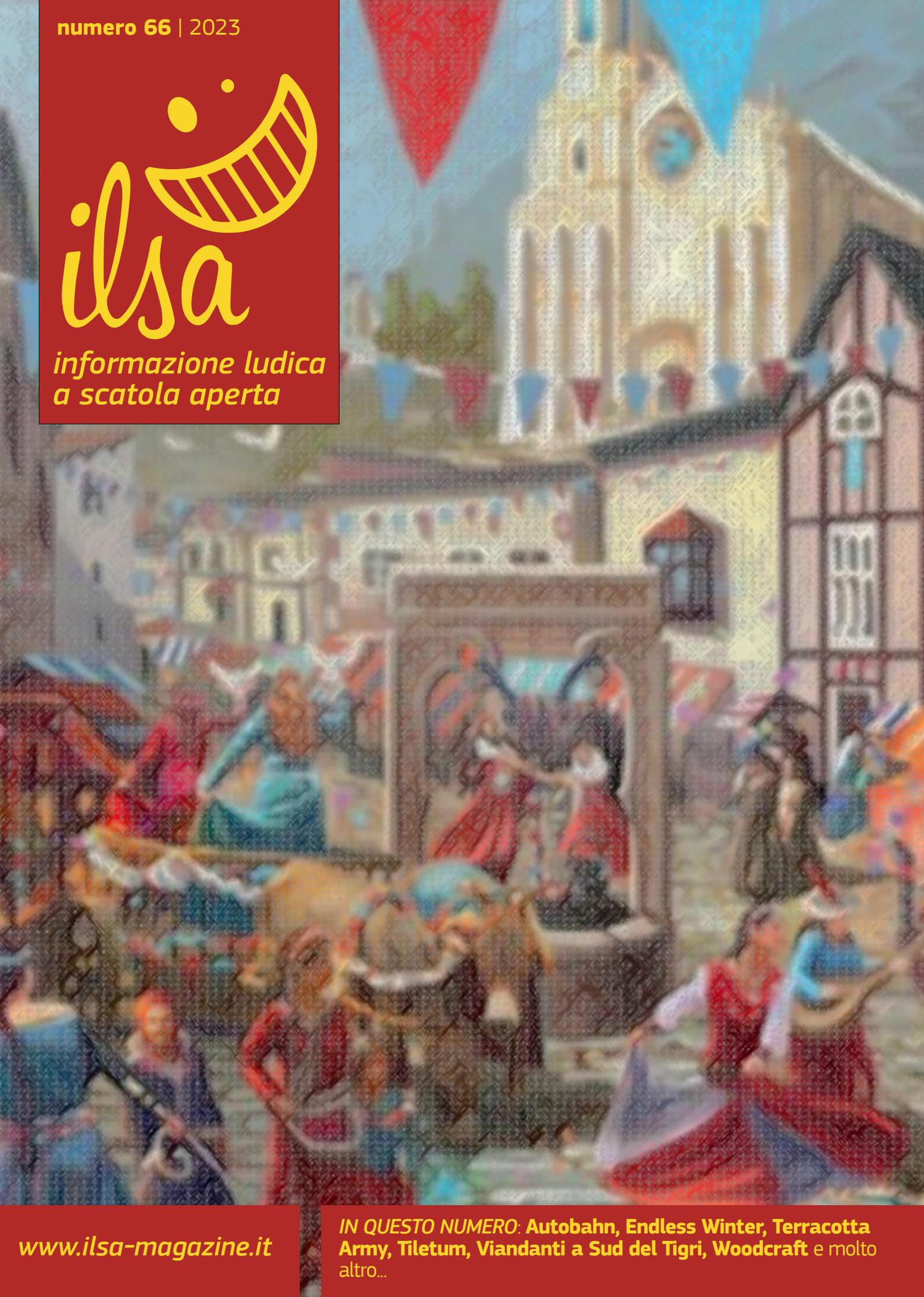


numero 66 | 2023



ilsa

*informazione ludica
a scatola aperta*



www.ilsa-magazine.it

IN QUESTO NUMERO: Autobahn, Endless Winter, Terracotta Army, Tiletum, Viandanti a Sud del Tigri, Woodcraft 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 Giorgio De Michele

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



Il ritorno...

...all'offerta e alla velocità.

Gli ultimi sei mesi hanno finalmente delineato un ritorno verso situazioni prepandemiche (anche se, purtroppo, ora è un'altra la piaga che tormenta il mondo); di conseguenza, l'offerta di novità è tornata ad essere importante, e già decidere quali titoli ospitare sulle pagine della rivista è diventato di per sé un gioco. Anzi, un vero e proprio, sport che richiederebbe completezza, velocità e dedizione. Abbiamo deciso di affrontarlo con un pizzico di follia e arbitrarietà, pescando fra i titoli che hanno riscosso un buon successo di pubblico e critica dopo la loro presentazione all'edizione 2022 dell'Internationale Spieltag (SPIEL) di Essen, i titoli che hanno ricevuto consenso ancora prima della loro pubblicazione (come testimoniato dal successo delle relative campagne di *crowdfunding*), quelli che dopo una prima prova erano temporaneamente "parcheggiati" sullo scaffale e quelli provati perché spinti dalla sola curiosità.

Completano il numero, come sempre, una serie di rubriche accessorie che cercano di soddisfare curiosità che vanno oltre il conoscere l'ennesima opinione su questo o quel gioco. In questo numero esaminiamo la [produzione di Adam Kwapiński](#), autore reso celebre da produzioni *Kickstarter* ricchissime di miniature curatissime e gigantesche, ma che si trova perfettamente a suo agio anche nello sviluppo di titoli di stampo europeo; *Nand* continua a divertirsi con i voti degli utenti su [BoardGameGeek \(BGG\)](#), ma stavolta si è davvero superato, spostando l'analisi [sui singoli voti e commenti](#) dati ai primi cinquecento giochi in classifica. *Prometeo*, da parte sua, ci offre uno spunto di riflessione su come l'allargamento della base di utenti sta [modificando le stesse strutture base](#) su cui si fonda lo sviluppo dei giochi da tavolo. Se poi siete in cerca di dieci titoli che difficilmente saranno trattati dalle sempre più folte schiere di *influencer* e *content creator*, correte a leggere [In fila per uno](#): vi troverete i giochi dell'ultimo quinquennio che vantano le peggiori performance in termini di ranking su *BGG*. Certo, non posso garantirvi che valga la pena investirci tempo e/ denaro per provarli!

Non mi resta che accomiatarvi da voi, augurandovi buona lettura e sperando che troviate il tutto di vostro interesse!

SOMMARIO

Sotto la lente

Autobahn	4
Endless Winter: Paleoamericans	10
Terracotta Army	16
Tiletum	20
Viandanti a Sud del Tigri	26
Woodcraft	30

Prime impressioni

Akropolis	34
Bear Raid	36
Block and Key	38
Challengers!	40
Evergreen	42
Federation	44
Findorff	46
First Empires	48
Hens	50
Lacrimosa	52
Murano: Maestri della Luce	54
San Francisco	56
Fancy Feathers	58
KuZOOka	59

Non solo scatole

Nove milioni di voti	60
Ludografia essenziale di Adam Kwapiński	64

L'altro editoriale

Un turno in meno, per favore!	68
-------------------------------	----

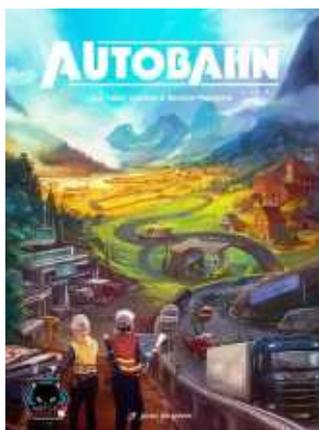
In fila per uno

I peggiori giochi del quinquennio	69
-----------------------------------	----



Autobahn

Per sedere sulla scranna del Ministero dei Trasporti dovreste dare un apporto determinante nella costruzione dell'infrastruttura autostradale tedesca.



di Fabio Lopiano, Nestore Mangone
Alley Cat Games, Intrafin Games,
2022

N. Giocatori: 1-4

Durata: 90-150 minuti

Gioco Online: [Tabletopia](#)

Il tema di Autobahn si distacca fieramente (e finalmente) dalle solite ribollite ambientazioni *medieval-fantasy* e (non fosse altro che per questo) meriterebbe una menzione d'onore. In questo titolo ci impegniamo, infatti, a costruire la rete e l'infrastruttura autostradale (*Autobahn* in tedesco) in Germania durante tre distinte epoche di gioco: dal 1946 al 1965, dal 1966 al 1990 e dal 1991 al 2020 (momento in cui il titolo ha probabilmente conosciuto una delle ultime revisioni in sede di sviluppo). Ne è riuscito un gioco interessante di cui cercherò di rappresentare i tratti salienti.

Flusso di Gioco

Il flusso di gioco in Autobahn è scandito nei tre periodi descritti sopra, ciascuno composto da un numero imprecisato di turni, durante i quali i giocatori si avvicendano, giocando di norma una carta dalla propria mano, selezionando e svolgendo una delle cinque azioni possibili. La fine di ciascun periodo si verifica non appena un giocatore colloca in plancia l'ultima tratta autostradale pertinente a quell'era di gioco.

Il turno

La mano iniziale di ogni giocatore consta di sei carte, ciascuna di un colore diverso associato ad altrettante autostrade costruibili durante i primi due periodi. Nella



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





terza fase di gioco, si rende accessibile anche la settima autostrada (nella Germania Est), ora tematicamente riunificata e la settima carta (gialla) che ne abilita la costruzione.

Come anticipato, la struttura del turno dei giocatori è molto lineare: si gioca una carta dalla propria mano oppure si raccolgono quelle giocate (alla *Concordia* - ILSA#32) o (una *tantum* per epoca) si raccolgono sussidi. Con la carta giocata si sceglie una delle cinque azioni possibili e la si esercita subito. Il colore della carta giocata determina l'autostrada in cui si opererà. Le azioni del gioco sono:

- **sbloccare un bonus** sulla propria plancetta (brevemente: "unlock" o "sblocco");
- **costruire una tratta** autostradale;
- **migliorare un collegamento** autostradale;
- **caricare un proprio camion**;
- **costruire un rifornitore** di carburante.

Prima di addentrarci in una breve descrizione delle azioni, osserviamo che c'è un limite di carte che ogni azione ammette. Ad esempio, l'*unlock* ha un limite fisso di una carta, per cui una volta giocata quell'azione rimane inaccessibile fino a che non si recuperano le carte. La costruzione di tratte autostradali ha un limite di tre. Durante il gioco sarà possibile alzare due di questi limiti e uno di questi due sarà migliorabile un'ulteriore volta.

Un secondo aspetto di cui tenere in conto mentre si medita sul proprio turno, riguarda il tipo di carte a disposizione: essendo tutte diverse all'inizio, una carta nera devoluta alla costruzione di una tratta sull'autostrada A7 (da Milano a Århus), ad esempio, non può essere più utilizzata fino a che il giocatore non spende un turno per recuperare le carte. Un interessante *twist* di questa comune meccanica prevede invece che, se si sono giocate tutte le proprie carte, allora queste

ritornano in mano istantaneamente senza impiego di azioni. Ritorreremo su questo punto più in là.

L'azione di *sblocco* consente di guadagnare un bonus permanente o istantaneo e abilita l'accesso dei propri impiegati a uno dei tre dipartimenti dedicati ai punti di fine-partita (ne esiste un quarto che è sempre accessibile).

Quest'azione è fondamentale e, proprio per questo, ne è calmierato l'utilizzo. Peraltro ogni chiave che si guadagna in questo modo è sbloccata da un colore di carta diverso: non si può quindi nemmeno sacrificare sempre lo stesso colore di carta (magari di un'autostrada su cui al momento non si sta investendo).

La seconda azione rappresenta il cuore del gioco. Le varie autostrade consistono di



collegamenti tra città, ciascuno lungo uno o due segmenti o tratte. Ogni nodo del grafo (=città) ha un valore che dipende dalle tratte autostradali adiacenti.

Quando si decide di *costruire una tratta* bisogna espandere la rete preesistente (nell'apparecchiare il gioco alcune tratte sull'autostrada A7 sono già collocate in plancia), pagare i costi e piazzare un proprio omino nel Consiglio di Amministrazione (CdA) di quella tratta autostradale. I vari *board* consistono di un numero di sedie pari al numero di giocatori ed in caso di consiglio interamente occupato si scalza il primo arrivato (*first-in, first-out*) e lo si piazza nella "lobby" pronto per essere promosso in uno dei quattro dipartimenti deputati alla elargizione dei punti di fine-gioco.

Il valore dinamico dei nodi è uno dei concetti più interessanti del titolo. Come vedremo, tra un'era e l'altra saranno distribuiti premi monetari ai vari membri nei CdA. Ebbene, questi premi corrispondono alla somma dei suddetti valori, da spartirsi fra i vari membri del consiglio di ciascuna autostrada.

Con il *miglioramento autostradale* si convertono le tratte già costruite nella loro

versione avanzata. Ciò modifica di nuovo il valore dei nodi, consente il piazzamento di un proprio *meeple* nel CdA di quella autostrada (proprio come si ottiene costruendo) ed in aggiunta si ha l'effetto di migliorare lo "stato" della tratta ai fini del calcolo dei bonus derivanti dal proprio obiettivo personale.

Il *carico dei camion* consente di mettere in gioco un proprio automezzo (un secondo camion è disponibile con un bonus dell'*unlock*). Partirà da una città-deposito associata al bene scelto e da questo momento in avanti, si muoverà automaticamente di un certo numero di tratte nella fase finale del turno di un giocatore se il colore della carta giocata corrisponde alla tratta in cui si trova correntemente. L'aspetto logistico di consegna merci verso città oltre-confine rappresenta un forte incentivo alla collaborazione fra giocatori al fine di completare alcune tratte autostradali, aspetto ulteriormente accentuato dal fatto che una delle quattro vie per guadagnare punti consiste proprio nel numero di consegne effettuate. Questa meccanica risulta divertente, anche se cerebralmente impegnativa: una volta che il camion è in gioco l'unica cosa che conta è l'autostrada su cui si trova. Quindi, parte della complessa pianificazione del turno consiste sì nel caricare **ORA** il camion, ma sapendo che si muoverà di

tot passi e quindi finirà sull'autostrada di **QUEL** colore e che quindi il turno successivo sarà la carta che dovrò giocare.

Una volta che il camion raggiunge la meta, si marca l'avvenuta consegna con degli appositi tassellini (*microscopici*) su un proprio ruolino di marcia che ci servirà per attivare bonus *una tantum* e registrare il numero di consegne fatte per i punti di fine-gioco.

La *costruzione di rifinatori* di benzina rappresenta il terzo motore strategico del gioco: con quest'azione si colloca un proprio segnalino "rifinatore" a fianco di una delle tratte autostradali con l'effetto di garantire bonus sempre più forti a mano a mano che si insiste in questa strategia di costruzione di infrastrutture allorché i propri camion (e, anche se in maniera molto minore, quelli altrui) ci transitano di fianco. Il numero di rifinatori costruiti, assieme al numero di consiglieri, al numero di consegne effettuate, rappresenta una delle vie principali per totalizzare punti a fine-gioco.

Cambio di era

Quando un giocatore piazza l'ultima tratta autostradale dell'epoca corrente, completa il proprio turno e poi il gioco si ferma e vengono distribuiti premi monetari





ai membri nei vari CdA a seconda dei valori di ciascuna autostrada. Poi si controlla lo stato della tratta "obiettivo" che ciascun giocatore ha pubblicamente scelto durante la *setup*. Se la tratta è completa, se ne determina lo stato sommando le tratte necessarie per raggiungere i due estremi, meno ogni rifornitore ivi presente, meno ogni collegamento migliorato.

Più è basso questo numero (ogni obiettivo è tarato per avere "0" come minimo) più numerosi i bonus che si guadagnano, fra cui le promozioni dei propri consiglieri che pazientano nella "lobby" (o che sono già incasellati in uno dei quattro dipartimenti ad un livello superiore), aumentando di 1 il moltiplicatore dei punti vittoria per la categoria in cui sono avanzati.

Il passaggio alla terza era appare narrativamente e meccanicamente rilevante in quanto con la riunificazione della Germania, vengono rese disponibili le tratte autostradali "gialle" della Germania Est e lo sbocco commerciale in Polonia e Repubblica Ceca, mentre le carte nell'espositore vengono aggiornate con versioni ancora più forti.

Il giocatore che posiziona l'ultima tratta della terza epoca di gioco innesca la fine della partita: tutti hanno un ulteriore turno di gioco e si computano le tratte come ad ogni fine-epoca. Poi si passa al calcolo dei punti finali

che ha una natura estremamente semplice:

- si totalizzano due punti per ogni consigliere nella Lobby;
- da uno a sei punti (a seconda di quanti consiglieri sono promossi in ogni dipartimento e dove sono stati collocati) per ciascuna delle quattro categorie valutate: numero di consegne, membri nei CdA delle varie autostrade, rifornitori costruiti, e per ogni venti monete rimaste.

Carte

Il gioco prevede una dotazione di sette carte (una per colore) per ciascun giocatore. Tuttavia, costruendo tratte, consegnando merci o sbloccando *bonus* sulla propria plancia, sarà possibile nel corso della partita lo scambio o l'acquisto di carte da un espositore. Queste carte, a differenza di quelle di partenza, offriranno anche un potenziamento ad un'azione o consentiranno di effettuare un'azione aggiuntiva (sempre però relativa al colore della carta giocata). Uno scambio potrebbe anche essere effettuato tra carte di colore diverso, ma questa decisione andrà presa con attenzione, dato che sbarazzarsi di un colore potrebbe avere pesanti ripercussioni, ma d'altro canto consentirà il raddoppio di attività in uno dei colori, con chiari benefici.

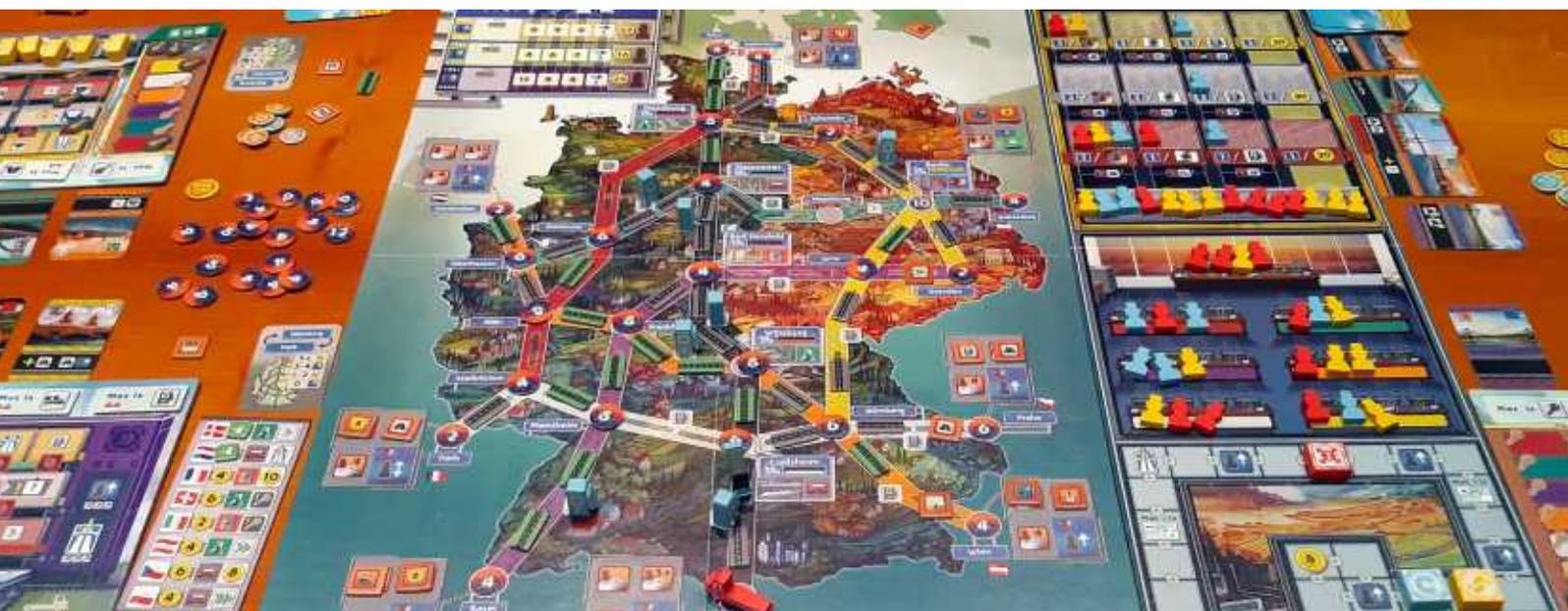
Strategie

Il gioco prevede quattro distinte vie per totalizzare punti. Quella che restituisce punti

per ogni venti monete a fine gioco è la più semplice, non ha bisogno di sbloccarne l'accesso ma d'altro canto appare leggermente subottimale, infatti, a parte i soldi ottenuti dall'ultima spartizione (che comunque possono fare la differenza se ben "moltiplicati"), tutti gli altri soldi residui rappresentano forse opportunità mancate in impieghi con maggior leva.

Con le consegne all'estero il massimo teorico è quarantotto punti. Stessa cosa per i rifornitori. Invece i consiglieri potrebbero (molto) teoricamente staccare parecchi punti (in una partita a quattro, immaginando di essersi insediati i sette CdA con tre meeples, ciascuno potrebbero valere centoventisei punti), ma la realtà è solitamente meno entusiasmante. Resta tuttavia il fatto interessante che questa via non abbia un tetto fisso in punti.

La via dei rifornitori appare a prima vista interessante in quanto maggiormente in sinergia con quella delle consegne e dei membri nei CdA. L'idea è di costruire e attivare il più possibile i propri distributori mentre si effettuano consegne, in modo da beneficiare dei vari bonus elargiti (i più potenti permettono di effettuare promozioni o piazzare *meeples* nei CdA). A differenza degli altri tre tracciati, però, questa strategia è contrastabile da altri giocatori, che possono facilmente occupare i pochi posti dove costruire i rifornitori.



Più lineare la via delle consegne: essere i primi a consegnare garantisce un talloncino bonus dato dalla città destinataria del bene richiesto, più il bonus attivabile *una tantum* garantito dalla città stessa.

La via dei punti per i membri seduti nei vari CdA appare molto forte per l'assenza del tetto di punti, ma facilmente opponibile dagli altri (ci si scalza con relativa facilità dalle varie poltrone).

In conclusione tutte le vie sembrano molto ben calibrate e nessuna appare migliore *tout court*. Si tratterà di ottimizzare la "base imponibile" dei propri punti per il

moltiplicatore dato dai propri consiglieri promossi. Peraltro vale la pena osservare come la promozione stessa non sia un'azione, ma sia un esito di azioni libere (vari bonus di plancia) oppure derivanti dal tracciato dello sviluppo di cui ora parleremo.

Tracciato dello Sviluppo

Su questo tracciato si progredisce a seguito di passetti dati da carte (quelle potenziate, non quelle "base"), *bonus* guadagnati per strada o sbloccati con l'azione. Gli importanti *bonus* guadagnabili su questo tracciato sono la possibilità di aumentare il limite di carte giocabili per azioni, oppure le promozioni.

Sembra un'osservazione particolarmente ingenua ma è bene sottolineare che in questo gioco potrebbe essere relativamente facile arrivare al massimo di una o più delle basi necessarie al computo dei punti (collocare otto rifornitori, avere consegnato in otto città, eccetera) ma se non si sono promossi abbastanza consiglieri nei dipartimenti che creano il moltiplicatore, non si riesce a vincere.

Interazione

Un altro aspetto di rilievo è l'interazione costruttiva che si viene a instaurare fra giocatori. Poiché tutti cercheranno di connettere le due città riportate sui propri obiettivi (pubblicamente visibili) ma nessuno parte con due carte dello stesso colore necessarie allo scopo, sarà necessario

considerare i tragitti "altrui" e, se possibile è ritenuto conveniente, aiutarsi (io ti costruisco la seconda tratta arancione che tu non potresti fare e tu quindi mi costruisci il secondo pezzo viola). Si tratta di accordi muti totalmente rescindibili ma che credo all'inizio convenga a tutti rispettare.

A mano a mano che la rete autostradale si espande, le varie tratte acquistano valore crescente. Sedere in quei consigli di amministrazione apparirà sempre più allettante. All'inizio si cerca di avere il massimo numero di membri in ciascun consiglio. Nel medio-gioco si cercherà di scalzare uno dei propri consiglieri per piazzarlo nella Lobby (unico posto da cui partono le promozioni ai dipartimenti dei punti di fine-gioco). Mentre verso la fine, la presenza di propri meeple nella Lobby sarà sufficiente e si lotterà ad avere CdA ben rappresentati (specialmente se si punta ad avere punti per consiglieri).

Pensieri Finali

Autobahn è un titolo solido. Le regole sono semplici ma la profondità che ne deriva è notevole. Il vincolo dell'uso di un bonus per turno vieta ogni tipo di reazione a catena e tutti i turni restano ben controllati. Il che naturalmente porta a sottolineare l'importanza di una corretta pianificazione del proprio turno, pena l'avvitamento ischemico a seguito del quale bisogna per forza riprendere le proprie carte maledicendosi.

Prometeo

Gestionale interessante, sia nell'ambientazione che nelle dinamiche, che richiede una buona pianificazione ed è caratterizzato comunque da un'elevata interazione tra i giocatori, considerando ovviamente il genere del titolo. Quello che purtroppo non lo fa emergere è principalmente una scarsa ergonomia generalizzata: una mappa veramente satura ed illeggibile e token microscopici che devono essere spostati di qualche millimetro, fattori che rendono il gioco decisamente più pesante da giocare. A prima vista inoltre alcune tessere di partenza sembrano decisamente svantaggiose rispetto ad altre.



L'impiego delle carte per selezionare un'azione, col vincolo del loro numero che può essere migliorato, è tecnicamente interessante.

La tensione fra l'ottimizzazione estrema della propria mano cercando di impiegare tutte le carte pur di non riprenderle con un'azione e per l'appunto la perdita di un tempo per

rientrare di tutte le carte giocate, rappresenta un elemento di forza del titolo e lo distingue da altri giochi con meccaniche similari.

L'interazione non banale fra giocatori (competitiva per i seggi nei CdA e costruttiva per la costruzione delle tratte autostradali) appare un altro elemento che rende il titolo distinto dalla meccanica media "multi-solitaria" del genere.

dei propri pensieri. In ultimo, la mappa non facilita il colpo d'occhio essendo satura di dettagli e colori.

Il rilievo di maggiore sostanza riguarda tuttavia la rigiocabilità: non c'è variabilità nel setup se non per gli obiettivi e i bonus su plancia. In quanti modi diversi è possibile affrontare una sessione di gioco? La mia sensazione è che, nonostante ciò, le partite diventeranno sfide di ottimizzazione in cui le dinamiche d'interazione ed il tappeto di bonus esigibili renderanno le sessioni altrettanto godibili. Ammetto però che guardando gli alti (e non di rado esagerati) standard imperanti sui requisiti di rigiocabilità di un titolo al giorno d'oggi, ad alcuni potrebbe sembrare che, una volta esperite alcune delle linee strategiche più promettenti, il titolo possa apparire un po' afono.

Autobahn, al netto di queste due considerazioni, è un titolo di buona caratura, calibrato con competenza in ciascuna delle proprie parti e indirizzato a un pubblico di *core-gamer* e giocatori occasionali in cerca di sfide. Nulla di particolarmente innovativo: si ha

MDM

Costruito attorno ad una meccanica di utilizzo delle carte per eseguire azioni decisamente interessante, il gioco si avvita in una sovrabbondanza di sottomeccaniche che rendono i turni decisamente faticosi nell'esecuzione: troppo facile dimenticare di spostare qualche indicatore o aggiornare uno dei molteplici segnalini, oppure ignorare uno dei modificatori che alterano i costi delle azioni riportati sulla plancia principale... complice l'organizzazione e l'utilizzo dei materiali, tutt'altro che ergonomici, e la mancanza di promemoria (né sulle schede personali, né su altri supporti). Il risultato è che lo sforzo richiesto per controllare e mantenere aggiornato lo "stato" del gioco è maggiore dell'impegno richiesto dalle decisioni stesse. Probabilmente in un'implementazione digitale risulterebbe più godibile.

Autobahn è solido, offrendo la giusta tensione e una interazione non banale fra giocatori; purtroppo è debole ergonomicamente e non appare particolarmente rigiocabile.

Due rilievi vanno però fatti: uno di carattere estetico e uno di sostanza. Benché i cartoni siano di buona fattura e le plance ben prodotte, il gioco soffre per la totale assenza di ergonomia. I segnalini *unlock* sono poco maneggevoli (bastavano dei cubetti!) ed i tassellini per contrassegnare le consegne fatte sono talmente piccoli che credo di averne persi già solo aprendo la scatola. Lo spostamento dei camion in equilibrio precario sulle tratte di cartone va fatto con cautela o crollano i carichi con *scattering* quantistico di tutte le tratte adiacenti e non. L'aggiornamento nel continuo di tutti i valori dei nodi a seguito di una costruzione o migloraia stradale è un'operazione sfiante che tende a distrarre dal flusso

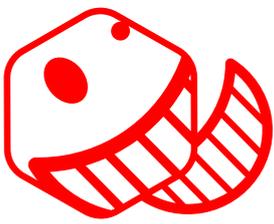
sentore di cose già viste qua e là, ma qui sapientemente assemblate e integrate. Autobahn (ad oggi) è il miglior titolo di Fabio Lopiano che con *Merv* (ILSA#60) ci aveva già fatto ben sperare. Nestore Mangone con questo titolo (e con *Darwin's Journey*, realizzato insieme a Simone Luciani - ILSA#62) conferma la raggiunta maturità artistica lasciandoci fiduciosi per future creazioni.

FRAKTAL75

MDM

PROMETEO





Endless Winter: Paleoamericans

Colonizzate nuove terre, costruite siti megalitici e fate crescere la vostra popolazione... in questo inverno che sembra non finire mai!



di Stan Kordonskiy
Fantasia Games, Frosted Games,
Lucky Duck Games, Matagot,
Pegasus Spiele, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-120 minuti
Gioco Online: [Tabletopia](#)

Il titolo dopo aver foraggiato aspettative, smanie dispostofobiche e hype tra addetti ai lavori e appassionati, è finalmente giunto sul nostro tavolo. Prima di metterne a fuoco le caratteristiche, tuttavia, anticipiamo che il *gioco-base* è guarnito da un numero di Avogadro di *mini-moduli*, espansioni, materiale promozionale e varianti. Discernere quanti e quali di questi elementi dovrebbero ritenersi parte integrante del titolo, escissi unicamente per ragioni commerciali, ci porterebbe troppo in là. Pertanto tagliamo la coscia al dinosauro e scegliamo di parlarvi del solo gioco base, senza perderci in dedali irrilevanti ai fini che ci proponiamo.

Tema e idea di base

In *Endless Winter: Paleoamericans* (d'ora innanzi *Endless Winter*, per brevità) guidiamo una tribù in Nord America dodicimila anni or sono, attraverso più generazioni, con un arco narrativo che ci vede evolvere da semplici cacciatori nomadi a stanziali e prosperi membri di una più progredita società tribale. Le difficoltà da fronteggiare saranno però innumerevoli: dalla morsa del gelo alla fame, senza contare le tribù rivali che competeranno per i migliori luoghi in cui migrare. Vedremo nel corso di quattro ere di gioco chi sarà riuscito a sfruttare al meglio le opportunità offerte e i talenti del proprio popolo.



FAMIGLIE



OCCASIONALI



ASSIDUI





Il tema, ancorché accattivante, non è innovativo. Citiamo tra i molti titoli possibili *Terramara* (ILSA#57), uno dei più bei giochi del 2019, in cui si sfrutta lo stesso spunto narrativo.

Meccanica

Endless Winter è un titolo basato su una meccanica di selezione delle azioni, accoppiata a una dinamica di *deck-building* interessante. Infatti, le carte (diverse da quelle "cultura") sono di fatto la valuta del gioco, da spendersi assieme alle risorse "utensili" per poter esercitare l'azione di volta in volta prescelta. Le carte iniziali (come in ogni *deck-building* che si rispetti) sono poco remunerative, mentre quelle acquistabili in gioco risulteranno più efficaci, ma solo se giocate durante una sola di queste azioni: da qui la necessità di crearsi un mazzo scevro da carte deboli (ebbene sì, dovremo tumulare molti dei nostri uomini e donne) e infarcito di quelle funzionali alla linea strategica prescelta.

Ci sono poi le carte cultura, di stampo più tradizionale, che possono essere giocate dalla mano a inizio turno con effetti notevoli e (anche qui) con versioni molto più forti acquistabili da un espositore durante la partita.

Molta della tensione consisterà nel bilanciare l'impellente bisogno di giocare il maggior numero di carte per amplificare l'azione prescelta e l'impossibilità di ripescarne se non a fine dell'epoca corrente. Alcune delle azioni consentiranno l'acquisto di carte da collocarsi direttamente in mano e come si immagina si tratta di una delle prime azioni da scegliere... oppure no?

Flusso di gioco

Endless Winter dura quattro ere. In ciascuna era ci si alterna per tre turni, scegliendo un set di azioni fra quattro possibili, esercitandole subito. Alla fine di ciascuna era (*fase di eclissi*) si valuta con una sorta di asta l'ordine di turno. Al che si attribuiscono un paio di etti di ricompense varie, corrisposte in ragione del nuovo ordine di turno, delle carte giocate in asta, delle eventuali maggioranze sui vari esagoni della plancia "territorio" e degli elementi sbloccati sulla propria plancetta (villaggi costruiti, pietre sacre, megaliti eretti).

Dopo la quarta era si ha un conteggio finale nel quale si considerano i punti derivanti dagli animali catturati e non uccisi (secondo criteri di collezione di set), chi ha meglio onorato i propri caduti e si convertono i beni rimasti in punti, secondo un tasso di conversione conquistato

durante la partita.

Funzionamento delle azioni: lo spunto d'interesse del titolo.

Ogni azione abbisogna di risorse e "lavoro" per essere effettuata, anche più volte. Le risorse sono di due tipi e funzionano in maniera classica: sia gli utensili che il cibo vengono registrati con appositi cursori su due scale sulla propria plancetta. Il lavoro, invece, si ottiene giocando carte dalla propria mano (ma potrebbe anche essere usato il cibo): ogni carta (non "cultura") fornisce infatti un certo ammontare di punti-lavoro (base ed extra, se la carta giocata è del tipo corrispondente all'azione scelta).

Le azioni

Di fatto, si sceglie un percorso costituito da tre azioni semplici: procedendo dall'alto verso il basso si effettua la prima quante volte si desidera (questa è di norma l'azione portante per la quale occorre spendere punti-lavoro e utensili), la seconda azione è operabile una sola volta e potrebbe richiedere *risorse* o offrire qualche *bonus*, la terza invece può essere effettuata solo dal primo giocatore che ha scelto questo percorso per primo nell'era corrente ed offre bonus di vario tipo. Descriviamo brevemente i percorsi:



- **Iniziazione.** Qui si acquistano carte "tribù" e si ha la possibilità di tumulare carte dalla propria mano o dagli scarti: si tratta di un vero e proprio *deck thinning* (riduzione del proprio mazzo) e le carte eliminate in tal modo andranno a costituire una pila la cui numerosità influirà sui punti vittoria attribuiti a fine gioco per i propri caduti. Le carte acquistabili invece provengono da cinque mazzetti ciascuno costituito da carte identiche e "adatte" (cioè che procurano punti-lavoro addizionali) a ciascuna delle quattro azioni.

- **Sviluppo.** Permette di acquistare (pagando punti lavoro) da un espositore le carte "cultura". Si tratta di carte dagli effetti molto forti ma costose, giocabili in ogni turno, prima dell'azione vera e propria. Sempre da questo percorso è possibile acquistare anche una pietra sacra, che darà punti a ogni fase di eclissi in ragione del raggiungimento di certe condizioni. Un uso precoce e ben centrato di queste pietre potrebbe indirizzare una specifica linea strategica e garantire un discreto gettito in punti a fine gioco.

- **Migrazione.** Questa è la terna di azioni inerente al piazzamento e al movimento delle proprie tende sulla mappa esagonata e la costruzione di villaggi. Le une e gli altri consolidano maggioranze sul territorio offrendo bonus durante le eclissi e servono per alcune pietre sacre.

- **Caccia.** Azione cult del gioco: si tratta sostanzialmente di collezionare dei set di carte "animale" che, se tenuti in vita, daranno punti a fine gioco in base alla loro numerosità. L'azione consente anche di "utilizzare" l'animale (escludendolo così dal computo) eliminando la carta: in tal caso si guadagnano risorse immediatamente. La caccia è una via molto forte per cercare di totalizzare punti a fine gioco specialmente se combinata con le giuste pietre sacre.

I megaliti

Un importante *bonus* ottenibile come primo giocatore (da qualche esagono su cui si ha la maggioranza o dall'effetto di carte cultura) è il posizionamento di megaliti su una placchetta comune. Questo divertente sotto-gioco ha la funzione di rendere più interattiva la caccia a risorse offerte ed effetti, ricoprendo degli spazi con i propri segnalini. Potrebbero anche esserci pietre sacre che restituiscono punti vittoria per





il numero di megaliti piazzati ed in aggiunta è possibile innalzare un proprio megalite su altri già collocati sulla plancia per ottenere punti.

Passare e Fase di Eclissi (fine turno)

In alternativa all'azione principale, un giocatore può decidere di passare e piazzare il proprio lavoratore sulla plancetta. Il vantaggio di una scelta così apparentemente subottimale è però presto detto: si pesca una carta, si può uccidere un proprio animale guadagnando subito le risorse offerte e il lavoratore varrà 1.5 punti lavoro per l'asta di fine turno che ora descriveremo.

Ultimata, infatti, la terza azione del proprio turno ogni giocatore sceglie se giocare coperte una o più carte come puntata di un'asta cieca (in punti-lavoro) per l'ordine di turno. Una volta rivelate, si riordina il turno in base ai punti-lavoro spesi. Va osservato che le carte così giocate si scartano (mentre quelle in mano resteranno per il turno successivo, a cui se aggiungeranno altre cinque) ma alcune carte tribù hanno un effetto "eclissi" che si svolge ora. Giocare carte in questo modo ha l'importante funzione di consentire azioni fuori turno, magari scompaginando qualche maggioranza su cui un altro giocatore puntava.

Era 1: Aperture

Non c'è un'apertura migliore *tout court*: parecchio dipende dalla propria mano e dalla dotazione iniziale di risorse, nonché dalla posizione occupata nell'ordine di turno. In generale si possono utilizzare tutte e quattro le azioni. Una tentazione è aprire acquistando carte, immaginando così di sostenere i due turni a seguire: si riesce in tal modo al secondo turno ad acquistare con la forza lavoro appena guadagnata una carta cultura (o due) da giocare prima della terza azione e se poi si riesce anche a prendere la pietra sacra giusta, si è in ottima posizione (se si parte con le carte giuste, questa stessa potrebbe benissimo essere un'apertura palatabile).

Piazzare subito un villaggio è pure un'apertura forte poiché si consolida fin da subito una rendita stabile. Quest'azione è tanto più forte quanti più esagoni con bonus "megalite" si riescono a influenzare: questi sono, infatti, quelli per cui maggiormente si combatte.

La caccia è pure una buona apertura: si hanno già le carte in esposizione fra cui scegliere (altrimenti bisognerebbe spendere punti-lavoro per disporne di nuove) e le molte risorse che si ottengono uccidendo un animale

supporteranno i turni a seguire. Peraltro il bonus di questa colonna offre una pescata cieca dal mazzetto degli animali che in ogni caso aiuta.

Se si parte con la carta cultura "altari" si può subito aggredire la plancetta dei megaliti stando però attenti a non scoprire troppo il fianco a piazzamenti ancora migliori a chi segue. Se si riesce a pescare una carta prima di chiudere la prima era ancora meglio, dato che in tal modo si riesce già a far circolare una volta il proprio mazzo e a ripescare carte già usate (magari riuscendo a riottenere la carta cultura giusta).

Era 2: le cose si fanno serie

Scollinata la prima era, grazie ai primi bonus ottenuti e con qualche carta in più, si dovrebbe ora riuscire a quantificare meglio le proprie idee di gioco: si potrebbe andare per il secondo villaggio, l'acquisto di altre carte cultura o consolidare il proprio vantaggio sugli animali cacciati. Non di rado in questa fase si potrebbe anche decidere di passare, sacrificando un'azione ma con l'idea di cominciare a giocare anche con gli effetti eclissi delle carte acquistate e essere primi in era 3 quando tutte le carte cultura verranno sostituite con versioni più forti. Chi non è



Fungibilità dei bonus

Esiste una scala di preferibilità dei bonus (megalite->carta->idolo->utensile->cibo). In qualunque momento un giocatore può scambiare un bonus appena ottenuto con uno meno preferibile. Di norma non conviene, ma questa meccanica interessante assume un rilievo allorché uno abbia piazzato tutti i propri monoliti in plancia oppure verso la fine del gioco abbia massimizzato la scalata ad una delle track idolo in tal modo ottenendo punti per ogni successivo avanzamento. In quest'ultimo caso, ad esempio, convertire altri punti vittoria in punti idolo di fatto significa ottenere punti vittoria direttamente.



riuscito a usare gli altari in era 1 lo farà ora e con i megaliti piazzati per i vari bonus ottenuti ci sarà una buona penetrazione sulla plancetta-megaliti con bonus forti da prendere (ad esempio la doppia pescata). Il climax comincia a farsi sentire: con i bonus di fine-era si riuscirà ad iniziare con una mano con molte carte e con molte risorse, pronti per la successiva era.

Era 3: arrivano le grandi soddisfazioni

In quest'epoca si ha l'apogeo: se si è giocato con avvedutezza ora si dovrebbe avere una apprezzabile provvista di carte in mano

poiché il grosso dovrebbe essere stato completato nonostante la nutrita disponibilità in carte e risorse cui si ha accesso: questa è generalmente l'epoca in cui si ultimano le scalate sui tracciati degli idoli fino in cima, laddove lo si è programmato, si cerca di arrivare a sette tumulazioni per massimizzare i bonus e se resta qualche azione spuria si cercherà di racimolare punti. In quest'epoca le azioni di acquisto carte e piazzamento tende perdonare di valore, tanto che non di rado se ne preferisce una qualche versione "minore" derivante da bonus vari, e piuttosto si preferisce cacciare o assicurarsi la terza pietra sacra (avendo avuto cura di averne i requisiti

Endless Winter è profondo, prodotto in modo curato, con una buona interazione fra i giocatori; forse è un po' troppo generoso e pronò alla paralisi da analisi.

(anche undici o dodici). Essere primi adesso ha una forte valenza poiché si ha la prima scelta sulle nuove carte cultura (molto forti) e si ha accesso per primi alle pietre sacre di era 3 e 4. Si finalizzeranno poi le proprie strategie (terzo villaggio, caccia per chiudere tre o quattro set e qualche carta in previsione di eclissi e turni successivi). Questa è l'ultima epoca in cui tutte le azioni ancora appaiono forti e utili e ci si potrà prendere il lusso di giocare anche più di tre carte cultura beneficiando delle notevoli leve offerte.

Era 4: consolidamento e fine

Ora si assiste a turni un po' meno roboanti

prima di acquistarla). Addirittura la terza azione potrebbe essere sacrificata semplicemente passando per assicurarsi l'ultimo (potenzialmente importante) bonus di primo-giocatore e usare tutte le carte rimanenti nella fase di eclissi.

Una partita ben giocata dovrebbe chiudersi a oltre centoventi punti. Se massimizzate, le scale degli idoli ne danno almeno quaranta, le carte acquistate contribuiscono per quindici-venti, gli animali per quindici-quaranta, le pietre sacre per dieci-quaranta; il resto dei punti proviene da bonus vari (megaliti, carte cultura, esagoni). Mentre sulle carte e sui punti

fatti per strada si dovrebbe assistere una certa uniformità fra giocatori, il grosso della linea strategica sta nel bilanciare la leva dei bonus delle pietre sacre, l'ascesa sulla scala sinistra degli idoli (quella che abbassa il tasso di conversione dei beni a fine partita), quella destra (che offre più punti per i tumulati, ma per strada dà anche dieci punti) e la caccia degli animali.

Pensieri finali

Endless Winter nel complesso conferma le aspettative. Il titolo, oltre alla produzione davvero opulenta e curata, offre un grado di profondità non scontato. L'idea più originale consiste nel doppio mercato delle carte: le carte-tribù sono semplicemente valuta "specializzata" da usarsi per le azioni o la fase di eclissi, mentre le carte cultura rappresentano, in maniera più classica, l'elemento dirimente del deck. Il fatto che

Prometeo

Sicuramente il gioco più "bello" che abbia mai avuto! Una realizzazione eccezionale in tutto: grafica, cartone, token e meeple, miniature. Uno spettacolo per gli occhi! Prima partita: interessante, tante scelte, profondo. Seconda partita: Meh! A metà dell'ultimo turno non ho più niente da fare, a pare una tessera punteggio che a quel punto porterebbe una quantità trascurabile di punti: tutte le capanne sono piazzate, sono in cima ad entrambi i tracciati, i monoliti sono completi. Pesco solo animali per migliorare i set, una noia mortale. Magari i miei avversari non hanno giocato al meglio, ostacolandomi dove avrebbero dovuto, ciò non toglie che il bilanciamento del gioco lascia a desiderare con una coperta talmente lunga da potersi coprire due volte. O forse... ci sarebbe spazio per le varie espansioni! I graffiti, il fiume e tutte le altre cose che hanno ricevuto i finanziatori più generosi di me su Kickstarter. Indipendentemente da tutto quindi il gioco base per me non funziona: troppe regole e alternative per un gioco per famiglie ma troppo "largo" per appassionati.



MDM

Endless Winter offre tutto quello che caratterizza un buona produzione Kickstarter: una realizzazione matericamente ineccepibile e un buon mix di meccaniche rodiate (con una spiccata tendenza alla bulimia, specie nei sottogiochi). Un titolo che perdona gli errori e si dimostra fin troppo prodigo di risorse e opportunità, specie se confrontato con gli altri titoli che ne condividono la meccanica principale (*Le Rovine Perdute di Arnak* e *Dune Imperium*). Se siete appassionati di giochi con la "coperta corta" (dove azioni e risorse sono erogate col contagocce, e non si riesce a completare tutto quello che si vorrebbe fare) non posso certo consigliarvelo.

entrambe si prendano in mano è un aspetto positivo che dona dinamicità ai turni di gioco e crea un arco notevole (ci sono turni in cui si hanno undici o dodici carte in mano). D'altro canto, le sei plance sparse per il tavolo (quella principale, la propria, il territorio esagonato per il controllo delle maggioranze, quella dei megaliti, l'espositore degli animali e la doppia-scala degli idoli) nonché il doppio mercato delle carte, travalicano per numerosità l'ineleganza verso la dermatite idiosincronica, ma nel complesso non si perde la sensazione di organicità e buona integrazione di tutte le sotto-meccaniche di fatto riassunte nelle quattro semplici azioni-miliari del turno. È pure presente una buona interazione fra giocatori: la scelta dell'azione da compiere, il posizionamento delle proprie tende e villaggi, l'acquisto delle carte cultura e l'azione di caccia rappresentano momenti di tensione ben riusciti.

L'informazione (quasi) completamente aperta rende qualche turno leggermente più

Endless Winter (EW) & Lost Ruins of Arnak (AK) a confronto

AK è un orologio: ti sembra che i turni siano tanti ma poi devi correre. Da un lato in maniera robotica si pianifica la scalata sulla via della ricerca, dall'altro come giunchi si cerca di cavare il meglio dalle esplorazioni cercando fin da subito di entrare in sintonia col proprio deck affinandolo e gestendolo con cura. **Il deck buiding in AK vince per sintattica eleganza.**

Anche in EW hai un numero prestabilito di turni (peraltro inferiori a AK) ma mano a mano che il gioco prosegue hai la sensazione che il climax dilati il tempo e lo spazio e le cose che puoi fare appaiono innumerevoli. Ti prendi il lusso di giocare anche due o tre carte cultura al turno in un crescendo estatico. Il deck si affina con il meccanismo della tumulazione senza troppe difficoltà.

AK è meno largo e gli errori si pagano salati: in qualche caso si rimane un po' bloccati ingenerando un vago senso di frustrazione; **EW è più generoso** e tutti alla fine fanno tanti punti: resta il fatto che chi gioca peggio non vince, ma tutti si divertono.

AK presenta indecorosi elementi di alea (carte che escono a rimpiazzo di quelle appena acquistate, ricompense dei siti e mostri) che rendono il gioco molto più tattico. **EW ha più spazi di manovra e puoi impostare fin da subito una linea strategica**, ma al prezzo di qualche turno più lungo necessario a soppesare pro e contro.

AK è più elegante, ha tre regole in croce (si fa per dire) e due plance da tenere sott'occhio: quella principale (sdoppiata in scala della ricerca e siti) e la propria. EW è più magmatico ed ha sei plance separate da tenere sott'occhio.

AK ha un'interazione fra giocatori ridottissima, EW ha spunti di maggior attrito fra giocatori, rendendolo un po' più interessante.

Entrambi sono molto ben prodotti, ma EW beneficia dell'opulenza di una felice campagna di finanziamento su Kickstarter e giunge con una pleora di sotto-moduli, espansioni e mazze alternativi che aiutano a creare un senso di freschezza e longevità.

prono alla paralisi da analisi, specialmente all'inizio della terza era quando l'intero nuovo set di otto carte cultura viene rivelato. Il titolo è abbastanza generoso (forse troppo) e tutti possono giocarci senza pericolo che una mossa (non troppo) fuori posto ne frustri la partita: a parte la spiegazione delle regole che non è rapidissima, famiglie, occasionali e core-gamer, possono tutti sedersi su tavoli diversi giocarci e trovarvi elementi di divertimento e sfida. Ovviamente non devono scambiarsi di posto.

Un paio di increspature vanno tuttavia evidenziate: il gioco è abbastanza lungo e aperto a paralisi da analisi da parte di giocatori inclini al conto. Alcune pietre mi sembrano semplicemente più forti di altre e la via della caccia lascia il forte sospetto che sia leggermente preferibile ad altre linee strategiche.

Ciò detto, comunque, Endless Winter è senz'altro promosso fra i giochi ben riusciti e prodotti di quest'anno complici la mano di "the Mico" ed una meccanica solida di tutto rispetto.

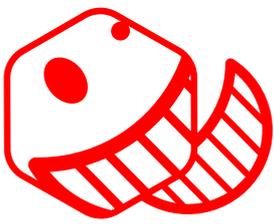


FRAKTAL75

MDM

PROMETEO





Terracotta Army

Protegete l'imperatore Qin Shi Huang nel suo viaggio ultraterreno costruendo un imponente esercito di guerrieri di terracotta.



di Przemysław Fornal, Adam Kwapiński
Board&Dice, Delta Vision Publishing,
Giant Roc, CMON Global Ltd., 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 90-120 minuti
Gioco online: [Tabletop Simulator](#)
(Steam)

Siete pronti a costruire l'imponente esercito di terracotta a guardia della tomba dell'imperatore *Qin Shi Huang*? In questo gioco siamo alle prese con creta fresca e secca, dovremo procurarci fondi necessari e aiutanti per forgiare le migliori statue dell'esercito.

Meccanica

In Terracotta Army si utilizza una meccanica di piazzamento-lavoratori di stampo classico, ma con una variante interessante: si collocano infatti i propri meeple su uno di dodici spicchi eseguendo le tre azioni riportate, ma due delle tre azioni selezionabili sono collocate su altrettante ruote concentriche impennate al centro e la rotazione nei due versi opposti di queste ruote genererà una varietà di terne selezionabili, croce e delizia del titolo. L'azione *clou* consiste nel costruire statue di terracotta, da posizionare poi in maniera opportuna su una griglia, cercando di conquistare maggioranze per i cinque obiettivi da conteggiare in ognuna delle cinque epoche di gioco e per il computo finale dei punti.

Flusso di Gioco

Una sessione a Terracotta Army è rigidamente ripartita in cinque epoche, alla fine di ciascuna delle quali si ha una



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





valutazione sulle maggioranze di propri elementi in specifiche aree della griglia dettati dai criteri di conteggio variabili da partita in partita.

Ciascuno dei cinque periodi consta di un certo numero fisso di giri di piazzamento lavoratori (ad esempio, quattro giri se si gioca in tre) durante i quali i giocatori dapprima scelgono se pagare per girare di uno spicchio una delle due ruote, cercando di trovare una configurazione congeniale al loro piazzamento. Poi, appunto, selezionano uno degli spicchi liberi, vi collocano il proprio lavoratore e svolgono le tre azioni riportate.

Azioni

Le azioni sono sostanzialmente raggruppabili nelle seguenti tipologie:

- **Costruzione di una statua-guerriero.** Si paga la creta necessaria e si piazza un guerriero dalla riserva comune sulla griglia, marcandolo con una basetta del proprio colore e guadagnando subito un certo numero di punti, grossomodo proporzionali al numero di guerrieri del tipo appena costruito rimanenti nella riserva. Il giocatore può, opzionalmente, armare il guerriero appena costruito "girando" il segnalino arma corrispondente, ottenendo un bonus specifico relativo al tipo appena piazzato (su cui sorvoliamo).

- **Costruzione di una statua-specialista.** Gli specialisti sono statue di quattro tipi, costruibili pagando soldi e consumando (girandolo a faccia in giù) il segnalino arma corrispondente, con costi progressivamente crescenti rispetto al numero di specialisti già piazzati. Essi danno punti a fine gioco o bonus immediati o a fine turno a seconda di certe condizioni. Ad esempio il musicista dà punti ai proprietari di ciascun guerriero che si trovi sulla sua stessa riga o colonna.

Queste statue non sono proprietarie del giocatore che le colloca (a parte il cavallo, vero *cult* del titolo su cui torneremo), ma tutti possono cercare di massimizzarne l'effetto.

- **Assoldare/Usare Aiutanti.** Ci sono sei aiutanti che offrono svariati bonus e rendite a inizio turno, piuttosto forti. La prima volta che si ha un'azione che raffigura uno di questi personaggi, il giocatore paga un ammontare di soldi pari





al numero si aiutanti che ha già assoldato più uno e guadagna subito il favore concesso da quello appena preso. Da quel momento in avanti, ogni volta che avrà l'azione a disposizione di uno degli aiutanti già assoldati ne guadagnerà il bonus senza pagare.

- **Guadagnare risorse** (creta o soldi). Le due risorse del gioco sono da utilizzarsi per la costruzione di guerrieri, specialisti e aiutanti (e per girare la ruota).

- **Diventare Primo giocatore**. Si spiega da sé. Da notare come in questo gioco l'aspetto meccanico di *worker-placement* indurrebbe i giocatori a cercare di essere primi, mentre le valutazioni di maggioranza a fine turno griderebbero perché si sia ultimi nell'operare. Questa dinamica lascia pensare che forse -al posto di guadagnare la prima posizione *tout-court*- scegliendo questa azione sarebbe stato preferibile lasciare libertà al giocatore che la esercita di scegliere in che posizione giocare.

- **Promuovere un lavoratore ad Artigiano**. Il lavoratore che ha esercitato l'azione viene sostituito con la versione "artigiano" (meeple più grosso) al quale, in deroga alla regola che prevede un solo lavoratore per spicchio, sarà consentito in turni futuri piazzarsi in zone già occupate o (se piazzato per primo) bloccarne l'ingresso ad altri artigiani. Si osservi che i posti sulla rotella sono dodici e che in tre e quattro giocatori si hanno esattamente dodici meeple da piazzare complessivamente. Quindi, benché in linea di principio ci sia posto per tutti, gli ultimi posti liberi saranno verosimilmente associati a configurazioni di azioni non ottimali. La possibilità di potersi collocare in posti già occupati rivestirà quindi una certa importanza.

- **Rinnovare un'arma**. Si riporta a faccia in su il segnalino arma corrispondente, rendendolo di nuovo utilizzabile per l'azione di costruzione (dove è opzionalmente possibile armare il guerriero per bonus

istantanei) oppure per la costruzione di statue-specialista.

- **Bagnare la Creta**. Passando da un turno all'altro, tutta la creta inutilizzata cambia di stato e diviene secca. In termini di gioco questo significa che non è più utilizzabile per la costruzione, a meno che non si usi questa azione con la quale tutti i segnalini creta essiccata si rigirano e tornano disponibili.

Strategie

Il gioco ha un andamento piuttosto piano: si cerca di costruire cercando di buttare un occhio alle varie valutazioni di fine epoca che seguono. I punti che restituiscono sono crescenti con l'epoca per cui ha senso cercare di lavorare per quelli finali piuttosto che per quelli iniziali. In itinere bisogna cercare di controllare i punti che danno i due ispettori che a lato della griglia daranno punti ai giocatori che in linea d'aria di questi inflessibili burocrati,



hanno costruito il maggior numero di guerrieri (e poi avanzano di un passetto).

In questa relativamente semplice economia ciclica **prendo risorse** e **costruisco una statua**, si insinuano le possibilità offerte dagli assistenti che sparigliano un po' le carte in gioco. Il cavallo, ad esempio, ha la facoltà di "allargare" la presenza di una propria statua su tre spazi adiacenti (sempre contando come uno per le maggioranze, ma occupando tre spazi), mentre l'arciere rompe i pareggi a proprio favore.

Il punteggio finale tiene conto dei gruppi contigui di statue dello stesso tipo dando punti per il numero di statue presenti a ciascun giocatore, ma premiando anche chi è in maggioranza.

Commenti Finali

Il titolo presenta una meccanica di piazzamento-lavoratori fresca: non la definirei originale poiché in più occasioni si è già sperimentata l'idea di ruote concentriche che opportunamente ruotate creano in qualche modo la configurazione di azioni selezionabili (*Tzolk'in* - [ILSA#19](#) e [ILSA#40](#), *Noria* - [ILSA#48](#), *Murano: Light masters*, *Barbarians: The Invasion*), ma direi che qui si è implementata con buona padronanza e specifica cura adattandola

alle esigenze del gioco. Peraltro, la limitazione della rotazione delle ruote a un solo spicchio per una sola ruota a turno risulta quanto mai opportuna ed evita baratri in cui potrebbero cadere giocatori proni a paralisi da analisi. Invece il piazzamento in griglia delle statue è piuttosto classico e "scacchistico".

Avrei solo due rilievi in quello che per il resto si configura come un solido titolo medio-pesante di buona caratura.

cominceranno ad essere un po' caotiche e i turni tenderanno a rallentare per dare tempo ai giocatori di ottimizzare i piazzamenti.

Secondariamente, come già accennato, l'azione di primo giocatore che spesso ci si ritrova a dover "subire" come parte della tripletta prescelta, dovrebbe dare libertà al giocatore di scegliere la posizione nel turno: potrebbe essere infatti probabile che all'inizio si voglia essere primi e verso la fine abbia maggior importanza cercare di giocare in ultima posizione.

Terracotta Army è un titolo solido, dallo sviluppo piano; buone la produzione e la varietà di obiettivi, forse un po' limitato nell'arco di crescita.

Uno riguarda la limitata presenza di un arco di crescita. I turni sono sostanzialmente ripetitivi e la durata un poco dilatata. Forse cinque periodi sono eccessivi: con quattro si sarebbe potuto raggiungere forse lo stesso senso di compiutezza. Pur essendo vero che si riesce a far crescere la propria economia attraverso le rendite e con il supporto degli aiutanti, verso la fine, alcune azioni riescano particolarmente incisive, tuttavia la sensazione resta quella di un dipanarsi piuttosto piatto dei turni, aumentando solo la complessità sulla griglia dove a mano a mano che il gioco prosegue, saranno collocate sempre più statue e le configurazioni

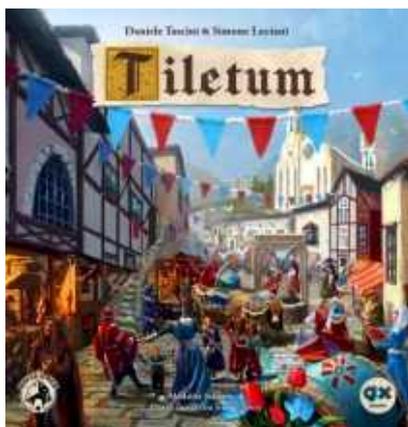
Al netto di queste due considerazioni, il gioco è ben prodotto (le miniature delle statue sono molto belle e ben riposte in un contenitore da cui è comodissimo estrarle e riporle), le regole e i simboli sono molto chiari. La rigiocabilità è assicurata dalla varietà degli obiettivi che scandiscono le epoche, anche se il titolo alla lunga potrebbe soffrire un po' di afonia ed il tema entra solo percolando qua e là, aiutato dalle belle miniature.





Tiletum

Costruite la vostra fortuna in epoca rinascimentale grazie all'oculato utilizzo dei dadi per procurarvi azioni e risorse.



di Simone Luciani, Daniele Tascini
Board&Dice, Delta Vision Publishing,
Giant Roc, Giochix.it, Maldito Games,
Pixie Games, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-100 minuti

Nuovo attesissimo titolo della premiata coppia Tascini-Luciani. Si tratta di un gioco competitivo basato su un meccanismo di *dice drafting*, guarnito dalla possibilità di collezionare molteplici azioni libere minori, il cui utilizzo innesca piccole reazioni a catena, vero divertimento del gioco.

Tema

I giocatori gestiscono influenti mercanti e architetti in viaggio sulle strade di un'Europa rinascimentale dall'atmosfera rarefatta e dalle tinte pastello. Si aggirano per le città acquistando, dando in affitto case e partecipando alla costruzione di imponenti cattedrali, cercando nel contempo di prendere parte a ciascuna delle quattro fiere che scandiscono i turni in cui è suddivisa una partita a Tiletum. Il tema non sgomita per originalità, ma con sobria neutralità serve allo scopo.

Dadi e rondella

Il meccanismo portante del gioco consiste nella scelta di dadi da una rondella comune posta sulla plancia: si tratta, di fatto, una corona circolare suddivisa in sei spazi, ciascuno raffigurante un'azione (sotto ne diamo una sinossi). Concentricamente, si colloca un secondo disco mobile su cui sono semplicemente raffigurate -in modo che si allineino con le azioni- le sei facce di un dado. All'inizio della partita la rotella centrale viene



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





casualmente disposta ed individuerà l'abbinamento valore dado-azione corrispondente, come vedremo meglio più in là.

I dadi sono di cinque colori, associati ad altrettanti tipi di beni e se ne usa un set per giocatore. In quattro giocatori quindi si mettono venti dadi in un sacchetto e, ad ogni giro, ne vengono estratti quattordici, che vengono disposti a seconda del loro valore sulle corrispondenti sezioni della corona esterna.

Flusso di Gioco

Il turno di un giocatore consiste semplicemente nello scegliere un dado dalla rondella: si prendono i beni associati al suo colore in numero pari alla faccia visibile e si spendono i punti azione dati dalla faccia opposta, per l'azione indicata dallo spicchio scelto. I giocatori si avvicendano per tre giri in questo modo e alla fine di un piccolo disbrigo amministrativo (fra cui la rotazione di sessanta gradi della rondella, in modo da permutare l'abbinamento valore dado-azione associata), si tiene la fiera nella città corrispondente al turno in corso. I giocatori ammessi a parteciparvi

totalizzano punti vittoria in base ai requisiti mostrati (similmente a *Barrage* - [ILSA#56](#) o a *Darwin's Journey* - [ILSA#62](#)).

Sì ma...

Esatto: quello che non ho ancora detto è che sia sulla rondella dei dadi, sia in plancia, sia in connessione a due delle azioni, si possono guadagnare dei *token bonus*.

Alcuni di questi offrono la possibilità ai giocatori di effettuare una delle azioni della rondella, altri di potenziarne una, altri danno beni, altri ancora danno contratti o simboli araldici: il punto fondamentale è che come azione libera è possibile spendere questi tasselli ed inframmezzare un'azione con un'altra (che magari ci consente di guadagnare altri tasselli) e via discorrendo. Per evitare effetti potenzialmente dirompenti il gioco prevede che i tasselli guadagnati, prima di essere utilizzati, vadano alloggiati in uno dei quattro spazi dedicati sulla propria plancetta e se questi sono pieni non se ne possono accettare altri. Questa gestione del "magazzino" è ben pensata: alcuni tasselli, per loro natura, come ad esempio i

contratti, non possono essere spesi subito se uno non ha le merci sufficienti ad evadere l'ordine, il che bilancia l'uso di bonus usa e getta (forti) contro l'acquisizione di tasselli non immediatamente spendibili, ma che danno parecchi punti vittoria.

I tasselli in plancia non sono mai rimpiazzati (il che rende le azioni di movimento molto appetibili all'inizio della partita), mentre quelli sulla rondella si rinnovano all'inizio di ciascun turno e quelli sugli espositori contratti e personaggi sono sempre riportati a nuovo.

Le azioni

Vediamo un po' più da vicino quali azioni si possono scegliere. Il che mi consentirà di approfondire qualche elemento caratteristico del gioco.

- **Architetto.** Si possono spendere i punti azione disponibili per muovere la propria pedina architetto in plancia, depositando colonne a fianco dei siti di costruzione delle maggiori cattedrali dell'epoca, oppure prendendo un tassello bonus da una città in cui questa si trova. Lo scopo primario dell'architetto è



demarcare i cantieri delle cattedrali con le proprie colonne in modo da essere attivabili con un'azione libera per guadagnare i punti vittoria offerti della costruzione.

- **Mercante.** Il mercante assomiglia all'architetto: con i punti della corrispondente azione ci si può muovere sulla plancia di gioco, raccogliere tasselli bonus eventualmente presenti. Invece della colonna, il mercante posiziona una casa nella città in cui soggiorna. Questa ha la funzione di consentire la partecipazione alla fiera -se costruita nella città che ospiterà l'evento- e (assieme alle colonne) di concorrere al montante finale dei punti vittoria.

- **Personaggi.** Questa è l'azione dagli usi più ibridi. I punti della corrispondente azione consentono l'acquisto di tasselli "personaggio" da un apposito espositore (sempre da collocare dapprima nel proprio deposito), o il loro alloggiamento dal deposito agli edifici sulla propria plancia, innescando bonus vari nel momento in cui si accasano. Questo è anche il modo con cui si sbloccano le case che andranno a rimpinguare la dotazione iniziale. Non solo, ma se l'edificio in cui li si posiziona risulta completo, si potenzia perennemente anche una delle azioni, a seconda del tipo di personaggi posizionati.

- **Contratti.** Con quest'azione si scelgono tasselli contratto da collocare nel proprio deposito. I contratti richiedono un certo ammontare di beni e una volta soddisfatti (altra azione libera) danno punti e sbloccano una colonna.

- **Favore del Re.** Un non meglio precisato monarca punisce tutti i giocatori all'inizio di ogni giro, facendo retrocedere le corrispondenti pedine lungo una scala dei favori. I giocatori partono da zero e retrocedendo perdono via via sempre più punti vittoria comminati alla fine dei tre giri. Un modo per uscire dall'imbarazzo è appunto questa azione che fa avanzare la pedina del giocatore di un numero di passi pari al valore dell'azione. Scollinando lo zero si comincia anzi a guadagnare punti vittoria. Il fondo-scala ne segna quindici, che non sono pochi. Altra trovata sfiziosa: alla fine dei tre giri, dopo avere incassato i punti negativi o positivi di questa scala, i giocatori che erano in negativo vengono perdonati e riportati a zero, mentre chi era in positivo resta nella posizione corrente. Il che, come si immagina, potrebbe innescare l'idea di cercare di salire tanto sulla scala e



vivere “d’inerzia” per i turni a seguire.

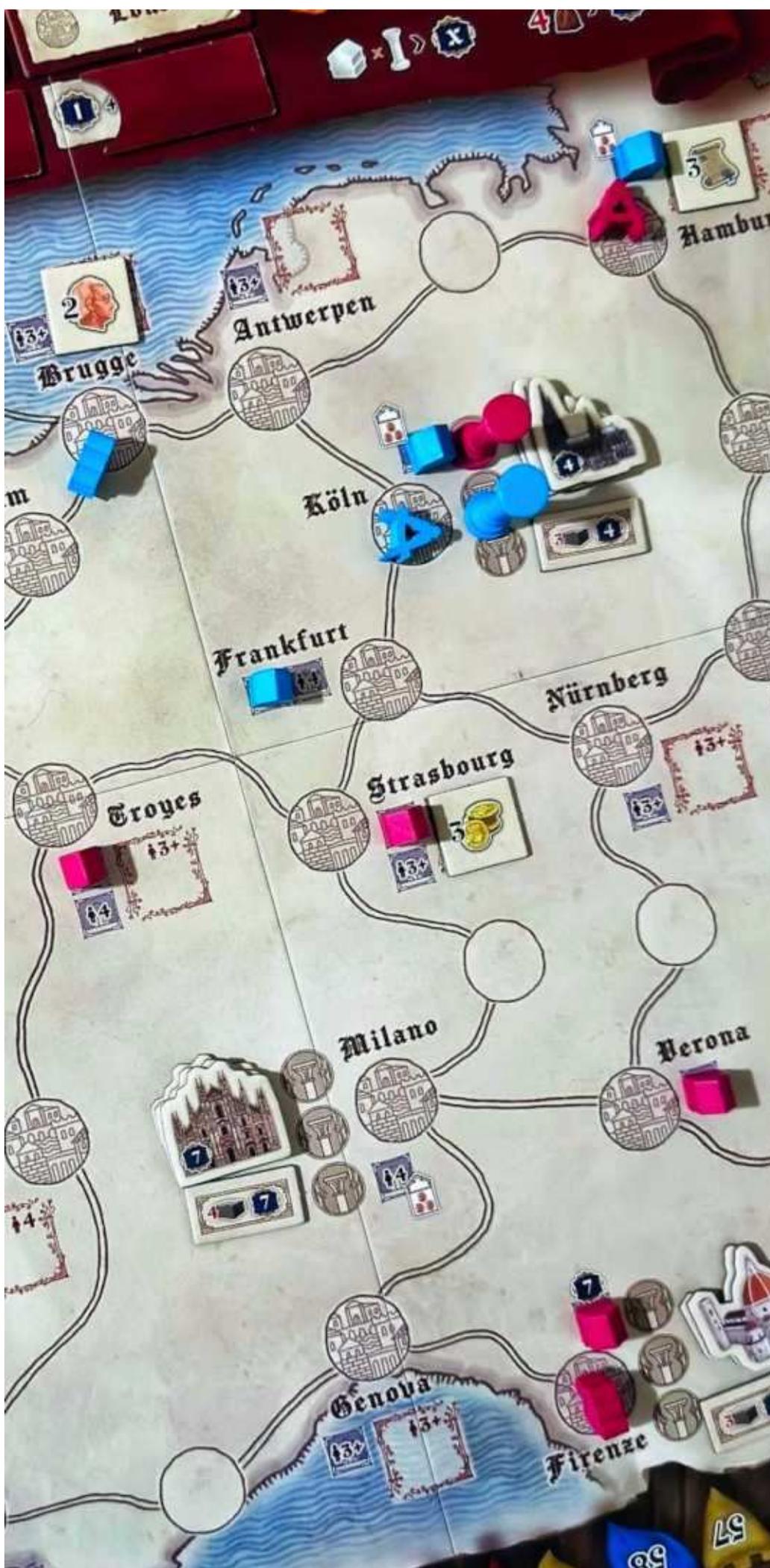
- **Giullare.** Semplicemente chi sceglie un dado da questo spicchio di rondella sceglie un'altra azione e la effettua. Si tratta di un elemento strutturalmente importante in giochi di questo tipo (*Golem* - ILSA#63, *Grand Austria Hotel* - ILSA#36, *Tekhenu* - ILSA#61) atto a scongiurare il più possibile disposizioni sbilanciate dei dadi.

La scelta di un dado può essere manipolata spendendo soldi (una delle cinque risorse del gioco): ogni due soldi un dado selezionato aumenta (o diminuisce) il proprio valore di uno. Naturalmente ciò comporta che anche l'azione a cui è assegnato cambia di conseguenza. Si tratta di un'altra azzeccata trovata che rende la scelta dei dadi da un lato meno frustrante e dall'altro offre interessanti possibilità (in alcuni casi, ad esempio conviene trasformare un sei in un uno sull'azione giullare e compiere una data azione con sei punti invece che scegliere direttamente quell'azione magari con solo un punto... Ovviamente si tratta sempre di valutare i costi-benefici di rinunciare a beni per aumentare i punti azioni disponibili.

Inoltre, è anche importante osservare che a ogni fine-turno la rotella dei valori ruota di un passo cambiando in maniera prevedibile l'abbinamento fra i valori dei dadi e le azioni. Così, ad esempio, se l'uno in un certo turno di gioco risultava associato all'azione “giullare” si potrà già predire che nel successivo turno tale valore sarà associato all'azione seguente (il favore del re nel setup classico), mentre il sei sarà associato all'azione “giullare”, rendendo questa azione radicalmente diversa dal turno precedente (ora, scegliendola, si guadagnano tante risorse ma si ha a disposizione una sola azione).

Strategie

Il gioco appare aperto a molteplici approcci: i contratti danno molti punti, ma se ne possono soddisfare soltanto sei. Anche le fiere, potenzialmente, danno parecchi punti, ma bisogna pianificare bene come riuscire ad essere presenti in tutte le città coinvolte (spesso lontane le une dalle altre). Anche la via della costruzione delle cattedrali genera un apprezzabile gettito di punti, ma come per le case, qui la complicazione è riuscire ad avere le colonne nelle varie città.



Come detto sopra, anche il favore del re, se attivato con il giusto anticipo, potrebbe corroborare con efficacia una strategia primaria. I punti a fine gioco vengono riconosciuti per un'equa distribuzione fra case e colonne (si moltiplicano le case e le colonne collocate in plancia) e il completamento dei palazzi con i personaggi. Anche queste due fonti di punti se opportunamente coltivate potrebbero regalare soddisfazioni.

Ovviamente, il tutto non va valutato a priori in maniera asettica, ma contestualizzato osservando quali sono i parametri che entrano nella valutazione delle fiere per cercare di trovare sinergie lucrose. Ad esempio se nella seconda fiera vengono dati punti per ogni contratto soddisfatto e nella terza fiera vengono assegnati punti per ogni coppia contratto e colonna collocata, si cercherà sin da subito di puntare sui contratti e le colonne sfruttando il fatto che verranno valutate più di una volta.

Paragoni

Impossibile non scorgere alcune strizzate d'occhio a giochi degli stessi autori, eventualmente sviluppati con altri coautori.

La meccanica dei bonus di fine turno, ad esempio, ricorda quella di *Barrage* e *Darwin's Journey*, anche se l'apporto in punti vittoria in

Tiletum è più incisiva. I viaggi in plancia riecheggiano *Newton* (ILSA#53) e l'uso dei dadi naturalmente ricorda *Grand Austria Hotel*, o le biglie di *Golem*, mentre la loro "polifunzionalità" (azione/risorsa) appare in *Trismegistus* (ILSA#57), *Tekhenu* e *Tabannusi* (ILSA#64). La cifra stilistica degli autori porta istintivamente ad autoreferenzialità nelle meccaniche, ma qui rinverdate e portate a nuovo da idee interessanti come ad esempio l'impiego dei tasselli per creare potenti azioni "fuori mano".

In conclusione

Gli autori hanno saputo gestire un titolo di peso, contenendone sapientemente gli eccessi. È vero, ci sono le azioni libere, ma alla fine sono controllate e non esplodono. Nessuna delle cinque azioni del gioco appare pretestuosa o eccessivamente involuta e, anzi, si collegano e si rispondono con una certa armonia. Anche il tracciato del favore del re, che appare a prima vista un po' avulso dal resto, in effetti non fa altro che creare una sorta di asta per il primo giocatore ed offre una via alternativa per guadagnare punti tutta da esplorare.

Con ciò detto, Tiletum non raggiunge però il livello di eleganza di *The Voyages of Marco Polo* (ILSA#39): nonostante il buon equilibrio tra

sapori, la sensazione di un "qualcosa di troppo" a fine partita permane. Forse il meccanismo di attribuzione dei punti per le cattedrali risulta un po' in sovrappeso o l'uso dei simboli araldici per completare i palazzi e ulteriore attivazione di bonus per i "casi disperati" (si teletrasporta il mercante o l'architetto in un luogo a piacere) lascia un po' il sospetto che gli autori, con l'età, siano diventati "più buoni": nessuno hai mai la sensazione di restare indietro. Bene o male si trova sempre una via di scampo da una situazione difficile e piovono punti un po' dappertutto. L'arida consapevolezza di aver sbagliato la prima mossa a *Barrage* o a *Darwin's Journey* e di avere quindi compromesso la partita, qui è un timore remoto. Va anche detto, però, che il titolo è a informazione completamente scoperta, il che potrebbe indurre un po' di paralisi da analisi.

Complessivamente direi che senza dubbio Tiletum piacerà tanto proprio per la sensazione di assoluta libertà e assenza di costrizioni: ci si possono soffiare i dadi, vero, ma alla fine con un paio di monete si riesce di norma a sopperire al malto e quasi certamente ci sarà da qualche parte un tassello che risolverà in parte i problemi. Il cruccio maggiore consiste nel portare il proprio mercante o piazzare una propria casetta nelle città in cui si terrà la fiera





(sono estratte casualmente all'inizio del gioco, assieme ai bonus che elargiscono), a parte la prima che si tiene sempre a Tiletum da cui i giocatori partono già con una casa piazzata. Questo senso di libertà non inganni però: i punti che si guadagnano sono tanti (si potrebbe

scollinare tranquillamente i duecento) ma bisogna cercare di restare focalizzati e seguire una direzione. Come spesso accade "un po' di tutto" non è sufficiente per vincere.

Complessivamente Tiletum si colloca con dignità tra i titoli medio-pesanti di quest'anno, rivolgendosi ad un pubblico di

costante riferimento al libro di regole. In definitiva si tratta di normare un ipotetico secondo giocatore dettandogli le priorità per ogni azione per mezzo di un faticoso diagramma di flusso che contempla ogni caso possibile e che dirime il caso di opzioni equivalenti. Molte delle energie cerebrali che dovrebbero essere impiegate per il proprio

Prometeo

Nuovo titolo di Tascini e Luciani per giocatori assidui, unica ma molto ben riuscita novità il meccanismo di compensare il valore del dado, e quindi la forza della relativa azione, con le risorse. Personalmente non ho amato la realizzazione degli edifici in cartoncino, e penso che la meccanica del tracciato del re e la relativa azione sembra siano state inserite solo per arrivare ad avere sei azioni possibili, ma comunque è un gioco solido che si lascia giocare piacevolmente.

MDM

Armonico, curato, ben realizzato, senza sbavature: la quintessenza del gioco german "standard" da giocatori assidui. Tascini ha imparato a declinare con abilità il sistema di selezione dei dadi, e le collaborazioni con Luciani continuano a produrre i titoli migliori. Manca di quel "quid" in grado di renderlo un titolo irrinunciabile.

Tiletum piace per la sensazione di assoluta libertà e mancanza di costrizioni, anche se fare un po' di tutto non è sufficiente per vincere.

giocatori esigenti, ma non disdegnando anche un pubblico più occasionale, complici regole snelle e ben assimilabili già alla prima partita.

Il solitario

Una menzione particolare va fatta all'ormai immancabile modalità in solitario. Nonostante l'indubbio sforzo profuso, per me questo rappresenta l'opposto di quello che una modalità in solitario dovrebbe offrire: il solo fatto che esista un libretto di regole comparabilmente simile in spessore a quello del gioco standard è già un cattivo presagio. Leggendolo e applicandolo se ne ha la conferma. Mi ci sono volute tre partite per capire come funzionasse, senza fare

round di gioco sono distolte e reindirizzate al tedioso disbrigo di casi e sotto-casi, clausole ed eccezioni che (benché ben scritte e sviluppate) mi tolgono la voglia di giocare.

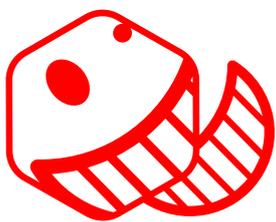
Capisco però che in molti amino la gestione di un bot minuziosa fino allo sfinimento. Per costoro la modalità in solitario rappresenterà un ulteriore elemento di apprezzamento del titolo.

FRAKTAL75

MDM

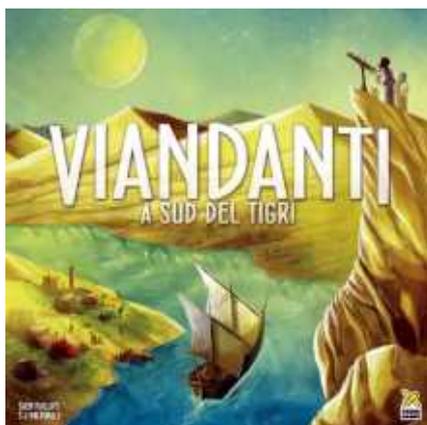
PROMETEO





Viandanti a Sud del Tigri

Approntate mappe delle terre, dei mari e delle stelle nei pressi di una Baghdad medievale.



di S. J. Macdonald, Shem Phillips
Garphill Games, Fever Games,
Renegade Game Studios,
Schwerkraft-Verlag, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 60-100 minuti
Gioco online: [Tabletop Simulator](#)
(Steam)

Si tratta del primo capitolo di una nuova trilogia dagli autori della fortunata serie del Regno Occidentale.

In questo nuovo titolo, i giocatori sono catapultati sulle rive del Tigri agli albori del IX secolo della nostra epoca e cercheranno, in qualità di cartografi e astronomi, di mappare il territorio circostante Baghdad e la volta celeste in un susseguirsi di annotazioni febbrili e viaggi avventurosi per fiume, mare e per terra.

Meccanica

Il titolo ibrida in maniera abbastanza originale le meccaniche di **dice drafting** e **posizionamento di lavoratori**. Le carte che si acquisteranno a mano a mano che il gioco evolve saranno nuovi luoghi su cui piazzare i propri dadi e al contempo contribuiranno a formare il punteggio finale.

Flusso di gioco

Fino a che uno dei giocatori non innesca la fine del gioco, ci si alterna eseguendo una di tre possibili azioni:

- **piazzare uno dei propri dadi** in un qualunque luogo libero sulla propria plancetta ed eseguirne l'azione collegata,
- **piazzare un lavoratore** su una delle carte in esposizione sul tabellone, eseguendo l'azione riportata sul cartiglio soprastante. I lavoratori



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





non sono di proprietà del giocatore che ne ha disposto l'uso e chiunque altro in futuro acquisterà quella carta, prenderà anche tutti i lavoratori che vi sono sopra,

- **passare** (scelta che è obbligata quando non si hanno più dadi o lavoratori da usare, ma che è comunque sempre perseguibile se lo si ritiene opportuno). Quest'azione di **riposo** consentirà di recuperare tutti i dadi piazzati liberando di nuovo i posti per futuri utilizzi e consentirà di avanzare sul tracciato **diario**, che è l'orologio del gioco: chi arriva a fondo-scala farà scattare l'ultimo turno di gioco. Una volta che è stato concluso, si attribuiscono punti in base alle carte collezionate (sia la quantità dello stesso tipo che il numero di set composti dai quattro tipi) ed i punti dati dalle carte **cielo**, più eventualmente punti derivanti da tesserine piazzate sulla propria plancetta.

Uno sguardo più da vicino: carte e posti "azione"

Carte: ci sono venti carte in esposizione, suddivise in cinque categorie di quattro carte

ciascuna: carte **terra** (a loro volta del tipo **città** o **vista**) che, quando acquistate, si posizionano incrementalmente (allontanandosi progressivamente da Baghdad), a sinistra della propria plancetta e che garantiscono nuovi spazi su cui piazzare i dadi (offrendo azioni varie), oppure offrono ricompense nel fare una certa azione o nell'ottenere un certo simbolo. Poi abbiamo quattro carte **acqua** (a loro volta possono essere carte **porto** o **mare aperto**) che, similmente alle carte terra, offrono alloggiamenti per i dadi o effetti utilizzabili **una tantum** quando acquistate. Queste vengono piazzate in maniera speculare alle carte terra.

Allineate al bordo superiore della plancia troviamo invece quattro carte **cielo**: queste sono veri e propri **obiettivi di fine gioco** che forniscono punti in base al soddisfacimento di certi requisiti. In alto a sinistra ci sono le carte **popolazione** che, quando acquistate, si posizionano sotto una carta appartenente al proprio paesaggio, migliorandone gli effetti. In ultimo abbiamo quattro carte **innovazione**: si

tratta delle più rare e difficilmente acquistabili, ed hanno la funzione di raddoppiare i punti prodotti dalla carta cielo a cui le si associa.

All'inizio si parte con alcuni slot per i dadi prestampati sulla plancia personale, due dei quali consentono l'acquisto di carte terra e mare.

Una delle trovate più spassose del titolo risiede nel concetto di **simbolo** (o **tag**) che un dado deve avere per essere usato. A parte alcune luoghi, in cui non ne sono richiesti (e quindi ogni numero va bene), per la maggior parte degli altri il posizionamento di un dado richiede che la faccia usata sia associata a uno o due simboli. A ciò serve la parte superiore del nostro **tableau**, dove viene registrato quali simboli sono associati alle facce di nostri dadi: all'inizio si parte con l'associazione standard in cui gli "1" sono associati al simbolo cammello e i "6" sono associati al simbolo telescopio. Ad esempio il posto dove si acquistano le carte terra richiede che il dado sia dotato di cammello,

pertanto salvo modifiche e di cui parleremo più avanti, solo l'1" può essere usato a tal fine. Il bello, però, viene se si considera che si possono comperare delle tesserine che aumentano il numero di simboli associati alle varie facce oppure aumentano o decrescono il valore di una faccia usata. Ad esempio se sotto il "4" piazzo una tesserina che riporta il simbolo "+" significa che il "4" posso considerarlo "5". A questo punto se sotto il "5" mi sono messo un simbolo cammello posso, a tutti gli effetti, comprare una carta terra sia con il "4" che con il "5", in quanto anche il primo valore possiede, per transitività, il simbolo cammello. Quindi una scaltra collocazione di queste tesserine potrebbe indurre dinamiche di transito di facce e simboli propedeutici all'uso richiesto dalle varie carte.

Lavoratori: come detto, non sono "di proprietà" dei giocatori: all'inizio si parte con un lavoratore giallo ed un lavoratore blu: essi possono essere collocati, rispettivamente, su una carta di terra o di mare esercitando subito l'azione di plancia riportata sopra la carta scelta. Le azioni fra cui scegliere sono quindi quattro per tipo. In aggiunta ci sono le azioni associate alle carte *popolazione*, che possono però essere utilizzate soltanto piazzando lavoratori verdi (si recuperano con l'azione *diario*), mentre altre quattro azioni associate alle carte *innovazione* sono di fatto esercitabili da tutti i lavoratori. Tutti i lavoratori piazzati sopra una certa carta ne aumentano l'appetibilità, andando infatti al giocatore che la acquista.

Le azioni operabili con i lavoratori sono tante, ma alla fine possono essere raggruppate in tre categorie:



approvvigionamento risorse (soldi o provviste, le due valute del titolo), *acquisto tessere da piazzarsi sul tableau* per manipolare le facce dei dadi come sopra descritto, e *varie & eventuali*, fra cui acquisto carte cielo con sconto, piazzamento di segnalini influenza sui minareti, esecuzione di un'azione diario, acquisto carte (in maniera molto meno conveniente che con il dado).

L'azione diario

Sia passando che sfruttando l'azione di alcune carte o luoghi sulla plancia personale, è possibile scrivere una pagina del proprio diario. In termini di gioco ciò significa progredire su un tracciato, cosa possibile solo se si possiedono i requisiti necessari per spostarsi da una casella alla successiva. Il tracciato non è lineare e sono possibili più vie per arrivare alla fine. Il giocatore dovrà programmare con un minimo di criterio il percorso migliore dando uno sguardo ai requisiti necessari in futuro, pena l'impossibilità di proseguire (cosa non auspicabile).

I bonus offerti sulle varie caselle in cui si finisce il movimento sono vari e molto forti. Segnaliamo l'acquisizione di altri dadi (che però allungano il periodo tra una pausa e l'altra), la carta *innovazione* da collocarsi

Un esempio estremo

Prima di scrivere un pezzo, giochiamo di solito almeno due volte al titolo in questione. Per questo mi ritrovo una sera con una delle menti più lucide (ed ipercritiche) del mio entourage ludico. Gli spiego le regole, in quattro e quattr'otto cominciamo e vedo che parte con abbrivio (datogli dall'essere primo) cominciando a rastrellare tutti i meeples dalla plancia. Io mi dico "vabbe' prima o poi li dovrà usare e allora io arriverò come un avvoltoio". Bene: non li ha mai usati. Abbiamo chiuso abbastanza vicini in punti: lui con tutti i lavoratori verdi, i due gialli ed i due blu con cui siamo partiti davanti a sé. Ne è risultata una partita del tutto normale. Certo, sono mancate le tesserine con cui i dadi vengono manipolati e che per me resta un'idea carina, ma come da dimostrazione allegata, inutile, come inutile appare pertanto l'uso intensivo dei lavoratori.



MDM

Il titolo prende il sistema della corsa ad ostacoli che abbiamo imparato a conoscere in **Le Rovine Perdute di Arnak** e ci costruisce attorno un sistema di piazzamento dadi con qualche simpatica variante; il risultato è un gioco estremamente aperto, che si focalizza più sull'ottimizzazione che sull'efficienza: scegliete uno dei possibili percorsi e racimolate i vari elementi che vi servono per completarlo il prima possibile, cercando nel frattempo di massimizzare i sistemi di punteggio, centrati per lo più sulla collezione di set.

Elaborato da spiegare, anche a causa dei molteplici elementi che lo compongono.

Se le persone che solitamente siedono al tavolo con voi sono prone alla paralisi da analisi, il titolo non fa per voi: l'albero delle decisioni è vastissimo sin dal primo turno!

sotto una carta cielo (raddoppiandone il gettito in punti vittoria a fine gioco) e le tessere rosa che di fatto sono *tag* da collocarsi sulla propria plancetta, valevoli a tutti gli effetti per i punti dei set di carte a fine gioco.

Affrettarsi a scrivere...

Appare abbastanza imperativo (pur non essendoci un numero prefissato di turni) affrettarsi sul tracciato *diario*, cercando di portarsi in posizione di vantaggio sugli altri (chi per primo attraversa certe zone guadagna anche un meeple verde che è molto flessibile)

Pensieri finali

Il titolo nasce con un'idea rispettabile: ai giocatori si offre la possibilità di costruirsi il proprio motore di piazzamento-dadi attraverso l'acquisto di carte su cui posizionarli e la possibilità di manipolarli in maniera scaltra con apposite tessere e un tracciato analogo a quello de **Le Rovine Perdute di Arnak** (ILSA#63) su cui muoversi e prendere bonus, che peraltro funge da orologio del gioco (con sbarramenti tra una casella e l'altra per i quali bisogna prepararsi). La meccanica dei lavoratori da impiegarsi in



alternativa ai dadi appare di carattere puramente ancillare. Il loro uso, di fatto, costituisce tratti persi in favore di chi opta per correre a chiudere ed in ultima analisi se ne realizza la quasi completa inutilità, come il paletto esterno dello slalom gigante.

Il secondo elemento di perplessità consiste nella sovrabbondanza di simboli che vanno ad aggiungersi ai quattro di base, sui quali è

innescato il motore a supporto della propria idea strategica si intuisce l'importanza della corsa sul tracciato diario e si cercherà di correre a chiudere sfruttando cercando di perdere meno tempo possibile con azioni che non sfruttano dadi.

Dunque il gioco appare di minore caratura rispetto alla prima serie, essendo saturo di elementi non necessari con una meccanica

Viandanti a Sud del Tigri offre una rielaborazione originale delle meccaniche di dice drafting e piazzamento lavoratori, forse arricchito da troppe opzioni ed orpelli.

costruita la meccanica di punti a fine gioco. Infatti, oltre ai tag *città, vista, porto e mare aperto*, si aggiungono un profluvio di simboli secondari (*stelle, meteore, osservatorio, biblioteca, pianeta, luna e sole*) su cui sono incentrati parte degli obiettivi e poteri di alcune carte ma che in maniera del tutto situazionale potrebbero o non potrebbero combinarsi in una partita.

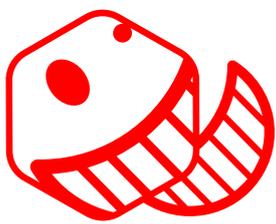
Complessivamente quindi i giocatori sono inebetiti dalle molteplici scelte (l'apertura alla **A Feast for Odin** - ILSA#43 o **Fields of Arle** - ILSA#30, per capirci) tutte più o meno equipollenti. Una volta individuata una via ed

sovrabbondante in ossequio all'imperante buonismo secondo cui tutti devono comunque riuscire a fare qualcosa nel proprio turno, anche se mal pianificato, e resta per questa ragione pertanto adatto a un pubblico di giocatori occasionali che non inseguono l'ottimizzazione estrema ma ne sfruttino le pur belle e piacevoli trovate in partite di limitata portata tecnica.

FRAKTAL75

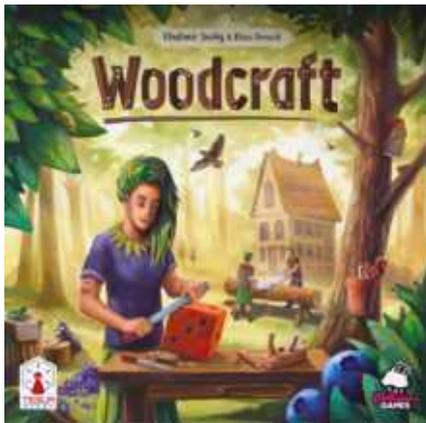
MDM





Woodcraft

Piantate alberi, raccogliete legname ed altri materiali, realizzate mirabili prodotti di artigianato, allestendo nel frattempo la migliore officina.



di Ross Arnold, Vladimír Suchý
Delicious Games, Pegasus Spiele,
Rio Grande Games, Tesla Games,
2022

N. Giocatori: 1-4

Durata: 60-120 minuti

Gioco online: [Tabletop Simulator](#)
(Steam)

Probabilmente non c'è nulla di più sottilmente appagante per un autore che riuscire a impiallacciare un ammiccante tema elfico, tenero e *petaloso* a quello che alla prova dei fatti si rivela essere un titolo mostruosamente ruvido, stretto e che non perdona un truciolo fuori posto.

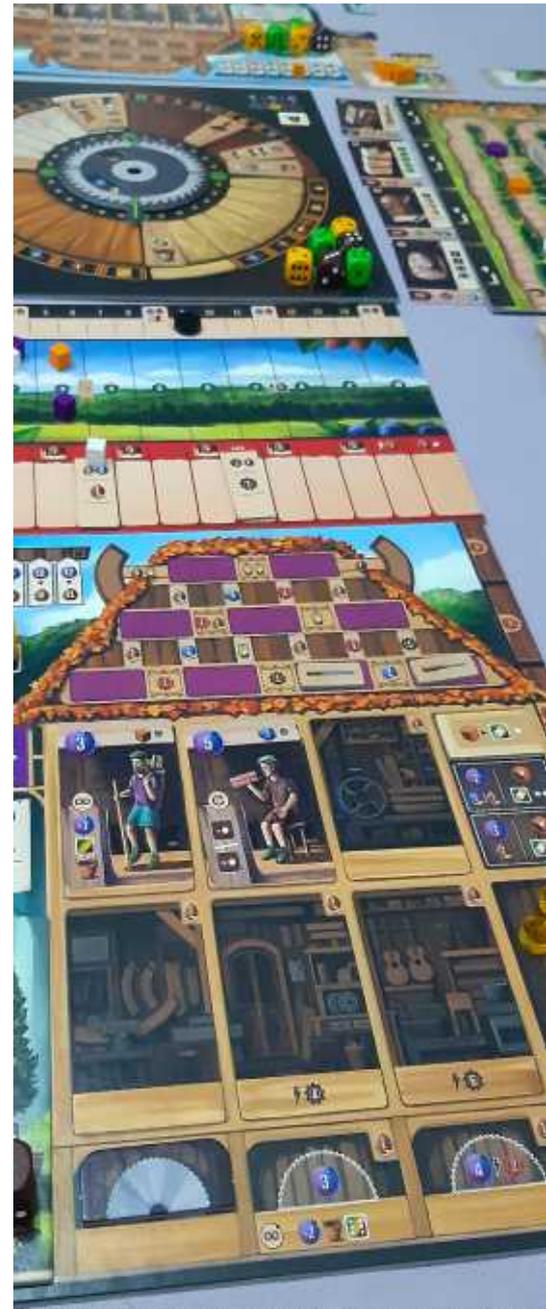
Idea di base

In Woodcraft i giocatori impersonano abili falegnami che, con l'ausilio di felici spiritelli boschivi, competono per creare il maggior numero di manufatti lignei. Alla fine della partita questi verranno ricompensati in base al valore corrente della propria fama di artigiano. Ogni giocatore parte con una dotazione di quattro obiettivi-manufatto, ma un'azione specifica e qualche bonus consentiranno di ottenerne altri.

In termini di gioco, ciascun obiettivo presenta un requisito per essere completato, espresso in colori e facce di dadi. La pianificazione necessaria per riuscire a ottemperare a tali richieste attraverso meccanismi caratteristici di acquisto e manipolazione di dadi, rappresenta il cuore del gioco.

Flusso di gioco

Salvo esserne riusciti a conquistare faticosamente una o due aggiuntive, una partita a Woodcraft prevede esattamente quattordici azioni per giocatore, intervallate da quattro veloci fasi di conteggio, più il computo finale. Il turno di



FAMIGLIE

OCCASIONALI

ASSIDUI





un giocatore consiste nello **scegliere un tassellino-azione (cuneo)** dal quadrante di una ruota comune, posizionarlo nel quadrante successivo e svolgere l'azione prescelta.

La stessa azione può essere scelta più di una volta; se questo accade la ruota gira, in modo da mostrare delle finestrelle bonus che potenziano le azioni lasciate più indietro. La scelta dei cunei è davvero importante: il bonus del quadrante, il bonus associato alla posizione e l'azione stessa diventano tre variabili quasi egualmente importanti, che guidano il giocatore nel dramma della scelta da effettuare.

Le sette azioni sono di semplicissima spiegazione:

- **obiettivi**: da un espositore si scelgono fino a due obiettivi da posizionare subito a fianco alla propria plancetta;
- **aiutanti**: si comprano nuovi spiritelli che offrono poteri permanenti, effetti istantanei o attivabili una volta per *epoca* (tra un conteggio e l'altro). Tutti gli spiritelli hanno anche un bonus di *produzione* che si attiva con altre azioni e che talvolta potrebbe essere più importante del potere dell'aiutante;
- **acquisto materiali**: alcuni obiettivi e le tre azioni di manipolazione dei dadi (*segare*, *incollare* e *rifinire*) abbisognano di materiali che si acquistano con quest'azione;
- **migliorie**: il nostro laboratorio all'inizio ha

un'unica sega con cui si possono tagliare i dadi e un unico modo per rifinirli. Con quest'azione si acquistano segnalini sega aggiuntivi, la possibilità di *incollare* dadi e migliorare l'abilità di rifinirli, ma anche i *vasi* in cui si possono piantare pezzetti di legno che con un po' di magia della foresta saranno in grado di crescere in robusti alberelli;

- **acquisto dadi**: si acquistano fino a due dadi da un espositore, pagando il prezzo in base alla loro faccia e alla qualità del legno (i dadi verdi sono i più economici, poi vengono quelli gialli e poi i preziosi dadi marroni);

- **piantare dadi**: si parte con un solo vaso che ospita solo un dado verde, ma come visto sopra si possono comprare anche i vasi per i dadi gialli o marroni. Quando si pianta un dado in uno dei vasi in automatico all'inizio di ogni turno successivo aumenta il proprio valore di due e lo si può prendere dal vaso in qualunque momento come azione istantanea;

- **vendere dadi**: si rivende un dado al doppio del valore e si può acquistare un sei dalla riserva di dadi.

A queste si aggiungono le **azioni gratuite**:

- **segare**: in qualunque momento (avendo i necessari segnalini non ancora utilizzati) è possibile spendere un tassello-sega per tagliare un pezzo di legno in due. In termini di gioco un dado può essere sostituito con due dello stesso colore con punteggi che sommati danno il valore

di partenza. Per ogni token *lama* aggiuntivo che si spende si può effettuare un altro taglio, in tal modo, ad esempio, un 6 può essere tagliato in un 3, un 2 e un 1;

- **incollare**: spendendo un segnalino *colla* si possono unire fra loro due pezzi di legno. Meccanicamente si restituiscono due dadi e se ne prende uno che abbia per faccia la somma dei due dadi iniziali;

- con l'azione di **rifinitura**, dando via un token *truciolo* si migliora di 1 (o più, se si sono acquistati miglioramenti di questa abilità) una faccia di un dado.

A meno di non avere particolare deroghe, una volta utilizzati i vari tasselli rimangono inattivi fino ad ultimazione della fase di valutazione successiva dove tutte le varie abilità si riportano a nuovo.

L'uso accorto di queste azioni (e l'investimento per aumentarne l'efficacia) consentirà di raggiungere i requisiti degli obiettivi. A differenza di altri titoli di *dice-drafting* in cui meccanismi di manipolazione devono essere ammessi per scongiurare tiri non ottimali, qui è tutto deterministico: i dadi con cui si parte hanno un valore prefissato ed i dadi disponibili per l'acquisto nell'espositore sono lanciati all'inizio una volta sola e noti. Quindi in *Woodcraft* queste non sono azioni di *ripiego* ma parti integranti della propria strategia di gioco ed è un aspetto



molto interessante da un lato, ma cerebralmente sfidante dall'altro.

Riuscire a sopravvivere

La valuta del gioco sono i mirtilli. Si parte con dodici e già se ne deve spendere un certo numero per tenere il primo aiutante. Con gli otto o nove rimanenti bisogna fronteggiare i primi turni in cui tutto ha un costo: i vasi per piantare gli alberi costano quattro o cinque mirtilli, i materiali da comprare per evadere gli ordini o usare le abilità di manipolazione costano, così come gli aiutanti. La fonte maggiore di liquidità nei primi turni di gioco è data dalla ricompensa degli obiettivi evasi (danno di solito un certo numero di punti vittoria e soldi).

Si possono anche aumentare le rendite di soldi e punti (ed alla fine del gioco possono essere parecchi), ma all'inizio l'ossigeno deve arrivare da uno o due contratti risolti.

Inoltre alla fine di ogni turno il giocatore può decidere di spendere un certo numero di mirtilli su una scala progressivamente crescente per ottenere punti vittoria. Questo meccanismo è la mazzata finale. Non solo si brancola in

un'economia asfittica, non solo ci si accorge che fra due turni bisognerà risolvere almeno un paio degli obiettivi che si hanno davanti, ma si deve anche decidere se investire soldi in punti da subito. I passetti su detta scala sono otto, i turni sono quattordici, per cui ci si può permettere di saltarne qualcuno, ma arrivare a fondo scala appare abbastanza cogente per consolidare un buon punteggio (ma alla fine il costo è molto alto).

Ruolo delle Lanterne

L'elemento psicotropo del gioco è il segnalino *lanterna*, che ha due usi: lo si può spendere per far sì che il cuneo-azione prescelto sia di fatto una qualunque altra azione. Questo è fondamentale quando il bonus offerto (vuoi dal quadrante, vuoi dalla posizione di un cuneo) sono talmente importanti da obbligare a prenderlo, anche se non corrisponde all'azione che si intende svolgere.

Peraltro, se si riesce (grazie a ricompense degli obiettivi o bonus vari) ad avere tre segnalini lanterna, è possibile spenderli per avere un'azione gratuita da svolgere. Non può evidentemente sfuggire l'importanza di una tale

possibilità in un'economia di sole quattordici azioni.

Qualche indicazione

Un consiglio consiste nel focalizzarsi su una direttrice e non cercare di fare un po' di tutto. In questo gioco la profondità raggiunta in ciascuna delle possibili vie è molto remunerativa. Ad esempio, cercare di avere tanti aiutanti, specialmente se è presente l'obiettivo pubblico basato sul loro numero. Maggiori sono gli aiutanti, maggiori gli sconti e gli effetti attivazione su cui fare leva. Due riquadri su cui si può posizionare, poi, hanno l'effetto valanga di attivarne contemporaneamente quattro oppure sei. Posizionarli lì al momento giusto potrebbe essere equivalente ad un'azione o due aggiuntive, se gli altri aiutanti scelti hanno bonus di attivazione selezionati con cura.

Un'altra interessante linea potrebbe puntare sugli *attrezzi* come efficace strategia. Si tratta di una scelta piuttosto situazionale, nel senso che si devono avere obiettivi che come ricompensa diano uno o due attrezzi e ce ne siano altri sull'espositore dai cui si prendono. I segnalini *attrezzo* guadagnati in tal modo vanno disposti sulla propria plancetta a mo' di bingo attivando ricompense notevoli ogniqualvolta se ne piazza uno adiacente ad uno già piazzato.

Fasi di valutazione

Alla fine del quarto, ottavo undicesimo e quattordicesimo turno si tiene una veloce fase di valutazione in cui si totalizzano punti e si racimola qualche soldo in base alla posizione dei propri indicatori sulle apposite scale e si ripristinano tutti i tasselli consumati nei turni precedenti. Importante evento in questa fase: i contratti non risolti *scendono* di un passo a fianco alla plancia di ciascun giocatore (potenzialmente tendendo verso rovinose penalità) e si è tenuti a giocare uno dei rimanenti dalla propria mano (tutti e quattro quelli da cui si è partiti verranno in tal modo posizionati).

Di questi quattro obiettivi, due hanno la caratteristica peculiare di offrire come bonus (in alternativa a cinque punti e cinque soldi) la possibilità di partecipare ad un obiettivo pubblico (ve ne sono un certo numero rivelati durante la preparazione): chi sceglie di farlo, vi posiziona un



MDM

Aspetto e tema possono conferire un fuorviante senso di leggerezza, ma Woodcraft è progettato per un pubblico di giocatori assidui: si tratta di un titolo gestionale di manipolazione dei dadi che reinterpretata di modo innovativo e tematicamente coerente una serie di meccaniche note. Limitato nell'interazione fra i giocatori, si distingue per essere un puzzle di ottimizzazione profondo e ricco di elementi, che consente approcci strategici variegati ma necessariamente ben focalizzati. Funzionali ed efficaci i materiali.

Prometeo

Risolvere la manipolazione dadi e calarla in un'ambientazione un po' diversa dal solito: basta a creare un titolo valido? Ho trovato in particolare molto carino l'aspetto della "crescita" dell'albero, con i dadi che, quando piantati, aumentano di valore turno dopo turno. Il gioco è interessante e profondo, carina anche la meccanica per la selezione delle azioni, ma un po' solitario e principalmente appesantito da elementi superflui come gli attrezzi. Dieci anni fa avrebbe lasciato il segno, oggi è un gioco come tanti.

proprio cubetto. Altri giocatori possono fare altrettanto solo nello stesso turno. Solitamente questi obiettivi offrono un consistente numero di punti vittoria variabile a seconda del soddisfacimento di certune condizioni, tuttavia la rinuncia a soldi immediati (e punti) per impegnarsi in un obiettivo di fine partita è una

scelta davvero sofferta.

Inoltre, dopo la seconda fase di valutazione vengono eliminati tutti gli aiutanti e obiettivi e vengono mostrati quelli più forti di era 2. Al che si riprende tranquillamente con il turno successivo.

Punteggio finale.

Alla mole di punti già totalizzati si aggiungono quelli derivanti dagli obiettivi pubblici cui si è preso parte e dal valore di tutti i propri contratti risolti, il cui valore dipende dalla posizione del terzo cursore che ogni giocatore ha sulla scala della fama. All'inizio ogni contratto vale zero, ma con fatica, progredendo lungo questo percorso, si può raggiungere un moltiplicatore per quattro o più. In una partita di buon livello si riescono a soddisfare da sei a otto contratti ed i punti dovrebbero potersi aggirare attorno ai centodieci (anche se alle prime partite sembrerà impossibile).

ramificazioni dipendenti dalle scelte dei cunei fatte dagli altri giocatori. Non di rado sarà obbligatorio far degradare uno o due contratti (soprattutto verso la fine) perché si sarà calcolato che si riuscirà ad evaderli solo nel quattordicesimo turno.

L'interazione fra giocatori è concentrata unicamente nella scelta del cuneo dalla ruota che potrebbe vanificare speranze (era l'ultimo tassello nel quadrante che dava un dado da "3" come bonus...). Ma spostando un cuneo da un quadrante all'altro si aggiungono però opportunità, dato che il posto su cui lo si mette potrebbe offrire un bonus molto forte. Ad esempio un passetto sulla scala della fama. Nel qual caso quel cuneo, a prescindere dall'azione che dà diventa cruciale (ed è per questo che si potrebbe usare una lanterna).

Woodcraft, nonostante il tema accattivante, è un sofferto puzzle di ottimizzazione, consigliabile a giocatori esperti, pronti ad accettare una sfida di alto livello

Purtroppo i metodi per progredire su questa scala non sono molti. Alcuni provengono da ricompense dei contratti stessi, altri sono ottenibili dai bonus sbloccati dal posizionamento degli attrezzi oppure una tantum dagli aiutanti.

Impressioni

Come anticipato, il titolo, tolto l'accattivante aspetto narrativo elficcheggiante, si dimostra un titolo strettissimo e molto intenso. Le scelte vanno operate con estrema sagacia e con occhio alla pianificazione di lungo corso e possibili

Per il resto Woodcraft è un sofferto puzzle di ottimizzazione "multi-solitario", ma molto ben costruito. La mia unica perplessità concerne la "tombola" dei token attrezzo. Si tratta di una meccanica probabilmente messa per smussare le asperità cerebrali del gioco e di cui non si sentirebbe la mancanza. Si tratta di un elemento gratuito di alea (moderata) in un gioco dove rischi l'embolo ad ogni mossa (anche se devo ammettere, nelle rare partite in cui si riesce a massimizzare l'uso degli attrezzi si vive una seconda giovinezza per cinque minuti buoni).

I materiali e la cartotecnica e simbologia sono di buona qualità, ma niente di strabiliante ad un costo però contenuto. Lo definirei un titolo da consigliare a giocatori esperti o al più a capaci giocatori occasionali, pronti ad accettare una sfida di alto livello.



FRAKTAL75

MDM

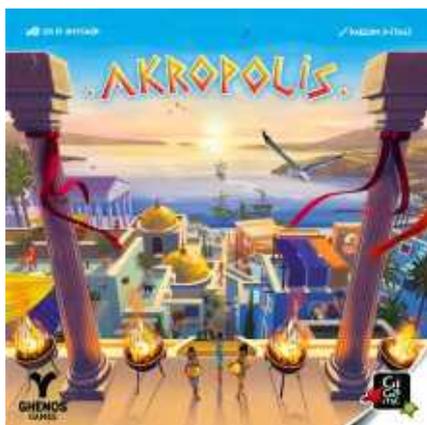
PROMETEO





Akropolis

Costruite una città greca su un paesaggio collinare, disponendo ogni quartiere in posizione ottimale.



di Jules Messaud
Gigamic, CMON Global Limited,
Ghenos Games, 2022
N. Giocatori: 2-4
Durata: 20-30 minuti

Il tema di Akropolis non brilla certo per originalità: nel ruolo di abili architetti dell'Ellade, i giocatori si sfidano nel realizzare la migliore città della Magna Grecia, progettandone e disponendone i quartieri in modo da massimizzare il punteggio finale.

Materiali e preparazione

Semplice ma efficace la dotazione dei materiali: sessantacinque tessere (quattro iniziali, ciascuna composta dall'unione di quattro esagoni, mentre le rimanenti sono composte da tre), quaranta cubi pietra, un indicatore per il primo giocatore di turno, quattro carte riassuntive e un blocchetto segnapunti. Ogni esagono che compone una tessera contiene un quartiere (ce ne sono di sei tipi: *case*, *mercati*, *caserme*, *templi*, *giardini* e *cave*) o una piazza (presenti per tutti i quartieri tranne le *cave*). Le tessere iniziali contengono tre *cave* e una piazza per le *case*.

I materiali sono robusti, la grafica è funzionale, ma decisamente non è impressionante.

Per giocare si selezionano le tessere in base al numero di giocatori, se ne fanno undici pile (ciascuna con una tessera in più rispetto a quanti siedono al tavolo); le rimanenti (tante quanti i giocatori più due)





vanno a formare un espositore. Ogni giocatore prende una tessera iniziale e un numero di cubi *pietra* pari alla sua posizione nell'ordine di turno.

Flusso di gioco

Una partita dura esattamente dodici turni in cui, a partire dal *Capo Architetto* (chi ha il segnalino primo giocatore), ogni giocatore acquista una tessera dall'espositore (il cui costo in cubi pietra è incrementale spostandosi da destra a sinistra - la prima è gratuita) e la aggiunge alla propria città, ponendola sul piano del tavolo (confinante almeno per un lato con una tessera già

quartiere *fornisce punti in base ad un determinato criterio* (ad esempio per le *case* si valuta solo il gruppo contiguo più esteso, mentre le *caserme* forniscono punti solo se sono sui bordi della città), e *ogni esagono fornisce punti pari al livello* su cui è costruito (un punto se sul tavolo, due se ha una sola tessera sotto di sé e così via). Il totale dei punti per ogni tipo di quartiere viene quindi moltiplicato per il numero di stelle presenti sulle piazze ad esso associate; infine ogni cubo pietra avanzato fornisce un punto.

e facilmente assimilabili, e l'intero flusso di gioco appare ispirato da un lato a *Kingdomino* (Bruno Cathala, 2016; ILSA#47) di cui riprende ed espande il sistema di punteggio e dall'altro a *Taluva* (Marcel-André Casasola Merkle, 2006; ILSA#27), da cui mutua la forma delle tessere e il sistema di piazzamento. Tuttavia, mentre il secondo è un gioco caratterizzato da un'elevata interazione e un sistema di fine partita e vittoria decisamente originale, Akropolis mantiene la struttura del primo, proponendosi quasi come una sua naturale evoluzione, volta ad accompagnare la crescita del giocatore: il sistema di punteggio, differenziato per tipo di territorio, è la naturale evoluzione del gioco di Cathala. Il sistema di piazzamento tessere su più livelli, che incrementano il gettito potenziale di ciascuna tessera, aggiunge un'ulteriore dimensione allo spazio delle decisioni, sufficiente a rendere interessante il titolo anche a giocatori non proprio



presente) o sopra le tessere già piazzate (in tal caso deve posarsi su almeno due tessere, senza avere spazi vuoti sotto di sé); in questo secondo caso, *per ogni quartiere cava* che viene coperto dalla tessera appena piazzata, *il giocatore ottiene un cubo pietra*. Il turno termina quando il *Capo Architetto* ha piazzato *due tessere* (mentre gli altri giocatori ne hanno scelta una) e ne resta ancora una nell'espositore: quest'ultimo viene reintegrato utilizzando una delle pile (ponendo la tessera avanzata all'estrema destra), e il segnalino del primo giocatore ruota in senso orario.

Quando tutti i turni sono stati giocati, si procede alla valutazione finale, guardando piazze e quartieri visibili. Ogni tipo di

Sono incluse nel regolamento una serie di varianti (giocabili singolarmente o in qualsiasi combinazione) che permettono di raddoppiare i punteggi di ciascun tipo di quartiere, a patto che soddisfino a condizioni ancora più stringenti.

Impressioni

Fin dal primo contatto, Akropolis fornisce una confortevole sensazione di familiarità: le meccaniche base sono note

alle prime armi, portando di fatto il livello di complessità a livelli paragonabili a quelli di *Cascadia* (Randy Flynn, 2021; ILSA#65), altro recente titolo di piazzamento in cui il punteggio finale si forma con criteri diversi a seconda del tipo di tessera considerata.

Il risultato finale è un prodotto godibile da tutti, decisamente più appetibile per un pubblico familiare ed occasionale, che ha già fruttato diverse nomination e due premi (*miglior gioco per famiglie* per la Giuria del *UK Games Expo 2022* e *As d'Or - Gioco dell'anno*, per l'edizione 2023).



di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Bear Raid

Massimizzate i profitti manipolando abilmente il mercato azionario.



di Ryan Courtney
BoardGameTables.com, 2022
N. Giocatori: 3-6
Durata: 60 minuti

L'ammissione di una totale ignoranza di chi scrive per quanto riguarda la ben che minima nozione di finanza spero sia sufficiente a farmi perdonare eventuali errori su quanto mi appresto a scrivere.

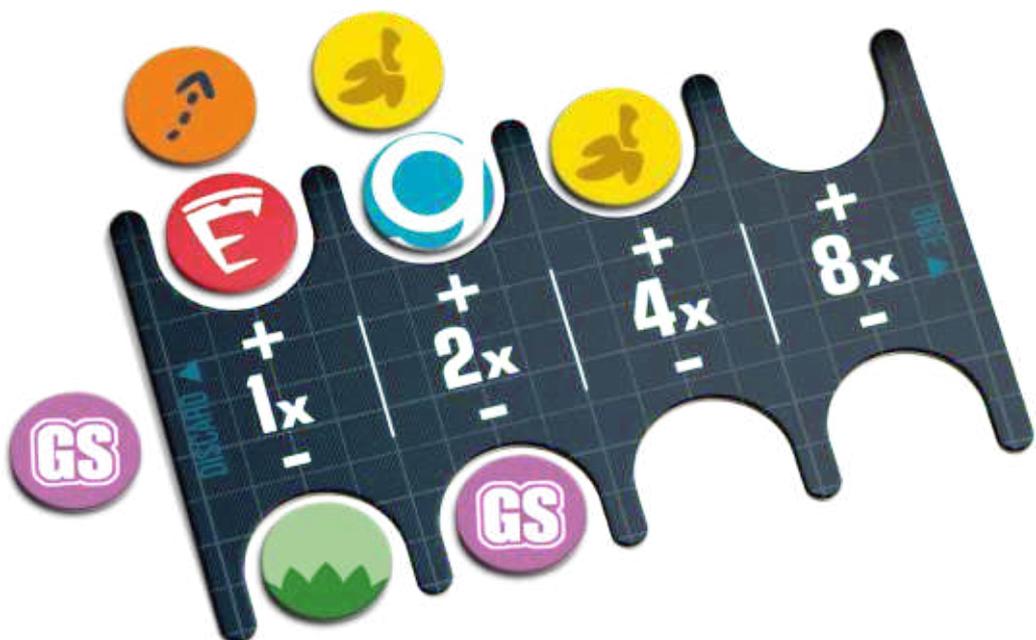
Data questa doverosa premessa, in Bear Raid i giocatori hanno il semplice obiettivo di accumulare la più vasta ricchezza, risultando i più facoltosi alla fine della partita.

Sul tavolo trovano posto tante compagnie per azioni quanti sono i giocatori; ognuna di esse ha una disponibilità iniziale di cinque certificati azionari. Ad ogni compagnia sarà

assegnato un mazzo eventi e dei dadi dello stesso colore.

Le regole del gioco sono molto semplici: i giocatori avranno due azioni da fare in ogni round, con un giro di tavolo di andata e ritorno per la risoluzione delle azioni – dove cioè il primo giocatore compirà la prima e l'ultima azione, mentre l'ultimo compirà due azioni consecutive (come accade, ad esempio, in *Grand Austria Hotel*, [ILSA#36](#)).

Le azioni possibili prevedono, fra le altre, l'acquistare o il vendere azioni: nel primo caso si preleveranno gettoni titolo azionario dalla scheda di una compagnia pagandone il





A fine partita ai soldi posseduti i giocatori sommeranno il valore delle azioni positive che possiedono, e sottrarranno quello delle azioni negative, entrambi calcolati al valore ultimo dei titoli di ogni compagnia. Il giocatore più ricco sarà il vincitore.

Il gioco sta tutto qua: le regole risulteranno chiarissime fin da subito, ma assolutamente più fumoso risulterà l'approccio per ottenere buoni risultati.

Specialmente all'inizio ogni mossa sembrerà equivalente e ci si limiterà a comprare a poco e vendere a tanto, e già riuscirci non sarà così semplice, senza magari accorgersi quanto impattante possa essere il togliere dei dadi per le sorti di una compagnia.

Il cuore pulsante del gioco sta nel riuscire a leggere le intenzioni degli avversari, capire la giusta tempistica nelle azioni e saper cavalcare gli eventi limitando le azioni atte a correggerli in nostro favore.

valore riportato – valore che chiaramente crescerà via via che il numero di titoli disponibili diminuirà – nel secondo se ne posizioneranno e si riscuoterà di conseguenza – con un valore decrescente all'aumentare del numero di certificati azionari. I titoli acquistati andranno segnati come positivi sulla placchetta dietro il proprio schermo, mentre quelli venduti andranno nella zona negativa. Le altre azioni, oltre al passare, prevedono di togliere un qualsiasi numero di dadi da una singola compagnia per piazzarli dietro il proprio schermo o aggiungerne fino a tre (presi dal proprio schermo, appartenenti anche a compagnie differenti) alla plancia *rumors*.

Alla fine del round ogni giocatore restituisce dal proprio schermo quanti dadi desidera, non potendo comunque mai conservarne più di cinque. Dei dadi restituiti se ne lanceranno una quantità che dipende dal numero di partecipanti, e si verificherà compagnia per compagnia l'andamento del valore delle azioni sulla base del valore totale dei dadi su di essa e della carta evento associata alla compagnia. Il valore dei singoli titoli azionari potrà crescere, decrescere o rimanere invariato; se il valore

dovesse superare il limite massimo, tutti i giocatori raddoppieranno i propri titoli di quella compagnia, siano essi positivi o negativi; se dovesse scendere sotto lo zero la compagnia andrà in bancarotta e tutti perderanno i titoli di quest'ultima, siano essi positivi o negativi.

Un gioco con una buona profondità che a fronte di pochissime regole richiede più di una partita per essere compreso appieno, ed è in grado di restituire con poco l'adrenalina delle scommesse in borsa, come si vede nei più famosi film ambientati a *Wall Street*.

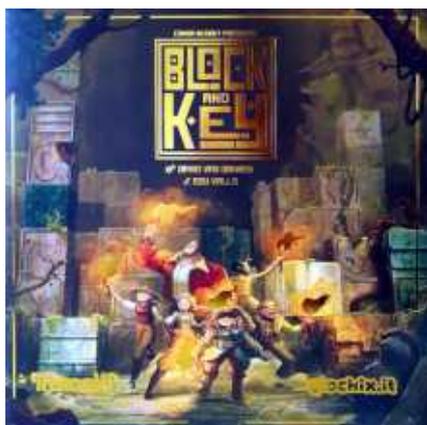




di Mauro "MDM" Di Marco

Block and Key

Manipolate le grandi pietre sul pavimento del tempio per ricreare misteriosi pattern e riportare alla luce un misterioso segreto.



di David Van Drunen
Inside Up Games, Giochix.it, Maldito Games, 2022

N. Giocatori: 1-4

Durata: 20-40 minuti

A metà strada fra l'*Indiana Jones* di Harrison Ford e lo *Smolder Bravestone* di Dwayne Johnson, i giocatori si trovano ad esplorare un tempio a lungo dimenticato e appena riscoperto, in cui giganteschi blocchi di pietra, se opportunamente disposti nella sala centrale dell'edificio, permettono di ottenere nuove conoscenze, ovvero i punti con cui vincere la partita.

Il progetto è stato finanziato dal basso da 2047 sostenitori, per un totale di 118540 dollari canadesi (circa 90000 euro), pari al 365% della quota minima richiesta.

Materiali e preparazione

Si tratta di uno di quei titoli in cui anche la scatola è parte integrante del gioco: infatti, grazie a quattro supporti di cartone (le colonne del tempio), essa va a costituire la plancia a due piani (quello inferiore ha solo funzioni da espositore) su cui si svolge il gioco. Oltre alle carte indizio (suddivise in tre livelli di difficoltà) e alle carte enigma (obiettivi segreti), il cuore del gioco è composto da quaranta blocchi tridimensionali in resina (realizzazione tridimensionale di un sottoinsieme dei polimini di ordine due, tre, quattro e cinque) decisamente piacevoli sia al tatto che alla vista, contenuti in un sacchetto ricamato, a cui si affianca un pezzo iniziale.





La preparazione richiede di assemblare la plancia e di dare quattro *carte indizio* (due facili, di valore uno, una media, di valore due e una difficile, di valore quattro) e una *carta enigma* (obiettivo di fine gioco che indica uno dei quattro colori dei pezzi) a ciascun giocatore. I rimanenti *indizi* di livello medio e difficile vengono sistemati in due mazzi, mentre l'espositore (composto da nove spazi), viene riempito da altrettanti pezzi. Il primo giocatore piazza il cubo iniziale al centro del pavimento del tempio, poi ogni giocatore prende la sua dotazione iniziale di pezzi, scegliendone tre che appartengono ad una stessa riga o colonna dell'espositore, che viene ripristinato ad ogni passo.

Flusso di gioco

Il gioco si sviluppa in senso orario, in turni in cui il giocatore attivo sceglie quale azione eseguire fra le due disponibili:

- **scavare blocchi**: il giocatore aggiunge alla sua riserva i blocchi presenti su una riga o una colonna dell'espositore. Se ha messo da parte più di sette pezzi, rimette l'eccesso nel sacchetto (scegliendo quali blocchi scartare), poi ripristina l'espositore;

- **posizionare un blocco**: il giocatore aggiunge sulla plancia uno dei blocchi dalla sua riserva, in modo che tocchi almeno per uno spigolo un blocco già presente. Se il contatto avviene tra facce, il blocco deve terminare più in alto rispetto a quello con cui condivide la faccia. I blocchi possono essere posizionati sovrapposti (ma nessun pezzo può salire oltre il sesto livello), ed avere anche il vuoto sotto

di sé (purché si creino ponti e non sporgenze a sbalzo: le estremità di un pezzo piazzato orizzontalmente devono essere entrambe posate su altri pezzi, o sul pavimento). Quindi il giocatore controlla se può reclamare una o più delle sue *carte indizio*; per poterlo fare deve far vedere che dalla sua prospettiva è visibile il disegno della carta, e almeno uno dei quadrati di tale motivo deve appartenere al pezzo appena piazzato (non è possibile reclamare *Indizi* formati solo da pezzi piazzati precedentemente o dai soli avversari). Piazza gli *indizi* reclamati scoperti davanti a sé e ripristina la mano a quattro carte, scegliendo da quale mazzo pescare le carte.

Quando un giocatore ha completato un certo numero di *indizi* (dodici, otto o sette a seconda che si giochi in due, tre o quattro) la partita volge al termine. Ogni giocatore gioca un ultimo turno, poi si procede alla valutazione finale: oltre ai punti indicati sulle *carte Indizio* reclamatione, il giocatore rivela la propria *carta enigma*: conta il numero di quadrati del colore indicato che vede dalla sua prospettiva, divide quel valore per tre (arrotondando per difetto) e somma quella quantità al proprio punteggio. Nell'ordine, numero di *indizi* reclamati, blocchi avanzati e ordine di turno consentono di dirimere i pareggi.

Impressioni

Block and Key ricade nella categoria dei giochi astratti di piazzamento di pezzi tridimensionali derivati dai polimini, richiedendo capacità di visualizzazione

spaziale e sfruttando l'indiscutibile fascino dato dalla manipolazione dei pezzi. Rientrano in questa categoria titoli come *Rumis/Blokus 3D* (ILSA#15), *Pueblo* (ILSA#15) o *La Boca* (ILSA#29), con i quali condivide anche la peculiarità di utilizzare solo una visione proiettata per la valutazione che, mentre nel primo titolo avviene solo a partita conclusa, in questo titolo, come nei rimanenti due sopra citati, avviene in modo continuo. Rispetto a *La Boca*, manca tutta la parte di divertita concitazione dovuta al gioco di coppia e al sistema di punteggio basato sui limiti temporali.

La dipendenza della valutazione degli *indizi* dalla pesca delle carte, fatta sostanzialmente a caso, introduce rispetto a *Pueblo* una componente aleatoria con una conseguente componente tattica; se a questo aggiungiamo la relativa poca interazione fra i giocatori, il titolo offre un grado di sfida decisamente modesto, classificandosi come puzzle/solitario approcciabile anche da gruppi familiari/giocatori occasionali (che costituiscono probabilmente il suo target elettivo).

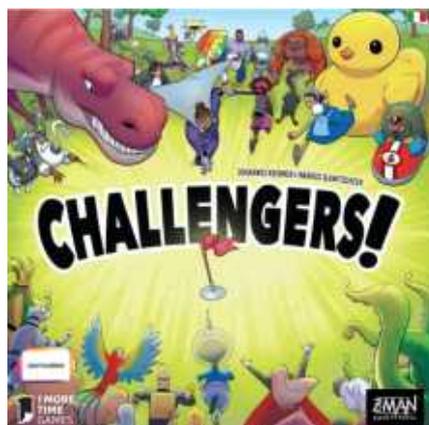
Come è naturale aspettarsi da un titolo proveniente dalla piattaforma *Kickstarter*, i materiali sono appariscenti; tuttavia da un punto di vista ergonomico sono perfettibili: la palette dei colori utilizzati per i blocchi dà qualche problema in condizioni illuminazione artificiale non ottimale, e la plancia a due livelli, se da un lato solleva il campo di azione a livello degli occhi del giocatore, dall'altro rende meno accessibile i pezzi esposti.



di Mauro "MDM" Di Marco

Challengers!

Mettete insieme la squadra più improbabile per vincere il più assurdo torneo di rubabandiera.



di Johannes Krenner, Markus
Slawitscheck

1 More Time Games, Asmodee Italia,

Z-Man Games, 2022

N. Giocatori: 1-8

Durata: 45 minuti

Affrontandosi in un scanzonato torneo di rubabandiera (strutturato in sette scontri preliminari più un gran finale), i giocatori sono chiamati ad assemblare e gestire una squadra composta da figure decisamente eterogenee (da alieni a scheletri, da clown a giornalisti, da paperelle di gomma a terribili kraken) con l'unico scopo di portare a casa il magnifico trofeo!

Materiali e preparazione

I materiali contenuti nella scatola quadrata di formato standard sono eterogenei: il cuore del gioco è composto da trecentotrentasei carte (suddivise in otto mazzi iniziali, un set base, sei set aggiuntivi e le carte dell'automa), a cui fanno di corredo tessere trofeo, tessere punti vittoria, quattro dischi bandiera (in legno), tre scatole portamazzi (in plastica) e quattro tappetini parco (in tessuto gommato). Le carte sono a finitura liscia e opaca, con semplici illustrazioni in stile comics, e non danno impressione di particolare robustezza; tutto il resto è invece decisamente longevo.

La preparazione è rapida: ogni giocatore prende una carta programma torneo e un mazzo di gioco iniziale (uguale per tutti i giocatori). Si assemblano i tre mazzi di draft mescolando i tre livelli del set base con quelli di cinque set aggiuntivi; si preparano i parchi indicati dalle carte programma (affiancandogli una pila di gettoni torneo e il disco bandiera





corrispondente) e si è pronti a partire; nel caso che il numero di giocatori al tavolo sia dispari, è necessario approntare anche il mazzo dell'automa.

Flusso di gioco

Una partita dura otto round: sette sono giocati da tutti, l'ultimo soltanto dai due giocatori che avranno accumulato fino a quel momento la maggiore quantità di fan (punti vittoria). Ogni round è composto da due fasi giocate in ordine:

- **fase mazzo**: in cui i giocatori attingono dalle pile di draft una o due carte (le opzioni possibili sono riportate sulla carta programma; in genere si ha l'opportunità fra prendere due carte da un mazzo di livello inferiore o una di livello superiore). I giocatori pescano cinque carte dal mazzo scelto e decidono quali prendere; hanno l'opzione di scartare e ripescare altrettante carte, se lo ritengono opportuno. Quindi, è possibile rimuovere un qualsiasi numero di carte dal proprio mazzo.

- **fase incontro**: i giocatori sfidano un avversario secondo il programma. I giocatori si alternano fra difensore e attaccante per la conquista della bandiera: questa è difesa da una carta; chi è in attacco rivela carte dalla cima del mazzo finché la somma del loro valore (tenuto conto di tutti i modificatori applicabili, sia delle carte rivelate che di quelle in *panchina*) uguaglia o supera il valore del difensore. A quel punto la bandiera cambia fronte: soltanto l'ultima carta giocata dall'attaccante diventerà il nuovo difensore (le altre vengono nascoste sotto di essa), mentre il giocatore a cui è stata sottratta dispone il

mazzetto di carte in difesa nella *panchina*, una zona a lato del campo di gioco formata da sei caselle, ciascuna delle quali può ospitare solo carte dello stesso nome. Lo scontro procede finché uno dei giocatori non ha più carte da rivelare durante la propria fase di attacco, oppure non ha spazi disponibili in panchina dove disporre le carte appena sconfitte: egli sarà sconfitto, mentre l'avversario si aggiudicherà il segnalino trofeo del round (il cui valore in *fan* è incognito, ma crescente col numero di round).

Alla fine del settimo round, i due giocatori che hanno accumulato più fan, dopo un'ultima, opzionale fase di rimozione di carte dal mazzo, si affrontano per determinare il vincitore.

Impressioni

Al confine fra il partygame e il gioco leggero, *Challengers!*, pur utilizzando meccaniche ben rodute (un semplice ma efficace sistema di *deckbuilding*), è uno di quei titoli che lasciano decisamente sorpresi: la lettura del regolamento alimenta un senso di dubbio sulla possibilità che il gioco "funzioni", e che sia possibile trovare uno sviluppo interessante in un set di regole così semplici - complice la parziale automazione della fase di incontro e la somiglianza con *War/Guerra*, famigerato "non gioco" con cui si può ingannare il tempo, utilizzando un mazzo standard di carte. Dubbi leciti, che vengono fugati non appena si supera la metà della prima partita: se i primi due scontri si trascinano senza grande scossoni, ben presto ci si rende conto delle svariate sfumature che sono collegate alla fase mazzo,

vero cuore del gioco. Merito della doppia condizione di sconfitta, che impone continui compromessi fra avere un mazzo con molte carte e il rischio collegato ad averne più di sette tipi differenti; rendendo strategicamente (e statisticamente) rilevanti le carte che permettono di eliminare carte dalla propria panchina, o quelle che "intasano" la panchina dell'avversario.

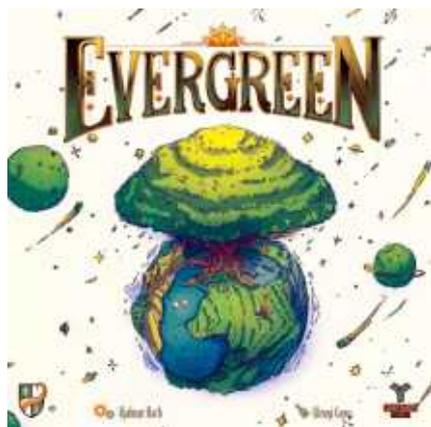
Innegabilmente le scelte in fase di gioco non sono molte (prevalentemente qualche semplice manipolazione del mazzo e/o della panchina, siamo quasi al livello di *Love Letter - ILSA#44*). Addirittura, con un po' di fortuna, è possibile costruire un mazzo basato sulla forza bruta, con copie molteplici di carte di valore elevato e senza alcuna abilità, e qui si ritrova l'altro colpo di genio del gioco: il far giocare gli scontri in simultanea, contraendo i tempi, e lasciando ai più veloci il tempo di sbirciare cosa accade negli altri campi, lasciando il tempo per qualche battuta e grassa risata.

Effettivamente, *Challengers!* riesce brillantemente a trasferire in un gioco da tavolo il principio di funzionamento di *Auto Chess* e dei suoi molteplici cloni: videogiochi in cui si prepara e si assembla la propria squadra, che poi gioca in maniera automatica. Il risultato è un gioco rapido, prezioso perché funziona egregiamente anche in otto, senza tempi morti (e senza meccaniche di deduzione sociale). Preferibile giocarlo quando si è in numero pari attorno al tavolo, ed almeno in quattro.



Evergreen

Rendete il vostro pianeta rigoglioso, soprattutto nelle zone climatiche più redditizie!



di Hjalmar Hach
Horrible Guild, Ghenos Games,
HeidelBÄR Games, 2022
N. Giocatori: 1-4
Durata: 45 minuti

Partendo da un pianeta completamente brullo, i giocatori dovranno renderlo fertile e rigoglioso, facendo progressivamente crescere la vegetazione nei vari habitat in cui esso è suddiviso. Tuttavia non conta solo la quantità: la disposizione di alberi, laghi e cespugli farà la differenza nelle valutazioni intermedie e in quella finale.

Materiali e preparazione

I materiali sono di buona qualità: le plance dei giocatori sono indentate (rappresentano un pianeta, diviso in sei *biomi* - zone climatiche differenti); oltre duecentoquaranta segnalini in legno sagomato (fra cui *germogli*, *alberi piccoli* e *grandi*, *cespugli*, *laghi*) costituiscono i pezzi da piazzare sulle plance; quarantadue carte bioma (caratterizzati da una zona climatica, un punteggio fertilità e un potere) realizzano il motore del gioco. Lo stile essenziale delle illustrazioni di Wenyi Geng ben si sposa con tema e iconografia, dando una generale sensazione di armonia all'impostazione grafica.

La preparazione è semplice: tutti prendono la plancia personale, popolandola dei vari indicatori. Si prepara una doppia zona per le carte (*area di draft* e *area di fertilità*) e si è pronti a cominciare.

Flusso di gioco

Una partita dura quattro round (*stagioni*), ciascuno composto da un numero decrescente





di turni (da cinque nel primo a due nel quarto), così strutturati:

- **fase draft**: si rivelano nell'omonima area tante carte quanti sono i giocatori più una, e in ordine di turno ogni giocatore prende quella che giocherà (il prossimo primo giocatore viene determinato in questa fase, in base a quale carta viene scelta dai giocatori che seguono il primo); alla fine della fase, la carta non selezionata viene posta nella zona fertilità, aumentando o diminuendo il punteggio fertilità del corrispondente bioma;

- **fase azioni e poteri**: contemporaneamente i giocatori eseguono, nell'ordine che preferiscono, la propria azione di turno e il potere della carta che hanno selezionato. L'azione di turno deve essere eseguita nella zona associata al bioma rappresentato della carta, il potere della carta può invece essere applicato a qualsiasi bioma. L'azione di turno viene scelta fra le quattro sempre disponibili:

a) **piazzare fino a tre segnalini germoglio** in tre caselle vuote della plancia personale appartenenti al bioma indicato;

b) **effettuare due azioni di crescita** (da germoglio a albero piccolo, da albero piccolo ad albero grande) su due diverse caselle, entrambe nel bioma indicato;

c) scegliere una casella vuota ed una occupata del bioma indicato: **piazzare un germoglio sulla prima ed effettuare un'azione crescita sulla seconda**;

d) scegliere **una sola casella** ovunque sulla plancia ed **eseguirvi una delle azioni** sopra descritte.

Il **potere** indicato dalla carta ha invece un'efficienza che dipende dal numero di volte

che è stato selezionato durante partita. Può essere uno dei seguenti: ottenere punti vittoria, piantare germogli, far crescere un germoglio in un albero piccolo, far sviluppare un albero piccolo in uno grande, piantare cespugli in caselle vuote, piazzare un lago in una casella vuota (eseguendo due azioni di crescita su due caselle ortogonalmente adiacenti al lago appena piazzato).

- **fase mantenimento**, in cui si controlla se si è conclusa la stagione; in tal caso i giocatori collezionano punti in base al numero più grande di caselle adiacenti occupate da alberi o cespugli, e in base alle condizioni di illuminazione: considerando una direzione diversa (nord, est, sud, ovest) ogni albero piccolo fornisce un punto e ogni albero grande ne fornisce due, purché non si trovi nell'ombra di un albero di altezza pari o superiore. Ogni albero piccolo proietta la sua ombra sulla casella successiva, mentre l'ombra di quelli grandi si estende per due spazi.

Dopo la quarta valutazione di fine stagione si procede con la valutazione finale: ogni albero grande in ciascun habitat vale un numero di punti pari al suo punteggio fertilità, come indicato nella rispettiva area.

Impressioni

Basato su meccaniche di *draft*, *costruzione di un territorio personale* e *rivalutazione/svalutazione azionaria*, Evergreen si rivela sin dalla prima partita un *puzzle* non banale, in cui la costruzione della propria biosfera deve mediare fra l'opportunità di accumulare punti

nelle valutazioni intermedie e cercare di sfruttare al meglio la valutazione finale. Dato che tutti i modi di fare punti tendono ad andare in conflitto fra loro (la foresta più grossa e la valutazione finale si massimizzano facendo crescere in modo raggruppato la vegetazione, mentre per l'illuminazione gli alberi dovrebbero stare lontani), le scelte di ogni mossa risultano piacevolmente difficili. Apparentemente poco interattivo (l'unico punto di contatto fra i giocatori è il draft) il gioco vive invece di un delicato equilibrio fra le carte selezionate e le carte scartate (che, di fatto, indirizzano le scelte delle prese successive); l'assenza di un vero e proprio motore (se non l'eventuale accumulo di punti vittoria con l'estensione della propria foresta più grande) rende parimenti importante ogni singola mossa.

Rispetto al precedente *Photosynthesis* (Hjalmar Hach, 2017; [ILSA#48](#)), da cui viene mutuato il sistema di valutazione intermedia, con il sistema di illuminazione e ombra, l'autore sposta il focus dell'interazione fra i giocatori (l'assenza di una plancia condivisa elimina ogni possibile presenza di attriti dovuti a mosse di blocco).

Ottimo il gioco in due, buono in tre o in quattro.

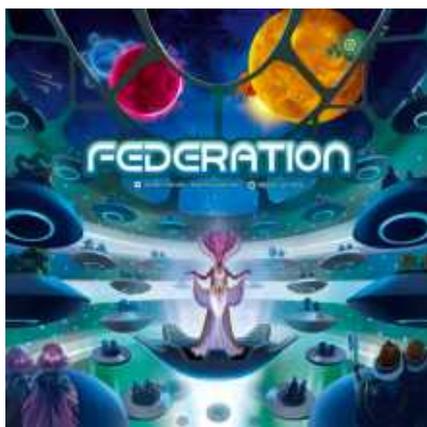
Qualche piccolo problema di ergonomia, dovuto principalmente alla continua manipolazione di segnalini di legno di dimensioni piuttosto minute, che si aggrava nella presenza delle molteplici scale dei poteri, il cui aggiornamento rischia di cadere nell'oblio.



di Michele "Fraktal75" Bricchi

Federation

Anno 2442: riuscirà la nostra delegazione a promuovere l'annessione alla Federazione?



di Dimitri Perrier, Matthieu Verdier
Explor8, Strohmann Games, 2022

N. Giocatori: 2-4

Durata: 60-120 minuti

I nostri ambasciatori faranno di tutto per influenzare il Senato perché il sistema planetario sia ammesso nella Federazione, la potente alleanza galattica cui in molti cercano di aderire. Saremo più convincenti dei nostri avversari?

Flusso di gioco

Federation ha una durata di cinque turni, ciascuno dei quali consta di quattro azioni.

Durante il proprio turno, i giocatori piazzano un ambasciatore al Senato, una griglia di tre righe e sei colonne, dove ciascuna casella ospita l'icona di un'azione per cui si può optare. L'aspetto interessante della meccanica risiede nella duplice valenza del piazzamento. Se si usa, infatti, il proprio *token* ambasciatore con il voto visibile (da uno a tre, eventualmente maggiorabile), oltre all'azione principale, si concorre a una valutazione di doppia maggioranza: una per la fila su cui ci si è messi ed una per l'ala destra o sinistra del Senato che influirà sulla legge che verrà votata a fine turno.

Se, invece, si appoggia l'ambasciatore con il lato "finanziamento" visibile, si esercita comunque l'azione prescelta, ma in aggiunta si sbloccano delle azioni sulla propria plancetta, che si potranno effettuare *-una volta soltanto-* a ridosso dell'azione principale.





In aggiunta, a fine turno, verranno anche avanzati i contatori posti su ciascuna colonna, associati a progetti finanziabili. Se a fine gioco uno o più di questi cursori raggiunge il fondo-scala, allora verranno attribuiti punti vittoria a seconda del miglior soddisfacimento dei requisiti.

Tra un turno e l'altro si ha un veloce disbrigo amministrativo durante il quale si percepiscono rendite, si valutano le maggioranze in Senato e si sostengono i costi di mantenimento del proprio accreditamento.

Considerazioni generali

L'idea del gioco è interessante: non si tratta di scegliere soltanto quale fra le azioni rimaste maggiormente attiene al proprio disegno strategico, ma resta il dubbio se piazzarsi per votare o per sbloccare azioni aggiuntive. Il dilemma è tanto più rilevante se si considera che i punti in gioco marginali (cioè al netto di quelli totalizzati dagli altri) proverranno in larga parte da queste maggioranze.

D'altro canto, guadagnare azioni in aggiunta alle venti prescritte ha un forte incentivo emozionale. Se ne possono avere in tutto otto, il 40% in più della dotazione di default. Quasi tutte queste azioni aggiuntive replicano in qualche modo quelle già presenti in plancia, ma due di queste in particolare daranno punti e sarà bene non lasciarsele scappare. Operare queste azioni-extra non è però facile: occorre disporre di astronavi e un livello sufficiente di accreditamento che si ha scalando il tracciato corrispondente (con costi crescenti di mantenimento, da pagare ad ogni fine-turno).



Influenza e medaglie

Molte delle azioni faranno avanzare su uno di cinque *tracciati* (pianeti, nella labile narrativa del titolo). Ciascuno di questi tracciati remunera in maniera specifica il giocatore (*risorse, rendite, token vari, effetti una tantum, scambi merce*). Ogni qualvolta si progredisce guadagnando abbastanza influenza, si guadagna una medaglia di quel pianeta. Il gioco prevede la possibilità di collezionarne fino a sette (cinque dai pianeti, una dalla scala di accreditamento e una da un'azione secondaria) per un totale massimo di trenta punti.

Pensieri finali

Materiali e cartotecnica sono molto buoni: le plancette indentate sono ben prodotte e l'iconografia risulta intelleggibile. La meccanica trova una propria ragion d'essere. Purtroppo,

forse in ossequio all'imperante buonismo da terapia canalare, il gioco è davvero troppo largo per i gusti di un *euro-player*. Si riesce a fare tutto: già fin dalla nostra prima partita tutti i giocatori al tavolo sono riusciti a massimizzare le medaglie, le azioni secondarie e a guadagnare il premio di fine-corsa sul tracciato dell'accreditamento.

La soddisfazione dell'aver raggiunto uno di questi obiettivi presto degrada nella tristezza, una volta osservato che tutti gli altri hanno fatto lo stesso.

In definitiva un titolo con una meccanica un po' troppo generosa, che si ritaglia un *target* di giocatori alle prime armi con ampi margini di perdono per mosse sub-ottimali o famiglie pronte ad un *entry-level* di una certa complessità.

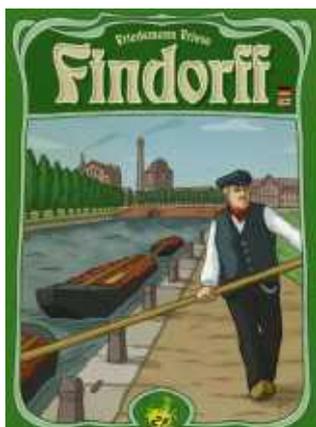




di Matteo "iugal" Franceschet

Findorff

Sviluppate uno dei 23 distretti di Brema, costruendone gli edifici principali e la rete ferroviaria.



di Friedemann Friese
2F-Spiele, Rio Grande Games,
2022

N. Giocatori: 1-5

Durata: 55-75 minuti

Findorff è uno dei 23 distretti di Brema, città natale di Friedemann Friese. Prende il nome da Jürgen Christian Findorff (1720-1792), responsabile della bonifica della palude a Nord della città.

Nel gioco i partecipanti costruiscono il distretto tra il 1803 e il 1916. Producono e vendono materiali, oppure li usano per costruire case private o edifici pubblici.

Componentistica e setup

Il tabellone comune mostra ovviamente il distretto di Findorff, con spazi per le Strutture, le Case e i due tracciati della ferrovia in costruzione. In alto trovano spazio le Tessere Produzione e le Tessere Azione, queste ultime modulate in base al numero di giocatori. In basso gli spazi per la Torba, esposte in un mercato mobile che ricorda quello di *Alta Tensione* (ILSA#26).

Ogni giocatore prende una *Company Board* (a cui sono associate le quattro azioni del gioco) dove muoverà il *Caposquadra*, un *Magazzino* da dieci spazi per stoccare le merci, dieci *Case* del proprio colore e un capitale iniziale.

Le venticinque carte *Struttura* andranno a formare le mani dei giocatori (attraverso una fase di *draft*) e le rimanenti comporranno un *display* comune, da quattro a sette carte a seconda dei partecipanti.





Flusso di gioco

Una partita a Findorff dura un numero variabile di turni e si conclude quando le due tratte ferroviarie sono costruite per intero.

Nel suo turno il giocatore seleziona una delle quattro azioni, muovendo verso il basso (o tenendo fermo) il *Caposquadra* in uno dei quattro spazi della propria *Company Board*. La potenza dell'azione è pari alle Tessere Azione relative che possiede il giocatore. Le azioni, dall'alto al basso della *Company Board*, sono:

- **Acquisto** di una *Tessera Azione*, di una *Tessera Produzione*, o **costruzione** di una *Struttura*;
- **Assunzione** di nuovi *Lavoratori*;
- **Produzione** di *Mattoni*, *Binari* o *Torba* piazzando *Lavoratori* nelle proprie *Tessere Produzione*;
- **Vendita** di *Torba* al mercato, *Binari* per costruire la ferrovia, o *Casa* per i propri lavoratori.

Ogniqualvolta il *Caposquadra* "esce" dalla *Company Board*, ovvero quando il giocatore vuole eseguire una delle azioni che si trovano sopra la posizione attuale del *Caposquadra*, è obbligatorio eseguire la fase di *Burocrazia*. questa prevede nell'ordine di:

- **Scaldare le Case**: per ogni propria *Casa* costruita si toglie una *Torba* dal mercato;
- **Costruire la ferrovia**: per ogni coppia *Lavoratore-Casa* del giocatore attivo, si

piazza un *binario* sulla plancia e si ottengono quattro denari;

- **Passare del tempo**: un *Lavoratore* torna nella riserva comune
- **Ricevere Introiti**, se il giocatore possiede delle *Strutture* che danno delle rendite.

Il conteggio finale assegna cinquanta punti ogni *Struttura* edificata. Secondariamente si ottengono punti per i materiali inutilizzati in *Magazzino* (i *Binari* valgono dieci, i *Mattoni* quattro e la *Torba* in base al valore attuale di mercato) e infine si ottiene un punto ogni denaro avanzato.

Impressioni

Findorff è un gioco gestionale dall'impostazione *vecchia scuola*, confermata

dalla tipica componente visiva di casa *2F Spiele*. La componentistica è scarna ma funzionale, come anche l'iconografia e le illustrazioni.

Il regolamento è estremamente lineare, con un evidente ciclo acquisizione-utilizzo di risorse che sembrerebbe presagire un flusso di gioco piatto e ripetitivo.

Quello che invece rende interessante il titolo sono le forti dinamiche di temporizzazione (cifra stilistica di Friese) e le automazioni collegate. Il ritmo e i tempi di gioco sono regolati dalla frequenza con cui i giocatori entrano in fase di *Burocrazia*, con le automazioni conseguenti, e in particolare la costruzione della ferrovia, che regola la durata della partita. L'utilizzo dei *Binari* che, se venduti, non finiscono in riserva ma invece vanno collocati sul tragitto della ferrovia, forniscono un secondo fattore da considerare per valutare l'andamento temporale della partita. Sembra esserci una sorta di corsa e obbligo implicito per i giocatori ad andare, nei primi frangenti di partita, verso l'acquisto di *Tessere Azione*, così da non rimanere al palo restando per il resto della partita con azioni a potenza uno. Questo aspetto, unito alla linearità del *gameplay*, e a un ristretto numero di edifici, potrebbe forse portare problemi di longevità.

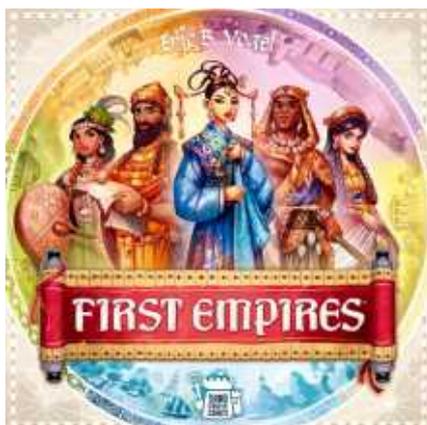
Ad ogni modo la prima impressione rivela un'ottima prova per Friedemann Friese, che sforna un gestionale medio-leggero, solido e elegante.





First Empires

Sviluppate la vostra civiltà e conquistate sterminati imperi, il tutto in meno di un'ora!



di Eric B. Vogel
Sand Castle Games, Asmodee Italia,
2022

N. Giocatori: 2-5

Durata: 45-60 minuti

Civilizzazione e conquista: questo è il tema di First Empires in cui i giocatori, alla guida di non ben identificate antiche civiltà, ne cureranno lo sviluppo culturale e militare, per raggiungere il massimo splendore. Il tutto in una manciata di turni e meno di un'ora di gioco.

Materiali e preparazione

La dotazione è di buona qualità: plance civiltà a doppio strato, una piccola plancia del mondo (suddivisa in aree colorate), cubi colorati come indicatori, segnalini di legno sagomati diversamente per ciascuna delle civiltà, cinque dadi speciali, tessere e carte. Alcuni componenti sono forse un po' minuti, ma tutto è funzionale. Adorabili le scatoline in cartone che contengono i materiali di ogni civiltà.

La preparazione è veloce: ogni giocatore prende la plancia di una civiltà, gli esploratori e il mazzo di carte traguardo corrispondenti, sistema gli indicatori alla base dei cinque tracciati presenti sulla plancia e, in base a quanto indicato su di essi, pesca un certo numero di carte, piazza un certo numero di esploratori nella sua regione iniziale sulla mappa.

Flusso di gioco

Una partita dura un numero prefissato di round (otto in due/quattro giocatori, sette in cinque); in ogni round, a partire dal primo





giocatore, ciascuno gioca completamente il suo turno, così strutturato:

- **lancio dei dadi**: il giocatore lancia il numero di dadi specificato dal corrispondente tracciato; ogni dado riporta su una faccia uno dei cinque colori delle regioni, sulla sesta il simbolo di una spada. Se non è soddisfatto dal lancio, può rilanciare un qualsiasi numero di dadi tante volte quanto è indicato dal segnalino sul secondo tracciato della plancia. Terminati i rilanci, può scartare dalla mano carte traguardo per assegnare ad altrettanti dadi la faccia desiderata.

- **movimento e conquista**: il giocatore dispone dei punti movimento (indicati dal corrispondente tracciato) per muovere i pezzi. Con ogni punto può attraversare uno dei confini (terra o acqua) con uno dei suoi esploratori. Gli esploratori non possono terminare il movimento in acqua, e possono entrare in un territorio occupato solo se vi arrivano in numero superiore a quelli attualmente presenti: se lo fanno, il precedente occupante deve spostare tutte le sue pedine in un'altra regione della mappa dove abbia già esploratori, mentre ogni città presente viene rimossa dal tabellone e attribuita al conquistatore. In questa fase, ogni simbolo spada presente sui dadi conta come un esploratore in più per ogni regione che si intende conquistare.

- **Avanzamento**: in questa fase il giocatore fa progredire gli indicatori sui tracciati della plancia. Prima, se lo desidera, può scartare dalla mano carte traguardo per assegnare ad altrettanti dadi la faccia desiderata. Quindi, per ogni coppia formata da un dado e una

regione occupata (entrambi dello stesso colore), il giocatore avanza di un passo l'indicatore sul tracciato di quel colore. Avanzare ha tre scopi: aumenta le abilità della civiltà (numero di dadi, numero di lanci, numero di movimenti, pesca di carte traguardo, numero di esploratori presenti nel mondo), aumenta i punti vittoria (ad ogni livello di ogni tracciato è attribuito un certo numero di punti) e permette di mettere in gioco le proprie città.

Se durante il proprio turno il giocatore soddisfa le condizioni di una o più carte traguardo che ha in mano, le rivela e le pone sotto la plancia.

Dopo aver svolto l'ultimo turno si procede al calcolo dei punti vittoria, che è semplicemente la somma dei punti forniti dai tracciati, più quella dei traguardi completati e delle città (razziate e proprie, se ancora presenti sulla plancia del mondo).

Impressioni

Il gioco di civilizzazione *light* (dalla durata inferiore alle due ore) è uno dei graal degli autori di giochi da tavolo: normalmente la "riduzione" avviene grazie al sacrificio di una delle componenti che caratterizzano il gioco "classico": a volte è il conflitto in mappa, se non l'intera mappa (come accade in *Phoenicia* - ILSA#22, *Innovation* - ILSA#22, *Hadara* - ILSA#56 o *Khora* - ILSA#64), altre volte si tratta della progressione tecnologica (*Small World/Vinci* - ILSA#22, *Eight-Minute Empire* - ILSA#29). First Empires mantiene entrambi gli aspetti, distillandoli al massimo e spostando comunque il focus sul gioco in mappa e sul conflitto. Il fatto che non si perdano mai unità (la sconfitta implica solo un riposizionamento delle proprie forze) e le stesse condizioni per l'avanzamento sui tracciati (che richiedono l'occupazione di precisi territori) incoraggiano una condotta aggressiva, rendendo il gioco dinamico e animato: avrete bisogno di spostare le vostre unità in regioni del colore dei lanci dei dadi (o della loro manipolazione) per avanzare sui tracciati, guadagnando punti vittoria e migliorando le vostre capacità. Ogni turno costituisce un problema di ottimizzazione, ma l'avanzamento sui tracciati, e il conseguente potenziamento delle singole azioni, contribuisce alla sensazione di crescita e a definire un buon arco narrativo, considerata anche la ridotta durata della partita. Le varie opzioni di manipolazione (in alcuni casi anche con costi non trascurabili) rendono il gioco interessante, sia da un punto di vista tattico che strategico. Funziona bene con qualsiasi numero di giocatori; se cercate un'alternativa veloce e stimolante al classico gioco di conflitto su area, può essere un buon candidato.





Hens

Organizzate al meglio la vostra aia, anche utilizzando gli scarti degli altri avicoltori.



di Giampaolo Razzino
Little Rocket Games, Happy meeple games, Lavka Games, Lord of Boards, Meeple On Board, 2023
N. Giocatori: 1-4
Durata: 15-20 minuti

Calati nei panni di allevatori di galline, i giocatori cercano di realizzare l'aia più proficua e armoniosa; non tutte le galline, però, possono stare vicine, e gli aspiranti avicoltori dovranno selezionarle in modo da soddisfare i criteri, che variano di partita in partita.

Materiali e preparazione

Nella piccola scatola sono contenute settantadue carte di dimensioni standard, le galline: ce ne sono otto razze, caratterizzate da un colore e una illustrazione, con cardinalità differenti; ogni carta è identificata dai seguenti parametri aggiuntivi: un valore numerico che varia da uno a sei; un certo numero di uova (una o due) e medaglie - da zero a due. Completano la dotazione dieci carte obiettivo di piccole dimensioni, quattro segnalini gallo in legno sagomato, un blocchetto segnapunti; tutte le carte sono a finitura telata.

La preparazione al gioco è rapida: si seleziona un certo numero di razze in base al numero di giocatori; si estrae una carta obiettivo (che contiene due regole di valutazione aggiuntive), poi ogni giocatore riceve una mano di quattro carte e un segnalino gallo.





Flusso di gioco

Una partita dura esattamente dodici round, in cui i giocatori vanno a comporre la propria aia (un rettangolo formato da tre righe e quattro colonne, o il viceversa), aggiungendone una per round. Il turno del giocatore è così strutturato:

- **pescare**: il giocatore pesca due carte, scegliendo, carta per carta, se prenderla dalla cima del mazzo e/o dalla cima degli scarti di uno degli avversari;
- **giocare una carta**: il giocatore aggiunge una carta alla propria aia, adiacente per lato ad almeno una carta già giocata (tranne che nel primo turno) rispettando le regole di piazzamento: due galline possono stare accanto solo se sono della stessa razza o se la differenza fra i loro valori è esattamente uno. Se nessuna delle sei galline che ha in mano può essere piazzata rispettandole, allora il giocatore costruisce un pollaio (mette nell'aia una delle sue carte a faccia coperta);
- **scartare**: il giocatore pone nel proprio mazzo degli scarti una delle carte della propria mano, riportandola a quattro carte.

Alla fine del sesto round, tutti i giocatori selezionano contemporaneamente una carta gallina della propria aia, e vi posizionano sopra il segnalino gallo.

Quando tutti i giocatori hanno completato

il proprio display di dodici carte, si procede alla valutazione. Ogni giocatore identifica il gruppo più grande di carte gallina della stessa specie (adiacenti per almeno un lato) e totalizza punti pari alle uova presenti su tali carte; se il segnalino gallo è piazzato su un gruppo diverso da quello più grande, anche per questo secondo gruppo si valutano i punti forniti dalle uova. Quindi, si contano le medaglie presenti su tutte le galline: ogni tre medaglie si guadagnano due punti. Ogni pollaio fa perdere un punto. Infine si valutano i due obiettivi riportati sulla carta obiettivo selezionata all'inizio della partita.

Impressioni

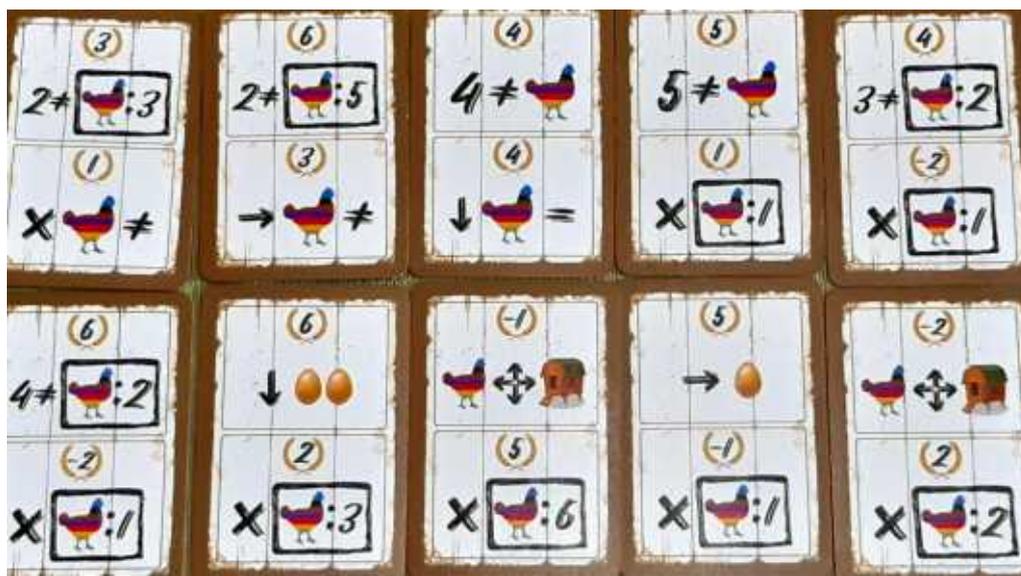
Gioco di costruzione di un display personale in vista di una valutazione finale, Hens si sviluppa come un interessante puzzle,

con poche regole facili da apprendere: un genere di giochi che ha visto una notevole diffusione negli ultimi tre o quattro anni.

Nonostante le premesse da solitario, il sistema di pesca che permette di attingere dagli scarti degli avversari rende obbligatorio andare a valutare nella fase di scarto quali sono le razze che possono tornare utili agli avversari, obbligando ad un compromesso fra il cercare di costruire la mano ideale per la propria strategia e non fornire carte potenzialmente indispensabili alla parte evidente della strategia degli avversari; dato che tutte le pile degli scarti sono sempre consultabili, verso la fine della partita anche la gestione del rischio nella pesca dal mazzo diventa una componente fondamentale del gioco; in ogni caso, la componente aleatoria non è trascurabile.

Impossibile non ritrovare alcune delle meccaniche introdotti dai titoli che hanno definito il genere, come *Arboretum* (Dan Cassar, Raven Distribution; 2022), di cui è stato mutuato il sistema di pesca anche dagli scarti degli avversari e la valutazione di solo una parte dei gruppi di carte formati nel proprio display, oppure *Village Green* (Peer Sylvester, Osprey Games; 2020) con cui condivide la dimensione predefinita della griglia e la presenza di vincoli di piazzamento espressi in termini di interazione con le carte adiacenti.

Il risultato finale è un gioco rapido, dalla durata commensurata all'impegno richiesto, godibile da un pubblico piuttosto vasto; piacevole anche se manca di quella scintilla necessaria a farlo entrare nella rotazione stabile al tavolo.

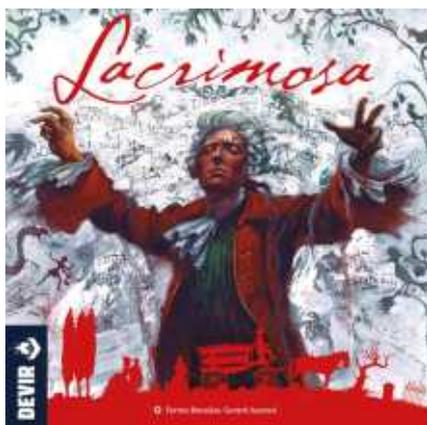




di Matteo "iugal" Franceschet

Lacrimosa

Contribuite a completare l'ultima opera di Wolfgang Amadeus Mozart, ricostruendo nel frattempo episodi chiave della sua esistenza.



di Gerard Ascensi, Ferran Renalias
Devir, GaGa Games, Galakta,
IELLO, 2022

N. Giocatori: 2-4
Durata: 90 minuti

La *Messa da Requiem* di Mozart è rimasta incompiuta per la prematura morte del compositore, all'età di trentaquattro anni. In *Lacrimosa*, che prende il nome da un brano dell'opera, i giocatori impersonano dei mecenati, chiamati dalla vedova di Mozart per assumere i migliori compositori e terminare l'opera.

Componentistica e preparazione

Il tabellone comune è diviso in tre aree:

- l'**espositore**, dove vengono sistemate le carte acquistabili dai giocatori,
- l'**area dello spartito**, diviso in cinque zone (i movimenti della *Messa da Requiem*),
- la **mappa del viaggio**, che collega tra loro undici città europee. Vengono messe tre tessere *Corte Reale* (che forniscono punti a fine partita) sulle tre città corrispondenti, mentre sulle altre si pone una tessera *Città* (che fornisce bonus immediati).

Viene preparato un mazzo comune composto da carte *Opera* e carte *Ricordo* divise in cinque periodi e separate da una carta *Bonus*, posta come prima carta, a dividere in pratica i cinque round di gioco.

Ogni giocatore riceve una plancia personale, dove tiene traccia delle proprie *Finanze* (rendite di fine turno) e delle proprie risorse *Storia* (*Talento di Mozart*, *Viaggio*, *Composizione*). Queste ultime sono conteggiate su un





tracciato (con capacità limitata e che si azzerà a fine round) oppure come segnalini (illimitati e che rimangono fino a quando il giocatore non decide di spenderli). La plancia ospita inoltre i sette segnalini *Requiem* (più uno neutrale) e ha quattro spazi in alto e quattro in basso dove giocare le carte *Ricordo*. Ogni giocatore mescola il proprio mazzo iniziale di nove carte *Ricordo* e pesca le prime quattro.

Flusso di gioco

La partita dura cinque round (o periodi). Divisi in una *Fase Principale*, dove i giocatori svolgono i propri quattro turni, e una *Fase di Mantenimento* (dove si portano a zero le risorse *Storia* e si riscuotono rendite e bonus di fine periodo).

All'inizio di ogni round i giocatori pescano carte *Ricordo* dai propri mazzi fino ad avere quattro in mano, ne giocano due dopodiché pescano per ripristinare la mano a quattro.

Nell'arco di un round i giocatori pescano il loro mazzo di nove carte per intero, potendone usare solo otto. Durante la partita si potranno eliminare le carte più deboli, sostituendole con altre migliori, ma si avranno sempre esattamente nove carte nel mazzo.

Nella *Fase Principale* il giocatore di turno deve giocare due carte dalla mano. Una viene messa nella sezione *Esperienze*, nella parte superiore della plancia personale.

Questa carta determina quali azioni compiere nel turno. L'altra viene messa nella sezione *Storia*, nella parte inferiore della plancia personale: farà guadagnare risorse *Storia* in *Fase Mantenimento*.

Le azioni disponibili sono:

- **documentare** ricordi, ovvero acquistare una carta *Ricordo* dall'espositore pagando il costo,
- **commissionare un'opera**: acquistare una carta *Opera* dall'espositore pagando il costo,
- **eseguire o vendere musica**: con la prima opzione si mette in scena un'opera guadagnando denaro, con l'altra la si vende ottenendo punti vittoria e avanzando sul proprio *Tracciato delle Finanze*,
- **viaggiare**: muovere il segnalino Mozart sulla mappa, pagando i costi di viaggio,
- **requiem**: contribuire a completare il Requiem, sposta un corretto strumento

(segnalino *Requiem*) dalla propria plancia all'area del tabellone comune con lo spartito per testimoniare il proprio contributo.

Una volta completato il quinto round si passa al conteggio finale, che assegna punti per maggioranze su ogni movimento del *Requiem* e punti per le tessere *Corte Reale* raccolte e soddisfatte.

Impressioni

Eurogame di stampo tutto sommato classico, dove si nota però un certo sforzo di ambientazione su una tematica inusuale e particolare. Interessanti le note storiche, per un prodotto curatissimo anche da un punto di vista materico e visivo – la qualità è paragonabile a quelle tipiche delle piattaforme di *crowdfunding*.

Il titolo è progettato e sviluppato con perizia, così da rispettare tutti i canoni del *game design* contemporaneo. I turni sono fluidi, le conseguenze delle mosse appaganti, variegata le vie strategiche e i modi per fare punti. Il gioco non ha troppi orpelli, dura il giusto e a una prima impressione sembra solido e ben bilanciato.

L'idea delle carte "sotto-sopra" ricorda, alla larga, *Gloomhaven*, ma anche *Revive*, uscito in nello stesso periodo.

Magari un titolo non così sconvolgente nel panorama dei gestionali, ma le buone caratteristiche fin qui elencate lo collocano tra i prodotti a cui riservare attenzione tra le uscite della *Spiel 2022* dedicate al pubblico di giocatori abituali.





Murano: Maestri della Luce

Dimostrate la vostra superiorità come soffiatore di vetro, guadagnando ingenti somme dalla vendita delle vostre opere.



di Carlo Camarotto, Francesco Testini
Matagot, Asmodee Italia, Geekach Games, 2022
N. Giocatori: 2-4
Durata: 30-45 minuti

In Murano: Maestri della Luce, i giocatori assumono il ruolo di mastri vetrai veneziani. Attraverso vari meccanismi di scambio e acquisizione si procurano il vetro colorato necessario per realizzare incantevoli prodotti; il denaro incassato dalla loro vendita sarà la misura del loro prestigio, e permetterà di determinare il vincitore.

Materiali e preparazione

La scatola contiene un apposito inserto in plastica termoformata, che andrà a costituire la plancia di gioco, composta da tre corone di cartone (due fisse e una, quella centrale, mobile) e un indicatore rotante. Completano la dotazione del gioco le piccole plance personali (i banchi di lavoro dei giocatori), due mazzi di carte (le creazioni e i vantaggi), i segnalini denaro (lire) e i frammenti di vetro che si distinguono sia per forma che per colore. Il materiale è di buona qualità (carte telate, plancette tridimensionali), i segnalini in vetro sono belli da vedere e piacevoli da manipolare (anche se "naturalmente" fragili).

La preparazione assegna una mano di carte (di cui *non* si può liberamente cambiarne l'ordine), una plancetta magazzino e quattro lire a ciascun giocatore; al centro del tavolo viene invece piazzata la plancia e quattro carte vantaggio, ciascuna associata a una delle categorie in cui si dividono le creazioni.





Flusso di gioco

Una partita dura un numero indeterminato di round, in cui i giocatori svolgono, procedendo in senso orario, il proprio turno. Esso è composto da tre fasi (due obbligatorie, una facoltativa) a cui si può aggiungere un qualsiasi numero di azioni libere. Le fasi vengono giocate nel seguente ordine:

- **raccogliere:** in cui il giocatore ruota in senso orario l'indicatore e prende i due frammenti di vetro identificati dalla freccia sui due anelli. La capienza del proprio banco di lavoro è limitata, ed eventuali frammenti in eccesso devono essere scartati;
- **negoziare:** in questa fase il giocatore sceglie fra tre opzioni. *Scambiare*, ovvero selezionare e piazzare in uno degli spazi liberi di uno dei mercati (i quattro settori esterni della plancia) un proprio frammento per prendere i frammenti colorati rappresentati sull'anello esterno che sono adiacenti al mercato; *comprare*, ovvero pagare due lire per acquistare tutti i frammenti presenti su un mercato, oppure *vendere* un qualsiasi numero di frammenti dal proprio banco per incassare una lira (indipendentemente dal numero, non nullo, di pezzi venduti);
- **completare una o più creazioni:** scartando dal banco di lavoro i frammenti indicati su di essa, è possibile giocare la prima carta della propria mano, ottenendo una quantità di

denaro pari agli spazi del proprio banco che risultano vuoti dopo il pagamento.

In qualsiasi momento del proprio turno, prima o dopo aver eseguito ciascuna delle fasi, il giocatore attivo può eseguire un numero arbitrario di volte ciascuna delle seguenti azioni libere:

- **pagare** una lira *per spostare* la prima carta della propria mano in un'altra posizione;
- **pagare** una lira *per ruotare* di un passo la corona mobile;
- **esaurire** una creazione *per ottenere l'effetto della carta vantaggio associata* alla categoria di manufatti a cui appartiene.

L'ultimo round è quello in cui un giocatore completa l'ultima carta che ha in mano: si completa il round in corso, in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di volte, e chi ha più lire è il vincitore, con il pareggio spezzato in favore di chi ha completato un numero minore di carte.

Impressioni

Titolo astratto dai bei materiali e dalla grafica particolare e accattivante, Murano: Maestri della Luce si presenta come un gioco di ricerca della sequenza ottimale di approvvigionamento del numero minimo di risorse sufficiente a realizzare le creazioni (e quindi dell'ordine in cui realizzarle) rispetto a

quella che il gioco proporrebbe in modo automatico; dato che ogni modifica di questo flusso costa di fatto un punto vittoria, diventa fondamentale minimizzare tali interventi. Si tratta dunque di un piano a lungo termine che (teoricamente) è calcolabile fin dall'inizio della partita (risultando comunque fortemente dipendente dalle carte ricevute - o meglio dalla varietà dei colori necessarie a realizzarle - e dal loro ordine nella mano), a cui si sovrappone inesorabilmente la necessità tattica di adattarsi alle scelte degli avversari che possono modificare a loro volta il flusso per inseguire il loro piano ottimale. L'interazione fra i giocatori è quindi fortuita e involontaria (anche perché non si conoscono le esigenze in termini di materiali degli avversari), ma può essere estremamente rilevante in termini di costi, anche considerato la brevità dell'arco narrativo, che lascia pochissimo spazio al recupero.

Il risultato è un titolo di raccolta e conversione di risorse, piacevole da vedere e da toccare, probabilmente più adatto ad un pubblico occasionale e familiare, o a chi gradisce giochi brevi e semplici e non disdegna l'intervento anche pesante della dea bendata, qui nella forma del caos indotto dagli avversari.





San Francisco

Nel riprogettare la migliore San Francisco non potete certo dimenticarvi della sferragliante rete tranviaria!



di Reiner Knizia
Rebel Studio, Asmodee Italia, 2022
N. Giocatori: 2-4
Durata: 45-60 minuti

Un'occasione unica vi si propone: calarvi nei panni di un abile architetto e ridisegnare completamente il piano urbanistico della famosa città del *Golden Gate*. In competizione con gli altri giocatori, cercherete di procurarvi i migliori progetti, organizzando la "nuova" città in modo da poter costruire grattacieli e, nel contempo, assicurarvi che la rete di trasporti tranviari raggiunga i luoghi di socialità.

Materiali e preparazione

I materiali sono semplici e ben rappresentano la dotazione standard di un gioco da tavolo di stampo europeo: pedine di legno per i tram, le plance dei giocatori (una griglia di venticinque spazi, suddivisi in cinque righe di diverso colore, i quartieri) e quelle centrali (due, per il punteggio e i progetti - con funzioni di espositori) in robusto cartone, segnalini grattacielo tridimensionali (in cartone), varie tessere bonus, più di ottanta carte progetto (di piccole dimensioni). La grafica è molto semplice, i colori adottati sono in sfumature pastello, l'iconografia leggibile ed efficace.

La preparazione è semplice: ogni giocatore riceve una plancia personale, si allestisce la plancia punteggio, si dispone una quantità di tessere fondamenta sulla plancia progetto in base al numero di giocatori, si mescola il mazzo di carte progetto.





Flusso di gioco

una partita si svolge con i giocatori che, in senso orario, eseguono una di due possibili azioni:

- **Collocare un nuovo progetto:** il giocatore pesca la prima carta e la aggiunge ad una delle tre colonne disponibili sotto la plancia progetti. Se pesca un *grattaciolo*, vi pone sopra una delle tessere fondamentali;

- **Finalizzare una colonna di progetti:** il giocatore prende una delle tre colonne di carte sotto la plancia progetti (la cui cardinalità deve essere superiore al numero di tessere contratto in suo possesso) e una tessera contratto - se così facendo tutti i giocatori hanno almeno una tessera contratto, tutti ne scartano esattamente una. Quindi decide quali carte piazzare sulla plancia, e scarta le altre. Le regole di piazzamento sono semplici: una carta colorata può essere piazzata solo sul quartiere dello stesso colore (mentre quelle neutre possono essere piazzate ovunque); ciascuna riga deve essere riempita in modo progressivo da sinistra verso destra.

Ogni carta può contenere uno o più elementi utili allo sviluppo della città: **lavoratori** (necessari sia per costruire i grattacieli che per la valutazione finale), **rimesse del tram** (che permettono di avere più sottoreti tranviarie separate), **binari** (necessari per estendere la rete: ogni carta munita di binari che durante il gioco è ortogonalmente adiacente ad una



rimessa o ad una carta che ospita una pedina tram ne riceve una), **piazze** (che forniscono lavoratori solo se raggiunte dal tram), **fondamenta dei grattacieli** (su cui si può edificare solo se nelle caselle ortogonalmente adiacenti vi sono almeno sette lavoratori), **simboli bonus** (averne almeno due in una riga permette di scegliere fra un bonus specifico o la stesura dei binari su una carta normalmente sprovvista). Il **primo giocatore che completa una quartiere** ottiene una tessera bonus del valore di un punto. Il **primo che costruisce un grattaciolo** ottiene la medaglia primo costruttore, che resterà in suo possesso finché un avversario non avrà costruito sulla sua plancia un numero maggiore di grattacieli.

Una partita **termina immediatamente** appena si verifica una delle due condizioni: *in fase di collocazione*, viene piazzato l'ultimo segnalino fondamenta su un progetto grattaciolo appena pescato oppure, *in fase di finalizzazione*, un giocatore completa la propria plancia personale. Si procede al computo finale che fornisce, oltre ai punti bonus raccolti durante il gioco per aver completato per primo un quartiere, un punto per ogni grattaciolo costruito, un punto per la medaglia primo costruttore e un numero variabile di punti con criteri di maggioranza per i lavoratori presenti su ogni quartiere e per le pedine tram presenti sulla plancia (con le parità rotte dalla maggior presenza degli elementi considerati nelle caselle più a sinistra della plancia).

Impressioni

San Francisco è, come spesso accade con i titoli di Kizia, fuori dal tempo: non segue le mode attuali (che sguazzano in regolamenti complessi, opzioni molteplici e spiccata

asimmetria delle abilità dei giocatori) e appare sviluppato in una bolla isolata. Essenzialità e stringatezza sono le principali caratteristiche del gioco, che riprende la classica dicotomia fra "arricchire l'espositore" o "prenderne una intera colonna" che *Michael Schacht* ha ben sfruttato nella linea di giochi iniziata con *Coloretto* (2003) e poi rielaborata in *Zooloretto* (2007 - ILSA#0) e *Aquaretto* (2008). I due elementi di innovazione sono da riscontrarsi nel sistema dei contratti, che permette di influenzare (almeno in parte) il ritmo con cui i giocatori possono approvvigionarsi di carte, e dalla possibilità di scartare parte dei progetti presi, sacrificando la quantità per la qualità (e rendendo appetibile anche una presa finalizzata a negare le strategie degli avversari). Questo aspetto ben si integra con i criteri di fine gioco (dato che una delle chiusure possibili è per riempimento della propria plancia, incoraggiando a piazzare anche carte poco utili) e con la scarsità dei punti totali da dividere fra i giocatori (venticinque in due, ventinove in tre e quattro), che rende costoso ogni piazzamento subottimale: buona parte della tensione del gioco viene proprio da questo contrasto.

Certamente, il set di regole compatto e la durata sotto l'ora lo rendono appetibile e consigliabile ad un pubblico familiare o occasionale, ma il gioco strizza l'occhio anche ai giocatori più esperti, che troveranno sufficienti spazi per manovre strategicamente interessanti. Non consigliabile a chi cerca grande integrazione fra tema e meccaniche, l'assenza assoluta di aleatorietà (una delle condizioni di chiusura ne è decisamente affetta) o giochi dall'ampio arco narrativo.





di Lorenzo "Rosengald" Gheri

Fancy Feathers

Per soddisfare i capricci della baronessa, dovrete cercare gli uccelli più pregiati in modo da rendere unica la sua voliera!



di Friedemann Friese
2F-Spiele, Popcorn Games, Rio
Grande Games, 2022
N. Giocatori: 2
Durata: 15-30 minuti

Lo ammetto senza paura, ho comprato questo gioco di carte per due (o più) giocatori conoscendo solo l'autore e la copertina, un fagiano che sorride. Dentro ho trovato un semplice gioco di collezione set che non ha troppa voglia di prendersi sul serio.

A inizio partita si selezionano sempre sei dei dodici tipi di animali e dopo aver mischiato il mazzo si crea un camminamento iniziale di cinque carte.

Il gioco è semplicissimo: è di turno sempre il giocatore più indietro sul tracciato di carte, così come già visto in molti giochi come *Patchwork* (ILSA#30) o *Glen More* (ILSA#11), l'unica mossa possibile è quella di spostare avanti la propria pedina fino a ad una carta libera, così facendo si collezionerà tutte le carte partendo da quella dove ci si trovava e le precedenti. Per finire si aggiungeranno carte dal mazzo per fare in modo che il

giocatore più avanti abbia esattamente cinque carte. Una volta che entrambi i giocatori avranno terminato il percorso delle carte la partita avrà termine. Il punteggio sarà unicamente dato dalle carte collezionate. Ogni tipo di animale darà punti o ne farà perdere secondo un proprio sistema, si va dai punti secchi in positivo o in negativo a carte che daranno punti fino alla terza collezionata per poi darne di negativi e così via.

Sostanzialmente il gioco è tutto qui, un collezione set con ordine di turno gestito dal tracciato del tempo. Il gioco si presenta alla portata di chiunque, le regole sono veramente poche, e la partita dura poco più di dieci minuti, elementi che sicuramente ben si coniugano con un introduttivo del genere. Di fatto l'unica scelta di turno in turno è quanto spingersi avanti scommettendo sulle mosse dell'avversario e valutare se le carte negative (che sarà impossibile evitare completamente) vengano compensate dalle carte positive. È anche possibile estendere il numero dei giocatori fino a sei unendo i materiali di tre scatole.

In definitiva un gioco estremamente semplice, con pochi guizzi di originalità, ma che fa della rapidità e la poca serietà (una tipologia di carte è il peto di fagiano) i propri punti di forza.





di Lorenzo "Rosengald" Gheri

KuZOOka

Fuggite dallo zoo, scoprendo la migliore opzione di fuga grazie alle interazioni fra le abilità dei vari animali.



di Leo Colovini
Pegasus Spiele, 2022
N. Giocatori: 2-6
Durata: 30-45 minuti

Gli animali dello zoo si danno alla fuga e ognuno di essi metterà a disposizione degli altri le proprie capacità. Queste sono sostanzialmente le premesse di questo cooperativo fondamentalmente astratto.

Ogni giocatore a inizio partita riceve un animale che gli fornirà un'abilità unica, si posiziona il tabellone al centro del tavolo e si prepara il mazzo di carte. Le carte sono in sei colori diversi ma presenti in quantità differenti. Il tabellone è composto da un sentiero diviso in sezioni, dove, in ogni casella, si trova un numero e un colore diverso. Scopo del gioco è, entro i sette round del gioco, arrivare alla sezione finale del tracciato.

All'inizio di ogni round ai giocatori vengono date un numero variabile di carte a seconda della carta livello, più alcune comuni girate a faccia in su sul tavolo. I giocatori a turno possono solo piazzare un proprio segnalino su una casella successiva all'ultimo segnalino o far finire il round prendendo per buono l'ultimo segnalino posizionato, a quel punto tutti

mostrano le carte e si verifica come è andato il round. Piazzare un segnalino, di fatto, equivale a scommettere che tra tutti i giocatori ci sono almeno quel numero di carte di quel

colore. La partita viene vinta se, entro i sette round, ci si aggiudica una scommessa nell'ultima sezione del tracciato. Se la scommessa viene persa non succede niente, mentre se viene vinta ma ci si è fermati prima della sezione finale si otterranno dei diamanti, che ci faranno progredire sulle carte livello, cosa che permetterà ai giocatori di avere più carte nei round successivi.

Il gioco risulta essere sfidante già dalla prima partita e una certa attenzione è stata data anche alla produzione con i simpatici segnalini in legno sagomato. La limitazione della comunicazione tra i giocatori è una soluzione semplice e funzionale alla limitazione di un eventuale giocatore alpha favorendo il maggior coinvolgimento di tutti i partecipanti, soluzione spesso utilizzata nei giochi cooperativi di carte come *Hanabi* (ILSA#19) e *The Game*.

Il gioco potrebbe sembrare all'inizio molto casuale, in realtà con qualche partita ci si inizia a rendere conto che il titolo possiede una certa profondità, è necessario sfruttare al massimo l'abilità del proprio animale ma soprattutto imparare a leggere le informazioni dai piazzamenti degli altri giocatori, cosa tutt'altro che banale. Un titolo sorprendente, leggero ma profondo, con un sistema di cooperazione molto intelligente che, almeno per me, è stata davvero una piacevole sorpresa.





non solo scatole

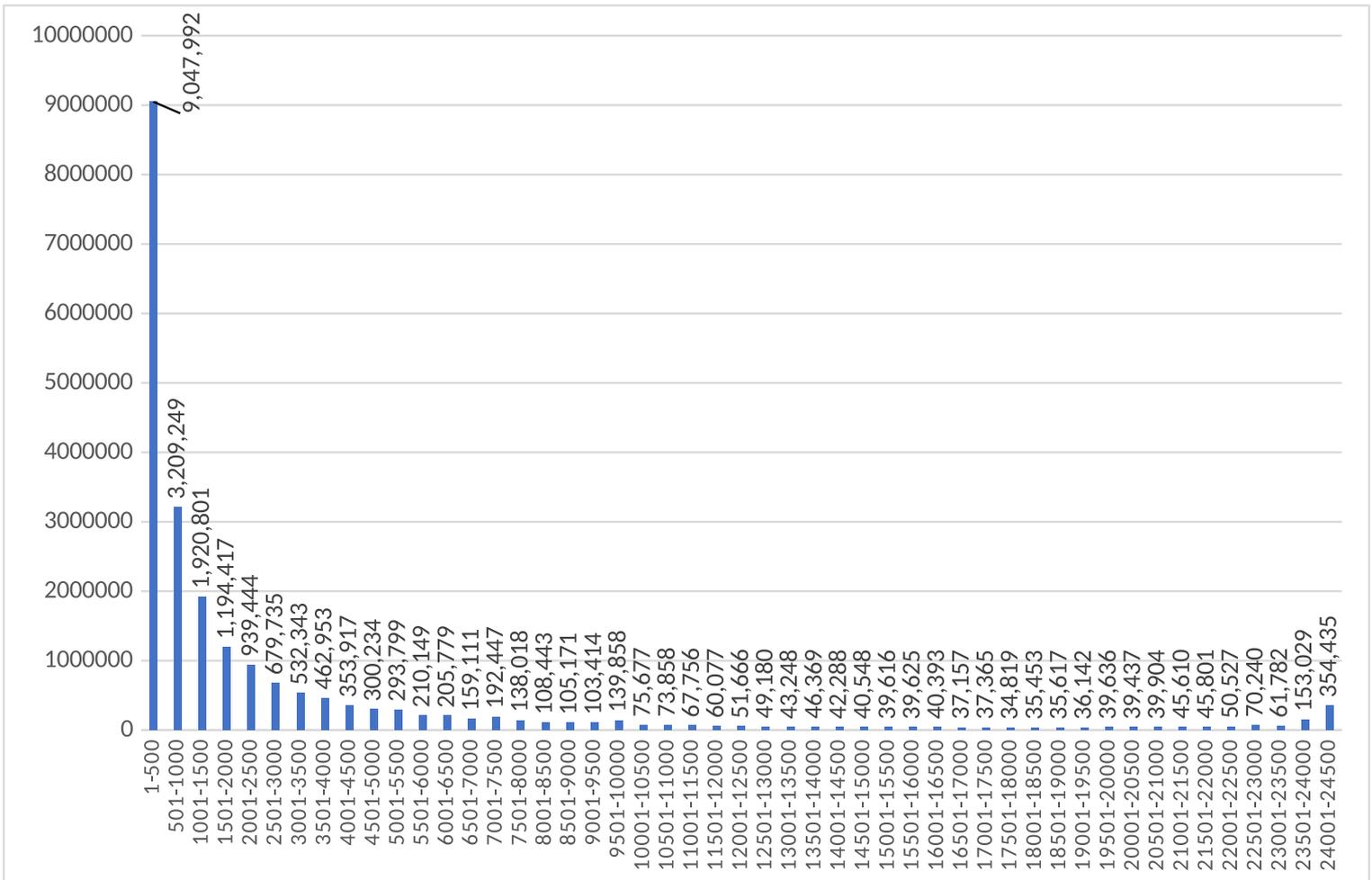
di Andrea "Nand" Nini

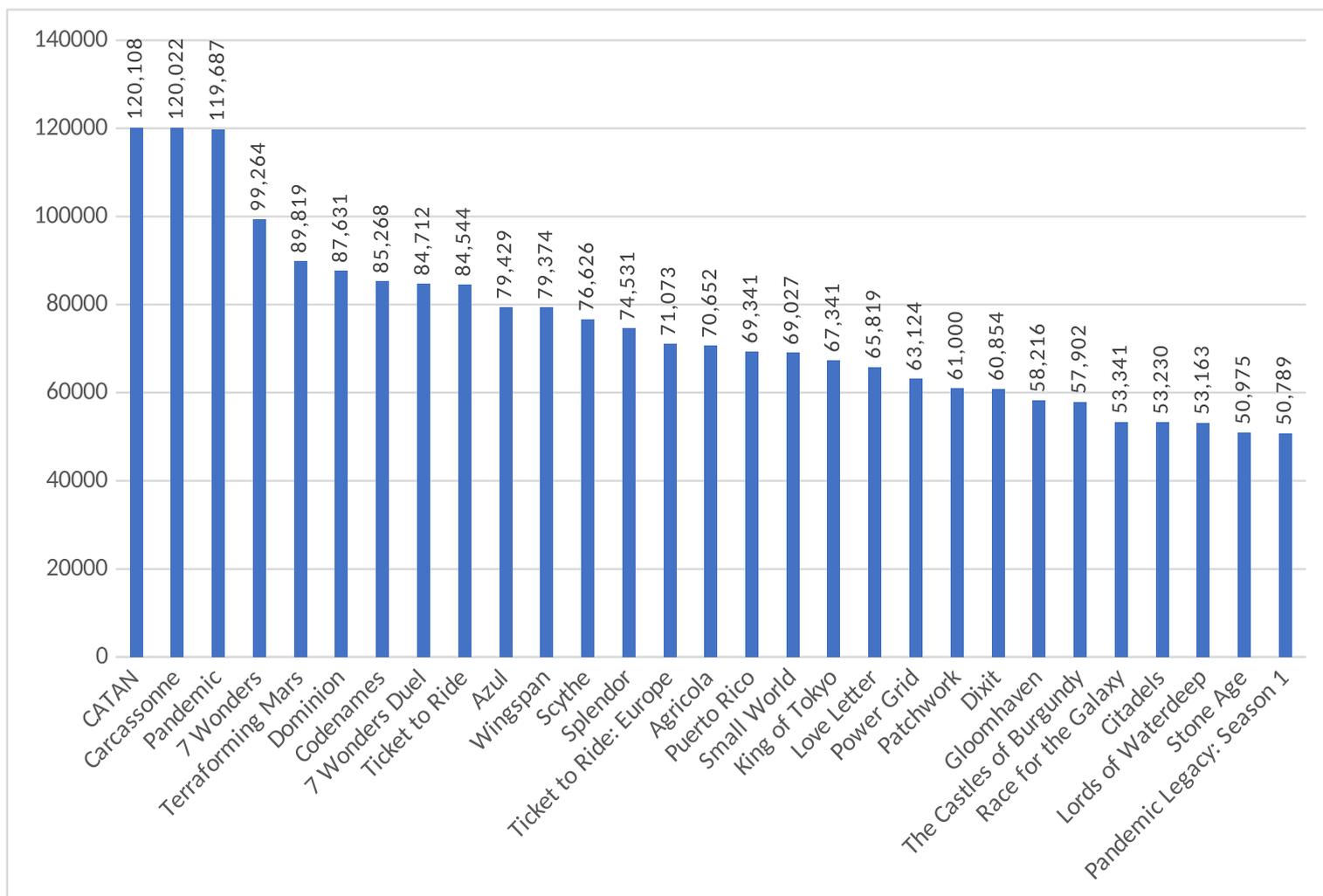
Nove milioni di voti

Qualche considerazione sulla distribuzione dei voti fra i giochi indicizzati da BoardGameGeek.

No, tranquilli, non parlerò di politica: ad aprile 2023 i 24.300 giochi del ranking di [BoardGameGeek](#) hanno totalizzato 22.084.529 voti, una media apparente di 908 voti per ogni gioco; apparente perché in realtà i voti sono distribuiti in modo alquanto disomogeneo, come si vede dal primo grafico che riporta in ascissa i giochi per ranking (in gruppi da 500) e in ordinata la somma dei voti dati ad ogni gruppo:

I primi 500 giochi (che rappresentano il 2,06% su 24.300) raccolgono da soli il 41% dei voti (i **nove milioni** del titolo), i primi 100 giochi (lo 0,41%) hanno il 14% dei voti (tre milioni). Notare anche la coda finale, dove i giochi che si distinguono per le ultime posizioni hanno anche una quantità di voti superiore ai giochi che li precedono, e in effetti ha un senso, hanno ricevuto più voti (negativi) e quindi si sono *distinti* scendendo più degli altri in classifica.





BoardGameGeek offre la possibilità di scaricare i dati relativi ai singoli voti, completi di nomi utente e commenti. Si tratta di una procedura abbastanza lenta, dato che ogni pagina contiene solo cento voti, e non si possono scaricare le pagine ad una velocità superiore a quella che potrebbe fare un utente in modo manuale (quindi due/tre secondi per ogni pagina, pena una sospensione temporanea del servizio), per questo mi sono limitato a scaricare tutti i voti per i primi cinquecento giochi del ranking.

Se consideriamo questi giochi, abbiamo 9.105.931 voti (lo so, il numero è aumentato rispetto al primo grafico, per il semplice fatto che è passato un po' di tempo tra inizio e fine della procedura di scaricamento, e sarà ulteriormente aumentato quando starete leggendo questa frase, e quando avrete finito di leggere questo numero), da parte di 395.423 utenti, quindi ogni utente in media ha votato 23 giochi su 500, e ogni gioco ha ricevuto in media 18.212 voti. Nel secondo grafico sono riportati i 29 giochi che hanno ricevuto più di 50.000 voti (notare che *Catan* -ILSA#46- è 497° nel ranking, quindi sta per uscire dai primi 500, anche questo fa notizia).

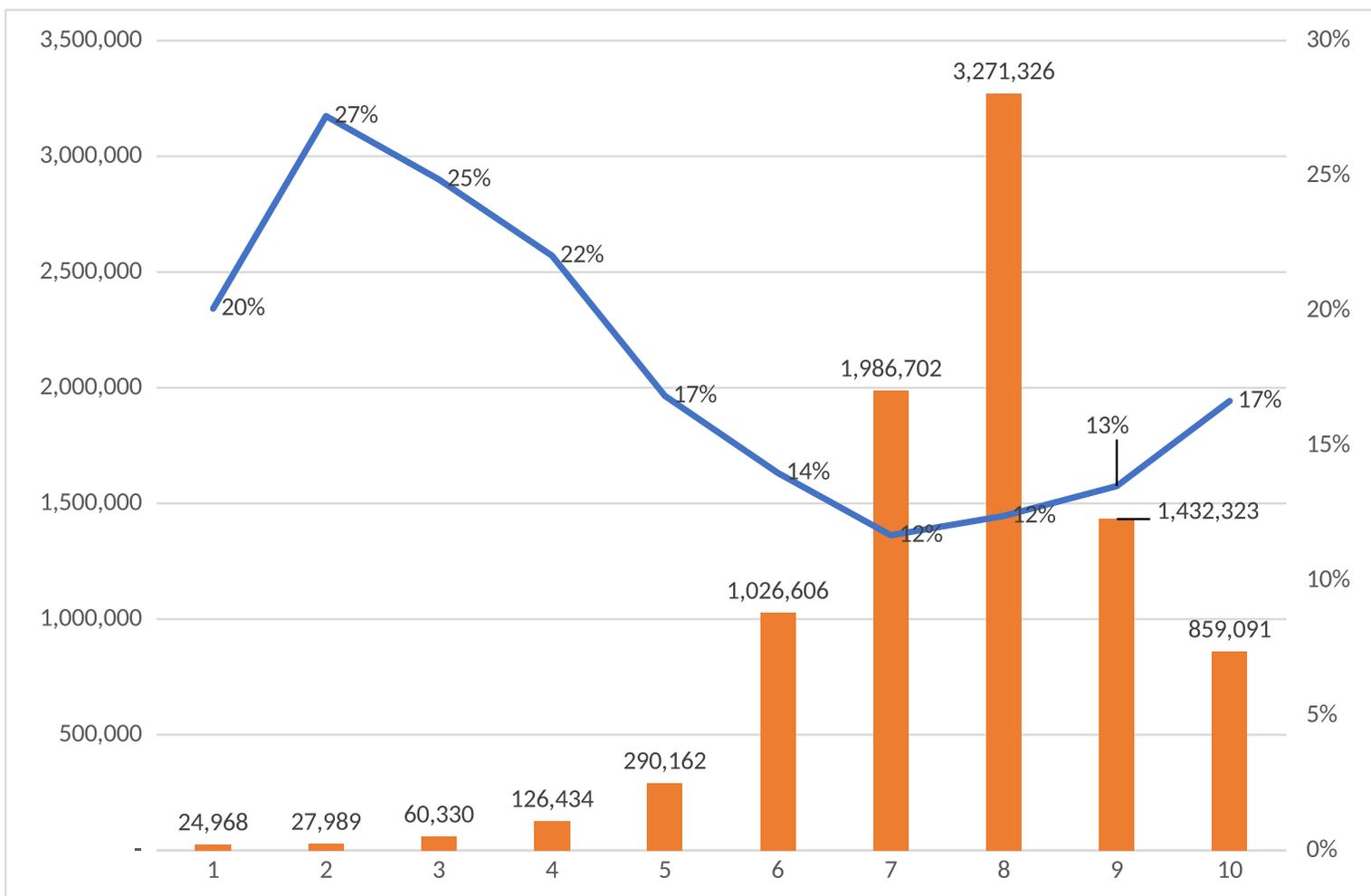
Ed è proprio Catan uno dei "fantastici tre", assieme a *Carcassonne* (ILSA#15) e *Pandemic* (ILSA#6, ILSA#23), i giochi che hanno ricevuto più di 100.000 voti (e presto si unirà al club *7 Wonders* - ILSA#10). Di questi voti, 1.221.609 hanno un commento (13,42% del totale),

7.884.322 sono senza commento (86,58%), e la lunghezza media dei commenti è di 246 caratteri (curiosamente vicina ai 280 caratteri di un messaggio su Twitter).

Nel terzo grafico (che trovate nella prossima pagina) sono rappresentati con le colonne (asse a sinistra) il numero di voti per ogni valore (arrotondato all'unità), mentre la linea (asse a destra) rappresenta la percentuale dei commenti presenti, in pratica c'è una leggera preferenza a commentare un voto negativo (soprattutto i "2") rispetto ad un voto positivo (e qui si può supporre che un "1" sia un voto di protesta, incommentabile, mentre un "2" ha più ragioni di essere), notare che siamo ad un rapporto maggiore del due a uno tra i commenti ai "2" rispetto a quelli ai "7" e agli "8", e questi ultimi rappresentano il voto più frequente, 3.271.326, il 35,93% del totale.

Visto che si tratta dei primi 500 giochi del ranking non è strano vedere una tale quantità di "8", ma in generale la media complessiva di tutti i voti è abbastanza alta (siamo tra "7" e "8", altro che sei politico).

Abbiamo detto che in media un utente ha votato 23 giochi, anche in questo caso abbiamo una distribuzione decisamente asimmetrica, dato che gli utenti che hanno votato un solo gioco dei 500 sono 69.208 (il 17,50% dei 395.423 complessivi), quelli che hanno votato



da 1 a 8 giochi sono quasi la metà (49,65%); i dati sono disponibili nella seguente tabella:

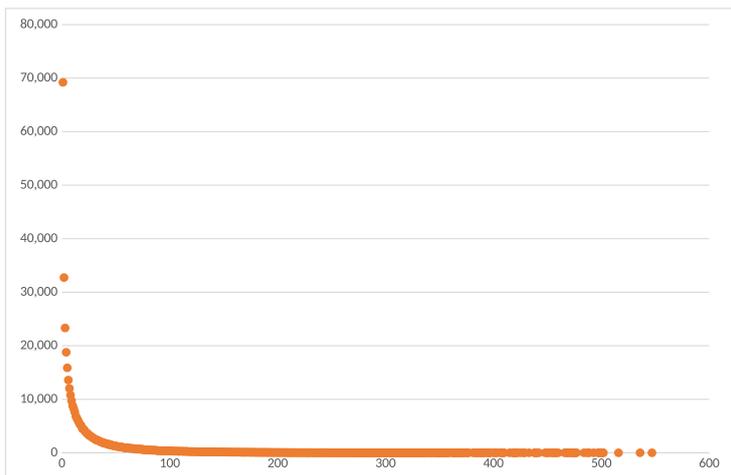
Voti	Utenti	Percentuale	Progressivo
1	69.208	17,50%	17,50%
2	32.740	8,28%	25,78%
3	23.321	5,90%	31,68%
4	18.782	4,75%	36,43%
5	15.872	4,01%	40,44%
6	13.585	3,44%	43,88%
7	12.031	3,04%	46,92%
8	10.781	2,73%	49,65%

In “coda”, 57 utenti hanno votato più di 400 giochi, e 5 utenti hanno votato più di 500 giochi (sì, è possibile dare più di un voto allo stesso gioco, può sembrare strano, ma pensate alle due edizioni di Brass Birmingham). Il quarto grafico (che trovate nella pagina successiva) rappresenta la distribuzione del numero di utenti e voti, una iperbole equilatera.

Parlando di commenti, non sempre sono sinonimo di “voto spiegato”, dato che quelli più frequenti sono fatti di una singola parola (o carattere); i più frequenti sono elencati nella tabella riportata nella colonna qui a fianco.

Sleeved	2.412
X	1.148
2	1.000
1	900
Played	847
Solo	750
Pnp	748
Kickstarter	713
4	688
2-4 players	682

Può avere un senso scrivere “Sleeved” (“Imbustato”) per ricordarsi di averlo fatto, “Kickstarter” o “Pnp” per ricordarsi da dove proviene e “Played” per ricordarsi di averlo giocato (è comunque strano che un giocatore debba ricordarsi certe cose) ma mi sfugge la ragione per indicare che è un gioco per 2-4 giocatori; mentre il luogo più adatto per indicare con quanti giocatori si è giocato (i vari 1, 2, 4 e Solo) sarebbe la sezione relativa alle partite giocate; e direi che la “X” serva per dire “Ho commentato con qualcosa, invece che lasciare il campo vuoto”. D'altra parte, il commento più lungo è di 27.934 caratteri, in pratica una recensione, e neanche tanto breve; in totale, tutti i commenti sono 274.329.968 caratteri, leggendone mille al minuto impiegheremmo 914 ore (quasi 40 giorni).



Questi sono i dieci giochi con la lunghezza media dei commenti più alta:

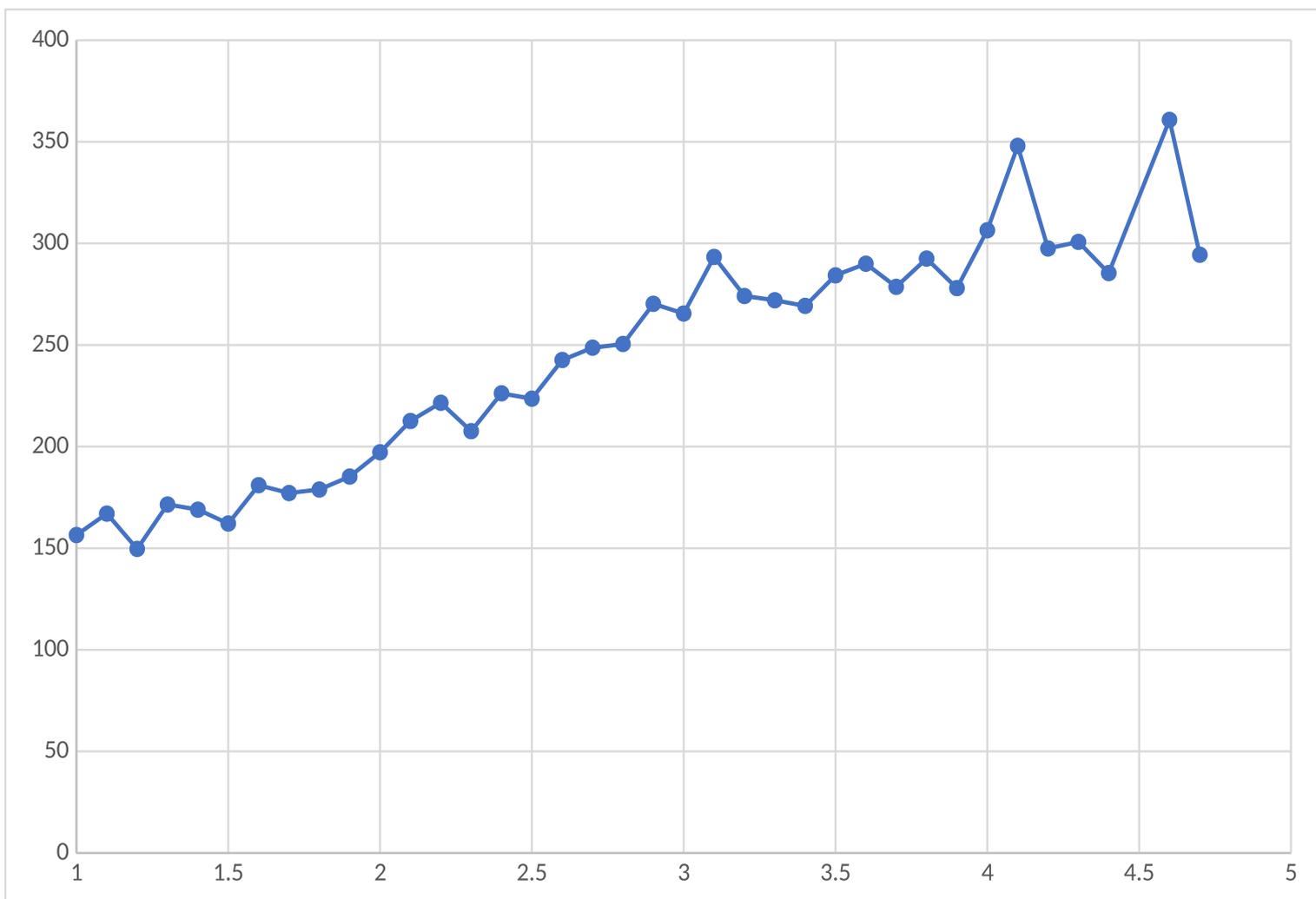
The Great Zimbabwe	420
Fire in the Lake	391
Tiletum	387
Indonesia	379
Sidereal Confluence	377
Earth	375
Pipeline	370
Nippon	369
Blood on the Clocktower	368

Mentre questi sono i dieci con la lunghezza media più bassa:

Patchwork	144
Telestrations	144
Codenames: Pictures	143
KLASK	142
Kingdomino	141
Jaipur	141
Dixit: Odyssey	136
Love Letter	134
Skull	134
No Thanks!	128

Comprensibile, giochi complessi stimolano a scrivere commenti più lunghi rispetto ai giochi semplici, la conferma nel quinto grafico (che vedete in fondo a questa pagina): in ascissa la complessità (da uno a cinque, raggruppata per decimi), in ordinata la lunghezza media dei commenti.

Prossimo passo? Beh, abbiamo fatto nove, facciamo ventidue...





non solo scatole

di Mauro "MDM" Di Marco

Ludografia essenziale di:

Adam Kwapiński

Attivo dal 2012, con più di venti giochi pubblicati, l'autore di [Terracotta Army](#) è nato in Polonia. Benché il suo successo sia prevalentemente legato a giochi con miniature, realizzati attraverso campagne *Kickstarter* milionarie, Adam Kwapiński, appassionato giocatore di titoli german, si dimostra un duttile creatore di titoli che spaziano in genere e meccaniche.

Al momento della stesura di questo articolo, l'autore piazza un gioco nella top 100 di [BoardgameGeek](#), accompagnato da altri tre nelle prime 1000 posizioni.

Nemesis di Adam Kwapiński (Awaken Realms, Cranio Creations, 2018) è un titolo per 1-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di 90-180 minuti, di ambientazione horror-fantascientifica, con chiare citazioni all'*Alien* di Ridley Scott (1979). Splendide miniature e sontuosi materiali caratterizzano questo titolo semicooperativo, basato su meccaniche di gestione della mano, ruoli nascosti, che viene giocato su una plancia modulare rappresentante un'astronave infestata da organismi alieni ostili. In un'esperienza fortemente tematica, piena di colpi



di scena, i giocatori devono completare uno degli obiettivi segreti distribuiti all'inizio della partita e riuscire a tornare tutti interi sulla Terra. Ha ricevuto svariate nomination nella sezione tematica di diversi premi.

Nemesis: Lockdown di Adam Kwapiński (Awaken Realms, Cranio Creations, 2022), titolo per 1-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di 90-180 minuti è una espansione *stand-alone* di *Nemesis*, ambientato in una base segreta sul pianeta Marte. Il gioco ripropone la stessa esperienza semi cooperativa del titolo originale (che include esplorazione, combattimento con una nuova razza di alieni e soddisfacimento di obiettivi personali), introducendo nuove meccaniche e nuovi personaggi.

Lords of Hellas di Adam Kwapiński (Awaken Realms, Asmodee Italia, 2018 - [ILSA#51](#)) è un titolo per 1-4 giocatori, dai 14 anni,





della durata di 60-90 minuti, ambientato in una sorta di Antica Grecia tecnologica (dove mostri ed eroi sono dotati di innesti bionici e armi futuristiche). Basato su meccaniche di maggioranza, movimento su area, gestione della mano, draft e piazzamento lavoratori, è caratterizzato da una decisa asimmetria dei giocatori, che muovono eserciti, costruiscono e controllano giganteschi templi e monumenti delle divinità e combattono contro temibili creature mitologiche. Si tratta del primo grande [progetto Kickstarter](#) in cui è stato coinvolto l'autore, con esiti decisamente positivi, raccogliendo 1.717.792 sterline rispetto alle 50.000 richieste per finanziare il progetto.

Frostpunk: The Board Game di Adam Kwapiński (Glass Cannon Unplugged, Pegasus Spiele, Pendragon Game Studio, 2022) è un titolo per 1-4 giocatori, dai 16 anni, della durata di 120-150 minuti. Adattamento al tavolo da gioco del celebre omonimo videogioco della *11bit studios* (la software house di *This War of Mine*), cala i giocatori nel ruolo di leader di piccole colonie in un mondo post apocalittico, colpito da una nuova era glaciale. Si tratta di un titolo cooperativo a scenari, giocato su una plancia modulare che utilizza una vistosa torre per cubetti (sulla falsariga di *Wallenstein*, *Shogun* o *Amerigo*), basato su meccaniche di gestione risorse, piazzamento lavoratori e carte evento.



Fuori dai primi 1000, ma decisamente degni di attenzione troviamo altri quattro titoli, uno dei quali è il già menzionato *Terracotta Army*. Ecco gli altri:

Origins: First Builders di Adam Kwapiński (Board&Dice, CMON Global Limited, 2021 - [ILSA#64](#)) è un titolo per 1-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di 60-120 minuti, ancora ambientato in un'Antica Grecia contaminata da spunti tecnologici (questa volta sotto forma di benevoli alieni che portano cultura e conoscenza), è un gioco di stampo decisamente europeo, costruito attorno a meccaniche di piazzamento dadi, piazzamento tessere, e draft, mescolandole in modo efficace e sufficientemente innovativo.

Dark Ages: Holy Roman Empire e **Dark Ages: Heritage of Charlemagne**, entrambi di Adam Kwapiński e Andrei Novac (Board&Dice, 2021) sono due titoli di civiltazione (*4X - eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate*) per 1-4 giocatori, dai 14 anni, della durata di 120-180 minuti, con forte contestualizzazione storica, che sfruttano un sistema di selezione azioni innovativo, che prevede rendite secondarie per chi ha selezionato precedentemente l'azione e ha ancora propri segnalini assegnati ad essa. Oltre a questa variante dei punti azione, le altre meccaniche fondanti dei due giochi sono le maggioranze, il movimento su area, le rendite, setup e poteri dei giocatori asimmetrici.





InBetween di Adam Kwapiński (Board&Dice, Ludofy Creative, MS Edizioni, 2017) è un titolo per 2 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 30 minuti, di ambientazione fantascientifica/horror, in cui i giocatori si contendono la vita degli abitanti della cittadina di Upsideville, in una sorta di metaforico tiro alla fune. Le meccaniche principali del gioco sono le maggioranze, la gestione della mano e poteri asimmetrici; il titolo non disdegna una buona componente di interazione diretta.

Completano la ludografia dell'autore i seguenti titoli:

Hard City di Adam Kwapiński e Marek Raczyński (Hexy Studio, Lucrum Games, 2020) è un titolo per 1-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di 30-60 minuti, di ambientazione horror/demenziale, finanziato dal basso, che cala i giocatori nel ruolo di poliziotti che devono fronteggiare orde di mutanti controllati dal perfido *Dottor Zero*. Gioco cooperativo ricco di miniature, è costruito attorno a meccaniche di punti azione, lancio di dadi e poteri asimmetrici dei giocatori.

Sigismundus Augustus: Dei gratia rex Poloniae di Adam Kwapiński e Michał Sieńko (Fabryka Gier Historycznych, Fundacja Niepodległości, 2012) è un titolo per 3-5 giocatori, dai 12 anni, della durata di circa 120 minuti che cala i



giocatori nel ruolo di una delle famiglie nobiliari che ha fatto la storia della Polonia del XVI secolo. Gioco dalla forte connotazione storica, è costruito attorno a meccaniche standard dei giochi di stampo europeo, come maggioranze, deckbuilding e piazzamento lavoratori, mescolate ad altre più contestualizzate, come il voto o la contrattazione.

Heroes di Adam Kwapiński (Edge Entertainment, Heidelberger Spieleverlag, Lion Games, Rebel, 2015 - [ILSA#36](#)) è un titolo per 2-4 giocatori, dai 12 anni, della durata di 20-30 minuti, di ambientazione fantasy. Gioco di carte e dadi in tempo reale che mescola deckbuilding e combattimento fra creature fantastiche, cede all'inevitabile frenesia del lancio continuo e ripetuto dei dadi, che va a scapito della parte tattico/strategica offerta dal deckbuilding e dalla componente di conflitto.

Knockdown di Adam Kwapiński (Awaken Realms Lite, Maldito Games, 2022) è un titolo per 2-4 giocatori, dagli 8 anni, della durata di 15-30 minuti, in cui i giocatori si calano nel ruolo di combattenti che, entrati nell'arena, devono mandare K.O. tutti gli avversari. Dotato di belle miniature, il gioco è basato su meccaniche di draft da espositore e punti azione, include anche una componente di destrezza in tempo reale (impilare dei cubi di legno in una torre entro dieci secondi) per determinare se si





verifica la sconfitta. **Knockdown volume II**, uscito lo stesso anno, introduce tre nuovi combattenti, presi dall'universo di Nemesis.

Teomachia di Tomasz Bylina, Adam Kwapiński e Jakub Wasilewski (Fabryka Gier Historycznych, 2012) è un titolo per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di 30-45 minuti, che cala i giocatori nei panni di una divinità alla guida di una schiera di fedeli adoratori. Usando meccaniche di aste, bluff, deckbuilding e draft da un espositore, i giocatori devono annientare i seguaci dell'avversario, scommettendo i propri in un sistema che ricorda il **Poker Texas Hold'em**.

Il gioco è stato riedito nel 2016 da Petersen Games in due versioni: **Theomachy: The Ancients**, con divinità Greche, Babilonesi, Egizie e ispirate al Pantheon lovecraftiano, e **Theomachy: The Warrior Gods**, in cui sono protagonisti divinità Celtiche, Scandinave, Slave e, immancabilmente, i Grandi Antichi di lovecraftiana memoria.

The Outcast Heroes di Adam Kwapiński e Michał Sieńko (Fabryka Gier Historycznych, Fundacja Niepodległości, 2013) è un titolo a squadre di ambientazione bellica per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di 30 minuti, costruito attorno a meccaniche di asta, gestione della mano e punti azione.



First to Fight di Adam Kwapiński e Michał Sieńko (Fabryka Gier Historycznych, Fundacja Niepodległości, 2014) è un titolo di ambientazione bellica per 2-4 giocatori, dai 10 anni, della durata di circa 60 minuti basato su meccaniche di draft da espositore, movimento punto-punto, ordine di turno variabile e lancio di dadi.

Ark of Animals di Adam Kwapiński (Fabryka Gier Historycznych, 2014) è un titolo per 2-4 giocatori, dai 6 anni, della durata di 30 minuti, basato su meccaniche di collezione set e piazzamento tessere, che include una componente mnemonica.

W Zakładzie: Lubelski Lipiec '80 di Adam Kwapiński, Iga Walczewska-Bińczyk e Oskar Walczewski (Fabryka Gier Historycznych, 2012) è un titolo per 3-6 giocatori, dai 10 anni, della durata di 60 minuti, ambientato nella Polonia comunista degli anni '80, basato su meccaniche di asta, draft da espositore e piazzamento lavoratori.

Cosa ha nel cassetto l'autore per l'imminente futuro? Quello di cui si ha notizia al momento sono tutte rielaborazioni di titoli già noti: è infatti in arrivo il terzo titolo basato sul sistema di Nemesis: nel 2024 dovrebbe infatti uscire **Nemesis: Retaliation**, sempre con **Awaken Realms** e sempre tramite un finanziamento dal basso. **Lords of Ragnarok** (Awaken Realms, 2023) sposterà l'azione di Lords of Hellas dalla Grecia alle mitologie nordiche. Infine, l'autore darà il suo contributo con un modulo di espansione per la **Deluxe Master Set** di **La Granja** (Board&Dice, Giochix.it, 2023), titolo di Michael Keller e Andreas Odendahl che, in questa edizione esclusiva, oltre ai materiali completamente rinnovati, includerà contributi di Tony Boydell, Stefan Feld, Błażej Kubacki, Adam Kwapiński e Andrei Novac.



Un turno in meno, per favore!

Una volta il mercato dei giochi da tavolo era minuscolo: c'era il *mainstream* della vecchia *Editrice Giochi*, qualche *wargame* per i vecchi *grogard* e una manciata di piccole produzioni per *nerd* brufolosi. Fortunatamente la situazione è cambiata: il mondo (ed il business) dei giochi da tavolo si è allargato di conseguenza. Un pubblico più adulto e consapevole ha permesso la diffusione del gioco in tutti gli ambiti possibili, così da far nascere e proliferare tantissime categorie: *party-game*, *family game*, *gioco per esperti*, *family +* e chi più ne ha, più ne metta!

Il business è ovviamente fiorito, la scelta per noi giocatori è esplosa, spingendoci sempre più ad un consumo mordi e fuggi, perché se non c'è il tempo di provare tutto, figuriamoci di approfondire! Ma questo è un altro discorso. Quello che vorrei principalmente toccare oggi è una deprecabile abitudine che alcuni produttori stanno prendendo: cercare di realizzare un utopico prodotto che copra tutto il mercato!

L'assunto da sfatare è semplice: un gioco studiato per un giocatore esperto non può essere un gioco altrettanto godibile per una famiglia. Il giocatore assiduo cerca un gioco con molte decisioni da prendere, decisioni importanti, ramificate, che si ripercuotono, a volte anche brutalmente, su tutta la partita. Principalmente, egli sa che non riuscirà a fare tutto, che dovrà scegliere su cosa puntare, e che non potrà recuperare un'occasione persa.

Ma qui la trovata di genio... prendiamo un gioco strutturato per giocatori assidui e diamo a tutti un turno in più! Finalmente tutti riusciranno ad arrivare al traguardo, a costruire ogni igloo e monolito della propria tribù o a sviluppare al massimo la propria civiltà galattica in ogni aspetto.

I più bravi comunque vinceranno, per aver ottimizzato meglio un punticino qui e lì, ma tutti avranno la soddisfazione di aver "completato" il gioco e realizzato tutto quello che volevano realizzare. Tutti contenti, finalmente... o forse no?

Forse dopo essere arrivato a massimizzare tutti i tracciati di un gioco, piazzato tutte le casette o quello che sia, in un crescendo Wagneriano, il giocatore assiduo si trova infine basito... **cosa fare ora?** Niente ha più un gran senso... fare qualche punto qui o lì sforando il fine corsa di un tracciato? O forse pescare carte a caso per incassare qualche punto addizionale grazie ad una pescata fortunata? Insomma, viene meno una delle caratteristiche per me più belle del gioco, quel crescendo che culmina in un ultimo turno significativo dove (forse) finalmente riesci a far quadrare tutti gli incastri, riesci a raccogliere tutto quello che hai seminato e realizzi in pieno la tua strategia!

Quindi il mio semplice appello a tutti gli autori e produttori buonisti... togliete un turno!



in fila per uno

I peggiori giochi del quinquennio

...secondo BoardGameGeek

(aggiornato al 30/05/2023)

1	6: Siege - The Board Game di Carlos G.Q. Mythic Games, 2023 Giocatori: 2-4 Categorie: Miniatures, Modern Warfare, Spies/Secret Agents, Video Game Theme.	BGG rank: 24420° (media 2,32 - 443 voti)
2	Alien: USSCS Nostromo Wonderdice, 2019 Giocatori: 2-7 Categorie: Movies / TV / Radio theme.	BGG rank: 24392° (media 1,21 - 268 voti)
3	DOS di Nick Hayes Mattel Inc., 2018 Giocatori: 2-4 Categorie: Card Game , Number.	BGG rank: 24371° (media 4,92 - 1111 voti)
4	TseuQuest GameZone Miniatures, 2022 Giocatori: 2-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures.	BGG rank: 24314° (media 2,88 - 166 voti)
5	Pug You! di Jens de Fries Crazy Pawn Games, 2018 Giocatori: 5-10 Categorie: Animals, Bluffing, Card Game, Mature / Adult, Party Game.	BGG rank: 24309° (media 2,93 - 117 voti)
6	Unfinished Business di Selcuk Deniz, Stephan Gust 2023 Giocatori: 3-6 Categorie: Card Game, Comic Book / Strip, Mature / Adult.	BGG rank: 24308° (media 3,39 - 108 voti)
7	Stupid Deaths University Games, AS Company, Piatnik, Rocco giocattoli, 2018 Giocatori: 2-6 Categorie: Humor, Party Game, Trivia.	BGG rank: 24287° (media 4,50 - 304 voti)
8	The Umbrella Academy Game di Scott Dean Studio71, 2020 Giocatori: 1-6 Categorie: Card Game, Comic Book / Strip.	BGG rank: 24240° (media 3,33 - 119 voti)
9	Monopoly Cheaters Edition di Joe Bradford Hasbro, 2018 Giocatori: 2-6 Categorie: Economic, Negotiation.	BGG rank: 24238° (media 4,98 - 397 voti)
10	Penalty Challenge di Juanrigo Rigo Games, 2019 Giocatori: 2-4 Categorie: Sports.	BGG rank: 24221 ° (media 3,61 - 99 voti)



*informazione ludica
a scatola aperta*

In questo numero abbiamo parlato di:

Akropolis	First Empires
Autobahn	Hens
Bear Raid	KuZOOka
Block and Key	Lacrimosa
Challengers!	Murano: Maestri della Luce
Endless Winter: Paleoamericans	San Francisco
Evergreen	Terracotta Army
Fancy Feathers	Tiletum
Federation	Viandanti a Sud del Tigri
Findorff	Woodcraft