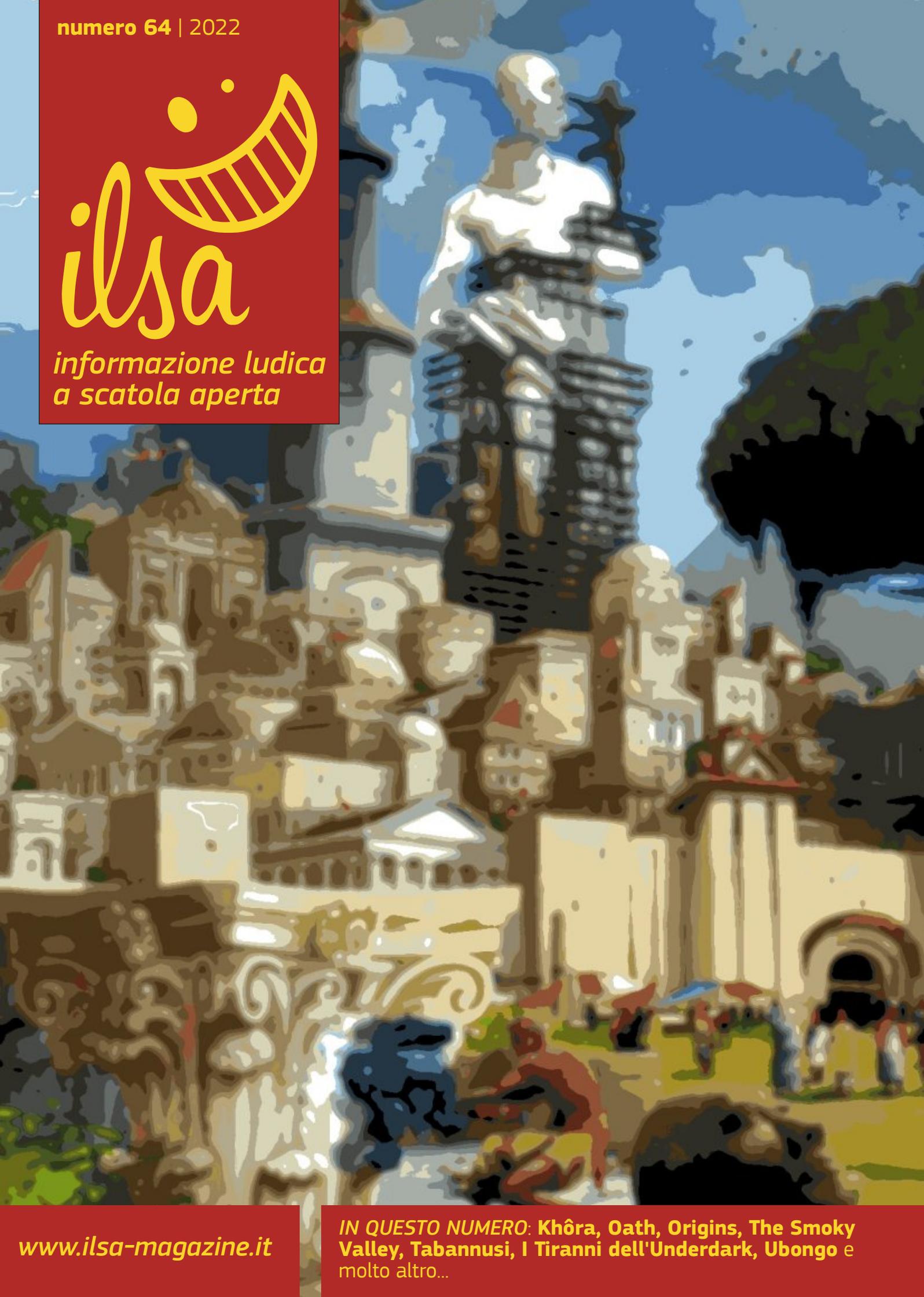


numero 64 | 2022

  
**ilsa**

*informazione ludica  
a scatola aperta*



[www.ilsa-magazine.it](http://www.ilsa-magazine.it)

**IN QUESTO NUMERO:** Khôra, Oath, Origins, The Smoky Valley, Tabannusi, I Tiranni dell'Underdark, Ubongo 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](http://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](mailto: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](http://www.swanina.com)

## Elaborazione immagine copertina

---

MDM - Mauro Di Marco  
 artwork originale di Aleksander Zawada e  
 Zbigniew Umgelter

**Hanno collaborato:** iugal - Matteo Franceschet (giurato *Goblin Magnifico*), Rosengald - Lorenzo Gheri (giurato *Goblin Magnifico*).

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



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

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



# Imprevisti...

...e probabilità.

**N**o, non sto pensando alle omonime carte evento del tanto bistrattato gioco da tavolo che tutti conosciamo e che è saldamente piazzato delle [ultime 10 posizioni della classifica](#) di *BoardGameGeek* (BGG), ma a quelli, subdoli e/o allettanti, che la vita ci propone e che ha ritardato in modo impressionante l'uscita del numero che (finalmente!) stringete virtualmente nelle vostre mani. A tale proposito, mi sento di ringraziare tutti coloro che ci hanno contattato per chiedere informazioni sullo "stato di salute" della rivista.

Ci eravamo lasciati con un'edizione di PLAY ancora lontana all'orizzonte e, in un batter d'occhi, ci troviamo a ridosso di una edizione di *Lucca Comics&Games* piena di *Speranza*, con una scoppiettante edizione dell'*International Spieltage di Essen* già conclusa (a proposito, potete trovare il nostro ricchissimo reportage fotografico -più di 330 scatti- dedicato allo SPIEL sulla [pagina Facebook di ILSA](#)) e con tanti giochi che attendono di essere provati.

Ad essere onesti con noi stessi (ancora prima che con voi), non è che siamo stati propriamente inattivi in questo periodo: abbiamo continuato a giocare e ad accumulare esperienze al tavolo, e non vediamo l'ora di tornare a raccontarvele. Anzi, abbiamo anche iniziato un nuovo gioco: provare a spiegare, con l'ausilio di grafici, i dati grezzi reperibili dal database di BGG, che si fa sempre più ricco e vasto. Potete trovare la lista completa dei grafici, con i relativi commenti (molti dei quali decisamente interessanti), nella già nominata pagina di FB - recuperabili in forma aggregata tramite il tag [#ILSA\\_BGG\\_data](#). Se non siete "animali social", o non avete al momento una connessione disponibile, Nand ha scritto un breve articolo con cui potete farvi [un'idea di cosa si tratti](#).

Spero che l'attesa non sia stata vana, e che troviate qualcosa che solletichi la vostra curiosità anche in questo numero. Come sempre, non mi resta che augurarvi buona lettura!

## SOMMARIO

### Sotto la lente

Khôra: Ascesa di un Impero	4
Oath: Chronicles of Empire and Exile	8
Origins: First Builders	12
The Smoky Valley	17
Tabannusi: i Costruttori di Ur	21
I Tiranni dell'Underdark	25
Ubongo	29

### Prime impressioni

Nova Luna	33
Arkwright – The Card Game	34
Cryo	36
Legacies	38
Maharaja	40
Mandala Stones	42
Mille Fiori	44
Quirky Circuits: Robottini all'Avventura!	46
Red Rising	48
Settlement	50
Shifting Stones	52
Whirling Witchcraft	54
QE	56
Rolling Village	57

### Non solo scatole

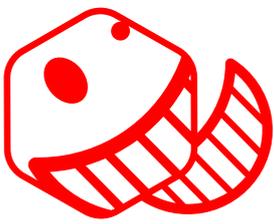
Sopra e sotto...	58
------------------	----

### L'altro editoriale

Essen come non si vedeva da tempo	62
-----------------------------------	----

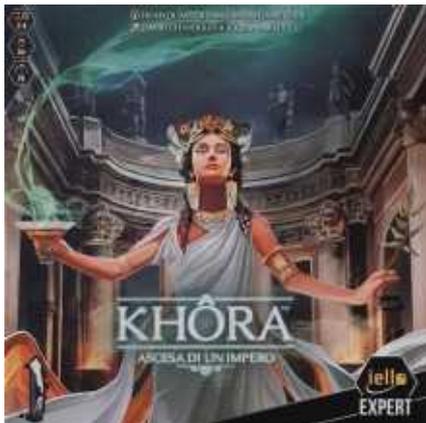
### In fila per uno

I 10 giochi peggiori	63
----------------------	----



# Khôra: Ascesa di un Impero

*La gloria di una polis deriva dal perfetto equilibrio fra sviluppo economico, culturale e militare.*



di Head Quarter Simulation Game Club

IELLO, Devir, Mancalamaro, Portal Games, 2021

N. Giocatori: 2-4

Durata: 75 minuti

In Khôra: Ascesa di un Impero i giocatori sono chiamati a sviluppare la propria polis, sotto il profilo economico, culturale e militare, per poter cogliere le occasioni fornite dagli eventi e dalle macchinazioni della politica, col fine ultimo di rendere la propria città-stato la più fiorente dell'Ellade. I giocatori dovranno gestire popolazione, denaro e truppe, incrementando i propri livelli di economia, cultura e conoscenza militare, intraprendendo innovative politiche, sviluppando la propria città e apprendendo nuove conoscenze dai popoli confinanti.

## Materiali e preparazione

I materiali sono di ottima fattura: le plance personali sono su due livelli, i segnalini in legno sagomati e serigrafati; grafica ed iconografia della cartotecnica sono chiare e pulite. Tutto di grande qualità, senza indugiare in inutili orpelli o "sovrapproduzioni". La presenza di note storiche per ciascuna delle Polis è funzionale al tentativo di rendere più palpabile l'ambientazione.

Abbastanza elaborata la preparazione, che richiede l'allestimento di una plancia principale (su cui devono essere posizionati più di quaranta pezzi, fra segnalini e indicatori), delle plance personali dei giocatori, e culmina in un draft iniziale in cui i giocatori selezionano cinque carte politica, che insieme alle abilità



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





della propria polis, permettono di indirizzare la propria condotta strategica fin dall'inizio.

### Flusso di gioco

Una partita dura nove round, contati e scanditi dalle carte di un mazzo eventi, assemblato semicasualmente all'inizio del gioco, a partire da un pool di sedici carte.

Ogni round è suddiviso in fasi, che vengono eseguite nel seguente ordine:

- **Annuncio Evento** (che si risolverà alla fine del round): si rivela la prima carta del mazzo;
- **Tasse**: ogni giocatore riceve denaro in base al proprio livello di tassazione;
- **Dadi**: i giocatori lanciano i dadi a propria disposizione (due all'inizio della partita, ma possono diventare tre incrementando a sufficienza il proprio livello di cultura) e poi associano segretamente ad ogni dado una delle sette tessere azione di cui dispongono (sono le stesse per tutti i giocatori, e hanno un valore compreso fra zero a sei); chi nel lancio totalizza la somma inferiore diviene primo giocatore. La fase procede con la rivelazione degli accoppiamenti dado-azione: se il valore del dado è più basso di quello dell'azione, per poterla eseguire i giocatori devono abbassare l'indicatore dei propri cittadini di un numero di passi pari alla differenza fra i due; se non possono o non vogliono farlo, l'azione non verrà eseguita.
- **Azioni**: in questa fase, cuore del turno, vengono eseguite le azioni valide, *procedendo in ordine di valore delle stesse* (quindi prima tutte quelle di valore zero, poi tutte quelle di uno, fino a tutte le sei). Queste azioni

### Le polis in gioco

Ecco una lista delle città-stato presenti nel gioco, e delle loro abilità:

- **Argo** è la prima delle polis che incoraggiano a focalizzarsi sul conflitto: inizia la partita con due truppe (e quindi può racimolare da subito i primi gettoni conoscenza **gratuiti**) e avanza con più facilità sul tracciato gloria, che è il coefficiente moltiplicativo per i gettoni di conoscenza maggiori.
- **Atene** incoraggia lo sviluppo di nuove politiche, potenziando l'azione politica con extragettoni e fornendo alla fine della partita punti per ogni carta politica giocata. L'inizio della partita è particolarmente flessibile, grazie ad una dotazione aggiuntiva di segnalini filosofia.
- **Corinto** gravita attorno al commercio e all'avanzamento sugli indicatori civiltà: parte con una dotazione aggiuntiva di denaro, aumenta il numero di avanzamenti effettuabili nella fase progresso (riducendone il costo) e fornisce punti vittoria in base ai gettoni conoscenza posseduti a fine partita.
- **Mileto** è analoga a Corinto, scambiando le priorità fra l'azione **commercio** e il **progresso** sui tracciati: inizia con un livello in più sull'economia, riceve punti vittoria per l'esecuzione dell'azione commercio e riceve all'ultimo livello un gettito di punti incondizionato.
- **Olimpia** incoraggia l'azione cultura: potenzia gli effetti di avanzamento sulla corrispondente scala, potenzia l'azione e fornisce azioni **cultura** aggiuntive nei suoi potenziamenti.
- **Sparta** è la seconda polis incentrata sul conflitto: ha uno sconto sul pagamento delle armate per rivendicare i gettoni conoscenza con l'azione esercito, la potenza, esegue delle azioni esercito gratuite e, alla fine della partita, riceve punti vittoria per per ogni gettone conoscenza di tipo elmo (colore blu).
- Anche **Tebe** incoraggia al conflitto, ma con un focus diverso: rastrellare il maggior numero di gettoni conoscenza di tipo minore (quelli che non si moltiplicano per il livello di gloria). Inizia con un livello aggiuntivo sulla forza militare, può rinunciare alla gloria per soldi e punti vittoria, può prendere due gettoni per ogni azione esercito e, alla fine della partita, guadagna due punti vittoria per ogni gettone conoscenza minore.

permettono di: **ottenere nuove risorse** (segnalini filosofia, cittadini, denaro, truppe), **punti vittoria** o **nuove carte politica** (pescandone due e trattenendone una),

**prendere** dalla plancia centrale gettoni conoscenza (di tre colori e due tipi, **maggiori** e **minori**) in base alle proprie truppe, **giocare** dalla mano **una carta politica** (che può fornire un gettito una tantum, un'abilità continua valida per tutta la partita o punti vittoria da calcolare alla sua conclusione) e **far progredire** la propria polis (attivandone così una nuova abilità). Queste due ultime azioni richiedono di **possedere** una certa varietà di colori di gettoni conoscenza e di **pagare** un costo in denaro.

- **Progresso**: i giocatori selezionano uno dei propri indicatori di civiltà (economia, cultura o forza militare) e ne aumentano il livello di uno, pagando un crescente costo in monete e ricevendo il bonus indicato (cittadini o punti vittoria per l'economia, tassazione e un dado aggiuntivo per la cultura, gloria per la forza militare).





- **Risoluzione eventi:** adesso si risolve l'evento rivelato all'inizio del turno, dispensando bonus e/o malus a uno o più giocatori; nel 50% delle carte tale attribuzione avviene confrontando il livello di forza militare dei vari giocatori.

- **Traguardo:** in questa fase si controlla se uno o più giocatori hanno raggiunto (per la prima volta nella partita) uno dei cinque obiettivi (avere almeno 10 punti vittoria, almeno 6 truppe, almeno 12 cittadini, aver giocato almeno 3 carte politica, avere almeno livello 4 sulla scala dell'economia). Questi permettono, a chi li rivendica, di accrescere il livello di tassazione o di gloria.

I segnalini filosofia, ottenibili con l'azione di valore zero (eseguibili quindi con qualsiasi lancio di dado senza dover pagare cittadini) sono una sorta di jolly che permettono di eseguire delle \*micro-azioni\* in varie fasi del turno: ottenere 3 cittadini per segnalino speso, ottenere un gettone conoscenza minore per coppia di segnalini, fare un progresso aggiuntivo (pagandone i costi) per ciascun segnalino speso.

La partita si conclude alla fine del nono round. Oltre ai punti accumulati durante il

gioco, ogni Polis considera quelli forniti dalle carte politica giocate, dalle abilità della città-stato che sono state sbloccate e dal prodotto fra il proprio livello di gloria e i gettoni conoscenza maggiori che si possiedono.

### Impressioni

Khôra: Ascesa di un Impero si posiziona nella categoria di giochi a tema civilizzazione che optano per uno sviluppo semplice e lineare (se volete informarvi su questa classe di titoli vi consiglio la lettura di [ILSA#22](#), dedicato all'argomento) e, come spesso accade nella categoria, il gioco si concretizza nella costruzione di un motore economico, col fine di realizzare delle combinazioni di tecnologie che permettano di accumulare punti vittoria. L'approccio seguito è quello dello "spreadsheet": come nei programmi che implementano un "foglio di calcolo", ci sono molto valute (cittadini, denaro, truppe) e svariati indicatori (tasse, gloria, economia, cultura, forza militare) che, una volta fatti progredire, permettono di eseguire in modo più efficiente le azioni disponibili. Non solo: anche i punti vittoria ottenuti a fine partita dipendono dall'avanzamento di tali indicatori.

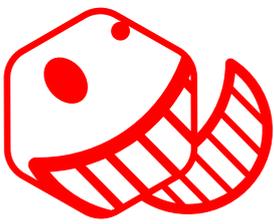
Gli elementi che contraddistinguono Khôra si concentrano nell'asimmetria delle fazioni che, in congiunzione con il draft iniziale, determina di fatto la strategia personale per la partita e nella rapidità dei turni, dato che la

### Il ruolo delle politiche

*L'azione politica è una delle più "difficili" da eseguire, richiedendo un risultato pari a 5 o più del dado, assieme all'azione esercito (4) e sviluppo (6). D'altronde, alcune delle carte politica hanno una ricaduta decisamente importante sull'efficacia della propria strategia, combinandosi costruttivamente con le abilità della polis. Diventa quindi fondamentale determinare quali carte politica vale la pena "cercare" e giocare. Salvo il caso di Atene (che a fine partita può ottenere punti vittoria per ogni carta giocata, e per cui è quindi importante giocare il maggior numero di carte), è solitamente preferibile mettere in gioco politiche che danno un bonus a fine partita o un'abilità aggiuntiva continua; le politiche con un gettito una tantum sono più facili da giocare, ma gli effetti che producono sono spesso equivalenti (o poco migliori) ad una delle altre azioni del gioco che richiedono un valore di dado inferiore.*

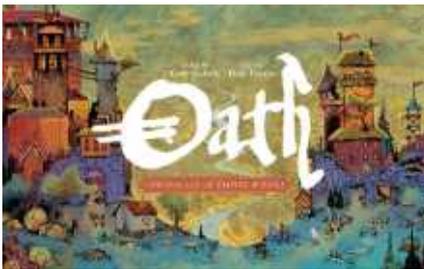
*Un altro aspetto da tenere in considerazione sono i requisiti di possesso di gettoni conoscenza richiesti dalle carte politica e dai progressi della propria polis: a meno che non vi sia toccata una città che trae vantaggio dall'azione commercio o dal possesso di tanti gettoni conoscenza indipendentemente dal loro colore (Argo, Corinto, Mileto, Tebe), scegliere politiche che si allineano alle richieste della vostra polis vi permette di non investire molti dadi nell'azione commercio e di scegliere liberamente gli spazi di colonizzazione che forniscano ciò di cui avete bisogno.*





# Oath: Chronicles of Empire and Exile

*Modificate il corso della storia, fino a rendere il vostro racconto una vera leggenda!*



di Cole Wehrle  
Leder Games, Fox in the Box,  
Matagot, MSeEdizioni, Portal  
Games, Spielworxx, 2021  
N. Giocatori: 1-6  
Durata: 45-150 minuti

*Oath: Chronicles of Empire and Exile* è la nuova opera di Cole Wehrle con la Leder Games. L'autore è tra i più originali e innovativi degli ultimi anni e, da questo punto di vista, Oath è una conferma, dato che può essere addirittura definito il capostipite di un nuovo genere. Si tratta di un titolo a campagna, ma non ha una storia definita: sono i giocatori a crearla. Il gioco evolve di partita in partita, ma non appartiene alla categoria *legacy*: non ci sono componenti che si eliminano o si modificano permanentemente. Volendo i giocatori possono ripristinare il gioco alle condizioni di partenza e iniziare un'altra campagna (o rivendere la copia).

## Come si gioca ad Oath?

Oath narra la storia di un regno, delle lotte per il potere e dei relativi avvicendamenti, in un'ambientazione fantastica abbellita dai disegni di Kyle Ferrin, lo stesso artista che ha contribuito al successo di *Root* (ILSA#51) con uno stile inconfondibile e caratterizzante. Il regno è schematicamente rappresentato da tre regioni che rappresentano la culla, le province e l' hinterland; in altre parole, si parte dal centro del potere e ci si allontana verso le zone periferiche. In ognuna di queste regioni troveremo dei luoghi che possiedono delle proprietà speciali e alcune carte che rappresentano gli abitanti di questo mondo fantastico; un po' come in *Root*, queste sono il



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





cuore del gioco, in quanto i giocatori devono sapersi adattare alle possibilità che esse offrono, per poterle sfruttare al meglio; la variabilità offerta dal gioco è tuttavia ancora maggiore, ed è legata al suo sistema di evoluzione. In ogni partita ad Oath c'è una condizione di vittoria scelta tra quattro e un *Cancelliere*, che rappresenta il detentore del potere, che parte con le condizioni di vittoria assegnate. Il ruolo del Cancelliere sembra sulla carta semplice: deve garantire che permangano le condizioni di vittoria. A partire dal quinto round può tentare di vincere: per farlo deve avere successo nel lancio di un dado, con condizioni progressivamente favorevoli e alla fine dell'ottavo round (che è comunque il limite della partita) vince in automatico. Gli avversari possono giocare da *Esiliati* e cercare di spodestarlo, contrastandolo sulle condizioni di vittoria prestabilite (per esempio conquistando più territori, o rubando gli oggetti magici previsti, a seconda dei differenti casi), ma possono anche pescare dal mazzo carte delle *Visioni*, che rappresentano

delle possibili condizioni di vittoria alternative. Come seconda opzione possono allearsi con il Cancelliere e giocare del lato dell'Impero. In questo caso il sistema di gioco prevede che se si verificano le condizioni di vittoria per l'alleanza imperiale un cittadino alleato soffia la vittoria al cancelliere se riesce a soddisfare una missione. Insomma, ci sarà sempre un solo vincitore, la tessera che determina le condizioni di vittoria per la partita stabilisce anche la missione secondaria per i "finti" alleati del cancelliere.

La struttura del gioco è alquanto semplice, almeno in principio: si gioca in round partendo dal Cancelliere e proseguendo in senso orario. Ogni giocatore ha un numero di punti azione stabilito da quante truppe non ha ancora schierato: più forze ha in campo e meno punti azione ha a disposizione, e le può sfruttare per le differenti azioni a disposizione:

- **muovere la propria pedina** sulla mappa (un giocatore può interagire con gli elementi presenti in ogni luogo);

- **arruolare nuove truppe**, che possono essere poste sulla plancia personale, a rappresentare la guarnigione in difesa della propria pedina, o sulla mappa per occupare i territori;

- **iniziare una campagna** contro un avversario, per rubare territori o oggetti posseduti; peculiarità del gioco è che con la stessa azione si può attaccare su tutta la mappa, per questo è denominata "campagna";

- **pescare nuove carte**, che può schierare sulla propria plancia o sulla mappa;

- **effettuare scambi** tra le due valute che presenta il gioco, che sono le monete e i "segreti", una valuta ovviamente molto particolare che, anche se più difficile da guadagnare, ha la peculiarità di non consumarsi (un segreto si condivide e torna disponibile a fine round per essere nuovamente investito);

- **recuperare reliquie** dalla mappa o **standardi**: sono tra gli oggetti che concorrono a svariate condizioni di vittoria, oltre a fornire specifici poteri.



Chi detiene un particolare oggetto, lo *Scettro* (in partenza è il Cancelliere), ha la possibilità di offrire cittadinanza agli esiliati o, al contrario, bandirli. La partita prosegue fino al raggiungimento delle condizioni di vittoria da parte dell'Impero o degli esiliati, alla fine dell'ottavo round si chiude comunque e se nessuno soddisfa la propria missione...vince comunque il Cancelliere.

### Quanto complicato?

Quella sopra riportata è la struttura del gioco, ed è indubbiamente semplice: c'è un giocatore che parte con i favori della vittoria e arriva dritto alla vittoria se gli altri non si coalizzano per rimuoverlo dal trono; c'è un sistema di gioco basato su punti azione e sei azioni principali fra cui scegliere. Eppure, leggendo in giro si sente parlare solitamente di un gioco astruso e complicato. A parte i soliti poteri delle carte, che possono essere soggetti a dubbi interpretativi o effetti combinati, ciò che rende il gioco difficilmente accessibile sono tante eccezioni che intervengono su alcuni dettagli, specie nel combattimento, che, indubbiamente, riserva qualche trappola interpretativa e richiede di consultare il *player aid*. Per i giocatori amanti del genere il mio consiglio è di superare la barriera delle prime partite: una volta che sono stati assimilati alcuni punti con il proprio gruppo di gioco si torna a quanto detto in precedenza, ovvero un sistema di gioco tutto sommato semplice da approcciare, che pone tutto nelle scelte strategiche e diplomatiche dei partecipanti.

### Bilanciamento e retrogusto "Pax"

Qualsiasi discussione fatta sul bilanciamento del gioco è ovviamente relativa: Oath è il tipico gioco dove sono i giocatori a fare la partita. Specie il fine partita ricorda il *flavour* della serie "Pax" ideata da *Phil Eklund*, e di cui Wehrle è un profondo estimatore, oltre ad avervi personalmente contribuito con *Pax Pamir* (ILSA#37). Di solito il movimentato fine partita prevede che quando un giocatore attiva le condizioni di vittoria (tipicamente da mantenere per un intero round) gli altri si coalizzino per soffiarle, in un turbinoso vortice, che può vedere scambiarsi più volte il



testimone del “potenziale vincitore”. Se non sopportate queste dinamiche (e non sono pochi i giocatori che non le sopportano), è bene stare lontano da Oath. È bene precisare anche il ruolo della fortuna: tra i combattimenti (che, per quanto articolati e con svariati aspetti tattico/strategici da gestire sono governati da un lancio di dado spesso cruciale) e la pesca delle carte c'è da mettere in guardia gli allergici all'alea.

### Come evolve il gioco?

Di partita in partita il gioco evolve: il vincitore diventa il nuovo Cancelliere e i suoi territori diventano il centro del nuovo regno, mentre i territori del vecchio potere decadono. Le carte del mazzo si rinnovano e cambia anche la mappa, oltre alle condizioni di vittoria che mutano in base all'esito della partita (per esempio la vittoria con una *Visione* porterà il regno verso una nuova prospettiva e quindi fisserà le stesse condizioni di vittoria per il nuovo Cancelliere).

C'è una precisazione importante da fare: il regolamento prevede che sia possibile variare i giocatori nel corso della “campagna”, il gioco evolve e ci si ritrova con nuove condizioni di partita in partita. Probabilmente è stata una scelta di comodo, per evitare di porre vincoli troppo forti, ma è chiaro che per apprezzare

appieno Oath bisognerebbe avere un gruppo fisso e lo stesso sistema di evoluzione ha più senso, con il vincitore di una partita che diventa il Cancelliere della successiva, o un Cancelliere che consolida il suo potere portandosi i suoi alleati.

### Fantasy o storia?

Se nella prima parte del suo percorso di autore Cole Wehrle ha legato il suo successo a precise ambientazioni storiche (ricordiamo

potere costituito, alleanze formarsi, tradimenti, passare da un potere che appoggia il popolo a una tirannia o un fondamentalismo. Sottolineo che bisogna saperlo leggere, altrimenti si vedrà solo un gruppo di giocatori fare *kingmaking* a cascata.

### A chi consigliarlo?

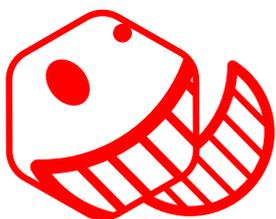
Provando a tirare le somme Oath è un gioco decisamente non per tutti, ma che ai giusti giocatori può offrire qualcosa di

*Oath riesce a raccontare una storia, senza utilizzare tanto flavour text sulle carte, ma basandosi semplicemente su quello che accade attorno al tavolo.*

*An Infamous Traffic*, il già citato *Pax Pamir* e *John Company*, tutti legati al periodo del colonialismo britannico), dal momento del suo ingresso nella *Leder Games* ha cambiato il tiro prediligendo ambientazioni fantastiche, probabilmente un'esigenza dettata anche dalla linea editoriale dell'editore americano. Come in *Root*, però, l'ambientazione fantastica è un pretesto per parafrasare qualcosa di molto umano. Oath, per chi sa leggerla, ha il potere di raccontare una storia, e di farlo non con infiniti testi sulle carte, ma in base a quello che accade attorno al tavolo. Potrete vedere reietti esiliati lottare contro il

decisamente nuovo. Il successo del gioco è stato decisamente inferiore a quello di *Root*, perché è volutamente costruito per essere meno affabile (precisiamo che per il successo in Italia ha sicuramente pesato la mancanza di un'edizione localizzata, solo di recente annunciata da *MS Edizioni*). Vedendo il responso dei giocatori Oath non ammette vie di mezzo: o si ama, o si odia, dovete solo decidere da che parte stare.





# Origins: First Builders

*Pronti a espandere la vostra piccola città in un glorioso avamposto di cultura e bellezza? Sotto la guida di benevoli alieni dovremo battere gli arcanti avversari...*



di Adam Kwapiński  
Board&Dice, CMON Global Limited,  
Cosmodrome Games, Maldito  
Games, Rebel, 2021  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 60-120 minuti

Allora è proprio vero: sono gli alieni ad averci insegnato tutto! Per una volta tanto, non ci useranno come schiavi, incubatori di larve o prelibati bocconi: in Origins: First Builders siamo arcanti di civiltà pseudo-elleniche ancora poco evolute che faranno di tutto per progredire seguendo i saggi ed illuminati consigli extraterrestri.

In questo titolo competitivo da uno a quattro giocatori, vincerà alla fine chi avrà saputo meglio sviluppare la propria civiltà in una lotta all'ultimo cittadino-dado.

## Flusso di gioco

I giocatori si avvicinano operando durante il proprio turno una sola azione a scelta fra cinque possibili. Quella che rappresenta il cuore del gioco consiste nel prendere un proprio **cittadino** (uno dei dadi a propria disposizione) o il proprio arcante e andare a **consultare una delle cinque razze aliene**, esercitando subito le azioni corrispondenti associate.

Ognuna di queste navi-madre è di fatto una rotella numerata da uno a sei. Il valore del dado necessario deve almeno essere pari al valore corrente della nave-madre (ma è possibile colmare l'ammanco con talloncini conoscenza).



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





A questo punto si ruota la nave madre di un passo, modificando il nuovo requisito di ingresso: di solito esso aumenta di uno, salvo che la nave non fosse già a sei, nel qual caso ritorna a uno, con grande sollievo dei giocatori successivi che contavano di recarvisi.

Si esegue poi una delle due azioni a disposizione. Se il dado usato è del colore della nave-madre, allora gli alieni trovando una particolare affinità con l'interlocutore garantiscono un'azione bonus caratteristica della razza (colore). Se il valore del dado è *sei*, colpiti dalla saggezza e dalla sua maturità, gli alieni consentono che si possano fare entrambe le azioni base (se poi il dado è contemporaneamente un sei e del colore giusto se ne fanno dunque tre di azioni: le due base ed il bonus caratteristico associato a quel colore). Il proprio arconte va trattato a tutti gli effetti come se fosse un dado di valore *sette* ma non colorato (almeno all'inizio del gioco...).

Sorvolando sui dettagli, metà delle azioni-base servono all'approvvigionamento dei beni. In questo gioco i beni sono *pietra* (da usarsi per acquistare gli edifici e progredire sulle scale dei templi), *conoscenza* (bene da usarsi in congiunzione alla pietra per acquisire edifici e pagare eventuali ammanchi quando si va a parlamentare con gli alieni), *grano* (risorsa fondamentale per aumentare il numero di cittadini -dadi- a nostra disposizione) ed infine *oro* che ha ufficio di bene jolly e specificamente richiesto per acquistare le importantissime torri del potere.

Le rimanenti azioni-base offerte dalle navi-madre sono quelle caratteristiche del gioco: consentono infatti *la costruzione di un edificio* nella propria città (tesserina ottagonale da scegliersi da un espositore pubblico, attivandone subito l'effetto riportato), *l'acquisto un dado* da un espositore comune o *la manipolazione* di quelli già in nostro possesso, *la progressione nella scala dei combattimenti* (di fatto un modo per guadagnare qualche risorsa e punti vittoria e cambiare l'ordine di gioco per il turno successivo), oppure la possibilità di *avanzare sulla scala dei templi* e



contemporaneamente **prendere una carta zodiaco** dall'espositore dei templi oppure dal giocatore che l'ha al momento in mano. Queste carte garantiscono al possessore poteri o bonus piuttosto forti e sarebbe consigliabile non lasciarne il monopolio continuo ad un singolo giocatore.

Le azioni bonus (quelle che si possono operare se si ha il dado dello stesso colore della razza aliena che si consulta) offrono **beni**, la possibilità di **acquisire un dado temporaneo**, di nuovo la possibilità di **costruire un edificio**, **l'avanzata sulla scale dei templi o dei combattimenti**.

Oltre a consultare una specifica razza aliena, il giocatore ha la possibilità di scegliere fra altre quattro azioni: una di queste consente di **sbloccare una basetta** che potrà ospitare un dado in futuro: in questo modo si avrà a tutti gli effetti un "lavoratore" aggiuntivo. Un'altra azione consente **l'acquisto di una torre del potere** (dischetto colorato da pagarsi esclusivamente con l'oro e che opererà da moltiplicatore per i punti derivanti dai quartieri chiusi con dadi di quel colore, come vedremo).

L'azione *clou* del gioco è rappresentata dalla **chiusura di un quartiere**: non appena si abbiano quattro edifici disposti su un quadrato, è possibile dichiarare di voler **chiudere** quel quartiere (non riesco a trovare l'afflato tematico adeguato, mi perdonerete l'aridità): si colloca all'uopo un proprio dado ancora disponibile al centro della formazione delle tessere (perdendolo per tutto il resto della partita), attivando tutti gli edifici adiacenti dello stesso colore del dado e potendo (potenzialmente) conteggiare i punti offerti da uno degli schemi svelati durante la preparazione della sessione se la configurazione dei palazzi costruiti nel quartiere, al netto di rotazioni e riflessioni, coincide con uno di quei *pattern*.

In ultimo il giocatore ha anche facoltà di **passare** (cosa che avrà un qualche vantaggio fare prima degli altri di quando in quando per attivare una carta zodiaco di cui si è in possesso prima che ci venga sottratta con l'azione corrispondente).

Terminato il turno, il giocatore riporta a "casa" i propri dadi aumentandone di uno il

valore: i dadi di valore sei prima dell'invecchiamento vengono rimossi dalla zona attiva del gioco e promossi **consiglieri**: oltre a punti vittoria essi garantiscono un potere passivo al proprio arconte **rendendolo** di fatto **del colore** dei propri consiglieri e quindi gli consentono l'attivazione dei bonus come se fosse un dado di quel colore quando usato su una nave-madre.

Quando tutti hanno passato vengono ridistribuite le carte zodiaco a chi è più avanti in ciascuna delle tre scale dei templi.

### Cosa bisogna fare in questo gioco?

Come i più arguti supporranno, si tratta di totalizzare più punti vittoria degli altri. Una via maestra consiste nel **chiudere il maggior numero di quartieri**, infatti l'apporto in punti vittoria di quest'operazione corrisponderà ai valori dei dadi impiegati per la loro chiusura, moltiplicati per il numero di dischetti potere dello stesso colore (ad esempio se chiudo con il sei giallo e ho due dischetti potere, avrò dodici punti da questo distretto a fine partita).



## Prometeo

*Un dice management ben realizzato. Niente di realmente innovativo, ma un buon mix di meccaniche già note. Interessante la meccanica della chiusura dei quartieri e, per quanto non originale, l'invecchiamento dei dadi. L'ambientazione sembra un po' finta, ma sinceramente non mi è dispiaciuta. Alcune strategie sembrano meno efficaci di altre, ma non mi sembra al punto da inficiare la bontà del titolo.*

Altra via molto lucrosa è la **progressione sulle scale dei templi**: questi forniscono un punteggio generoso in punti ma richiede una dedizione particolare durante l'intera partita. Inoltre perseguendo questa via sarà più facile al giocatore disporre delle carte zodiaco che garantiscono poteri piuttosto forti. Va da sé che a seconda delle tre carte zodiaco uscite, starà al giocatore accorto valutarne l'efficacia in combinazione con la strategia di scalata alle ai templi.

Anche se non è una strategia *portante*, la **progressione sulla scala del combattimento** assume un ruolo corroborante e molti vantaggi. Anzitutto chi è davanti su tale *track* agisce per primo, cosa che non guasta in un gioco dove i requisiti di ingresso alle azioni aumentano progressivamente nel turno. Secondariamente, i piccoli bonus che si guadagnano strada facendo e i pochi (ma costanti) punti che si hanno "combattendo" possono davvero risultare un valido supporto.

Non ultimo, va ricordato che solo progredendo in questa scala è possibile guadagnare i **talloncini supremazia** che consentono di effettuare due turni consecutivamente (cosa che assume un rilievo cruciale allorché si reputi che la partita stia per finire).

## Qualche riflessione

Il titolo appare sin da subito ben pensato; non si ha la sensazione di azioni posticce aggiunte per *fare numero*: ogni parte della plancia ha pari dignità ed è ben integrata. I finali di partita sono parecchi, a garantire comunque un tempo contenuto di gioco e la versatilità con cui si può cercare di pilotarne l'esito. Potrebbe capitare, soprattutto all'inizio, che i giocatori davanti nell'ordine di turno insistano su particolari azioni rendendone complicato (se non impossibile) l'accesso ai giocatori in coda. Questo mi porta ad evidenziare l'importanza della scelta dei dadi iniziali. Durante il *setup* si lanciano dieci dadi (due per colore) ed i giocatori scelgono un dado in ordine di turno ed un altro dado in ordine inverso, rimettendo a posto i rimanenti.

I dadi arancioni all'inizio appaiono leggermente più forti perché il bonus della razza aliena corrispondente è quello che garantisce l'acquisizione di un dado aggiuntivo temporaneo.

Il che probabilmente porta al terzo e all'ultimo giocatore una scelta più impegnativa dei dadi e dovranno puntare a guadagnare prima degli altri un terzo dado per compensare la (possibile) penuria di dadi arancioni.

Il concetto dell'**invecchiamento del dado** (a me molto caro, non so per quale ragione freudiana) trova una naturale collocazione nella meccanica del titolo, andando a compensare parzialmente i costi accresciuti di ingresso alle azioni. Fra l'altro l'andamento ciclico di questi costi (il sei ritorna ad essere un uno quando si gira ancora) garantisce se opportunamente prevista, l'accessibilità anche a dadi bassi. Ricordiamo poi che l'arconte non subisce alcuna limitazione e che è sempre possibile compensare ammanchi di dado con la conoscenza.

Le torri del potere hanno un interessante bilanciamento: il loro numero (per ciascun colore) è inversamente proporzionale al numero di edifici di quel colore raffigurati nelle varie carte-obiettivo.

Sicché cercare di creare sinergie con le carte obiettivo sfruttando molteplici volte i propri edifici chiudendo i quartieri col dado dello stesso colore risulta subottimale per l'esiguità dei dischetti "moltiplicatori" di punti ed obbliga i giocatori a trovare vie alternative.

L'**interazione** in Origins: First Builders è presente e sistematica nella scelta della nave-madre da consultare che potrebbe causare problemi a chi gioca a valle, per i costi aumentati. La scelta degli edifici rappresenta un altro momento di frizione, poiché la realizzazione dei motivi sugli obiettivi garantisce al primo giocatore che vi riesce anche due risorse oro, fondamentali





per l'acquisito dei dischetti potere. Questi ultimi rappresentano forse l'elemento di maggior contrasto fra giocatori, poiché il loro numero è limitato e peraltro l'esaurimento di due dei cinque colori in gioco rappresenta una delle condizioni di fine del gioco (assieme alla realizzazione di tutti gli obiettivi, la mancanza di dadi con cui rimpinguare l'espositore e

l'erculea massimizzazione della scalata ai tre tempi).

Il **tema** è piuttosto labile, solo appena supportato dall'inconueta forma e uso come *orologio* delle navi-madre (le quali tuttavia necessitano di una passata di pennarello indelebile a rendere visibili i numeri, altrimenti

sommato anche se per una volta non si riesce ad ottimizzare la piazzata del dado sulla nave-madre dello stesso colore, ricordiamoci che qualunque nave-madre in realtà può essere utilizzata (purché basti il valore). Inoltre l'arconte non ha problemi di accesso ad alcuna razza aliena ed anche questo aiuta in un turno difficile (in certi casi lo si usa proprio per far girare la ruota sul valore uno, aprendo la strada, nel turno successivo, al proprio dado ancora imberbe).

Certamente i dadi acquistabili nell'espositore potrebbero avere valori frustranti, ma questo vale per tutti i giocatori inducendo in tali casi linee maggiormente tattiche. Ciò detto, il gioco non ha altri elementi aleatori.

Forse uno degli aspetti che andrebbe saggiato con più partite sulle spalle consiste nella rigiocabilità: ci sono sostanzialmente due elementi variabili di rilievo nel *setup*: la disposizione delle navi (quindi, dove si colloca il bonus di ciascun colore rispetto alle coppie fisse delle azioni-base) e quali carte zodiaco escono (sono tre scelte entro dodici). Queste ultime hanno la facoltà di piegare le strategie dei

## Peppe74

*Inaspettatamente dall'autore di Nemesis (che comunque è prevalentemente un giocatore di eurogame, per chi non lo sapesse) esce questo bel piazzamento dadi, con una bella meccanica di selezione ed evoluzione dei dadi, che in parte riprende quelle utilizzate dallo stesso editore in Praetor e Teotihuacan (ILSA#53).*

## fab!o

*L'ambientazione è posticcia e l'ergonomia lascia un po' a desiderare, specie per la scelta, in alcuni casi obbligata, di descrivere la funzione delle tessere edificio sulle tessere stesse, rendendone difficoltosa la lettura a quanti giocano seduti dalla parte opposta a quella del mercato. Tuttavia il gioco funziona, offre scelte strategiche interessanti grazie a un utilizzo non comune dei dadi, e certamente piacerà agli amanti dei giochi in cui premia un'attenta combinazione di più elementi.*

## *Origins: First Builders è un titolo di buona caratura, accessibile da ogni categoria di giocatore, curato nel bilanciamento delle varie componenti.*

indecifrabilmente dello stesso colore della rotella) e dal folklore evocato degli edifici recanti ciascuno un nome proprio. I **materiali** sono piuttosto deprimenti (le risorse sono talloncini di cartone che gridano vendetta) ed i colori di ciascun giocatore sulle plancette non hanno un riscontro preciso con il colore dei propri pezzi (basette e arconte).

La **meccanica del titolo** mi sembra invece alquanto solida e ben pensata. Il fatto che l'autore sia lo stesso di **Nemesis**, titolo che per certi (molti) versi potrebbe considerarsi antipodale a questo, mi riempie il cuore di speranza nel genere umano.

C'è una cura laboriosa ravvisabile nel bilanciamento delle varie componenti e il gioco è abbastanza generoso da non lasciare nessuno nell'angolo anche durante un turno particolarmente mal programmato: tutto

giocatori, mentre il primo aspetto, una volta vivisezionati i due o tre casi limite (ad es. entrambe le azioni di costruzione nella stessa nave-madre) che effettivamente potrebbero indurre una sessione sensibilmente dissimile dalle altre, mi sembra meno efficace.

In definitiva *Origins: First Builders* è un titolo di buona caratura, accessibile da ogni categoria di giocatore che a buon diritto verrà ricordato fra le uscite di quest'anno.

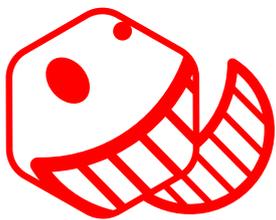
FRAKTAL75

PEPPE74

FAB!O

PROMETEO



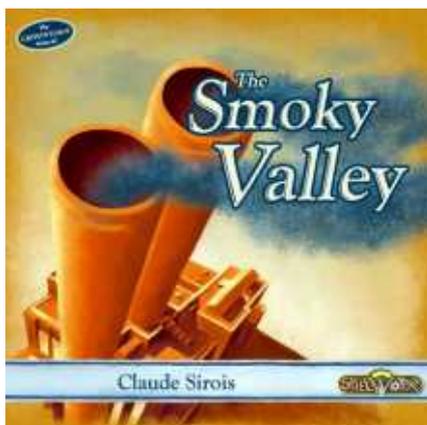


sotto la lente

di Michele "Fraktal75" Bricchi

# The Smoky Valley

*Per far fiorire i vostri affari dovrete sviluppare le industrie attorno al canale di Griffintown.*



di Claude Sirois  
Spielworxx, 2022  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 120-180 minuti

Il tema del gioco ruota attorno alla costruzione e al successivo ampliamento del canale *Lachine* che con i suoi 14 km di lunghezza attraversa la parte sud-occidentale di *Montreal* in Canada, partendo dal quartiere *Griffintown*, località cara all'autore del gioco.

## Meccanica di gioco

Si tratta di un titolo competitivo in cui i giocatori, attraverso un meccanismo piuttosto interessante di selezione delle azioni, nel corso di cinque lunghi turni di gioco, opereranno di volta in volta in uno dei quartieri cittadini nei quali è ripartita la plancia di gioco, costruendovi fabbriche, producendo ed esportando beni verso mercati esteri, ampliando e ammodernando il canale, conquistando in tal modo popolarità in vista dell'imminente elezione a sindaco.

## Flusso di Gioco

Ciascun giocatore dispone in fila casualmente le cinque tessere rappresentative dei quartieri in plancia sul proprio *tableau* e colloca il proprio segnalino barca a scelta su uno di questi. Da questo momento in avanti all'inizio del proprio turno di gioco egli deciderà se spostare la propria barchetta verso destra lungo il canale (senza costi), oppure rimanere ancorato dove si trovava o ancora risalire lungo il fiume al costo di un soldo in entrambi i casi. La



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





posizione della barca individuerà il quartiere nel quale si concentreranno le azioni del turno corrente. Il giocatore conduce di norma la propria azione (in qualche caso potrebbe però averne a disposizione una o due aggiuntive) e poi il turno passa al giocatore successivo. Tutte le azioni hanno un costo monetario, quando un giocatore non ha più soldi o reputa che sia il caso, passa e aspetta che gli altri consumino le mosse residue.

Quando tutti i giocatori hanno passato, si ha un veloce disbrigo amministrativo nel quale vengono riportati a nuovo i capitali a disposizione (maggiorati di extra-rendite eventualmente sbloccate), i mercanti piazzati nei mercati esteri generano punti vittoria ed entrano nuove barche nel canale pronte per essere caricate. Alla fine del secondo, del quarto e dell'ultimo turno di gioco si ha anche l'elezione del sindaco. Il giocatore con maggiore popolarità viene eletto sindaco e stabilisce le priorità cittadine durante il proprio mandato. In termini di gioco questo significa semplicemente che tutti totalizzano punti a seconda del numero e colore delle carte acquistate il cui valore (da uno a tre) è appunto quanto sceglierà il neo-eletto sindaco.

### Uno sguardo alle azioni

In ciascun quartiere è possibile operare le seguenti azioni: **costruzione fabbriche** o **produzione** (collocando il corrispondente tassello: ci sono fabbriche primarie che producono beni-basiliari e fabbriche avanzate che li processano per creare beni secondari, maggiormente apprezzati sui mercati esteri); **ampliamento canale** (si acquistano delle tessere da piazzare sulla propria plancetta che potenziano un'azione o ne garantiscono una aggiuntiva se la propria barca si trova nel quartiere designato) o **carico navi**. Con questa azione caratteristica si caricano beni sulle navi o si collocano mercanti sulle navi disposte lungo il canale. Quando una nave è completamente carica lascia il canale e si dirige verso il corrispondente mercato estero. Qui, i giocatori guadagnano punti in base al valore delle merci esportate e, se presente, il mercante garantisce anche un bonus caratteristico per il suo proprietario.

Altra azione importante consiste nell'**acquisto di carte**: ce ne sono disponibili tre da un espositore comune ed il giocatore ne acquista una processandone subito il testo. Alcune forniscono **poteri durevoli**, altre offrono un **bonus istantaneo**. Come accennato sopra le carte hanno l'importante ruolo di essere conteggiate durante l'elezione del

sindaco (e non sono pochi i punti che forniscono) per cui si dovrebbe anche avere un occhio verso quale colore "sta andando" il giocatore che più verosimilmente verrà eletto, in modo da beneficiare del maggior punteggio.

### Popolarità

Alcune azioni (per la verità, quasi tutte all'infuori di quelle inerenti al carico delle navi) producono popolarità, che va segnata su un apposito tracciato, dove si guadagnano *in itinere* bonus di una certa utilità. Chi è maggiormente progredito su questa scala, sarà nominato sindaco durante la fase di elezione.

Questo meccanismo invoglia l'uso di azioni che producono popolarità in chiara opposizione alla tentazione più ovvia di caricare e spedire merci per totalizzare punti. Sul bilanciamento di queste due direttrici torneremo qui di seguito. Resta da osservare che le carte hanno un limite piuttosto forte: se ne può acquistare una sola per quartiere e bisogna avervi precedentemente costruito una fabbrica.

### Fine del gioco

Ultimata la terza elezione del sindaco, si passa al conteggio finale che consiste nel sommare ai punti totalizzati durante i turni



precedenti, quelli derivanti da ogni fabbrica costruita in ogni quartiere (con qualche maggiorazione su cui non insistiamo).

### Strategie

Difficile disegnare tutte le linee strategiche con poche partite giocate. Ne delino due che sono apparse subito evidenti.

Una prima idea è quella di cominciare a caricare subito navi con i propri mercanti e merci, saturando la domanda il prima possibile (sfruttando le poche navi presenti all'inizio). I primi, soprattutto, garantiscono una rendita in punti e bonus golosi. Non solo, ma maggiore è il numero di mercanti in ciascun mercato estero, maggiore è il valore delle merci raffinate esportabili in quel determinato mercato. Partire in questo modo appare evidentemente una buona idea poiché intuendo che il gioco durerà parecchio, si comincia a consolidare il proprio motore di punti.

D'altro canto si potrebbe anche optare per le carte, con l'idea di essere eletti. Per favorire questa linea strategica si acquista subito il maggior numero possibile di carte (considerato anche che al cambiare delle epoche di gioco i costi salgono considerevolmente) e se l'espositore offre carte dello stesso colore, tanto meglio. Si sceglieranno evidentemente azioni che danno il maggior numero possibile di punti popolarità. I vantaggi di questa scelta sono molteplici: a parte i bonus del tracciato della popolarità, le carte stesse potrebbero offrire leve interessanti. In sede di elezione, una buona mano di carte potrebbe rendere dodici punti e anche perdendo –assieme a ogni giocatore– metà della propria popolarità a fine elezione, si avrà comunque un buon piazzamento per la prossima. Lo svantaggio è che una volta acquistate le cinque (o sei carte se si usa il potere *una tantum* del sindaco) non se ne possono avere altre e quelle di era due o tre sono decisamente migliori e andranno agli altri giocatori che nel frattempo cercheranno di colmare il divario.

Per contro il gettito in punti dei carichi inizia un po' troppo a rilento: i beni primari danno un solo punto vittoria e prima di riuscire ad entrare con efficacia nel giro del



carico dei beni raffinati (questi effettivamente danno parecchi punti) accade che alcune navi siano già state scartate.

A prescindere dalla via seguita, l'uso intelligente dei *token* "canale" piazzati sotto una delle proprie tessere quartiere, fornirà azioni aggiuntive o potenziamenti di azioni che, se opportunamente sincronizzate, aumenteranno l'efficacia della propria linea (o, equivalentemente limiteranno quella altrui...)

### Interazione

Il gioco ha due aree d'interazione: l'acquisto delle carte e la produzione nelle fabbriche. Nel primo caso l'interazione è

indiretta ma feroce. Chi per primo adocchia la carta utile la prende, avendone i mezzi. Chi segue deve sperare nell'uscita di una carta altrettanto utile.

Invece la produzione ha un'interazione "costruttiva" interessante. Infatti, il gioco ti invoglia a produrre anche sulle fabbriche altrui (così facendo si guadagna più popolarità), ma in tal modo anche il giocatore proprietario riceve passivamente parte della produzione. In questo senso riveste un certo interesse tenere d'occhio la sequenza delle tessere di gioco degli altri poiché intuire se un giocatore produrrà prima del proprio turno su una fabbrica potrebbe cambiare i piani.



Va infatti precisato che, per misteri toponomastici canadesi, se per me il quartiere di *St. Ann* viene prima di *St. Gabriel* e dopo *Wellington*, per un altro giocatore potrebbe sussistere una qualunque altro ordinamento (peraltro suscettibile di cambiamento durante il gioco).

### Considerazioni finali

**Cartotecnica, illustrazioni, iconografia e tema:** il titolo è sicuramente ben prodotto. Cartoni spessi con ottima iconografia e utilissimo *player-aid* cui ormai la *Spielworxx* ci ha abituati, su cui c'è tutto quello che serve. Illustrazioni asciutte ma gradevoli e tutto sommato buona aderenza al tema che, pur non brillando per incisività, filtra con una discreta portata narrativa.

**Meccanica:** l'autore ha saputo declinare in maniera convincente l'idea della selezione delle azioni basata sul movimento della barca fra tessere ordinate (alcune azioni permettono peraltro di scambiare due, favorendo un ordinamento congeniale al turno che si intende giocare) e l'idea piuttosto interessante e narrativamente efficace dell'elezione in cui si conteggiano le carte acquistate, il tutto in un'economia apparentemente stretta di soldi.

Dico "apparente" perché in realtà il titolo si dimostra fin troppo abbondante e generoso. Si arriva all'ultima decade (in una partita giocata bene) con quasi tutto fatto: fabbriche costruite,

tutte le navi ormai caricate, tutte le carte prese, tutti gli slot "canale" utilizzati, tutti i token "sviluppo" piazzati... e non rimane molto altro da fare.

Questo denota probabilmente una sovrastima dei turni di gioco non dovutamente evidenziata durante il *playtesting* con due corollari che ne derivano di una certa gravità: da un lato si ha l'impressione che il gioco non finisca più (si scavalla l'ora per giocatore ed è oggettivamente troppo per quello che il titolo

restituisce). Secondariamente, il senso di *climax* (cioè il senso di crescita e di maggior "potere" che si dovrebbe avvertire in crescendo) ne risulta talmente diluito da avere l'impressione di ripetere turni su turni in maniera uguale, addirittura fino a chiudere al ribasso per penuria di azioni efficaci da svolgere.

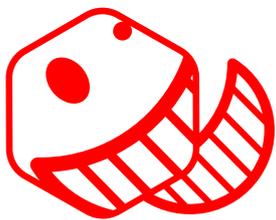
In parte ciò è esacerbato dal meccanismo molto "piatto" di resa dei punti su alcune scale praticamente costanti (penso ad esempio al valore dei beni lavorati all'estero o alla progressione lentissima della rendita in monete), senza un vero motivo.

In aggiunta, il divario in punti fra la consegna di beni base e beni raffinati (considerando che le navi dirette verso una specifica destinazione sono in numero limitato e basso ed una volta scaricate escono dal gioco) appare mal calibrato tanto da risultare quasi inutile consegnare beni primari.

A sensazione, il gioco avrebbe potuto tranquillamente comprimersi in quattro turni, pur di incrementare un po' la progressione di punti su quei tracciati.

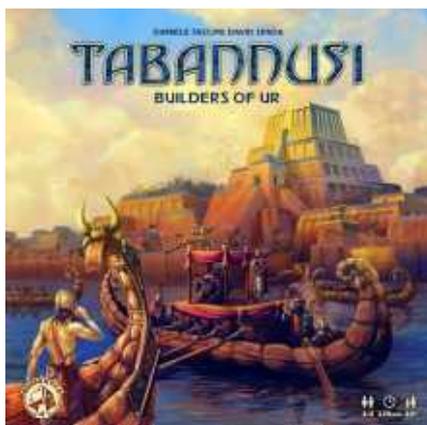
*The Smoky Valley è un titolo solido, costruito attorno a meccaniche interessanti, ma piagato da una durata eccessiva e da una calibrazione approssimativa.*

A conti fatti, le premesse di un titolo solido piuttosto lineare e ben costruito con meccaniche interessanti si confermano solo parzialmente: alcuni orpelli regolistici, qualche leggero dubbio sulla calibrazione dei punti derivanti dalle spedizioni e la durata abnorme ne incrinano un po' la riuscita. Niente di irreparabile e soprattutto potrebbe tranquillamente piacere a gruppi di giocatori amanti di esperienze ludiche estenuanti ma pingui e belle generose.



# Tabannusi: i Costruttori di Ur

*Saremo i migliori architetti capaci di rendere Ur una delle città più belle e popolate dell'Antichità? Non ci resta che scoprirlo!*



di David Spada, Daniele Tascini  
Board&Dice, CMON Global Limited,  
Giochix.it, Maldito Games, Portal  
Games, 2021  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 120 minuti

Questa volta, per seguire il vezzo di intitolare ogni suo gioco con una parola che abbia la stessa iniziale del suo cognome, e quindi reperire una "T" adatta al tema del gioco, Daniele Tascini e l'esordiente coautore David Spada devono aver rispolverato il quadernetto di appunti di Accadico cuneiforme, scoprendo che "la stai costruendo" o "tu la costruirai" si traslittera in *tabannûši* ("tabannusi" per comprensibili esigenze editoriali). Il che sarà parso loro come un segno da Gilgamesh stesso cui avranno immolato due o tre capri per l'euforia, dovendo proprio, in questo gioco, darsi da fare per costruire ed espandere Ur, l'antica capitale sumera (spoiler alert: *Tiletum* con Simone Luciani è il prossimo attesissimo "T"-game, a tutt'oggi ancora calendarizzato per il 2022).

In effetti, in *Tabannusi: i Costruttori di Ur* (di qui in poi semplicemente Tabannusi), siamo mastri architetti impegnati a progettare edifici nei tre quartieri proletari di Ur, seguirne la costruzione, aumentarne il fascino con giardini, senza dimenticare di curare il commercio al porto e le importanti relazioni con i sacerdoti nel quartiere dello *Ziggurat*, il tutto sfruttando una bella meccanica di *dice drafting*.



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





### Flusso di gioco

Una partita a Tabannusi dura cinque fasi (più un'ultima azione finale). Ogni fase ha una durata variabile di turni, scandita dal momento in cui si attiva la procedura di conteggio di uno dei cinque quartieri cittadini, causata dalla presa dell'ultimo dado nella riserva corrispondente.

In effetti, ognuno dei cinque quartieri è associato a un certo numero di dadi colorati (sette se si gioca in quattro) e durante il turno, un giocatore sceglie un dado dal quartiere in cui si trova il proprio architetto: il numero del dado indica in quale quartiere il giocatore opererà il turno successivo e per il resto il dado conta solo come "bene" di quel colore.

Già in questa apparentemente semplice dinamica intravediamo una prima sfida di particolare interesse. Eccezion fatta per il primo turno, in cui l'architetto è piazzato in un quartiere a scelta, da quel momento in avanti si gioca in un quartiere impegnandosi sin da

subito nella scelta di quello successivo. Voi, abili lettori, penserete "beh, questo è ciò che un buon giocatore farebbe comunque, avendo in mente già la mossa successiva".

Vero, tuttavia qui la scelta è irreversibile e peraltro condizionata dai dadi che vi hanno lasciato a disposizione (ci sono però modi per sovvertire leggermente questo vincolo). Fidatevi: in più di un caso vi ritroverete a pentirvi della scelta fatta...

Tornando sul selciato: il giocatore compie due azioni scelte da un ridotto menù di tre o quattro opzioni presentate in un cartiglio sopra ciascun distretto.

I tre quartieri dei lavoratori (artigiani = dadi marroni; agricoltori = dadi gialli; scriba = dadi bianchi) offrono tre azioni comuni più una quarta, variabile da partita in partita.

Le tre azioni-base consistono nel **piazzamento di un progetto** su un quadrato della mappa-quartiere (guadagnando il bonus

di plancia coperto); **costruzione di un edificio** su un progetto già presentato (anche non proprio) e l'**abbellimento con giardini** di uno spazio in mappa.

Anche senza entrare nei dettagli della costruzione (non elegantissimi, ma complessivamente fluidi e razionali) la meccanica del gioco disincentiva la costruzione di edifici sopra i propri progetti amplificando i costi in risorse (i dadi a disposizione), ma in caso contrario risarcisce i proprietari defraudati con preziosi passetti sulla scala del valore degli immobili.

Quando il **conteggio** di questi quartieri viene attivato (il turno in cui l'ultimo dado viene preso) i giocatori totalizzano, infatti, punti in base al numero ed estensione degli edifici costruiti per il loro valore registrato sul corrispondente tracciato. In questo conteggio i giardini hanno un ruolo importante poiché aumentano di un'unità l'estensione di tutti gli edifici a essi prospicienti. Tutti i dadi del colore corrispondente vengono rastrellati (si



spera che nessun giocatore ne abbia un cumulo, a questo punto), vengono rilanciati e depositati a fianco del quartiere. Al che, il gioco continua da dove si era momentaneamente interrotto e il turno passa al giocatore successivo.

Il quartiere del porto (dadi blu) offre due azioni-base (più una terza variabile): una delle due dà la possibilità al giocatore di marcare il possesso di una nave (di fatto un rule-breaker forte di carattere permanente), la seconda di piazzare una delle proprie cassette attorno ai due moli del porto guadagnando bonus interessanti.

Il conteggio di questo quartiere è molto semplice e vengono attribuiti punti ai giocatori in base al numero di navi occupate nella stesa riga o colonna di una propria casetta collocata ai margini del porto.

In ultimo, nel quartiere dei sacerdoti (dadi verdi) i giocatori possono acquisire tessere giardino e tessere acqua, oppure impegnarsi su condizioni di punteggio aggiuntive che si attivano quando questo quartiere viene conteggiato. Si tratta di veri e propri **obiettivi** in grado di fornire parecchi punti che

corroborano la struttura lineare di punteggio dei tre quartieri-base.

A guidare i primi passi dei giocatori e per fornire una direzione strategica, il titolo provvede con un obiettivo segreto dato a ciascun giocatore (di facile realizzazione, ma quantomeno indirizza la scelta delle prime

costruzioni da fare) e un numero di obiettivi pubblici impegnativi (tanti quanti sono i giocatori) che però restituiscono parecchi punti e benefici, ma solo al primo giocatore che li realizza.

Al quinto conteggio, la fine del gioco viene annunciata: si ultima il turno corrente e poi ogni giocatore ha un'ultima azione a disposizione. Dopodiché tutti i quartieri vengono conteggiati un'ultima volta. Oltre ai punti totalizzati *in itinere*, ogni giocatore a questo punto rivela il proprio obiettivo segreto cumulando (o meno) i punti corrispondenti.

### Andamento della sessione e un'avvertenza

Solitamente si assiste a un primo turno di gioco piuttosto esteso, infatti, tutti i distretti hanno il massimo dei dadi e le prime azioni dei giocatori seguono iter eterogenei, con la conseguenza che si ha l'impressione di avere tanto tempo a disposizione "per fare tutto" (obiettivo segreto, almeno un obiettivo pubblico e un buon piazzamento nel quartiere dello *Ziggurat*, cercando anche di crescere sulle scale del valore dei propri edifici per guadagnare punti durante le valutazioni). Tuttavia, una volta conteggiato il primo quartiere, ancorché questi avrà i dadi riportati a nuovo, in tutti gli altri qualche dado sarà stato preso e i turni tra un conteggio ed il





successivo tenderanno ad accorciarsi (potrebbe anche capitare di avere conteggi multipli) con una veloce discesa verso la fine del gioco.

Questo aspetto non va sottovalutato e dovrebbe far meditare sul fatto che il gioco è molto più stretto di quanto non appaia ed occorrerebbe davvero cercare di pianificare con cura le proprie mosse.

#### Pensieri finali

Il titolo si ritaglia il massimo podio quale migliore "T" degli ultimi tempi: In definitiva direi che il titolo convince, pur senza entusiasmare.

Siamo ben lungi dalle opacità ravvisate a suo tempo in *Tekhenu* (ILSA#61) o dall'eccessivo ricorso a sotto-meccaniche presenti in *Teotihuacan* (ILSA#53) o dalla bulimia cervelotica dei dadi di *Trismegistus* (ILSA#57).

In *Tabannusi* si presenta al giocatore un set di regole relativamente semplici per affrontare un gioco dotato di buona profondità. L'interazione fra giocatori è duplice. Da un lato, la possibilità di costruire su progetti altrui a costi ridotti, ma avvantaggiando così gli altri sulla scala dei valori degli edifici, costringe i giocatori a scelte interessanti che coinvolgono anche la

gestione dei propri dischetti che marcano il possesso di progetti, la cui economia asfittica deve occupare parte delle risorse cerebrali del giocatore.

D'altro canto, si ha anche l'interazione indiretta ma feroce nella corsa ad accaparrarsi gli obiettivi pubblici.

Riuscita anche l'idea di tutto interesse dell'attivazione dei quartieri quale orologio del gioco: vorremmo poter attivare più di una volta un quartiere nel quale abbiamo maggior margine sugli altri, ma probabilmente gli altri non ne hanno alcun interesse e accelereranno l'attivazione di altre zone. Infine, anche se facili, gli obiettivi iniziali andrebbero onorati e quindi la costruzione di cinque o sei case distribuite in vari quartieri che sembrava uno scherzo all'inizio del gioco ora che si scivola verso la chiusura non sembra più così semplice.

L'unico punto angoloso del titolo riguarda l'aspetto della costruzione che avrebbe potuto rendersi in maniera forse più elegante, ma si tratta di un rilievo

marginale a fronte di una meccanica complessivamente fluida e ben strutturata.

Buona la rigiocabilità, assicurata dalla permutabilità di tesserine che variano (potenzialmente) una delle azioni in ciascun quartiere e, soprattutto, dalla variabilità delle tesserine nel quartiere dei

*Tabannusi* si presenta al giocatore con un set di regole relativamente semplici, buone profondità e rigiocabilità. Non entusiasma, ma convince.

sacerdoti e dei poteri delle navi al porto che potrebbero reindirizzare le strategie dei giocatori e facilitare la realizzazione degli obiettivi (pure loro variabili di sessione in sessione).

Molto buona la produzione e presente pure l'ormai immancabile modalità in solitaria anche se la meccanica di utilizzo dell'automa presenta qualche orpello di troppo, opacizzandone un po' la riuscita.

FRAKTAL75

MDM





# I Tiranni dell'Underdark

*Il controllo dei mondi sotterranei richiede la giusta combinazione di conoscenza e influenza, di sotterfugio e forza bruta.*



di Peter Lee, Rodney Thompson,  
Andrew Veen  
Gale Force Nine, Heidelberger  
Spieleverlag, Wizards of the Coast,  
2016/2021  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 90 minuti

Per i non appassionati del mondo fittizio di *Forgotten Realms* (l'universo immaginario creato da *Ed Greenwood* per il gioco di ruolo fantasy *Dungeons & Dragons*), l'*Underdark* è un complicato e gigantesco intrico di caverne e cunicoli che si estendono al di sotto dei continenti; è la patria degli elfi scuri (*drow*) che, suddivisi in casate, lottano incessantemente per il controllo del mondo sotterraneo.

Nel ruolo di una delle suddette casate (i cui membri sono rappresentati da un mazzo di carte in continua evoluzione) i giocatori competeranno per influenzare i luoghi chiave dell'*Underdark*, reclutando al proprio servizio nuovi servitori e promuovendone altri per accumulare punti.

## Materiali e preparazione

Pubblicato per la prima volta nel 2016, espanso nel 2017, il gioco è stato oggetto di una ristampa integrale internazionale (che lo rende disponibile anche in lingua italiana, grazie ad *Asmodee Italia*, con nome *I Tiranni dell'Underdark: il Gioco da Tavolo*) nel 2021. Le due edizioni condividono una plancia principale (dominata da colori scuri) che ritrae il complesso di caverne e le gallerie che le collegano, una plancia con funzioni di organizzatore ed espositore, quattro plance giocatore e una serie di mazzi di carte, divise in iniziali, base e tematiche.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





La versione del 2016 ha piccole miniature per i pezzi che i giocatori piazzano sulla plancia, sostituiti da segnalini in cartotecnica nella ristampa: questi non spiccano

particolarmente sul tabellone (che era stato realizzato per ospitare pezzi tridimensionali e non ha subito modifiche). Sono anche "andate perdute" quattro piccole plance che avevano lo

scopo di identificare un'area di gioco personale (il \*circolo interno\*). In definitiva i materiali sono sufficienti, ma si poteva fare molto meglio, considerato anche che si tratta di una riedizione.

### Cosa si nasconde nel buio

*I mezzi mazzi hanno un focus su un particolare aspetto del gioco, incoraggiando alcune condotte strategiche rispetto ad altre.*

-Il mazzo **Aberrazioni** offre la possibilità di interagire con gli avversari anche fuori dalla plancia, grazie a una serie di carte che, a patto che siano soddisfatte alcune condizioni, obbligano uno o più avversari a scartare carte dalla loro mano. Offre anche una difesa da questi attacchi, sotto forma di abilità che permettono di pescare carte aggiuntive. Il costo medio delle carte di questo mazzo è 3.7;

- il mazzo **Demoni** si focalizza su due aspetti: carte che forniscono la possibilità di "diluire" il mazzo degli avversari con i Reietti Folli, carte che non hanno abilità e valgono punteggio negativo (ma possono essere rimossi scartando una carta) e carte dalle abilità molto potenti, che richiedono di rimuovere altre carte dalla propria mano per essere giocate (diventando così un modo molto efficiente per rimuovere i suddetti Reietti, ottenendone un sostanzioso vantaggio). Il costo medio delle carte di questo mazzo è 4.125;

- il mazzo **Draghi** è composto da carte dagli effetti potenti e dai costi importanti, che culminano in cinque draghi, le cui abilità forniscono punti vittoria secondo criteri differenti. Il costo medio del mazzo è piuttosto elevato, attestandosi a 3.8;

- il mazzo **Drow** è una sorta di coltellino svizzero: non presenta particolari specializzazioni o abilità chiave, svolgendo attività di supporto generico più che di sinergia con l'altro mazzo selezionato. La sua caratteristica è un costo medio per carta piuttosto contenuto: è infatti 3.65;

- l'aspetto chiave del mazzo **Elementali** è l'abilità di Concentrazione, che offre poteri aggiuntivi se, nello stesso round, vengono giocate più carte dello stesso aspetto (una delle cinque categorie che contraddistinguono la società drow e che caratterizzano ogni carta). Il costo medio delle carte di questo mazzo è decisamente basso, valendo 3.6;

- i **Non Morti** hanno come tratto caratterizzante l'autodistruzione: molte carte divorano loro stesse per offrire dei benefici aggiuntivi. Il risultato è un mazzo di dimensioni contenute, grazie al quale è possibile sfruttare con efficienza le carte più potenti (spesso provenienti dal mazzo combinato a questo); contribuisce a tutto questo un costo medio per carta che è il più basso di tutti i mazzi: 3.475.

La preparazione richiede di popolare il tabellone di unità neutrali e selezionare due dei mazzi tematici per formare il pool di carte da usare durante la partita. Tutti i giocatori partono con la stessa dotazione di pezzi e carte iniziali, organizzate sulla plancia personale; ciascuno seleziona una casella di partenza sul tabellone e vi piazza una propria unità.

### Deckbuilding e maggioranze

Una partita dura un numero intero di round; nel suo turno il giocatore attivo può ripetere, in qualsiasi ordine, un qualsiasi numero delle azioni sotto riportate:

- **giocare una carta** per ottenerne il suo effetto. Le carte possono fornire le due valute del gioco (*potere* e *influenza*, che non possono essere immagazzinati: tutto ciò che resta inutilizzato alla fine del turno va perso) o permettere di eseguire altre azioni, solitamente descritte da parole chiave come, a titolo di esempio, pescare altre carte (e quando il proprio mazzo si esaurisce, si rimescolano gli scarti per formarne uno nuovo), schierare i segnalini spia, ritirare le proprie spie per ottenere consistenti vantaggi, sostituire unità sulla plancia con proprie unità, muovere unità sulla plancia. Alcune azioni richiedono dei prerequisiti topologici di

prossimità e/o il pagamento di un costo aggiuntivo (come scartare o rimuovere permanentemente una carta da una delle proprie aree di gioco - mano, mazzo o pila degli scarti) per poter essere eseguite;

- **acquistare una carta** dall'espositore, pagandone il costo indicato in influenza. La carta appena acquisita viene aggiunta ai propri scarti, l'espositore viene subito ripristinato;
- **schierare una propria unità**, spendendo un punto potere, in una regione dove si hanno già unità o in un luogo adiacente; le unità permettono di *controllare* i luoghi (se li si popola con più unità di ogni altro colore), mentre per averne il *controllo totale* occorre sia occupare tutti gli spazi che non vi siano spie degli avversari. Alcuni luoghi, se controllati, forniscono un punto potere ogni turno; gli stessi luoghi, se controllati totalmente, forniscono anche un gettito di punti vittoria;
- **assassinare un'unità**, avversaria o neutrale, in una regione dove si hanno proprie unità o in un luogo adiacente, spendendo tre punti potere, aggiungendola alla propria *sala dei trofei*, dove vale un punto;
- **ritirare una spia** avversaria (facendola tornare al suo controllore) spendendo tre punti potere.

Il turno del giocatore si conclude eseguendo in ordine i seguenti passi:

- eseguire le abilità delle carte giocate che permettono di *promuovere* al circolo interno le proprie carte (rimuovendole dal mazzo, in cambio di un maggior valore in punti alla fine del gioco),
- ottenere i punti per le aree sotto il proprio

### Deckbuilding, maggioranze, conflitti

Spulciando il database di **BoardGameGeek**, ecco alcuni titoli di successo che utilizzano simultaneamente meccaniche di maggioranza e bag/deck/pool building, adattandoli ad un'ambientazione incentrata sul conflitto fra le parti:

**War Chest** di Trevor Benjamin, David Thompson (Alderac Entertainment Group, Ghenos Games, 2018; [ILSA#54](#)), titolo astratto per 2-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di 30 minuti. Si tratta di una brillante combinazione fra il classico gioco da scacchiera e il genere deckbuilding. Pulito, essenziale, dinamico e profondo, gode anche di una realizzazione materica decisamente sopra la media.

**A Few Acres of Snow** di Martin Wallace (Treefrog, Asterion Press, 2011; [ILSA#13](#)), titolo per 2 giocatori, dai 14 anni, della durata di 60-90 minuti. Uno dei capostipite del genere **"deckbuilding on a map"**, fortemente asimmetrico. Non scevro da difetti, fra cui uno sbilanciamento fra le due fazioni, dovuto ad una strategia vincente (comunque molto difficile da eseguire correttamente), rimane comunque un punto di riferimento. Molteplici i premi che gli sono stati attribuiti, fra cui il **Golden Geek 2011** (in ben 3 categorie: Miglior gioco per due, miglior wargame, gioco più innovativo), l'edizione 2011 dell'**International Gamers Awards** (nella categoria giochi per due) e l'edizione 2011 del **Meeples' Choice Award**.

**Cry Havoc** di Grant Rodiek, Michał Oracz, Michał Walczak (Portal Games, Edge Entertainment, Pegasus Spiele, 2016; [ILSA#42](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di circa 30 minuti per giocatore. Gioco di conflitto con fazioni asimmetriche, con bei materiali e ottima ergonomia. Vincitore dell'edizione 2017 del **Goblin Magnifico**, e dell'edizione 2016 del **Cardboard Republic Striker Laurel**.

**Hyperborea** di Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi (Asterion Press, Asmodee, Yemaia, 2014; [ILSA#31](#)), titolo per 2-6 giocatori, dai 14 anni, della durata di 50-150 minuti. Uno dei primi giochi di bag building (uscito nello stesso anno di pubblicazione di **Orléans**, [ILSA#30](#) e **King's Pouch**, [ILSA#30](#)). Probabilmente ha avuto meno successo di quanto non meritasse, forse anche per colpa di materiali decisamente poco ergonomici.

**Path of Light and Shadow** di Travis R. Chance, Jonathan Gilmour, Nick Little (Action Phase Games, Indie Boards & Cards, Stronghold Games, 2017; [ILSA#49](#)), titolo per 2-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di 60-120 minuti.

controllo totale,

- scartare le carte giocate e quelle che si hanno ancora in mano,
- ripescare cinque nuove carte.

L'ultimo round di gioco è quello in cui si verifica (almeno) una delle seguenti condizioni: un giocatore ha schierato tutte le sue unità, e/ o il mazzo delle carte servitore con cui si ripristina l'espositore si è svuotato. Il computo



dei punti vittoria include: il valore dei luoghi che si controllano (aumentato di due se vi si esercita un controllo totale), i punti sulle carte che fanno parte del proprio mazzo e di quelle promosse, i punti accumulati durante il gioco, sotto forma di gettoni o di unità aggiunte alla sala dei trofei.

### Equilibrio fra plancia e mazzo

I Tiranni dell'Underdark appartiene ai giochi che integrano la meccanica del deckbuilding con altre meccaniche, abbandonando la costruzione del mazzo fine a sé stessa e utilizzando invece il pool di carte in continua evoluzione per perseguire altri obiettivi. In particolare il gioco utilizza la classica meccanica di *maggioranza su area* (con vincoli di *costruzione di rete* per l'espansione della propria influenza), che bene si sposa con il tema, che intende ricreare un continuo e logorante conflitto fra le varie casate.

La componente di deckbuilding segue i canoni classici: cinque carte da giocare o comunque scartare alla fine di proprio turno, due valute (come accade in *Star Realms*; 2014 - [ILSA#30](#)), carte acquistabili da un mercato centrale in continua evoluzione (*Ascension*, 2010 - [ILSA#12](#), *Clank!*, 2016); anche il sistema di relegare alcune carte in una zona dove aumentano il loro valore è già



diventa interessante, tuttavia, è proprio fra l'interazione delle due parti; infatti l'indirizzo strategico del gioco è regolato, almeno in parte, dalla scelta dei due mezzi mazzi tematici con cui si andrà a giocare la partita (in modo concettualmente analogo a quello che succede in *Smash Up*, 2012 - [ILSA#19](#)).

più mazzi da combinare obbliga quindi ad adattare la propria strategia alla composizione del mazzo, con correzioni tattiche imposte dalle contingenze dettate dall'ordine di uscita delle carte sull'espositore. La ristampa, che include l'espansione, offre sei diversi mazzi da combinare, e quindi ben trenta diversi setup da esplorare.

*I Tiranni dell'Underdark mescola abilmente due meccaniche classiche e, grazie al sistema modulare, si rivela ricco e sfaccettato a livello strategico.*

stato visto altrove (*Valley of the Kings*, 2014); il sistema di maggioranze offre qualche spunto innovativo, grazie ai vincoli di prossimità (che ben riproducono la difficoltà ad avanzare attraverso i cunicoli), i due tipi di controllo dell'area e i due tipi di unità. Dove il gioco

Ognuna delle possibili scelte, infatti, ruota attorno ad una particolare meccanica (non necessariamente regolata da una parola chiave o da una azione) che sposta il focus fra il gioco in plancia e quello di costruzione/manipolazione del mazzo. La disponibilità di

I Tiranni dell'Underdark si rivela quindi un titolo particolarmente adatto ai giocatori assidui, non brevissimo ma dalla durata perfettamente coerente con l'impegno richiesto dal gioco.

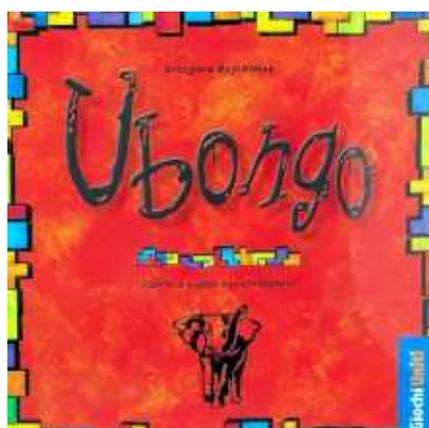
Se siete dei fan dell'ibridazione fra il deckbuilding e altre meccaniche si tratta (insieme a *Dune: Imperium* e *Le Rovine Perdute di Arnak*, [ILSA#63](#) - che comunque gravitano attorno alla meccanica del *piazzamento lavoratori*) di uno dei migliori titoli attualmente disponibili, e non potete farvi sfuggire questa ristampa, nonostante i materiali perfettibili. Per tutti gli altri, merita senza dubbio alcuno qualche partita di prova.





# Ubongo

*Contro il tempo e gli avversari per realizzare la copertura perfetta, da quasi venti anni!*



di Grzegorz Rejchtman  
KOSMOS, Devir, Giochi Uniti, Stupor  
Mundi, Z-Man Games, 2003/2015  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 30 minuti

I puzzle logico-spaziali in tempo reale, in cui i giocatori competono in velocità l'uno contro l'altro, sono una categoria estremamente particolare del gioco da tavolo, che tuttavia conta un certo numero di estimatori e, conseguentemente, una produzione non trascurabile: ne fanno parte, a titolo di esempio, *Ricochet Robot*, *Factory Fun* (ILSA#1), *Pack & Stack* (ILSA#18), *Crazy Circus* (ILSA#30), *Dr. Eureka* (ILSA#39), *Mondo* (ILSA#40), *Fold-it* (ILSA#42), *Jetpack Joyride* (ILSA#57), *Uluru/Pelican Cove/Tumult* e, ovviamente, *Ubongo*.

Ubongo è un titolo puramente astratto, in cui i giocatori competono in velocità nel compito di coprire esattamente (con polimini di ordine tre, quattro e cinque) delle forme, al fine di ottenere un premio che si accumula di round in round e va a formare il punteggio finale. Esistono due edizioni del gioco, che si differenziano proprio su come si ottengono i punti vittoria.

## Materiali e preparazione

Entrambe le edizioni condividono i seguenti materiali: una clessidra, un dado speciale, quattro set di dodici tessere-polimino (tutti quelli di ordine



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





due, tre e quattro, più quattro pentamini), trentasei tessere-puzzle (fronte-retro, di due differenti livelli di difficoltà). Entrambe le edizioni hanno delle gemme di plastica: settantadue nella prima edizione (dodici per ciascuno di sei colori), cinquantotto nella seconda (diversamente distribuiti fra quattro diversi colori). Completano la dotazione della prima edizione una plancia traforata (dove si dispongono le settantadue gemme all'inizio della partita) e quattro pedine, una per giocatore. La seconda edizione ha invece una piccola plancia che funge da contaturni/espositore per diciotto delle gemme e un sacchetto di stoffa.

Per prepararsi alla partita ogni giocatore prende un set di tessere; quindi (in entrambe le edizioni) si dispongono le gemme (tutte/solo quelle indicate) sulla plancia e si sceglie il livello di difficoltà che si intende fronteggiare, impilando tutte le tessere puzzle dal lato selezionato.

### **Veloce colpo d'occhio**

Una partita ad Ubongo dura esattamente nove turni, che iniziano con

la distribuzione di una tessera-puzzle a ciascuno dei giocatori. Quindi uno dei partecipanti lancia il dado: su ciascuna tessera la riga identificata dal simbolo ottenuto indica quali sono i polimini da utilizzare per affrontare il puzzle: ciascun giocatore seleziona fra le dodici tessere a sua disposizione quelle indicate (tre per il livello facile, quattro per quello difficile) con cui deve coprire, completamente e il più rapidamente possibile, la figura rappresentata,

seguendo poche, semplici regole: i polimini devono essere allineati alla griglia stampata sulla figura, non devono sovrapporsi, non possono uscire dai bordi; possono essere ruotati o ribaltati a piacimento.

Non appena un giocatore ha risolto il suo puzzle, grida "Ubongo" e gira la clessidra, che determina il lasso di tempo entro cui gli avversari devono completare la loro copertura.





Il gioco si differenzia in questa fase a seconda dell'edizione:

- nella **prima edizione** il primo a risolvere il puzzle può muovere la propria pedina fino a tre passi, per scegliere la colonna da cui prendere le due gemme poste più in basso ed aggiungerle alla propria scorta. Il secondo a completarlo potrà muoversi fino a due colonne, il terzo di uno, il quarto, se conclude in tempo, sarà costretto a prendere le due gemme della colonna in cui si trova attualmente il suo segnalino. Chi non conclude in tempo, invece, non si aggiudica niente;

- nella **seconda edizione** il primo a risolvere il puzzle prende dalla plancia centrale una gemma blu (che vale tre punti) e una pescata a caso dal sacchetto (il cui valore varia da uno a quattro), il secondo prende una gemma marrone dalla plancia (che vale un punto) e una pescata a caso, il terzo e il quarto pescano solo una gemma dal sacchetto.

Alla fine del nono puzzle, si determina il vincitore: nella **prima edizione** è il giocatore che ha il maggior numero di gemme di un colore; in caso di parità, si confrontano i numeri del secondo colore, procedendo finché si riscontra un *ex aequo*. Nella **seconda edizione** è semplicemente il giocatore la cui somma totale dei punteggi è massima; in caso di parità, si gioca un ultimo round solo per i giocatori che devono spareggiare, e la vittoria è attribuita a chi completa per primo il decimo puzzle.

### Solitario

Data la quasi totale mancanza di interazione fra i giocatori, Ubongo si presta al gioco solitario: semplicemente, si può fissare un tempo (vengono indicati cinque, dieci o venti minuti) e vedere quanti puzzle si riescono a risolvere, oppure fissare il numero di puzzle (ancora cinque, dieci o venti) e cronometrare il tempo necessario a completarli.

Se siete attratti dall'idea, può valere la pena investire i pochi euro che costa

### Le sfumature di un successo

*Grazie alla meccanica semplice e coinvolgente, Ubongo ha riscosso un notevole successo di mercato, che magari può non trasparire dalle recensioni che si trovano in rete o dalla sua posizione nel ranking di BoardGameGeek: KOSMOS dichiara infatti di aver venduto oltre cinque milioni di scatole, considerando tutti i titoli della nutrita famiglia. In questa sede ricordiamo, oltre al titolo originale, le seguenti versioni:*

- **Ubongo Mini** (2007), titolo per 1-4 giocatori dai 7 anni, della durata di 10 minuti, distilla al massimo la meccanica: 32 carte fronte-retro (con forma da coprire con due o tre pezzi), 7 polimini a disposizione (che possono essere ruotati ma non ribaltati!), una sola combinazione per forma. Si gioca finché non viene esaurito il mazzo e i punti corrispondono ai puzzle risolti.

- **Ubongo Extreme** (2007), titolo per 2-4 giocatori, della durata di 30 minuti, dagli 8 anni, incrementa il livello di difficoltà del capostipite, utilizzando tessere composte dalla giustapposizione di esagoni invece che di quadrati. Il metodo di punteggio introdotto per la prima volta con questo titolo è quello poi utilizzato anche nella riedizione del 2015 del gioco base.

- **Ubongo: Duel** (2008), versione per 2 giocatori, in cui si compete per essere i primi a vincere cinque sfide di risoluzione del puzzle. Ogni puzzle (da coprire con quattro o cinque tessere, a seconda del livello selezionato) è stampato su un foglio diverso, su cui sono indicate 20 diverse possibili combinazioni di tessere che lo coprono.

- **Ubongo 3D** (2009), **Ubongo: 3-D Family** (2019), titoli della durata di circa 30 minuti, dagli 8 anni, espandono i puzzle nella terza dimensione: ora le forme da utilizzare sono tridimensionali, e i puzzle da risolvere sono illustrati in pianta, con un limite di altezza di due livelli. Il sistema di punteggio è lo stesso della versione Extreme.

- **Ubongo Trigo** (2012), titolo per 1-4 giocatori, dai 7 anni, della durata di 20 minuti, utilizza come elementi del puzzle poligoni ottenuti giustapponendo triangoli invece di quadrati o esagoni. Il punteggio qui è dato dalle stesse carte su cui sono disegnati i puzzle: quando un giocatore completa il suo puzzle, agli avversari restano trenta secondi per completare il proprio. Chi ci riesce, trattiene la propria carta, che altrimenti viene consegnata a chi ha concluso il round per primo.

*Decisamente più lontani dall'idea originale questi ultimi due titoli:*

- **Ubongo: Das Kartenspiel** (2011), gioco di carte per 2-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 20 minuti. In questo titolo la copertura di un'area viene sostituita con un altro tipo di puzzle: le carte del gioco hanno sei simboli disegnati (sono polimini, ma poco importa!), e i giocatori devono disporre le carte in modo che fra due carte adiacenti siano affiancate due coppie di simboli identici.

- **Ubongo: Das Würfelspiel** (2013): gioco per 2-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di circa 20 minuti, è la versione roll & write, in cui il lancio dei dadi determina le forme disponibili. Ogni giocatore deve sceglierne rapidamente due, che non saranno disponibili per gli altri giocatori. In questa versione non è più certa la copertura della forma e si crea di conseguenza una competizione per i pezzi disponibili, aumentando l'interazione fra i giocatori, snaturando il sistema originale.

*Numerosi i premi che il gioco originale si è aggiudicato:*

2003 Årets Spel Best Family Game Winner (Svezia)

2005 Kinderspielexperten "8-to-13-year-olds" Winner (Germania, attribuito da giovani giocatori nella fascia 5-13)

2007 Vuoden Peli Family Game of the Year Winner (Finlandia)

2008 Årets Spill Best Family Game Winner (Norvegia)

2009 Årets Spel Best Family Game Winner (Svezia)

2015 Spring Parents' Choice Silver Honor Winner



nell'App *Ubongo - Puzzle Challenge*, che propone tre diverse modalità di gioco.

### L'uovo di Colombo

Il fascino che *Ubongo* esercita è dovuto alla semplicità quasi disarmante del compito che va a formare il meccanismo centrale del gioco: ricoprire, più rapidamente degli avversari, un'area di gioco con dei pezzi assegnati, rispettando regole "naturali", senza vincoli astrusi o artificiosi laccetti. Il fatto di avere un puzzle differente per ogni giocatore protegge dalla tentazione di sbirciare l'operato degli avversari, risolvendo con eleganza uno dei problemi classici del genere.

Il gioco gravita attorno ad un'abilità che può essere allenata, ma che in ogni caso è diversa da soggetto a soggetto; ad evitare di causare frustrazione nei giocatori meno abili viene in aiuto il sistema di punteggio, non esclusivamente premiale, ma permeato da una certa

componente di aleatorietà (o programmabilità, a seconda delle versioni). Quello della prima edizione è decisamente macchinoso, ma introduce un minimo di interazione fra i giocatori che vada oltre la semplice gara di rapidità. Il secondo è più snello, ma

l'idea di associare a ciascuna delle tessere presenti sei diversi puzzle (che condividono l'area da ricoprire, differenziandosi per i pezzi da utilizzare) permette di racchiudere nelle trentasei tessere ben 432 diverse sfide; un numero decisamente sufficiente a garantire freschezza e imprevedibilità

*Il fascino di Ubongo sta nella semplicità quasi disarmante del puzzle che propone; la sua eccellenza nell'aver trovato il modo di garantire elevata rigiocabilità.*

riduce il gioco ad un vero e proprio solitario multigiocatore, in cui viene iniettata in fase di punteggio una decisa dose di aleatorietà, con lo scopo di dare un'opportunità di vincere a tutti. Probabilmente, se si è determinati a eleggere un "reale" vincitore, conviene ricorrere alla classica soluzione di aver completato per primi un certo numero di puzzle.

Dove il gioco brilla è nella soluzione adottata per garantire elevata rigiocabilità:

anche quando si affrontano più partite di seguito.

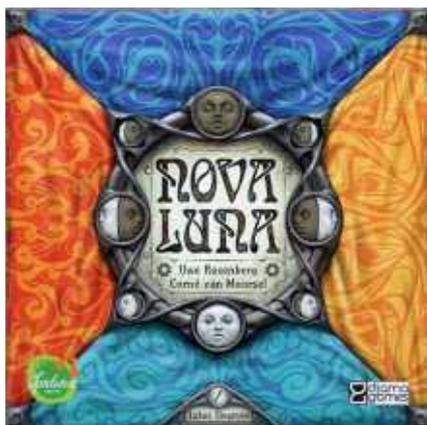
Decisamente destinato ad un pubblico occasionale/familiare, è un prodotto riuscito nella sua categoria, come dimostra il successo che ha ricevuto, sia in termini di critica che di vendite, nonché di differenti edizioni.



di Mauro "MDM" Di Marco

# Nova Luna

*Scegliete le giuste tessere che vi permettano di realizzare le combinazioni di adiacenza prima dei vostri avversari.*



di Uwe Rosenberg, Corné van Moorsel  
Edition Spielwiese, Djama Games,  
Pegasus Spiele, Stronghold Games,  
2019

N. Giocatori: 1-4

Durata: 20-40 minuti

Nova Luna è un gioco astratto di *draft* e *piazzamento tessere*, nato dalla collaborazione fra Corné van Moorsel e Uwe Rosenberg: rispetto ai titoli di piazzamento del secondo autore, si contraddistingue per il fatto di non usare polimini, ma tessere quadrate. Buoni i materiali: una plancia-espositore, 68 tessere, un segnalino luna e 21 dischetti di legno per ciascuno dei giocatori.

Il giocatore attivo viene deciso con il sistema della *time-track*: agirà chi si trova più arretrato su un apposito tracciato. Il turno di gioco consiste nel selezionare e prendere una delle tre tessere più vicine (in senso orario) al segnalino luna, spostare il segnalino al suo posto, avanzare sulla *time-track* il proprio indicatore del numero di passi indicato sulla tessera e piazzarla adiacente per un lato ad una delle tessere nella propria area di gioco (andando a riempire una griglia ideale). L'espositore si svuota gradualmente; può essere ripristinato da un giocatore se all'inizio del suo turno sono rimaste due o meno tessere.

Su ogni tessera ci sono da zero a tre obiettivi che richiedono la prossimità di un certo numero di altre tessere (da una a

quattro) dei colori indicati; gruppi di elementi adiacenti del medesimo colore contribuiscono per adiacenza come la cardinalità del gruppo stesso. In qualsiasi momento del gioco, se un obiettivo è soddisfatto, il giocatore può coprirlo con un proprio dischetto; vince la partita il primo che riesce a piazzare tutti i dischetti (o chi ne ha piazzati di più, se finiscono tutte le tessere).

Simile a *Patchwork* (ILSA#30) nel sistema di selezione e di gestione dell'ordine di gioco, Nova Luna sostituisce il problema degli incastri con quello delle combinazioni reciproche fra tessere. Il risultato è meno claustrofobico, regalando momenti di autocompiacimento per il raggiungimento simultaneo di più obiettivi, alternati alla frustrazione di non riuscire ad accedere alle tessere utili. Il caos aumenta rapidamente col numero di giocatori: più strategico in due, quasi esclusivamente tattico in quattro, con tempi di attesa decisamente lunghi per il genere di gioco. Interessante la modalità in solitario, che lascia ampio spazio alla pianificazione delle mosse.

Fa parte della selezione dei tre finalisti dell'edizione 2020 dello *Spiel des Jahres*. Rosenberg ha poi rielaborato l'idea base in *Sagani* (ILSA#61), sostituendo la prossimità con l'allineamento lungo determinate direzioni.





# Arkwright – The Card Game

*Cosa sarà più vantaggioso per conquistare il mercato: abbassare i prezzi o innalzare la qualità?*



di Stefan Risthaus  
Game Brewer, 2021  
N. Giocatori: 1-4  
Durata: 100 minuti

Dopo aver sfornato quello che per molti giocatori è considerato il capolavoro dei giochi di speculazione e manipolazione del mercato, *Stefan Risthaus* si sarà chiesto perché non sfruttare il successo e la fama ottenuta da *Arkwright* (ILSA#31) per un altro gioco? Ecco così approdare su *Kickstarter* *Arkwright - the Card Game* che si propone come una versione snellita, più gestibile sul tavolo e nella durata, e con un approccio maggiormente strategico rispetto al suo predecessore. Questo almeno è quello che raccontava la pagina del progetto.

Il progetto è sembrato interessante a molti, è stato inoltre proposto ad un prezzo modesto, e la campagna ha quindi riscosso un discreto successo. Dopo gli inevitabili ritardi di produzione, quasi sei mesi, tutto sommato modesto considerato l'andamento di progetti analoghi, il gioco è stato spedito ai finanziatori alla fine del 2021.

Aperto la scatola, ben fatta e delle giuste dimensioni per il contenuto, si apprezzano i bei materiali e il connubio tra plance, cubetti e una discreta quantità di carte, che lascia presupporre comunque la struttura più articolata di un gioco da tavolo e non di un gioco esclusivamente di carte. La realizzazione è molto buona, soprattutto considerando il prezzo di vendita: le plance principali sono doppie strato e le carte sono telate. Si prova però un certo disorientamento: ci sono tante plancette, ben cinque per giocatore, oltre ad





una plancia centrale. Il disorientamento aumenta guardando le carte: molte non solo sono fronte/retro, ma hanno anche un sopra/sotto, e non è facile capirne immediatamente il significato e principalmente l'uso. Dopo un'accurata lettura del manuale e svariate prove, finalmente si comprende la struttura del gioco: le placchette costituiscono le fabbriche che ogni giocatore può aprire e le carte possono essere fatte scivolare sotto di esse, o sotto altre carte, in una posizione precisa a destra o a sinistra, per espandere e migliorare le fabbriche. Durante la partita, in funzione dell'era e dello sviluppo, le carte devono essere poi ruotate di 180° o capovolte o

### MDM

*Petra miliare del gioco di produzione manifatturiera e speculazione economica, l'originale Arkwright richiede un intero pomeriggio per essere completato. Arkwright - The Card Game dà una sforbiciata ad alcune meccaniche per ricondurre la durata intorno alle due ore (abbondanti). Il gioco in sé risulterebbe anche piacevole, se non fosse per la scelta (dettata magari dal voler contenere i prezzi) di utilizzare le carte per rappresentare quasi tutte le informazioni, al costo di rendere lunghissimi i tempi di aggiornamento delle informazioni, distraendo dal flusso stesso di gioco. Peccato.*

entrambe... Per farla breve: il gioco con l'ergonomia peggiore che io abbia mai provato! Risulta evidente che cercare di realizzare il gioco usando il più possibile le carte è stata una forzatura bella e buona: anche concetti che potevano essere gestiti semplicemente con delle scale e dei cubetti su una plancia di maggiore dimensioni, diventano un incubo, perché ora richiedono di sfilare, girare, reinserire carte sotto plance o altre carte.

Il gioco in sé funziona abbastanza bene: c'è la gestione delle fabbriche, della qualità dei prodotti e della pubblicità, i miglioramenti tecnologici, una certa gestione azionaria, insomma tutto quello che ci si aspetta da un gioco del genere. Quello che però manca, e che era l'aspetto più intrigante

di Arkwright, è l'interazione sul mercato, dove le merci che un giocatore riesce a vendere impattano quelle che possono vendere gli altri, saturando il mercato. Questo drastico cambiamento ovviamente alleggerisce notevolmente l'impianto decisionale del titolo e ne abbrevia la durata, ma viene completamente a mancare quell'interazione feroce che aveva reso Arkwright un capolavoro del suo genere.

Nella miglior tradizione dei "card game" quindi un seguito decisamente più leggero e abbordabile, ma che non solo manca della profondità strategica della versione originale ma che è inficiato da grossi problemi di ergonomia, che di fatto lo rendono poco piacevole da intavolare.

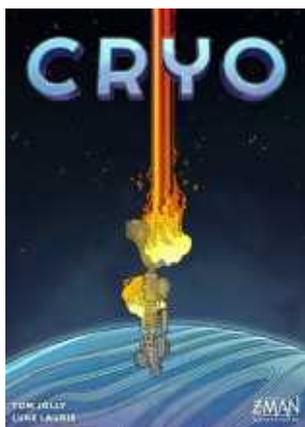




di Matteo "iugal" Franceschet

# Cryo

*Per sopravvivere al naufragio stellare dovrete competere con gli altri sopravvissuti per aggiudicarvi il vostro spazio nelle grotte.*



di Tom Jolly, Luke Laurie  
Z-Man Games, 2021

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Un anonimo atto di sabotaggio fa precipitare la tua nave-colonia su un pianeta ghiacciato. La nave si spezza in quattro tronconi, disperdendo le Capsule di criostasi con i coloni. Nel sottosuolo del pianeta ci sono fortunatamente grotte ospitali. L'obiettivo è quello di portare le Capsule nelle grotte prima che il sole tramonti.

## Componentistica e preparazione

Il tabellone comune è diviso in due parti. In basso il sottosuolo del pianeta con le grotte, le prime due esplorate, le altre da esplorare: sono tessere estratte casualmente durante la preparazione. La parte superiore è a sua volta divisa in quattro aree, ovvero i tronconi della nave che giacciono sulla superficie del pianeta. Ogni area ha tre *Camere di Criostasi* con due *Capsule* per giocatore e spazi dove potranno posarsi i *Droni* per raccogliere le *Capsule*, per recuperare risorse o per attivare altre azioni.

Le plance personali ospitano i *Droni* non ancora piazzati e i magazzini per stoccare le risorse: carburante, cibo, materiale tecnico, micro-robots – un jolly per le precedenti risorse, e infine l'energia che serve per muoversi nel sottosuolo.

Vengono preparati, in base al numero dei giocatori, i *Segnalini Incidente* che





temporizzano la partita, l'ultimo è infatti il *Segnalino Tramonto*.

Completano i componenti un mazzo di carte che rappresentano, a seconda di come sono giocate, *Veicoli* per esplorare il sottosuolo, *Miglioramenti* che forniscono abilità permanenti oppure *Missioni* che daranno punti vittoria ulteriori a fine partita.

### Flusso di gioco

Una partita a Cryo dura un numero variabile di turni. Finisce appena un giocatore porta tutte le sue *Capsule* nel sottosuolo o quando si sblocca il *Segnalino Tramonto* e un giocatore decide di risolverlo.

La partita procede in senso orario, senza un primo giocatore e senza una struttura a round. Nel proprio turno il giocatore deve **piazzare un Drone** (tre per tutta la partita) oppure **ritirare i Droni**.

Con il **ritiro** tutti i propri *Droni* tornano dal tabellone alla plancia personale. Uno alla volta va collocato in uno dei sei spazi della plancia, se possibile si esegue la conversione attiva. Prima però bisogna risolvere un *Segnalino Incidente* legato a una delle quattro aree di piazzamento; questo può fornire un bonus *una tantum*, o "far saltare" la *Camera di Stasi* più a sinistra e tutte le *Capsule di Stasi* lì presenti.

Con il **piazzamento** si prende un *Drone* dalla plancia (se presente altrimenti bisogna ritirare) e si colloca in uno spazio libero del tabellone. Ogni piazzamento permette una scelta tra tre o quattro opzioni. Vediamo le principali:

- **controllo stasi**, per mettere in salvo le *Capsule* dalle *Camere di Stasi*,
- **risorse**, sono segnalini che se scartati danno subito le risorse indicate oppure possono essere collocati negli spazi appositi della plancia personale per attivare, al ritiro, delle conversioni.
- **computer**, per pescare nuove carte e/o giocare dalla mano,
- **esplorazione** per scoprire nuove grotte,
- **lancio veicolo** per mettere al sicuro in una o

due grotte adiacenti le *Capsule* trasportate dal *Veicolo* lanciato.

### Impressioni

Gestionale *euro* di peso medio curatissimo sotto ogni aspetto e dai tratti molto contemporanei. La componentistica e il comparto visivo sono accattivanti, di qualità e chiari, con tanto di miniature per le pedine dei giocatori.

L'ambientazione è coerente con le meccaniche e la partita riesce a costruire l'arco narrativo che il gioco promette nella sua introduzione. Da questo punto di vista le meccaniche tipiche di un gestionale sono trattate sapientemente per restituire dinamiche che riescono a evocare una storia durante la partita. Meccaniche note, ma con non pochi piccoli spunti di originalità, in particolare l'attivazione anche durante il ritiro dei droni-lavoratore – meccanica iterata da altri design degli autori.

Un *game design* in generale ineccepibile, senza sbavature e incongruenze, così da rendere il flusso di gioco fluido, senza intoppi o dubbi. Lavoro editoriale quindi impeccabile, come anche il game design e lo sviluppo.

I giocatori dovranno prestare attenzione alle temporizzazioni, senza perdere di vista l'andamento della partita degli avversari, per non rimanere al palo ritrovandosi a fine partita senza aver concretizzato i punti vittoria.

Taluni potrebbero forse percepire l'effetto "compito ben fatto", ma a mio parere c'è qualcosa in più. Motivo per cui mi sento di consigliarlo a chiunque voglia cimentarsi con un titolo strategico contemporaneo che non trascuri la resa tematica e la presenza al tavolo.

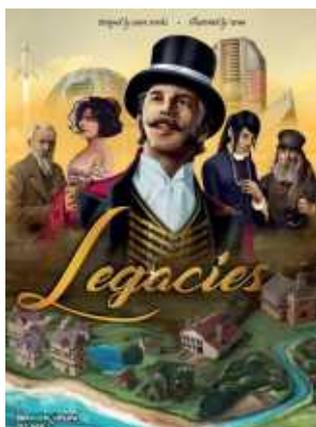




di Michele "Fraktal75" Bricchi

# Legacies

*Fra relazioni che si rinnovano e si sciolgono, successori da scegliere e investimenti da curare... Siete pronti a seguire in un'epopea lunga tre secoli le avventure della vostra casata?*



di Jason Brooks  
Brookspun Games, 2022  
N. Giocatori: 1-6  
Durata: 90-180 minuti

In Legacies i giocatori interpretano facoltose famiglie che, a partire dal XIX secolo e per i successivi tre, dovranno impegnarsi per consolidare la propria posizione sociale e economica, gestendo i rapporti con altre casate e svariate figure leggendarie promuovendo, generazione dopo generazione, il successore più adatto, curando gli interessi della fondazione di famiglia, investendo nei settori più disparati e cercando di collezionare il maggior numero di cimeli propri o di altre famiglie in gioco al fine di guadagnare così il maggior numero di punti vittoria, cercando di preservare a occhi indiscreti il più recondito e misterioso dei propri segreti...

## Meccanica di gioco

Il titolo si fonda su una meccanica di selezione delle azioni, realizzata in parte mediante l'uso di carte multi-funzione in dotazione ai giocatori, in parte attraverso la selezione da un espositore pubblico di azioni fisse il cui impiego rappresenta l'orologio del gioco, determinando infatti la chiusura delle varie generazioni.

Ogni due generazioni si procede al conteggio di un obiettivo di fine-secolo, alla fine della sesta e ultima generazione si aggiunge a tutto quanto già incamerato la fama derivante dalla valutazione degli obiettivi di fine-gioco, i punti ottenuti dai soldi trasferiti durante tutto il gioco nella propria fondazione ed infine si guadagnano punti in base ai cimeli acquistati.





### Flusso di gioco

Ciascun giocatore sceglie una casata di appartenenza che garantisce un potere fortemente asimmetrico e deve decidere se usarne la versione *pacifica* oppure la versione più *aggressiva*. In aggiunta, ogni casata presenta dei tratti distintivi di cui bisogna tenere in conto: *investimenti privilegiati* e l'elenco delle famiglie *amiche* e di quelle *ostili*, informazione utile quando si tratterà di stabilire relazioni o comprare cimeli.

In ordine di turno, si gioca una carta dalla propria mano selezionandone uno dei molteplici effetti, oppure si sceglie di svolgere un'azione globale.

Le azioni delle carte consistono di stabilire una relazione con una delle altre famiglie o con una celebrità (garantendosi un flusso di rendite per i turni a seguire), investire o disinvestire titoli o acquistare un cimelio.

Investire in aziende ha il duplice scopo di favorire la propria posizione finanziaria, ma anche a incrementare il gettito in punti che produrranno i cimeli. Possiamo, infatti, acquistare cimeli della nostra famiglia o di famiglie altrui: nel primo caso, ci assicuriamo che ciascuno di essi produca una rendita in denaro pari al valore degli investimenti associati alla nostra famiglia; se acquistati da

altri giocatori, allora, questi cimeli produrranno punti vittoria in base al valore degli investimenti associati a quella famiglia.

Le azioni globali cui un giocatore può accedere, sono piuttosto eterogenee e spaziano dall'attivazione delle rendite derivanti dalle varie relazioni con altre famiglie, alla manipolazione degli investimenti, alla risoluzione di eventi e al trasferimento di soldi nella propria fondazione. È importante osservare che a differenza delle azioni attivate con l'uso delle carte, tutti ne beneficiano (con un bonus a chi le attiva, in stile *Puerto Rico*). Proprio utilizzando queste azioni si attivano i cimeli per produrre punti vittoria o soldi.

In ogni caso, durante questa fase i giocatori promuovono il successore del proprio casato, pensionando quello eventualmente già presente.

I successori rappresentano un elemento di indubbio valore narrativo, ma meccanicamente non del tutto convincenti, in quanto piuttosto sbilanciati nei poteri garantiti.

Alla fine di ciascun secolo, l'intero tabellone viene arricchito con nuove tessere che rimpiazzano le immagini delle ere

passate in linea con i tempi che cambiano (sia per i rapporti con i vari casati, sia quello azionario) con un bell'impatto scenico.

### Commento finale

Il gioco nasce da un'idea rispettabile e la produzione sontuosa è davvero gratificante. Non ultimo, l'aspetto narrativo riesce gradevole, rafforzato dall'idea divertente del cimelio di livello 6 che rappresenta il segreto di famiglia e che garantisce a chi lo scopre lo stesso potere della propria casata.

D'altro canto lo sviluppo del titolo non è riuscito in pieno a materializzare in maniera convincente l'idea sul tavolo da gioco, a partire dal setup dove si presentano potenziali sbilanciamenti per il solo fatto che alcune famiglie sono fisicamente in gioco -impersonate da giocatori- e altre no. Trovo anche troppo situazionale l'uso delle carte: un gioco di manipolazione del mercato senza che escano le carte che ti consentano di farlo presenta evidentemente alcune lacune strutturali. Il ruolo della fondazione come *convertitore* di soldi in punti sembra interessante ma, di fatto, i limiti d'investimento ne inficiano le potenzialità. Peraltro, una sessione di gioco è piuttosto lunga. L'autore (forse complice la poca esperienza) ha voluto davvero metterci tutto, troppo e la piattaforma di lancio gliel'ha consentito: spazio per 6 giocatori, modalità in solitaria, automa competitivo da inserirsi, un gazilione di carte successore, dieci famiglie con poteri asimmetrici molto caratteristici e con possibile interazione distruttiva in plancia con ovvi problemi di scalabilità e bilanciamento. Il gioco potrebbe però ingolosire un pubblico meno "german" e disposto a passare sopra qualche buca più o meno grossa e godere di una bella esperienza immersiva supportata da una produzione stellare.

### Prometeo

Materiali eccellenti, alcune idee interessanti ma realizzazione decisamente affrettata: scarso bilanciamento, poco playtest e un'eccessiva lunghezza offuscano le potenzialità del gioco.

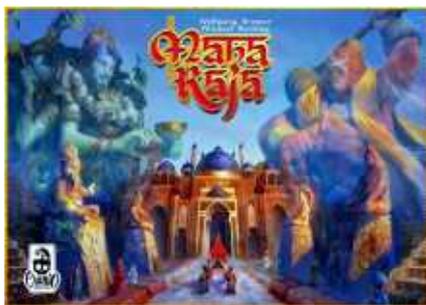




di Michele "Fraktal75" Bricchi

# Maharaja

*Tornare ad edificare, girovagando fra le regioni dell'India, a diciassette anni di distanza.*



di Michael Kiesling, Wolfgang Kramer

Cranio Creations, Galápagos Jogos, Intrafin Games, Korea Boardgames, Maldito Games, 2021

N. Giocatori: 1-4

Durata: 90 minuti

Maharaja è la riedizione curata dalla Cranio (in particolare, dalla mano sapiente di Simone Luciani) di un classico che più classico non si può, partorito nel 2004 da una delle endiadi autoriali più prolifiche e incisive del settore: Wolfgang Kramer e Michael Kiesling.

Questa nuova versione del gioco, che supporta da uno a quattro giocatori, si arricchisce di nuove grafiche, nuovi personaggi e componenti, *svecchia* la struttura dei punteggi a fine gioco rendendoli modulari, assieme alla possibilità di variare parte delle regole vigenti (ad esempio escludendo l'azione di *rubare un personaggio* ad un altro giocatore) aprendo le porte ai giocatori più restii all'interazione distruttiva.

In questo gioco ci affaccendiamo a erigere statue e templi in onore di divinità indiane per compiacere il Maharaja, il quale, visitando una città dopo l'altra seguendo un itinerario noto dapprincipio (ma sagacemente manipolabile durante il corso della partita), attribuirà gratificazioni ai giocatori che meglio avranno dato lustro alla città in cui si trova alla fine del turno. Il titolo si impernia sulla meccanica di selezione simultanea di azioni al fine di guadagnare tale maggioranza nelle varie città.





### Flusso di gioco

La struttura del turno è semplice ed elegante: ciascun giocatore seleziona in segreto due azioni su un'apposita plancetta a "orologio" posizionando le lancette sulle icone corrispondenti. Una volta rivelate, a partire dal giocatore che controlla il personaggio con la minore iniziativa, le si svolgono entrambe.

Le azioni (tralasciando i dettagli) consistono nel pagare per costruire statue e/o templi, guadagnare soldi o rimpinguare la propria riserva personale di templi, prendere un personaggio o manipolare l'ordine delle città che il Maharaja visiterà cercando in tal modo di avvicinare la valutazione di città in cui si pensa di essere maggiormente forti.

La plancia consiste in sette città connesse in vario modo da strade inframmezzate da villaggi. Tutte le azioni da svolgere in una o più città richiedono che vi sia presente il proprio

### MDM

*Titolo dalla struttura classica, imperniato attorno a meccaniche di maggioranza e scelta simultanea, Raja ha goduto di un breve periodo di notorietà, ma è poi invecchiato precocemente e malamente; sicuramente non si tratta di una delle migliori produzioni Kramer & Kiesling. Maharaja corregge alcune imperfezioni del gioco originale, propone nuovi materiali, introduce la differenziazione di setup (oramai percepita come indispensabile per "garantirne la longevità"). Purtroppo questo non è sufficiente a far riemergere il titolo dalla mediocrità. Un titolo storico e tuttora robusto, ma niente di più.*

sacerdote: questi infatti deve "attivare" la città oggetto dell'azione corrente. Per fare questo dovrà muoversi lungo le strade per raggiungerla. Un primo intoppo è proprio questo: a seconda delle strade percorse il giocatore dovrà pagare un soldo ad ogni proprietario di un tempio situato nei villaggi di passaggio (a meno che uno dei due non sia il proprio).

Una volta che tutti i giocatori hanno agito, si valuta la città in cui è presente il Maharaja attribuendo premi in soldi al giocatore con il maggior numero di punti-fede (valore cumulato di statue, templi e -se presente- anche il proprio sacerdote). Poi, sempre in ordine si scelgono i bonus di fine turno da un espositore.

Alla fine del settimo turno o quando un giocatore costruisce la sua settima statua, il gioco finisce. Si procede ad un conteggio finale delle maggioranze nelle varie città, quindi vince il giocatore con più prestigio.

Come si vede, il gioco si basa su due punti di forza notevoli: l'indubbia eleganza di "due" regole con la profondità che nondimeno ne scaturisce e l'uso dei personaggi. Ciascun personaggio ha un potere più o meno forte. Questa asimmetria è finemente bilanciata tarando l'iniziativa di ciascun personaggio in maniera inversamente proporzionale alla forza del potere elargito (il caso estremo è rappresentato dal personaggio che ha iniziativa "1" senza alcun potere). Ciò rende l'uso dei personaggi un assoluto *must* del titolo. Se si considera poi che una delle azioni consiste nel cambiarlo durante il proprio turno, ci si rende conto della grande varietà di vie perseguibili alla ricerca del miglior punteggio.

### In conclusione...

Nell'edizione "storica" l'azione che dava soldi era piuttosto debole (vi si ricorreva solo nella disperazione più cupa). In questa nuova veste hanno corretto questa sbavatura rendendo anche quest'azione palatabile (quasi) al pari delle altre. Altri tratti di modernità della riedizione consistono nella buona variabilità di schemi di costo e punteggio sia durante la sessione che a fine partita, nella variabilità dei bonus di fine turno e nell'introduzione di personaggi dai poteri suggestivi (ad esempio la Maharani consente di giocare un'azione addizionale) o regole alternative da adottare in una certa sessione di gioco, se così si desidera.

Il tema filtra in maniera piuttosto labile e solo parzialmente supportato dai materiali sagomati e dalle belle illustrazioni sulle plance (che comunque rappresentano uno sforzo narrativo notevole rispetto all'edizione originale che rasentava l'asepsi).

### I materiali...

I cartoni sono di ottimo livello: la plancia di gioco è spropositatamente grande, ma fino a qui, niente di male. La pietra dello scandalo che ha scatenato ridde di commenti è rappresentata dal materiale delle statue (e dei templi). Si tratta di stampati in plastica non particolarmente pregiata, recanti in rilievo (pressoché invisibile) la divinità del proprio colore di gioco. Ora -sia chiaro- il gioco non ne resta sincopato e la fruibilità non ne risente, ma per la cura della produzione si sarebbe potuto percorrere il proverbiale "extra mile".

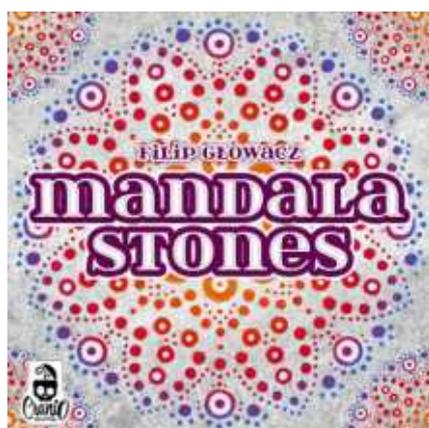
Nel complesso il titolo è davvero un classico "da libreria" che mi sentirei di consigliare in questa versione revamp a occhi chiusi a chi ama questo genere di meccaniche pulite e senza orpelli, ma dal carattere un po' arido.





# Mandala Stones

*Inviare gli artisti a raccogliere pietre per costruire variopinte torri, poi smontatele per ottenere punti.*



di Filip Glowacz  
Board&Dice, Cranio Creations, Lucky  
Duck Games, 2021  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 30 minuti

Blandamente collegato ai canoni del Mandala, sia graficamente (i pezzi del gioco riportano due motivi circolari a simmetria centrale, tipici di questa categoria di disegni) che concettualmente (durante la partita i giocatori assemblano e smontano strutture multicolore), Mandala Stones è a tutti gli effetti un gioco puramente astratto.

## Materiali e preparazione

Un tabellone di gioco (che contiene ventiquattro spazi pietra e nove spazi artista), quattro sottili plance personali (che fungono da segnapunti e organizzatore), una plancia *mandala* (che scandisce la durata del gioco), segnalini in legno (quattro artisti e i segnapunti), un piccolo mazzo di carte obiettivo e un sacchetto di stoffa sono i materiali secondari del gioco che, di fatto, gravita attorno a 96 *pietre* di plastica,

identificate da un *colore* (fra quattro) e un *motivo* (fra due). I pezzi sono molto belli, anche se possono dare qualche problema a daltonici (non vi è alcun aiuto per distinguere fra loro i colori) e ipovedenti (i due motivi sono differenti ma tendono a confondersi nell'insieme).

La preparazione non è brevissima, in quanto richiede di sistemare tutte le pietre sulla plancia, negli appositi spazi, a formare 24 pile di 4 elementi; si piazzano poi i 4 cilindri artista (ognuno caratterizzato da uno dei due motivi) in altrettanti spazi dedicati. Ogni giocatore prende due carte obiettivo, una plancia e un disco segnapunti e si può iniziare la partita.

## Una fra due

Una partita dura un numero intero di round, in cui ogni giocatore svolge il suo turno,





composto da un'unica azione scelta fra due:

- **Presca:** il giocatore seleziona uno dei quattro cilindri artista e lo sposta su uno spazio dedicato che sia vuoto; delle quattro pietre che gli sono adiacenti, prende quelle che condividono il motivo con il pezzo mosso e che non siano adiacenti a nessun altro artista, partendo da una pietra e poi proseguendo in senso orario attorno al cilindro. Si crea così una pila (composta da una a quattro pietre) che va posizionata in uno spazio vuoto dei cinque presenti sulla propria plancia.

- **Valutazione:** questa azione può essere eseguita in due modi differenti. La prima opzione consiste nel selezionare un qualsiasi numero di pile, rimuovere la prima pietra da ciascuna di esse, ottenendo un punto per ogni elemento rimosso; la seconda richiede di scegliere un colore che sia visibile sulla sommità di almeno due proprie pile, e di valutare ogni pila con quel colore in cima, secondo le regole indicate dalla pila stessa (alcune danno punti in base all'altezza, altre in base al numero di colori che le compongono, altre in base alle differenti altezze di tutte le proprie pile). Anche in questo caso si rimuove le pietre apicali delle pile valutate; in entrambi i casi i pezzi rimossi vengono posizionati sulla plancia mandala: alcune caselle del percorso segnano dei punti bonus, assegnati al giocatore che le copre.

Quando si raggiunge sulla plancia mandala una casella *traguardo* (la cui posizione dipende dal numero di giocatori) il gioco si conclude completando il round in corso; altrimenti, se un giocatore non può eseguire alcuna azione, la partita termina immediatamente. In entrambi i casi si procede alla valutazione finale, dove i giocatori aggiungono al proprio punteggio



quello di una delle due carte obiettivo ricevute all'inizio del gioco, purché ne soddisfino i requisiti.

### La giusta sequenza di scelte

Mandala Stones rientra nella vasta categoria dei giochi astratti dai bei materiali (piacevoli da manipolare e con colori sgargianti) che include, fra gli altri, *Azul* (ILSA#48), *Santorini* (ILSA#50), *Project L* (ILSA#62), *Reef* (ILSA#53), *Cóatl* (ILSA#61), *Dragon Castle* (ILSA#48); in modo analogo a quest'ultimo titolo, i giocatori smontano una struttura comune per costruirne di proprie in modo da massimizzare il punteggio.

Il set di regole è estremamente semplice, il che lo rende accessibile anche ad un pubblico familiare o occasionale; ciononostante, la ricchezza delle implicazioni di ciascuna delle scelte è più alta rispetto alla media della categoria: si tratta infatti di mediare fra quantità e qualità di pietre prese (e l'ordine con cui si dispongono è

estremamente importante) in modo da preparare una sequenza di valutazioni che massimizzino il gettito di punti vittoria e, possibilmente, portino alla conclusione della partita (che, essendo decisa dai giocatori, non è sempre esattamente prevedibile) al soddisfacimento di uno degli obiettivi, senza lasciare ghiotte occasioni per il giocatore che ci segue nel turno. Rispetto al già citato Reef, la staticità delle valutazioni della propria plancia ne enfatizza le possibilità di preparare e sfruttare al meglio molteplici combinazioni.

Uno degli aspetti che contraddistingue il gioco è la pressoché totale assenza di aleatorietà a posteriori: non solo tutti i colori di ciascun piano delle pile è visibile fin dall'inizio della partita (e quindi è noto anche l'ordine con cui si libereranno), ma le regole di presa delle pietre fa sì che anche per i motivi (che hanno rilevanza solo per la presa e per due delle carte obiettivo) non possa capitare un "colpo di fortuna": le pietre appena scoperte, infatti, sono bloccate dall'artista che le ha rivelate. Questo aspetto amplifica le conseguenze strategiche di ogni mossa, soprattutto in due giocatori (configurazione in cui il titolo dà probabilmente il meglio di sé), e che mette sul piatto un'altra componente che rischia di enfatizzare la paralisi da analisi.

Vale sicuramente qualche partita di prova, specie se siete appassionati di giochi astratti e non avete troppi "pensatori" al vostro tavolo.





di Matteo "iugal" Franceschet

# Mille Fiori

*Aggiudicatevi la corretta quantità di officine, negozi e sostenitori per massimizzare i vostri profitti.*



di Reiner Knizia  
Schmidt Spiele, 2021  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 60 minuti

In Mille Fiori i giocatori sono produttori e commercianti di oggetti in vetro che vogliono trarre il massimo profitto dal loro business.

## Materiali e preparazione

Il tabellone comune è diviso in cinque aree, legate a diversi aspetti del ciclo di produzione del vetro: le officine, l'area residenziale, i sobborghi popolari, la zona dei negozi, e il porto.

Il tabellone presenta un totale di centodieci spazi, dove possono trovare posto le tessere romboidali trasparenti (diamanti) dei giocatori. Il mazzo ha una carta per ciascuno di questi spazi. A completare la dotazione dei giocatori, oltre al segnapunti, una nave che va collocata nel primo spazio del tracciato rotta commerciale.

Il mazzo viene mescolato e vengono distribuite cinque carte a giocatore. Viene infine preparato un espositore comune di quattro o nove carte, così da avere un mazzo che, durante il corso della partita, verrà completamente distribuito.

## Flusso di gioco

Una partita a Mille Fiori dura un numero fisso di round. All'inizio di ogni round ogni





giocatore riceve una mano di cinque carte, ne sceglie una, quindi passa le rimanenti al giocatore a sinistra. Poi ogni giocatore gioca la carta scelta, cominciando dal primo del round e proseguendo in senso orario. Si procede in questa maniera fino a quando si ricevono dal giocatore alla propria destra due carte: ne giocheremo una, mentre quella non scelta andrà a rimpinguare l'espositore comune. I giocatori rimangono così senza carte e viene giocato un nuovo round, con il primo di turno che passa al giocatore successivo in senso orario.

Di solito giocare una carta significa piazzare un diamante nella posizione raffigurata sulla carta. In alternativa si può

cinque (eccetto il porto) hanno un paio di tratti in comune:

- Quando un giocatore riesce a soddisfare determinate condizioni di presenza, ottiene un punteggio bonus che dipende dall'ordine di completamento (20/15/10/5 punti);

- È possibile giocare una carta bonus dal display comune se si soddisfa una determinata condizione di presenza nell'area.

Se un giocatore piazza il suo ultimo diamante la partita termina nel giro di draft in corso; altrimenti il gioco termina con l'esaurimento del mazzo. Chi ha totalizzato più punti vince.

valore di uno, fino a valutazioni da oltre venti punti. Occorre quindi approfittare del momento opportuno, prestando una certa attenzione alla situazione sul tabellone degli avversari, e a quali carte si passano.

Tra la componentistica, minimale ma curata, sottolineo l'uso della plastica trasparente per i diamanti, scelta ricercata e soprattutto motivata dalla struttura del gioco.

Per Mille Fiori mi sento si spendere aggettivi un po' poco oggettivi, definendolo un gioco molto piacevole. È adatto a tutti, si spiega in pochissimo tempo, la partita è scorrevole e non dura mai oltre l'ora di gioco.



### Impressioni

usare la carta per i punti movimento della nave e non piazzare alcun diamante sul tabellone.

Le aree assegnano punti incrementali grazie a criteri differenti. E quattro su

Mille Fiori è un titolo dove l'ambientazione è quasi del tutto impalpabile, tanto che si potrebbe definire un astratto.

Il sistema di assegnazione dei punti vittoria è a insalata di punti, con dei differenziali che variano da un minimo

Se al tavolo tutti i giocatori sono un minimo avvezzi al gioco da tavolo moderno, è consigliabile da subito la variante più strategica, che prevede di scegliere la carta non in simultanea bensì nel momento in cui arriva il proprio turno. Rende al meglio se giocato in tre o quattro. Longevità forse non altissima, ma una solida produzione del dr. Knizia che ogni tanto si può intavolare per il divertimento di tutti.



di Mauro "MDM" Di Marco

# Quirky Circuits: Robottini all'Avventura!

*Scrivere a più mani il programma di un robot può portare a risultati inattesi!*



di Nikki Valens  
Plaid Hat Games, Asmodee Italia,  
Gém Klub, stemenschimmermeer,  
2022  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 15-63 minuti

Protagonisti assoluti di Quirky Circuits: Robottini all'Avventura! sono *Gizmo* (una sorta di gatto aspirapolvere, che deve ripulire le stanze stando attento a non colpire gli oggetti fragili) e *Penny* (un pinguino amante dello slalom), due piccoli robot che necessitano dell'aiuto dei giocatori per portare a termine compiti di difficoltà crescente. I giocatori dovranno programmare i loro percorsi senza poter comunicare fra loro... con risultati a volte esilaranti!

Si tratta di una riadattamento del precedente *Quirky Circuits* (2019), dello stesso autore ed editore, che si differenzia per la riduzione del numero di robot e di scenari, ma con una crescita più graduale della difficoltà, aspetto che lo rende ancor più adatto ad un pubblico familiare.

## Materiali e preparazione

La scatola (decisamente sovradimensionata) contiene le (adorabili) miniature dei due protagonisti, due mazzi di carte movimento, una piccola fustella con vari segnalini (polvere, bandiera, vaso da fiori, indicatore livello della batteria) e un quaderno ad anelli che raccoglie gli scenari (come accade in *Fiabe di Stoffa*, *Near & Far* o *Gloomhaven: Jaws of the Lion*, [ILSA#61](#) - anche se in questo caso non c'è alcun collegamento narrativo). Niente di eclatante, ma tutto efficace e ben fatto.





La preparazione è rapida: selezionato lo scenario fra i dieci disponibili, lo si allestisce posizionando miniatura e segnalini negli spazi indicati e si prepara il mazzo di carte comando, come indicato dallo scenario stesso. Distribuita una mano di carte a tutti i giocatori, si può cominciare.

### Flusso di gioco

Una partita dura al più il numero di round indicato sullo scenario. Ogni round è fatto di tre fasi, eseguite in ordine:

- **Programmazione**, in cui i giocatori giocano (a faccia coperta!) le carte comando che andranno a costituire il programma del robot per il round corrente. Non ci sono turni (ognuno può giocare una carta quando vuole), non si può comunicare con gli altri giocatori in alcun modo (non si può fare nemmeno fra un round e il successivo!). L'unico suggerimento utilizzabile è dato dal dorso delle carte, che identifica a quale categoria (*movimento avanti/indietro*, *rotazione*, *carte bizzarre*) esse appartengano. Tutti i giocatori devono giocare almeno una carta, mentre cumulativamente devono essere giocate almeno cinque carte; se lo scenario prevede l'utilizzo di carte bizzarre, i giocatori che le hanno devono giocare prima della altre che hanno in mano. Chi ritiene di aver finito di aggiungere le carte posa la sua mano sul tavolo; se tutti hanno finito, si passa alla fase successiva.

- **Esecuzione**, in cui si rivelano le carte giocate e si eseguono in ordine, risolvendole in ordine, compatibilmente con gli ostacoli presenti sullo scenario. I due robot hanno abilità passive differenti, che possono essere utilizzate in modo vantaggioso o, se non considerate in fase di programmazione, possono causare ulteriori difficoltà.

- **Ripristino**, in cui le carte utilizzate nella fase precedente vengono rimescolate e poste in fondo al mazzo, ogni giocatore ripristina la propria mano e l'indicatore della batteria (che indica il numero dei turni rimanenti) viene decrementato.

I giocatori vincono la partita non appena soddisfano l'obiettivo dello scenario (solitamente raccogliere un certo numero di segnalini e tornare con il robot al punto di partenza; vengono invece sconfitti se l'indicatore della batteria arriva a zero. Per



partite più impegnative, si può ridurre il numero di turni a disposizione, sfruttando la suddivisione in fasce della batteria (verde, giallo, rosso).

### Opinioni

Quirky Circuits solletica la curiosità del giocatore da tavola (anche esperto): per il nome dell'autore sulla scatola (*Nikki Valens*, noto al grande pubblico per titoli del calibro di *Mansions of Madness: II Edition* - [ILSA#42](#), *Eldritch Horror*, *Arkham Horror: III Edition*) e per la "fusione" fra la meccanica di programmazione che ha reso famoso *RoboRally* di *Richard Garfield* (*Avalon Hill Games*, 1994/2016; [ILSA#46](#)) e quella del "gioco senza comunicazione né temporizzazione" che ha spiazzato un po' tutti all'uscita di *The Mind* di *Wolfgang Warsch* (*NSV, dv Giochi*, 2018; [ILSA#50](#)).

Il frutto di questo strano connubio è un gioco cooperativo che richiede una capacità di sviluppare, in modo emergente ma individuale, la scelta di un percorso ottimo che poi deve essere ricostruito da tutti, utilizzando solo i pochi indizi forniti dai dorsi delle carte; come spesso accade per i giochi cooperativi in cui la comunicazione è limitata

o codificata (vedi *Hanabi* - [ILSA#19](#) o *The Crew: The Quest for Planet Nine* - [ILSA#56](#)) l'annoso problema del giocatore alfa risulta decisamente ridimensionato.

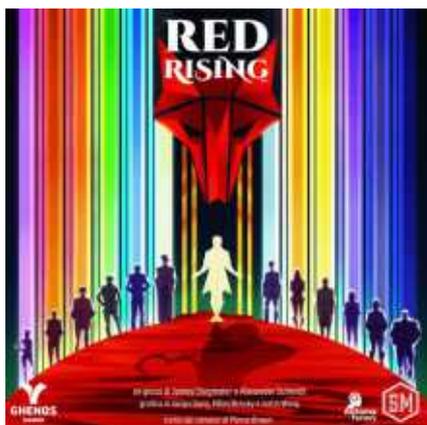
I dieci scenari (cinque per Gizmo e cinque per Penny) introducono nuovi elementi ed ostacoli in maniera molto graduale, accompagnando gradualmente anche i giocatori più giovani o inesperti nell'operazione di "sintonizzazione"; il vero cambio di marcia nella difficoltà avviene con la riduzione dei turni disponibili (dai 12 alla modalità base ai 5-9 del livello intermedio, per arrivare ai 3-6 del livello avanzato). Un numero di turni a disposizione implica sequenze di programmazione più lunghe, con maggiore probabilità di sbagliare o, piuttosto, una necessità di maggiore affiatamento (accompagnato da un valido processo deduttivo) fra i giocatori. Per garantire un'esperienza piena e impegnativa è bene giocarlo col massimo numero di giocatori.

Concludendo, si tratta di un titolo ottimo per le famiglie (anche con giocatori giovani), molto buono per i giocatori occasionali, che riesce a coinvolgere anche i giocatori assidui, soprattutto in modalità avanzata.



# Red Rising

*Radunate sotto la vostra influenza un gruppo di potenti personaggi tratti dall'universo distopico ideato da Pierce Brown.*



di Alexander Schmidt, Jamey Stegmaier  
Stonemaier Games, Ghenos Games,  
Maldito Games, Matagot, PHALANX,  
sternenschimmermeer, 2021  
N. Giocatori: 1-6  
Durata: 45-60 minuti

Ambientato su un futuristico Marte ancora sottoposto ad un processo di terraformazione (tramite l'utilizzo dell'*Helium-3*, estratto dallo stesso pianeta), *Red Rising* dipinge un futuro distopico in cui la razza umana è rigidamente suddivisa in quattordici caste, ciascuna associata ad un colore, che vede il rosso al livello più basso (i lavoratori, molti dei quali impegnati nelle suddette miniere) e l'oro al livello più alto (l'élite, che governa con pugno di ferro). Nel ruolo di una delle *Casa* che dominano il pianeta (delle dodici del romanzo ne sono state selezionate sei: *Apollo*, *Cerere*, *Diana*, *Giove*, *Marte* e *Minerva*), i giocatori cercano di aggregare il "miglior" manipolo di personaggi, avanzando contemporaneamente su tre scale di influenza.

## Materiali

I materiali rispettano gli standard a cui ci ha abituato la *Stonemaier Games*: un semplice tabellone, che ha prevalentemente funzione di espositore (è diviso in quattro *regioni* in cui verranno giocate le carte), le tessere *Casa*, che ricordano il colore dei giocatori e le rispettive abilità speciali, più di centodieci carte (vero cuore del gioco) di grande formato, a finitura telata, occupate in larga parte da notevoli illustrazioni; il rimanente materiale (segnalini dei giocatori e gemme rosse per l'*Helium-3*, il segnalino *Sovrana* e un dado speciale) sono in plastica.





Inclusa una versione in solitario a cura di M.M. Pedersen, che utilizza una trentina di carte dedicate.

La preparazione è rapidissima: ogni giocatore seleziona casualmente la tessera di una Casa, riceve i segnalini del colore corrispondente, e pesca cinque carte dal mazzo, con cui forma la sua mano iniziale. Altre otto carte vengono poste a faccia scoperta sul tabellone, due in ciascuna delle regioni.

### Flusso di gioco

Una partita dura un numero intero di round, a cui si aggiunge un'ultima azione della Casa Apollo, che inizia anche la partita (il turno in più è la sua specialità).

Nel suo turno, il giocatore attivo esegue una delle due seguenti azioni:

- **guidare**, ovvero mettere una carta della propria mano in una delle regioni (parzialmente sovrapposta alle carte ivi presenti), attivare la sua abilità di **schieramento**, poi scegliere se: prendere la carta in cima ad una delle altre regioni e ottenere il bonus associato a quel luogo oppure se affidarsi al caso, pescando la prima carta del mazzo e lanciando il dado, ottenendo il bonus risultante;
- **esplorare**, ovvero prendere la prima carta del mazzo, piazzarla in una regione **senza** usarne l'abilità di schieramento, e ricevere il bonus della regione in cui è avvenuto il piazzamento.

I bonus delle regioni permettono di avanzare su tre scale (livello di flotta, influenza sull'Istituto, raccolta di Helium-3) o di prendere il controllo del **segnalino Sovrana**, che vale punti vittoria alla fine del gioco e attiva le abilità speciali delle Case.

Il gioco entra nell'ultimo round quando tutti e tre i criteri di fine partita (avere la flotta



almeno al livello sette, possedere almeno sette cristalli di Helium-3, avere almeno sette influenze sull'Istituto) sono soddisfatti da almeno un giocatore, oppure quando un solo giocatore ne soddisfa due.

Il punteggio finale dipende dalla propria mano finale di carte (il cui valore incrementa o diminuisce in funzione della composizione del "gruppo finale"), a cui si sommano i punti forniti da ciascuna categoria (la flotta segue una progressione triangolare, l'Helium-3 lineare, l'Istituto premia con criteri di maggioranza, il segnalino Sovrana vale dieci punti), mentre ogni carta in mano oltre la settima comporta una perdita di dieci punti. Eventuali parità vengono risolte a favore di chi, nel pareggio, controlla il segnalino Sovrana, altrimenti permangono.

### Impressioni

Come si può intuire dalle poche regole, Red Rising è un gioco di combinazione di carte, in cui durante tutta la partita i giocatori cercano di assemblare la "mano perfetta", ovvero quella che, a fine gioco, fornisca la maggiore quantità di punti, cercando nel frattempo di racimolarne qualche altro con le scale di influenza (in un punteggio vincente di solito questi non superano il 20% del totale). L'idea non è completamente nuova, basta pensare al più breve *Fantasy Realms* di Bruce Glassco

(Wizkids, 2016), di cui è prevista una riedizione con rinnovato tema fantascientifico come *Star Trek: Missions* proprio nel 2022.

Rispetto a questo titolo Red Rising introduce una serie di modifiche sostanziali: la variabilità della chiusura della partita (che è controllata dalle scelte dei giocatori) e, soprattutto, il doppio ruolo che ha ciascuna carta. Infatti queste possono sia contribuire al punteggio finale, che avere effetto sostanziale se vengono giocate (e quindi "scartate" dalla mano finale): questo doppio utilizzo rende decisamente più interessanti le scelte del turno, considerando anche il fatto che la carta giocata viene (solitamente) resa disponibile agli avversari.

Il rovescio della medaglia sta nella complessità delle dinamiche che si instaurano e l'elevata situazionalità dei poteri delle carte (che includono anche attacchi diretti agli avversari), considerato anche il fatto che c'è il consistente rischio (specie nelle prime partite) di accedere ad un limitato numero di carte, per paura di pescare casualmente dalla cima del mazzo, preferendo l'avanzamento garantito su alcune scale (forse attratti dal miraggio del punteggio "sicuro" che forniranno a fine partita). Questa dinamica rende il titolo difficile da decifrare per un pubblico familiare e occasionale (la semplicità del regolamento può trarre in inganno: le regole del gioco sono "spalmate" sulle carte e le loro non sempre ovvie interazioni), mentre i giocatori assidui potranno trovare non palatabile l'intrinseca aleatorietà di un gioco di combinazioni con un centinaio di carte diverse. Gli appassionati di combinazioni, d'altro canto, potranno trovarlo affascinante.

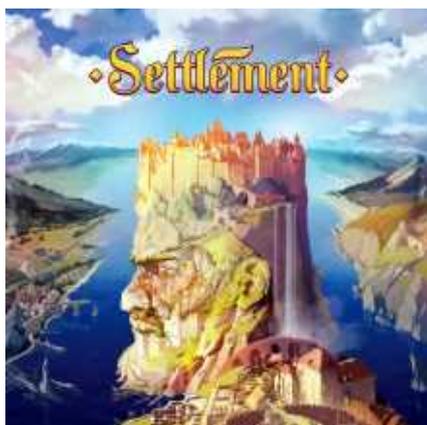




di Fabio "fab!o" Cambiaghi

# Settlement

*Non sempre uccidere un mostro è una buona idea.*



di Oleksandr Nevskiy

IGAMES, 2021

N. Giocatori: 1-4

Durata: 45-90 minuti

IGAMES è una casa editrice ucraina poco nota ma con giochi interessanti a catalogo, specie grazie alla recente collaborazione con Oleksandr Nevskiy, autore di giochi del calibro di *Mysterium* (con Oleg Sidorenko, Libellud, 2015, anche in italiano grazie a Asmodee Italia; [ILSA#36](#)) e *Detective Club* (IGAMES, 2019, anche in italiano grazie a Playagame Edizioni).

Alla scorsa edizione della Internationale Spieltage di Essen l'editore ha presentato Settlement, sempre di Oleksandr Nevskiy, che per una volta sembra aver abbandonato la sua comfort zone dei giochi basati sulla comunicazione per immagini per dedicarsi a un prodotto dalla struttura più canonica, che prevede la conversione di risorse in punti sfruttando un semplice meccanismo di piazzamento lavoratori.

Una partita a Settlement si sviluppa principalmente sulle plance personali, organizzate in alcuni spazi azione e due griglie quadrate di nove caselle sulle quali vengono collocate tessere per espandere il proprio insediamento e utili per perfezionare, nei sei turni della partita, un semplice motore di produzione.

Le tessere sono di due tipi: edifici e terreni. Ognuna offre modalità diverse di ottenere o





convertire risorse. Alla griglia della città sono destinate le tessere edificio. Al costo di un lavoratore collocato nella specifica azione (non esclusiva) e dietro pagamento del relativo costo, una tessera può essere prelevata da un mercato comune e collocata sulla propria plancia. Tutti gli edifici collocati su una delle tre righe possono poi essere attivati sempre con l'utilizzo di un lavoratore.

Per i terreni il meccanismo è analogo ma sottostà a vincoli spaziali e di costo. Se in città le tessere possono essere liberamente collocate sugli spazi vuoti, il posizionamento dei terreni deve necessariamente cominciare dal primo spazio della prima riga della griglia e da lì ogni tessera successiva deve essere collocata adiacente a una precedente. Le tessere di secondo livello offrono in genere ricompense migliori di quelle di primo livello, stesso dicasi per quelle di terzo livello; per questo il costo in termini di lavoratori da investire è incrementale e dipende dal livello della tessera terreno che si vuole esplorare.

A simulare il rischio connesso all'esplorazione, le tessere terreno non possono essere scelte, semplicemente vengono pescate dalla pila relativa e collocate sulla plancia, costringendo ogni volta a un adattamento della propria tattica.

I terreni possono essere attivati con l'uso di un lavoratore che fa produrre un'intera riga, ma con una eccezione che è anche un simpatico twist del gioco.

Alcune condizioni, verificate quando si colloca un nuovo terreno o ogni volta che viene sfruttato per generare una risorsa, determinano se su quella tessera debba comparire un mostro che ne bloccherà la rendita fino a quando non sarà sconfitto. Costruire torri sulle tessere per impedire che questo avvenga è una delle possibili azioni dei giocatori, che però scopriranno presto che la comparsa di un mostro è sì un'eventualità scomoda ma anche un vantaggio. Sconfiggere

i mostri, sempre sfruttando il numero adeguato di lavoratori, permette infatti di guadagnare interessanti ricompense, in genere di valore maggiore rispetto alla rendita della tessera stessa. Lasciarsi aperta la possibilità di attirare nel proprio insediamento qualche mostro non è necessariamente un male quindi, è piuttosto un'interessante opportunità strategica.

A dare uno scopo alla produzione di risorse, diverso dalla costruzione del motore destinato a generarle e trasformarle in modo sempre più efficiente, ci sono le costose carte eroe che garantiscono punti a fine partita e che possono essere acquistate, una alla volta, alla fine del proprio turno. Compito non semplice considerando che soltanto due dei cinque tipi di risorse presenti possono essere conservate tra un round e l'altro, costringendo i giocatori a far fruttare ognuno dei sei lavoratori e ogni risorsa generata grazie ad essi nel modo migliore possibile, ossia evitando inutili sprechi.

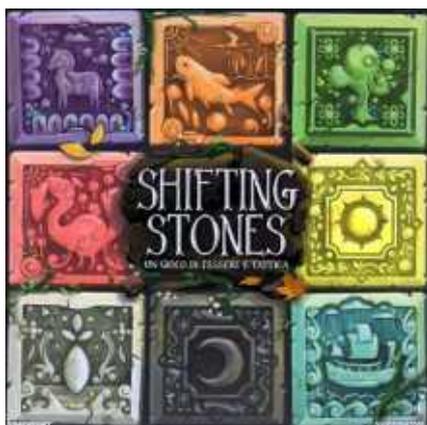
Settlement scorre rapido e lineare, le opportunità da cogliere sono sempre molte e il giocatore ha libertà di impostare una strategia senza particolari restrizioni. Di contro gli edifici sono scarsamente assortiti e la loro comparsa casuale sul mercato potrebbe avvantaggiare in modo eccessivo e senza merito. È fin troppo classico per spiccare in un mercato che propone decine di giochi analoghi, cionondimeno appare godibile e adeguatamente realizzato.





# Shifting Stones

*Soltanto la corretta disposizione delle nove pietre mistiche vi permetterà di accumulare punti vittoria.*



di J. Evan Raitt  
Gamewright, Studio Supernova,  
2020

N. Giocatori: 1-5  
Durata: 20 minuti

Ambientazione pretestuosa (che cala i giocatori nel ruolo di stregoni intenti a spostare e ribaltare magici pietroni finemente scolpiti in modo da riprodurre arcane strutture) per quello che è a tutti gli effetti un titolo astratto, in cui si manipola una griglia di nove tessere per riprodurre i pattern riportati sulle proprie carte, in competizione con gli avversari.

## Materiali e preparazione

Ineccepibili i materiali: nove robuste tessere-pietra (decorate in bassorilievo, con illustrazioni differenti su fronte e retro), settantadue carte schema (di formato standard e finitura telata), cinque carte di riferimento. Solo cartotecnica, ma di ottima qualità, che rende tutto piacevole da guardare e da toccare.

Semplicissima la preparazione: si dispongono casualmente su una griglia quadrata le nove tessere, ogni giocatore pesca quattro carte, si pone il mazzo rimanente vicino ad un lato della griglia, per identificarne l'orientazione.

## Flusso di gioco

Una partita dura un numero non predeterminato di round, in cui i giocatori, a turno, eseguono il loro turno. Il giocatore attivo esegue azioni finché ha carte in mano





o decide di concludere il suo turno, passando. Le azioni a disposizione, ripetibili più volte, sono tre:

- scartare una carta per scambiare fra loro due tessere ortogonalmente adiacenti;
- scartare una carta per ribaltare una pietra in modo che mostri il disegno sul retro;
- se il pattern riportato su una delle proprie carte è visibile sulla griglia di pietre (considerata l'orientazione data dal mazzo, non sono ammesse rotazioni), piazzare quella carta, scoperta, nella propria area di gioco.

Quando il giocatore conclude il suo turno ripristina la sua mano a quattro carte; è possibile rinunciare a tutte le mosse per pescare due carte aggiuntive; in nessun caso se ne possono avere più di sei. Se il mazzo si esaurisce, se ne forma uno nuovo rimescolando gli scarti.

Quando uno dei giocatori ha piazzato nella propria area un numero prefissato di carte (che dipende da quanti sono i giocatori) la partita si conclude con il round corrente. Oltre ai punti indicati sulle carte giocate nella propria area, chi ne ha giocate la maggiore quantità da un punto, ne riceve altri tre.

### Solitario

La versione in solitario utilizza solo sedici carte schema, con cui si compone un piccolo mazzo di gioco. Per vincere la partita si deve riuscire a valutarle tutte

prima di aver giocato quattro turni di sole manipolazioni della griglia.

### Impressioni

Shifting Stones è un gioco quasi totalmente incentrato sulle valutazioni tattiche: se escludiamo il solitario o la partita in due giocatori, le ridotte dimensioni della griglia condivisa ne comportano una continua e intensa manipolazione, e questo fatto in pratica azzera ogni possibile programmazione delle proprie azioni fra un turno e il successivo, richiedendo invece l'ottimizzazione totale del singolo turno. L'unica eccezione consiste nel decidere se vale la pena saltarne uno per tentare (con un maggior numero di movimenti disponibili) il completamento di un pattern da cinque punti; si tratta comunque di una decisione non priva di rischio. Sono quindi preponderanti gli

aspetti aleatori del gioco, dati sia dalle carte pescate che dagli aiuti e dagli ostacoli involontariamente forniti da chi ci precede nel turno. Data la brevità della partita e la semplicità dell'impianto delle regole, si tratta di fenomeni accettabili.

Si tratta, in conclusione, di un titolo riempitivo astratto, che risulta piacevole e particolarmente adatto ad un pubblico familiare ed occasionale, che non si preoccupa troppo dell'intervento della fortuna o dell'impossibilità di perseguire un qualsiasi approccio strategico, purché sia disposto ad accettare una scarsa interconnessione fra tema e meccaniche.

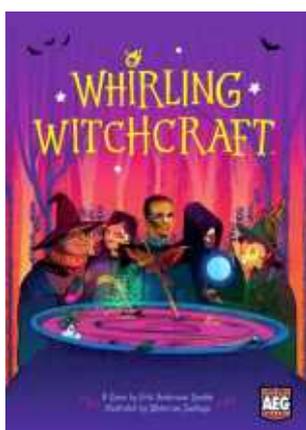
I giocatori assidui potrebbero essere attratti dal gioco in solitario, che propone invece una sfida di programmazione e memorizzazione non da poco.





# Whirling Witchcraft

*I calderoni non sono mai grandi abbastanza.*



di Erik Andersson Sundén  
Alderac Entertainment Group,  
2021

N. Giocatori: 2-5

Durata: 15-30 minuti

Devo ammetterlo, ho un debole per i disegni di Weberson Santiago. Me ne sono accorto quando uscì *The Bloody Inn* (Nicolas Robert, Pearl Games, 2015; [ILSA#36](#)), illustrato insieme a Luis Francisco. Da allora sono incuriosito ogni volta che riconosco il suo tratto sulla scatola di un gioco. Ho scoperto così, quasi per caso, Whirling Witchcraft, opera dello svedese Erik Anderson Sundén e pubblicazione recente della Alderac Entertainment Group.

I giocatori al tavolo sono streghe dedite alla produzione di filtri magici utilizzando cinque possibili ingredienti, un mazzo di carte con le ricette e un calderone. Oltre ai pentoloni, sapientemente realizzati tridimensionalmente con l'incastro di alcune parti in cartone, ogni strega ha anche a disposizione un tavolo da lavoro sul quale trovano posto, ben allineati in spazi predeterminati, gli ingredienti, alcuni più comuni come rospi, ragni e funghi, altri più rari, come la radice di mandragola o i cuori d'ombra.

Le carte con le ricette hanno un funzionamento piuttosto semplice, convertono ingredienti in altri ingredienti. Lo possono fare in modo univoco (una freccia indica chiaramente il tipo di trasformazione) oppure lasciano che sia la strega a scegliere se





utilizzare la trasformazione in un senso o nell'altro, decisione che è comunque definitiva e non può essere successivamente modificata.

Il turno è semplice, si cala una carta e poi si utilizzano tutti gli ingredienti a disposizione sul tavolo di lavoro per produrne di nuovi e differenti grazie ai criteri di trasformazione indicati. Il risultato della trasformazione trova posto sul calderone mentre gli ingredienti spesi, presi dal tavolo di lavoro, tornano in riserva.

Sono due le idee che rendono questo gioco interessante e in un certo senso unico. La prima (a onor del vero già usata altrove) è che le carte giocate restano attive per tutta la partita. Nel primo turno quindi sarà una sola carta ad essere attivata, nel secondo le carte utilizzabili per le trasformazioni saranno invece due, nel terzo tre e così via, dando vita a un processo di crescita lineare e continua, smorzato solo dall'effettiva disponibilità di ingredienti per attivarle. La seconda idea, geniale questa volta, è quella che genera il punteggio. Una volta completate tutte le trasformazioni e messi gli ingredienti prodotti nei rispettivi calderoni, questi vengono passati agli avversari ruotando in senso antiorario. Ogni giocatore seduto al tavolo riceverà l'intera produzione di chi è seduto alla sua sinistra e ogni ingrediente ricevuto dovrà trovare posto sul tavolo di lavoro. Esauriti gli spazi disponibili gli ingredienti di



troppo devono essere restituiti, trasformandosi in punti, a chi ha passato il calderone. Ne bastano solo cinque per vincere la partita.

Questa meccanica introduce un cambio di paradigma insolito nei giochi di gestione e trasformazione delle risorse. Chi è avvezzo a questo tipo di meccaniche sa che l'ottimizzazione è fondamentale e in genere produrre di più partendo da meno è una condizione vantaggiosa. In Whirling Witchcraft non è così. Usare pochi ingredienti significa anche non liberare spazio sul proprio tavolo di lavoro, esponendosi al rischio di non poter

collocare quanto si riceve a fine turno. Bastano pochi turni per scoprire che è certamente importante produrre molti ingredienti, ma è altrettanto importante usarne tanti, per non cadere vittime del traboccamento che regala punti al giocatore che ci sta alimentando. Ancora, se alla fine del round nessuno ha raggiunto la vittoria, le carte in mano ruotano anch'esse, in senso orario questa volta. Un perfido meccanismo di draft che ci costringe a passare carte al giocatore che poi le utilizzerà a nostro svantaggio.

Guardare carte e banco di lavoro degli avversari, specie quelli adiacenti diventa fondamentale per trovare le ricette giuste da calare, che usino tanto di quello che viene prodotto da chi siede alla nostra sinistra e nello stesso tempo producano quanto il giocatore di destra fatica a smaltire.

Il tutto ad un ritmo incalzante, con la produzione che incrementa a dismisura turno dopo turno, avvicinando sempre più il momento dei traboccamenti improvvisi e costringendo a fare i conti con una mano di carte non sempre utile. Una ricetta esplosiva in definitiva, che pur non avendo velleità di farne un gioco strategico, sa regalare qualche minuto di caotico divertimento grazie anche all'interazione diretta, che genera sempre situazioni di simpatico conflitto. Consigliato.





di Lorenzo "Rosengald" Gheri

# QE

*Offrite qualsiasi cifra per accaparrarvi le giuste compagnie, ma attenti a non fare spendere più di tutti gli altri!*



di Gavin Birnbaum  
BoardGameTables.com, Board  
Game Rookie, BoardM Factory,  
Lucky Duck Games, Strohmann  
Games, 2019  
N. Giocatori: 3-5  
Durata: 45 minuti

QE, ovvero *Quantitative Easing*, è uno strumento di politica monetaria espansiva di cui, in tutta onestà, non so assolutamente niente. Qualcosa in più posso dire sul titolo che porta lo stesso nome.

Nel ruolo di banche centrali i giocatori investono in vari settori dell'economia globale (agricolo, industriale, finanziario, ecc.) con lo scopo di ottenere il maggior numero di punti vittoria secondo una semplice logica di collezione di set. A turno i giocatori si alternano nel ruolo di banditori, rivelano il primo investimento messo all'asta, scrivendo e rivelando il valore che intendono dargli come banditore. L'unica condizione è che tale valore sia un numero intero e positivo. Tutti gli altri giocatori fanno segretamente la propria offerta, che solo il banditore potrà vedere, assegnando poi il gettone investimento a chi ha fatto l'offerta più alta, scrivendo sul retro del gettone la cifra spesa. Nel caso in cui nessuno desideri puntare più del banditore, quest'ultimo deve acquistare il gettone per la cifra fissata nella prima fase. Alla fine della partita si conteranno i punti dei gettoni guadagnati, e si sommeranno le puntate vinte; chi avrà offerto di meno otterrà un bonus in punti, chi avrà offerto di più sarà automaticamente eliminato dalla partita e impossibilitato a vincere.

Il gioco si spiega in una manciata di minuti, i materiali sono molto semplici e con una scelta grafica molto spartana, ma comunque, riescono a colpire positivamente, visto che su ogni

elemento, dai gettoni alla propria scheda, sarà possibile scrivere con il classico pennarello da lavagna. Passando al gioco avrete notato l'assenza di un elemento caratteristico di qualsiasi gioco d'asta, una valuta. Infatti, i giocatori si limiteranno a scrivere il valore che intendono puntare ma – in quanto banche centrali – non avranno bisogno di possedere fisicamente la valuta offerta, rendendo potenzialmente utilizzabile qualsiasi valore all'interno del gioco. Questo è l'elemento più particolare di QE ma è anche quello che rende difficile capire quali possano essere valori ragionevoli da investire non avendo un tesoro di partenza con cui confrontare questi valori. Un milione potrebbe essere tantissimo o pochissimo, dipende il tavolo che cifre usa, e nonostante questo, dopo qualche giro i valori tenderanno ad assestarsi su livelli simili, siano essi decine, centinaia o migliaia, tant'è che nella mia esperienza lo scarto tra chi aveva speso di più e chi aveva speso meno è sempre stato non esagerato, questo sia perché si cercherà sempre di prendere gli investimenti a poco più degli avversari – come in ogni gioco d'asta – sia perché la paura dell'eliminazione del giocatore che ha speso di più, sebbene già vista in altri titoli (ad esempio *High Society*) funziona molto bene regalando la giusta tensione al tavolo. In definitiva un buon titolo con poche regole (facilmente assimilabili) alla portata anche di un pubblico occasionale.

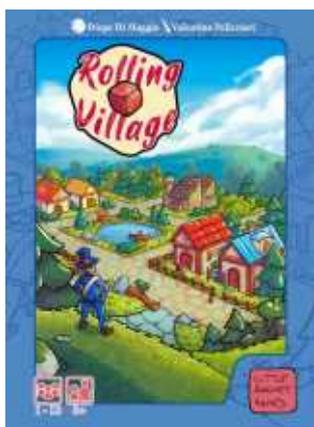




di Mauro "MDM" Di Marco

# Rolling Village

*Dimostrate di essere il sindaco da eleggere, progettando il miglior villaggio a colpi di dadi, matita e un (bel) po' di fortuna!*



di Diego Di Maggio  
Little Rocket Games, 2022  
N. Giocatori: 1-12  
Durata: 10-15 minuti

Rolling Village è un veloce gioco astratto basato sulla sempre più diffusa meccanica del *roll&write*. Spartani i materiali: un blocchetto di fogli (che fungono sia da plancia personale, composta da una griglia rettangolare di trenta caselle, che da *player aid*), due dadi standard, sei matite colorate (la cui mina è decisamente troppo dura!) e il regolamento costituiscono la dotazione.

Dopo una fase iniziale, che introduce una certa asimmetria nelle plance dei giocatori, il gioco procede in rapidi turni in cui il giocatore attivo lancia i due dadi, che verranno utilizzati da tutti: i due valori identificano i **due tipi differenti** di edificio e le **due diverse colonne** in cui questi dovranno essere costruiti. Nel caso in cui i lanci diano lo stesso valore o identifichino la stessa costruzione, si procede all'edificazione di strutture speciali (piazza e fabbrica) che valgono soltanto a fine partita (fornendo punti in base a quali e quante strutture li circondano). La somma dei due dadi indica anche la **riga** che viene valutata alla fine del turno. Il sistema

di punteggio premia la contiguità ortogonale di edifici dello stesso tipo: infatti, ogni gruppo che ha almeno un elemento sulla riga fornisce punti pari alla somma di quelli indicati sulle

caselle in cui è costruito ogni elemento del gruppo. Addizionalmente, nel terzo, sesto e nono turno, si edifica liberamente uno dei tre tipi di edificio base. Il punteggio finale è dato dai punti accumulati durante i turni più i *bonus/malus* dati dagli edifici speciali e dall'aver completato interamente le righe.

Il regolamento propone anche una versione in solitario, che consiste semplicemente in una tabella con vari traguardi da raggiungere, corrispondenti ad altrettanti livelli di "abilità".

Rolling Village è un classico esponente del genere: rapido (la durata è di fatto indipendente dal numero di giocatori), semplice, trasportabile, praticamente senza interazione. L'abilità chiave che richiede consiste nel disegnare gli elementi in modo da saper approfittare in modo vantaggioso di ogni possibile risultato dei tiri. L'ideale è costruire catene di edifici che coprano tutte le righe, per sfruttare i gruppi per ogni possibile valutazione; importante è anche tenere di conto l'eventualità che si presentino gli edifici speciali. Decisamente meno complesso dei giochi di riferimento del genere (*That's Pretty Clever* - ILSA#55, *Cartographers* - ILSA#56, e *Welcome To...* - ILSA#54), ha senso come riempitivo non impegnativo in attesa del ritardatario cronico, o come defatigante se il piatto forte della serata si è concluso rapidamente.



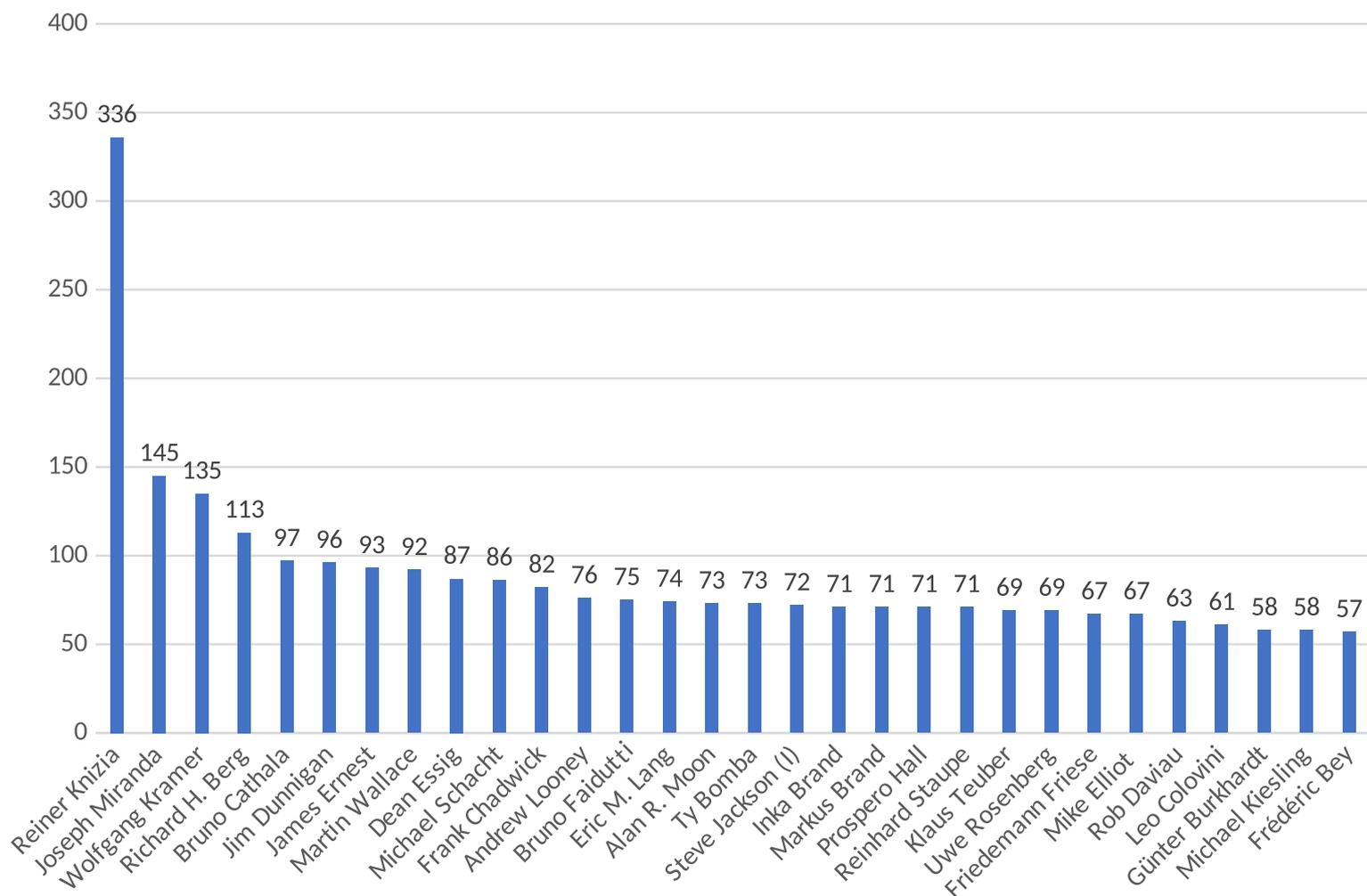


# Sopra e sotto...

...la linea di galleggiamento!

Ho estratto da [BoardGameGeek](#) le informazioni sui 22.523 giochi del *ranking*, ovvero dei giochi che hanno raggiunto almeno trenta voti (notare che non sono comprese le espansioni o le compilation, indipendentemente dal numero di voti ricevuti). Questi giochi vanno dal ranking #1 di *Gloomhaven* al #22.523 del *Tris*; e, a proposito di quest'ultimo, nei venti e passa anni di vita di

BGG questo gioco ha sempre mantenuto l'ultima posizione, a differenza della prima posizione che ha visto avvicinarsi nel tempo vari giochi (*Paths of Glory* - [ILSA#46](#), *Tigris & Euphrates* - [ILSA#4](#), *Puerto Rico* - [ILSA#46](#), *Agricola* - [ILSA#5](#), *Twilight Struggle* - [ILSA#2](#) e *Pandemic Legacy: Season 1*).





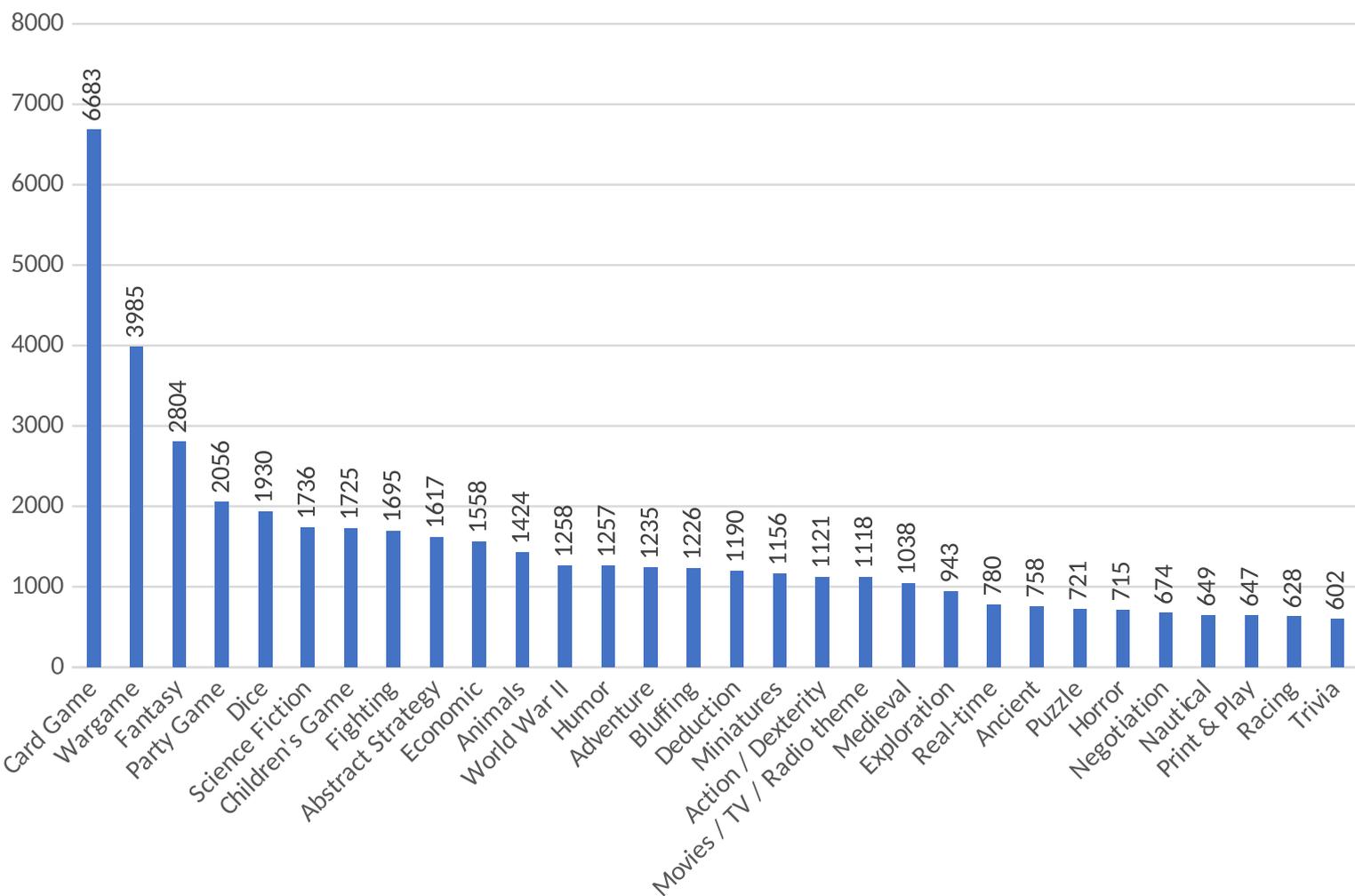
Se estraggo i nomi degli autori da questi ventiduemila giochi otteniamo il grafico riportato qui sotto. La prima posizione è occupata (con un notevole margine sul secondo) da *Reiner Knizia* (per la cronaca, i suoi primi tre titoli nel ranking sono *Tigris & Euphrates*, *The Quest for El Dorado* - ILSA#46, e *Ra* - ILSA#2), poi vediamo nomi noti (ai lettori di ILSA) e meno noti: tra i primi abbiamo *Wolfgang Kramer* (*El Grande* - ILSA#46, *Principi di Firenze* - ILSA#46, e *Tikal* - ILSA#4), *Bruno Cathala* (*7 Wonders Duel* - ILSA#41, *Five Tribes* - ILSA#30, e *Cyclades* - ILSA#22) e *Martin Wallace* (*Brass: Birmingham* - ILSA#58, *Brass: Lancashire* - ILSA#5, e *Age of Steam* - ILSA#46). Tra i nomi meno noti abbiamo *Joseph Miranda* (*Zulus on the Ramparts!: The Battle of Rorke's Drift*, *Fading Glory* e *World War I: 1914-1918*), *Richard H. Berg* (*Successors*, *SPQR* e *The Great Battles of Alexander*), *Jim Dunningan* (*Panzergruppe Guderian*, *PanzerBlitz* e *Battle for Germany*), *James Ernest* (*Lords of Vegas*, *Tak* e *Kill Doctor Lucky*) e *Dean Essig* (*Afrika: 2nd Edition*, *Tunisia* e *Korea: The Forgotten War*).

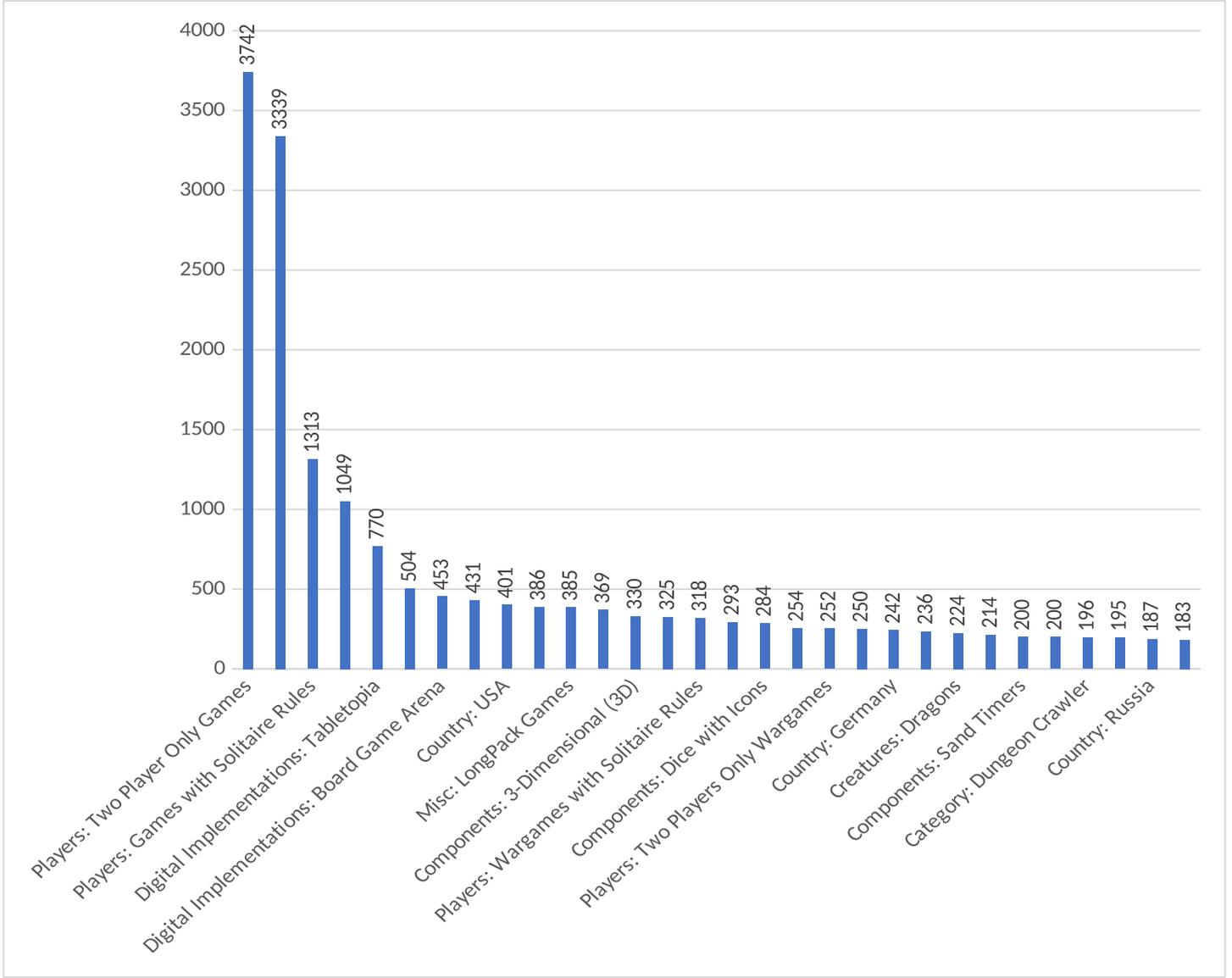
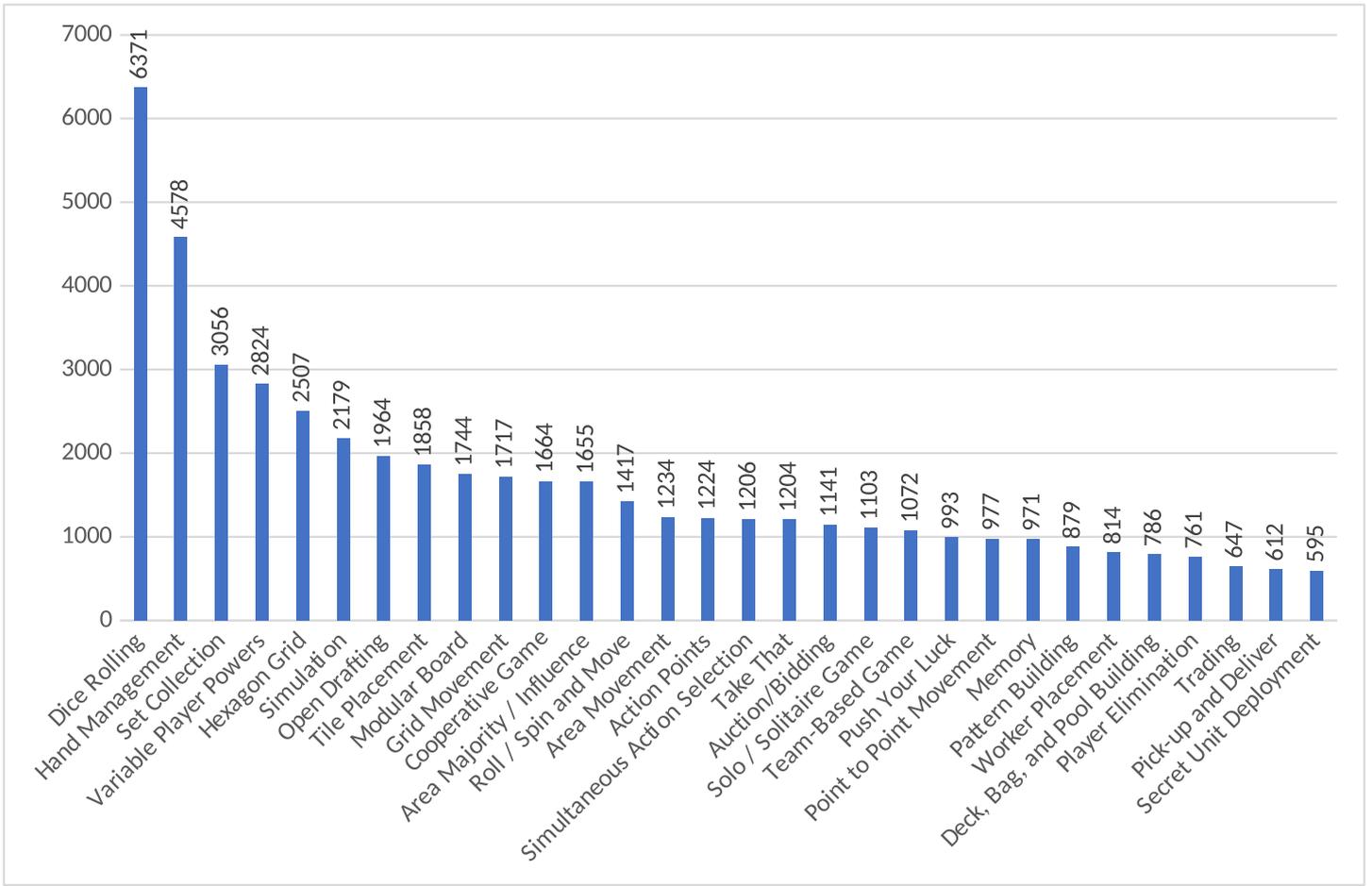
Se passiamo alle categorie più diffuse, il risultato è il grafico che vedete a fondo pagina. Impossibile non notare una larga maggioranza di giochi di carte (anche in senso lato, dato che i migliori tre sono *Through the Ages: A New Story of Civilization* - ILSA#37, *7 Wonders Duel* e *Wingspan* - ILSA#55), seguiti dai Wargame (anche qui in senso lato, i migliori tre sono: *Twilight Imperium - Quarta Edizione*, *Star Wars: Rebellion* - ILSA#40, e *War of the Ring - Seconda Edizione*) e dal Fantasy (*Gloomhaven* - ILSA#51, *Gloomhaven: Jaws of the Lion* - ILSA#61, e *Spirit Island* - ILSA#55).

Se invece ci focalizziamo sulle meccaniche, otteniamo il grafico riportato in testa alla prossima pagina. La meccanica del lancio dei dadi è comprensibilmente la più utilizzata (e i primi tre giochi sono gli stessi della categoria Wargame), poi gestione della mano (*Gloomhaven*, *Pandemic Legacy: Season 1* e *Brass: Birmingham*) e collezione di set (*Pandemic Legacy: Season 1*, *Terraforming Mars* - ILSA#42, e *Spirit Island*).

E no, non esiste un gioco che sia un wargame fantasy di carte che utilizzi il lancio di dadi, gestione della mano e collezione di set, ma se ci limitiamo ai wargame di carte che utilizzano il lancio di dadi e la gestione della mano, abbiamo (sempre in ordine di ranking) *Mythic Battles: Pantheon*, *Warfighter: The Tactical Special Forces Card Game* e *Warhammer Underworlds: Nightvault*.

Una Famiglia è un raggruppamento che può essere liberamente proposto dagli utenti (a differenza di Categorie e Meccaniche, che sono fisse), e questo ha portato alla creazione di ben 3.623 Famiglie (le Categorie sono 84, mentre le Meccaniche sono 183). Il grafico delle famiglie è riportato in fondo alla prossima pagina. Le prime tre famiglie sono quelle dei giochi esclusivamente per due persone, dei giochi provenienti da campagne su Kickstarter e quelle dei giochi con



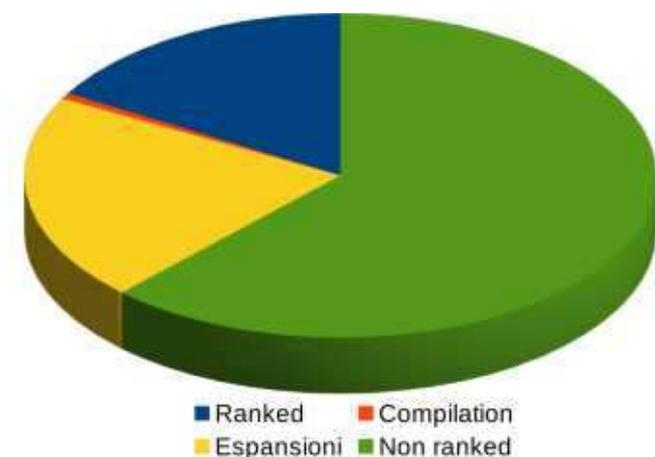




regole per il solitario (mentre più in basso troviamo quelli esclusivamente per il solitario); a parte l'ilarità della famiglia Admin: Better Description Needed!, vediamo che l'attenzione va poi sui giochi implementati su [Tabletopia](#) (seguita da [Board Game Arena](#) e, a distanza, su [Yucata](#)), sulle miniature (poi sulle mappe, i componenti 3D, i dadi con le icone e le clessidre(!)); i paesi vedono primeggiare gli USA, poi la Francia, l'antica Roma, la Germania, il Giappone, la Russia (e al 35° posto c'è l'Italia). E se vi state domandando chi è la LongPack Games, si tratta di un'azienda produttrice di giochi di Shanghai (è probabile che abbiate voi stessi un buon numero di giochi prodotti da loro).

Una considerazione: i 22.523 giochi del ranking sembrano pochi rispetto ai 136.289 totali (sono solo il 16,5%), ma sui 23 milioni di voti inseriti dagli utenti (23.182.709, per la precisione) ben 19.931.599 riguardano i giochi del ranking (quasi l'86%) e "solo" 3.251.110 sono quelli attribuiti a titoli fuori dal ranking. Facendo una media, ogni gioco del ranking ha 885 voti, mentre un gioco fuori dal ranking ne ha solo 29 (il che non è scontato dato che tutte le espansioni, che possono avere più di trenta voti, non sono nel ranking).

Quindi tutti i giochi di BGG si possono suddividere in quattro raggruppamenti:



Dei giochi ranked in sostanza sappiamo tutto: quali siano quelli ritenuti i migliori e quali i peggiori, e l'indicazione in tal senso è data da quanto un gioco si discosta dalla media bayesiana di 5,5 (in una direzione per quelli positivi, nell'altra per quelli negativi). Per le espansioni e le compilation non abbiamo un ranking, ma se ne può calcolare uno apposito prendendo i voti e aggiungendo un buon numero (diciamo 5.000) di voti 5,5. E questa è la relativa top-20:

- 1) Terraforming Mars: Prelude
- 2) Dominion: Prosperity
- 3) Pandemic: On the Brink
- 4) Lords of Waterdeep: Scoundrels of Skullport
- 5) Wingspan: European Expansion
- 6) Dominion: Seaside
- 7) Viticulture: Tuscany Essential Edition
- 8) Terraforming Mars: Hellas & Elysium
- 9) Scythe: Invaders from Afar

- 10) Scythe: The Rise of Fenris
- 11) 7 Wonders Duel: Pantheon
- 12) 7 Wonders: Leaders
- 13) Race for the Galaxy: The Gathering Storm
- 14) Carcassonne: Expansion 1 - Inns & Cathedrals
- 15) Ticket to Ride: USA 1910
- 16) The Castles of Burgundy
- 17) Carcassonne: Expansion 2 - Traders & Builders
- 18) Wingspan: Oceania Expansion
- 19) Mage Knight: Ultimate Edition
- 20) 7 Wonders: Cities

E così rimangono 84.710 giochi che purtroppo rimangono sotto la linea di galleggiamento, dei quali si sa veramente poco: in media ognuno di loro ha solo quattro voti, due commenti ed è nella collezione di tredici utenti. Se anche qui proviamo ad aggiungere 5.000 voti 5,5 per ottenere una classifica con la media bayesiana, otteniamo questa top-20 (con qualche nome noto, ma che nello specifico di quella versione non ha raggiunto i trenta voti, e tanti altri "oggetti" sconosciuti ai più):

- 1) BattleCON Fighting System
- 2) Don't Look Back
- 3) Invictus: A Team Deck Building Game
- 4) Glory Days Boxing
- 5) All Time Wrestling
- 6) Dinn
- 7) Tanto Monta: The Rise of Ferdinand and Isabella
- 8) The Runelords Board Game
- 9) Kiwi Chow Down
- 10) 1985: Sacred Oil
- 11) Guns or Treasure
- 12) Warhammer Age of Sigmar: Bladeborn
- 13) VikinGalaxy: The Dark Attack
- 14) Gekitai
- 15) A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game - Targaryen Starter Set
- 16) Enemy Weapon
- 17) Savage: a Game of Survival
- 18) Assault Red Horizon 41
- 19) Judgement: Eternal Champions
- 20) Star Trek: Attack Wing - Federation vs. Klingons Starter Set

Slamo davanti a 84.710 potenziali capolavori? Chissà se qualcuno, in futuro, emergerà...



# Essen come non si vedeva da tempo

**S** Al momento di scrivere queste poche righe una buona parte degli appassionati del nostro hobby e dei lettori di questa rivista è, con buona probabilità, in attesa di un volo, o in viaggio (su un'auto, un camper o su qualsivoglia mezzo) sulla rotta Germania Nord-ovest, dove ad Essen c'è il tradizionale appuntamento dell'International Spieltage, 6-9 Ottobre 2022 (come avrete intuito io non sono tra questi!).

Ovviamente ci sarà tempo per parlare di giochi e fare bilanci, ma qualcosa di importante può essere detto sin da ora. Lo spazio fiera è cresciuto del 75% rispetto alla precedente edizione; nel momento di scrivere la lista di BGG (che raccoglie tutti i giochi in uscita - croce e delizia di noi appassionati da agosto in poi) ha raggiunto la cifra di 1203 titoli (solitamente gli ultimi vengono aggiunti durante lo svolgimento della stessa fiera!). Per quanto io sia stato sempre un detrattore delle uscite massive e dell'abbondanza di titoli, penso che questa volta sia importante focalizzarsi sugli aspetti positivi. Ovvero sul fatto che si riparte con qualcosa che è molto vicino a quello che era la fiera pre-pandemia: non solo i grandi nomi, ma anche i piccoli editori hanno ripreso a frequentare la fiera; basti pensare al settore degli editori orientali che si è addirittura arricchito con nuove rappresentanze, anche provenienti da nuovi paesi, come il Vietnam. Fortunatamente, anche il numero di visitatori segue la stessa tendenza.

Naturalmente ci saranno ancora problemi legati a titoli in ritardo, c'è da sopportare la mascherina negli spazi chiusi, ci saranno i giochi brutti di cui parlare; tuttavia una fiera di Essen che riparte a pieno ritmo è un segnale decisamente positivo per il nostro settore.



in fila per uno

# I 10 giochi peggiori

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 10/10/2022)

1

**Tic-Tac-Toe (Tris)** di autore ignoto  
pubblico dominio, vari editori, 1300 a.C.  
Giocatori: 2  
Categorie: Abstract Strategy, Children's Game.

BGG rank: 23104° (media 2,72 - 3609 voti)

2

**Chutes and Ladders (Scale e Serpenti)** di autore ignoto  
vari editori, 200 a.C.  
Giocatori: 2-6  
Categorie: Animals, Children's Game, Movies / TV / Radio theme, World War II.

BGG rank: 23103° (media 2,88 - 4272 voti)

3

**Candy Land** di Eleanor Abbott  
Hasbro, Jumbo, MB Jeux, MB Spiele, Milton Bradley, Playskool, Winning Moves Games (USA), 1949  
Giocatori: 2-4  
Categorie: Children's Game, Racing.

BGG rank: 23102° (media 3,20 - 4459 voti)

4

**Bingo (Tombola)** di Edwin S. Lowe  
pubblico dominio, vari editori, 1530  
Giocatori: 2-99  
Categorie: Children's Game, Movies / TV / Radio theme, Number, Party Game.

BGG rank: 23101° (media 2,91 - 2404 voti)

5

**War** di autore ignoto  
pubblico dominio, vari editori  
Giocatori: 2  
Categorie: Card Game, Children's Game.

BGG rank: 23100° (media 2,30 - 1487 voti)

6

**Monopoly** di Charles Darrow, Elizabeth J. Magie (Phillips)  
vari editori, 1935  
Giocatori: 2-8  
Categorie: Economic, Negotiation.

BGG rank: 23099° (media 4,36 - 32290 voti)

7

**Trouble** di Frank Kohner, Paul Kohner, Fred Kroll  
vari editori, 1965  
Giocatori: 2-4  
Categorie: Children's Game.

BGG rank: 23098° (media 3,82 - 3712 voti)

8

**The Game of Life** di Reuben Klamer, Bill Markham  
Hasbro, MB Giochi, MB Jeux, MB Juegos, MB Spiele, Milton Bradley, TOMY, Winning Moves Games (USA), 1960  
Giocatori: 2-6  
Categorie: Children's Game, Economic, Electronic.

BGG rank: 23097° (media 4,31 - 11897 voti)

9

**LCR** di autore ignoto  
Cardinal, George & Company, Imagination Games, R&S Marketing, Spin Master Ltd., 1983  
Giocatori: 3-12  
Categorie: Dice.

BGG rank: 23096° (media 3,50 - 2041 voti)

10

**Operation (L'Allegro Chirurgo)** di Marvin Glass, John Spinello  
Hasbro, MB Giochi, MB Jeux, MB Spiele, Milton Bradley, The Op, Toi-Toys BV, Winning Moves UK Ltd., 1965  
Giocatori: 1-6  
Categorie: Action / Dexterity, Children's Game, Medical.

BGG rank: 23095° (media 4,12 - 4046 voti)



*informazione ludica  
a scatola aperta*

*In questo numero abbiamo parlato di:*

Arkwright – The Card Game	QE
Cryo	Quirky Circuits: Robottini all'Avventura!
I Tiranni dell'Underdark	Red Rising
Khôra: Ascesa di un Impero	Rolling Village
Legacies	Settlement
Maharaja	Shifting Stones
Mandala Stones	Tabannusi: i Costruttori di Ur
Mille Fiori	The Smoky Valley
Nova Luna	Ubongo
Oath: Chronicles of Empire and Exile	Whirling Witchcraft
Origins: First Builders	