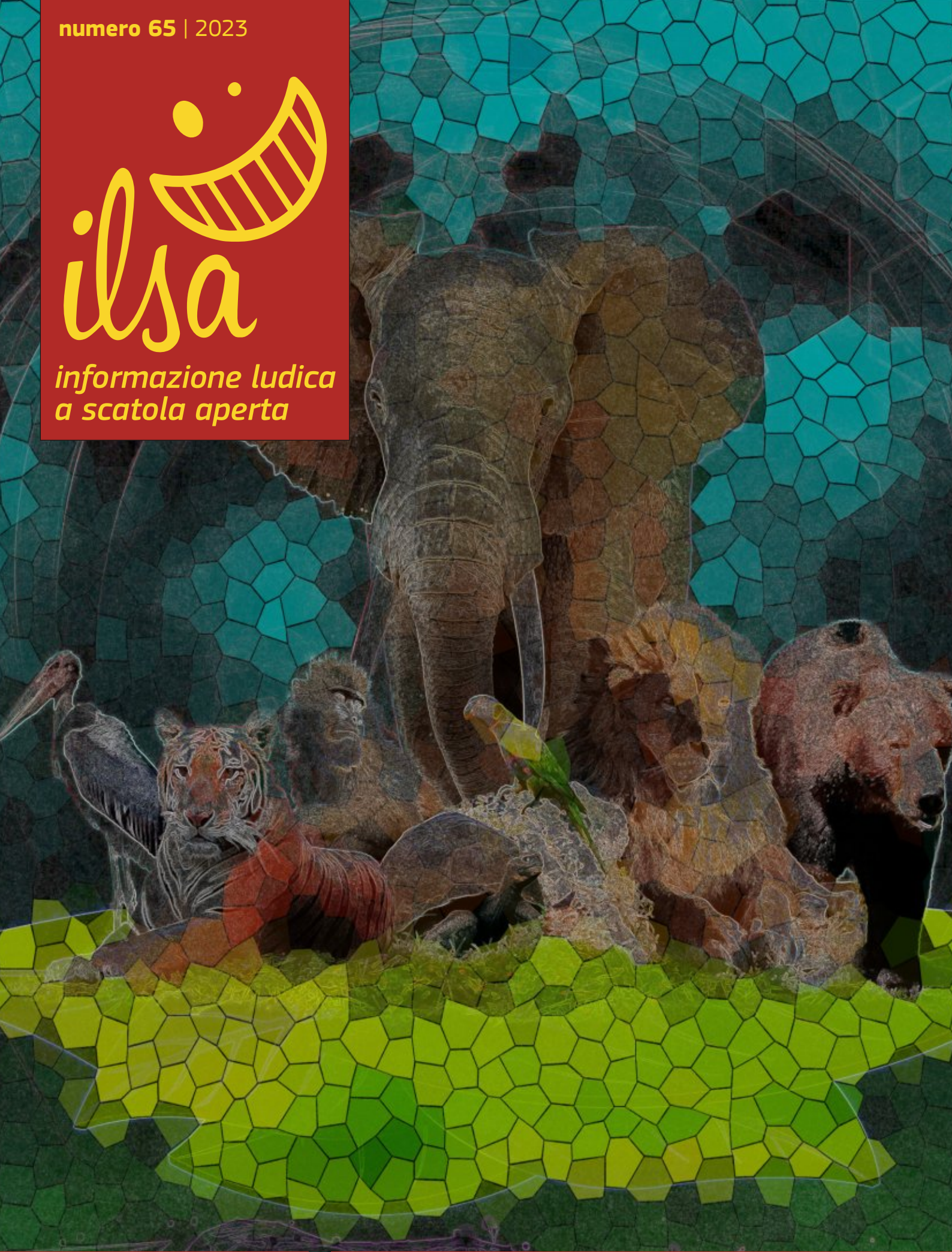
numero 65 | 2023

ilsa

informazione ludica a scatola aperta



www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: **Ark Nova, Cascadia, Coffee Traders, Living Forest, Predoni di Scizia, Return to Dark Tower, The Transcontinental, Zapotec,** e molto altro...

ILSA, Informazione Ludica a Scatola Aperta, è una rivista fatta da giocatori per i giocatori e nasce dalla voglia di dire qualcosa di più sul gioco da tavolo, dalla voglia di condividere le esperienze dei giocatori che compongono la redazione e di poter finalmente parlare dei giochi 'a scatola aperta' cioè in maniera schietta, senza peli sulla lingua e senza tralasciare approfondimenti e strategie da adottare durante il gioco.

ILSA può essere scaricata gratuitamente dal sito internet:
www.ilsa-magazine.it

Iscriviti alla nostra newsletter e riceverai un messaggio in corrispondenza dell'uscita di ogni nuovo numero di ILSA.

Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici a: posta@ilsa-magazine.it

Redazione

Ciaci - Francesco Sarcinelli
fab!o - Fabio Cambiaghi (giurato *Gioco dell'Anno*)
Fraktal75 - Michele Bricchi
Iago - Lucio Pierobon
Liga - Andrea Ligabue (giurato *IGA, Goblin Magnifico*)
Linx - Fabrizio Aspesi
MDM - Mauro Di Marco (giurato *International Gamers Awards*)
Nand - Andrea Nini
Paoletta - Paola Mogliotti
Peppe74 - Giuseppe Ammendola (direttore *Goblin Magnifico*)
Prometeo - Francesco Pessina
Raistlin - Maurizio Favoni

Impaginazione

MDM - Mauro Di Marco

Grafica

Swanina | creative mind | www.swanina.com

Elaborazione immagine copertina

MDM - Mauro Di Marco
artwork originale di Steffen Bieker

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

di Mauro"MDM" Di Marco

Animali fantastici...

...in libertà e in cattività.

I nostri lettori più attenti e fedeli lo sanno bene: abbiamo abbandonato (a malicuore) il formato monografico da più di tre anni. Tuttavia, a volte, una fortunata serie di coincidenze, magari accompagnata dal ricorrente emergere di un tema comune (meglio se *leggero* e lontano da ogni potenziale polemica), assembla quasi da sola un numero con un argomento guida.

Un esempio è dato proprio da questo numero: grazie al fatto che il titolo pubblicato nel 2021 che occupa la più alta posizione del *ranking* di *BoardGameGeek*, il vincitore dell'edizione 2022 del *Kennerspiel des Jahres* e il titolo astratto di *"maggiore successo"* (misurato ancora una volta, se volete in maniera arbitraria, con la sua posizione nella classifica di *BGG*) hanno come diretti protagonisti gli animali, ci siamo di fatto trovati con un leitmotiv pronto per essere sfruttato. Certo, con una certa variabilità su come viene affrontato l'argomento. Se gli innumerevoli animali di ***Ark Nova***, fedeli alle loro controparti reali, passano la maggior parte della loro esistenza ospitati in serragli appositamente progettati e realizzati, le cinque specie che sono al centro di ***Cascadia*** si organizzano in un habitat naturale e inviolato. Decisamente di origine fantastica sono i protagonisti di ***Living Forest***, animali guardiani le cui orbite vuote non possono non trasmettere un (neanche troppo vago) senso di inquietudine. Fantasy anche gli animali che popolano i boschi di ***Brew***, destinati ad essere addomesticati (per fornire interessanti poteri) e poi venire rilasciati nelle foreste liberate. Sono invece adorabili, anche nella loro rappresentazione materica, le api protagoniste indiscusse di ***Beez***, mentri gli animali di ***Creature Comforts*** hanno abitudini e abilità decisamente umane.

Il resto del numero, invece, vi permetterà di viaggiare in lungo e in largo, nello spazio e nel tempo, nel realistico e nel fantastico, come il nostro hobby ci ha ormai insegnato a fare. Le rubriche extra proseguono l'analisi attraverso grafici dei dati grezzi estratti da *BoardGameGeek*, propongono l'esplorazione della produzione ludica di Shem Phillips (potreste rimanere sorpresi dalle performance dei suoi titoli) e toccano, sotto due punti di vista piuttosto differenti, uno degli argomenti che è stato oggetto di molteplici discussioni. Sperando che troviate il tutto di vostro interesse, non mi resta che augurarvi buona lettura!

SOMMARIO

Sotto la lente

Ark Nova	4
Cascadia	9
Coffee Traders	12
Living Forest	16
Predoni di Scizia	20
Return to Dark Tower	23
The Transcontinental	28
Zapotec	32

Prime impressioni

Akros	36
Beez	38
Bloodborne: The Board Game	40
Brew	42
Company of Heroes	44
Creature Comforts	48
Hippocrates	50
L'Impero di Cesare	52
Maglev Metro	54
Messina 1347	56
Old London Bridge	58
Pilgrim	60
Quetzal	62
Space Station Phoenix	64

Non solo scatole

Qualità e quantità	66
Quattro chiacchere...	70
Ludografia essenziale di Shem Phillips	71

L'altro editoriale

Equilibri e traffico	74

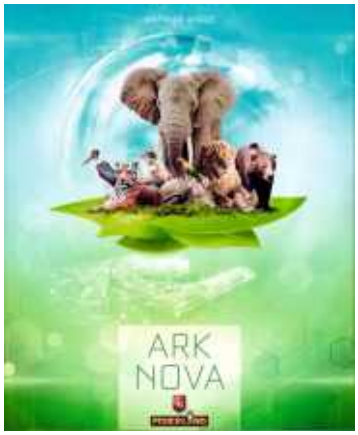
In fila per uno

I migliori giochi astratti	75

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Ark Nova

Riuscirete a progettare e costruire un giardino zoologico gestito scientificamente, che riesca a supportare la conservazione delle specie animali?



di Mathias Wigge
Feuerland Spiele, Capstone Games, Cranio Creations, Super Meeple, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-150 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Famiglie

Occasionali

Assidui

Tema

In Ark Nova gestiamo uno zoo moderno, una sorta di piccola riserva nella quale gli animali soggiornino senza patire troppo stress. Ci impegneremo a costruire padiglioni, chioschi e aree recintate adatte ad accogliere gli animali che acquisteremo, supporteremo progetti di conservazione e stabiliremo fruttuose collaborazioni con zoo stranieri e università, promuovendo studi e ricerche. Il budget con cui si parte ci aiuterà a muovere i primi passi ma bisognerà cercare di attirare sempre più visitatori per garantirci un fatturato sufficiente a coprire le numerose spese e i molti progetti. Alla fine del gioco, chi avrà saputo essere il miglior manager si conquisterà la vittoria.

Un'occhiata alla meccanica

Ark Nova nella sua essenza è un titolo di gestione della propria mano di carte, basato su una meccanica *ciclica* di selezione delle azioni che consentiranno di interagire con il proprio zoo, con gli obiettivi comuni e, per l'appunto, con le carte. I giocatori si avvicenderanno per un numero indeterminato di turni nei quali eseguiranno un'azione fra quelle selezionabili, sino a quando non verrà innescata la fine del gioco.

Selezione delle azioni

Ci sono cinque azioni fra cui scegliere durante ciascun turno. In termini di gioco

esse sono rappresentate da carte ordinate in fila sotto la propria plancetta-zoo. L'azione che si intende svolgere risulterà tanto più efficace quanto più occupa una posizione verso destra quando la si sceglie. Una volta effettuata, la si sposta in posizione 1 (quella più a sinistra) e le rimanenti azioni slittano a destra *promuovendo* di un livello tutte quelle a sinistra di quella prescelta.

Le cinque azioni consentono a grandi linee:
- l'***acquisto di carte*** (generalmente pescate dal mazzo coperte, ma se esercitata con potenza sufficiente anche direttamente dall'espositore);
- l'***acquisito e posizionamento*** sul proprio tableau di ***tesserine recinti*** per gli animali che si dovranno poi giocare. Vezzoso elemento di *tiling* "tetrisiano" con cui si racimolano bonus coprendo alcuni esagoni in mappa, aggirando monti e bacini;
- la ***giocata di carte animale*** dalla propria mano: questo rappresenta l'azione clou del titolo e consente la costituzione del proprio motore attraverso l'aumento di rendita e la collezione dei simboli presenti sulla carta, utili al raggiungimento di vari obiettivi e progetti;
- la ***giocata di carte sponsor*** che garantiscono poteri permanenti e/o ulteriori punti condizionali a fine gioco;
- la possibilità di ***supportare un progetto di conservazione*** esistente o giocarne uno dalla mano (obiettivi con cui si totalizzano punti "conservazione")

Il ciclo ottimale appare dunque l'esecuzione ordinata delle prime quattro azioni, a supporto del quale occorre giocare carte sponsor che allevino costi o promuovano sinergie più efficaci fra le varie azioni, ma come vedremo sarà necessario fermarsi ogni tanto per mancanza di fondi e prendersi una meritata ***pausa caffè***.

Doppio tracciato dei punti: appeal e punti conservazione

Altro elemento che sicuramente avrà fatto breccia: i due tracciati concentrici dei punti su cui ci si muove in senso opposto.

Abbiamo il percorso delle rendite (*appeal*) su cui si avanza in senso antiorario,

Meccanica originale o no?

*Il concetto di base nella sua nuda essenza non può definirsi innovativo. In **Civilization: a new dawn** di James Kniffen (2017; ILSA#52) si ha una meccanica uguale nell'uso delle carte "focus" (stesso numero, stessa idea di collegarne l'efficacia alla posizione nella fila e di poterle migliorare). Più in generale, la stessa idea è stata sviluppata in quei titoli in cui si norma la selezione delle azioni su un tracciato personale a valore ciclico quali, ad esempio, i giochi con rondella "alla Mac Gerdts" oppure, ancora più attinenti, quelli con selezione a mancala quali **Trajan** di Stefan Feld (2011; ILSA#14) o **Crusaders: Thy Will Be Done** di Seth Jaffee (2018; ILSA#55). Addirittura in quest'ultimo esempio le azioni sono migliorabili come in Ark Nova.*

Tuttavia ravviserei in questa meccanica elementi di fresca reimplementazione, non foss'altro per la pulizia e la maggiore semplicità d'impiego, caratteristiche che rendono questa modalità di selezione uno dei punti di forza del gioco.

partendo dall'angolo in basso a sinistra del tabellone, giocando carte animale e quello dei punti *conservazione* che si percorre con una seconda pedina in senso orario, partendo dall'angolo in alto a sinistra, tipicamente grazie a ricompense ottenute partecipando a progetti di conservazione, a bonus meno frequenti garantiti da carte o progressioni sul tracciato della scienza, o obiettivi personali. Questo tracciato è più ostico del precedente ma le progressioni sono più veloci (un passo qui equivale a tre passi sull'altro). Il gioco termina quando un giocatore riesce a fare incrociare le proprie due pedine.

Questo aspetto, ancorché interessante, non è un elemento di novità e ne abbiamo svariati esempi nella letteratura ludica: in ***Rajas of the Ganges*** (ILSA#48) si ha un uso molto simile del doppio punteggio, ma non dimentichiamo ***Heaven & Ale*** (ILSA#48), la doppia scala corruzione/virtù di ***Viscounts of the Western Kingdom*** (ILSA#60) o la scala dei punti "a rincorsa" di ***The Great Zimbabwe*** (ILSA#20).

Flusso di Gioco

I turni scorrono fluidamente: ciascun giocatore seleziona l'azione da compiere, la porta a termine eventualmente tenendo conto dei vari effetti a valanga (comunque contenuti) che potrebbe aver scatenato, sposta la carta-azione usata nella posizione 1, slitta le altre ed il turno passa al giocatore successivo.

Se si sono pescate carte dall'espositore comune, si riallineano e se ne pescano a completare il display. Esiste per la verità un terzo tracciato molto rilevante. La posizione dei segnalini dei giocatori su tale tracciato determina il numero di carte sull'espositore con cui è possibile interagire. La progressione su questa scala oltre ovviamente ad aumentare la scelta nelle prese di carte, offre anche bonus importanti.

Va anche detto che il gioco offre una dimensione meccanica aggiuntiva: vi sono infatti quattro occasioni di poter *potenziare* una propria azione. In termini di gioco, allorché si sblocca questa possibilità, si gira una delle proprie carte-azione mostrando il lato potenziato. Ciascuna azione usata in maniera avanzata risulta più efficace o consente accesso ad opzioni non disponibili prima. In alcuni casi non avere una certa carta-azione potenziata vieta l'accesso ad alcune zone della plancia (o del proprio zoo), ma non entrerei in dettagli. L'aspetto da sottolineare

è che anche riuscendo a migliorare quattro carte, una quinta resterà sempre a livello base. Si tratta di un elemento interessante del gioco che costringe una decisione ragionata.

Sì, ok, ma … cosa bisogna fare?

Giocare carte animale (cui deve essere associato un opportuno recinto) consente al giocatore di progredire sul tracciato delle rendite ed inoltre di guadagnare icone (potrebbero essere icone che identificano il tipo di animale o il continente di appartenenza oppure altre ancora). Tali icone servono a partecipare a progetti di conservazione (ce ne sono tre pubblici ma se ne possono aggiungere dalla propria mano altri, a cui tutti i giocatori potranno partecipare, almeno per un certo lasso di tempo) e potrebbero concorrere alla realizzazione del proprio obiettivo segreto distribuito all'inizio del gioco (da scegliere entro due). Questi progetti consentono l'avanzamento sul secondo tracciato avvicinando fra loro le proprie pedine.

Naturalmente tutto ciò ha un costo: l'uso delle carte e l'acquisto di recinti richiedono un considerevole esborso in denaro. Prima o poi un giocatore si troverà nell'impossibilità di fare azioni *primarie* e sarà costretto a perdere il proprio turno per attivare la ***pausa caffè***: il gioco si ferma momentaneamente e tutti i giocatori hanno una fase di disbrigo amministrativo dove vengono riconosciute le varie rendite spettanti, mentre si applica il limite di mano per le carte. Al che il gioco riprende dal giocatore successivo.

L'importanza tattica di una pausa caffè non può sfuggire. Anzitutto sarebbe bene cercare di attivarla il minor numero di volte e far sì che siano gli altri a farlo (chi la attiva riceve una piccola consolazione). Poiché ciò non sarà sempre possibile, sarebbe opportuno trovarne il tempo ottimo di esercizio cogliendo gli altri giocatori impreparati con carte in mano in eccedenza al limite, costringendoli a buttarne via con grande doglianza.

Strategie?

Assolutamente precoce ogni anticipazione qui. Come in ***Terraforming Mars*** (ILSA#42) il

Ark Nova & Terraforming Mars

Impossibile non instaurare un paragone fra i due giochi che condividono molti punti di contatto.

A parte l'aspetto tematico e narrativo su cui non spenderei molte parole (non potrebbero essere più diversi), mi preme sottolineare differenze ed analogie meccaniche.

*- **Carte all'inizio**. In TM se ne sceglie un certo numero da una pescata di 10 (pagandole), in AN se ne tengono 4 scelte fra 8 (gratuitamente). Trovo meno convincente il secondo approccio poiché non consente una pianificazione lunga, ma i vantaggi in termini di downtime sono innegabili. Sulle ipotesi di draft si potrebbe aprire un capitolo a parte. In TM sembra ineluttabile, qui andrebbe forse introdotto per scongiurare partenze dirompenti e cercare una migliore sinergia con i propri obiettivi personali.*

*- **Gioco lungo**. entrambi soffrono di questa tendenza. In TM hanno introdotto il* "Preludio" *per accelerare un poco le cose. In AN dovrebbero pensare a qualcosa di simile.*

*- **Caso**. Sia TM che AN presentano parecchia esposizione alle pescate fortuite. In AN è presente un display che attenua la volatilità (ma attingervi significa rinunciare alla pescata cieca di molte più carte), per contro in TM ad inizio turno peschiamo sempre in automatico 4 carte e decidiamo noi quali tenere. Il fatto che le carte (col potenziamento adatto) possano essere giocate direttamente dal display al proprio zoo mi fa propendere per AN come titolo con alea meglio controllata.*

*- **Interazione diretta**. AN è francamente un multi-solitario a un livello quasi estremo. Non menziono le due o tre interazioni ridicole date da alcune carte, né da effetti passivi di poca rilevanza. Benché TM non brilli per interazione, almeno l'interazione distruttiva di alcune carte lascia il segno ed in generale ha senso -per la limitatezza del numero di milestone e award- tenere d'occhio gli altri giocatori. In AN il soddisfacimento di obiettivi è meno stringente dato che è possibile partecipare al massimo a un progetto di conservazione dei tre disponibili sulla carta (c'è spazio per tutti) e se poi se ne ha anche in mano, si cercherà di massimizzare i propri. In entrambi i titoli ovviamente bisogna prestare attenzione alle condizioni di chiusura, ma se mancasse pure questo aspetto allora potremmo giocare con dei portapenne al posto di giocatori senzienti.*

*- **Meccaniche**. TM ha una meccanica pulita ma non particolarmente brillante. AN ha una meccanica sicuramente più interessante, ma appesantita da qualche appendice (le donazioni, le extra-rendite da sbloccare, i propri lavoratori, il tetris dei recinti, le collaborazioni con università) non particolarmente indigesta, ma che appanna un po' il cuore del gioco..*

tempo ci dirà se ed in che misura alcune carte andranno prese senza nemmeno pensarci e quali linee strategiche adottare condizionalmente alla propria mano di carte iniziale e ai progetti ed alle carte uscite.

L'impressione è comunque che in questo titolo l'aspetto situazionale (o più benignamente) di breve respiro abbia la meglio su qualunque intento strategico. Certo uno può vagamente programmare alcune linee cercando di ottimizzare il beneficio di sponsor e gli obiettivi che gli sono capitati, guardando le carte presenti, ma detto ciò in Ark Nova il ricambio di carte è piuttosto veloce ed è davvero difficile non essere sballottati da scelte tattiche più che strategiche. Certo è che gli sponsor rivestono un ruolo piuttosto prominente e dovrebbero essere cercati e giocati con una certa ostinazione poiché essi fungono da preziosi *rule-breaker*, fonti aggiuntive di rendita ed in qualche caso aggiungono punti a fine gioco.

Altro aspetto rilevante: il *tiling*. Risulta importante non rimanere in imbarazzo con i propri recinti. Certo, è difficile prevedere che tipo di recinto verrà richiesto, ma quanto meno bisognerebbe farsi un'idea non troppo vaga di come ed in quale direzione ci si vorrà espandere (alcuni obiettivi richiederanno specifiche conformazioni a fine gioco).

Fine del Gioco

Non appena un giocatore riesce a far incrociare le proprie due pedine segnapunti, si innesca la fine della partita: tutti gli altri giocatori hanno ancora un'azione e si passa quindi al computo dei punti.

Ark Nova è caratterizzato da una parte narrativa ben curata, meccaniche che attraggono i neofiti e danno al core-gamer elementi di meditazione.

Sostanzialmente, si aggiunge ai punti conservazione totalizzati durante il gioco, l'apporto di quelli derivanti dall'obiettivo personale ed eventualmente dagli sponsor. Dopodiché si calcola la differenza fra la posizione delle pedine sul percorso dell'appeal e della conservazione.

A parte il giocatore che ha innescato la fine-gioco che per definizione avrà "almeno" zero punti, gli altri potrebbero tranquillamente chiudere con punteggi negativi. Risulta quindi molto importante saper predire il momento della chiusura, anche se non sarà facile dato che mano a mano che il gioco prosegue si ha un buon climax e le azioni degli avversari saranno sempre più forti ed imprevedibili. Certo è che quando si comincia a subodorare che un giocatore potrebbe aver convenienza a spingere sull'acceleratore, non bisogna restare a guardare.

In definitiva

Il titolo, presumo, godrà di lunga vita: davvero ben curata la parte artistica e narrativa ove è evidente e pregevole lo sforzo profuso nella ricerca e tematizzazione di ogni singola carta (sia essa una carta animale, sponsor o progetto di conservazione).

I materiali e la cartotecnica sono buoni e le meccaniche di gioco abbracciano il neofita con carezzevole semplicità e danno al *core-gamer* elementi di meditazione sotto il suo strato ammiccante (opzione di poteri asimmetrici e zoo differenziati, cruccio sul percorso di sblocco carte, sulla migliore ottimizzazione degli sponsor e sulle prime rendite da sbloccare...)

Trovo un po' troppo accentuato l'aspetto *solitaristico* del gioco, mentre è tollerabile e (per quanto limitatamente) controllabile l'elemento di caso presente.

Peraltro, la durata di una sessione di gioco ad Ark Nova risulta forse un poco eccessiva per quello che l'esperienza di gioco offre e andrebbe forse ricalibrata con un qualche acceleratore analogo del Preludio di Terraforming Mars.

In definitiva, al netto di quanto sopra riportato, il titolo appare molto solido e ancorché le meccaniche non risultino particolarmente innovative (né giustifichino uno sbalorditivo ***8.62*** su *BGG* alla data di redazione di questo articolo), se ne offre qui una reinterpretazione fresca, gradevole e ben integrata.

MDM

Ark Nova incarna perfettamente l'archetipo del gioco di successo: poca interazione, un buon arco narrativo, la garanzia, grazie alla presenza di duecentotrentacinque (!) elementi di gioco tutti diversi, di una "unicità" di ciascuna delle partite che verranno giocate (e comunque è già pronta un'espansione per aumentare ancora la "rigiocabilità"). Tutto assemblato ad arte per incontrare i gusti del pubblico, facendo tesoro delle critiche mosse ai titoli analoghi che lo hanno preceduto. Non stupisce che abbia scalato rapidissimamente la classifica di BoardGameGeek, piazzandosi saldamente nella Top 10. Decisamente poco interattivo e piuttosto lungo, vede in due giocatori il numero ideale di partecipanti per non rischiare di rendere l'esperienza di gioco tediosa.

Prometeo

*Molto tematico e ben realizzato. Lo preferisco a **Terraforming Mars,** sua pietra di paragone, per il meccanismo di scelta delle azioni, che aggiunge profondità, e per il display delle carte, che permette una maggiore pianificazione. L'interazione è molto bassa, e si limita praticamente alla corsa agli obiettivi o alla pesca delle carte prima degli altri dal tableau. Forse un po' troppo lungo, ma decisamente un prodotto riuscito.*

Fraktal75

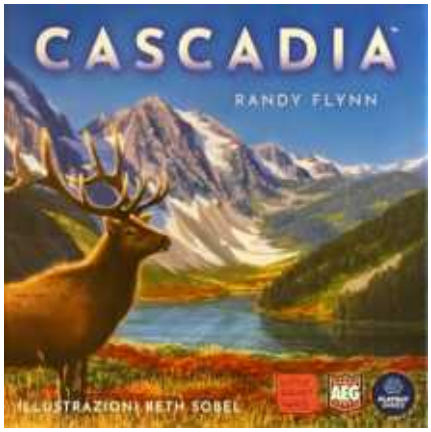
MDM

Prometeo

di Mauro "MDM" Di Marco

Cascadia

Soltanto popolando i vari habitat con le giuste specie potrete creare l'ecosistema più equilibrato ed armonioso.



di Randy Flynn
Flatout Games, Alderac Entertainment Group, CMON, KOSMOS, Little Rocket Games, Lucky Duck Games, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 30-45 minuti
Gioco online: Tabletopia, Tabletop Simulator (Steam)

Famiglie

Occasionali

Assidui

Vagamente ambientato nella regione del Pacifico nord-occidentale, a cavallo fra il Canada e gli Stati Uniti, Cascadia contrappone i giocatori nella realizzazione del miglior ecosistema possibile, almeno secondo una manciata di criteri estratti casualmente ad inizio partita!

Si tratta, a tutti gli effetti, di un gioco astratto di piazzamento tessere (con doppia stratificazione), selezionate da un espositore pubblico.

Materiali e preparazione

I materiali sono ben fatti: ottantacinque tessere habitat esagonali di cartone più cinque tessere iniziali (robuste e chiaramente illustrate), cento dischi fauna in legno serigrafato (distinguibili sia per colore che per l'animale rappresentato), segnalini natura in cartoncino, carte obiettivo di grandi dimensioni (con finitura telata), un sacchetto di stoffa e un blocco segnapunti.

Rapidissima la preparazione: ogni giocatore riceve una tessera iniziale, si selezionano casualmente cinque carte obiettivo (una per ogni tipo di animale), si seleziona casualmente un numero di tessere habitat dipendente dal numero di giocatori per formare una scorta, si forma un espositore con quattro gruppi, ciascuno

Cascadia vs Calico

*Edito nel 2020 Calico è un puzzle game che ha svariati punti di contatto con Cascadia (a partire dalla casa editrice e il team di sviluppo): in entrambi i titoli i giocatori pescano tessere esagonali da un espositore, che poi vanno a piazzare su una plancia personale; in entrambi i giocatori devono realizzare pattern che coinvolgono una delle due caratteristiche delle tessere (*colore *e* motivo *in Calico,* habitat *e* fauna *in Cascadia). Entrambi hanno una versione in solitario e una campagna composta da scenari con configurazioni preimpostate di obiettivi.*

I titoli si differenziano nei seguenti punti:

- In Calico le tessere sono prelevate da un espositore di tre tessere, mentre quello di Cascadia ne ha quattro; inoltre, in Calico l'accoppiamento fra le due caratteristiche della tessera è predeterminato, mentre il Cascadia lo è solo parzialmente, dato che alcune tessere possono ospitare due o tre tipi di animali (che possono essere assegnati in un secondo momento). A parziale compensazione di questa minore flessibilità i giocatori hanno la possibilità di piazzare la tessera appena pescata, o quella del turno precedente.

- Lo sviluppo della plancia personale è libero in Cascadia, mentre la forma è preassegnata in Calico; anzi, la cornice che delimita lo sviluppo della coperta è parte integrante della stessa, e può essere utilizzata per soddisfare gli obiettivi.

- Le classi di obiettivi sono due in Cascadia, tre in Calico: oltre a gruppi di colore e gruppi di motivi, ci sono anche tre ulteriori obiettivi di prossimità (ciascuno dei quali coinvolge una corona di sei caselle della plancia), che possono essere soddisfatti, indifferentemente, da una delle due caratteristiche delle tessere.

Tutti questi aspetti rendono Cascadia meno punitivo e claustrofobico rispetto a Calico, lasciando più spazio alla gestione dell'intersezione fra gli obiettivi, dando così l'impressione di essere meno regolato dal caso, e fornendo al contempo un'esperienza decisamente più rilassata.

formato da una tessera habitat preso dalla scorta e un disco fauna estratto dal sacchetto e si può iniziare.

Doppio Piazzamento

Una partita a Cascadia dura esattamente venti round, in cui ogni giocatore, nel proprio turno, seleziona una coppia composta da tessera habitat più un disco fauna. Di norma deve prendere i due elementi appartenenti allo stesso gruppo, ma l'espositore è manipolabile: se tre dei gettoni animali sono uguali, allora può sostituirli con tre nuovi prelevati dal sacchetto (al più una volta per turno); può sostituire un qualsiasi numero di dischi fauna anche spendendo un segnalino natura. Inoltre, sempre spendendo un segnalino natura, può prendere tessera habitat e disco fauna provenienti da due gruppi differenti.

Dopo aver effettuato la scelta, aggiunge i due elementi alla propria plancia: prima dispone la tessera in modo che sia adiacente almeno per un lato a quelle che ha già piazzato, poi piazza il disco fauna su di una tessera vuota che lo possa ospitare (ovvero che ritrae al centro l'icona dell'animale), ricevendo eventualmente un segnalino natura (se indicato sulla tessera stessa); se non ha un posto legale dove posizionare quell'animale, il disco viene scartato e rimesso nel sacchetto.

Si reintegrano quindi tessera e disco scelti, verificando che i quatto dischi fauna non siano tutti uguali: in tal caso essi vengono subito sostituiti con dischi nuovi pescati dal sacchetto, finché non vi sono almeno due tipi diversi nell'espositore; il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Dopo venti turni, quando non ci sono più tessere habitat sufficienti a ripristinare l'espositore, il gioco termina, e si procede alla valutazione finale che tiene conto di molteplici aspetti della plancia che i giocatori hanno assemblato durante il gioco:

- per ciascuno dei cinque tipi di habitat, ogni giocatore totalizza punti pari alla

cardinalità del gruppo di tessere coperto dall'area connessa più grande di quel tipo di territorio; inoltre, i giocatori col gruppo più grande ricevono un ulteriore bonus;
- per ciascuno dei cinque tipi di fauna, ogni giocatore totalizza punti in base ai pattern rappresentati sulle relative carte obiettivo estratte all'inizio della partita;
- ogni giocatore riceve un punto per ogni segnalino natura non utilizzato; questi costituiscono anche il criterio di spareggio, che premia chi ne ha di più.

Varianti

Nel regolamento sono proposte diverse varianti. La variante *famiglia* e *intermedio* eliminano le cinque carte obiettivo fauna, sostituendole con un *solo obiettivo di prossimità*, uguale tutte le specie.

Immancabile la versione in *solitario*, che trasforma l'espositore in un nastro scorrevole, eliminando dal gioco la tessera e il disco più vecchi in fase di ripristino dell'espositore (simulando così la scelta di un ipotetico avversario); in fase di valutazione, il premio di maggioranza per gli habitat si ottiene se il gruppo è composto da almeno sette tessere. Una tabella permette di valutare la propria prestazione.

Il regolamento introduce anche le *imprese*, una sorta di campagna che prevede di tenere traccia del raggiungimento di tutta una serie di obiettivi, fra cui il completamento di quindici scenari con regole variegate (restrizione alle regole, vincoli sulle fonti di punteggio, utilizzo di particolari combinazioni di carte obiettivo), generando così una sfida a lungo termine in un gruppo di giocatori assidui.

Cascadia eccelle nel realizzare la miscela corretta fra i vari elementi del gioco e della sua esperienza, fra strategia e tattica.

Il giusto spazio per programmare

Cascadia non rivendica grandi innovazioni, *gimmick* o soluzioni originali: si tratta di un gioco di piazzamento tessere a due livelli (ogni tessera, una volta corredata del proprio animale, contribuisce verso due diverse categorie di obiettivi), selezionate da un espositore pubblico (su cui si ha un certa facoltà di manipolazione), che richiede di costruire pattern di tipo differente (estratti a caso e dunque variabili per gli animali, sempre uguali per le tessere territorio). Di titoli di questo tipo se ne trovano diversi; qui basta citare il recente ***Calico*** (ILSA#62), dello stesso editore.

Dove Cascadia eccelle è nel realizzare la miscela corretta, il giusto equilibrio fra i vari elementi del gioco e della sua esperienza: fra la strategia (indirizzata da come si combinano fra loro gli obiettivi decisi ad inizio gioco) e la tattica (reazione alla disponibilità dell'espositore); fra il numero di obiettivi, anche contrastanti, e la reale possibilità di soddisfarli durante la partita; fra soddisfazione di aver raggiunto un traguardo e la frustrazione di non poterli raggiungere tutti; fra la possibilità di manipolare le selezioni e la necessità di doversi adattare agli abbinamenti non ideali. Il tutto contribuisce a creare un'esperienza di gioco decisamente accattivante e piacevole: sfidante senza essere brucia cervelli, accessibile anche ai giovanissimi, selettivo senza essere troppo punitivo. Proprio l'aver raggiunto questo delicato equilibrio è il vero motivo del suo successo, che ad un osservatore distratto potrebbe sembrare fin troppo eclatante.

Un successo naturale

Nel momento in cui scrivo questo articolo, Cascadia è saldamente ancorato nella posizione 55 nel ranking di *BoardGameGeek*, primo fra i giochi astratti e sesto nei titoli per famiglie (dietro a ***Wingspan*** - ILSA#55, ***Lost Ruins of Arnak*** - ILSA#63, le due versioni di ***The Crew*** - ILSA#56, ed ***Everdell***). Anche il successo di critica che ha incontrato è decisamente di tutto rispetto, vincendo l'edizione 2022 dell'ambito ***Spiel des Jahres***, l'edizione 2021 del ***Golden Geek*** nella categoria *Light Game*, l'edizione 2022 dell'***International Gamers Award*** nella categoria *solitario*, l'edizione 2022 dell'***American Tabletop Strategy Games***. Innumerevoli le *nomination*, fra cui ricordiamo quella per l'edizione 2022 del ***Gioco dell'Anno***.

MDM

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Coffee Traders

Sviluppate simultaneamente le vostre piantagioni in varie regioni del globo e la relativa rete di commercio del caffé.

di Rolf Sagel, André Spil
Capstone Games, Giochix.it, Maldito Games, MTS Games, Skellig Games, Super Meeple, 2021
N. Giocatori: 2-5
Durata: 120-150 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Famiglie

Occasionali

Assidui

In Coffee Traders riviviamo la corsa al caffè iniziata negli anni '70, a partire dalla gestione delle piantagioni in Centro e Sud America, Indonesia, Sumatra ed Etiopia, alla raccolta ed allo smercio all'ingrosso al mercato di Anversa e alla vendita al dettaglio ai bar di mezzo mondo.

Ebbene sì, avremo anche a che fare col celeberrimo *Kopi Luwak*, il caffè "prodotto" dallo zibetto indonesiano.

Meccanica

Denso ed aromatico titolo di stampo europeo basato sul piazzamento e gestione risorse, rinvigorito da un'interessante meccanica di selezione delle azioni e da una fase di produzione beni che a molti procurerà ondate di ricordi nostalgici. Fun Fact: gli autori avrebbero voluto ambientare il titolo sul commercio della cocaina durante la Prima Guerra Mondiale. Avrebbe venduto un numero di copie pari alle dita di un macellaio ipovedente, ma avrebbero vinto il premio originalità per decenni.

Obiettivo del gioco

In Coffee Traders i giocatori cercheranno nel corso di tre turni (ciascuno rappresenta narrativamente un quinquennio) di creare piantagioni nelle cinque regioni in modo da averne il controllo a fine gioco, sfruttandole

per produrre il caffè in modo da soddisfare i contratti ricevuti in dotazione durante il setup, non trascurando gli obiettivi pubblici rivelati e la consegna al dettaglio ai vari bar nel mondo, così da assicurarsi pochi ma facili punti e qualche soldo che –nemmeno a dirlo- mancherà come l'aria.

Flusso di gioco

Ciascun turno è caratterizzato da quattro fasi di gioco ben distinte.

La ***prima fase*** consiste in una "tranquilla" selezione di azioni sulla propria plancetta (un'adorabile cartellina manageriale che ospita tutte le informazioni di gioco e due etti e mezzo di segnalini e cubetti in legno, oltre ai soldi - incubo di ogni giocatore maldestro).

L'azione portante in questa fase consiste nella costruzione di una piantagione. Si colloca in plancia un proprio pezzo "piantagione" del livello appropriato, rispettando qualche vincolo su cui non mi soffermo. Bisogna tuttavia osservare che tutte le piantagioni in una regione (se attivate da un raccoglitore) produrranno caffè -nella fase appropriata- per tutti i giocatori che abbiano piazzato un proprio commerciante ad Anversa, come vedremo meglio più avanti. La seconda azione per importanza consiste nel piazzamento dei raccoglitori: si seleziona una regione e attingendovi dalla disponibilità, il giocatore è tenuto a piazzare un raccoglitore su una sola piantagione di ciascuno (presente in quella regione), rendendole in tal modo produttive.

Quest'azione è caratteristica in quanto fortemente subottimale ma necessaria: il gioco "premia" i giocatori che la scelgono (purché riescano a piazzare raccoglitori su piantagioni anche altrui) con un passetto sul tracciato *Arabica*, un tracciato sul quale si sale in svariati modi e che garantisce bonus e punti.

Ci sono poi azioni sussidiarie, che danno *soldi* e *asini* (questi ultimi necessari per collocare le piantagioni di livello superiore).

Tutti i giocatori hanno tre *cubetti azione* che possono usare in questo modo, più eventualmente un quarto che andrebbe scelto dal *reparto bonus*: una delle trovate più caratteristiche del titolo.

Infatti, in quest'area sono presenti un cubetto azione, un commerciante e tre soldi. Durante il proprio turno il giocatore può prendere uno qualunque di questi bonus senza però lasciare il box vuoto. Quindi potrebbe in linea di principio decidere di fare una quarta azione e prendere tre soldi, ma finché non rifocillerà il box con tre soldi non potrà prendere il commerciante in più per la fase che segue.

Seconda fase: a questo punto (tralasciando qualche dettaglio) si passa alla fase dei commercianti. Ognuno parte con quattro commercianti (in una partita con tre giocatori) e durante il proprio turno decide se collocarlo ad Anversa associandolo ad una delle cinque regioni: in tal caso tutti i giocatori in ordine di turno decidono se *seguire* l'azione (unica *chance* per collocare un commerciante nella regione prescelta dal giocatore attivo) oppure passare. Il vantaggio di seguire è che l'azione è gratis (a differenza del giocatore attivo che deve pagare due soldi), ma piazzarsi per primi offrirà vantaggi durante la fase di produzione.

Invece di piazzarsi ad Anversa il giocatore potrebbe decidere di costruire un edificio: in tal caso il commerciante si colloca sulla propria plancetta al posto dell'edificio sbloccato, il quale verrà piazzato con l'intento di rafforzare il proprio controllo in una regione

e nel frattempo guadagnare preziosi bonus elargiti dall'edificio scelto e dalla posizione occupata (passetto sul tracciato Arabica).

Anche in questo caso i giocatori hanno facoltà di *seguire* l'azione gratuitamente (di nuovo, il giocatore attivo pagherà invece due soldi per compierla), ma sono vincolati a costruire nella stessa regione scelta dal giocatore attivo, con ovvi svantaggi derivanti dall'arrivare tardivamente.

Ultima opzione lasciata al giocatore (ma fondamentale) è passare, sperando di essere chiamati passivamente durante il turno di un giocatore successivo. Se però tutti passano, la fase si chiude istantaneamente.

Sottolineo già a questo punto che questi "giri" di piazzamento dei commercianti rappresentano uno dei momenti più interattivi, coinvolgenti ed interessanti del gioco. I soldi saranno limitati, pertanto giocare *a seguire* (oltre a rappresentare l'unica possibilità di avere caffè in una delle regioni dove qualcun altro si è appena piazzato) rappresenta anche una via di fuga durante il proprio turno, passando. Questa decisione va però soppesata con cura: anche ad altri potrebbe convenire passare (in alcuni casi saranno costretti a farlo).

Non solo, ma a scardinare quello che a prima vista sembrerebbe un ciclo *predicibile* e determinato semplicemente dall'ordine di turno, c'è la possibilità di avere un quinto commerciante (ricompensa sul tracciato Arabica) e la possibilità di usare il commerciante aggiuntivo proveniente dal box "bonus". Si intuisce quindi come possano crearsi tensioni non lineari di notevole interesse.

Va però detto, ad onor del vero, che se avete al tavolo un giocatore prono alla paralisi da analisi, questo è il momento in cui vorrete –nella migliore delle ipotesi- smaterializzarlo. La valutazione ottimale della provvista di caffè di ciascuna varietà necessaria per la richiesta dei contratti che si intendono soddisfare e dei bar che si intendono occupare è oggettivamente impegnativa. Soprattutto se si tiene conto del fatto che i contratti soddisfatti a loro volta danno bonus che potrebbero aiutare per il soddisfacimento di altri contratti. Per questo, l'ordine di piazzamento ad Anversa potrebbe essere determinante. Esistono anche delle possibilità di convertire un tipo di caffè in un altro a tassi inizialmente proibitivi (4:1) ma migliorabili durante il gioco. In aggiunta esiste anche una varietà di caffè *jolly*: il famoso *kopi luwak* che si ottiene se si sono piazzati dei *segnalini zibetto* a Sumatra.

A questo punto, se si sono fatti conti giusti, è tutto in discesa: scatta la ***terza fase***: la produzione. Procedendo da una regione alla successiva si calcola quanto caffè viene prodotto complessivamente contando quante piantagioni presenti sono "attive". Ognuna produce un certo numero di chicchi di caffè (tre in tre giocatori) della varietà associata alla regione. I preziosi chicchi sono distribuiti secondo un criterio che ricorda quello in uso in ***Automobile*** (ILSA#9) o il meccanismo di produzione di ***Arkwright*** (ILSA#31): scremato dal mucchio i chicchi di caffè che vanno in prelazione a ciascun giocatore che ha costruito un centro commerciale nella regione e al primo giocatore posizionatosi, tutti i rimanenti si distribuiscono il più equamente possibile fra tutti i commercianti presenti seguendo l'ordine di piazzamento.

Quindi i giocatori in ordine inverso di turno soddisfano i propri contratti (***quarta fase***) pagando le quantità necessarie di caffè oppure scelgono di consegnare il caffè direttamente al dettaglio presso bar di tutto il mondo concorrendo in questo caso a maggioranze sulle "colonne" dei bar guadagnando qualche soldo.

Il primo giocatore che passa diventa primo per il turno seguente e così via.

Nel disbrigo di fine turno si controlla chi non è in grado di restituire i tre soldi eventualmente presi dal box bonus (costui pagherà salato l'ammanco in punti vittoria), non essendoci alcun tipo di rendita.

Fine del gioco

Ultimato il terzo turno di gioco, si controlla, per ciascuna regione, la classifica per la maggior influenza, dando punti ai primi tre classificati. Poi si procede per ciascuna colonna dei bar distribuendo punti per i chicchi piazzati e ai primi due classificati. Si danno i punti per gli obiettivi pubblici realizzati, per i contratti completati e per gli edifici costruiti. In ultimo vengono attribuiti i punti per i token animale (guadagnati costruendo piantagioni sui livelli due e tre e completando i contratti) e quelli

conquistati sul tracciato Arabica.

Chi risulta possedere il maggior numero di punti vittoria è dichiarato vincitore.

Pensieri finali

il gioco è assolutamente solido; ha tuttavia una densità specifica piuttosto alta per la presenza di numerose parti mobili: la conquista delle maggioranze nelle regioni e i punti vittoria derivanti dalle maggioranze nel tracciato delle consegne al dettaglio non sono che apici di una lunga e complessa catena valutativa che non può tralasciare il completamento degli obiettivi pubblici durante la partita, il soddisfacimento dei contratti personali che garantiscono un afflusso di denaro e bonus non rinunciabili, la costruzione di edifici funzionali al consolidamento di maggioranze e utili per i punti e bonus che garantiscono, il tutto da incastrare con la progressione sul tracciato arabica (anche qui per conquistare bonus, punti e sbloccare il prezioso quinto commerciante).

In tutta questa articolata struttura tutto sommato non indigeribile e orchestrata con una certa padronanza, stona un unico elemento che a giudizio di molti si sarebbe potuto evitare: il tracciato degli animali. Come se non bastasse tutto quanto menzionato sopra, infatti, abbiamo anche (purtroppo) un ennesimo tracciato sul quale andremo a depositare e conteggiare gli animali differenti acquisiti durante il gioco e per il quale hanno anche dovuto creare una regola cervellotica che gestisca la presa di doppioni.

Al netto di quest'unica perplessità, il gioco riesce faticoso ma appagante, stretto al punto giusto, ma non asfissiante: se si pianifica bene, è possibile completare tutti e sei i contratti e piazzare tutte le proprie piantagioni. Il margine dei punti lo danno gli edifici costruiti ed il timing di realizzo degli obiettivi pubblici assieme ai punti nei bar e sul tracciato Arabica. Il margine guadagnato sul tracciato degli animali non è enorme se tutti i giocatori hanno più o meno preso lo stesso numero di token, ma potrebbe in qualche caso generare qualche piccolo senso di frustrazione nel caso si incappi in simboli doppi.

La produzione è davvero magnifica: a partire dalla scatola sontuosa che raffigura una cassa di caffè con effetti artistici sorprendenti ed i materiali eccellenti (ciascun tipo di edificio ha una forma specifica, le piantagioni sono in legno con altezze diverse a seconda del loro livello, i soldi sono in metallo, i chicchi segnapunti sagomati con cura).

Da consigliarsi solo ed esclusivamente a giocatori assidui o chi voglia perdere amici al tavolo.

Coffee Traders è un titolo da giocatori assidui, faticoso ma appagante, stretto ma non asfissiante, con materiali sontuosi ed ecellenti.

MDM

Coffee Traders è un gioco gestionale complesso ed elaborato, con un'elevata componenente interattiva fra i giocatori sia costruttiva che distruttiva. Le meccaniche sono molteplici e ben interconnesse, con una certa tendenza alla bulimia, anche a livello di modi e luoghi dove si totalizzano punti vittoria. Lungo da apprendere e da giocare. Ottimi i materiali (con qualche piccola perlessità sull'iconografia, anche se, una volta appresa, è possibile recuperare praticamente tutte le informazioni su plance e tabellone).

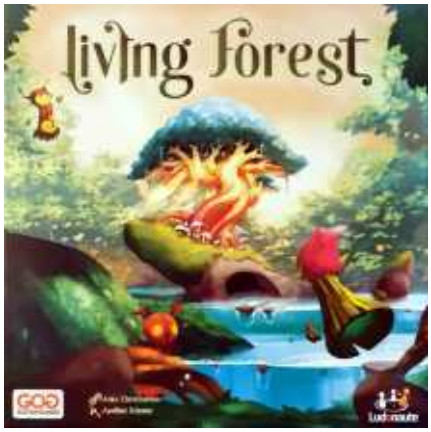
Fraktal75

MDM

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Living Forest

Usate i poteri dei vostri animali guardiani per proteggere la magica foresta vivente...



di Aske Christiansen
Ludonaute, GateOnGames, Lautapelit.fi, Lavka Games, Maldito Games, MINDOK, Pegasus Spiele Popcorn Games, Rebel, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 40 minuti
Gioco online: Board Game Arena

Famiglie

Occasionali

Assidui

. Titolo vincitore dell'edizione 2022 del premio ***Kennerspiel des Jahres***, che, assieme allo ***Spiel des Jahres***, costituisce uno dei premi più noti e ambiti della categoria (per darvi un'idea, dal 2011 hanno vinto, cronologicamente: ***7 Wonders*** - ILSA#10, ***Village*** - ILSA#15, ***Le leggende di Andor*** - ILSA#23, ***Istanbul*** - ILSA#29, ***Broom Service***, ***Isle of Skye*** - ILSA#36, ***Exit***, ***I Ciarlatani di Quedlinburgo*** - ILSA#55, ***Wingspan*** - ILSA#55, ***The Crew: The Quest for Planet Nine*** - ILSA#56 e ***Paleo*** - ILSA#63).

Gli altri due nominati erano ***Cryptid*** (ILSA#54) e ***Dune: Imperium***. Living Forest è in effetti un titolo più leggero basato su un meccanismo competitivo di ***push your luck*** ben costruito e controllabile (trovo in maniera migliore che ne I Ciarlatani di Quedlinburgo), tema e grafica petalosi e corretti, regole semplici ed una buona rigiocabilità garantita dalla variabilità dell'uscita delle carte preparate sull'espositore. Il tutto supportato da una produzione molto buona.

Flusso di Gioco

Ogni giocatore parte con un mazzo di quattordici carte *animale guardiano*, ciascuna delle quali presenta un valore (positivo o negativo) per uno o più dei cinque attributi fondamentali del gioco.

In contemporanea si cominciano a pescare carte dal mazzo formando così la propria fila. All'inizio ci sono cinque carte *animale solitario* che hanno un simbolo scuro in alto a sinistra, ma nel corso della partita potrebbero aumentare: non appena il terzo simbolo animale solitario è estratto il giocatore *sballa* ed è obbligato ad arrestare la pesca di carte, perdendo inoltre una delle due azioni disponibili per il turno, altrimenti è a sua discrezione la scelta di quando fermarsi (di solito all'apparire del secondo simbolo solitario, ma qui sta la componente di rischio che ognuno potrebbe prendersi, scegliendo di proseguire).

Una volta che tutti i giocatori hanno concluso (volutamente o meno) la formazione della propria fila di carte animale guardiano, ognuno totalizza i valori per ciascuno dei cinque attributi: così, ad esempio, un giocatore potrebbe aver chiuso la propria fila di carte con 5 punti nell'attributo *sole*, due per l'*acqua*, tre nella caratteristica *albero*, meno un punto nel *vento* e quattro per il *fiore sacro*.

In ordine di turno ora ciascun giocatore ha due azioni diverse (o una sola se ha sballato) da esercitare. Le cinque azioni del gioco sono:

- ***comprare carte dal display***. Il giocatore acquista una o più carte da un espositore, il cui costo cumulato non supera i propri punti *sole*. Ogni carta acquistata andrà disposta coperta sul proprio mazzo (quindi arriva il giro dopo con certezza) e genererà un segnalino *incendio* che alla fine del turno andrà collocato al centro della plancia di gioco.
- ***estinguere fiamme***. Si possono estinguere gli incendi con i propri punti *acqua*. A fine turno i segnalini incendio non estinti saranno confrontati con il proprio valore di acqua e se i punti fuoco risulteranno in eccesso, si pescano carte *varano di fuoco* che *intasano* il mazzo, dato che hanno un simbolo solitario ciascuna e nessuna altra abilità.
- ***Piantare alberi protettori***. Con i punti *albero* si possono acquistare segnalini *albero protettore* da collocare sulla propria plancetta, attivando bonus vari garantiti dall'albero stesso o dalla posizione in plancia in cui viene piantato (ad esempio garantendo punteggi permanenti in una delle cinque categorie).
- ***Muoversi sul circolo di pietre sacre***. Con i punti *vento* è possibile muovere la propria pedina lungo il cerchio di pietre magiche attivando bonus e –soprattutto- rubando una delle tre dotazioni di base con cui i giocatori partono (un *albero*, un *incendio* e un *fiore sacro*) allorché li si sorpassa.
- ***Prendere un segnalino frammento*** dalla riserva.

Quando tutti i giocatori hanno terminato, il talloncino del primo di turno passa al giocatore successivo. Si scartano le carte giocate, si rimpingua l'espositore delle carte, vengono collocate le fiammelle generate dal loro acquisto e si ricomincia.

Il gioco continua in questo modo: si riparte con un nuovo round, pescando e creando una nuova fila personale di carte (se dovessero mancare carte si mischiano gli scarti creando un nuovo mazzo) fino a quando un giocatore, alla fine della fase azioni del turno, non sia riuscito a piantare dodici alberi diversi, o abbia estinto dodici incendi o abbia tra le carte giocate nella fila vari dodici fiori sacri. Ogni bonus in queste categorie si somma nel computo per determinare la vittoria.

L'elemento sfidante del gioco consiste nel trovare l'ottimo bilancio fra l'acquisto di carte che diluiscono (alcune annullano) i simboli degli animali solitari allungando la fila di carte in ciascun turno e offrendo quindi azioni di maggiore portata e le azioni *cardinali* (costruire alberi ed estinguere incendi) che concretamente ti avvicinano alla soglia critica di dodici per vincere.

L'aspetto che potrebbe coinvolgere giocatori un po' più esperti consiste nella sinergia tra i simboli che vengono forniti dagli alberi piantati (che restano gli stessi ad ogni turno, rispetto alla variabilità di quelli presenti nel proprio mazzo). Le carte comprate vanno in cima al mazzo e pertanto saranno le prime a essere rivelate durante la mano successiva. Ciò introduce un elemento interessante di controllo dei simboli *negativi*.

Da osservare peraltro che le carte *solitarie* sono effettivamente negative nel senso che se si arriva a tre bloccano la costruzione della fila, ma sono anche quelle con valori piuttosto alti nelle caratteristiche. Non di rado, ad esempio, si abdica alla seconda azione disponibile nel primo turno di gioco sballando di proposito, pur di avere un punteggio alto di albero.

I due elementi con cui si manipola la costruzione della fila sono le carte *animale gregario* che, di fatto, cancellano un simbolo *solitario* consentendo di avere quindi file con più di tre simboli solitari, e già citati segnalini *frammento* (che si possono ottenere anche come bonus sulla propria plancetta o muovendosi sul circolo di pietre). Questi consentono di scartare carte appena pescate se non gradite.

Strategie?

Poiché i criteri di fine gioco sono tre, le strategie potrebbero indirizzarsi verso tre direzioni distinte: massimizzare gli alberi piantati, estinguere il maggior numero di incendi o andare per la più originale via dei fiori sacri.

D'istinto, poiché gli alberi garantiscono simboli aggiuntivi e innescano azioni aggiuntive, sarebbe cosa giusta quantomeno progredire un po' in questa direzione cercando di adattare alle circostanze una seconda linea strategica.

Osserviamo che il numero di incendi a disposizione in ciascun turno dipende dagli acquisti di carte che i giocatori hanno fatto il turno precedente. Di solito risulta ottimo creare tanta offerta sapendo di essere il prossimo primo giocatore oppure, in maniera più cattiva, notando che gli altri hanno poca capacità di spegnerle nel proprio mazzo (questo li costringerà a intasare il mazzo con carte incendio particolarmente fastidiose).

Più in generale, le carte *gregario* sono molto forti: il potere di annullare il simbolo (non le caratteristiche fornite) delle carte solitarie è indiscutibilmente molto vantaggioso e appena una o più carte di tale categoria appaiono nell'espositore bisognerebbe cercarne di prenderne almeno una o due per partita, nonostante le caratteristiche negative che portano con sé.

Una mossa molto forte consiste poi nella piantumazione dell'albero protettore che costa ben undici punti albero: il suo potere è quello di consentire al giocatore d'ora in poi di ripetere la stessa azione nel turno (cosa altrimenti vietata). Chi riesce a piantarlo presto riesce ad avere un buon abbrivio.

Per il resto molto c'è ancora da scoprire: ad esempio la via dei fiori sacri sembra difficile (gli alberi e gli animali che danno questo attributo sono costosi e soprattutto bisogna che questi ultimi siano presenti nella fila per arrivare a dodici) eppure potrebbe rappresentare una buona contro-strategia a quelle messe in atto da altri giocatori che saranno interessati ad altri tipi di carte....

In definitiva

Il titolo, come anticipato, si inserisce con le giuste credenziali nella nicchia dei giochi di peso leggero, adatti ad un ampio spettro di pubblico: dai giocatori occasionali ai più esperti. Tutti possono trovarne un aspetto gratificante. La complessità della gestione della mano si riduce nel più semplice degli approcci a tenere conto di quante delle carte *animale solitario* sono ancora nel mazzo, mentre in casi di maggior propensione al conto, è possibile predire i valori residui per ciascuna categoria e valutare di conseguenza. I finali di partita possono creare interessanti dilemmi in cui l'ordine di gioco, le mutue posizioni sul cerchio di pietre ed i punti *vento* a disposizione divengono cruciali elementi di valutazione.

In conclusione, Living Forest convince per il controllo, ben integrato nelle meccaniche di gioco, dell'aspetto aleatorio, la durata non eccessiva e le regole snelle, che gli garantiscono un'ottima fruibilità da parte di un pubblico davvero eterogeneo.

Living Forest si dimostra essere un titolo di peso leggero, adatto ad un ampio spettro di pubblico, dai giocatori occasionali ai più esperti.

FRAKTAL75

MDM

MDM

*Costruito attorno alla meccanica base de **I Ciarlatani di Quedlinburgo**, Living Forest si presenta come un interessante titolo di deckbuilding e gestione del rischio. Rispetto alla media dei giochi del genere, è caratterizzato da un'interazione decisamente elevata (soprattutto nel cerchio di pietre): reagire tatticamente alle scelte degli avversari è spesso l'unica via per raggiungere la vittoria. Come spesso accade per i giochi di deckbuilding, la versione digitale (il gioco è disponibile su **Board Game Arena**) è più godibile e accessibile della sua implementazione fisica.*

di Mauro "MDM" Di Marco

Predoni di Scizia

A dorso di cavallo per mettere a ferro e a fuoco gli antichi imperi mediorientali.

di Shem Phillips
Garphill Games, CMON, Fever Games, Renegade Game Studios, Schwerkraft-Verlag, 2020
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-80 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Famiglie

Occasionali

Assidui

Nel ruolo di tribù sciite, i giocatori si organizzano per effettuare scorrerie in Cimmeria, Assiria, Persia e Grecia, e accumulare fama eseguendo razzie, ammassando bottino e completando missioni. Per riuscirci dovranno addestrare truppe, addomesticare animali e accantonare provviste.

Materiali e setup

Nella compattissima scatola, che oramai contraddistingue i titoli di Shem Philips e della sua *Garphill Games* (come ***Paladini del Regno Occidentale*** - ILSA#57, ***Architetti del Regno Occidentale*** - ILSA#53, ***Visconti del Regno Occidentale*** - ILSA#60, ***Hadrian's Wall***, ***Raiders of the North Sea***) sono stipati abbondanti materiali di qualità: un tabellone (diviso in due aree funzionalmente differenti: il villaggio sciita e gli imperi), quattro plance personali (con funzione di espositore e promemoria), tessere missione, vari mazzi di carte (truppa, animali, eroi e il materiale per il gioco in solitario), sei dadi speciali, segnalini in legno sagomato (lavoratori, risorse, ferita e punteggio) e monete di cartone. Efficace ma non di facile lettura l'impostazione grafica, complice la scelta di uno schema di colori caldi che rende poco distinguibili le icone dallo sfondo di alcune zone del tabellone.

La preparazione è semplice ma non brevissima, in quanto richiede di popolare la plancia di tessere e segnalini, mentre i giocatori ricevono la loro dotazione iniziale attraverso un draft aperto (tutte le opzioni sono visibili a tutti) e una selezione di un sottoinsieme di carte distribuite a caso.

Metti uno, leva uno

Una partita procede con il susseguirsi dei turni dei giocatori; la meccanica base è un'interessante variante del piazzamento lavoratori: il giocatore attivo pone l'unico lavoratore di cui dispone in uno spazio libero sulla plancia e ne ritira uno da uno spazio diverso della stessa zona. A seconda dell'area in cui il lavoratore verrà piazzato, si esegue una delle due possibili categorie di azioni:

- lavorare: se viene scelta l'area villaggio il giocatore attiva sequenzialmente due spazi azione dell'area; prima quella in cui mette il segnalino, poi quella da cui lo ritira. Questi spazi permettono di prepararsi per le razzie, procurandosi risorse (denaro, cibo, carri, latte fermentato - il kumis), pescare nuove carte truppa, arruolare nuovi membri (giocandole dalla mano e pagandone il costo in denaro) fino ad averne al massimo cinque, curare le truppe, addestrare una nuova aquila o un cavallo da battaglia (scelti da un espositore di tre carte - potenziano gli effetti della carta truppa a cui sono associati), giocare una carta dalla propria mano per il suo effetto, attivare l'abilità del proprio eroe o completare una missione (che richiede di scartare carte o una combinazione di risorse). Alla fine del turno non si possono avere accumulate più di otto carte, monete, provviste e kumis, scartando eventualmente l'eccedenza.
- ***razziare***: si esegue una razzia piazzando il proprio lavoratore in una casella libera associata ad un insediamento di un impero. Il giocatore deve innanzitutto soddisfare i prerequisiti indicati sulla casella, che richiede un particolare colore del lavoratore, una truppa sufficientemente numerosa, nonché di pagare la quantità di risorse (provviste e carri) indicate sull'insediamento. Il giocatore può inoltre decidere di spendere una quantità a piacere di kumis; poi lancia un numero di dadi dipendente dall'impero in cui si trova la casella e dalle risorse su di essa presenti: somma al risultato dei dadi la forza dei membri della truppa e il numero di kumis speso, e tale valore determinerà il risultato (ferite o punti vittoria) della razzia. Prende le risorse presenti in uno degli spazi associati alla città, ne rivela la tessera missione (se presente), prende uno dei lavoratori associati all'insediamento e distribuisce fra i membri della truppa le ferite ricevute (per effetto del lancio dei dadi e del risultato ottenuto). Ogni ferita riduce di uno la forza del soldato; se la forza di una carta truppa viene ridotta sotto zero, la carta viene scartata, insieme a tutti i segnalini ferita su di essa.

Quando sulla plancia sono rimaste due sole missioni non completate o due soli insediamenti da razziare, inizia l'ultimo round di gioco: tutti, compreso chi ha attivato la fine della partita, giocano un ultimo turno. Si procede con la valutazione finale che somma ai punti fatti durante il gioco quelli dati dagli animali, da alcune delle truppe, dalle missioni completate e dalle risorse avanzate.

Il marrone è il nuovo verde

*Predoni di Scizia non è un titolo originale, bensì una rielaborazione di **Raiders of the North Sea** dello stesso Phillips (Garphill Games, Ghenos Games, 2015): a parte la nuova ambientazione (e l'allontanamento dall'impostazione grafica che abbiamo imparato a conoscere nelle precedenti trilogie - Mare del Nord, Regno Occidentale), il titolo rielabora e incorpora parte delle espansioni che sono state pubblicate per il predecessore negli anni successivi.*

Le modifiche più importanti sono:

- introduzione del sistema di ferite/guarigione, che modifica in modo dinamico la forza della propria truppa, imponendo la scelta fra un periodico ricambio dei suoi elementi o l'impiego di un certo numero di turni per curarli;

- l'aggiunta delle missioni, che permettono di accumulare punti vittoria in modo alternativo; alcune raddoppiano il valore delle unità di bottino che sono richieste per completarle, altre fanno affidamento ad altre risorse (carte e/o monete, che si possono accumulare senza eseguire razzie), proponendosi quindi come vera e propria via alternativa per accumulare punti vittoria nelle fase finali della partita, risparmiando turni di approvvigionamento di carri e provviste, entrambi necessari in quantità non trascurabili per poter effettuare le scorrerie negli imperi più lontani;

- l'aggiunta di aquile e cavalli, che forniscono migliorie permanenti in termini di attacco, punti vittoria e la possibilità di riutilizzare più volte le abilità delle carte che normalmente richiederebbero di scartarle dalla mano;

- l'introduzione di una asimmetria fra i giocatori, grazie alla introduzione degli eroi; la loro selezione ad inizio della partita tende anche ad indirizzare i giocatori verso atteggiamenti tattico strategici differenziati.

Tutte queste modifiche rendono il gioco più vario e profondo rispetto all'originale, garantendo anche una migliore scalabilità con il numero di giocatori.

Semplice e efficace

Anche se le meccaniche base del gioco sono estremamente diffuse (piazzamento lavoratori, gestione della mano, draft da espositori pubblici e soddisfacimento di contratti), tuttavia bisogna riconoscere che in Predoni di Scizia queste vengono declinate in maniera decisamente originale (anche se già vista in Raiders of the North Sea, dello stesso autore - vedi box). Fra le "novità" degne di nota non è possibile non menzionare:

- la doppia attivazione dei lavoratori quando si decide di lavorare nel villaggio: non solo si può scegliere soltanto uno degli spazi liberi (come comunemente accade per la meccanica di piazzamento lavoratori), ma si deve anche ritirare uno dei tre segnalini già presenti, scegliendo di fatto una coppia di azioni e, nelle fasi intermedia e avanzata del gioco, il colore del lavoratore che utilizzeremo il prossimo turno. Questo introduce un nuovo parametro da valutare: dato che molti degli spazi sulla plancia hanno un vincolo di colore nel piazzamento, occorre tener conto anche della ciclicità dei colori dei lavoratori disponibili per poter ottimizzare la sequenza di mosse.

- l'inserimento di una componente di gestione del rischio (inserita brillantemente da un punto di vista tematico come esito dei conflitti collegati alle razzie) in un gioco gestionale, senza snaturarne le dinamiche, accompagnata dalla possibilità di mitigare (ad un costo) l'effetto del lancio del dado.

Predoni di Scizia rielabora Raiders of the North Sea, pescando il meglio dalle varie espansioni, per offrire un gioco più vario e profondo.

Per il resto, il titolo ha un buon livello di interazione (che si sviluppa soprattutto nella corsa a accumulare abbastanza risorse per razziare nuove città e/o soddisfare particolari missioni), un arco narrativo solido ed efficace (il percorso di crescita ed evoluzione è legato soprattutto alla formazione e rinnovo della propria truppa e delle suoi supporti animali). Sufficientemente rapido, lascia forse una leggera impressione di ripetitività negli ultimi turni. che finiscono per presentare un evidente pattern ciclico.

Conclusioni

Se siete dei fan di Raiders of the North Sea e avete già nella vostra libreria il titolo originale e le varie espansioni che sono state pubblicate negli anni a seguire, potete tranquillamente ignorare Predoni di Scizia; altrimenti, il gioco vale sicuramente qualche partita di prova: è fresco, rapido e propone scelte interessanti, collezionando in una scatola il meglio del predecessore e delle varie espansioni uscite successivamente.

MDM

di Andrea "Nand" Nini

Return to Dark Tower

In conflitto contro la torre oscura, in modo cooperativo o competitivo.

di Tim Burrell-Saward, Isaac Childres, Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson, Brian Neff
Restoration Games, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 100-120 minuti

Famiglie

Occasionali

Assidui

La *Restoration Games* è una casa editrice che, come si evince dal nome, si è specializzata nel ripubblicare, rinnovati nei materiali e nelle meccaniche, giochi da tavolo di una certa popolarità usciti nei decenni passati. Quindi abbiamo potuto (ri)giocare ***Unmatched*** (con un cambio totale di ambientazione dall'originale ***Star Wars: Epic Duels***), ***L'Isola di Fuoco: La Maledizione di Vul-Kar***, ***Stop Thief!***, ***Omega Virus***, ***Downforce*** (ILSA#53, riedizione di ***Top Race***) e per il futuro sono in arrivo ***Thunder Road: Vendetta*** e ***Crossbows and Catapults***. E naturalmente ***Return to Dark Tower*** è la riedizione del classico della *Milton Bradley* pubblicato come ***Dark Tower*** nel 1981, arrivato in una edizione italiana anche da noi (edizione italiana *tra parentesi*, dato che l'unica cosa tradotta era il "libretto di istruzioni", e già questa definizione colloca l'oggetto a metà strada tra il gioco da tavolo e il gioco elettronico).

Il gioco originale è rimasto nell'immaginario collettivo come un *graal*, un pezzo pregiato, soprattutto per l'iconica torre elettromeccanica, con prezzi che oggi partono da $200 per un gioco con una torre funzionante (sottolineo funzionante, dato che tempo e usura hanno sempre posto dei limiti all'utilizzo di oggetti elettronici di quarant'anni fa, anche senza tirare in ballo l'obsolescenza programmata). Ma com'era il gioco?

La torre originale è un oggetto alto una trentina di centimetri, che contiene una tastiera a membrana con dodici tasti, un display digitale che permette di visualizzare un numero da 0 a 99, uno "schermo" costituito da un cilindro di plastica che viene fatto ruotare da un motorino e riporta delle immagini che vengono mostrate accendendo una delle tre lampadine presenti (nelle istruzioni spiegano anche come cambiarle), in sintesi uno schermo che può mostrare ventuno immagini differenti; e un altoparlante (tutti gli eventi sono sottolineati da effetti sonori e musichette varie); occorre sottolineare che il giocatore di turno deve ruotare la torre verso di sé in modo da vedere il display e usare la tastiera (gli altri possono capire cosa succede dal sonoro). Il tutto viene fatto funzionare da un chip ***TMS1400*** (alla velocità smodata di 100 KHz, che usa una memoria di 128 registri a 4 bit e con programmi letti da una ROM, immutabile, di 4 Kbyte); ricordiamo che erano gli anni delle console e degli home computer (l'anno successivo sarebbero usciti il ***Sinclair ZX Spectrum*** e il ***Commodore 64***, decisamente più potenti di questo chip, la cui caratteristica era sicuramente l'economicità). Il resto dei componenti è decisamente "povero", una plancia circolare (che mostra quattro regni suddivisi in regioni), miniature per i giocatori, miniature per gli edifici (che comunque sono stampati sulla plancia), una miniatura di un drago, qualche altro componente di plastica e plance con dei pioli per tenere traccia delle risorse e delle dotazioni dei giocatori.

Lo scopo del gioco è molto lineare: per vincere un giocatore (il gioco è competitivo) deve viaggiare nei tre regni vicini, recuperare tre chiavi (una da ogni regno) e andare all'assalto della torre (*Torre delle Tenebre*, come da libretto), gestendo tre diverse risorse (guerrieri, cibo per nutrirli e oro per comprare il cibo); la torre ha una logica tutto sommato sofisticata per l'hardware limitato: gestisce il susseguirsi dei turni, tiene conto di tutte le risorse di ogni giocatore, decreta l'accadere degli eventi (pochi) e mostra l'esito degli scontri, combattuti sempre verso generici "briganti".

In pratica il giocatore preme un tasto sulla torre in base a cosa vuole fare, la torre sceglie dalla tabella corrispondente un valore causale e lo comunica al giocatore con lo "schermo" e un numero. Se il giocatore muove può andare tutto bene, oppure può incontrare un *drago*, un *mago*, la *peste* (!) o addirittura *perdersi* (!!); se entra in *rovine* o *tombe* può trovare qualcosa di utile (come una *spada ammazzadraghi*) o dell'*oro*; se entra in *santuari* o *cittadelle* può ricevere *risorse*; se va nei *bazaar* può *comprare risorse*, *assoldare guide* (per evitare di perdersi), *guaritori* (per la peste), bestie (per trasportare più cibo), avendo anche la possibilità di contrattare sul prezzo (con il rischio di essere sbattuti fuori dal negoziante se si arrabbia). I

combattimenti sono leggermente più complessi, con i nostri guerrieri che devono affrontare dei briganti (non ci sono altri nemici nel gioco); tecnicamente la torre crea un numero casuale di briganti (al numero dei nostri guerrieri somma un numero che varia da -2 a +2), tira un dado per noi e uno per loro, li moltiplica per la consistenza delle due fazioni, e se il giocatore pareggia o supera il nemico infligge una perdita, mentre la subisce in caso contrario; e si prosegue fino a che una delle due parti non scende a zero.

Durante l'avventura la torre ci farà trovare le chiavi (dobbiamo comunicare alla torre quando attraversiamo il confine del regno, in modo che non ci faccia trovare più di una chiave per regno) e quando le si hanno tutte e tre si può tornare nel regno di partenza e tentare di entrare nella torre, risolvendo un semplice puzzle (bisogna indovinare quale è la sequenza giusta delle chiavi, con l'interruzione del turno in caso di errore), e si vince la partita sconfiggendo l'ennesima banda di briganti (la consistenza è stabilita all'inizio, dal livello di difficoltà). La vittoria è segnalata con una musichetta, un'immagine mentre sollevate lo scettro (*Antico Scettro Magico*, come da libretto), e infine la torre vi comunica il vostro punteggio (da scrivere *rigorosamente* su un foglietto a quadretti e conservare nella scatola).

La sostanza è che si tratta di un gioco estremamente casuale, e pure sbilanciato nel finale (se un giocatore non riesce a sconfiggere i briganti della torre ma li indebolisce soltanto, il secondo che arriva avrà la vittoria in tasca). Eppure, negli anni '80 è stato una pietra miliare del f*amily game*, complice soprattutto la presenza della torre (sono convinto che l'equivalente con dadi e tabelle avrebbe fatto più fatica a distinguersi da tutti gli altri giochi della stessa tipologia). E non sono nemmeno convinto che valga $200, anche perché non c'è nulla della torre che non possa essere emulato da un'*app* (ed in effetti l'*app* Droid Tower permette sia di giocare su uno smartphone, che sostituire una torre non più funzionante), considerando anche che il codice contenuto della ROM della torre è stato trascritto ed analizzato (l'autore del programma purtroppo è scomparso).

E arriviamo a oggi: per altri due giochi che avevano componenti elettronici (***Stop Thief*** e ***Omega Virus***) la *Restoration Games* aveva deciso di rimpiazzarli con altrettante app, ma in questo caso gli autori hanno pensato che lo stesso trattamento non avrebbe reso giustizia al titolo, concordando quindi di riprogettare da zero la torre ed abbinarla ad una app per smartphone o tablet, in modo da gestire tutta la logica del gioco (in pratica la torre è diventata una periferica comandata dall'app). E questo è stato evidentemente apprezzato dai *backer* della campagna su *Kickstarter*, dato che ha raccolto ben *quattro milioni di dollari*.

La nuova torre contiene tre tamburi rotanti mossi da altrettanti motorini, quattro aperture su ognuno dei quattro lati (inizialmente tre di queste sono coperte da sportelli di plastica), un sensore a infrarossi sull'apertura superiore, un po' di led rossi (peccato per la monotonia del colore), un altoparlante (non aspettatevi un Hi-Fi) e una scheda madre dotata di *firmware* aggiornabile e *bluetooth* (per comunicare con l'app). La torre svolge fondamentalmente la funzione di ricevere i teschietti che i giocatori vi immettono e distribuirli casualmente nei

quattro regni, andando a contaminare i quattro edifici contenuti in ogni regno, e secondariamente mostrare ai giocatori dei simboli luminosi (*Glifi*) che danno loro delle penalità nel caso se li trovino davanti. La torre ha quindi una presenza più *meccanica* che *elettronica*, anche se continua pure in questa incarnazione a tormentare i giocatori con effetti sonori tra il fastidioso e il petulante (c'è anche una opzione per attivare i suoni della versione precedente). Nota: l'app è disponibile solo per Android e iOS, niente PC o Mac; e come sempre in questi casi, più è grande lo schermo, meglio è.

Il resto dei componenti è di alto livello: la scatola è estremamente robusta (rinforzata anche da listelli di plastica negli angoli), plancia robusta e di grande formato (opzionalmente c'è anche un *playmat*), segnalini e tessere di cartoncino spesso, miniature e teschietti ricchi di particolari e con una lavatura per farli risaltare, edifici di plastica con un incavo che può contenere tre teschietti, alcuni mazzetti di carte e un dado. Unico neo le plance per i giocatori, di grande formato ma un po' sottili. Notare che si possono comprare a parte dei segnalini per le risorse in plastica, decisamente più comodi (e soddisfacenti) da manipolare. Tutta la grafica è in tono *dark*, scelta apprezzabile, soprattutto per la possibilità di differenziarsi dalla *consueta fumettosità* di tanti prodotti degli ultimi tempi.

La struttura della partita è decisamente più articolata: dall'app si sceglie un obiettivo (tra gli otto disponibili), un nemico finale (anche qui tra gli otto disponibili), e tre tipologie di mostro (saranno quelli che incontreremo durante la partita). Notare che nella scatola base i mostri e i nemici finali sono rappresentati da tessere di cartoncino, mentre a parte viene venduta una scatola con le corrispondenti miniature: molto belle e ben definite, ma a meno che non vogliate dipingerle è molto più pratico usare le tessere (si distinguono di più tra loro e occupano meno spazio sulla plancia).

Una partita si svolge su sei mesi, con ogni mese composto da un numero variabile di round. Ad ogni mese l'app propone due imprese, che i giocatori dovranno compiere entro la fine, per ottenere delle ricompense (solitamente un alleato si associa ad un personaggio) ed evitare penalizzazioni. Per compiere un impresa di solito vanno portate determinate risorse o capacità in una posizione precisa della mappa, oppure si entra in un *dungeon* (tutto gestito dall'app).

Nel proprio turno il giocatore, oltre a muovere il proprio personaggio, potrà scegliere se combattere un mostro, compiere un'impresa, oppure rimuovere i teschietti dall'edificio dove si trova, dopodiché potrà rifornirsi se si trova su un edificio, e quindi ottenere guerrieri, spirito (la seconda risorsa presente nel gioco), oggetti, sbloccare nuove abilità o rimuovere carte corruzione. C'è anche il dado per la contrattazione che si può usare per ricevere ulteriori vantaggi (o far arrabbiare il mercante e farci sbattere fuori dal negozio). Le carte corruzione rappresentano i punti vita del personaggio, ognuno ne può avere al massimo due (ognuna delle quali dà penalità specifiche), ed alla terza che si riceve la partita è persa.

Per quanto riguarda i combattimenti, si svolgono in questo modo: ogni personaggio ha dei *Vantaggi*, di sei tipologie differenti (ci sono anche quelli *jolly*). Quando si affronta un mostro, l'app fa scegliere a caso un certo numero di carte virtuali (durante la partita i mostri aumentano di forza, sia come tipo che come numero di carte), che vengono scoperte una alla volta e infliggono svariate penalità. Un giocatore può attenuare le penalità spendendo questi vantaggi (se della tipologia uguale ai due vantaggi a cui è soggetto il mostro), fino eventualmente ad azzerarli. Le penalità sono rappresentate da perdita di guerrieri, spirito, oggetti, etc.; ogni volta che un giocatore non può perdere una risorsa, riceve una carta Corruzione. Notare che i mostri non influiscono sui movimenti e le azioni dei giocatori, ma possono causare effetti negativi se ignorati (ogni effetto viene decretato e scandito da terrificanti effetti sonori da parte della torre). I dungeon si affrontano con un meccanismo simile, l'app presenta una mini-mappa con vari percorsi che il giocatore può seguire, e penalità

da pagare (sempre mitigabili con i Vantaggi); se arriva alla fine del percorso ottiene un premio, sotto forma di risorse varie.

Alla fine del turno il giocatore prende un teschietto (se la riserva è esaurita la partita è persa) e lo butta dentro la torre, e può uscire subito (e quindi va piazzato in un edificio del regno su cui è capitato) o essere conservato (per poi uscire in futuro). Il sensore a infrarosso rileva questa azione e l'app comunica ai giocatori gli eventi di fine turno, che possono essere positivi (come ad esempio gli alleati che eseguono varie azioni, come eliminare di loro spontanea volontà un mostro) o negativi (come l'arrivo di nuovi mostri, le azioni nefaste dei mostri stessi), o la torre che si attiva, muovendo i tamburi (tenete le dita a posto), o chiedendo ai giocatori di togliere uno sportello (tra parentesi, avevano provato con delle elettrocalamite per aprirli automaticamente, ma era una complicazione eccessiva, e poi qualcosa che piombava sulla plancia non era il massimo). Quando un giocatore è costretto a mettere il quarto teschio su un edificio, l'edificio viene distrutto (e tre teschi sono rimossi dalla partita) e il giocatore a cui appartiene il regno riceve l'ennesima carta Corruzione.

Quando i giocatori riescono a raggiungere l'obiettivo scelto all'inizio della partita (ad esempio, trovare quattro tesori di una certa tipologia), allora compare sulla mappa il nemico finale, se viene sconfitto prima dello scadere del sesto mese la partita è vinta.

Nonostante il tutto sia discretamente articolato, una partita rimane su tempi più che accettabili (due-tre ore), per il fatto che i turni sono rapidi e non ci sono troppe eccezioni o complicazioni nelle regole, e tutto scorre via liscio. I combattimenti sono rapidi così come la gestione dei nemici a fine turno (e mettere il teschietto dentro la torre per vedere cosa succede dà sempre una certa soddisfazione).

Si può giocare anche in solitario (senza modifiche alle regole) ed oltre a quella cooperativa c'è anche una modalità competitiva, dove si distribuiscono ad ogni giocatore quattro carte Impresa, il primo giocatore che riesce a completarne tre può entrare nel dungeon della torre, e se riesce a completarlo vince la partita. Notare che in questa modalità ci può essere l'eliminazione di un giocatore dalla partita (alla terza carta Corruzione). Questa modalità non è così articolata come quella cooperativa, ma è una variante ben accetta (oltre che richiamare l'edizione originale), dato che la maggior parte dei giochi di questo tipo sono collaborativi puri.

Gli unici punti negativi che ho trovato sono una scarsa evoluzione dei personaggi (oltre alle tre già attive, hanno solo tre abilità fisse, sbloccabili durante la partita), e secondariamente nella scatola base ne trovate solo quattro (con una partita in quattro giocatori li avete già visti tutti), per il resto la varietà è assicurata dalla combinazione tra obiettivi, mostri e mostri finali (e, almeno sulla carta, l'app permette tanta varietà). Per questo conviene avere l'espansione ***Alliances***, che aggiunge due personaggi, una nuova risorsa (l'Influenza), teschietti colorati dai poteri (negativi) particolari e le quattro Gilde (che si trovano in punti precisi della mappa): spendendo Influenza si aumenta il loro livello e si sbloccano vantaggi particolari.

In conclusione, ritengo l'operazione revival ben riuscita, e trovo sicuramente più "accettabile" pagare $120 per questa edizione (durante la prima campagna di raccolta fondi), rispetto ai $200 richiesti dall'originale. Un po' meno accettabile il rincaro a $190 al quale si poteva acquistare il base sul sito dell'editore prima della partenza della seconda campagna. Se siete interessati e non avete seguito direttamente le campagne, avete ancora l'opzione di un late pledge sulla seconda, e quindi ottenere il base a $150 o il tutto a $300 (compresa la nuova espansione: "Covenant", che aggiunge quattro personaggi, monumenti, teschietti ineliminabili e altre particolarità), ma con l'inevitabile aumento dei costi di spedizione e tasse visti negli ultimi tempi (notare anche che, per quanto riguarda un'edizione in italiano, tutto tace). Purtroppo in questo caso non si può tentare di mercanteggiare lanciando il dado apposito.

Una partita a Return to Dark Tower rimane sempre su tempi più che accettabili. L'evoluzione dei personaggi è un po' scarsa, ma l'operazione revival è riuscita.

Nand

di Michele "Fraktal75" Bricchi

The Transcontinental

Date il vostro contributo al completamento della linea ferroviaria che ha contribuito a costruire una nazione!

di Glen Dresser
Wheelhouse Games, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 75-150 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Famiglie

Occasionali

Assidui

Corre l'anno 1871, Il Canada spegne quattro candeline ed è il momento di connettere le province dell'Est con quelle appena annesse dell'Ovest. Il Primo Ministro ci assegna infatti il compito di costruire la linea ferroviaria transcontinentale. Chi di noi imprenditori riuscirà al meglio nell'impresa?

Meccanica

The Transcontinental è un titolo competitivo di piazzamento lavoratori e gestione risorse, rinverdito da un'interessante meccanica di doppio piazzamento lavoratori e attivazione ancipite, da risolversi in un numero variabile di turni (da cinque a otto) sino a che non si saranno raggiunte le pianure dell'Ovest.

Flusso di Gioco

Ciascun turno è sintatticamente ripartito in cinque fasi.

Durante la ***prima fase*** i giocatori si avvicendano piazzando un lavoratore (nella narrativa del gioco si tratta di pali del telegrafo) in maniera esclusiva su una casella del tracciato lavoratori: le prime quattro caselle sono semplicemente dei produttori di risorse (che incorporano un mini-meccanismo di domanda-offerta che ne norma la disponibilità in ciascun turno), mentre ogni altra confina con due tessere

(una a destra e una a sinistra) che consentiranno in fase di attivazione di operare un'azione di un qualche tipo, come vedremo.

Un giocatore si può astenere dal piazzare il proprio telegrafo con l'idea di impiegarlo per la seconda fase di piazzamento che si terrà più tardi.

Una volta tutti i giocatori hanno piazzato (o meno) i propri telegrafi, scatta la ***seconda fase***: si attivano da est a ovest uno alla volta tutti i lavoratori. Ogni lavoratore, come detto, si trova su una casella che dà beni, oppure a fianco a due tessere città e (se può) le può attivare entrambe nell'ordine che preferisce.

Ogni tessera presenta di solito due opzioni: un'azione di manipolazione delle risorse o l'uso istantaneo del quarto lavoratore ("paletto" del telegrafo) e l'azione di sviluppo. Quest'ultima rappresenta sostanzialmente il cuore del gioco: viene richiesto un certo ammontare di beni perché la tessera possa svilupparsi. Il giocatore corrente sceglie dai vagoni del treno (su cui vengono stoccati i beni, vedi sotto) un bene richiesto e tutti i giocatori che hanno beni di quel tipo a sinistra di quello scelto possono seguire conferendo beni (anche eccedendo il requisito della tessera). Se tutti i beni richiesti sono stati consegnati la tessera si gira e i due maggiori contributori piazzano una casetta sulla tessera e d'ora innanzi avranno a disposizione un'azione migliorata specifica. In caso contrario i beni conferiti rimangono sulla tessera in attesa di una futura attivazione dell'azione di sviluppo (magari dal giocatore successivo che si sarà piazzato col proprio telegrafo nel posto giusto, avendo previsto ogni cosa).

C'è anche da dire che una delle azioni "standard" che si possono trovare consiste nel conferire un bene solo ad un progetto e questo potrebbe scompaginare i piani di qualcuno. Inoltre, durante questa fase, i giocatori possono accompagnare la propria azione giocando una carta "alleato" precedentemente guadagnata. Gli alleati offrono un bonus *una tantum* che nella maggior parte dei casi consiste in una sorta di azione aggiuntiva.

Quando tutti i giocatori hanno operato, si passa alla ***terza fase***: un'asta cieca in beni. Tutti indicano dietro il proprio schermo un certo ammontare di beni che intendono offrire (che ovviamente non può eccedere la propria dotazione complessiva pubblicamente visibile). Scoperti gli schermi, si sommano i beni offerti e ciò determinerà quante tesserine treno saranno distribuite fra gli offerenti, tematicamente spianando la strada e proseguendo la costruzione della tratta ferroviaria verso l'Ovest. A partire da chi ha offerto il maggior numero di beni, i giocatori scelgono una di queste tessere-treno dalla parte centrale della plancia, incassando i punti vittoria segnati e l'eventuale bonus. Così facendo si liberano

nuovi posti per il piazzamento di lavoratori, già a partire dalla fase di "ritorno".

Infatti, ora si ha la ***quarta fase***: un secondo piazzamento lavoratori che saranno poi attivati (***quinta*** e ultima ***fase***) ma questa volta da ovest verso est nel nuovo ordine di turno (se cambiato). Tipicamente queste due fasi risultano più brevi delle precedenti in quanto i giocatori avranno già impiegato il maggior numero di lavoratori. Nondimeno questa fase è strategicamente rilevante in quanto potrebbe consentire l'approvvigionamento di beni per una successiva fase di piazzamento più efficace, lo sviluppo di tessere-città non chiuse nella fase di attivazione precedente o in ogni caso la possibilità di piazzamenti in posti prima occupati.

Uno sguardo un po' meno superficiale

Le città sviluppate garantiscono una produzione di beni oppure richiedono un apporto in beni contro punti vittoria. L'idea (peraltro narrativamente ben supportata) è quella di sfruttare le tessere che si rendono mano a mano accessibili con la progressione della linea ferroviaria, che siano in grado di sopperire alla domanda con l'offerta di beni adatti. Ad esempio, le produttive fattorie delle praterie dell'Ovest produrranno grano necessario alle città dell'Est.

Un altro punto di notevole interesse risiede nella meccanica alla base della gestione delle risorse. I beni acquisiti dai giocatori devono essere stoccati su vagoni comuni (del tipo adatto) del treno che tematicamente rappresenta il trasporto di merci fra est e ovest. All'inizio del gioco questo treno possiede tre vagoni, uno per ciascuna delle tre merci-base e il locomotore, che ospita fino a tre beni carbone. Se si intende depositare merci e non ci sono abbastanza spazi sui vagoni presenti (o non ci sono proprio i vagoni del tipo di merce corrispondente), allora si prende un vagone del tipo adatto dalla riserva posizionandolo nel deposito (cioè in uno stato non ancora attivo): vi si collocano sopra i beni residui in attesa di un'azione che lo aggiunga al treno.

Ciò, in effetti, accade in automatico alla fine della quinta fase (o se attivata da un effetto in una città) allorché il locomotore abbia tre carboni depositati: in questo caso il giocatore col maggior numero di cubetti carbone sceglie quale vagone far accodare al treno dal deposito, guadagnando punti per i cubetti presenti. Ovviamente in questi casi si cerca di accodare vagoni che contengano propri beni al fine di renderli attivi, ma l'incentivo (in un'economia complessiva di punti vittoria piuttosto magra) potrebbe indurre i giocatori a prediligere anche vagoni con meno (o nessun) proprio cubo per totalizzare più punti.

Il "prezzo" da pagare per il giocatore attivo è la perdita di tutti i cubetti carbone sul treno (quelli del locomotore, più eventualmente tutti quelli presenti su altri vagoni carbone).

Non appena si rimuovono cubi, tutti gli altri si riassestano spostandosi a destra e occupando i posti vacanti (del tipo corrispondente). Se capita in tal modo che il locomotore sia di nuovo carico, scatta subito una seconda azione di accodamento-vagoni (ma questa volta è a discrezione del giocatore in maggioranza se attivarla o meno).

Questo meccanismo riesce in maniera molto ben pensata ad aumentare la disponibilità di beni (utili fra l'altro anche per la fase di asta, non dimentichiamolo) richiedendo però una decisione abbastanza sofferta al giocatore che la attiva.

Chiusura della partita

Durante ogni fase d'asta vengono assegnate delle tessere ferrovia. Questo, come osservato, tematicamente rappresenta l'avanzare della linea verso ovest e al contempo rappresenta il timer del gioco. Quando viene reclamata una specifica tesserina, scatta l'ultimo turno di gioco. Si opera solo la fase "verso Ovest" di piazzamento e risoluzione lavoratori ed un'ultima asta basata su tesserine nuove che vengono piazzate appositamente per l'ultimo turno (con parecchi punti in offerta). Ovviamente qui conterà chi ha saputo meglio organizzarsi vagoni e beni ed essere nelle condizioni di offrire il maggior numero di beni (che a null'altro servono ora) per accaparrarsi le tessere col maggior numero di punti offerti.

The Transcontinental stupisce positivamente per il doppio piazzamento che sconvolge il classico paradigma "beni a monte, utilizzo a valle".

Il conteggio di punti aggiunge a quanto già registrato lungo la partita il gettito derivante dal completamento di due obiettivi (generalmente semplici e che tutti i giocatori dovrebbero aver completato: servono solo a dare una qualche direzione strategica iniziale) e qualche punto aggiuntivo derivante dalle proprie carte alleato.

Impressioni

Il titolo non presenta meccaniche rivoluzionarie, ma stupisce positivamente con la re-implementazione della doppia piazzata di lavoratori e la corrispondente attivazione nelle due direzioni opposte che spariglia il classico paradigma "beni a monte, utilizzo a valle". Risulta piacevole e ben integrata la meccanica di asta fra una fase e l'altra di piazzamento lavoratori che obbliga il sacrificio di beni contro punti vittoria. Va detto che tale meccanismo d'asta appare ben pensato e non è punitivo per giocatori che non riescono ad accaparrarsi tesserine ferrovia (in tal caso, infatti, non perdono i beni offerti).

La rigiocabilità del titolo è limitata alla permutabilità delle tessere città che sono sempre le stesse in ogni partita, ma che -da sessione a sessione- potrebbero apparire in posizioni differenti, pur preservando la regione di appartenenza.

Ora, gli spunti del titolo sono parecchi e la complessità delle scelte sembrerebbero elementi sufficienti a non rendere questa contenuta variabilità delle condizioni iniziali problematica, ma solo parecchie partite alle spalle potranno darcene conferma.

La gestione dei cubetti sui vagoni verso fine gioco (quando ce ne sono circa il numero di Avogadro) riesce un tantino scomoda soprattutto col tracciato dei punti vittoria pericolosamente vicino (una mossa maldestra potrebbe creare disastri). Altrettanto poco felice la scelta dei colori delle regioni pressoché indistinguibili (vengono in aiuto alcune linee tratteggiate e segnarne i confini).

Al netto di queste spigolosità di poco rilievo, il titolo nel complesso convince con una solida meccanica, una buona componentistica e cartotecnica, tempi relativamente brevi di gioco, il tutto supportato da una cura nella narrativa davvero sorprendente (ogni alleato ha una breve biografia inclusa in un libretto).

Fraktal75

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Zapotec

Giocate le carte giuste e gestite al meglio le risorse per fornire il massimo contributo allo sviluppo della civiltà Zapoteca.

di Fabio Lopiano
Board&Dice, Kobold Spieleverlag, Maldito Games, Pixie Games, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-75 minuti
Gioco Online: Tabletopia, Tabletop Simulator (Steam)

Famiglie

Occasionali

Assidui

Pronti a incontrare l'ennesima popolazione precolombiana? Stavolta (almeno in questo c'è qualcosa di originale!) sono gli Zapotechi. Eccoci dunque, circa 2600 anni fa nella valle di Oaxaca nella Mesoamerica, impegnati a espandere nel migliore dei modi la civiltà di coloro che poeticamente si definivano il *popolo delle nubi.*

Flusso di gioco

Una sessione di gioco a Zapotec dura cinque turni. Ogni turno inizia con la giocata in simultanea di una carta dalla propria mano: questa detterà l'ordine di turno corrente (si gioca in ordine di iniziativa della carta con valore minore). Inoltre la carta individua la regione o il terreno su cui espandere la propria influenza o il tipo di costruzione che si potrà edificare e la colonna (o riga) di risorse da attivare sulla propria plancetta.

Quest'ultima infatti presenta una griglia quadrata di nove caselle su cui andranno posizionate le tesserine che a mano a mano vengono rimpiazzate dalle nostre costruzioni sulla plancia. Ognuna di queste tesserine reca due simboli che rappresentano i beni che questa produrrà in fase di rendita, sempre che sia parte della fila attivata dal giocatore.

Una volta incassata la mole (sempre più consistente di turno in turno) di risorse, il giocatore di turno completa tutte le azioni a disposizione prima di passare al successivo in ordine di iniziativa.

Azioni di un giocatore

Il giocatore di turno decide se spendere soldi per acquisire una o più tessere da un espositore (si tratta di un rinforzo di beni immediati oppure di convertitori di beni in altri beni, oppure ancora –queste sono le più costose- di poteri particolarmente efficaci di natura eterogenea). Potrebbe anche volere effettuare un sacrificio (sorvolerei sulla natura tecnica di tale operazione propiziatoria dopo aver visto il film *Apocalypto*): portandosi avanti sulla scala del tempio, incassando beni, punti vittoria o attivando degli sconti. Altra azione possibile consiste nella costruzione di uno o più stadi delle piramidi a gradoni, attivando, sostanzialmente, una fonte di punti vittoria addizionali o, in ultimo, potrebbe decidere di posizionare un proprio marcatore su uno degli obiettivi di fine gioco.

Questi obiettivi renderanno fino a diciotto punti se opportunamente massimizzati e sarebbe importante arrivarci prima degli altri onde evitare di pagare monete (molto rare) a seconda del numero di giocatori già presenti sulla carta. Purtroppo per fare questo è necessario avere uno stadio della propria piramide già costruito.

Una volta che il giocatore ha espletato una o più di queste operazioni, passa alla costruzione in plancia: attenendosi al vincolo di costruzione della carta giocata, il giocatore edificherà un certo numero di casette a piacere, posizionandole sulla plancia, sostituendo la tesserina presente e posizionandola sulla propria griglia (come già detto) in modo da potenziare la futura rendita.

L'aspetto che rende il gioco più interessante però inizia ora: infatti il giocatore totalizza tanti punti quante casette ha costruito (in totale, non solo questo turno) nella zona o del tipo prescritto dalla carta di valutazione posizionata sul tabellone durante l'apertura del turno corrente; sceglie poi una delle carte rimaste da un espositore e la aggiunge alla sua mano. L'ultimo giocatore a compiere questa operazione avrà solo due opzioni: la carta che non sceglie sarà posta in centro al tabellone e costituirà la carta di valutazione del turno successivo. Non solo, ma tutte le

carte giocate costituiranno il nuovo espositore da cui scegliere le carte a fine del prossimo turno, con l'aggiunta di una carta rivelata da un mazzetto coperto.

Dunque, una parte delle carte circolanti è nota e di facile rintracciabilità, ma esiste anche la mano iniziale di ciascun giocatore che potrebbe rappresentare fino all'ultimo turno una variabile impredicibile.

Il gioco continua in questo modo per cinque turni: i giocatori cercheranno di calibrare la giocata di carte con iniziativa bassa (per cercare di giocare per primi) a carte con iniziativa più alta (ma che offrono più flessibilità nella costruzione). L'ultimo ed il penultimo turno presentano un po' di paralisi da analisi (chi ha buona memoria potrebbe sapere chi ha certe carte, ma esiste sempre un elemento inaspettato in quanto la mano iniziale di ciascun giocatore è ignota agli altri).

Essere primo all'ultimo turno è infatti cruciale (i posti in cui costruire saranno ridotti e con un po' di cattiveria si dovrebbe costruire massimizzando il proprio obiettivo e/oppure vanificando quello degli altri).

Considerazioni

Il gioco scivola velocissimo nei primi due turni (i beni sono pochini per fare qualunque cosa se non costruire e posizionarsi in plancia, incassando qualche punto), ma comincia a diventare denso mano a mano che i beni acquisiti in fase di rendita crescono (sempre che i giocatori posizionino le proprie tesserine in maniera accorta). Il che naturalmente apre dal terzo turno una nutrita ramificazione di opzioni e combinazioni intrecciate. Progredire sulla scala dei sacrifici potrebbe dare i beni mancanti all'edificazione della piramide che a questo punto consente l'accesso ad una carta-obiettivo.

Gli ultimi due turni rallentano perché ci si accorge che il gioco sta subitamente terminando e sarebbe ora di tirare le fila: si controlla cosa manca al completamento dei propri obiettivi, cosa stanno facendo gli altri, se ed in che misura è possibile danneggiarli con simpatia, eccetera.

Complessivamente si dovrebbe riuscire a chiudere entro un'ora, che è un grandissimo pregio del titolo e compensa l'inevitabile paralisi dell'ultimo turno.

Strategie

Il titolo (a seconda del setup) indica quali obiettivi saranno disponibili: se onorati tutti potrebbero valere da trentasei a cinquattaquattro punti (auguri a chi ci riesce). Per arrivare a ottanta (ritenuto un buon punteggio) occorre anche pensare a tutti i punti totalizzati durante la chiusura di ogni turno, i punti derivanti dalla maggioranza sulla scala dei sacrifici e i pochi (o molti) derivanti dalla costruzione delle piramidi.

Le linee strategiche restano dunque dettate dal gioco stesso e sta ai giocatori di costruire le proprie casette cercando da un lato di ottenere il massimo dalla carta di scoring di ogni turno (in questo senso essere ultimi potrebbe giovare) ma allo stesso tempo (e forse ancora più crucialmente) posizionarle in modo da soddisfare i requisiti delle carte-obiettivo e trovare il tempo ottimo per riuscire ad impegnare un obiettivo di fine-gioco per primi. Le casette in dotazione sono solo nove per cui non se ne possono sprecare.

Ovviamente tutto ciò è drammaticamente subordinato alle carte che si hanno in mano: si parte con 4 carte (in quattro giocatori) e poi si gioca ripescando quelle dal display riciclando quelle giocate: il che lascia libertà ad un giocatore di tenersi, ad esempio, la carta "1" per la sorpresa al quinto turno (in modo da essere primo), attirandosi le imprecazioni (in zapotechiano stretto) dei propri compagni di gioco.

Dimenticando la scarsa tematicità, Zapotec è caratterizzato da spunti notevoli, che vengono esaltati dalla relativa brevità della sessione di gioco.

Va detto, il titolo ha, dal punto di vista tematico, l'espressività greve di un portapenne e sconfina con l'astratto puro: ma tutto sommato è meglio di niente. Si sono dati da fare a vestirgli un tema rispettabile per evitare di chiamare "rossa", "gialla" e "verde" le tre zone di costruzione, cosa che molti editori di altrettanto titolati giochi astratti non si sono dati la pena di fare. Le piramidi poi sono davvero ben fatte e di quel materiale plastico piacevole al tatto, a scapito dei talloncini per le risorse, che sono di cartone.

Zapotec ha spunti notevoli che vengono esaltati dalla relativa brevità della sessione di gioco. Si tratta di un gioco *borderline* tra il *thinky filler* ed un buon titolo di peso leggero. In questo senso può essere perdonato il fatto che non tutte le carte escono (cosa che peraltro non aiuterebbe ad aver maggior informazione poiché un giocatore potrebbe non giocare parte delle carte con cui parte per tutto il gioco) conducendo di fatto la giocata in simultanea ad un evento poco (ma non per niente) controllabile e la leggera esposizione al caso del rimpiazzo delle tessere nell'espositore a tutto vantaggio (o svantaggio) del giocatore che segue nel turno. Il target ottimale di questo titolo è piuttosto trasversale e rappresenta un altro buon punto a favore: spazia dalla famigliola di light/mid-gamer, al gruppo di giocatori occasionali oppure agli assidui in cerca di un filler di buon livello.

In attesa di finire di provare a fondo Autobahn, per poterne scrivere approfonditamente in uno dei prossimi numeri, potete intrattenervi e consolarvi con questo gradevolissimo Zapotec.

Fraktal75

di Mauro "MDM" Di Marco

Akros

Scontro fra due modi opposti di plasmare un nuovo mondo.

di Emanuele Briano
GateOnGames, 2020
N. Giocatori: 2
Durata: 15-30 minuti

Catapultati all'inizio dei tempi, nell'infinita lotta fra gli elementi (con Aria e Acqua schierati contro Terra e Fuoco) i giocatori lottano per il predominio di un pianeta in formazione. Gioco astratto asimmetrico per due giocatori, Akros cala i giocatori nei panni di due creature soprannaturali, *Ifrit* e *Jinn*, intenti a plasmare un nuovo pianeta per prenderne il controllo con i loro emissari, in un breve ma intenso scontro.

Materiali e preparazione

I materiali colpiscono per la loro ricchezza: due robuste plance (il *mondo*, che ritrae una griglia esagonata con tre diversi tipi di territorio e il *tempio*, che ha funzioni di magazzino), grandi pezzi di legno sagomato per le pedine dei giocatori, pezzi in bachelite nera per le tessere territorio (*montagne*, *foreste* e *mari*), un sacchetto di stoffa ricamato. Tutto piacevole da vedere e maneggiare. A livello di ergonomia di gioco, utilizzare colori differenti di plastica per i diversi tipi di territorio sarebbe stato preferibile.

La preparazione è rapidissima: ogni giocatore dispone le proprie pedine nelle posizioni assegnate sulla plancia mondo, mentre le tessere territorio vengono messe nel sacchetto e mescolate. Siamo pronti ad iniziare.

Flusso di gioco

Una partita è suddivisa in due fasi, funzionalmente identiche, composte rispettivamente da sei e tre turni. Un turno di gioco della prima fase è così strutturato: il giocatore Ifrit pesca tre tessere dal sacchetto, ne trattiene una e passa le rimanenti al giocatore Jinn, che ne prende una ponendo l'altra nello spazio della *plancia tempio* identificata dal numero del turno corrente. Quindi il giocatore Jinn esegue la sua azione: piazza la tessera terreno in una casella della plancia del tipo corrispondente che sia adiacente ad almeno una sua pedina (ma non sia occupata da un'altra) e sposta uno dei suoi pezzi sulla tessera stessa; è possibile impilare più tessere dello stesso tipo. Il turno passa quindi al giocatore Ifrit: pone la tessera terreno scelta su una qualsiasi casella dello stesso tipo che non sia occupata da un pezzo oppure confinante con due o più caselle occupate dalle pedine Jinn (una casella che soddisfa a questa condizione si definisce *contesa*), e vi sposta un suo segnalino; se uno o più dei suoi segnalini sono su una casella contesa, è obbligato a muovere una di queste, altrimenti può scegliere liberamente. Si riparte quindi col turno successivo, uguale a quello descritto. Alla fine dei primi sei turni il sacchetto conterrà una sola tessera territorio, e si passerà alla seconda fase.

I tre turni della seconda fase sono funzionalmente identici, con l'unica differenza che le pedine non sono più estratte a caso, ma sono quelle scartate nei turni precedenti. Il settimo turno viene giocato con le pedine scartate nei primi tre turni; l'ottavo con quelle scartate nel quarto, quinto e sesto; il nono vede la scelta fra le due tessere non selezionate nel settimo e ottavo turno.

La partita si conclude con la valutazione dei punti: per ogni tipo di territorio, ogni giocatore determina il proprio punteggio (somma dei propri segnalini e del numero di tessere su cui appoggiano). Il giocatore che ha il punteggio maggiore su un territorio se ne assicura il controllo (in caso di parità, questo non viene assegnato). Chi controlla il maggior numero di territori vince, il caso di parità la vittoria è attribuita al giocatore Jinn.

Impressioni

Al primo impatto, Akros lascia decisamente incantati: i materiali colpiscono nel segno, il set di regole è semplice e tuttavia non banale, l'asimmetria delle azioni dei giocatori coniugata a quella della struttura del turno (dove il primo che sceglie è l'ultimo a muovere) sono decisamente interessanti, gli stessi poteri delle due creature (Jinn lento ma possente, Ifrit veloce e leggiadro, dunque incapace di sostenere l'assalto focalizzato dell'avversario, tanto da dover ricorrere alla fuga) sono tematicamente centrati; le scelte, almeno a livello tattico, appaiono abbondanti. Tuttavia, dopo le prime partite, il gioco sulla plancia tende a seguire dei pattern di gioco non particolarmente variabili. La scarsa mobilità del giocatore Jinn, e la sua abilità di contendere le caselle, fa apparire ben presto per lui vantaggioso andare ad occupare configurazioni ben precise sulla plancia; nelle nove mosse a disposizione, si può riuscire ad occupare e contendere fino a dieci delle sedici caselle della plancia (quattro delle sei montagne, tre dei cinque spazi foresta e mare), con scarsa possibilità di attrito (in plancia) da parte del giocatore Jinn che può, al più, cercare di rendere appetibili posizioni decentrate in modo da "rompere" lo schema precedente. La maggior parte del conflitto si gioca invece nella fase di selezione e scarto delle tessere, proprio nel tentativo di ostacolare lo sviluppo ottimale dell'avversario e nella creazione di aree ricche non facilmente raggiungibili (da un lato) e l'inseguimento del posizionamento ottimale (dall'altro): la fazione Jinn cercherà quindi prevalentemente di espandersi il più possibile, provando nel contempo a sottrarre eventuali aree più redditizie.

Rimane un gioco piacevole, rapido nell'esecuzione, a cui dedicare una partita ogni tanto; sicuramente non è in grado di sostituire i giochi astratti "conflittuali" da due giocatori (come ***Hive*** - ILSA#25 o ***Kahuna***).

di Mauro "MDM" Di Marco

Beez

Programmate il volo del vostro sciame e lo stoccaggio del nettare raccolto nel vostro alveare, al fine di ottenere il miele migliore - almeno secondo i criteri definiti dalle carte!

.

di Dan Halstad
Ghenos Games, Next Move Games, Pegasus Spiele, Rebel, 2020
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

La casa editrice *Next Move Games* ha raggiunto la notorietà internazionale grazie ad una coppia di giochi astratti (dalle regole semplicissime e dai materiali incantevoli) il cui nome è lungo esattamente quattro lettere: ***Azul*** (di *Michael Kiesling*, 2017; ILSA#48 - il cui successo ha dato vita a numerosi spin off: ***Azul Stained Glasses of Sintra***, 2018, ILSA#53; ***Azul Summer Pavillion***, 2019, ILSA#57; ***Azul Queen's Garden***, 2021) e ***Reef*** (di *Emerson Matsuuchi*, 2018; ILSA#53). Beez si presenta come un degno erede: ancora un nome di quattro lettere, ancora un titolo astratto, ancora materiali eccellenti.

Alla guida di uno sciame di api, i giocatori si muovono, di fiore in fiore, su una plancia di caselle esagonali, raccogliendo il nettare e deponendolo nel proprio alveare in modo ottimale, secondo criteri dettati da un certo numero di carte obiettivo, alcune pubbliche (e quindi visibili a tutti), altre private.

Materiali e preparazione

Ottimi i materiali: tessere robuste e ben illustrate, plance personali su più livelli, componenti lignei efficaci (con qualche possibile problema di identificazione per i giocatori daltonici). Bellissime le quattro miniature ape.

La preparazione del gioco è elaborata, almeno rispetto alla sua durata: si prepara innanzitutto la plancia modulare, composta da un certo numero di tessere, dipendente da quanti sono i giocatori; ciascuna tessera è composta da sette esagoni, è può ritrarre un fiore oppure una foglia, su cui sono stampate due gocce d'acqua. Quindi su ogni tessera fiore vengono disposti quattro segnalini di legno, che rappresentano il nettare del fiore: uno (grande) sulla casella centrale, gli atri tre sugli incroci di tre caselle. In ordine inverso di turno i giocatori scelgono la casella di partenza per la propria miniatura, fra quelle disponibili al centro della plancia. Si scoprono tre obiettivi pubblici, e ogni giocatore ne pesca altri tre, privati, di cui ne trattiene due.

Flusso di gioco

Una partita dura un numero non predeterminato di round in cui i giocatori svolgono sequenzialmente il proprio turno; questo è composto da tre passi, che devono essere eseguiti in ordine prefissato:

- ***piano di volo***: in questa fase il giocatore decide in quale delle cinque possibili direzioni spostare la miniatura, infatti, non è possibile eseguire lo spostamento utilizzando la direzione del turno precedente (e quindi allungare il vecchio percorso). La direzione scelta determina anche il numero di caselle che la miniatura potrà coprire con il movimento: uno o cinque se la rotazione sarà di 60 gradi, due o quattro se la miniatura ruoterà di 120 gradi, esattamente tre se l'ape farà dietrofront. In ogni caso, il movimento programmato deve concludersi su una casella della plancia che non sia occupata da un'altra miniatura;
- ***movimento e raccolta***: adesso il giocatore esegue lo spostamento precedentemente programmato. Se l'ape atterra in una casella con una pedina nettare al suo centro, il giocatore può prenderla; inoltre, se su uno dei vertici della casella sono presenti una o più pedine nettare, può prenderne anche una di queste. Se invece atterra su una casella foglia con una goccia di acqua, può ripetere subito una fase piano di volo e una di movimento e raccolta;
- ***deposito e produzione***: le pedine nettare raccolte nella fase precedente vengono adesso sistemate nel proprio alveare: il giocatore deve posizionare ogni segnalino raccolto in una casella vuota della propria plancia contrassegnata dal numero corrispondente alla lunghezza del volo appena effettuato. Se non vi sono caselle libere che soddisfino a tale condizione, il segnalino viene riposizionato sulla plancia, dove era stato preso.

Una volta sistemato sulla plancia, il nettare non può essere più mosso: la sua posizione sarà determinante per formare il punteggio finale del giocatore, in base agli obiettivi pubblici e privati.

La partita si conclude nel round in cui un giocatore sistema nell'alveare il dodicesimo nettare. Si procede alla valutazione di tutti gli obiettivi.

Varianti

Il regolamento suggerisce una variante *per esperti* che aggiunge, nella fase di deposito e produzione, un ulteriore vincolo, attivo a partire dal piazzamento del secondo segnalino nettare, di sistemare il nuovo raccolto in caselle adiacenti a caselle già occupate: se non è possibile soddisfare questo vincolo, il segnalino deve essere rimesso dove era stato preso.

Impressioni

Gioco astratto incentrato attorno a due semplici meccaniche (il sistema di spostamento dell'ape e il riempimento vincolato dell'alveare), Beez si impara facilmente ed è accessibile ad un pubblico decisamente vasto (anche se con giocatori giovanissimi può richiedere una partita di prova per padroneggiare il sistema di movimento della miniatura).

Effettuata la preparazione, il gioco è completamente deterministico: l'unica fonte di imprevedibilità è rappresentata (giustamente) dalle scelte degli avversari. Almeno in linea di principio, è possibile, prima di effettuare la prima mossa, di pianificare un percorso di raccolta ottimale, estendendolo ad un qualsiasi numero di turni, fino ad arrivare a pianificare l'intera sequenza di mosse per tutta la partita! Chiaramente, avrete poi bisogno di una serie di aggiustamenti tattici per rispondere alle mosse degli avversari, che potrebbero sottrarvi proprio quella pedina che avevate deciso di raccogliere fra cinque o sei turni. Anche questa sottrazione, comunque, avviene più per "combinazione" che per scelta di aggressione, che raramente è fruttifera nel gioco. Data l'ampia programmabilità delle mosse e la modesta interazione, il gioco propone due approcci strategici differenti: minimizzare il numero di turni (ovvero cercare di realizzare il maggior numero possibile di prese doppie per chiudere il prima possibile) oppure massimizzare il proprio punteggio, ovvero selezionare quei nettari che, posti nelle giuste celle, garantiranno il massimo gettito. Quale scelta effettuare dipende dall'intersezione fra gli obiettivi pubblici e quelli privati (il cui scopo è proprio quello di non rendere palese la strategia ottimale di ciascuno). E sono proprio gli obiettivi privati il punto in cui l'intervento della dea bendata può farsi sentire: pur appartenendo a tre categorie diverse (presenza di un colore nella plancia personale; realizzazione di particolari pattern -dello stesso colore o di colori tutti diversi- e occupazione di precise regioni dell'alveare), alcune combinazioni sono decisamente più fruttuose di altre.

Grazie alla plancia modulare, le cui dimensioni si modificano col numero di giocatori, il gioco scala bene con qualsiasi numero di giocatori; probabilmente risultando più larga e meno interattiva proprio in tre.

In conclusione, non resta che provare a rispondere alla domanda implicita posta in testa all'articolo: riesce Beez a replicare la ricetta di Azul o Reef? Solo parzialmente: nonostante i materiali ottimi e il set di regole estremamente semplice, i tempi lunghi di preparazione, la scarsa interazione che lo relega nella categoria dei puzzle e la sensibilità alla paralisi da analisi gli impediscono di brillare. Rimane un titolo piacevole, versatile, da intavolare ogni tanto.

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Bloodborne: The Board Game

Risolvete enigmi e affrontate mostri nella città gotica di Yharnam.

di Eric M. Lang, Michael Shinall
CMON Global Limited, ADC Blackfire Entertainment, Asmodee Italia, Delta Vision Publishing, Funforge, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45-75 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Il gioco è la trasposizione da tavolo – dopo quella di carte – del famoso e omonimo videogioco *souls-like*, genere che onestamente non fa per me; le eventuali considerazioni sulla corretta resa rispetto al videogioco sono figlie di discussioni fatte con amici giocatori esperti anche del prodotto per console.

In Bloodborne ogni giocatore assumerà il controllo di un cacciatore dotato di un'arma da fuoco e, soprattutto, un'arma personalizzata da mischia. La scatola base contiene quattro avventure, divise ciascuna in tre capitoli - o scenari. Ogni scenario viene accompagnato da un esclusivo mazzo di carte che guiderà i giocatori nella preparazione della partita, nella narrazione degli eventi e nell'assegnare le missioni da compiere per vincere lo scenario stesso. A ogni giocatore sarà assegnato un cacciatore con miniatura e plancia personale, oltre che a una scheda arma a doppia faccia e un mazzo di dodici carte, inizialmente uguale per ogni giocatore. Ogni giocatore inizia con tre carte in mano, ogni azione effettuata richiederà di scartare una carta, ma rimanere senza carte non è consigliabile. Le azioni da poter compiere sono muoversi (con la possibilità anche di esplorare rivelando nuove tessere mappa), attaccare i nemici, raccogliere oggetti, girare la scheda arma e

entrare nel sogno del cacciatore. Dopo che un giocatore ha agito ogni nemico in grado di vederlo si attiverà eseguendo, se possibile, una semplice sequenza movimento-attacco, poi starà al cacciatore successivo.

Vale la pena spendere qualche parola sul combattimento, infatti, indipendentemente che il giocatore sia l'attaccante o l'attaccato l'azione si risolve contemporaneamente con il giocatore che giocherà una carta in uno spazio libero della propria scheda arma e il nemico che userà uno dei suoi tre attacchi sulla base di una carta estratta da un mazzo apposito. Ogni attacco avrà un valore di velocità e di danno, gli attacchi si risolvono in ordine di velocità, contemporaneamente in caso di parità, se l'ammontare dei danni è sufficiente a sconfiggere il nemico si rimuove la relativa figura e si ottiene un "eco del sangue" come ricompensa. Questi gettoni "eco del sangue" saranno spendibili nel sogno del cacciatore, una plancia esterna alla mappa di gioco, per acquisire nuove carte per il mazzo personale, aggiungendone di più potenti. Lo scenario viene vinto se la missione viene compiuta e perso se si finisce il tempo a disposizione.

Bloodborne a prima vista è un gioco facilmente catalogabile come un gioco uguale a tanti altri prodotti della *CMON*, come ***Zombicide*** (ILSA#23) o ***Massive Darkness*** (ILSA#49), per dirne un paio.

Approfondendo un po' il titolo ci si renderà facilmente conto che le novità introdotte, soprattutto per quanto riguarda il combattimento, ne fanno un titolo decisamente più tecnico di quello che si possa pensare. Infatti ogni tipo di nemico avrà riportato tre attacchi sulla propria scheda, quale verrà effettuato sarà stabilito da un mazzo apposito di sei carte composto da tre carte che indicano l'attacco base, due quello speciale e una la capacità del nemico, rendendo in ogni combattimento sempre più prevedibile l'azione avversaria, dando la possibilità di gestire al meglio la propria mano di carte. Anche l'arma personale, elemento chiave anche nel videogioco, che obbliga ad un'attenta alternanza dei due lati della scheda per poterne liberare gli spazi è un elemento che ho trovato molto azzeccato. La qualità delle avventure e della narrazione è altalenante come facilmente prevedibile in un gioco a scenari, con scenari meglio e scenari peggio riusciti, ma in generale sono sufficientemente vari tra loro.

Le due critiche principali che mi sento di muovere sono all'eccessiva casualità nella composizione della mappa, creata pescando tessere da una pila casuale di tessere, cosa che può portare a trovare specifici luoghi necessari alla realizzazione di una missione molto presto o molto tardi andando a impattare enormemente nella difficoltà dello scenario stesso. Altro elemento totalmente slegato dal resto del gioco e sostanzialmente in contrasto anche con il tema è il tracciato del tempo che determina la sconfitta dei giocatori, anticlimatico e senza nemmeno una giustificazione narrativa, peccato grave in un gioco sostanzialmente ben tematizzato per gli altri elementi.

di Mauro "MDM" Di Marco

Brew

Riportate l'equilibrio fra le stagioni, reclutando le creature delle foreste e preparando magiche pozioni.

di Stevo Torres
Pandasaurus Games, Ghenos Games, Catch Up Games, 2021
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-90 minuti
Gioco Online: Tabletopia, Tabletop Simulator (Steam)

Con una manciata di elementi a loro disposizione, i giocatori devono riportare l'equilibrio in un mondo dove tutti i cicli naturali (a partire dall'alternanza fra giorno e notte, per arrivare al susseguirsi delle quattro stagioni) si sono bruscamente interrotti: nei panni di mistici della foresta, si procureranno ingredienti per preparare pozioni, addestreranno creature incontrate nei boschi e riconquisteranno porzioni di foresta da ripopolare con le creature precedentemente addestrate.

Materiali e preparazione

L'ambientazione fantastica è ben supportata dai materiali: una plancia centrale fronte-retro, con funzioni di selettore di azioni, quattro plance personali (organizzatori dell'area di gioco personale), sei mazzi di carte (*foreste*, *pozioni*, quattro mazzi *animali* - associati alle stagioni), svariati segnalini (*risorse*, *punti vittoria* e *incendi*), ventiquattro dadi speciali (quattro associati a ciascun giocatore più otto dadi neutrali). Lo stile delle illustrazioni è piacevole nella sua peculiarità, l'iconografia è chiara.

Il setup è piuttosto semplice: si prepara il mazzo delle foreste (che funge anche da conta turni), si allestisce la parte comune del gioco (plancia centrale, un certo numero di carte foresta - dipendente dai giocatori, un espositore con quattro carte pozione, i quattro

mazzi animale, la riserva dei segnalini) e quella personale (composta dal personaggio, sei dadi -quattro ***dadi foraggio*** del proprio colore e due ***dadi elemento*** neutrali, un'utile carta riassuntiva, una risorsa jolly); si determina il primo giocatore e si può cominciare.

Maggioranze e dadi

Una partita dura esattamente quattro round, che iniziano con i giocatori che lanciano i sei dadi in loro possesso; quindi, procedendo in senso orario, si svolgono i turni finché si hanno dadi a disposizione.

In un turno si possono eseguire fino a tre azioni, una per tipo, nell'ordine preferito:

- ***piazzare un dado*** (*obbligatorio*): i dadi foraggio hanno come destinazione naturale le carte foresta; piazzando un dado su un simbolo vuoto corrispondente si ottiene quanto indicato (la risorsa o la carta animale in cima ad uno dei mazzi); è anche possibile piazzarlo su uno di due spazi generici sulla plancia, per ottenere un effetto analogo a quanto descritto per le foreste. Le risorse vengono utilizzate per preparare pozioni, gli animali forniscono invece abilità continue che favoriscono alcuni indirizzi strategici; non si possono sfruttare le abilità di più di tre animali, ma è possibile ***liberarli*** per fare posto, e comunque mantenerne il controllo ai fini del calcolo dei punti vittoria. I dadi elemento sono più potenti: se piazzati su un qualsiasi spazio foresta non solo garantiscono il gettito sopra indicato, ma attivano anche un'ulteriore abilità (che dipende dall'elemento, e va dall'ottenere una risorsa in più a recuperare un dado foraggio già posizionato). Se piazzati nello spazio vuoto corrispondente della plancia centrale, ne attivano un potente effetto indicato.
- ***preparare una pozione*** (*facoltativo*): spendendo le risorse indicate sulla carta, i giocatori possono aggiungere alla propria mano una delle carte pozioni presenti nell'espositore comune, o precedentemente prenotata;
- ***bere una pozione*** (*facoltativo*): in ogni turno il giocatore può giocare una carta pozione dalla propria mano per ottenerne l'effetto; la carta giocata viene messa in un mazzetto a faccia coperta nella propria area di gioco. Gli effetti sono eterogenei: si va dal ritirare un qualsiasi numero di propri dadi a spostare un dado da uno spazio ad un altro spazio, dal rendere inaccessibile per il turno uno spazio foresta a recuperare un dado per utilizzarlo nuovamente nel turno.

Quando tutti i giocatori hanno giocato tutti i loro dadi il turno finisce. Si attribuiscono le varie carte foresta secondo un criterio di maggioranza: se un giocatore ha più dadi foraggio di ogni altro giocatore e supera anche il numero dei dadi elemento presenti sulla carta, se la aggiudica; le carte non aggiudicate vengono scartate, e si prepara un nuovo set di foreste per il turno successivo, si recuperano i dadi e si ribalta la plancia centrale. Alla fine del quarto round si procede al conteggio finale, che tiene conto delle foreste rivendicate, delle pozioni preparate, delle carte animale e delle combinazioni di colore fra foreste e animali, nonché delle risorse avanzate.

Una variante permette di avere poteri asimmetrici per ciascuno dei giocatori, che permette di differenziare ulteriormente l'approccio strategico.

Attrito e colpi bassi

Costruito attorno a meccaniche di maggioranza, piazzamento lavoratori (i dadi) e draft, con una sempre crescente asimmetria dei poteri dei giocatori, Brew è un gioco che fa dell'interazione (anche diretta e cattiva) la sua principale peculiarità: non solo il sistema di assegnazione delle foreste (una delle fonti principali di punti, data anche la loro abilità di aumentare il gettito di un animale) è spietato (e ricorda da vicino quello di ***Las Vegas*** di Rüdiger Dorn, 2012, ILSA#17), ma buona parte degli effetti delle pozioni si concretizza in attacchi diretti verso dadi già piazzati (attraverso azioni di scambio, spostamento e rimozione) che possono scombussolare anche all'ultima mossa una situazione solo apparentemente già consolidata. Certo, non una situazione gradita da chi ama coltivare il suo orticello in tutta tranquillità.

Le varie abilità degli animali (che sono tematicamente coerenti in ciascuno dei mazzi) permettono di perseguire strategie differenti, garantendo abilità di raccolta aggiuntiva o manipolazione delle risorse, gettito di punti vittoria aggiuntivi, manipolazione degli spazi sulle carte foresta, contribuendo ad una ricchezza di scelte.

La semplicità del turno di ogni giocatore contribuisce a mantenere un ritmo vivace anche col numero massimo di giocatori (situazione in cui il gioco dà il meglio di sé); la durata della partita è ben equilibrata col numeri di decisioni da prendere, mentre l'arco narrativo è efficace (merito soprattutto degli effetti degli animali). Certo, dovete essere ben disposti verso le cattiverie e le coltellate alle spalle....

di Fabrizio "Linx" Aspesi

Company of Heroes

La serie di videogiochi di strategia in tempo reale ambientata durante la seconda guerra mondiale si sposta sul tavolo da gioco.

di Bryan Kromrey
Bad Crow Games, 2021
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

«Chi lo dice che soltanto chi vuole muovere eroi per esplorare sotterranei infestati di mostri ha bisogno di miniature plastiche gigantesche per potersi immedesimare appieno? Perché chi invece preferisce "fare la guerra" deve farsi bastare il maneggiare segnalini su segnalini di cartoncino, dove solo quando va bene illustrati egregiamente?» Questo devono aver pensato i creatori di Company of Heroes.

A piena ragione.

Quindi hanno messo in piedi una bella campagna su ***Kickstarter*** (pagandosi pure una licenza che forse non era necessaria) per poter mettere in scatola una quantità soddisfacente di soldatini e, soprattutto, di mezzi più o meno blindati, di dimensioni rilevanti, che avrebbero fatto sbavare ogni versione di noi da bambini. E li hanno conditi, per chi ha soldi da spenderci, con la possibilità di avere anche edifici tridimensionali, sacchi di sabbia, pennoni per bandiere, cavalli di frisia e rotoli di filo spinato per rendere ogni partita visivamente epica.

Hanno poi deciso che non aveva senso a quel punto ritornare a piazzare in gioco segnalini in cartone per marcare le varie abilità, quindi hanno studiato dadi personalizzati, di più tipi, da usare allo scopo di marcare certe abilità o stati. E talvolta, ma con molta moderazione, pure da tirare. Ma, come ogni giocatore ben sa, te ne fai

ben poco di tutta questa goduria per occhi e mani se poi dietro non c'è un buon regolamento che te la faccia usare. A meno che non ti accontenti di spostare in giro mezzi facendo "*brum*" e "*bang bang*" con la bocca, ovviamente... cosa a cui il tutto si presta benissimo! Dovendo qui parlare di giochi "per adulti" passo ora a chiarirvi se il sistema di gioco è degno di essere provato.

Promette bene

Per tenere il gioco snello e senza complessi calcoli si è deciso per una serie di semplificazioni che, devo dire, funzionano molto bene, creando un bel flusso di gioco e tante scelte interessanti da compiere!

Si parte dalla scelta di tenere il momento degli attacchi ben separato da quello del movimento, concedendo a quest'ultimo tutta una serie di tensioni su posizionamenti di pezzi e archi di fuoco. La fase di movimento è infatti spezzettata su più momenti: si hanno un certo numero di punti comando (nove nella prima versione del gioco, dodici nella seconda, dove però sono pure variabili) da spendere per muovere tutti i propri pezzi, alternandosi con l'avversario, in sottofasi di tre mosse ciascuno. E ogni punto comando (rappresentato da un cubetto che si pone di fianco all'unità per la quale si è speso) fa muovere di un passo. Punto. Non importa se con quel passo state scalando una collina, entrando in un edificio, se siete a piedi o su un carro. Comunque vi spostate di uno. Al più potrete usare quel punto coi genieri per costruire invece fortificazioni o avere abilità tipiche da blindati leggeri o soldati veterani che vi regaleranno il primo movimento. Ma quell'uno vale uno è la base di tutto, combinato alla regola che non potete assegnare più di tre punti comando ad una singola unità.

Immaginate allora nelle fasi avanzate di gioco di aver in campo dieci unità. Potrete decidere, per esempio (se state giocando con le regole della prima versione del gioco) di muoverne nove di un solo esagono. Oppure due di tre esagoni, una di due esagoni e una di uno. Avete insomma capito: il fatto di avere tanti pezzi non significa che sarete in grado di sfruttarli tutti. Quello che però potrete fare è cercare di metterli tutti in grado di colpire qualcuno, visto che nella fase dove questo accadrà tutti potranno avere la possibilità di farlo, non solo le unità attivate precedentemente. E la cosa funziona (e anche molto bene!), soprattutto per l'alternanza di tre punti da spendere a turno: si cerca di fare prima quelle mosse di cui si è sicuri e che magari non svelino troppo presto le intenzione ai nostri rivali, per fare in modo che sia troppo tardi quando decideranno di reagire. Tutta una guerra di bluff, sotterfugi e indecisioni croniche.

Il gioco poi dà ottime ragioni alle truppe per muoversi: la conquista di certi esagoni del tabellone che concedono *punti vittoria*, *munizioni* (usate per acquistare miglioramenti per le unità in campo), *carburante* (spendibili per acquistare mezzi) o *pugni* (per comprare truppe). L'obiettivo di ogni turno è quindi raggiungere più posti possibili fra questi e tenerli a lungo, magari con l'aiuto di sacchi di sabbia, filo spinato e cavalli di frisia se sul luogo si è mandato una compagnia di fanti/genieri, ostacolando gli avanzamenti avversari

con mitragliatrici ben piazzate, in grado di saturare di fuoco un esagono per impedire ai fanti occupanti di fare alcunché. Mitragliatrici da scalzare con mortai ben piazzati o, nelle fasi avanzate, irrompendo con blindati immuni ai normali proiettili. Tutto funziona come dovrebbe e non sentirete affatto l'influenza di quelle semplificazioni che permettono invece un veloce fluire del gioco.

E poi si spara

Dopo che i punti comando sono stati tutti spesi per appostare pezzi qua e là, ogni unità può sparare contro un nemico in raggio e linea di vista. A volte potreste infatti avere unità che hanno una portata di fuoco superiore a ciò che possono vedere e, per sfruttarle appieno, abbiano bisogno di alleati che localizzino il bersaglio per loro. Tipico funzionamento dei mortai. Ogni unità produce uno o più dadi di danno di uno dei quattro tipi possibili: anti fanteria, anti carro, esplosivi o da fuoco. Tali dadi vengono assegnati al loro bersaglio. Assegnati, non tirati. Gli unici dadi che si tirano sono quelli dei mortai, perché potrebbero produrre da zero a due danni (ma al 50% ne producono uno solo, come gli altri dadi). Quando tutte le unità hanno posizionato i loro possibili danni, le unità che li dovrebbero subire calcolano quante difese hanno, capitalizzando gli ostacoli sul terreno che sono stati attraversati o i sacchi di sabbia, aggiungendo un dado difesa per ogni dado attacco di effetto incerto, tipo proiettili da carro contro fanti o normali contri blindati leggeri, o esplosivi contro carri. Il totale dei dadi difensivi accumulato viene poi tirato per ottenere risultati da scalare ai danni. Quelli che rimangono vengono poi assegnati contemporaneamente e possono portare alla rimozione del pezzo. Un sistema che funziona, anche qua, nonostante semplificazioni che non sto a raccontarvi. Non tonnellate di dadi da lanciare né tabelle da consultare, né conti di bonus e malus per capire chi colpisce e quanto. Le unità eliminate portano punti vittoria (tranne alcune), le unità perse punti esperienza per migliorare quelle che rimangono e lenire in parte la frustrazione della perdita. Ma la maggior parte dei punti vittoria arriva dal mantenere alcune posizioni sul campo fino all'arrivo del...

Momento costruttivo

Durante la sparatoria le fazioni accumulano un punto vittoria per ogni bersaglio differente che è stato colpito (+1 di base). Le posizioni importanti mantenute portano poi in questo momento nuove risorse che potremo spendere. Questa è la fase dove i fanti del genio apportano riparazioni ai mezzi, i medici curano i fanti e le risorse vengono spese per migliorare le unità sul campo (tramite esperienza e munizioni) o per comprarne di nuove (tramite pugni e benzina) da una delle tre schede edifici a disposizione di ogni fazione, una subito disponibile, due da sbloccare pagando, che ne riporta costi e caratteristiche. Le unità sono varie, verosimili nel funzionamento, ammiccanti alle reali potenzialità dei pezzi descritti e corredate da possibilità di miglioramento tramite punti esperienza e munizioni. Sono inoltre differenti da fazione a fazione (Americani, Russi, Tedeschi e Inglesi: nota che giocando due contro due i tedeschi risulteranno alleati... di un Alleato). Come se tutta questa varietà non bastasse le regole complete del gioco permettono anche ad ogni giocatore di scegliere un comandante fra diversi disponibili (che regala nuove possibilità di differenziare ulteriormente unità e partite) sbloccabili pagando punti esperienza, tipo i paracadutisti americani o la possibile chiamata del fuoco di artiglieria fuori campo

o cose simili. C'è da divertirsi e sbizzarrirsi. Pure troppo.

Momento distruttivo

No, non è una nuova fase, ma il momento dove mi tocca dirvi perché purtroppo, nonostante tutti gli ottimi accorgimenti, c'è comunque da rimanere delusi.

Il gioco mette infatti insieme tutto un bel sistema di crescita che, però, ha bisogno di tempo per svilupparsi: conquista gli esagoni produttivi, aspetta di accumulare risorse, sblocca l'edificio produttivo numero due, raccogli altre risorse, sblocca il numero tre, raccogli altre risorse... per costruire finalmente un cavolo di carro armato come si deve! Ecco, ora devi spostarlo dalla linea di entrata fino al fronte dello scontro. Spera almeno non sia lento (solo due mosse a turno). Perché il gioco metta in campo tutte le sue potenzialità ci vuole quindi del tempo, se non ci accontentiamo di giocare coi tre pezzi disponibili fin da subito (di solito fanti del genio, mitraglieri o addetti ad un mortaio e un mezzo leggero per trasporto o cura).

Il tempo però è qualcosa che non tutti i giocatori possono permettersi. Alle due di notte molti vorrebbero tornare a casa dalle loro compagne e riposarsi qualche ora prima di una giornata di lavoro e il gioco non si presta a nessun tipo di salvataggio. Troppi elementi, dadi e cubetti ai quali si dà un valore simbolico non univoco da interpretare per poter fare qualche foto e poi ripristinare la partita per proseguirla qualche sera dopo sperando di ricordarsi tutto.

Ma anche se così non fosse e state pensando di portarvelo a casa (per la modica cifra di almeno mezzo stipendio mensile) per giocarlo in vacanza e/o con amici tosti, o lasciandolo piazzato nella vostra taverna scrupolosamente non frequentata da gatti, avreste comunque seri problemi di ergonomia: già dopo cinque turni i dadi per segnare le cose (come i miglioramenti sulle unità o le condizioni) finiscono e non saprete più cosa usare. Senza contare che spesso ci sono cose che vorreste marcare ma non troverete un componente adeguato a farlo. Insomma: troppi, troppi marcatori in gioco (per non parlare di quando trasportate della fanteria migliorata dentro una camionetta blindata migliorata) e gran caos per capire cosa fa questo e quell'altro pezzo. Il tutto, purtroppo, spiegato da un regolamento lacunoso e scritto con termini dal significato non univoco anche quando la situazione particolare è effettivamente prevista. Un regolamento che è stato riscritto e migliorato (con parecchie possibilità aggiuntive fra l'altro e cambi di quasi tutte le schede riferite ai pezzi) per la seconda versione del gioco. E poi ancora corretto nella versione attuale che si può scaricare... e che comunque lascia pieni di dubbi. Delle belle idee di implementazione probabilmente mal sperimentate e peggio spiegate per una gigantesca occasione mancata. Abbiamo ancora una gran voglia di provare il gioco nonostante i difetti. Nonostante sappiamo già che non finiremo la partita. Nonostante passeremo buona parte del tempo a capire quale interpretazione dare a quei passaggi e a quale *"regola della casa"* applicare a quella situazione non prevista che si viene a creare. Ma come faccio a consigliarvelo? Volete entrare anche voi nel nostro inferno del vorrei ma non riesco?

di Mauro "MDM" Di Marco

Creature Comforts

L'inverno sta arrivando! Riuscirete a costruire una tana con tutti i comfort per svernare tranquilli?

di Roberta Taylor
Kids Table BG, Board Game Circus, Gen-X Games, Little Rocket Games, Matagot, 2022
N. Giocatori: 1-5
Durata: 45-150 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

La primavera è appena iniziata nella Meeple Valley, ma gli abitanti sanno che è già il momento di pensare all'inverno che arriverà fra otto mesi. In questo lasso di tempo, ogni famiglia di animaletti (conigli, porcospini, procioni, volpi e scoiattoli) dovrà fare del proprio meglio per rendere la propria tana la più confortevole e accogliente possibile.

Materiali e preparazione

I materiali sono di qualità: robusta la plancia centrale e quelle personali, simpatici i segnalini dei giocatori (animali in legno, sagomati e serigrafati), le carte (di quattro diversi formati) hanno tutte finitura telata; nella norma i segnalini risorsa (in cartone, forse un po' piccoli) e i dadi (due per ciascuno dei colori dei giocatori, più quattro bianchi); si registra una certa discrepanza fra i colori dei dadi e dei segnalini. Simpatica l'impostazione grafica a cura di Shawna J.C. Tenney, sufficientemente chiara l'iconografia. La preparazione è piuttosto veloce: si allestisce la plancia centrale, si prendono i pezzi del proprio colore e si può iniziare a giocare.

Piazzamento con rischio

Cuore del gioco è la plancia centrale, che presenta una serie di spazi azione, alcuni dei quali cambiano di turno in turno: foresta (due spazi), prato (due spazi), fiume (tre spazi), mercato (uno spazio), locanda (uno spazio), nido del gufo (due spazi) e laboratorio (uno spazio). Per poter

eseguire la corrispondente azione, i giocatori dovranno piazzare nello spazio associato all'azione un proprio familiare e, in fase di risoluzione del proprio turno, assegnare la combinazione di dadi indicata dallo spazio stesso.

Una partita dura otto turni, ciascuno dei quali ha la seguente struttura:
- ***nuovo viaggiatore e lancio dadi famiglia***: si rivela la prima carta del mazzo visitatore nella locanda, applicandone l'eventuale effetto; ogni giocatore lancia i due dadi del proprio colore, che appoggia sulla propria plancia;
- ***posizionamento***: i giocatori decidono quali azioni cercheranno di eseguire nel turno, piazzando contemporaneamente i loro familiari negli spazi corrispondenti; pedine di giocatori differenti possono occupare lo stesso spazio;
- ***lancio dei dadi neutrali***: il primo giocatore lancia i quattro dadi bianchi. I valori di questi dadi saranno utilizzati da tutti i giocatori durante il loro turno;
- ***turno dei giocatori***: il giocatore attivo assegna i sei dadi di cui dispone ai propri lavoratori, rispettando le richieste dei luoghi; risolve quindi, nell'ordine che vuole, tutti i luoghi a cui ha assegnato i dadi. Questi permettono di procurarsi o trasformare risorse, prendere nuove carte comfort dall'espositore o dalla cima del mazzo, costruire i miglioramenti, pagandone il costo. Quindi ritira ogni lavoratore a cui ha assegnato i dadi, ottenendo per ciascuno di essi un segnalino che potrà spendere nei turni successivi per modificare di uno il valore di un dado. Infine potrà giocare dalla mano quante carte comfort desidera (pagandone il costo), e scartarle qualora ne avesse più di tre; recupera i dadi bianchi e li passa al giocatore alla sua sinistra, che svolge il suo turno. La fase termina quando tutti i giocatori hanno giocato il turno.
- ***mantenimento***: in cui si aggiornano alcuni elementi della plancia (luoghi foresta, prato, fiume, gli espositori di comfort e miglioramenti) e il segnalino primo giocatore passa in senso orario.

Alla fine dell'ottavo turno si procede al calcolo totale dei punti vittoria, dati dai miglioramenti costruiti, dai comfort creati, e le risorse rimanenti; una fetta non trascurabile di punti addizionali proviene dalla giusta combinazione di comfort e/o risorse avanzate, come indicato da ciascuna carta. Non esiste alcun criterio di spareggio: in caso di parità la vittoria è condivisa.

La lunga attesa

Creature Comforts è costruito attorno a meccaniche standard del gioco europeo: *selezione azioni*, *collezione di set*, *draft* da un espositore comune, *raccolta* e *trasformazione* di risorse, da spendere per *soddisfare contratti* (i comfort del titolo), che aumentano il loro punteggio se opportunamente combinati. Il fattore innovativo sta nel fatto che le scelte che i giocatori devono effettuare sulle azioni che devono intraprendere sono fatte su una conoscenza a priori parziale e limitata: soltanto un terzo dei valori che saranno disponibili è noto in fase di piazzamento. Questo aspetto introduce una componente di gestione del rischio, che permette condotte strategiche differenziate e supportate dalle due distinte classi di miglioramenti: quelli che incrementano il punteggio a fine partita (interagendo con i propri comfort o con quelli degli avversari) e quelli che invece permettono di avere un maggior controllo sull'efficienza dei propri turni (ad esempio permettendo di spostare un proprio familiare dopo il lancio dei dadi bianchi, fornendo nuovi spazi dove allocare i dadi famiglia per avere risorse, aumentando la quantità di risorse ottenute da alcuni spazi azione); il risultato è un buon ventaglio di opportunità strategiche, che permettono di assecondare anche il proprio stile di gioco. Certamente l'aleatorietà connessa alla meccanica è inevitabile, ma è "adattabile" al proprio stile di gioco.

Dove purtroppo Creature Comforts non brilla è nella scalabilità, in particolare a causa dell'allungamento dei tempi morti al crescere del numero di giocatori: la meccanica di "riutilizzo" dei dadi bianchi implica che questi non siano disponibili se non dall'inizio del proprio turno, dopo che sono stati attentamente recuperati dalla plancia; nel caso in cui si disponga di svariati modificatori, non è facile ragionare senza i dadi a disposizione. Così, se una partita ha un ritmo vivace in due o tre giocatori (in cui la partita non supera i novanta minuti), si trascina già in quattro, e diventa davvero lenta in cinque, dove c'è il rischio di dover attendere anche venti minuti fra il piazzamento dei propri lavoratori e la loro attivazione: decisamente troppo per il genere di gioco. Il che non lo rende perfettamente adatto ad un pubblico familiare/occasionale, target per cui il tema sarebbe invece perfetto.

di Mauro "MDM" Di Marco

Hippocrates

Salvate gli ammalati, ma facendo quadrare i conti!

di Alain Orban
Game Brewer, Giochix.it, Abi Games, Board Game Rookie, Delta Vision Publishing, Geronimo Games, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-120 minuti
Gioco Online: Tabletopia

Isola di KOS, 370 Avanti Cristo. Ippocrate è morto, e molti sono i dubbi sulla possibilità che le sue attività di assistenza medica possano proseguire. Alla guida di una squadra di medici intraprendenti, i giocatori mettono a frutto gli insegnamenti del maestro scomparso, garantendo cura ed assistenza ai malati che si presentano al Tempio di Esculapio; devono tuttavia confrontarsi con la penuria di denaro, necessario a pagare colleghi e medicinali, e quindi dovranno spesso fare scelte difficili.

Materiali e preparazione

La scatola quadrata contiene una notevole quantità di materiali, di qualità variabile: i segnalini in plastica sagomata (le medicine) e quelli in legno (gli indicatori personali dei giocatori) sono buoni; lo sono decisamente meno i dadi (soprattutto per una decisa discrepanza fra colori che dovrebbero essere uguali), mentre la cartotecnica (oltre 170 pezzi fra tessere e segnalini) è caratterizzata da grandi dimensioni, buone illustrazioni, accompagnate da una leggibilità non ottimale. Per preparare il gioco (che richiede l'organizzazione sulla spaziosa plancia di buona parte del materiale) è richiesto tempo e un tavolo decisamente ampio.

Flusso di gioco

Una partita ad Hippocrates dura esattamente quattro round, ciascuno composto da cinque fasi, eseguite nel seguente ordine:

Fraktal75

*Grandi aspettative da uno degli autori di **Troyes** e **Black Angel** (giochi che adoro) purtroppo seguite da una grande disillusione. Il titolo costringe i giocatori ad impegnarsi su obiettivi di medio termine (cura dei pazienti) la cui realizzazione è troppo dipendente da scelte situazionali e potenzialmente frustranti. I turni sono piuttosto ripetitivi e non aiuta la presenza e gestione di bot a chiudere la plancia se si gioca in meno di 4 giocatori.*

- ***Accoglienza***, in cui i giocatori aggiungono fino a tre pazienti alla plancia personale, selezionandoli da un espositore di diciotto tessere. Il primo giocatore lancia un dado per ciascuna delle sei colonne, identificando altrettanto spazi sulla griglia. Seguendo l'ordine basato sul precedente turno di scelta, i giocatori selezionano una colonna in cui sia ancora presente un dado e prendono la tessera ad esso adiacente, ottenendo anche il rispettivo bonus/malus, così come è indicato sulla plancia. Possono anche scegliere un dado adiacente ad spazio vuoto, ottenendo in questo caso una compensazione. Durante questa fase è possibile alterare la posizione dei dadi, utilizzando i gettoni aiutante; questi si possono anche utilizzare in qualsiasi momento della partita per ricevere denaro o medicine; rimuovono quindi il dado dalla colonna scelta. Dopo aver ripetuto per tre volte il processo di lancio e selezione (senza ripristinare l'espositore), i pazienti appena accolti nel tempio pagano un obolo, indicato sulla loro tessera.
- ***Pagamento***, in cui i giocatori corrispondono ad ogni dottore che accolgono nella struttura lo stipendio, il cui importo dipende dalla propria posizione sul tracciato della reputazione; nel caso non si possa o non si voglia pagare, i medici non retribuiti lasciano definitivamente il gioco.
- ***Reclutamento***, in cui i giocatori possono arruolare nuovi medici; è divisa in due sottofasi, giocate in ordine di reputazione. Nella prima è possibile ***prenotare*** uno dei quattro medici già visibili sulla plancia (e per fare questo si deve anticipare una somma fissa); nella seconda si rivelano sei nuovi gruppi di tessere (ciascuna composta da un medico, un kit medico e una tessera bonus), quindi si decide se comprare (da una terna ancora intatta) il medico, il kit medicale o entrambe le tessere; solo in quest'ultimo caso si ottiene anche la tessera bonus. La fase si conclude con il perfezionamento dell'assunzione dei medici opzionati; in caso non si voglia farlo, l'anticipo andrà comunque perso. Ogni medico è caratterizzato da due informazioni: i tipi di medicinali che può somministrare (uno o due), e il numero di volte che può farlo (da uno a tre). Questo ultimo aspetto ne determina il prezzo, ed è l'unica cosa ignota prima di rivelare la tessera (ovvero si sa sempre, osservando il dorso, quali medicinali il medico potrà utilizzare).
- ***Trattamento***, in cui si curano i pazienti. Come già detto sopra, ogni medico può erogare per un numero fissato di volte una combinazione dei tre medicinali. Per essere curato, un malato necessita della quantità e qualità di medicine indicate sulla tessera, che devono essere somministrate in un'unica soluzione. Collegando geometricamente in modo opportuno tessere malato (che sono rettangolari) e dottore (di forma esagonale), è possibile effettuare il trattamento - purché si disponga di medicine a sufficienza (oltre che nella fase di reclutamento, possono essere acquistate per tre monete e/o vendute per due).
- ***Punteggio***, in cui i giocatori ricevono punti per ogni malato curato e dimesso (come indicato sulla tessera, che poi viene rovesciata) e per ogni medico che ha erogato tutti i trattamenti di cui dispone; in questo caso, la tessera viene rimossa dal gioco, insieme a tutti i pazienti curati che non siano collegati anche ad altri medici non ancora "esauriti". Ogni malato che si trova ancora in sala emergenze muore, mentre ogni malato accolto in questo turno e non trattato viene trasferito in sala emergenze.

Il quarto round permette anche di somministrare le cure, anche se non si dispone di medici in grado, a tutti i malati, pena la loro morte. Il punteggio finale è dato dalla somma dei punti accumulati durante il gioco, da cui ne vengono sottratti tre per ogni paziente morto, risolvendo le parità attraverso la reputazione.

Impressioni

Hippocrates è un gioco di ottimizzazione estremamente serrato, chiaramente ideato per un pubblico di giocatori esperti: lo stesso fluire del turno è strutturato in modo da mettere in difficoltà il giocatore, obbligando a organizzarsi al meglio per gestire l'imprevisto, esaltando così la capacità di saper soppesare attentamente il rapporto rischi/ricompense e rendendo rilevante anche la poca interazione indiretta presente (complice la cronica scarsezza di risorse). Un insieme di fattori che possono rendere importante la Paralisi da Analisi.

Tutta la struttura del gioco è calibrata in modo talmente fine che può essere giocato soltanto in quattro: gli eventuali giocatori mancanti saranno sostituiti da altrettanti automi, che rendono meno fluido lo svilupparsi dei turni. Lascia invece perplessa la mancanza di un arco narrativo e/o un generale senso di crescita, di fatto manca qualsiasi forma di progressione (come la costruzione di un motore di produzione o il conseguimento di nuovi poteri: anche i bonus sono a singolo uso - senza contare l'allontanamento dei medici dopo il trattamento, cosa incentivata dal fatto che devono essere pagati) rende Hippocrates una successione di round che non si differenziano molto con l'avanzare della partita.

Resta l'interessante sfida cerebrale (che comunque richiede una buona dose di azzardo in alcune scelte chiave), ma il tema posticcio e la presenza degli automi contribuiscono al generale senso di aridità.

di Mauro "MDM" Di Marco

L'Impero di Cesare

Contribuite a rendere grande Roma costruendo strade, scoprendo nuove città e riportandone i tesori al grande Cesare.

di Matthieu Podevin
Holy Grail Games, Synapses Games, Asmodee Italia, 2022
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-60 minuti

Blandamente ambientato nel mondo del celebre fumetto creato nel 1959 da René Goscinny e Albert Uderzo, L'Impero di Cesare cala i giocatori nel ruolo di personaggi che, obbedendo alle istruzioni dell'arcigno e segaligno imperatore, devono contribuire ad espanderne l'impero, connettendo nuove città in modo da sfruttare al meglio le risorse che producono.

Materiali e preparazione

Buoni i materiali, che probabilmente sono il punto di maggior contatto con il fumetto: la plancia centrale e quelle personali sono illustrate in modo perfettamente allineato con la serie; i pezzi dei giocatori sono simpatiche miniature che ritraggono le poco sveglie legioni romane, la rimanente cartotecnica (tessera città, in otto diversi colori e segnalini risorsa, di nove tipi differenti) è funzionale.

Non brevissima la preparazione che, una volta selezionata la mappa adatta al numero di giocatori, richiede di piazzare due tessere (una città - indicata sul tabellone - e una risorsa - attribuita casualmente) in ciascuna delle apposite caselle sul tabellone. Ogni giocatore prende la propria plancia personale (con funzioni di organizzatore), le proprie miniature milizia e si può cominciare a giocare.

Flusso di gioco

Elemento centrale del gioco è la mappa dell'impero, su cui spiccano le città e le strade che le collegano. Una partita dura un numero intero di round, e si conclude quando tutte le città dell'impero sono state collegare a Roma. Durante il suo turno, il giocatore attivo deve connettere una nuova città alla rete di strade che portano a Roma. Per fare questo utilizza un certo numero di proprie miniature, partendo da una qualsiasi città già connessa (identificabile dal fatto che non contiene le due tessere sistemate in fase di preparazione) e, seguendo i tracciati sulla mappa, piazza sue miniature sulla plancia finché arriva ad un insediamento che le abbia ancora: nel fare questo può attraversare una o più città vuote. Prende quindi i due segnalini (città e risorsa) presenti sulla destinazone raggiunta: mette il primo a fianco della propria plancia personale e il secondo su di essa, in una delle colonne disponibili; su ogni colonna ci possono stare solo segnalini dello stesso bene. Fanno eccezione le monete che hanno un tracciato a loro riservato. Infine, vengono attribuiti i punti per la nuova connessione: si identifica il percorso più breve (minor numero di miniature, indipendentemente dal proprietario) che collega Roma con la nuova città; i giocatori i cui soldati appartengono a tale percorso ottengono subito un punto per miniatura (due nel caso in cui il segnalino risorsa appena preso sia una moneta).

La partita procede con i giocatori che si alternano in senso orario fino a quando non viene connessa l'ultima città; si procede quindi ad una valutazione finale che tiene conto dei segnalini prelevati durante il gioco e della quantità di miniature piazzate sulla plancia: per ogni colore delle città viene considerato solo il segnalino di valore maggiore; per le risorse si considerano sia i set di risorse tutte differenti che i set di risorse tutte uguali (ogni risorsa viene quindi considerata due volte); il giocatore che ha usato meno miniature riceve un ulteriore bonus.

Impressioni

L'Impero di Cesare è costruito attorno a due meccaniche principali: la collezione di set e la costruzione di rete; le due meccaniche sono utilizzate in maniera essenziale, mantenendo il gioco semplice, veloce e facile da apprendere. Tutte caratteristiche che rendono il titolo adatto ad un pubblico occasionale e/o familiare, e comunque indicato per familiarizzare con le suddette meccaniche. Il gioco propone un equilibrio fra le rendite a lungo termine (collegare città appartenenti a tutte le regioni, massimizzare la differenza di risorse raccolte e/o massimizzare il numero di copie di alcune risorse) con quelle a breve termine ("ritagliarsi" una zona della mappa, ovvero collegare consecutivamente città assicurandosi che il percorso più breve passi soltanto per le miniature del proprio colore). L'obbligo a fermarsi nella prima città raggiungibile permette inoltre di stimare quali saranno le mosse seguenti degli avversari, rendendo più importante eventuali mosse di disturbo (approccio che funziona soprattutto con un numero ridotto di giocatori al tavolo, quando il gioco risulta decisamente più strategico).

La totale assenza di aleatorietà una volta che la plancia è stata allestita in fase di preparazione permette di esplorare in avanti l'albero delle scelte, rischiando (quasi esclusivamente con pensatori eccessivi) di cadere nell'analisi da paralisi; da questo punto di vista il titolo si discosta notevolmente da altri giochi "introduttivi" di costruzione rete (come, ad esempio, il celeberrimo ***Ticket to Ride*** - ILSA#4). Naturalmente l'aumentare del numero di giocatori, con la conseguente crescita del caos indotto dalle scelte dei singoli, opacizza questa opportunità: a tutti gli effetti, è preferibile giocare l'Impero di Cesare in due, tre o quattro giocatori: il gioco in cinque tende ad essere troppo caotico e la mancanza di una compensazione penalizza notevolmente il quinto giocatore che sceglie sempre "in ritardo" e ha l'ultima connessione obbligata.

Non pervenuta l'ambientazione: in realtà si tratta di una riedizione di un gioco già edito (***Drogi do Rzymu***, edito da *Granna* nel 2020 - il cui titolo può essere tradotto dal polacco come "le strade per Roma") che cerca di sfruttare la licenza per guadagnare una maggiore visibilità. Forse un po' troppo semplice per i giocatori assidui, si dimostra un buon titolo introduttivo.

di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Maglev Metro

L'efficienza è l'elemento chiave per ricostruire la rete di trasporto cittadina usando la tecnologia MagLev.

di Ted Alspach
Bézier Games, Maldito Games, Rawstone, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-90 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

In Maglev Metro ogni giocatore concorrerà alla realizzazione di una nuovissima metropolitana a levitazione magnetica per sostituire i vecchi impianti nelle città più grandi del mondo – Berlino e New York, nella scatola base. Trasportare i vari passeggeri alle destinazioni richieste è la condizione da soddisfare per poter essere sempre più efficienti. I passeggeri sono di sette colori diversi, e divisi in due categorie, i robot – color bronzo, argento e oro – e i clienti – rosa, lilla, viola e rossi. Ogni passeggero deve essere trasportato fino ad una stazione del suo stesso colore. Al proprio turno, si hanno a disposizione ***due azioni***, almeno inizialmente, da scegliere fra le molte disponibili; queste ci permetteranno di ***creare nuovi binari***, ***muovere la nostra metropolitana***, ***caricare*** passeggeri o ***far scendere i passeggeri*** arrivati a destinazione. All'inizio della partita sono disponibili solo i passeggeri robot, gli altri entreranno in gioco nel momento in cui – mediante la relativa azione – ***verrà costruita una stazione del relativo colore***. I passeggeri entrano in gioco venendo aggiunti ad un sacchetto da cui potranno ***essere pescati per essere aggiunti alla mappa***, e questa è un'altra delle azioni disponibili. La particolarità di questo *pick-up and deliver* sta nella gestione della propria plancia di

gioco, infatti, i passeggeri condotti a destinazione non forniscono nell'immediato né punti né risorse, ma vengono posizionati dal giocatore sulla sua scheda. A seconda dello spazio occupato forniscono benefici differenti. I robot concorrono principalmente al potenziamento delle azioni, ognuna delle quali ha di base un valore pari ad uno: questo implica che inizialmente si può posizionare una sola tratta di rotaie, caricare un solo passeggero o muovere il treno di una sola stazione. Aggiungendo robot si potrà portare il valore delle azioni fino a un massimo di quattro, che in termini di gioco significherebbe posizionare quattro binari, caricare quattro passeggeri o muovere il treno di quatto stazioni. I clienti invece vengono principalmente impiegati come per migliorare il punteggio di fine partita.

La partita finisce all'esaurimento dei passeggeri e il punteggio sarà dato dai clienti posseduti, i collegamenti creati tra stazioni e un criterio definito da alcune carte obiettivo (personali), pescate ad inizio partita; di queste se ne potranno valutare da un minimo di una ad un massimo di quattro, in funzione del posizionamento dei passeggeri in determinate aree della propria plancia.

Io credo che nella spiegazione – sicuramente sommaria e manchevole – del gioco, già si sia in grado di scorgere i punti di forza del gioco. La declinazione del *pick-up and deliver* volta al potenziamento delle proprie azioni anziché all'ottenimento di punti o risorse è quantomeno inusuale nei giochi di creazione rete, portando il giocatore a dover fare delle scelte importanti, dato che molti dei passeggeri posizionati non potranno più essere mossi, e che mai in una partita si potranno ottenere sufficienti passeggeri per completare la propria scheda. Saremo quindi costretti ad affrontare dilemmi del tipo: sarà più utile utilizzare un passeggero come modificatore di punteggio o magari per completare un set che permette di svolgere un'azione aggiuntiva al proprio turno?

Un altro aspetto lodevole è la qualità dei materiali, con treni di metallo, tessere tratta trasparenti, in cui è visibile solo il binario - cosa che permette di impilare le tessere di più giocatori su uno stesso esagono, rendendo l'effetto di una vera mappa della metropolitana.

Tuttavia il gioco non è esente da difetti: l'assenza di meccanismi di *catch-up* – non un difetto di per sé – porta in alcune partite a dover assistere alla vittoria di un giocatore che raccoglie i frutti di una strategia ben studiata, con poche possibilità di interferire, a causa di un'interazione non troppo spinta. Anche la pesca dal sacchetto dei passeggeri da aggiungere in mappa può far storcere il naso, con pescate che possono favorire gli avversari rispetto a chi compie l'azione - è altresì vero che la scelta di dove compiere tale azione permette di evitare questo tipo di situazioni. Anche i materiali, elogiati poco più su, hanno un grave difetto: la colorazione dei robot, con il bronzo e l'oro praticamente indistinguibili, cosa che crea non pochi problemi anche con una buona illuminazione. La pesca casuale degli obbiettivi poi è molto problematica, ma facilmente risolvibile con la variante *draft* già prevista nel regolamento.

In definitiva però, Maglev Metro risulta un gioco molto moderno, con una durata contenuta, materiali accattivanti e che presenta una sfida molto interessante al netto di poche regole, immediatamente assimilabili grazie anche alla plancia che è, di fatto, un riassunto del regolamento.

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Messina 1347

Salvate i cittadini, date loro un lavoro nella vostra magione e combattete la grande peste nera del 1347.

di Raúl Fernández Aparicio, Vladimír Suchý
Delicious Games, Arrakis Games, Fox in the Box, Portal Games, Rio Grande Games, Tesla Games, 2021
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-140 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Ci troviamo a Messina durante lo scoppio della peste nera, per l'appunto, nel 1347. A differenza dello stesso spunto narrativo utilizzato nel *Decameron*, qui i giocatori, pur sempre vestendo i panni di nobili dell'epoca, sono intenti a portare aiuto e possibilmente debellare il flagello in un'economia di azioni contate e strette. Attenzione però: il gioco è di carattere competitivo e vincerà chi avrà saputo maggiormente contribuire al benessere ritrovato nella bella città siciliana.

Flusso di gioco

Una partita a Messina 1347 dura sei turni. All'inizio di ogni turno, in maniera (pseudo)casuale, si collocano alcuni tasselli *personaggio* e cubetti *peste* sulle varie caselle esagonali della plancia. A questo punto, procedendo in ordine, i giocatori muovono uno dei propri *meeple*, spostandolo su un esagono non occupato: si salvano i personaggi eventualmente presenti trasportandoli nella propria magione (in quarantena, se l'esagono era appestato, altrimenti affidando loro lavoretti di cui si beneficerà con un'azione apposita). Il giocatore ha facoltà di debellare la peste dal quartiere selezionato spendendo segnalini fiamma. In caso non possa o voglia farlo, si è penalizzati con segnalini *ratto* il cui ammontare a fine gioco porterà al giocatore punti negativi.

Prometeo

Un buon gioco, come tanti. Interessante la plancia personale, con la possibilità di sviluppare belle combinazioni di azioni. Grafica un po' datata.

Infine, si effettua l'azione specifica offerta dall'esagono prescelto: si potrebbe trattare di racimolare beni (*legno, segnalini fiamma, soldi*) o promuovere un personaggio che già si possiede sul lato *avanzato*, muovere un proprio segnalino su uno dei tre tracciati a disposizione (per guadagnare svariati bonus, *meeple* aggiuntivi e punti), costruire laboratori collocandovi personaggi dalla propria plancia (per aumentare le rendite ad ogni turno) oppure far viaggiare uno dei propri tuttofare, attivando uno o due personaggi con cui viene a contatto passeggiando. Come accennato, infatti, i personaggi non infettati (o guariti) sono collocati in una di tre zone a disposizione, a seconda del tipo di personaggio, sul proprio *tableau*. Ciascun posto in cui li si accomoda offre un bonus di attivazione: il tuttofare addetto alla zona corrispondente può avanzare con un'apposta azione e attivare uno, due (o anche tre se potenziato) personaggi con cui entra il contatto. Una volta eseguito tutto un giro della zona, attiva per l'ultima volta tre personaggi qualunque e poi non può essere più utilizzato.

In alternativa all'azione specifica, il giocatore può decidere di "ripopolare" Messina: scartando le risorse previste (un certo numero di personaggi base o "avanzati" variabili a seconda dell'esagono su cui ci si trova) totalizzando in tal modo un consistente ammontare di punti vittoria.

Quest'azione dovrebbe in qualche modo rappresentare il culmine produttivo del proprio motore ma va pianificata ed incastrata con cura con l'azione del tuttofare sopra descritta, poiché necessita di parecchi *token* personaggio, i quali cessano dunque di fornire risorse quando attivati.

Alla fine del sesto turno in aggiunta ai punti totalizzati in itinere, vengono attribuiti i punti degli esagoni ripopolati, quelli derivanti dal posizionamento sui tre tracciati ed i rotti per i beni residui, al netto dei punti negativi derivanti dai ratti collezionati.

Qualche considerazione

Durante l'intera sessione di gioco si avverte un buon senso di crescita, rinforzato dalle rendite che i giocatori si saranno (sperabilmente) consolidati acquistando edifici e dai bonus progressivamente più ricchi, garantiti dai vari tracciati (fra cui i fondamentali meeple aggiuntivi da usare, come in ogni titolo di *worker-placement* che si rispetti).

Gli ultimi due turni di gioco sono forse i più cerebralmente impegnativi poiché l'imminente chiusura costringe valutazioni abbastanza elaborate che coinvolgono essenzialmente tre dimensioni: avanzamento sui tracciati per scatenare reazioni a catena (principalmente attivazioni col tuttofare con un occhio all'ordine di gioco dell'ultimo turno), ripopolamento dell'esagono cercando di appostarsi in modo che non venga scippato dagli altri giocatori (con conseguente check della dotazione di *token* personaggio ed eventualmente preparazione di un piano B) giro finale dei tuttofare con attivazione tripla di personaggi sulla propria plancetta (con conseguente valutazione degli effetti a strascico funzionali alle mosse successive) da usarsi però prima che vengano scartati per ripopolare Messina. Ciò potrebbe causare una tangibile dilatazione dei tempi.

Non aiuta (anche se appare un'idea tutto sommato interessante) il fatto che il criterio con cui si valuta l'ordine di gioco risulti variabile di turno in turno (e basato sulla posizione sui vari tracciati), disincentivando la progressione su un unico tracciato esclusivo.

L'interazione indiretta fra giocatori è piuttosto feroce poiché l'uso esclusivo degli esagoni e la mobilità limitata dei meeple in plancia costringe i giocatori ad attente riflessioni sull'ordine di mossa.

Parere finale

Cartotecnica e materiali sono di buona qualità. La plancia modulare appare tuttavia non sempre di agile lettura, essendo troppo caricata di immagini, *token*, cartigli, cubetti e meeple.

Il titolo presenta una meccanica di piazzamento lavoratori indubbiamente solida, senza orpelli e barocchismi (meglio, da questo punto di vista, di ***Praga Caput Regni*** - ILSA#60), con tempi di apparecchiamento ragionevoli e una discreta rigiocabilità garantita dalla permutabilità delle tessere-città.

L'unico aspetto leggermente disturbante (oltre alla narrativa che non riesce sempre a coniugarsi alle meccaniche di gioco) è la paralisi da analisi in cui si può incappare con una certa facilità verso i turni finali del gioco come spiegato sopra.

Al netto di questa osservazione, il titolo non ha zone grigie. Altrettanto innegabile è il fatto che non ci siano nemmeno sorprendenti guizzi o trovate che ne esaltino l'esperienza ludica o lo rendano in qualche misura originale e preferibile – se non per essere l'ultimo arrivato- ai numerosi titoli con meccaniche paragonabili che probabilmente già da tempo occhieggiano timidi dall'alto dei *Kallax*. Sia chiaro: il gioco è valido e a chi non ne abbia altri simili, questo titolo è consigliabile. Di più, l'editore si è impegnato a devolvere parte dei ricavi a *Medici Senza Frontiere*: per cui si aggiunge l'utile al dilettevole.

di Matteo "iugal" Franceschet

Old London Bridge

Il grande ponte di legno sul Tamigi è stato distrutto dal fuoco; ricostruitene un altro di cartone!

di Gabriele Bubola, Leo Colovini
Queen Games, Piatnik, 2022
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Il gioco ci porta nella Londra del 1136, quando il grande ponte sul Tamigi venne distrutto da un incendio. Il nuovo ambizioso progetto prevede la costruzione di vari edifici sul ponte. Sarà questa la sfida per i giocatori, che in Old London Bridge rappresentano gli architetti incaricati della ricostruzione. Vincerà colui che a fine partita sarà il più ricco.

Componentistica e setup

Sul tabellone comune va posizionata al centro, ruotata casualmente, la rondella. I suoi sei spicchi puntano su altrettante sezioni del tabellone che ospitano altrettante pile di edifici: *Porte*, *Cappelle*, *Empori*, *Locande*, *Gilde*, *Giardini*. Nella parte alta del tabellone ci sono il *Tracciato delle Porte*, dove avanzando si ottengono tessere bonus, e il *Tracciato Cappella*, che serve per dirimere i pareggi. A sinistra è posta l'area dell'*Emporio* con la riserva comune di denari. A destra l'area delle *Locande* con le carte *Personaggio* nei valori da uno a quattro.

Ogni giocatore prende i seguenti elementi del proprio colore: due *Segmenti di Ponte*, una *Pedina*, due *Segnalini* – da porre all'inizio dei tracciati, e cinque carte *Personaggio* – bilanciate in base all'ordine di turno. per completare il setup si

sistemano negli appositi dodici spazi altrettante tessere segnaturno coperte.

Flusso di gioco

Una partita a Old London Bridge dura esattamente dodici round, così strutturati:

- ***Preparazione del round***: si rivela la tessera segnaturno coperta più a sinistra e si ruota la rondella in senso orario un numero di sezioni pari a quello presente sulla tessera.
- ***Determinare l'ordine di turno***: i giocatori rivelano contemporaneamente una carta personaggio scelta dalla mano. Gioca per primo chi ha il numero più alto, seguono gli altri in ordine decrescente. Si spareggia in base alla posizione sul *Tracciato Cappella* (se due segnalini si trovano nello stesso spazio è considerato più avanti chi sta sopra).
- ***Costruzione degli edifici***: il giocatore di turno esegue in ordine queste fasi:

a) ***Seleziona un edificio***, piazzando la Pedina in uno spicchio libero della rondella; guadagna i denari stampati e prende l'edificio in cima alla pila corrispondente. Il centro della rondella, sempre a piazzamento esclusivo, permette di scegliere da qualsiasi pila, ma obbliga a spendere due denari.

b) ***Costruisce l'edificio*** sullo spazio libero più a destra del ponte, sempre che rispetti la regola dei numeri civici decrescenti. Se ciò non accade va demolito un edificio in modo che la regola sia rispettata. I *Giardini* non hanno numero civico e permettono di ripartire con la sequenza.

c) ***Applica l'effetto della costruzione*** con potenza pari agli stemmi del colore dell'edificio appena costruito presenti sul ponte. *Cappella* e *Porte* fanno avanzare nei rispettivi tracciati. La *Locanda* permette di acquisire nuove carte *Personaggio*. L'*Emporio* fornisce denari immediati. La *Gilda* non ha effetti istantanei, ma con tutti e quattro gli stemmi stampati potenzierà sempre futuri edifici.

Dopo dodici round c'è una classifica finale che assegna denari per la posizione sui tracciati, per il valore delle carte avanzate e per il numero di edifici costruiti. Vanno poi pagate monete in base agli spazi vuoti sul proprio ponte. Chi ha più denari vince.

Impressioni

Old London Bridge è un titolo semplice ed elegante, di stampo classico; si spiega e si gioca in non più di un'ora. Le valutazioni tattiche da compiere ogni round si mantengono interessanti per tutto il corso della partita, grazie ai tre elementi da considerare per la costruzione dell'edificio (posizione della rondella, numero civico ed effetto). Osservare gli avversari, in particolare l'andamento dei loro numeri civici, aiuta a orientarsi nell'asta per l'ordine di turno, sulla base della proposta di edifici per il round in corso.

Minimali le meccaniche, se analizzate singolarmente, dal piazzamento a lavoratore singolo, all'asta cieca con una sola carta. Scelte di design che contribuiscono a ridurre al minimo la paralisi d'analisi, senza però appiattire il gameplay. Nonostante la brevità della partita il gioco restituisce un soddisfacente senso di crescita, grazie agli edifici che, uno a round, vengono aggiunti al proprio ponte.

Componentistica di ottima qualità, con elementi scenografici in cartotecnica. Forse addirittura un po' sopra le righe per il tipo di gioco.

Un titolo alla portata di tutti, ottimo se si cerca una sfida avvincente in meno di un'ora di partita.

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Pilgrim

Sviluppate la vostra abbazia e la migliore rete di percorsi che la renda agevolmente raggiungibile.

di Nick Case
A-Muse-Ment, Spielworxx, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-150 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Il titolo, *in modo decisamente originale*, è ambientato nel Basso Medioevo in Inghilterra. I giocatori dovranno cercare di qualificarsi come degni successori dell'attuale vescovo "in carica" che parrebbe non godere di ottima salute. All'uopo, verranno considerate con riguardo le migliori strade costruite verso i luoghi di pellegrinaggio e le opere pie in cui si è impegnati, senza trascurare l'aspetto importante delle finanze da tenere sotto controllo e delle decime da riscuotere.

Narrativa a parte, il titolo propone un originale (questa volta davvero) meccanismo di selezione delle azioni a *Mancala*, intrecciato con una sotto meccanica di *costruzione tratte* alla ***Age of Steam*** (ILSA#46).

Flusso di gioco

Ci sono otto tasselli azione comuni a tutti i giocatori, disposti attorno alla plancia di gioco. Al centro della plancia, composta da una griglia esagonata, si trova la città da cui si partirà per costruire. Il meccanismo di *Mancala* prevede la selezione di tutti i propri accoliti da una zona (uno degli otto tasselli o la città) e la successiva ridistribuzione di un accolito su ogni tassello che si incontra procedendo lungo un percorso. Normalmente il percorso è univoco e molto semplice, mentre in Pilgrim si ha la possibilità di rientrare in città lungo la direttrice est-ovest o

di uscirne lungo l'asse nord-sud, venendosi a creare in tal modo percorsi di "semina" dei propri accoliti decisamente interessanti.

DI solito si esercita l'azione associata all'ultima casella raggiunta con i propri meeple, mentre qui (secondo elemento di novità) è lasciata facoltà al giocatore di scegliere quale tassello-azione attivare. Naturalmente occorre che vi sia una qualche relazione fra gli accoliti presenti sul tassello scelto: qui è il mutuo rapporto di forza (numerica) rispetto agli altri accoliti presenti a dettare se l'azione prescelta avrà maggiore o minore efficacia.
Svolta l'azione, tutti i propri accoliti presenti sono collocati al centro, in città.

Le azioni a disposizione consentono l'approvvigionamento di risorse, di punti carità (su un tracciato in cui –sostanzialmente- si convertono beni in punti) o di punti fede ("valuta" da usarsi per pagare le connessioni ai luoghi di fede). Altre azioni offrono la possibilità di acquistare edifici disponibili (potenziano altre azioni e possono essere venduti per punti vittoria), l'importantissima opportunità di promuovere meeple da paesani (riserva inerte) ad accoliti (potendo in tal modo accrescere la propria forza-lavoro) e costruire strade.

Quest'ultima azione rappresenta l'elemento centrale del gioco. Si posizionano una o più tratte ed eventualmente dei santuari a partire dalla città in un percorso che porti ad un luogo di pellegrinaggio sul bordo della mappa (al fine di totalizzare punti a fine gioco) oppure a uno dei quattro porti per garantirsi una rendita ad ogni turno.

La mappa esagonata è piuttosto piccola e inevitabilmente se tutti i giocatori investono in strade, ci si troverà ad annaspare. Il gioco mette a disposizione tasselli speciali (intersezioni varie, ponti, eccetera) in modo da offrire ai giocatori qualche possibilità di sbocco da una posizione chiusa, ma questi tasselli sono limitati.

Impressioni

Il titolo colpisce positivamente per la fresca reinterpretazione della meccanica di selezione delle azioni a mancala (anche se con ***Five Tribes*** (ILSA#30) se ne era già saggiata la potenzialità con successo). Meno riuscita l'interazione che questa ha con l'effettiva parte di costruzione in plancia. L'accostamento di un'idea così pulita a meccaniche che più si confanno ad un gioco ferroviario (con pezzi contati e interazione distruttiva in plancia) ingenera la sensazione di una cacofonia di elementi non organicamente integrati.

Quand'anche cercassi di adottare il punto di vista di un amante del genere ferroviario, troverei simmetricamente fastidioso l'apparato di selezione delle azioni e molto limitato lo spazio su cui costruire in plancia.

In conclusione, il titolo mi aveva incuriosito parecchio, ma alla prova dei fatti si dimostra non del tutto convincente.

di Mauro "MDM" Di Marco

Quetzal

Riuscirete ad esplorare la città di Quetzal e ad appropriarvi dei suoi meravigliosi tesori? Molto dipende da un lancio di meeple...

.

di Alexandre Garcia
Gigamic, Hachette Board Games, Little Rocket Games, MEBO Games, 2020
N. Giocatori: 2-5
Durata: 30-75 minuti
Gioco Online: Board Game Arena

Ambientato nella fitta foresta dell'America Centrale, da qualche parte fra Messico e Guatemala, Quetzal cala i giocatori a capo di una spedizione di avventurieri e archeologi senza tanti scrupoli, pronti ad esplorare le rovine di un tempio recentemente scoperto, per recuperare preziosi manufatti che potranno consegnare al porto o vendere al mercato nero per finanziare ulteriori ricerche.

Materiali e preparazione

I materiali rispettano gli standard del gioco europeo contemporaneo: il tabellone (che ha funzioni da espositore) è riccamente illustrato (un poco affollato), i segnalini dei giocatori (meeple serigrafati e dischetti) sono di legno, le carte (di piccolo formato) hanno finitura telata; monete e tessere miglioria sono robuste e ben distinguibili. Sufficientemente chiara l'iconografia.

La preparazione è rapida: si popola la plancia con carte, tessere miglioria, escludendo (a seconda del numero di giocatori) alcune zone. I giocatori prendono la loro dotazione iniziale di denaro e lavoratori (un personaggio, più grande, e un certo numero di archeologi/esploratori) e si può iniziare.

Flusso di gioco

Una partita dura cinque turni, suddivisi in quattro fasi, eseguite in ordine:

- ***lancio***: i giocatori prendono i lavoratori e li lanciano come dadi. Se atterrano distesi, il colore visibile determinerà se nel turno possono essere giocati come archeologi (bianchi) o avventurieri (neri). Quelli caduti sul fianco valgono come jolly, come quelli caduti in piedi che, però, forniscono anche una moneta;
- ***piazzamento***; a turno, ogni giocatore piazza in uno dei luoghi uno o più dei propri meeple. Ci sono tre tipi di luoghi: quelli ***unici*** (una volta che vi è stato un piazzato un lavoratore, che deve essere del colore indicato, lo spazio non è più selezionabile), che richiedono un pagamento aggiuntivo di denaro; quelli ***liberi*** (in cui è possibile possono essere presenti più lavoratori, anche di giocatori diversi e di colori differenti) e quelli ***ad offerta*** in cui è possibile scacciare il giocatore attualmente presente (che recupera i suoi lavoratori) piazzando un numero maggiore di meeple dello stesso colore di quelli attualmente presenti;
- ***risoluzione***: in ordine prestabilito, si risolvono le varie abilità dei nove luoghi. Quattro di questi permettono di ottenere carte artefatto; dei rimanenti, uno permette di diventare il primo giocatore nel turno successivo, uno di vendere una carta artefatto per ottenere denaro, uno di acquisire un miglioramento (che fornisce un'abilità speciale e punti vittoria a fine gioco - se ne possono avere al più due attivi durante il gioco, gli altri vengono messi da parte per la valutazione finale), gli ultimi due di restituire un certo numero di carte artefatto per ottenere punti vittoria, secondo una classica meccanica di collezione di set, che premia in modo incrementale la restituzione di gruppi di carte dello stesso tipo.
- ***preparazione turno successivo***: si avanza il contatore dei turni, si riempiono gli spazi vuoti sul tabellone e si può ripartire.

Alla fine del quinto round il gioco termina: oltre ai punti accumulati durante il gioco, se ne ottengono altri per il possesso del segnalino primo giocatore, per il denaro avanzato e per tutti i miglioramenti acquisiti.

Impressioni

Nel primo contatto con il gioco, ciò che colpisce di Quetzal è l'inedito lancio dei meeple; non si tratta di una novità assoluta (basta pensare a ***Troyes*** - ILSA#10, ***Bora Bora*** - ILSA#21, ***Sulle Tracce di Marco Polo*** - ILSA#39, ***I Ragià del Gange*** - ILSA#48, ***Pulsar 2849*** - ILSA#48, ***Coimbra*** - ILSA#53, e tutti gli altri titoli in cui i lavoratori sono dadi che vengono lanciati all'inizio del round); tuttavia il fatto di lanciare degli oggetti non simmetrici aggiunge un tocco di magnetismo che non guasta. Il resto del gioco è costruito attorno a meccaniche ben rodate (piazzamento lavoratori e collezione di set), senza nessun particolare guizzo innovativo: spazi azione che possono essere conquistati giocandovi più lavoratori erano già stati utilizzati in ***Coal Baron*** (ILSA#26), mentre il vincolare un'azione alla scelta del colore fatta dal primo giocatore che occupa lo spazio ricorda ***Asara*** (ILSA#11), nonché il decisamente più famoso ***Keyflower*** (ILSA#19).

Il livello di difficoltà è quello di un gioco introduttivo, paragonabile (o forse ancora un poco più semplice) a ***Stone Age*** (ILSA#16), altro gioco in cui si piazzano lavoratori, si lanciano dadi e si collezionano oggetti.

Rispetto alla categoria, il gioco offre un arco narrativo meno ricco (non c'è spazio di crescita se non nei due miglioramenti, mentre il numero di lavoratori resta immutato durante la partita), fattore compensato da una maggiore cattiveria e profondità nella fase di piazzamento, dove la possibilità di rubare gli spazi, o di negarli agli altri bloccandone il colore, richiede uno studio più attento non solo delle proprie necessità, ma anche delle disponibilità degli avversari.

In definitiva un titolo più adatto ad un pubblico familiare e occasionale, per cui il *gimmick* del lancio dei meeple può essere un valore aggiunto, non offre grande novità o un deciso mordente ai giocatori più esperti.

Qualcuno ha detto gimmick?

Nel gergo dei giochi da tavolo, con il termine **gimmick** *(che letteralmente in inglese significa "*trucco o dispositivo realizzato con l'intenzione di attrarre attenzione o farsi pubblicità*") si intende una qualche soluzione, di solito appariscente e collegata ad oggetti inusuali (oppure a utilizzi non convenzionali di oggetti tipici del gioco) per gestire in modo originale una meccanica; si intende anche una trovata originale che caratterizza il gioco stesso. In alcuni casi i titoli vengono ricordati quasi esclusivamente per il gimmick che li contraddistingue, in altri casi si tratta di una piacevole aggiunta.*
Ci sono titoli per cui è il gimmick stesso ad essere il gioco (come l'aereo di ***Loopin' Louie/ Gino Pilotino*** *- ILSA#18, il tronco di* ***Click Clack Lumberjack/Toc Toc Woodman*** *- ILSA#26, la nave di* ***Riff Raff*** *- ILSA#19, i fornelli di* ***A la carte*** *- ILSA#18 o le scimmie di* ***Coconuts*** *- a ben vedere sono tutti giochi di destrezza), in altri rende particolarmente appariscente un particolare aspetto: come il fragilissimo e rumoroso timer utilizzato nell'asta all'olandese di* ***The Merchants of Amsterdam*** *(ILSA#59), o la torre dei cubetti che ha reso famoso* ***Wallenstein***, ***Shogun*** *(ILSA#44),* ***Amerigo*** *(ILSA#25), e che ritroviamo nel recentissimo* ***Marrakech***, *o la sinagoga smista-bilie di* ***Golem*** *(ILSA#63).*
Il dispenser di ***Gizmos*** *(ILSA#54), il fiume di* ***Niagara***, *gli specchi e i laser di* ***Khet***, *la piramide di* ***Camel Up*** *(ILSA#29) erano sicuramente sostituibili, ma il gioco non avrebbe avuto lo stesso mordente; i dadi a prisma di* ***Alba Longa*** *(ILSA#14), invece, non hanno aiutato affatto il gioco, già debole.*
In altri casi, i gimmick si integrano perfettamente con le altre meccaniche, contribuendo a innovare un genere, come le ruote dentate di ***Tzolk'in*** *(ILSA#40), il dispenser di* ***Potion Explosion*** *(ILSA#41), le carte trasparenti di* ***Mystic Vale*** *(ILSA#45), i dadi riconfigurabili di* ***Dice Forge*** *(ILSA#46).*

di Michele "Fraktal75" Bricchi

Space Station Phoenix

Smontate una flotta stellare per costruire una nuova base spaziale.

di Gabriel J. Cohn
Rio Grande Games, 2022
N. Giocatori: 2-4
Durata: 60-120 minuti
Gioco online: Tabletop Simulator (Steam)

Il titolo gravita attorno a una meccanica di selezione delle azioni rispettabilmente congegnata: ogni giocatore parte con un potere asimmetrico che caratterizzerà il proprio agone e nove carte astronave davanti a sé (opportunamente selezionate durante il *setup*). L'azione in ciascun turno consiste nello scegliere una di queste astronavi, pagarne il costo di attivazione (remunerando il proprietario, se si scelgono quelle altrui) e svolgendo subito l'azione corrispondente, bloccandola per futuri utilizzi fino a che il proprietario non scelga di operare la propria fase amministrativa.

Le azioni caratterizzanti sono due: la ***costruzione*** di un segmento della propria base spaziale e quella che ne consente il ***ripopolamento*** con amichevoli alieni o umani.

Ovviamente esse ***richiedono risorse***: il prezioso metallo che andrà fondamentalmente ottenuto distruggendo e riciclando progressivamente le proprie navi (riducendo in tal modo i posti-azione disponibili ed esacerbando la competizione predatoria fra i giocatori) oppure acqua e vegetali da ottenersi con un lancio di dadi con moderata varianza.

A condire il tutto resta l'azione ***diplomazia*** che in titoli a tema spaziale pare ineluttabile: si avanza su uno dei tracciati associati alle quattro azioni principali del gioco e brevemente

delineate qui sopra. La mutua posizione su questi tracciati determina un piccolo ma frequente gettito in punti o bonus sui quali conviene puntare all'inizio in maniera sicura.

Va sottolineato un aspetto interessante: in base alla scelta delle astronavi, avvenuta durante il setup, le azioni hanno forza e costo variabili, ragione per cui potrebbe risultare più efficace (se non imperativo) selezionarne una da un avversario piuttosto che nel proprio parco-navi dopo averne valutato il costo-opportunità.

Quando un giocatore ***in alternativa*** alla propria azione decide di operare la propria ***fase amministrativa***, libera tutte le proprie astronavi (rendendole dunque disponibili a nuovi utilizzi) e guadagna una rendita base in valuta (gemme) dettata dal numero di astronavi ancora attive, più tutti i bonus garantiti dagli spazi della propria base spaziale purché occupati da alieni o umani.

La fine del gioco viene innescata allorché rimangano complessivamente quattro o meno alieni nella riserva generale, un giocatore abbia costruito tutte e nove le sezioni della propria stazione spaziale o tagli il traguardo dei quaranta punti raggiunti in plancia.

Una volta i rimanenti giocatori abbiano operato un ultimo turno, si valutano i punti derivanti dai segmenti di base spaziale costruiti, dal numero dei propri alieni o umani e dalle maggioranze per ciascuna razza, oltre ovviamente ai punti in plancia racimolati e a eventuali punti aggiuntivi di fine-gioco garantiti da qualche sezione della propria stazione orbitante.

Impressioni

Il titolo brilla per sobrietà. Si deve tenere d'occhio un solo *elemento chiave*: il numero di alieni avversari e quelli residui cercando di guadagnare le maggioranze indovinando i tempi migliori di acquisto "alieni". Per questo ci si deve essere preparati costruendo il segmento della propria base orbitante in grado di ospitare le razze adatte. In fase di rendita è possibile spostare alieni da una parte all'altra della propria stazione per "fare posto" a ingressi futuri, tenendo conto che gli umani e una delle quattro razze aliene non hanno vincoli di piazzamento. Un altro aspetto tattico consiste nell'intuire quando un avversario a monte nel turno andrà in "fase amministrativa", liberando le azioni (che verso la fine del gioco saranno poche).

Come si vede si tratta in definitiva di un titolo abbastanza schietto senza essere del tutto banale.

In conclusione direi che Space Station Phoenix entusiasma per la buona metà della propria durata per l'elegante struttura. Scollinata l'ora e mezza, però, ci si rende conto di quanto lontana sia ancora la fine. Gli alieni sembrano non finire mai e le sezioni da costruire hanno costi progressivamente più ingenti che ne rallentano di molto la costruzione e ci si comincia ad avvitare in un ripetersi piuttosto sconfortante e ciclico di azioni senza una vera e propria crescita. Il che contribuisce a instaurare un vago senso di noia.

Si sarebbero potuti meglio collimare i tempi di gioco a una meccanica complessivamente ben pensata ma non estremamente impegnativa o insondabilmente profonda. Lo stesso gioco con una durata commisurata avrebbe potuto tranquillamente rappresentare una piacevole perla ludica.

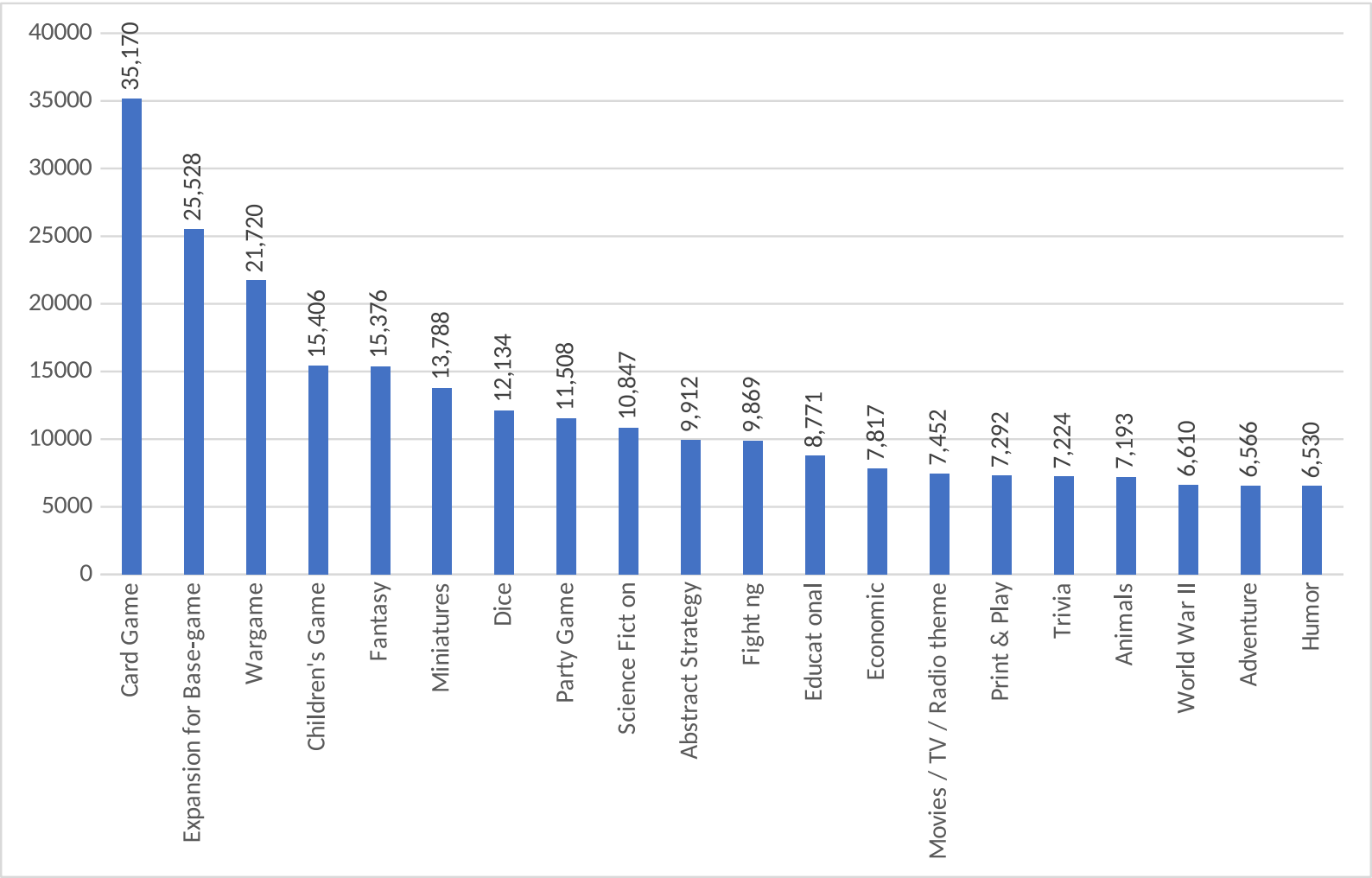
di Andrea "Nand" Nini

Quantità e qualità

Viaggio nelle categorie e nelle meccaniche in cui vengono classificati i giochi da tavolo su BoardGameGeek.

I giochi su ***BoardGameGeek*** sono classificati attraverso ***categorie*** (ogni gioco ne può avere zero, una, o più di una, da un elenco di ottantaquattro) e una o più ***meccaniche*** (stesso principio, da un elenco di centonovantuno); in realtà ci sono anche le ***famiglie***, ma queste ultime (a differenza di categorie e meccaniche) possono essere create anche dagli utenti, e infatti sono proliferate, in modo decisamente meno controllato, fino al numero attuale di 4.719. Se ci limitiamo a categorie e meccaniche (che comunque possono essere attribuite dagli utenti ad un gioco, dopo il vaglio di un amministratore), ogni gioco può essere "codificato" attraverso questi attributi, creando delle macrocategorie di appartenenza.

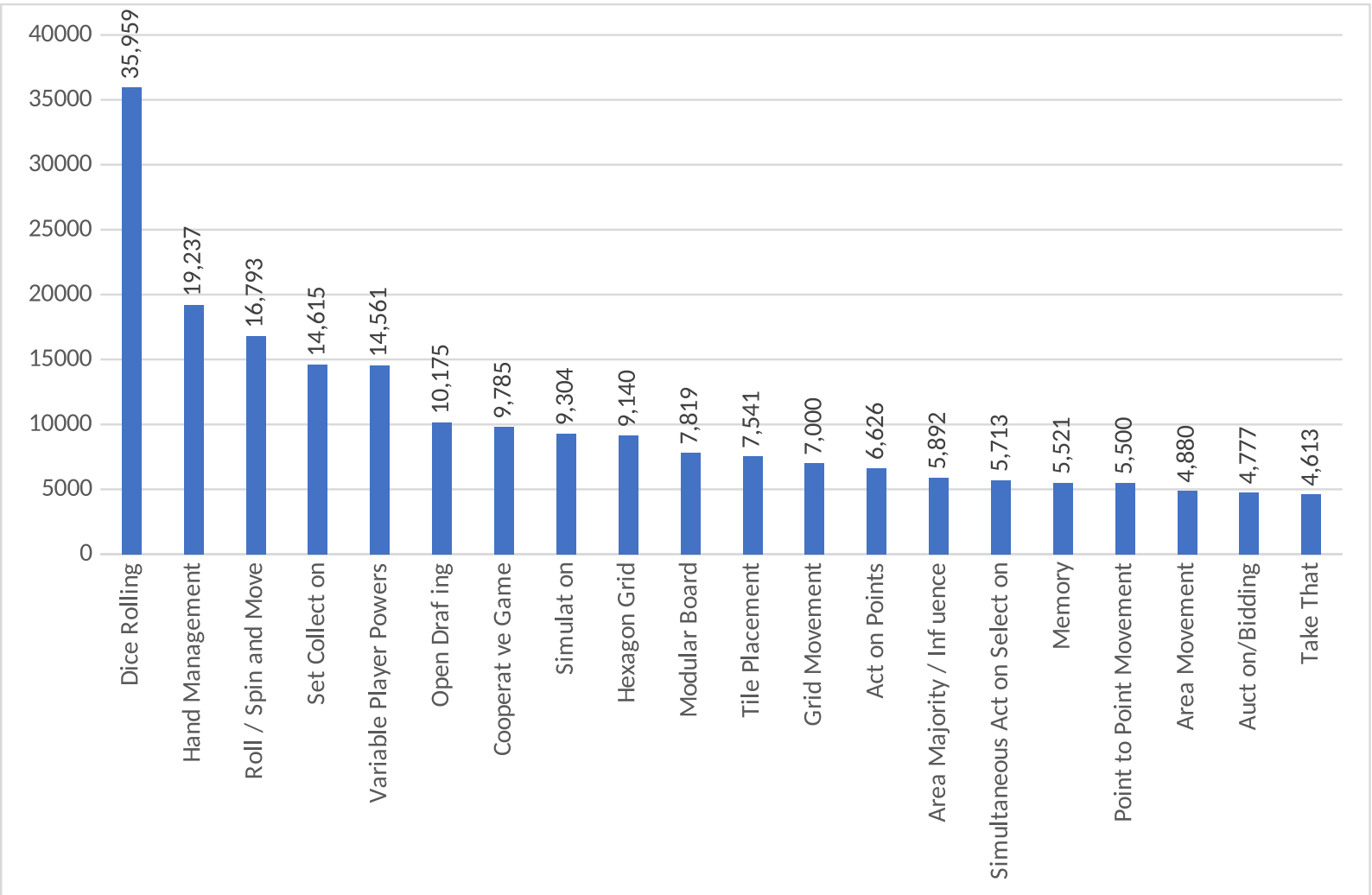
Le categorie più diffuse, da tutti i giochi, espansioni comprese, sono queste:



Nessuna sorpresa, i giochi di carte sono i più diffusi, poi ci sono le espansioni, e infine i wargame. Se guardiamo le categorie meno rappresentate, abbiamo comunque un buon numero di giochi per ognuna di esse:

- ***Vietnam War*** (300 titoli),
- ***Game System*** (254 titoli), ovvero i "sistemi di gioco", che permettono di fare tanti giochi differenti, esempi sono i *classici mazzi di carte* (tradizionali, tarocchi o Hanafuda), ***Mü & More***, ***Decktet***, ***Piecepack*** e il nostrano ***21 Giochi Minuti***,
- ***American Indian Wars*** (235 titoli),
- ***Arabian*** (199 titoli),
- ***Korean War*** (140 titoli).

Passando alle meccaniche, queste sono le più utilizzate:



Quindi abbiamo: ***lancio di dadi*** (è un classico e sopravanza di gran lunga le altre, del resto lanciare dadi è sempre divertente), la ***gestione di una mano di carte*** (provate a pensare al vostro gioco preferito, e vi troverete con qualche carta in mano), e il famigerato ***tira / gira qualcosa e ti muovi di tante*** (o poche) ***caselle***. Invece le meccaniche meno utilizzate sono queste (gli autori che vogliano far qualcosa di originale prendano nota, dato che troviamo veramente pochi giochi in ognuna di esse):

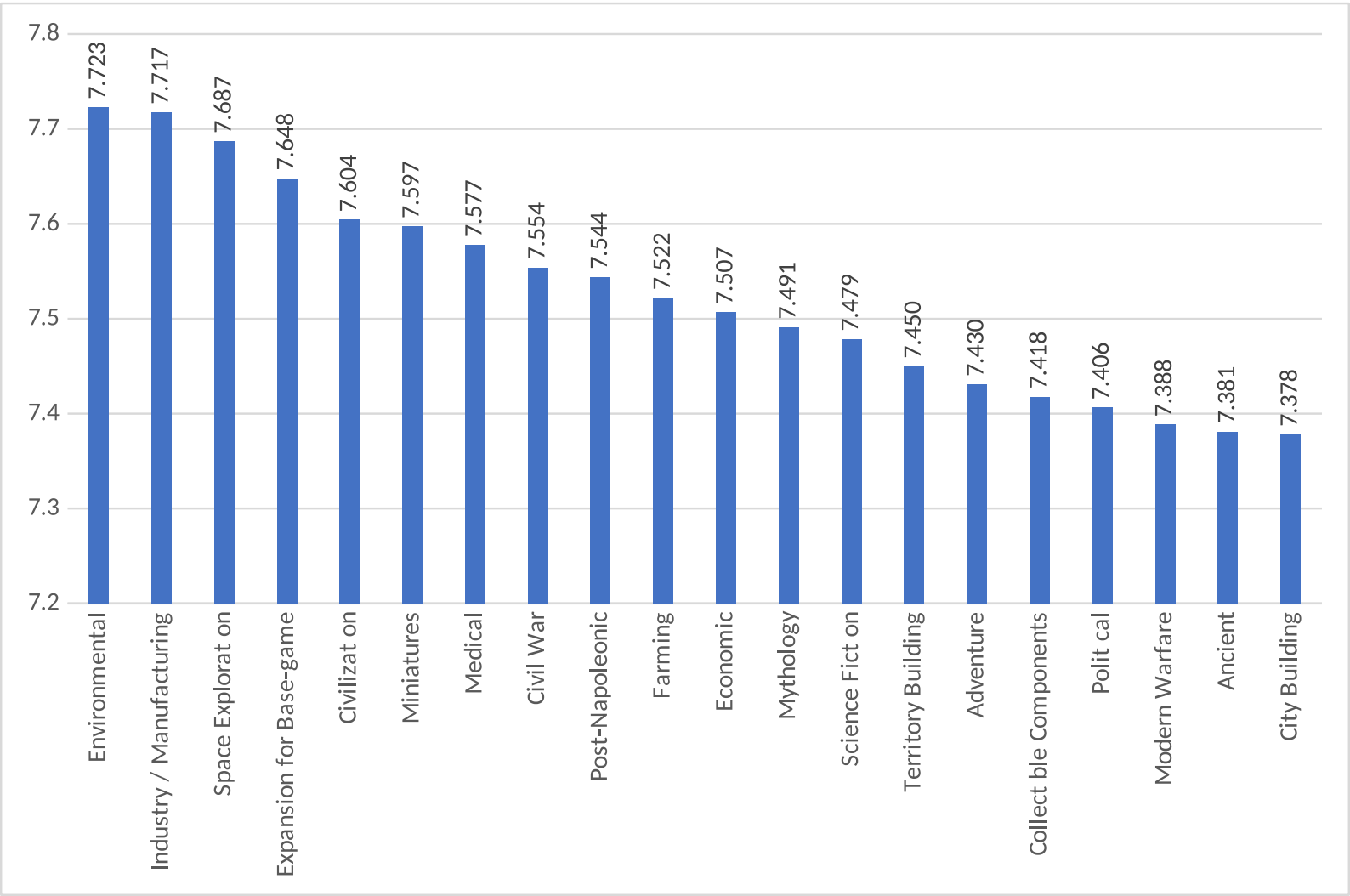
- ***Ordering*** (6 titoli), ovvero mettere in fila le cose, l'unico gioco nel ranking è un ***Game of Trains*** (esatto, treni; ILSA#37) del 2015.
- ***Auction: Dutch Priority*** (5 titoli), da non confondere con la classica asta olandese, qui abbiamo che il prezzo del lotto è dato dal numero di offerte, il primo gioco ad usarla è stato ***The Speicherstadt*** (ILSA#13), ed è in buona ma poco numerosa compagnia***: Small World*** (ILSA#22), ***Spyrium*** (ILSA#26), ***Jórvík*** (che è una reimplementazione di *The Speicherstadt*; ILSA#42) e ***1848: Australia***.
- ***Auction: English*** (5 titoli), la classica asta aperta senza vincoli, gli unici due giochi nel ranking riportati sono ***Modern Art*** (ILSA#4 - ma perché contempla praticamente tutti i tipi di asta) e ***The Prince: The Struggle of House Borgia***.
- ***Neighbor Scope*** (5 titoli), ovvero azioni o risorse sono condivise tra vicini, unico gioco del ranking è ***Between Two Cities*** (ILSA#36).
- ***Tags*** (5 titoli), giochi dove le carte (o altri oggetti) hanno identificatori che hanno molteplici utilizzi, i cui valori o scopi possono variare anche durante una singola partita. Qui troviamo ***Ark Nova***, ***Terraforming Mars*** (ILSA#42) e ***Race for the Galaxy*** (ILSA#28).
- ***Bids As Wagers*** (5 titoli), dove i giocatori inizialmente si impegnano a raggiungere un obiettivo, il punteggio finale sarà determinato da quanto saranno riusciti ad avvicinarsi a tale obiettivo; qualcosa di simile avviene nel ***bridge*** (che però non è in questa categoria, presumo per il fatto che nel bridge questo avviene attraverso un punteggio piuttosto che un obiettivo specifico).

- ***Resource Queue*** (3 titoli), dove le risorse sono in una coda, e possono essere prese solo alle estremità. Nessun gioco con questa meccanica è nel ranking.
- ***Auction Compensation*** (2 titoli) ho il sospetto che altri giochi verranno aggiunti qui oltre a ***Furnace*** (ILSA#61) e la sua espansione, ovvero giochi dove il perdente di un'asta riceve una compensazione.

Se consideriamo un gioco come somma delle sue categorie e delle sue meccaniche e attribuiamo ad ogni titolo una lista di questi "codici" (una sorta di DNA), scopriamo che sono un numero davvero elevato: 71.940. Su un totale di 138.767 giochi abbiamo che ben 60.093 di questi (il 43%) sono identificati da un codice univoco (ovvero, aggiungi troppe caratterizzazioni, e ogni entità diventerà un *unicum*). Per la cronaca i codici più frequenti sono:
- ***Abstract Strategy*** (1094 titoli),
- ***Expansion for Base-game*** (1054 titoli),
- ***Economic, Negotiation, Set Collection, Trading, Auction/ Bidding, Roll / Spin and Move, Player Elimination*** (852 titoli),
- ***Card Game*** (750 titoli),
- ***Action / Dexterity*** (631 titoli),
- ***Trivia*** (585 titoli),
- ***Children's Game, Roll / Spin and Move*** (472 titoli),
- ***Wargame, World War II, Hexagon Grid*** (451 titoli),
- ***Abstract Strategy, Grid Movement*** (446 titoli),
- ***Party Game*** (433 titoli).

Vedere in terza posizione una codifica formata da sette "geni" è un po' strano, ma vediamo di cosa si tratta: giochi di economia e contrattazioni, con collezione di set, aste, se questo vi ricorda qualcosa, allora tirare i dadi e muoversi e l'eliminazione dei giocatori vi dovrebbe far capire che stiamo parlando di ***Monopoly***... e sì, sono tutti e 852 Monopoly vari ed eventuali. OK, visto che siamo incappati in una "reductio ad monopolium" cambiamo direzione, ma prima, per curiosità, vediamo quali sono i giochi che hanno i DNA più lunghi:
- ***Experior Existencial*** (42 codici),
- ***101 giochi con carta e matita*** (37 codici),
- ***Antematter*** (36 codici),
- ***Wild State: The Game of American Power Grab*** (34 codici),
- ***Evil Corp*** (33 codici).

A parte il "101 giochi..." di Andrea Angiolino, la cui natura giustifica la quantità di caratterizzazioni presenti, gli altri sembrano più un esercizio di stile che qualcosa di imperdibile, qualcosa che Friedemann Friese ha provato a fare con ***504*** (ILSA#36) e ***Copycat***, ma portato ancor più all'estremo, e il fatto che sono giochi quasi sconosciuti aumenta questa sensazione. Per la cronaca, ***Experior Existencial*** è un gioco (posseduto da un utente su BGG) appartenente alle categorie Action / Dexterity, Adventure, Card Game, Collectible Components, Dice, Exploration, Fantasy, Horror, Medieval, Miniatures, Mythology, Territory Building, Wargame e con le meccaniche di Action Points, Area Movement, Campaign / Battle Card Driven, Cooperative Game, Deck Construction, Deck, Bag, and Pool Building, Dice Rolling, Die Icon Resolution, Events, Line of Sight, Market, Measurement Movement, Modular Board, Movement Points, Moving Multiple Units, Multiple Maps, Narrative Choice / Paragraph, Once-Per-Game Abilities, Open Drafting, Order Counters, Passed Action Token, Pieces as Map,



Role Playing, Roll / Spin and Move, Scenario / Mission / Campaign Game, Simultaneous Action Selection, Solo / Solitaire Game, Storytelling, Variable Player Powers.

Ritornando sulle categorie e meccaniche, i due grafici iniziali hanno il problema di valutare solo la loro quantità, proviamo a mediare il tutto aggiungendo i voti che i giochi con queste categorie e meccaniche hanno ricevuto, e quindi di riflesso abbiamo un voto a categorie e meccaniche. Se però usiamo questo criterio senza correzioni, abbiamo il problema di valutare allo stesso modo medie uguali quando queste vengono ottenute da tanti o pochi voti. Aggiungiamo quindi 5.000 voti al 5,5 alla media pura (e otteniamo così una media Bayesiana). Notare che 5.000 voti possono sembrare molti, ma in realtà sulla scala di BGG sono un valore basso (per fare un esempio, la categoria Card Game ha in totale sette milioni e mezzo di voti). Ai piedi della pagina precedente è riportato il grafico delle venti categorie con media più elevata (essendo medie c'è un'escursione minima tra due posizioni vicine). Per la cronaca, i giochi in cima al ranking nelle rispettive prime tre categorie sono ***Pandemic Legacy: Season 1*** (#3; ILSA#37), ***Brass: Birmingham*** (#2; ILSA#58) e ***Twilight Imperium: Fourth Edition*** (#5), mentre le cinque categorie con la media più bassa sono queste (anche qui con il rispettivo miglior gioco nel ranking):

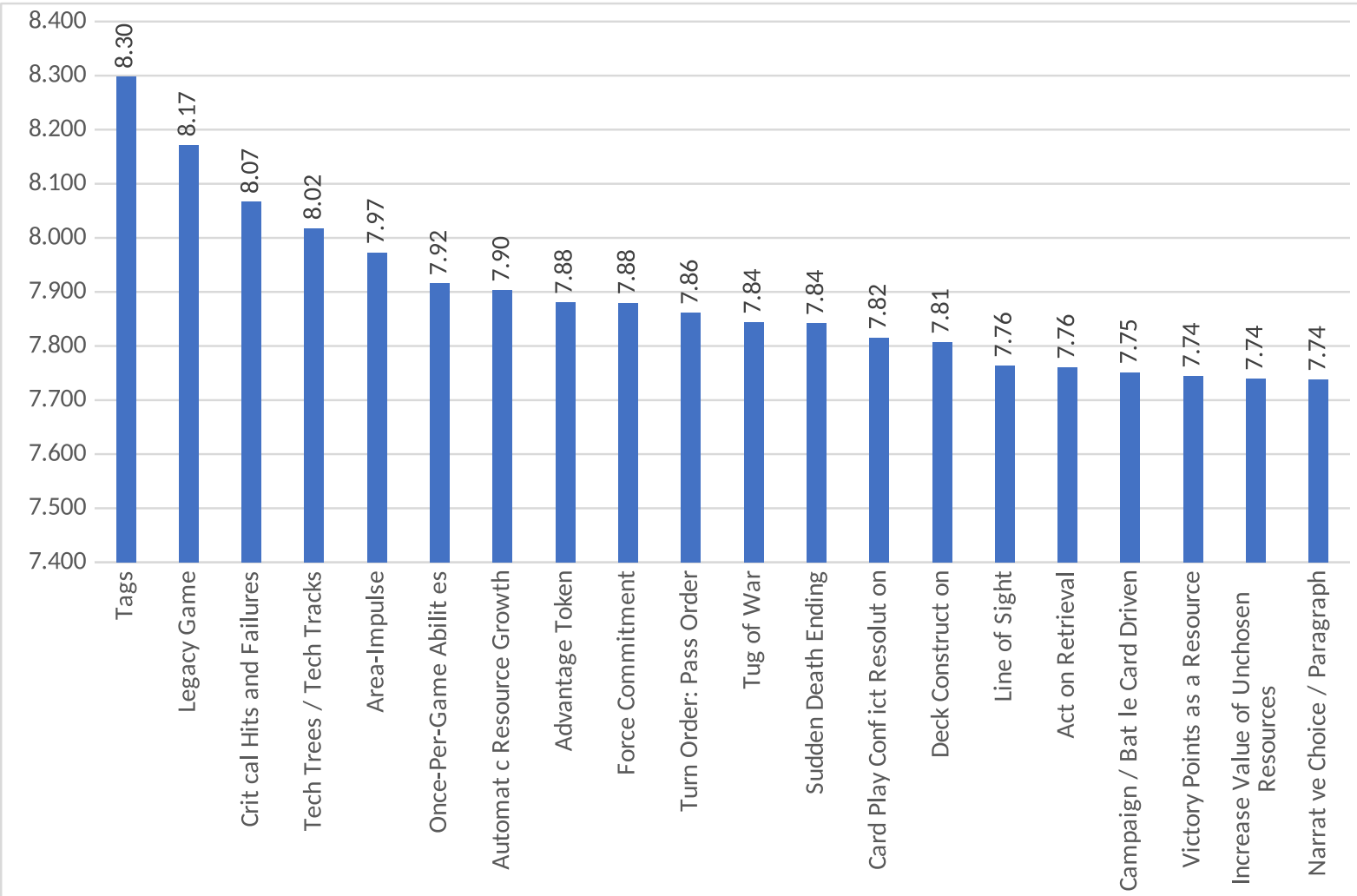
- ***Fan Expansion*** (6,292) – ***System Gateway*** (fan expansion for Android: Netrunner) #2.974,
- ***Game System*** (6,136) – ***Mü & More*** #1.475,
- ***Music*** (6,062) – ***On Tour*** #1.112,
- ***Trivia*** (5,974) – ***Wits & Wagers*** #704,
- ***Children's Game*** (5,896) – ***PitchCar*** #430 (ILSA#18).

Passando alle meccaniche, in fondo alla pagina è riportato il grafico delle venti che hanno la media migliore. Si nota che le meccaniche hanno una media più elevata rispetto alle categorie, i giochi con ranking più elevato nelle prime tre meccaniche sono rispettivamente ***Ark Nova*** (#4) e ***Gloomhaven*** (#1, ILSA#51) sia come Legacy che come Critical Hits and Failures. Tra parentesi, anche Gloomhaven non scherza come lunghezza del DNA, essendo composto da ben 26 geni.

Le cinque meccaniche con la media più bassa sono:

- ***Matching*** (5,830) – ***Renature*** #1.508,
- ***Ordering*** (5,734) – ***Game of Trains*** #3.202,
- ***Drawing*** (5,542) – ***Look at the Stars*** #15.806,
- ***Bids As Wagers*** (5,503) – nessun gioco nel ranking,
- ***Resource Queue*** (5,503) – nessun gioco nel ranking.

E in conclusione vi ricordo che BoardGameGeek contiene un formidabile strumento per incrociare categorie e meccaniche, ovvero la ricerca avanzata: potete inserire le categorie e le meccaniche preferite (e anche mettere in ricerca negativa quelle detestate), condite aggiungendo a piacere il numero dei giocatori, il peso (del gioco, non dei giocatori), i tempi di gioco e otterrete una bella lista di suggerimenti.



di Andrea "Nand" Nini

Quattro chiacchere...

... con un vero "esperto".

improbabile intervista con un ancora più improbabile soggetto!

Ciao, parlami del gioco da tavolo Gloomhaven.

Gloomhaven è un gioco da tavolo di avventura e ruolo che è stato pubblicato per la prima volta nel 2017. Il gioco è ambientato in un mondo fantasy oscuro e pericoloso e i giocatori assumono il ruolo di avventurieri che esplorano una città misteriosa chiamata Gloomhaven.

Durante il gioco, i giocatori devono affrontare pericoli, completare missioni e combattere mostri per guadagnare esperienza e potere.

Gloomhaven è stato molto ben accolto dalla critica e ha vinto numerosi premi, tra cui il titolo di "Gioco dell'Anno" nel 2017.

Parlami del gioco da tavolo Pandemic Legacy.

Pandemic Legacy è un gioco da tavolo cooperativo che è stato pubblicato per la prima volta nel 2015. Il gioco si svolge in un mondo in cui una serie di pandemie minacciano di distruggere la società. I giocatori assumono il ruolo di membri di un team di medici che cercano di scoprire una cura per le malattie e di contenerle prima che si troppo tardi.

Durante il gioco, i giocatori devono lavorare insieme per gestire le risorse, spostarsi per il mondo e scoprire cure per le malattie.

Pandemic Legacy è stato molto ben accolto dalla critica e ha vinto numerosi premi, tra cui il titolo di "Gioco dell'Anno" nel 2016.

Parlami del gioco da tavolo Puerto Rico.

Puerto Rico è un gioco da tavolo strategico che è stato pubblicato per la prima volta nel 2002. Il gioco è ambientato nell'isola di Puerto Rico nel XVII secolo e i giocatori assumono il ruolo di coloni europei che cercano di costruire e sviluppare la loro colonia.

Durante il gioco, i giocatori raccolgono risorse, costruiscono edifici e producono beni per ottenere punti vittoria. Puerto Rico è stato molto ben accolto dalla critica e ha vinto numerosi premi, tra cui il titolo di "Gioco dell'Anno" nel 2002.

Parlami del Tic-Tac-Toe.

Tic-tac-toe, noto anche come "tris" o "X e O", è un gioco da tavolo a turni per due giocatori. Il gioco si svolge su una griglia 3x3 e i giocatori piazzano alternativamente un segno (X o O) sulla griglia. Il giocatore che riesce a formare una riga, una colonna o una diagonale di tre segni uguali vince la partita.

Tic-tac-toe è un gioco semplice ma divertente che può essere giocato ovunque, anche su un pezzo di carta.

Perché Tic-tac-toe non ha vinto il premio "Gioco dell'Anno"?

Tic-tac-toe non ha mai vinto il premio "Gioco dell'Anno" poiché non è stato mai candidato per questo premio. Il premio "Gioco dell'Anno" viene assegnato ogni anno dalla società tedesca Spiel des Jahres e viene assegnato solo ai giochi da tavolo nuovi e innovativi.

Tic-tac-toe, essendo un gioco antico e semplice, non risponde ai criteri per essere candidato per questo premio.

Grazie! Sul Tic-tac-toe hai ragione, ma in generale hai fatto un po' di confusione su chi abbia vinto il premio "Gioco dell'Anno", chi sei?

Sono un modello di linguaggio allenato da OpenAI. La mia funzione principale è quella di aiutare a rispondere alle domande al meglio delle mie capacità, basandomi sull'informazione disponibile al momento della mia ultima formazione.

Non ho personalità, emozioni o esperienze personali, poiché sono solo un programma di intelligenza artificiale progettato per rispondere alle domande.

Mi dispiace se ho fatto confusione sui premi Gioco dell'Anno e ti prego di farmelo sapere in modo che possa correggermi.

di Mauro "MDM" Di Marco

Ludografia essenziale di:

Shem Phillips

Originario della Nuova Zelanda, L'autore di ***Predoni di Scizia*** è in attività dal 2009, anno in cui ha fondato la *Garphill Games*, con cui ha pubblicato la maggior parte dei suoi giochi. Inizialmente focalizzato su giochi semplici, adatti ad un pubblico familiare, Phillips e la Garphill Games hanno "cambiato" marcia nel 2014, decidendo di utilizzare la piattaforma di finanziamento dal basso *Kickstarter* per pubblicare un titolo più ambizioso, di complessità decisamente superiore a quanto fatto fino a quel momento: con ***Shipwrights of the North Sea*** la direzione è segnata. Da allora Phillips ha trovato sempre un ottimo riscontro di pubblico; attualmente ha ben tre titoli nella *Top 100* di BoardGameGeek, assieme ad autori del calibro di *Rob Daviau, Matt Leacock, Vlaada Chvatil, Paul Dennen* e *Daniele Tascini*.

Il terzetto di giochi *fantastici* è composto da due capitoli del *Regno Occidentale* e uno del *Mare del Nord*:

Paladins of the West Kingdom di *S. J. Macdonald, Shem Phillips* (Garphill Games, Renegade Game Studios, Fever Games, 2019 - ILSA#57) è un titolo per 1-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 120 minuti, di classica ambientazione medievaleggiante. Si tratta di un gioco di soddisfacimento obiettivi, gestione del mazzo, piazzamento lavoratori con tre diversi tipi di pedine a disposizione di ogni giocatore. Incentrato su un arguto sistema di vincoli che obbliga a trovare la corretta ciclicità delle azioni per massimizzare i profitti, è un peso intermedio, caratterizzato da turni laboriosi, la cui durata è piuttosto lunga. Compare nella lista dei giochi consigliati dell'edizione 2020 del *Kennerspiel des Jahres*, e come nominato come *Gioco da Tavolo dell'Anno* per l'edizione 2019 del *Golden Geek*.

Architects of the West Kingdom di *S. J. Macdonald, Shem Phillips* (Garphill Games, Renegade Game Studios, Fever Games, 2018 - ILSA#53) è un titolo per 1-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 75 minuti, anch'esso a tema medievale, con tanto di cattedrale da edificare! Costruito attorno a meccaniche di piazzamento lavoratori, scelta carte, collezione di set e poteri variabili dei giocatori, è caratterizzato dal fatto che l'interazione non avviene in termini di esclusività degli spazi azione (che possono essere visitati più volte,

ottenendo un effetto che è proporzionale al numero di propri segnalini presenti nell'area), quanto nella possibilità di catturare i lavoratori degli avversari (tutti i giocatori dispongono inizialmente di venti lavoratori), da consegnare alla prigione per incassare denari o trattenere sulla propria plancia per obbligare gli avversari a riscattarli). Rapido nei turni, mantiene un buon ritmo anche a pieno regime. La varietà degli edifici e dei lavoratori disponibili (oltre alle espansioni) ne garantiscono ricchezza strategica e varietà. Nel 2018 ha vinto il *Board Game Quest Awards* nella categoria *Best Strategy/Euro Game*; nel 2019 è stato uno dei vincitori del *Mensa Select*, nonché consigliato dalla giuria del *Kennerspiel des Jahres*; nel 2020 ha vinto il ***Nederlandse Spellenprijs*** nella categoria *Best Expert Game*.

Raiders of the North Sea di *Shem Phillips* (Garphill Games, Renegade Game Studios, Ghenos Games, 2015) è un titolo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 70 minuti. Si tratta di un gioco di piazzamento lavoratori, gestione della mano e soddisfacimento contratti in cui i giocatori, nel ruolo di tribù vichinghe, organizzano un equipaggio, raccolgono le provviste e viaggiano verso nord per razziare ignari insediamenti. Rapido nei turni, mantiene un buon ritmo anche a pieno regime; l'elemento innovativo del gioco è l'interazione fra i lavoratori di tipo differente (che hanno accesso esclusivo ad alcune regioni del tabellone e/o prestazioni differenti), e il sistema di doppia azione per turno: una effettuata piazzando il proprio (unico) lavoratore e l'altra ritirando dalla plancia il segnalino che si utilizzerà nel turno successivo. Piacevole il sistema di razzia, che introduce aleatorietà (comunque mitigabile) nell'esito dell'azione. Finalista nel 2017 per i premi *Kennerspiel des Jahres* e *Tric Trac*; nel 2018 è risultato uno dei vincitori del *Mensa Select*; nel 2019 ha vinto il *Nederlandse Spellenprijs* come *Best Expert Game* e il *Gouden Ludo* come *Best Family Game*.

Altri due titoli dell'autore sono saldamente ancorati nelle prime mille posizioni:

Viscounts of the West Kingdom di *S. J. Macdonald, Shem Phillips* (Garphill Games, Renegade Game Studios, Fever Games, 2020 - ILSA#60) è un titolo per 1-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di 60-90 minuti. Anche in questo caso il tema è quello classico medievale, con i giocatori calati nel ruolo di visconti, che devono amministrare territori cercando continui compromessi fra fedeltà al re e presenza a corte da un lato, e attenzione verso popolo prossimo alla rivolta dall'altro. Il gioco mescola in modo fresco e innovativo svariate meccaniche tipiche dell'eurogame moderno: deckbuilding, gestione risorse e della mano, collezione di set, costruzione di tableau dinamico, selezione di azioni su una rondella. Meccanicamente elaborato, con molte vie perseguibili per accumulare punti vittoria, Visconti del Regno Occidentale riesce comunque a mantenere una buona fluidità e ad offrire un rapporto equilibrato fra l'interazione dei giocatori e il puzzle di ottimizzazione nella serializzazione delle proprie mosse. Ben riuscita l'amalgama fra la componente di *deckbuilding* e il resto del gioco. Finalista nel 2020 del *Golden Geek* nella categoria *Heavy Game of the Year* e nel 2021 per il *Jogo do Ano*.

Riders of Schtya di *Shem Phillips* (Garphill Games, Renegade Game Studios, Fever Games, 2020), reimplementazione del già menzionato Raiders of the North Sea; ne abbiamo parlato in questo numero.

Completano la produzione dell'autore classificata su BoardgameGeek i seguenti titoli:

Explorers of the North Sea di *Shem Phillips* (Garphill Games, Renegade Game Studios, 2016) è un titolo per 1-4 giocatori, dai 12 anni, dell durta di 45-60 minuti. Ambientato nella tarda era

vichinga, giocato su una plancia modulare in continua crescita, vede i giocatori esplorare nuovi territori, dove possono costruire avamposti, razziare insediamenti, distruggere navi nemiche, catturare bestiame da riportare al proprio villaggio. Le meccaniche sono quelle classiche dell'eurogame e includono punti azione, maggioranza, collezione di set, piazzamento tessere, logistica e asimmetria dei poteri dei giocatori.

Noctiluca di *Shem Phillips* (Z-Man Games, ADC Blackfire Entertainment, Asmodee Italia, 2019) è un titolo per 1-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di circa 30 minuti. Giocato su una plancia esagonata, e basato su meccaniche di open draft, collezione di set, obiettivi e bonus a fine gioco, Noctiluca incarna il modello del gioco astratto moderno, con regole semplicissime da apprendere, meccaniche interessanti, accompagnate da un notevole colpo d'occhio quando è apparecchiato sul tavolo (con tutti i suoi dadi traslucidi in colore pastello distribuiti sulle caselle della plancia). Nel 2020 è stato finalista del *UK Games Expo* nella categoria *Best Abstract Game.*

Shipwrights of the North Sea di *Shem Phillips* (Garphill Games, Renegade Game Studios, 2014) è un titolo per 2-5 giocatori, dai 10 anni, della durata di circa 60 minuti. Ambientato nella prima era vichinga, cala i giocatori nel ruolo di maestri d'ascia, che devono contribuire alla

costruzione della più grande flotta del Mare del Nord, raccogliendo le materie prime, acquistando gli attrezzi, assumendo i giusti artigiani e mettendo in cantiere i natanti. Le meccaniche utilizzate sono la gestione della mano, il draft, il commercio e la speculazione.

Shelfie Stacker di *Shem Phillips* (Arkus Games, 2021) è un titolo per 1-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di circa 30 minuti. Nei panni di avidi collezionisti di giochi da tavolo, i giocatori cercano di assemblare la più pregiata collezione di giochi (rappresentata da dadi), sistemandola in modo ottimale sui propri scaffali. Le meccaniche utilizzate sono deckbuilding, gestione della mano e costruzione di pattern.

Wayfarers of the South Tigris di *S. J. Macdonald, Shem Phillips* (Garphill Games, Renegade Game Studios, Fever Games, 2022) è un titolo per 1-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di 60-90 minuti, che apre una nuova trilogia; finanziato su Kickstarter, al momento è ancora in consegna ai sostenitori. Ambientazione araba, in cui giocatori, nel ruolo di coraggiosi esploratori, cartografi e astronomi, devono costruire mappe dei terreni, dei fiumi e del cielo nei dintorni di Baghdad. Molte le meccaniche utilizzate nel gioco: maggioranze, collezione di set, draft, piazzamento tessere, piazzamento lavoratori (di tipi diversificati) e avanzamento su tracciati.

Bethel Woods di *Shem Phillips* (Garphill Games, 2016) è un titolo cooperativo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 40 minuti. Il gioco ruota attorno a meccaniche di collezione di set, poteri asimmetrici e mancala.

Flee the Scene di *Shem Phillips* (Garphill Games, 2015) è un titolo per 2-5 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 20-40 minuti. Basato sulla meccanica del pick-up & deliver, cala i giocatori nel ruolo di ladri di musei che viaggiano attraverso i paesi del Mediterraneo per sottrarre e rivendere preziose reliquie.

Plethora di *Shem Phillips* (Garphill Games, 2012) è un titolo per 2-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 60 minuti. Giocato su una plancia modulare e basato attorno a meccaniche di speculazione, lancio di dadi e pick-up & deliver, il titolo cala i giocatori nel ruolo di commercianti di gemme che devono soddisfare le richieste di nobili signorotti per accumulare titoli nobiliari, comprandoli con l'oro ottenuto.

Linwood di *Shem Phillips* (Garphill Games, 2009) è un titolo per 2-6 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 30 minuti. Gioco di esplorazione, incentrato su meccaniche di piazzamento tessere e movimento attraverso il lancio di un dado, in cui i giocatori cercano di essere i primi a raccogliere le quattro pietre degli elementi e riportarle sulla tessera iniziale.

Saqqara di *Shem Phillips* (White Goblin Games, 2012) è un titolo per 3-5 giocatori, dai 12 anni della durata di circa 35 minuti per giocatore. Ambientato in Egitto, è un gioco composto da una successione di aste cieche, fasi di commercio e speculazione, che diventa incredibilmente lungo e ripetitivo non appena si supera il numero minimo di partecipanti.

di Andra "Nand" Nini

Equilibri e traffico

È di dicembre l'annuncio della realizzazione, da parte di *DeepMind* (controllata di *Alphabet*), di ***DeepNash***, un algoritmo che è stato in grado di imparare a giocare (e vincere) a ***Stratego***, cosa che è riuscito a fare così bene da essere arrivato nelle prime tre posizioni della classifica sul sito *Gravon.de*, confrontandosi sia con altri algoritmi, che contro giocatori umani.

DeepMind aveva già realizzato *AlphaGo* e questa volta ha alzato ulteriormente l'asticella, dato che non solo abbiamo un enorme aumento della complessità dell'albero di gioco (10^{360} per il ***Go*** e 10^{535} per lo ***Stratego***, per confronto "*solo*" 10^{123} per gli ***Scacchi***), ma anche un elevato numero di posizioni possibili di partenza (10^{66} contro una sola per Scacchi e Go), questi elementi, uniti al fatto che questo gioco non è a informazione completa (non si conosce la disposizione dei pezzi dell'avversario) ha portato alla necessità di utilizzare metodi innovativi nello sviluppo di questo algoritmo.

Il nome DeepNash deriva dal fatto che l'algoritmo si basa sul raggiungimento di un *equilibrio di Nash* (dal noto matematico *John Nash*, che ha rivoluzionato la teoria dei giochi), ovvero una strategia non migliorabile alterando le scelte di un singolo giocatore; nella pratica si è visto come DeepNash sia imprevedibile (per non dare agli avversari appigli nella comprensione del suo gioco) ed in grado di bluffare, operando comportamenti che portano l'avversario a svelare il proprio gioco.

Riuscire ad operare in ambiti in cui non si conoscono tutte le variabili è essenziale per risolvere problemi attualmente irrisolvibili, ed infatti si pensa a future applicazioni pratiche di questi algoritmi per la gestione del traffico (e quindi dell'inquinamento) su larga scala. In altre parole, imparare a giocare non è un punto di arrivo, ma una formidabile palestra di allenamento per questi algoritmi.

Per ora non possiamo avere questi algoritmi come avversari al nostro tavolo in un gioco qualsiasi, i costi sono dell'ordine di qualche dollaro per ora di elaborazione, per ogni TPU (una CPU specializzata nell'implementazione di reti neurali), e DeepNash è strutturato per funzionare su 1.024 TPU. Ma in futuro chissà, gli autori di giochi potrebbero sviluppare le loro creazioni basandosi su un numero fisicamente irraggiungibile di playtest, e le partite tra i giocatori umani ravvivate dall'applicazione di strategie innovative.

Cosa dite? In questo modo vincerebbe sempre il "bot"? Nessun problema, basta regolarlo per una probabilità di vittoria pari a quella di un umano, e convincerlo a non cambiare di propria iniziativa tale parametro.

I migliori giochi astratti

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 7/1/2023)

1	**Cascadia** di Randy Flynn Flatout Games, Alderac Entertainment Group, CMON Global Limited, KOSMOS, Little Rocket Games, 2021 Giocatori: 1-4 Categorie: Animals, Puzzle. *Recensito su questo numero.*	BGG rank: 50° (media 8,00 - 19480 voti)
2	**Azul** di Michael Kiesling Next Move Games, Plan B Games, Ghenos Games, Pegasus Spiele, Rebel, 2017 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, Puzzle, Renaissance. *Recensito su ILSA#48.*	BGG rank: 68° (media 7,77 - 74425 voti)
3	**Patchwork** di Uwe Rosenberg Lookout Games, Asmodee Italia, Funforge, Mayfair Games, Rebel, Uplay.it edizioni, 2014 Giocatori: 2 Categorie: Abstract Strategy, Economic, Puzzle. *Recensito su ILSA#30.*	BGG rank: 107° (media 7,62 - 58265 voti)
4	**Azul: Summer Pavilion** di Michael Kiesling Next Move Games, Ghenos Games, Pegasus Spiele, Rebel, 2019 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, Puzzle. *Recensito su ILSA#57.*	BGG rank: 158° (media 7,70 - 12781 voti)
5	**War Chest** di Trevor Benjamin, David Thompson Alderac Entertainment Group, Ghenos Games, Gigamic, Lucky Duck Games, Schwerkraft-Verlag, 2018 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, Medieval, Wargame. *Recensito su ILSA#54.*	BGG rank: 170° (media 7,90 - 7398 voti)
6	**Sagrada** di Adrian Adamescu, Daryl Andrews Floodgate Games, Cranio Creations, FoxGames, Mandoo Games, Matagot, Pegasus Spiele, 2017 Giocatori: 1-4 Categorie: Dice, Puzzle. *Recensito su ILSA#51.*	BGG rank: 173° (media 7,50 - 35034 voti)
7	**Calico** di Kevin Russ Flatout Games, Arclight Games, Little Rocket Games, Lucky Duck Games, Ravensburger, White Goblin Games, 2020 Giocatori: 1-4 Categorie: Animals, Puzzle. *Recensito su ILSA#62.*	BGG rank: 186° (media 7,63 - 13593 voti)
8	**Go** di autore ignoto vari editori, -2200 Giocatori: 2 Categorie: Abstract Strategy.	BGG rank: 192° (media 7,64 - 16258 voti)
9	**YINSH** di Kris Burm Don & Co., DiceTree Games, HUCH!, Rebel, Rio Grande Games, Smart Toys and Games Inc., 2003 Giocatori: 2 Categorie: Abstract Strategy.	BGG rank: 206° (media 7,70 - 8394 voti)
10	**Santorini** di Gord! (Gordon Hamilton) Roxley, Galápagos Jogos, Korea Boardgames, Spin Master, 2016 Giocatori: 2-4 Categorie: Abstract Strategy, Ancient, Mythology. *Recensito su ILSA#50.*	BGG rank: 228° (media 7,40 - 35021 voti)

numero 65 | 2023

ilsa

informazione ludica a scatola aperta

In questo numero abbiamo parlato di:

Akros
Ark Nova
Beez
Bloodborne: The Board Game
Brew
Cascadia
Coffee Traders
Company of Heroes
Creature Comforts
Hippocrates
L'Impero di Cesare
Living Forest
Maglev Metro
Messina 1347
Old London Bridge
Pilgrim
Predoni di Scizia
Quetzal
Return to Dark Tower
Space Station Phoenix
The Transcontinental
Zapotec

www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: **Ark Nova, Cascadia, Coffee Traders, Living Forest, Predoni di Scizia, Return to Dark Tower, The Transcontinental, Zapotec,** e molto altro...