consentendo giocate "fuori mano". In particolare citiamo l'azione secondaria che "migliora" le azioni-base della propria plancetta. Questa è pivotale poiché non solo migliora permanentemente un'azione, ma come bonus istantaneo consente al giocatore di effettuarla subito. Altre azioni secondarie rilevanti consistono nell'acquisire carte combattimento scegliendole dal proprio mazzo, piazzare basi sui territori controllati e replicare una delle azioni principali. I costi di queste azioni sono rappresentati da "cristalli" e beni.

Evocazione

Come detto, uno dei momenti "cult" del gioco è l'evocazione degli dèi: una volta che con fatica si è riusciti a piazzare cubetti-azione tutto attorno ad un simbolo di evocazione sulla nostra plancetta, a fine

turno si materializza una delle cinque divinità in plancia, soppiantando un ignaro guerriero di livello 1. Ciascuna fazione possiede divinità che garantiscono poteri permanenti o una tantum tutti diversi e sarà parte del gioco esplorarli alla ricerca dell'ottimo impiego.

Va da sé che l'evocazione del dio supremo rappresenta la massima goduria ludica, ma è anche vero che riuscirci non è proprio facile...

Prime Impressioni

Il flusso di gioco è dinamico e senza troppi tempi morti per l'atomicità delle azioni selezionabili. Non possiamo esprimerci sulla produzione, avendo provato il tutto in maniera virtuale o incompleta, ma le premesse sembrano davvero buone. Il gioco non lascia tanto spazio al fattore "fortuna" essendo sostanzialmente tutto deterministico e noto, all'infuori della variabilità (controllata) della forza delle milizie "locali" da sconfiggere per ottenere bonus vari. Ovviamente il combattimento resta aperto a colpi di teatro da parte dei giocatori, in base alla carta che giocano dalla mano, scelta in precedenza dal proprio mazzo (non c'è caso).

Forse il nostro cuore puro-german ha perso qualche colpo vedendo che i perdenti dello scontro non guadagnano nessun bonus e perdono pure la carta giocata (a meno che non sia una delle sue carte difensive fisse che ritornano sempre in mano dopo il loro impiego), ma ci sta nell'economia del titolo.

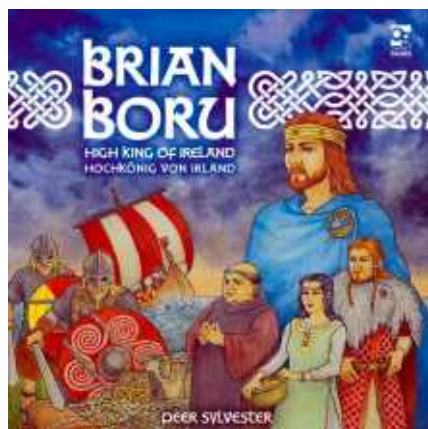
Complessivamente lo considererei un gioco "atipico" visti i curricula degli autori, ma assolutamente riuscito e solido, ben piazzato nel *gotha* dei bei giochi "4x" di stampo europeo.





Brian Boru: High King of Ireland

Riunificate l'Irlanda e mantenete il potere usando forza, astuzia e... il matrimonio!



di Peer Sylvester
Osprey Games, Origames, 2021
N. Giocatori: 3-5
Durata: 60-90 minuti

In Brian Boru i giocatori competono per unire l'Irlanda, sforzo premiato con punti vittoria. Tre gli elementi da considerare per essere il migliore nell'impresa: respingere gli invasori vichinghi, ottenere il favore della Chiesa e stringere alleanze con matrimoni politici. Senza trascurare il controllo dei villaggi del Paese.

Componentistica e setup

Il tabellone comune è diviso in otto Regioni, con all'interno da tre a undici Villaggi connessi da strade. Il tabellone presenta inoltre il Tracciato Matrimonio, l'Area Battaglia contro le incursioni vichinghe e l'Area Chiesa.

Vengono mescolati i seguenti mazzi:

- le venticinque carte Azione, numerate da uno a venticinque, in tre colori più il bianco jolly;
- le sette carte Vichingo;
- due o tre carte Matrimonio estratte casualmente (se i giocatori sono rispettivamente tre oppure quattro/cinque) e messe coperte sopra la carta Principessa di Danimarca.

Per completare il setup ogni giocatore pone sotto il proprio controllo un Villaggio (selezionati in Regioni differenti), e riceve tre Monete e un gettone Fama.





La componentistica è essenziale ma curata, il comparto visivo elegante e funzionale.

Flusso di gioco

Brian Boru è un gioco di *controllo territorio* retto dalla meccanica di *trick taking*. Una partita dura tanti round quante sono le carte Matrimonio preparate durante il setup.

Ogni round ha quattro fasi così composte:

- **Preparativi:** si rivela la prima carta del mazzo Matrimonio e si piazzano tanti gettoni Vichingo nell'Area Battaglia quanti indicati dalla prima carta del mazzo Vichinghi.
- **Draft:** i giocatori formano la loro mano con un *draft*, eseguito in senso orario, dove tengono due carte per ciascuna selezione. Tutte le venticinque carte vengono distribuite, in tre o quattro giocatori ne avanza una.

Attivo. I perdenti, a partire da chi ha la carta dal valore più basso effettuano una delle azioni secondarie indicate sulla loro carta. Queste azioni oltre a far controllare Villaggi (con costi maggiori rispetto all'azione principale e solo per Villaggi connessi a un proprio altro Villaggio attraverso strade) agiscono sull'area Vichinghi, Chiesa, o Matrimoni.

- **Mantenimento:** si verifica, nell'ordine, chi è più avanti nel tracciato Matrimonio (ottenendo così i bonus della carta), chi ottiene ricompense per aver combattuto i Vichinghi (che se non respinti possono invadere il Villaggio del giocatore più debole), chi ha influenza nella Chiesa e può costruire Monasteri in città che controlla (valgono due punti per il conteggio di maggioranza). Infine tutte le Regioni con il numero minimo di Villaggi controllati vengono assegnate al giocatore

dove l'esperienza di gioco risulta comunque diversa rispetto al suo capolavoro. Sylvester si conferma un autore che con poche regole e un'idea di fondo forte e funzionale (il *trick taking* abbinato a un gioco di controllo territorio) riesce a far emergere una quantità di dinamiche e conseguenze delle mosse che rendono interessante e teso ogni frangente della partita.

La curva di apprendimento è bassa, anche grazie a una variabilità al setup minima. La longevità è però garantita dalle molteplici sfaccettature delle mosse legate all'andamento della partita, la quale prende risvolti differenti grazie alla forte interazione e alle opportunità "uguali ma sempre diverse": le carte sono le stesse ogni round ma la loro distribuzione e risoluzione cambia tutto.



- **Azioni:** Il giocatore con il segnalino Villaggio Attivo sceglie un Villaggio libero sulla mappa. Poi gioca una carta dello stesso colore del Villaggio, oppure una carta bianca. Gli altri, proseguendo in senso orario, giocano una carta qualsiasi. Il giocatore vincente è quello con la carta di valore più alto, purché sia del colore del Villaggio Attivo. Quel giocatore esegue per ultimo l'azione principale della sua carta, che gli darà il controllo del Villaggio Attivo e gli farà prendere il segnalino Villaggio

che ne controlla di più in quella Regione. Il controllo può cambiare a ogni fase Mantenimento. Quest'ultimo è il modo principale per ottenere punti.

Impressioni

L'autore torna ai livelli di eleganza di *The King Is Dead / King of Siam*, con un gioco di controllo territorio a maggioranze,

È proprio nel *trick taking* dove emergono più incisive le dinamiche. C'è da valutare infatti se vincere o perdere da più angolature, come la posizione del Villaggio Attivo e la situazione in mappa, l'azione innescata dalla carta e l'ordine di risoluzione, le carte rimanenti nel round, ecc.

Tra i titoli più interessanti di fine 2021. Un prodotto di facile approccio, con una profondità tutta da scoprire.



Le Cronache di Avel

Soltanto uniti gli eroi riusciranno a sconfiggere la Bestia e salvare il magico mondo di Avel.



di Przemek Wojtkowiak
Rebel Studio, ADC Blackfire
Entertainment, Asmodee Italia,
2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti

Le terre di Avel sono protette dal Gioiello Guaritore, una pietra dai magici poteri che garantisce la Pace e la Salute all'intero mondo. Purtroppo tanta energia non lascia indifferente il male: l'Oscura Luna di Kurodar, sede delle forze malvagie, si sta avvicinando, risvegliando mostri e portando con sé il seme della Bestia, una terribile creatura che vuole impossessarsi a tutti i costi del magico gioiello.

Consci dell'infausta profezia, un gruppo di eroi esplora i territori non più sicuri di Avel, alla ricerca di mezzi per prepararsi a resistere e a sconfiggere l'incombente ondata di malvagità. I giocatori vinceranno tutti insieme se elimineranno ogni incarnazione del male dalle terre di Avel dopo l'arrivo della Bestia; perderanno se un qualsiasi essere malvagio riuscirà a sottrarre dalla rocca il prezioso gioiello.

Materiali e preparazione

I materiali segnano un punto decisamente a

favore; pur senza strafare, tutti gli elementi sono di ottima fattura: grandi pedine in legno sagomato, plance personali su due livelli, tessere ben illustrate e dall'iconografia chiara, dadi speciali; regolamento, manuale di background (con la storia e il bestiario) e scheda di consultazione - oltre ad un generatore di nomi per gli eroi - vanno a formare la ricca manualistica.

La preparazione richiede di assemblare le tessere paesaggio (a faccia coperta) per creare la mappa di gioco, scegliere il livello di difficoltà da affrontare, preparare gli eroi (con un equipaggiamento base pescato a caso e una moneta) e dotarli di cinque indicatori resistenza.

Flusso di gioco

La partita si divide in due fasi: i turni precedenti l'arrivo della Bestia e quelli successivi. In ogni caso, lo sviluppo avviene in





round (in cui i giocatori giocano sequenzialmente i loro turni), alla fine del quale avviene un evento.

Il turno di ogni giocatore consiste nello svolgere due azioni, ciascuna scelta fra le quattro disponibili:

- **muoversi**: il giocatore sposta la propria pedina su una tessera adiacente a quella in cui si trova. Se la tessera è coperta, la scopre; se contiene un simbolo covo, vi posiziona un mostro della dimensione corrispondente. Alcune tessere hanno un simbolo portale: tutte quelle tessere sono considerate adiacenti fra loro;

- **combattere**: se sulla propria tessera ci sono uno o più segnalini mostro, è possibile affrontarne uno. Un'azione di combattimento dura al più tre scontri, risolti con un lancio simultaneo di dadi da parte dell'eroe e del mostro. Con diverse distribuzioni, i dadi hanno sostanzialmente tre diversi simboli: nessun risultato, attacco, difesa. La somma dei propri attacchi meno la somma delle difese dell'avversario determinano le ferite che gli vengono inflitte. A rendere più interessante lo scontro ci pensano i vari equipaggiamenti (le cui abilità spaziano dal far lanciare dadi in più al far rilanciare dei risultati non graditi, come l'infliggere danni aggiuntivi). Quando il mostro ha ricevuto un totale di danni pari alla propria resistenza, la sua pedina viene rimossa dalla plancia e il giocatore riceve la ricompensa indicata (tutto quello che il giocatore trasporta deve essere equipaggiato o essere sistemato nello zaino!); se l'eroe riceve danno letale, ritorna a piena salute al castello, ma perde tutto il denaro e un oggetto;
- **riposare**: recuperare fino a due indicatori resistenza.

- **attivare** l'abilità della tessera su cui si trova: alcune tessere hanno delle abilità (attivabili pagando denaro) che possono aiutare a

prepararsi per lo scontro finale, ad esempio costruire trappole per la bestia, edificare mura attorno al castello, sigillare un covo, acquistare nuovi equipaggiamenti o migliorare quelli che già si possiedono (ribaltandoli dal lato potenziato); per gli appassionati dell'azzardo c'è anche il *lago dei desideri*, che permette di investire una mossa e una moneta per avere l'opportunità di ottenere una sostanziosa ricompensa, se si è fortunati con il lancio dei dadi.

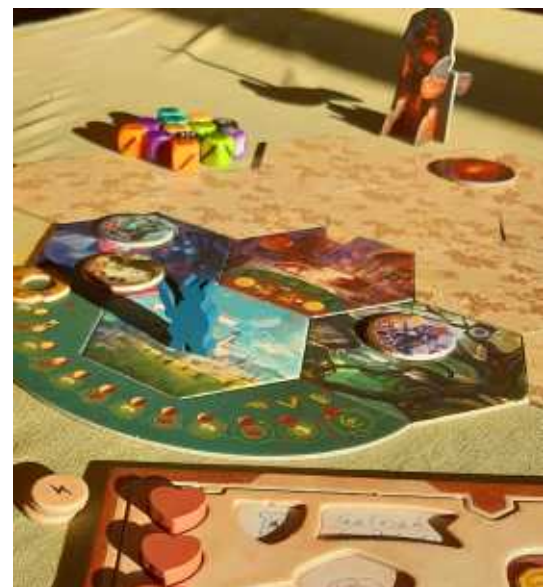
Se due personaggi si trovano sulla stessa tessera, e questa non ospita segnalini mostro, possono scambiarsi liberamente gli oggetti, purché rispettino la capienza dei loro zaini.

Quando tutti i giocatori hanno svolto il loro turno, il segnalino contaturni avanza di un passo, quindi avviene uno di due possibili eventi, che si alternano (gli eroi recuperano un segnalino resistenza oppure tutte le tessere con un segnalino covo vuoto ricevono un nuovo mostro). Procedendo nel tracciato, alcune tessere luogo non sono più attivabili; arrivati in fondo, la Bestia arriva su Avel e il gioco si trasforma in un **Tower Defense**: le tessere ancora coperte si rivelano, vengono popolate da mostri (insieme ad altri, che accompagnano la Bestia, e che vengono assegnati casualmente ad alcune tessere). Gli eroi continuano ad agire come prima, ma alla fine di ogni round tutte le creature malvagie si spostano di un esagono verso il castello, seguendo la via più breve. Le trappole permettono di infliggere ferite alla bestia, le mura ad arginare per un turno l'ingresso nel castello ma, per vincere, i giocatori devono annientare in combattimento tutte le creature malvagie.

L'immane versione in solitario non prevede modifiche sostanziali; molto semplicemente la mappa di gioco sarà un poco più piccola e il giocatore avrà a disposizione quattro azioni per turno da eseguire con il suo personaggio, mentre la Bestia avrà gli stessi punti resistenza di una partita a due.

Impressioni

Senza alcun dubbio, Le Cronache di Avel è un titolo cooperativo di ambientazione fantasy e avventurosa sviluppato e realizzato per un target ben preciso: le famiglie, o comunque un'utenza composta almeno in parte da giovani giocatori.



Lo si vede da tutta una serie di deliziosi particolari, che spaziano dai materiali accessori (ad esempio la possibilità di personalizzare la propria tessera personaggio o il minigioco che permette di assegnare il nome ai personaggi) all'implementazione di alcune meccaniche (come lo zaino in cui si deve effettivamente sistemare il proprio equipaggiamento), passando per l'impostazione grafica (anche i mostri più terrificanti sono, in fin dei conti, "carini"). Tanti piccoli dettagli che denotano un'attenzione al prodotto decisamente superiore alla media.

Pur nella sua semplicità, il gioco integra tutti gli aspetti e le meccaniche del genere: combattimento, esplorazione, logistica, progressione dei personaggi. Propone una sfida interessante, anche se non difficilissima (il cui livello è, contrariamente a molti giochi cooperativi, inversamente proporzionale al numero di giocatori), richiedendo al contempo un buon coordinamento fra i giocatori, la capacità di valutare il rapporto fra rischi e ricompense, la necessità di differenziarsi nei compiti che ciascuno deve intraprendere per il successo del gruppo.

Senza ricorrere a materiali scenografici e senza sacrificare la rigiocabilità (rinunciando quindi alla narrazione pura), il gioco riesce comunque ad implementare un arco narrativo convincente, creando sufficiente pathos da tenere su di giri i giovani giocatori. I giocatori assidui, invece, potranno trovarlo un po' semplice, ma è possibile adattarne il livello alle proprie capacità. Se temete il lancio del dado, invece, non fa per voi.





Freie Fahrt

Viaggiare in treno per l'Europa secondo Frieese.



di Friedemann Frieese

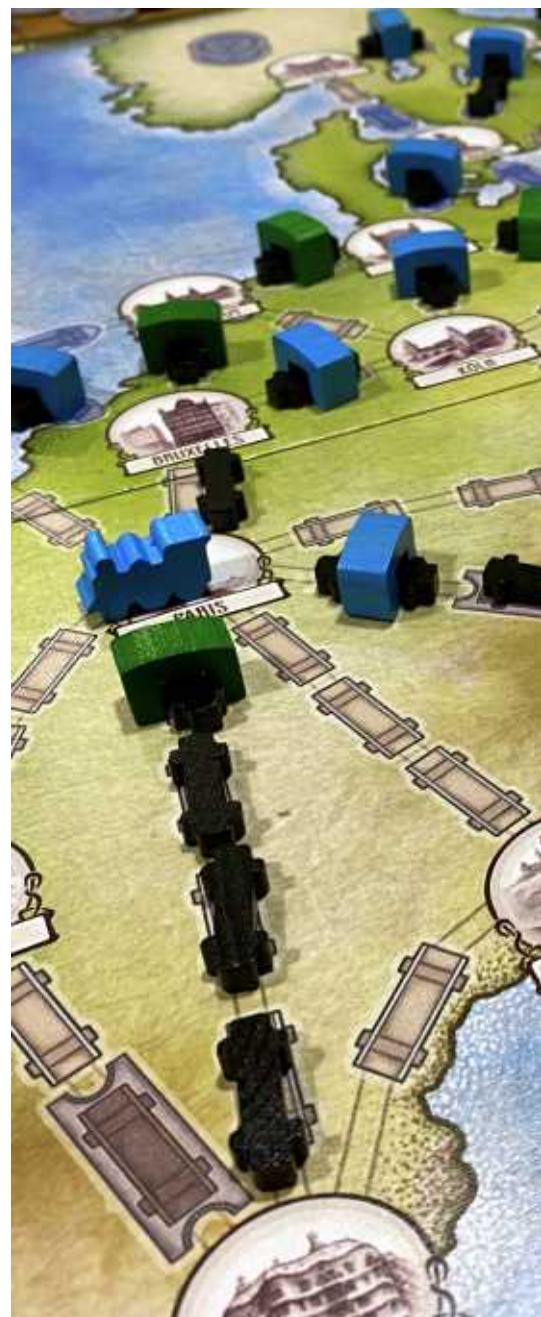
2F-Spiele, 2021

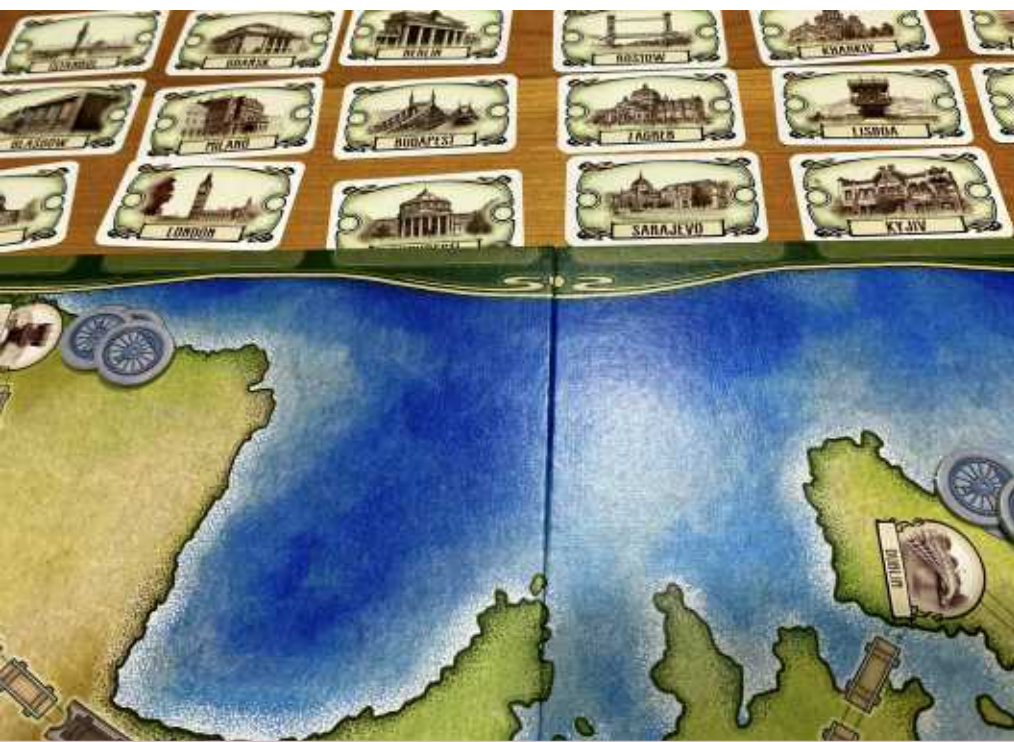
N. Giocatori: 1-5

Durata: 50-90 minuti

Sebbene la casa editrice tedesca 2F-Spiele abbia deciso di non partecipare all'edizione 2021 della *Internationale Spieltage* di Essen, il suo prolifico fondatore si è comunque prodigato per fare in modo che la sua nuova creazione fosse già disponibile per la vendita in alcuni dei tanti rivenditori presenti all'interno della fiera. La novità in questione è *Freie Fahrt*, letteralmente "corsa gratuita". Sul regolamento il titolo è accompagnato dalla frase "il gioco di treni di Friedmann Frieese" e guardando meglio è facile intuire che questa sia la personale interpretazione dell'autore di grandi classici come *Ticket to Ride* (Alan R. Moon, Days of Wonder, 2004; [ILSA#4](#)) o *TransAmerica* (Franz-Benno Delonge, Winning Moves, 2001; [ILSA#52](#)).

La partita si svolge su una mappa dell'Europa sulla quale sono riportate quarantacinque città, collegate tra loro da una fitta rete ferroviaria prestampata, costituita da tratte di lunghezza variabile. I giocatori, di turno in turno, sviluppano la rete ferroviaria utilizzando binari di colore neutro ma marcando ogni tratta con speciali segnalini proprietà che ne garantiscono l'utilizzo esclusivo e gratuito ma che, a fronte di pagamento, possono essere rimossi per convertire i binari in una tratta pubblica percorribile da tutti liberamente.





Collegare le città però non è lo scopo finale del gioco, l'autore ha introdotto un ulteriore livello di complessità stabilendo che le tratte producono punti solo quando vengono percorse. Per questo scopo ognuno è dotato di una propria locomotiva che si sposta lungo i binari, viaggiando tra le possibili destinazioni.

Lo spostamento della locomotiva è libero, a patto di percorrere linee proprie o pubbliche, ma per garantire punti deve avere uno scopo, ossia una coppia di carte che stabiliscono una città di partenza e una di arrivo. Queste carte, in tre mazzi preconfigurati e omogenei, vengono scoperte a formare un bacino di possibili viaggi che i giocatori possono raccogliere e completare. La composizione di questi viaggi è il meccanismo più originale del gioco. Le carte città, pescate e disposte in una griglia 6x3, formano dodici possibili tratte percorribili, con una direzione non invertibile. Per assicurarsi una tratta il giocatore deve muovere la sua locomotiva su una città che corrisponde a una delle dodici possibili partenze e raccogliere la coppia di carte corrispondente, mettendo in evidenza la città di destinazione. La tratta sarà considerata completa quando il giocatore raggiungerà la città di destinazione con la propria locomotiva, indipendentemente dalla strada percorsa per raggiungerla, solo a quel punto

entrambe la carte verranno messe da parte per il conteggio finale dei punti e il giocatore potrà ottenere una nuova coppia di carte.

I turni si susseguono con poche e intuitive azioni: collocare nuovi binari (due al massimo per ogni azione), muovere la propria locomotiva o ottenere nuovi binari dalla riserva.

La partita è scandita da tre ere, ritmate dall'esaurimento di tre mazzi di carte città. Al termine delle prime due ere i giocatori ottengono potenziamenti che accelerano la capacità di completare i viaggi. La fine della terza era attiva il finale di partita.

A dispetto dell'estrema semplicità del regolamento, Freie Fahrt nasconde più di un'insidia per via del sistema di gestione dei viaggi che obbliga a un'attenta analisi topologica di razionalizzazione. A differenza di quanto accade nei *crayon games* infatti (un tipo di giochi che da sempre ispira l'autore tedesco), la ricompensa in punti è indipendente dalla lunghezza del percorso necessario a completare un viaggio. Ottimizzare è quindi fondamentale anche in virtù di un punteggio che premia il fatto di aver visitato una varietà maggiore di città.

Lo sforzo cognitivo necessario, forse eccessivo per il tipo di gioco, non è l'unico dei suoi limiti. Freie Fahrt è penalizzato anche dall'estrema casualità nella formazione delle coppie di città che si tramutano in viaggio, che possono offrire vantaggi immeritati agli avversari per mere questioni di tempismo nell'estrazione. L'ergonomia inadeguata perché subordinata all'estetica è un altro punto debole. Per rendere il gioco fruibile in ogni lingua infatti, i nomi delle città sono indicati nella lingua nativa ma sulle carte non è stato inserito alcun ausilio grafico per individuare facilmente la loro posizione sulla mappa.

Freie Fahrt funziona anche se si pone a un gradino di difficoltà superiore rispetto a giochi dal tema analogo, tuttavia siamo lontani dalla freschezza che l'autore metteva nelle sue creazioni della prima decade di questo secolo.





Gutenberg

L'alba della stampa a caratteri mobili.



di Katarzyna Cioch, Wojciech
Wiśniewski
Granna, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti

Mentirei se non ammettessi di essermi avvicinato a questo gioco per colpa dei caratteri. Non sto parlando dei font naturalmente, mi riferisco invece alla definizione letterale, ovvero quei cubetti di metallo che recano in testa la rappresentazione in rilievo e a rovescio di una lettera, utilizzati agli albori della tipografia. Nella scatola di Gutenberg della coppia polacca Katarzyna Cioch e Wojciech Wiśniewski, seppur in una riproduzione semplificata e in legno, restituiscono con forza e in modo singolare tutto il fascino dell'ambientazione.

Come il titolo fa presagire, nel gioco - che è anche la novità dello scorso autunno dell'editore Granna - la traccia essenziale è stampare per ottenere punti, ma viene declinata in interessanti sfumature. Le stampe da riprodurre sono determinate da coppie di carte che stabiliscono i caratteri da utilizzare e la loro quantità ma anche inchiostri e specializzazioni necessarie per rifinire il proprio prodotto.

I lavori commissionati sono sempre costituiti da una coppia di questi due tipi di carte e il lavoro si considera terminato quando il giocatore è in grado di assegnare tutti i caratteri richiesti dalla prima carta. Consumare inchiostri o dimostrare di avere le necessarie specializzazioni non è





Fraktal75

Il titolo è un buon entry level. Buone idee e materiali di tutto rispetto (eccelsi i caratteri mobili delle lettere in legno). Forse un'eccessiva esposizione a eventi situazionali poco controllabili che limitano la pianificabilità per i turni a seguire lo rende meno fruibile da palati più fini.

obbligatorio ma è necessario se, oltre al compenso in monete garantito per aver completato il lavoro, c'è interesse ad ottenere punti e altri vantaggi.

Il tabellone, forse troppo essenziale se paragonato alla qualità dei componenti tridimensionali in legno, è strutturato per scandire in modo intuitivo le cinque fasi di ogni turno. Per prima cosa ognuno ha l'opportunità di ottenere nuovi ordini, formati come detto da una coppia di carte stampa e finiture. Vengono scelte tra un set di carte visibili e non è possibile trattenerne più di quattro coppie in via di completamento. Poi è la volta degli inchiostri, in quattro colori e raccolti dal tabellone dietro pagamento in monete secondo valori prestampati sul tabellone. Infine, ognuno ha la possibilità di aumentare la propria specializzazione in quattro caratteristiche, sempre sulla base di carte raccolte dal tabellone. Ci sono altre due fasi nel turno che non sono direttamente connesse con il completamento dei lavori di stampa e sono, in ordine di esecuzione, il miglioramento della propria stamperia e il mecenatismo. Quest'ultima fase si risolve nell'ottenimento di un vantaggio o punti



assegnati in virtù del raggiungimento di alcuni obiettivi.

Il miglioramento della stamperia invece consente di disporre di alcune interessanti azioni ad uso esclusivo tramite un meccanismo piuttosto originale. Sulle plance personali sono presenti tre pioli sui quali si innestano tessere a forma di ingranaggio, ciascuna delle quali riporta tre possibili azioni, una sola delle quali è attiva durante il turno in funzione della posizione dell'ingranaggio. Il primo ingranaggio deve essere ruotato obbligatoriamente all'inizio di ogni turno, modificando l'azione speciale a disposizione su di esso e sugli altri ingranaggi collegati che, per merito degli incastri, ruotano solidali con il primo e non sempre nella stessa direzione, dettaglio che non deve essere trascurato nella pianificazione delle proprie mosse.

Siccome ognuna delle cinque fasi premia il giocatore che la effettua per primo, essendo a lui garantita la massima scelta in ogni occasione, è facile intuire che il cuore del gioco è tutto nel sistema che permette di stabilire l'ordine di azione in ogni fase.

La soluzione progettata dalla coppia polacca è al contempo semplice e efficace. Ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di cubetti che alloca, segretamente, a ciascuna delle cinque azioni, che saranno quindi risolte in relazione all'ordine definito dalla quantità di cubetti che ciascuno ha scelto di investire per ottenere il vantaggio di poter scegliere tra un numero maggiore di opzioni. Un'asta cieca in definitiva in cui, altra idea apprezzabile, la dotazione iniziale di risorse allocabili si modifica in funzione dell'ordine di turno, creando una sorta di meccanismo interno di bilanciamento.

Il numero di turni è fisso e al termine viene premiato chi avrà realizzato più punti, conteggiati per le stampe prodotte, per gli obiettivi soddisfatti ma anche per i livelli di specializzazione raggiunti.

Gioco solido, regolamento semplice e intuitivo, fase d'asta ricca di tensione e cura della componentistica sono i pregi di Gutenberg, che certamente non sfigura in quella fascia di prodotti di difficoltà medio-bassa e di impronta spiccatamente europea e anzi merita d'essere provato.





prime impressioni

di Matteo "iugal" Franceschet

The Siege of Runedar

Preparatevi per fuggire con l'oro mentre difendete la fortezza dall'assalto di orde di temibili creature.



di Reiner Knizia

Ludonova, Lucrum Games, 2021

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-90 minuti

Runedar, la fortezza a difesa di una vecchia miniera, è sotto l'assedio di orchi, goblin e troll che, venuti a sapere della scoperta di una nuova vena d'oro, vogliono impadronirsi del tesoro. I giocatori impersonano un nano di guardia alla fortezza e dovranno riuscire a scavare il tunnel per la fuga portando in salvo l'oro.

La scatola quadrata (formato large, di 34 cm di lato) ospita il plastico della fortezza dove i nani si muovono tra queste aree:

- l'anello più esterno, con tre lati di mura, tre torri e il lato posteriore con il tunnel;
- l'anello interno con carpenteria (legno), conceria (pelle), fonderia (metallo) e ingresso del tunnel;
- il centro, con la sala del tesoro.

Ogni giocatore riceve la stessa dotazione di dodici carte (tra cui due carte orco) dalle quali prepara il proprio mazzo, nel modo seguente: mescola tutte le carte e ne scarta casualmente due. Poi pesca le prime cinque a formare la propria mano. Dopo due pescate l'operazione va ripetuta.

Sul tavolo trova poi spazio una plancia comune dove si scoprono le prime cinque carte del mazzo giallo, il più semplice dei tre. Come azione gratuita il giocatore di turno può sostituire una carta dalla mano con una dalla plancia miglioramenti, purché abbia tutte le risorse richieste.

Fuori della fortezza prende piede l'assedio degli orchi, che scavalcando le mura possono arrivare alla stanza del tesoro rubando in





automatico una pepita, per poi scomparire. Se tutti e dieci gli orchi sono in gioco o se tutte le venti pepite sono state rubate la partita è persa.

Altre minacce esterne sono la torre d'assedio e la catapulta. Se presenti di fronte al giocatore all'inizio del suo turno portano rispettivamente un troll all'entrata del tunnel e un blocco ad uno spazio della plancia miglioramenti. Entrambe le situazioni causano la sconfitta alla quinta attivazione.

Prima della parte attiva del turno un giocatore deve scartare tutte le carte orco che ha in mano, rivelando per ciascuna di queste la prima carta del mazzo assedio, che in pratica governa le minacce descritte finora. Se questo mazzo si esaurisce la partita è persa.

Per vincere i giocatori devono scavare la quinta sezione del tunnel e sconfiggere i due goblin che si trovano in fondo.

Nel proprio turno il giocatore attivo compie azioni con le carte in mano, le quali mostrano simboli corrispondenti alle scelte possibili e un valore per indicarne la forza:

- **movimento** tra sezioni della fortezza adiacenti;
- **lavorare materiali** nelle officine, se sgombre da orchi;
- **attacco**, corpo a corpo o a distanza. Ogni carta usata fa tirare un dado a sei facce. Con attacchi a distanza (bisogna stare su una torre) si possono bersagliare minacce esterne alle mura, catapulta e torre d'assedio comprese;
- **scavare** all'entrata del tunnel, se sgombra da nemici, per rimuovere macerie. Quando viene tolta l'ultima, si rimuove la sezione del tunnel più vicina, rivelando due goblin da sconfiggere.

Pagando due pepite è possibile usare una tantum uno dei cinque mercenari che si occupano di risolvere situazioni difficili su specifiche minacce. Se si termina il turno nella stanza del tesoro è possibile rivelare nuove carte miglioramento da mazzi a scelta.

Il turno si chiude pescando cinque nuove carte dal mazzo. Se è vuoto si ripete l'operazione di formazione del mazzo.

The Siege of Runedar è un collaborativo di peso medio-leggero pensato per un pubblico occasionale, con un adeguato livello di sfida. Richiede un'efficiente collaborazione, prestando possibilmente attenzione alla specializzazione tra giocatori, e buone valutazioni sulla gestione del rischio.

Il sommarsi di eventi sfortunati è a volte ulteriore ostacolo alla vittoria. Il ruolo della fortuna è infatti presente su più elementi (ad esempio l'imprevedibilità sugli esiti dell'attivazione delle minacce) e in più momenti (tiri di dado non manipolabili, la formazione del mazzo, la pesca della mano).

La risoluzione dei combattimenti a tiro di dado secco è forse la caratteristica che più può infastidire giocatori che gradiscono maggiore controllo sulla riuscita delle mosse.

La difficoltà delle partite è modulata aumentando le macerie da scavare (tra sei e dodici), per una variabilità governata quindi principalmente dall'ordine di uscita dei vari elementi randomizzati. Ottima la scalabilità. Interessante il meccanismo di deckbuilding, che prevede sempre e solo un mazzo di dieci carte formato casualmente da un gruppo di

dodici, via via migliorabili. Soluzione che unisce l'acquisto con la pulizia del mazzo da carte poco performanti.

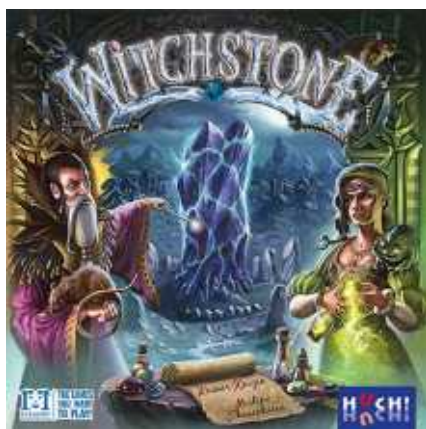
Un titolo avvincente e sfidante adatto a tutti, purché i giocatori siano disposti ad accettare esiti a volte sfortunati.





Witchstone

La giusta disposizione degli ingredienti nel calderone moltiplicherà letteralmente i vostri poteri e le vostre opzioni!



di Martino Chiacchiera, Reiner Knizia

HUCHI, Atalia, dV Giochi, R&R Games, Rebel, 2021

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Una volta al secolo, i maghi più potenti si riuniscono per rigenerare i poteri della Witchstone, la pietra sacra che mantiene viva la magia. Lo stregone o la fattucchiera che dimostra di superare gli altri in potere e abilità diventerà il Custode della Pietra: ruolo che conferisce potere e conoscenze smisurate!

In Witchstone, i giocatori utilizzano i loro calderoni per creare tutti gli incantesimi che serviranno loro per accumulare, attraverso vari compiti, il maggior numero di punti vittoria.

Materiali e setup

Witchstone mescola con disinvoltura vari tipi di materiali: cartotecnica (una grande plancia centrale, plance e schermi personali, tessere e gettoni, carte da gioco), legno (i segnalini strega, nei colori dei giocatori) e plastica trasparente (gemme e cristalli, nei colori dei giocatori); tutto

è ben organizzato nell'insero di plastica termoformata. Non particolarmente ispirata l'impostazione grafica, perfettibile sotto alcuni aspetti l'iconografia.

Nessun componente è in lingua se escludiamo le schede riassuntive che, anche nella versione italiana del gioco, sono in lingua straniera (ne compare tuttavia una traduzione nelle ultime pagine del regolamento).

La preparazione richiede la disposizione di carte e tessere sul tabellone, l'allestimento della propria plancia personale (un calderone suddiviso in celle esagonali) e del proprio pool di tessere (da cui se ne pescano cinque, nascoste dietro un piccolo schermo).

Flusso di gioco

Una partita di Witchstone dura esattamente undici round, in cui, in senso orario, ogni





giocatore esegue il suo turno che richiede l'esecuzione di due azioni differenti, scelte fra un pool di sei opzioni. Tale scelta **non è libera**, ma è **regolata dalle tessere** che si hanno dietro il proprio schermo: ciascuna (composta dalla giustapposizione di due esagoni) riproduce una coppia di azioni, che saranno quelle da eseguire, nell'ordine preferito. Una volta piazzata nel proprio calderone, la tessera determinerà la **forza** (spesso coincidente con il numero di ripetizioni) con cui verranno eseguite le due azioni, che sarà pari alla cardinalità dei due gruppi di simboli uguali e adiacenti fra loro che contengono i due simboli sulla tessera. Ogni azione riguarda uno dei minigiochi che permettono di accumulare punti vittoria:

- l'azione **energia** permette di creare una rete personale di connessioni fra i vari luoghi della mappa. Ogni percorso può essere occupato solo dai pezzi di un giocatore e, una volta completato, getta punti in funzione del numero di tratte che lo compongono;
- l'azione **strega** permette di piazzare sulla plancia (in prossimità della propria torre) e di spostare lungo i percorsi (propri o degli altri giocatori, ad un costo naturalmente differente) le proprie pedine strega che, quando raggiungono un luogo che non contiene propri segnalini, forniscono punti vittoria e restano permanentemente bloccate;
- l'azione **pentacolo** fa avanzare un proprio segnalino su un percorso circolare: tutte le volte che si raggiungono o superano alcune caselle, si ottengono delle tessere che possono fornire punti vittoria, azioni bonus una tantum o andare ad occupare uno spazio nel calderone, aumentando la forza di future azioni;

- l'azione **cristallo** permette di spostare i sette cristalli inizialmente posti nel proprio calderone, che funzionano da ostacolo al piazzamento delle tessere; è possibile spostare i cristalli fuori dal calderone, ottenendo così un bonus aggiuntivo;

- l'azione **bacchetta** permette di avanzare su un percorso lineare, che fornisce punti vittoria (in base alla propria situazione in plancia) o azioni bonus (più forti se si è i primi a raggiungere tali caselle);

- l'azione **pergamena** permette di scegliere una carta da un espositore (il numero di carte fra cui si può scegliere dipende dalla forza dell'azione). Tali carte forniscono un bonus una tantum, oppure punti vittoria a fine gioco, secondo obiettivi incrementali.

Molte azioni forniscono come bonus aggiuntivi altre azioni, dando luogo a cascate e combinazioni anche elaborate ed estremamente appaganti.

Alla fine della partita il vincitore viene determinato aggiungendo al punteggio maturato i punti dei gettoni raccolti durante la partita e delle pergamene.

Impressioni

Peso medio funzionale al passaggio dai giochi introduttivi a quelli più corposi, Witchstone vede l'unione degli ingegni di un famosissimo autore "solitario" (nella ludografia di Knizia, che annovera oltre 610 titoli, le collaborazioni sono soltanto 14!) e un autore nostrano il cui lavoro è caratterizzato dalla ricerca dell'innovazione, vuoi nelle meccaniche, vuoi nei materiali (sue sono la linea

Deckscape - [ILSA#47](#), la linea *Decktective* - [ILSA#57](#), la serie dei *Similo* - [ILSA#56](#), *Wonder Book*, *The Faceless*, *Mysthea*, *Ali Baba* - [ILSA#48](#) o *3 Segreti* - [ILSA#47](#)).

Impossibile non riconoscere nel titolo alcune meccaniche classiche del primo autore, come il sistema di tessere di *Einfach Genial/Geniale!* ([ILSA#46](#)) nelle plance personali, o quello di pesca di tessere di *Samurai* ([ILSA#44](#)); rispetto ai suddetti giochi, Witchstone ha un sistema di acquisizione di punti decisamente più elaborato, che ricorda la classica *insalata di punti* tipica dei giochi di Stefan Feld. In effetti il calderone è funzionalmente analogo alla plancia personale del recente *Bonfire* ([ILSA#61](#)), anche se la dimensione e la forma delle tessere di Witchstone lasciano maggiori margini di scelta e quindi più libertà rispetto al titolo citato; e in effetti, se escludiamo la partita in quattro giocatori (in cui tuttavia il *downtime* dovuto alla ricerca ed esecuzione delle combinazioni diventa ingombrante), lo spazio di manovra è abbondante, venendo a mancare quella tensione nelle scelte tipiche dei giochi del genere.

Una rielaborazione in chiave moderna di meccaniche classiche, piacevole da giocare, ma privo di quel mordente (o di quel qualcosa in più che vada oltre dalla giustapposizione delle varie parti) capace di portarlo all'attenzione di una platea di giocatori più esperti.





World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Riuscirete a difendere Nordania dall'invasione di ghoul e abomini scatenata dal Re dei Lich?



di Justin Kemppainen, Alexandar Ortloff, Michael Sanfilippo
Z-Man Games, Asmodee Italia, Blizzard Entertainment, 2021
N. Giocatori: 1-5
Durata: 45-60 minuti

Prendete un videogioco MMORPG (Gioco di Ruolo Online Estensivamente Multigiocatore) con più di sedici anni di attività e mescolatelo con il gioco da tavolo che ha fatto conoscere a molti la meccanica del "tutti contro il gioco". Il risultato che otterrete è questo World of Warcraft: Wrath of the Lich King (WoW:WotLK).

Nei panni di iconici eroi (Jaina, Thrall, Sylvanas, Tirion, Liadrin, Muradin e Varian) i giocatori si aggirano per Nordania, cercando di compiere tre imprese (prima di poter affrontare nella sfida conclusiva il Re dei Lich) e, contemporaneamente, di arginare un'orda di ghoul e abomini che sta invadendo il continente.

Materiali e preparazione

I materiali sono di buona fattura: un grande tabellone, carte a finitura telata, schede eroe e impresa in cartoncino leggero, più di quarantacinque miniature. Forse un po' piccoli alcuni indicatori in cartotecnica.

La preparazione è quella standard dei giochi della serie **Pandemic**: scelto il livello di difficoltà, si costruisce il mazzo dei giocatori; si popola il tabellone in modo casuale con le miniature ghoul e abominio. Si selezionano tre imprese (ciascuna scelta casualmente in un gruppo di tre), e si è pronti per giocare.





Flusso di gioco

WoW:WotLK si gioca a turni che ricalcano la classica struttura della serie Pandemic; il giocatore attivo spende quattro punti azione per eseguire altrettante mosse scelte fra: **muoversi** verso una casella collegata (o volare verso una roccaforte, se ne sono state costruite), **combattere** contro le creature presenti nella sua casella, **far avanzare un'impresa** (se si trova sulla casella corrispondente) e **riposare** (per recuperare salute). Poi pesca due carte che aggiunge alla sua mano (che ha massima capienza pari a sette). A questo punto è il turno del gioco, che aggiunge un certo numero di ghoul in altrettanti luoghi (selezionati pescando carte dal mazzo *Flagello*), poi muove tutti gli abomini presenti in plancia di un passo verso l'eroe più vicino, infliggendo un danno ad uno degli eroi presenti nel luogo dove arriva.

Diversi i fattori che rendono l'impresa non scontata: innanzitutto, il fatto che se si deve aggiungere il quarto ghoul in un luogo, si aggiunge al suo posto un abominio, e si avanza un indicatore (la disperazione) di un passo: quando questo raggiunge la fine del tracciato, i giocatori perdono la partita. Poi, il fatto che nel mazzo dei giocatori è presente un certo numero di carte *Ascesa del Flagello* le quali, quando vengono pescate, scatenano una serie di eventi negativi: l'incremento del numero di carte che vengono pescate dal mazzo Flagello, l'introduzione di un nuovo abominio e tre ghoul in un luogo non ancora visitato dai mostri, lo spostamento del Re dei Lich (che rende più difficile combattere i mostri e risolvere le imprese) verso una nuova



regione e il rimescolamento delle carte già uscite, che tornano sul mazzo Flagello. Infine, la limitatezza di tutti i componenti: quando si deve aggiungere un ghoul o un abominio alla plancia e non ne sono più presenti nella scorta, si avanza invece di un passo l'indicatore della disperazione; inoltre, se uno degli eroi subisce danni letali, torna a piena salute, ma il suddetto indicatore avanza di due passi.

Rispetto al gioco originale, cambia completamente l'utilizzo delle carte e il modo di affrontare gli ostacoli: in WoW:WotLK ci si affida al lancio di due dadi speciali, sia per "ripulire" la caselle da ghoul e abomini che per progredire nelle imprese. Le carte sono utilizzate come azioni aggiuntive o come modificatori delle azioni base: per aumentare il senso di collaborazione (e rievocare la struttura MMORPG del videogioco ispiratore), è possibile usarle anche nel turno degli altri giocatori, se i corrispondenti personaggi si trovano nello stesso luogo. In maniera analoga, oltre al lancio dei dadi, l'avanzamento delle missioni è collegato al possesso di alcune carte, e per ogni azione avanzamento ogni giocatore presente nel luogo dell'impresa può "mostrare" una sola carta.

Se i giocatori riescono a completare le tre missioni, il Re dei Lich si ritira nella Rocca della Corona di Ghiaccio, attivando una quarta impresa che i giocatori devono completare per riuscire a vincere la partita.

Impressioni

Innestandosi nel filone dei giochi che seguono la struttura dell'ormai classico Pandemic di Matt Leacock (che non ha contribuito allo sviluppo del titolo), WoW:WotLK

se ne distanzia, muovendosi di un ulteriore passo nella stessa direzione di *Pandemic - Il Regno di Cthulhu* (ILSA#41), di cui riutilizza alcune meccaniche (in particolare i due tipi di avversari), ovvero un progressivo abbandono della struttura algoritmico/matematica a favore dell'ambientazione, che conferisce al titolo una sua particolare identità.

Rispetto agli altri titoli della serie, tutto sembra progettato per strizzare l'occhio ai giocatori meno amanti degli eurogame: l'ambientazione fantasy (indipendentemente dall'essere un fan della proprietà intellettuale o meno), il massiccio utilizzo dei dadi, i poteri speciali degli eroi (decisamente più epici e rilevanti rispetto a quelli delle altre versioni) sono più che semplici indizi. Il cambio di utilizzo delle carte (oltre ad essere una piacevole differenziazione rispetto a tutti gli altri titoli della serie) sposta ulteriormente il focus, diminuendo la sensazione di semplice "collezione di carte", grazie anche alle loro molteplici funzioni.

L'eliminazione di più condizioni di sconfitta - tutto ricade sull'avanzamento dell'indicatore disperazione - riduce leggermente il livello di difficoltà, ma aumenta la sensazione di ineluttabilità.

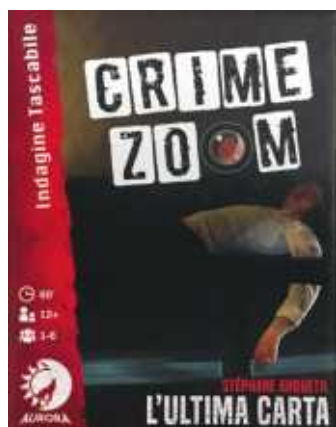
Rispetto a *Defenders of The Realms*, a cui assomiglia come ambientazione, è più breve e l'esito del lancio dei dadi è decisamente più predicibile e/o controllabile; ciò nonostante, la loro presenza farà storcere il naso agli appassionati di sfide cooperative altamente strategiche, che troveranno sicuramente preferibili altri titoli della serie.





Crime Zoom - L'Ultima Carta

Cercate dietro le carte che compongono la scena del crimine le giuste piste per decifrarla.



di Stéphane Anquetil
Aurora, Asmodee Italia, Lucky Duck
Games, 2020
N. Giocatori: 1-6
Durata: 60 minuti

Crime Zoom - L'Ultima Carta catapulta i giocatori (nel ruolo di investigatori) sulla scena di un delitto: un'illustrazione composta dalla giustapposizione di quindici carte, che ritrae l'ambiente dove si è svolto il crimine, in questo caso un piccolo appartamento di un fatiscente edificio nella vecchia Brooklyn nel 1980. I giocatori sono chiamati a stendere un rapporto sul caso, determinando la causa della morte, l'arma, il colpevole, il movente e rispondendo, se possibile, ad alcune domande secondarie.

L'investigazione procede in modo "naturale" (e già sperimentato, ad esempio, in *T.I.M.E Stories* - [ILSA#40](#)) senza alcun vincolo; se qualche dettaglio della scena desta la

vostra curiosità, girate la carta: le informazioni sul suo retro potranno aprire nuove piste. e vi indirizzeranno

verso nuove carte poste nel mazzo degli indizi.

Questo contiene oggetti, persone e scene secondarie da cui raccogliere indizi utili a

ricostruire la trama. Quando pensate di aver raccolto sufficienti informazioni, rispondete alle domande annotandovi il numero delle carte che comprovano la vostra tesi. Le risposte corrette forniranno punti vittoria e, se avete ricostruito correttamente gli elementi chiave della storia, le carte della scena e del mazzo indizi non utilizzate vi forniranno punti aggiuntivi.

Crime Zoom realizza di fatto la trasposizione su carta di una classica avventura "point & click" di ambientazione poliziesca, che scorre in maniera fluida grazie all'assenza di ostacoli intermedi (quegli arguti e astrusi enigmi bloccanti normalmente adottati nei titoli "escape room"), lasciando campo aperto alla narrazione e al pensiero di gruppo, che può seguire le inclinazioni e i ritmi dei giocatori. Non particolarmente efficace il sistema di punteggio (manca un riferimento per capire la qualità della propria performance). Una interessante variante, tascabile e senza alcun ausilio tecnologico, dei più complessi *Chronicles of Crime* ([ILSA#53](#)) e *Detective* ([ILSA#54](#)), limitata ad un solo caso per scatola.

L'edizione francese conta già quattro episodi: L'Ultima Carta è il primo, e per ora l'unico localizzato in italiano da Asmodee Italia.



Mon: Emblemi del Sengoku

Gestite al meglio la vostra mano di carte per indurre in errore gli avversari e massimizzare il punteggio.



di Osami Okano

Studio Supernova, Studium Mundi,
2021

N. Giocatori: 2-6

Durata: 15-25 minuti

Titolo minimale di autore ed editore giapponesi. La scatola, di formato tascabile, contiene 57 carte da gioco in tre colori (nero, bianco, giallo) e 106 gettoni segnapunti. Rapidissimi i preparativi: ogni giocatore prende i gettoni di un colore e riceve una mano iniziale di carte; si mettono scoperte le tre carte di partenza (una per ognuno dei colori) e si può cominciare.

Nel proprio turno il giocatore attivo esegue una fra quattro azioni:

- giocare una carta "in avanti", allungando la fila del colore della carta giocata, ponendovi un proprio segnalino punti del valore indicato su di essa. La carta deve avere un valore superiore all'ultima della fila;
- giocare una carta "indietro": ovvero giocare una carta del colore della fila prescelta, che sia di valore intermedio fra le ultime due. Il giocatore restituisce il segnalino punti

presente sull'ultima carta, che viene coperta da quella giocata, e vi pone un segnalino punti del valore indicato su di essa, più un punto per ogni carta che si trova sotto di essa;

- scartare e ripescare una carta (se ce ne sono ancora nel mazzo);
- scartare una carta.

Quando un giocatore termina le carte in mano, gli avversari giocano un'ultima volta e la partita finisce; chi ha più punti in tavola vince.

Filler dalle regole semplicissime, costruito attorno a meccaniche di bluff e gestione della mano, Mon richiede comunque un paio di partite di rodaggio per comprendere appieno gli interessanti meccanismi tattici su cui è costruito. I materiali sono di buona qualità, con belle illustrazioni, ma possono creare qualche piccolo problema di

distinzione (sia fra le carte -le nere e le gialle utilizzano entrambe ambo i colori- sia fra i gettoni punti, per cui è stata scelta una gamma decisamente singolare).

In quattro o cinque giocatori la competizione per i punti si fa più viva, e la componente di gestione della mano diventa rilevante ai fini della vittoria; in due o tre diventa decisamente più strategico.





non solo scatole

di Mauro "MDM" Di Marco

Ludografia essenziale di: **Andreas Steding**

Nato a Gottinga, nella Bassa Sassonia, l'autore di [Stroganov](#) calca le scene del gioco da tavolo da più di 28 anni: il suo primo gioco, *Hispania*, risale al 1994. Essendo un autore di giochi "per hobby", la sua produzione è comunque limitata: di fatto, se escludiamo riedizioni, espansioni e altri gadget, la sua ludografia annovera quindici titoli, alcuni dei quali realizzati in tiratura limitatissima e quindi pressoché introvabili. Si tratta di un autore "solitario": è infatti autore unico di tutti i titoli che gli sono stati pubblicati. Fra questi, nel momento in cui scrivo, tre si piazzano nella *Top 1000* di *BoardGameGeek*:

Hansa Teutonica (Argentum Verlag, 2009; [ILSA#7](#)), titolo per 2-5 giocatori dai 12 anni, della durata di circa 20 minuti per giocatore. Si tratta, senza ombra di dubbio, del capolavoro dell'autore: un gioco dall'ambientazione trita (creazione di una rete commerciale nella Lega Anseatica medievale) e decisamente ininfluente, che tuttavia mescola in modo arguto svariate meccaniche (maggioranze, costruzione rete, punti azione, sviluppo tecnologico) per ottenere un gioco estremamente variegato. Gli approcci che il gioco supporta sono molti e diversi fra loro (grazie anche alle molteplici condizioni di fine partita), e la reattività tattica alle scelte degli avversari è tanto importante quanto una definita scelta strategica: anche se prevalentemente indiretta, l'interazione in *Hansa Teutonica* è sempre rilevante e palpabile.

Trasmette tuttavia una certa freddezza e ripetitività, specie nella parte finale della partita, tanto che i più malevoli lo definiscono un mero gioco di "spostamento di cubetti".

Negli anni è stato oggetto di svariate espansioni (due nuove mappe e una serie di altre piccole aggiunte): tutto è adesso reperibile nella nuova versione del 2020: *Hansa Teutonica - Big Box* (Pegasus Spiele) che ha visto una localizzazione in italiano ad opera della *Ghenos Games*.

Gùgōng (Game Brewer, Ghenos Games, 2018; [ILSA#53](#)) titolo per 1-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di 60-90 minuti. Basato su meccaniche di gestione della mano, maggioranze, collezione di set e piazzamento lavoratori, in cui la combinazione fra piazzamento e gioco della carta richiede di ottimizzare le proprie scelte e lascia spazio a differenti approcci strategici, grazie anche ad un'impostazione ad insalata di punti. Come per *Hansa Teutonica*, l'ambientazione è poco più di un pretesto.

Firenze (Pegasus Spiele, Quined Games, 2010; [ILSA#13](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di 45-60 minuti. Costruito attorno alla meccanica di collezione di set, è decisamente meno complesso dei titoli precedenti. Il cuore del gioco è l'espositore a scorrimento da cui i giocatori ottengono, selezionandone uno spazio,





sia carte (che garantiscono poteri speciali che modificano le regole base del gioco) che mattoni (la valuta utilizzata per costruire le proprie case torri), utilizzando un classico sistema di pagamento per ogni gruppo che viene "saltato". Niente di particolarmente originale, ma un mix interessante e una buona realizzazione materica.

Fuori dai primi 1000, ma degni di attenzione troviamo:

The Stauffer Dynasty (Hans im Glück, Z-Man Games, 2014; [ILSA#30](#)) titolo per 2-5 giocatori, dai 13 anni, della durata di circa 90 minuti. Giocato su una plancia modulare e costruito attorno a meccaniche di influenza su area, collezione di set e formazione di pattern, il gioco ha una struttura classica, senza grandi particolarità che lo contraddistinguano dalla massa di giochi che ricade nella categoria.

Norenberc di (White Goblin Games, 2010; [ILSA#11](#)) titolo per 2-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 90 minuti. Costruito attorno a meccaniche di collezione di set, scelta simultanea e piazzamento lavoratori, cala i giocatori nel ruolo di ambiziosi mercanti che cercano di influenzare il Consiglio Comunale di Norimberga nel periodo medievale.

Kogge di Andreas Steding (JKLM Games, MOD Games, 2003), titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata indicativa di 90 minuti, è un gioco basato su meccaniche di asta e pick-up & deliver, in cui i giocatori cercano di arricchirsi trasportando e commerciando merci fra le città della lega anseatica, espandendo la propria struttura di uffici commerciali. Si tratta di un gioco impegnativo, che richiede attenzione, pianificazione e la capacità di adattarsi ai mutamenti di condizione dovuti alle scelte dei giocatori. Purtroppo i materiali di gioco sono davvero pessimi, al punto da compromettere l'esperienza ludica.



Completano la ludografia dell'autore i seguenti titoli:

Italia (Phalanx Games, 2006), wargame per 3-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di circa 4 ore.

Power & Weakness (JKLM Games, MOD Games, 2007), titolo per 2 giocatori, dai 12 anni, della durata di 45 minuti, di ambientazione medievale e costruito attorno a meccaniche di influenza su area.

War of the Buttons (ADC Blackfire Entertainment, 2018), titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di 45-70 minuti, con ambientazione chiaramente ispirata al romanzo di Louis Pergaud e incentrato su meccaniche di piazzamento lavoratori (rappresentati da dadi).

Hispania (Azure Wish Enterprise, 1994), wargame per 4-5 giocatori, dai 14 anni, della durata di 5 ore; si tratta di un adattamento del sistema utilizzato in **Britannia** (di Lewis Pulsipher, Avalon Hill, 1986) per descrivere la storia della penisola Iberica dal 320 A.C. al 1220 D.C.

Five Points: Gangs of New York (Mayfair Games, 2013), titolo per 3-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di 75-110 minuti, ambientato nella Manhattan del XIX secolo e basato su meccaniche di asta e influenza su area.

Scottish Highland Whisky Race (JKLM Games, MOD Games, 2004), titolo per 3-6 giocatori, dagli 8 anni, della durata approssimativa di un'ora, basato su meccaniche di asta cieca, che ha più di un punto di contatto con **Hare & Tortoise** (di David Parlett, Intellect Games, 1973 - il vincitore della prima edizione dello *Spiel des Jahres* nel lontano 1979!).

Heart of Africa (Mayfair Games, Phalanx Games, 2004), titolo per 2-5 giocatori, dai 10 anni, della durata di circa un'ora, in cui i giocatori, alla guida di una compagnia di commercio, cercano i loro profitti nel continente africano. Costruito attorno a meccaniche di maggioranza, movimento su area ed asta, tutte declinate in modo decisamente innovativo (considerato anche l'anno di pubblicazione). Un pessimo regolamento, un'iconografia tragica e una paralisi da analisi a volte davvero ingombrante lo hanno condannato all'oblio.



Sta succedendo di nuovo

Se cito nuovamente [Stroganov](#), di cui avete già letto in questo numero, è solo per offrire uno spunto di riflessione sulle ambientazioni dei giochi da tavolo pubblicati in questi ultimi anni, sempre più permeati - gli anni - da una sorta di moderno ostracismo, mascherato da progressismo.

Stroganov è l'epopea di una potente famiglia russa che invade la fredda e selvaggia Siberia per distillarne ricchezza e compiacere lo Zar, che mira ad allargare l'Impero Russo. Il loro successo è garantito dai proventi derivati dalla caccia di animali selvatici e dal commercio delle loro pelli conciate. Crudo ma genuino e storicamente accurato. Tuttavia anche immediatamente stigmatizzato da qualche fervente animalista.

L'illustratore di Stroganov, *Maciej Janik*, ha subito sentito il bisogno di spiegare, in ordine, che è vegetariano, che è a favore della lotta per i diritti degli animali, che ha scelto volutamente di rappresentare solo animali vivi e non scene di caccia. Infine, e ahimé solo infine, ha aggiunto la spiegazione più ovvia, ossia che è difficile affrontare un tema storico senza sporcarsi le mani. Che ovunque, analizzando i fatti storici con adeguato approfondimento, è possibile trovare conflitti e crudeltà di ogni tipo, compresa la caccia se l'argomento è la conquista della Siberia da parte dei Cosacchi nel XVI secolo.

Questo approccio intollerante, relegato a pochi individui ma dilagante, sembra inarrestabile e preoccupa immaginare fin dove possa spingersi il bisogno di silenziare alcuni fenomeni del passato, percepiti come portatori di valori deplorati se non addirittura offensivi, solo perché letti proiettando indietro nel tempo gli standard morali e i criteri di giudizio odierni.

Se nell'ambito della letteratura qualcuno già insinua la preoccupazione che un domani si possa giungere a proibire *Moby Dick* perché pericolosamente anti-ecologico e incitante alla vergognosa pratica della caccia alle balene, ugualmente dovremmo temere che lo stesso trattamento di *damnatio memoriae* possa essere destinato, prima o poi, anche al gioco da tavolo. Il risultato sarebbe quello di doversi accontentare di ambientazioni posticce e futuribili solo perché affrancate dai rischi di possibili vessazioni da parte di giocatori troppo sensibili alle asperità della storia. Facciamo il possibile perché questo non accada.



in fila per uno

I migliori giochi del 2021

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 14/03/2022)

1	Ark Nova di Mathias Wigge Feuerland Spiele, Capstone Games, Cranio Creations, Maldito Games, Portal Games, Super Meeple, 2021 Giocatori: 1-4 Categorie: Animals, Economic, Environmental. BGG rank: 71° (media 8,70 - 3874 voti)
2	The Crew: Mission Deep Sea di Thomas Sing KOSMOS, 999 Games, Galakta, Giochi Uniti, IELLO, Zvezda, 2021 Giocatori: 2-5 Categorie: Card Game. BGG rank: 87° (media 8,41 - 4276 voti)
3	Cascadia di Randy Flynn Flatout Games, Alderac Entertainment Group, KOSMOS, Little Rocket Games, Lucky Duck Games, 2021 Giocatori: 1-4 Categorie: Animals, Puzzle. BGG rank: 105° (media 8,08 - 6692 voti)
4	Sleeping Gods di Ryan Laukat Red Raven Games, dV Giochi, Lucky Duck Games, Maldito Games, Schwerkraft-Verlag, 2021 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Exploration, Nautical. BGG rank: 124° (media 8,50 - 3595 voti)
5	Terraforming Mars: Ares Expedition di Sydney Engelstein, Jacob Fryxelius, Nick Little Fantasy Flight Games, Arclight, Asmodee, Asterion Press, Edge Entertainment Heidelberger Spieleverlag, 2016 Giocatori: 1-4 Categorie: Card Game, Science Fiction. <i>Recensito su ILSA#62.</i> BGG rank: 233° (media 7,78 - 6110 voti)
6	Ankh: Gods of Egypt di Eric M. Lang CMON Global Limited, Guillotine Games, Asmodee Italia, Edge Entertainment, 2021 Giocatori: 2-5 Categorie: Ancient, Miniatures, Mythology. BGG rank: 319° (media 7,95 - 4014 voti)
7	Destinies di Michał Gołębowski, Filip Miłośński Lucky Duck Games, Asmodee Italia, Gém Klub Kft., Grimspire, Hobby World, Last Level, REXhry, 2021 Giocatori: 1-3 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Medieval, Miniatures. <i>Recensito su ILSA#62.</i> BGG rank: 384° (media 7,98 - 3846 voti)
8	Hadrian's Wall di Bobby Hill Garphill Games, CMON Global Limited, Portal Games, Renegade Game Studios, Schwerkraft-Verlag, 2021 Giocatori: 1-6 Categorie: Ancient, City Building. BGG rank: 392° (media 8,15 - 2455 voti)
9	Meadow di Klemens Kalicki Rebel Studio, ADC Blackfire Entertainment, Asmodee Italia, Hobby World, 2021 Giocatori: 1-4 Categorie: Animals, Card Game, Environmental, Exploration. <i>Recensito su ILSA#61.</i> BGG rank: 411° (media 7,86 - 3294 voti)
10	Oath: Chronicles of Empire and Exile di Cole Wehrle Leder Games, 2Tomatoes Games, Matagot, Portal Games, Spielworxxs, 2021 Giocatori: 1-6 Categorie: Fantasy, Politic. BGG rank: 430° (media 7,95 - 3208 voti)



numero 63 | 2022



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero abbiamo parlato di:

7 Wonders: Architects

Anunnaki: Dawn of the Gods

Brian Boru: High King of Ireland

Corrosion

Crime Zoom - L'Ultima Carta

Doctor Who: Time of the Daleks

Freie Fahrt

Golem

Gutenberg

Imperial Steam

Le Cronache di Avel

Le Rovine Perdute di Arnak

Mon: Emblemi del Sengoku

My City

Paleo

Pergamon

Stroganov

The Siege of Runedar

Witchstone

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: Corrosion, Doctor Who: Time of the Daleks, Golem, Imperial Steam, My City, Paleo, Pergamon, Le Rovine Perdute di Arnak, Stroganov e molto altro...