

Sommario

Medieval Battle	3
PRIME IMPRESSIONI	4
Samurai Spirit.....	4
PRIME IMPRESSIONI	5
Heroes Wanted	5
PRIME IMPRESSIONI	6
Terra Mystica Fire & Ice	6
PRIME IMPRESSIONI	7
Imperial Settlers.....	8
PRIME IMPRESSIONI	9
Panamax.....	9
PRIME IMPRESSIONI	10
Abraca... what?	10
PRIME IMPRESSIONI	11
SECONDE IMPRESSIONI.....	11
Dead of Winter.....	11
PRIME IMPRESSIONI (di Agzaroth).....	13
PRIME IMPRESSIONI (di Pennuto77)	13
KanBan	13
PRIME IMPRESSIONI (di Agzaroth).....	14
PRIME IMPRESSIONI (di Peppe74).....	15
POWER GRID DELUXE: EUROPE/NORTH AMERICA.....	15
PRIME IMPRESSIONI	15
La Isla.....	15
PRIME IMPRESSIONI	16
Subdivision	16
PRIME IMPRESSIONI	17
Massilia	17
PRIME IMPRESSIONI	18
Pandemic: Contagion	18
PRIME IMPRESSIONI	19
Orcs orcs orcs.....	19
PRIME IMPRESSIONI	20
Gothic Invasion	20
PRIME IMPRESSIONI	21
Castles of Mad King Ludwig	21
PRIME IMPRESSIONI	21
Arler Erde - Fields of Arle	22
PRIME IMPRESSIONI	23
Bomb Squad.....	23

PRIME IMPRESSIONI	24
Versailles.....	24
PRIME IMPRESSIONI	25
The Convicted	25
PRIME IMPRESSIONI	26
The Lord of the Ice Garden	27
PRIME IMPRESSIONI	28
La Granja	28
PRIME IMPRESSIONI	29
Deus	29
Roll for the Galaxy.....	30
PRIME IMPRESSIONI	30
Black Fleet.....	30
PRIME IMPRESSIONI (di Agzaroth).....	31
PRIME IMPRESSIONI (di Pennuto77)	31
Grog Island	31
PRIME IMPRESSIONI	32
Five Tribes	32
PRIME IMPRESSIONI	33
Mood X.....	33
PRIME IMPRESSIONI	34
Greenland	34
PRIME IMPRESSIONI	35
Mythotopia	35
PRIME IMPRESSIONI	36
Historia.....	37
PRIME IMPRESSIONI	37
Panthalos	38
PRIME IMPRESSIONI	38
AquaSphere	39
PRIME IMPRESSIONI	39
Pay Dirt	40
Black&White	40
PRIME IMPRESSIONI	41
Colt Express.....	41
PRIME IMPRESSIONI	41
Jager und Spaher	42
15 Dias: the Spanish Golden Age	42
PRIME IMPRESSIONI	42
Fleet Commander	42
PRIME IMPRESSIONI	43
Keyflower: the Merchants	43

PRIME IMPRESSIONI	44	Dice Brewing.....	61
Doodle City.....	44	PRIME IMPRESSIONI	61
PRIME IMPRESSIONI	45	Wir Sind Das Volk!	62
War Stories: Red Storm.....	45	PRIME IMPRESSIONI	63
PRIME IMPRESSIONI	45	El Gaucho	63
Carnac	45	PRIME IMPRESSIONI	64
PRIME IMPRESSIONI	45	Melee	64
Valley of the Kings.....	46	PRIME IMPRESSIONI	65
PRIME IMPRESSIONI	46	Kingsport Festival.....	65
Monster Chef	46	PRIME IMPRESSIONI	66
PRIME IMPRESSIONI	47	The Golden Ages	66
Imperialism: Road to Domination.....	47	Luchador! Mexican Wrestling Dice	68
PRIME IMPRESSIONI	47	PRIME IMPRESSIONI	68
Race! Formula 90: Expansion #1.....	48	ZhanGuo.....	68
PRIME IMPRESSIONI	48	Fresh Fish	69
CliniC	48	PRIME IMPRESSIONI	70
PRIME IMPRESSIONI	49	Alchemists.....	70
Royals.....	49	PRIME IMPRESSIONI	71
PRIME IMPRESSIONI	50		
Hyperborea	50		
PRIME IMPRESSIONI	51		
The Battle at Kemble's Cascade	51		
PRIME IMPRESSIONI	51		
Realm of Wonder	52		
PRIME IMPRESSIONI	52		
First to Fight	52		
PRIME IMPRESSIONI	53		
Arkwright	53		
PRIME IMPRESSIONI (di Baggins).....	54		
PRIME IMPRESSIONI (di Agzaroth).....	55		
Abyss	55		
PRIME IMPRESSIONI	56		
ESSEN the game: SPIEL' 2013.....	56		
PRIME IMPRESSIONI	57		
Orléans.....	57		
PRIME IMPRESSIONI	58		
Antike II	58		
PRIME IMPRESSIONI	59		
King of New York.....	59		
PRIME IMPRESSIONI	59		
Omega Centauri	60		
PRIME IMPRESSIONI	60		

Medieval Battle

Designer	Andrzej Kurek
Artist	Radosław Jaszczuk
Publisher	Alchemicus.pl
# of Players	2
Ages	14 and up
Playing Time	60 minutes
Category	Abstract Strategy Medieval Wargame
Mechanic	Area Control / Area Influence Hex-and-Counter Modular Board

Era tanto che aspettavo un gioco così. Sul serio. Non nascondo di averci pensato e aver partorito pure qualcosa di simile. L'autore di questo però è stato più furbo, intanto perché l'ha pubblicato (;), poi perché ha evitato tante tabelle utilizzando un semplice sistema di carte "scorrevoli". Ve lo spiego meglio dopo.

Medieval Battle è un wargame condensato in poche pagine, a fortuna zero, in cui due eserciti medievali si scontrano con le classiche armi dell'epoca, tentando di prevalere l'uno sull'altro. Per 2 giocatori, di Andrzej Kurek, della (per me) sconosciuta Alchemicus.pl, è un titolo di media complessità (BGG dice 14+, ma io abbasserei a 12) di circa 60 minuti di durata.

IL GIOCO

Il campo di battaglia viene formato da una serie di tessere ciascuna composta da vari esagoni e può essere costruito standard oppure grande, a seconda dei gusti. Gli esagoni sono di montagna, roccia, foresta oppure pianura, alcuni dei quali con una bandierina ad indicare punti nevralgici che valgono punti vittoria (PV).

Assemblato il campo, ciascun giocatore costruisce il proprio esercito. Proprio così: è stata implementata una piccola parte di customizzazione delle proprie forze. Per la mappa standard si hanno 20 punti reclutamento, per la grande 30. Ciascun tipo di unità costa punti reclutamento (3 = cavalleria pesante; 2 = cavalleria leggera, arcieri a cavallo, fanteria pesante, archi lunghi; 1 = fanteria leggera, picchieri, arcieri). I pezzi sono ovviamente limitati a quelli della scatola, ma c'è abbastanza materiale per una buona personalizzazione. In più ciascun giocatore ha il carro dei rifornimenti, che è una sorta di re degli scacchi, dato che catturarlo vale 3PV.

Gli avversari schierano una unità a testa sul campo, con limitazioni specifiche (a 3 esagoni di distanza dalle bandierine e dal carro avversario). Vengono poi dotati di 5 segnalini clessidra ciascuno, di un foglio riassuntivo per i bonus/malus dei terreni sulle varie unità e di una tabella per la risoluzione del combattimento su cui andrà appoggiata e fatta scorrere la carta dell'unità attaccante in uno scontro. Le carte in dotazione di ogni partecipante riportano sulla destra la propria unità che attacca, in alto le ferite subite, indicate con teschi (1,1,2), in basso quelle inflitte (1,1,2). La carta è divisa in 5 colonne e su ciascuna è segnato il tipo di unità attaccato, con le corrispondenti ferite subite/inflitte. Ad esempio, la cavalleria leggera, se attacca i picchieri, normalmente subisce 1 ferita e non ne provoca alcuna; se attacca la fanteria pesante, subisce 1 e infligge 1; se attacca gli arcieri non subisce ferite e ne provoca 2. Tenete presente che ogni segnalino ha due facce: una ferita a una sana, con cui inizia la battaglia. Quando si subisce 1 ferita, si gira il segnalino, se se ne subiscono 2 (o un'altra già da feriti), il segnalino è eliminato.

Ho sottolineato "normalmente" perché a tutto questo si aggiungono i bonus/malus dei terreni. Il foglio di risoluzione del combattimento è fatto in modo tale da alloggiare la carta dell'attaccante (la nostra precedente cavalleria leggera), facendo corrispondere i teschi della carta a quelli speculari del foglio.

Per ogni vantaggio acquisito dall'attaccante, la carta scorre di una striscia verso destra, facendo corrispondere l'immagine del difensore sulla carta a una quantità sempre maggiore di teschi stampati sul foglio di combattimento. Sono infatti questi che verranno poi conteggiati a fine combattimento. Viceversa, se il difensore ha qualche bonus, la carta scorre a sinistra e in questo modo aumentano le perdite dell'attaccante e diminuiscono quelle del difensore.

Facciamo un esempio: la nostra fanteria leggera leggera sta attaccando una cavalleria pesante. Normalmente sarebbe da pazzi, perché si subisce una ferita e non se ne infligge alcuna. Ma noi partiamo da una montagna (bonus posizione sopraelevata) e la cavalleria combatte su un terreno roccioso (malus alla cavalleria), per cui la carta della nostra fanteria leggera scorre di 2 posizioni a destra nel foglio di combattimento, causando infine una ferita e non subendone nessuna, ribaltando completamente l'esito standard della carta.

In mischia un altro bonus è dato ad esempio dalla superiorità numerica (quando si combatte con più unità contro una), mentre contro il tiro si ha un bonus se si è riparati da un bosco.

Spiegato il combattimento, resta da dire che ad ogni turno il giocatore può fare una delle seguenti azioni:

1) Muovere una unità. I segnalini hanno sui vari lati dei pallini che indicano i punti movimenti disponibili. Ogni volta che se ne consuma uno, si ruota il segnalino in modo che indichi quanti punti rimangono, orientandoli verso il nostro lato del tavolo. Tutti i terreni eccetto la pianura richiedono 2 punti movimento per entrarvi. Se l'unità ha i punti necessari per entrare nell'esagono occupato da una avversaria, inizia il combattimento, come descritto sopra. C'è anche la possibilità di eseguire una ritirata strategica e il "blocco" del movimento esercitato dalla zona di controllo (zoc) delle unità avversarie, normalmente gli esagoni adiacenti.

Se l'unità è dotata di archi e il nemico a raggio (2 esagoni per gli archi lunghi, 1 per gli altri), può tirare, spendendo 1 punto movimento. I vari tipi di terreno influenzano o bloccano il tiro.

Se due unità alleate ferite dello stesso tipo arrivano sullo stesso esagono, si uniscono a formare una nuova unità sana.

2) Usare armi da tiro senza muoversi, sempre al costo di 1 punto movimento.

3) Ritirarsi da un combattimento, prima di essere ingaggiati (non è sempre possibile, ci sono delle limitazioni, la prima delle quali avere punti movimento residui)

4) Passare il turno all'avversario senza fare nulla.

5) Riorganizzazione: si spende 1 segnalino clessidra a propria disposizione e si recuperano tutti i punti movimento delle unità e si fanno rientrare sul campo di battaglia, nel pressi del carro, quelle precedentemente uscite con la ritirata strategica.

La partita termina quando:

- un giocatore ottiene 5 PV sulla mappa standard (6 sulla grande). Tenete conto che il carro avversario vale 3, le bandierine periferiche 1 e la centrale 2.
- entrambe i giocatori non hanno più clessidre e punti movimento
- entrambe passano uno di seguito all'altro.

Negli ultimi due casi vince chi ha più PV o, in caso di pareggio, chi ha in campo l'esercito più costoso, contando tutte le unità rimaste.

C'è anche una regola opzionale per far montare le unità a cavallo.

PRIME IMPRESSIONI

Scacchistico, non c'è che dire. Molto semplice come struttura, però c'è tutto o quasi. Unità avvantaggiate/svantaggiate rispetto ad altre (ad esempio la cavalleria è un tritacarne, ma sui terreni che non sono pianura è sempre in difficoltà e subisce sempre dagli scarsi picchieri), un sistema integrante i terreni, la superiorità numerica e le altezze che si applica con una tabella semplicissima.

Nulla è lasciato al caso, né il movimento, né il combattimento.

Insistere troppo su un unico versante può risultare in una prematura perdita di punti movimento, con la necessità di spendere troppo presto una clessidra per ripristinarli, lasciando così in mano al nemico il vantaggio delle mosse. D'altro canto se si intravede la possibilità di vittoria, forzare la mano al gioco può essere determinante.

Già solo la possibilità di customizzare il proprio contingente è molto carina e aggiunge pepe al tutto. Naturalmente è un gioco estremamente germano, non adatto a chi ama il brivido del dado, ma io gli ho puntato subito gli occhi addosso.

Essendo in sistema così scacchistico, la composizione del proprio esercito in funzione di una strategia e del terreno di battaglia, così come lo schieramento iniziale saranno ugualmente fondamentali per l'esito finale della battaglia.

Cosa manca? Forse un po' più di "resistenza" da parte delle unità. Scegliendo di dotarle in pratica di sole 2 ferite, anche il range dei teschi va semplicemente da 0 a 2. Forse dotando il gioco di segnalini ferita (ne basta uno per unità) e portando quindi la resistenza di ogni unità a 4, si poteva aumentare leggermente il range nel quale si spostano le carte e si attribuiscono le ferite, rendendo magari un po' più lunghe e combattute le battaglie per i punti nevralgici. Infine una implementazione del morale dell'esercito (sempre importante nella battaglie antiche e mediavali) avrebbe reso completo il quadro, anche se non è semplice inserire questo elemento in un sistema così deterministico (ma una mezza idea ce l'ho...).

Per me acquisto quasi a scatola chiusa, per voi valutate attentamente il gelo germanico che emana questo titolo e, se siete amanti dei materiali lussuosi, anche la componentistica che al primo sguardo mi pare onesta ma decisamente essenziale.

Samurai Spirit

Designer	Antoine Bauza
Artist	Víctor Pérez Corbella
Publisher	Funforge
# of Players	1 – 7
Ages	9 and up
Playing Time	30 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Fighting
Mechanic	Co-operative Play Partnerships Variable Player Powers

Antoine Bauza ritorna sulle scene con questo collaborativo puro per 1-7 giocatori ad ambientazione orientale,

riprendendo il tema dei Setta Samurai che devono difendere un villaggio di contadini da una banda di banditi e condendo il tutto con qualche elemento fantasy sempre in stile nipponico.

IL GIOCO

Il tabellone centrale illustra il villaggio da difendere, con le tessere di 6 fattorie, 3 famiglie e un numero di barricate pari ai giocatori +2. A lato viene posto il mazzo briganti, nel quale sono mescolati nemici di vario tipo. Ciascuno di questi riporta un valore numerico da 1 a 6, una eventuale penalità per il samurai che lo affronta, eventuali fiamme per distruggere le barricate e un simbolo che può essere uno di questi tre: cappello, fattoria, famiglia.

Le schede dei sette samurai, oltre all'illustrazione del personaggio, hanno sulla destra la traccia combattimento, sul cui primo spazio (marcato con zero) mettono un segnalino; a sinistra riportano i tre simboli cappello, fattoria, famiglia, in alto il simbolo della loro tessera "abilità speciale" e in basso il simbolo del talento Kiai, attivabile quando la traccia combattimento raggiunge il proprio valore massimo. Ognuna di queste schede è fronte/retro e sul retro c'è la "mutazione animale" del samurai, che è più potente come traccia combattimento e abilità, della controparte umana. Quando il samurai subisce due ferite, gira la scheda sul lato animale. Se ne dovesse subire altre due, muore e tutti hanno perso la partita.

Il gioco si articola in tre round e lo scopo è arrivare in fondo con almeno una fattoria e una famiglia sopravvissute, in modo da ricostruire il villaggio. Diversamente i giocatori hanno perso.

Al proprio turno il giocatore applica innanzitutto la penalità indicata dall'ultimo nemico precedentemente posto a destra della sua scheda. Poi decide di eseguire una di queste 3 azioni:

1) Combattere. Pesca la prima carta razziatore del mazzo e la scopre. Visto il nemico, può decidere se affrontarlo o difendere il villaggio. Se decide di difendere, piazza la carta a sinistra della sua scheda, in modo che il simbolo su di essa (cappello, fattoria, famiglia) coincida con il corrispondente sulla scheda del samurai. Per cui in un round ogni samurai potrà mettere a sinistra fino a tre carte nemico, con tre differenti simboli. Questo gli consente di difendere i rispettivi elementi del villaggio dalla razzia di fine turno. Se sceglie di affrontar direttamente il nemico, lo pone a destra della scheda, parzialmente sovrapposto all'ultimo eventualmente già presente, in modo che di ogni carta nemico si veda il valore numerico (l'ultima posizionata, essendo sopra, si vedrà tutta). A questo punti si sommano questi valori e si piazza il segnalino sulla traccia combattimento al valore corrispondente. Questa traccia ha un valore massimo (il Kiai), dopo il quale c'è il simbolo di una fiamma. Se il valore rimane sotto il Kiai, non accade nulla: il samurai fronteggia tutti i nemici; se uguaglia il Kiai, il potere speciale di questo di attiva immediatamente (è diverso per ogni samurai) e viene rimossa e scartata la carta nemico più vecchia della fila a destra; se lo sorpassa, devi rimuovere una barricata dal villaggio perché i nemici ti hanno sopraffatto. Nota: ogni volta che nel gioco devi rimuovere una barricata e non ce ne sono più, brucia invece una fattoria.

2) Aiutare. La tessera con disegnata l'abilità speciale del tuo samurai (che è differente dal potere Kiai) viene donata a un altro compagno che al suo turno la utilizzerà come fosse sua, per poi restituirtela al termine della sua attivazione. Un personaggio può avere accumulate anche più abilità speciali in questo modo e utilizzarle tutte. Dopo aver donato

la tesserina, piazza la prima carta del mazzo nemici, coperta, davanti al villaggio: le carte in questa posizione effettueranno una incursione alla fine del round.

3) Passare. Sei costretto a farlo se la tua traccia combattimento supera il valore Kiai. Quando passi, il round per te è finito e non puoi fare più nulla.

Due condizioni attivano immediatamente la fine di un round: tutti i giocatori hanno passato oppure è stata pescata l'ultima carta del mazzo nemici. Le eventuali carte nemico rimaste nel mazzo sono piazzate davanti al villaggio per la successiva incursione.

A questo punto si vedono i risultati dell'attacco: ogni samurai che non ha a sinistra una carta cappello, subisce una ferita; se non ha una fattoria, ne brucia una e si applica anche l'ulteriore penalità descritta sul retro della carta fattoria; se non ha un simbolo famiglia, uccide uno dei token famiglia. Infine vengono rivelate le carte nemico davanti al villaggio e tutte quelle con un simbolo fiamma distruggono una barricata o una fattoria, se le barricate sono esaurite.

Si prosegue in questo modo per 3 round, al termine di ciascuno dei quali devono esserci integri una famiglia e una fattoria. Alla fine si contano i punti fatti con una tabella. Il manuale contiene le regole per modulare la difficoltà e per giocare in due o da soli.

PRIME IMPRESSIONI

Lo stile dei disegni è quello di Tokaido. Quindi essenziale, curato e molto giapponese. L'eleganza delle linee e del disegno conquista subito e questo, unito al fascino della storia dei Sette Samurai di Akira Kurosawa, saprà sicuramente donare all'ambientazione il fascino necessario per conquistare i più. Non solo, il tocco fantasy conferito dallo "spirito animale" di ciascun samurai, che si impossessa del guerriero nel momento più difficile, come un nipponico berserker, potrà far breccia anche in coloro che sono meno attirati dall'ambientazione storica.

Le meccaniche non sono nuove e anche l'uso delle carte multifunzione ormai è una consuetudine. Come si intuisce la pesca dei nemici costituisce una bella incognita a cui far fronte, ma ci sono scelte e poteri speciali con cui sbizzarrirsi e tentare di arginare i capricci del fato.

Sicuramente un altro punto a favore lo segnano il range di giocatori proposto (1-7), la semplicità delle regole e la durata esigua (dichiarata 30 minuti), elementi che possono farlo passare anche come un party game appena più impegnativo del solito o come un filler.

Al di là dell'ambientazione che mi attira molto, di per sé devo ancora valutare l'acquisto che ho paura si riveli poco stimolante dopo poche partite, per cui giudizio rimandato.

Heroes Wanted

Designer	Travis R. Chance Nick Little
Artist	Chris Byer Ryan Howe Brian Lee (II)
Publisher	Action Phase Games
# of Players	1 – 5
Ages	13 and up
Playing Time	45 minutes
Language	Extensive use of text
Category	Adventure Card Game Comic Book / Strip

Mechanic Hand Management
Variable Player Powers

In Heroes Wanted, di Nick Little e Travis Chance, da 1 a 5 giocatori assumono il ruolo di giustizieri del crimine, in competizione tra loro per entrare nell'unico posto vacante della locale squadra di Supereroi: i Campioni di Zeta City. Fortunatamente, in questo momento c'è proprio un cattivone che affligge le strade della città e sarà il perfetto banco di prova per gli aspiranti eroi. Combattendo il cattivo e la sua legione di seguaci – e a volte combattendosi pure tra loro – gli eroi guadagneranno fama e il migliore vincerà la partita.

Hai quello che serve per entrare a far parte degli Campioni di Zeta City? C'è solo un modo per scoprirlo!

Ogni partita di Heroes Wanted inizia scegliendo lo scenario da affrontare. Questo implica un tabellone, un setup, il piano malvagio del cattivo di turno e i componenti speciali richiesti.

Successivamente i giocatori selezionano l'eroe che ciascuno vuole impersonare. Questo avviene sorteggiando 3 carte parte "A", che dipingono la parte superiore del personaggio (testa e spalle) e scegliendone una. Poi si sorteggiano 3 carte "B" (con busto, braccia e gambe) e se ne sceglie ugualmente una. Combinando le due carte selezionate, si crea un supereroe unico e particolare...

Dopo la creazione del proprio eroe, ogni giocatore riceve casualmente una "mania" particolare da abbinare al suo personaggio. Queste carte sono opzionali, ma dotano gli eroi di una carica comica che aiuta particolarmente a creare l'atmosfera al tavolo. Se decidete di utilizzarle, fallire nell'interpretare la propria mania comporta una riduzione nel punteggio finale. In ogni caso, chi si perderebbe l'opportunità di interpretare cose come queste: pose narcisiste; ossessione per il lavoro di squadra; avere un imbarazzante grido di battaglia?

I giocatori ricevono poi un mazzo Azioni standard più altre speciali dipendenti dal proprio tipo di eroe. Queste tipologie sono le seguenti:

- Cosmico: questi eroi possono usare le ferite a proprio vantaggio
- Mutante: questi eroi hanno poteri variabili
- Tecnologico: questi eroi hanno poteri basati sulla tecnologia
- Vigilante: questi eroi sono capaci di sfruttare la fortuna derivata dai tiri di dado tramite la loro gestione del rischio.

Dopo la creazione degli eroi, il cattivo è creato allo stesso modo scegliendo una carta A e una B e unendole. Infine si sorteggia il primo giocatore e la partita procede da lui in senso orario.

IL GIOCO

La partita si articola in una serie di turni, in ciascuno dei quali prima agiscono gli eroi, poi il cattivo.

Al proprio turno un eroe gioca e risolve una delle carte azione a sua disposizione oppure sceglie di riposare per riprendere in mano tutte le carte precedentemente giocate. Tali carte includono azioni tipo: muovi, colpisci, para, danneggia, ecc. L'eroe applica gli effetti della carta per intero e controlla se la sua azione ne ha attivati altri come un superpotere, abilità speciali, la carta di un altro eroe, un cambio nell'ordine di turno, ecc.

Una volta risolti tutti gli effetti scatenati dalla carta giocata, il proprio turno finisce ed inizia quello di un altro giocatore.

Dopo tutti gli eroi, viene il turno del cattivo che esegue le sue azioni come programmato dalla AI del gioco, diversa da scenario a scenario. Il segnalino del cattivo procede sul tracciato del terrore ed attiva ogni effetto descritto sullo spazio raggiunto. Poi sia il cattivo che i suoi malvagi seguaci attaccano ogni singolo eroe in ordine di turno. Il danno inflitto dal cattivo è determinato dalle sue carte, mentre quello dei seguaci dal loro numero e vicinanza rispetto all'eroe assalito. Una volta determinata l'entità del danno, l'eroe deve scartare carte dalla mano per un valore totale pari o superiore a tale danno, oppure ricevere una ferita e finire al tappeto.

Una volta terminati tutti gli attacchi, inizia un nuovo turno per gli eroi.

Non è possibile per gli eroi attaccarsi direttamente a vicenda in fase Azioni neanche se l'attacco risulterebbe dall'attivazione di una abilità speciale. Tutte le situazioni in cui ciò accadrebbe sono invece risolte come un attacco del cattivo e se l'eroe viene messo al tappeto, l'eroe che ha scatenato l'attacco guadagna punti fama.

Il gioco procede fino alla sconfitta del cattivo o fino all'esaurimento dei turni stabiliti per batterlo. In ogni caso ci sarà un punteggio finale stabilito contando la fama guadagnata durante la partita più quella addizionale ottenuta tramite particolari condizioni di scenario.

Chi ha accumulato più punti fama è dichiarato vincitore.

PRIME IMPRESSIONI

Innanzitutto lasciatemi puntualizzare che conosco l'autore da anni. Secondariamente, vi assicuro che questo è un grande gioco e la mia opinione sarebbe la stessa anche senza conoscere personalmente Nick e Travis.

È un gioco solido che ingloba gestione del mazzo e controllo territorio con una rigiocabilità pressochè infinita garantita dalle molteplici combinazioni di eroi e cattivi e dagli scenari molto diversi tra loro.

Cosa ci può essere di negativo? Vi ho già detto che è una vera bomba la combinazione di elementi ilari e il gameplay comunque impegnativo? Io non sono un estroverso, ma mi è capotato di fare l'eroe narcisista e sparavo pose improbabili una dietro l'altra, divertendomi molto e facendo ridere tutto il tavolo.

Attualmente, sperando di fare qualche altra partita, valuterei Heroes Wanted con un 8, che lo piazzerebbe nella mia top-50 di sempre, probabilmente attorno alla 30^a posizione. E se la merita tutta.

Parte del suo fascino è dovuto al fatto che riesce a combinare alcuni dei migliori elementi dei giochi strategici - meccaniche solide, decisioni importanti, opportunità di fare giocate intelligenti - abbinata allo spirito sociale e ilare dei migliori party games. In più riesce a fare tutto questo esaltando perfettamente l'ambientazione concernente i supereroi.

Parliamo dell'ambientazione per un momento. Heroes Wanted non è ispirato o legato alle serie animate, ma è quanto di più vicino si possa trovare. Se sei un nerd che ha letto un po' di fumetti eroico demenziali, non potrai resistere ad impersonare Pugno di Pelle, Tipo Scalzo, Cervello Coraggioso o Furia Vagabonda. E a parte gli eroi, avrai la possibilità di combattere e sconfiggere Capo Cactus, Mamma Fulmine, Modella Dominatrice! E dovrai sventare diabolici piani come la stampa e la diffusione di DVD pirata! Il senso comico di questo gioco parla direttamente allo spirito nerd di ognuno di noi e lo riempie di soddisfazione!

A parte il tema spettacolare, il resto del gioco è solido e bilanciato. Nelle partite che ho fatto è sempre stato il giocatore più abile e a vincere. Lo so perchè io personalmente mi sono accorto di giocare proprio male. Comunque ammetto con non tutte le infinite combo possibili possano essere state playtestate a dovere e suppongo alcune saranno migliori di altre.

Gli autori lo dipingono come un gioco tattico e sono d'accordo che l'opportunismo sia remunerato parecchio in questo titolo, ma secondo me ci sono comunque elementi strategici. Questi emergeranno maggiormente progredendo col numero di partite, man mano che si fa esperienza con le carte e si conoscono le proprie e quelle avversarie. Se un eroe è davvero più forte nel battere i seguaci e quindi guadagnare fama in questo modo, puoi tentare di deviarli lontano da lui oppure attaccarlo direttamente. L'opzione di attaccare direttamente un giocatore è un sistema di bilanciamento del gioco stesso perchè consente al tavolo di rallentare un giocatore troppo potente.

Inoltre la grande varietà e la randomicità del tutto, che fanno parte del fascino del gioco, potranno costituire un limite per chi è interessato solo alla vittoria e all'ottimizzazione delle proprie mosse. Se l'interazione diretta non è per te sufficiente come elemento di bilanciamento, allora forse Heroes Wanted non fa per te.

Sebbene io sia un grande fan del gioco, qualche piccola critica ce l'ho comunque. Non mi piace molto lo schema fisso con cui il cattivo si sposta sulla plancia. Ammetto anche di non avere una soluzione migliore, ma semplicemente mi pare una cosa molto arida. Capisco sia necessaria una meccanica per muovere il cattivo ed è anche utile sapere in anticipo dove si recherà, ma è la parte del gioco che mi piace meno.

C'è anche un problema legato al fatto che prendi una grossa ricompensa solo se sconfiggi il cattivo, mentre tutti quelli che lo hanno indebolito prendono molto meno. Perciò, a un certo punto, se non puoi sconfiggerlo, non ha senso continuare a indebolirlo per magari far guadagnare i punti a un altro. In poche parole ci sono piccole note stonate che possono emergere dopo molte partite ma devono comunque essere a conoscenza dei possibili acquirenti.

In conclusione, se cerchi un gioco dai forti connotati sociali, con una forte ambientazione, eccezionalmente rigiocabile, e una buona parte strategica e tattica, Heroes Wanted è la risposta per te e il tuo gruppo. Non ho conosciuto nessuno che non si sia divertito a provarlo. Chi ama i giochi da tavolo ama Heroes Wanted? Che altro puoi chiedere a un gioco? Turbo Cervello potrà forse conoscere la risposta, ma l'unico modo per chiederglielo è giocare a Heroes Wanted!

Terra Mystica Fire & Ice

Uno dei giochi di maggior successo del 2012 e di sempre, vista la sua posizione in classifica e i premi e gli apprezzamenti che continua a ricevere, quest'anno vede nascere la sua prima espansione "seria" (ci sono state un paio di promo).

Sei nuove razze, due nuovi terreni (lava e ghiaccio), due nuovi colori (arancione e bianco), tabella per l'ordine di turno, nuovo tabellone alternativo, nuovi conteggi dei punti finali, successivi a quello classico per l'insediamento più sviluppato.

Vediamo dunque tutte le novità introdotte.

1) Punteggi finali.

Ci sono 4 tessere, dalle quali sene sorteggia una per partita. I punti assegnati sono sempre 18-12-6 per il primo/secondo/terzo classificato.

- La prima assegna punti in base alle strutture connesse più distanti che si hanno sulla plancia, contando gli esagoni che le separano.

- La seconda la distanza maggiore tra la propria Fortezza e il proprio Santuario.

- La terza valuta quante strutture connesse si sono costruite adiacenti ai bordi della mappa.

- La quarta, infine, quanti insediamenti (strutture con adiacenza primaria) si hanno sulla mappa, premiando chi ne ha di più. Anche una casa isolata è considerata un insediamento.

Come dicevo, questi punteggi sono in aggiunta - e non in sostituzione - di quello per la maggior area colonizzata con adiacenza primaria e secondaria.

2) Ordine di turno variabili (opzionale). E' una semplice tabella con due colonne di spazi vuoti, ordinati secondo l'ordine di turno. Ogni fazione è dotata di un segnalino, che pazza nella prima colonna. Man mano che un giocatore passa, sposta il suo segnalino nella colonna accanto: in questo modo prima si passa, prima si giocherà nel turno successivo.

3) Asta per le fazioni (opzionale). si sorteggiano 6 fazioni e si pone a 40 PV il loro segnalino. ora si fa un'asta in senso orario, partendo dal primo giocatore e puntando PV. Chi si aggiudica la prima asta sceglie una fazione, sottrae i PV che ha puntato per ottenerla e piazza il segnalino primo nell'ordine di turno. L'asta prosegue a partire dal giocatore alla sua sinistra, finché tutti hanno avuto una fazione.

4) Nuove fazioni.

- Fazioni del Ghiaccio.

Scegli immediatamente un terreno del circolo della terraformazione che non sia ancora stato scelto come terreno base da un'altra fazione e segnalo con l'apposito anello del ghiaccio. D'ora in poi, per la tua fazione, sarà quello il terreno base e nessun altro dei giocatori successivi potrà scegliere una fazione che abbia come base quel tipo di terreno. Quando piazzati le prime due case, metti sotto di esse una tessera ghiaccio. in seguito, quando dovrai terraformare il tuo terreno base in ghiaccio, pagherai una vanga. per cui avrai sempre 3 terreni (il base e i due adiacenti nel circolo) che costeranno 1 vanga di terraformazione.

a) Fate del Ghiaccio. Prendi immediatamente anche un gettone Favore a tua scelta e applicane immediatamente gli effetti.

Fortezza: dopo averla costruita, ogni volta che passi il turno, prendi 3 PV per ognuno dei tuoi Templi costruiti.

b) Yeti. Paga 1 PP in meno ogni volta che selezioni una sei delle azioni Potere del tabellone. Il tuo Santuario e la tua Fortezza hanno valore 4 invece di 3 (importante quando fondi città o guadagni PP grazie agli edifici altrui).

Fortezza: dopo averla costruita, puoi utilizzare le azioni Potere sul tabellone anche se sono già state occupate.

- Fazioni dei Vulcani

Scegli il terreno di partenza dopo tutti gli altri giocatori, evitando quelli delle loro fazioni. Piazza le prime due case in questo terreno, coprendolo con una tessera lava. Dopo questa operazione, tale terreno base non avrà più alcun significato per te, perché i popoli dei vulcani non usano vange per terraformare.

a) Signori dei Draghi. Devi utilizzare i PP (punti potere) per terraformare. Ne utilizzi 2 per terraformare in lava il terreno base di un altro giocare, 1 solo per qualsiasi altro terreno. I PP così utilizzati vanno rimossi da una qualsiasi delle tue tre polle. Per ogni vanga che guadagni, non potendola usare per terraformare, piazza invece 1 PP dalla riserva alla tua polla n°1. In questo modo puoi anche superare i 12 PP iniziali.

Fortezza: immediatamente e sono una volta per partita, piazza nella tua polla 1 un numero di PP pari ai giocatori di questa partita.

b) Accoliti. Devi utilizzare i punti del Culto per terraformare. Costa 4 punti terraformare in lava il terreno base di un altro e 3 punti un terreno qualsiasi. Ogni volta dovrai retrocedere in una singola traccia dei culti, senza perdere PP. Per ogni vanga guadagnata in partita, avanza di 1 su un culto.

Fortezza: avanza di uno scalino in più per ogni sacerdote che spedisce ai culti.

- Fazioni Mutevoli

a) Mutaforma. segna con l'anello mutaforma un terreno non scelto da altri ed eleggilo a tuo terreno base. Ogni volta che un vicino guadagna PP grazie alle tue costruzioni, prendi 1 singolo PP dalla riserva e piazzalo nella tua polla n°3. In questo modo potresti anche superare gli iniziali 12 PP. Se i tuoi vicini rifiutano di prendere PP, guadagni comunque 1PP (muovilo tra le polle).

Fortezza: puoi cambiare il tuo terreno base, purché tu non scelga quello di una fazione già in gioco. farlo ti costa 3 PP che puoi pagare spostandoli dalla polla 3 alla 1 oppure rimuovendoli definitivamente dalla plancia togliendoli da qualsiasi polla. è considerata una azione che fa anche guadagnare immediatamente 2 PV.

b) Raminghi Fluviali. Scegli un terreno base tra quelli non scelti dagli altri giocatori. Piazza sul circolo della terraformazione un sacerdote su ognuno degli altri sei terreni. Tutte le tue strutture, incluse le due iniziali, dovranno essere adiacenti a un fiume e entro il raggio del tuo valore di navigazione.

Non terraformi mai terreni, piuttosto ne sblocchi di nuovi su cui poter edificare. Ogni volta che guadagni 1 sacerdote puoi, invece di prenderlo dalla riserva, rimuoverlo dal circolo e piazzarlo in riserva, sbloccando così un nuovo terreno. Non puoi mai utilizzare le vange.

Fortezza: costruisci immediatamente, solo una volta e gratis, due ponti.

PRIME IMPRESSIONI

Spettacolare. Poco dopo l'uscita di Terra Mystica pronosticai che questo gioco aveva tutte le carte in regola per diventare il n°1 di BGG e lo penso ancora. Magari a gusto personale ce ne sono altri che comunque preferisco, ma Terra Mystica è innegabilmente un capolavoro, nel suo genere.

Gli autori non si sono adagiati sugli allori, prendendosi due anni per proporci una espansione che non è solo "more of the same", ma propone nuovi e interessanti stili di gioco.

L'opzione delle tabelle di punteggio supplementari è forse quella che mi lascia più freddo, andando a toccare il punteggio finale con ulteriori elementi di complicazione che danno pure parecchi PV. Può essere utile per variare le partite (ma con 20 fazioni e tessere bonus non lo sono già molto?) o per favorire qualche fazione penalizzata (ad esempio i Fachiri, considerando quelle che assegnano punti in base alla distanza tra le strutture), ma non credo le utilizzerò molto.

Il nuovo ordine di turno è una cosa chiesta a gran voce da tutti, per evitare che un giocatore a sinistra di uno scarso (che passa spesso per primo) fosse indebitamente avvantaggiato.

L'asta è potenzialmente interessantissima, solo corre il rischio di veder sorteggiate fazioni adattissima allo scenario e altre scarse. si potrebbe utilizzare questa variante: ogni giocatore sceglie una fazione, poi tutte quelle scelte vengono messe all'asta. In questo modo si toglie l'incognita del sorteggio. Comunque mi pare una opzione intrigante.

Le fazioni del ghiaccio sono le più simili a quelle classiche. hanno "solo" bisogno di qualche vanga in più per terraformare, dato che devono farlo anche per il loro terreno base. Le Fate non mi attirano un granché, ma gli Yeti, a fortezza costruita, mi sembrano discretamente forti.

I Signori dei Draghi e gli Accoliti sono abbastanza simili come criterio generale: entrambe hanno metodi molto alternativi per terraformare e in entrambe i casi le vanghe vengono utilizzate per ricaricare i punti spesi per la terraformazione (PP per i primi, scalini nei culti per i secondi). Più aumentano i giocatori in partita, più questa loro abilità diventa costosa, per cui saranno probabilmente una scelta migliore al calare dei partecipanti. In ogni caso sono due fazioni che non vedo l'ora di provare, specialmente i Signori dei Draghi, con quel dinamismo sui PP...

I Mutaforma mi attirano poco perchè, come i vecchi Cultisti, dipendono molto dalle scelte dei giocatori limitrofi. Come i Signori dei Draghi, hanno la possibilità di aumentare e spendere i PP oltre i 12 iniziali. Sono tanto più versatili quanti meno giocatori sono seduti al tavolo, perché possono cambiare terreno base purché il nuovo selezionato non sia già di qualche altra razza.

Infine i Raminghi Fluviali sono quelli col gioco forse più particolare e vincolato di tutti. Solo tessere adiacenti ai fiumi e solo entro portata di navigazione (immagino che partano con almeno 1 di default, come le Sirene). Se giocano bene le loro carte possono rapidamente colonizzare diversi terreni, anche se ciò comporta un discreto rallentamento nei culti. Difficilmente faranno quindi punti con i sacerdoti, per cui credo bisognerà fare un po' di attenzione a quali tessere bonus iniziale sono in gioco e quali altre razze siano state selezionate. A naso mi pare la fazione che propone la sfida di gioco più ardua, tra queste nuove.

In conclusione, penso che mi fionderò su questa espansione come un treno, perché la curiosità di vedere all'opera le nuove razze e meccaniche è davvero molta.

Imperial Settlers

Designer	Ignacy Trzewiczek
Artist	Tomasz Jedruszek
Publisher	Portal Games
# of Players	1 – 4
Ages	10 and up
Playing Time	60 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Ancient Card Game
Mechanic	Card Drafting Hand Management Variable Player Powers
Reimplements	51st State

Ignacy Trzewiczek non si ferma. Dopo il successo planetario ottenuto con Robinson Crusoe, ecco quindi la sua ultima fatica, in uscita a Essen 2014.

E' un gioco di carte, sebbene accompagnato da una plancia segna punti, basato sul drafting, gestione mano e poteri variabili. Per 1-4 giocatori, il tempo stimato è 60 minuti, media difficoltà.

Vediamo più da vicino di che si tratta.

MATERIALI E SETUP

La fumettosa e pucciosa grafica non deve ingannare. Come però ho trovato scritto in rete "il simpatico e grassottello omino in copertina non sta venendo verso di voi per aiutarvi a colonizzare una landa desolata, ma per sfasciarvi sul muso la sua vanga". Le immagini sono simpatiche e curate, dando l'idea di un gioco di un tranquillo gioco di colonizzazione in cui ognuno si a simpaticamente gli affari propri. Leggendo le regole, invece, si capisce che non solo per edificare i tuoi edifici più forti ne dovrai distruggere altri, ma che anche gli amabili vicini di casa potranno radere al suolo alcune delle tue costruzioni.

La plancia centrale contiene solo la traccia dei punti vittoria (PV) e quella segna turni. Ogni giocatore ha una plancia personale verticale della propria civiltà, che determina le risorse base iniziali, l'abilità speciale e le eventuali azioni aggiuntive. Le carte acquisite nel corso del gioco verranno disposte ai lati di questa plancia a seconda, appunto, della tipologia: produzione, abilità, azioni.

Le civiltà in gioco sono 4, ma già la Portal ha annunciato espansioni in preparazione. Qui troviamo Romani, Egiziani, Barbari e Giapponesi, per cui ce n'è per tutti i gusti e si assisterà a improbabili scontri ucronici.

Tutte le carte hanno qualche riga di testo, per cui la speranza è quella di vedere una edizione italiana al più presto, immaginando che il gioco avrà un buon successo.

Per iniziare la partita, ogni giocatore mescola il proprio personale mazzo civiltà (30 carte). Questi mazzi sono tutti diversi, rendendo le fazioni asimmetriche e assolutamente peculiari nello stile di gioco, assicurando così in un colpo solo un'ottima rigiocabilità e inevitabili polemiche sul bilanciamento.

La propria mano iniziale si ottiene pescando 2 carte dal mazzo civiltà e 2 dal mazzo comune (84 carte).

IL GIOCO

La partita si articola in 5 round, ciascuno diviso in 4 fasi.

1) Esplorazione

Ogni giocatore pesca la prima carta dal proprio mazzo. Poi si pescano dal mazzo comune carte in numero pari a i giocatori più una. A partire dal primo giocatore, ciascuno sceglie una di queste carte e la aggiunge alla mano. Segue una seconda pesca identica a questa in ordine inverso, ovvero il primo giocatore ora sceglierà per ultimo.

2) Produzione

Guardando le carte che si sono costruite sulla prima riga della propria plancia, si prendono tutte le risorse prodotte da esse, più quelle base, sempre indicate sulla plancia. Ci sono poi delle carte che sono state piazzate sotto la plancia in modo che ne spunti solo un bordo, con indicata una risorsa. Questi sono i contratti commerciali e fruttano anch'essi la risorsa indicata.

3) Azioni

Questa è ovviamente la fase centrale del gioco. Si esegue una singola azione a turno, procedendo in senso orario dal primo giocatore. Quando non si possono/vogliono più fare

azioni, si passa e a quel punto la propria civiltà sarà inattaccabile da parte di tutte le altre.

A parte passare, 5 sono le azioni a disposizione del giocatore:

- Costruire un edificio. Se ne paga il costo indicato e lo si piazza sulla riga adatta (risorse, abilità, azioni), a destra della plancia se è un edificio del mazzo comune, a sinistra se è personale della civiltà utilizzata. Gli edifici di produzione forniscono immediatamente le risorse indicate. È importante notare che per costruire un edificio personale (generalmente più forti e redditizi) bisognerà scartare uno di quelli comuni già edificati a destra della propria plancia.

- Stipulare un Contratto Commerciale. Se non si hanno risorse per costruire o per altri motivi, un edificio può essere piazzato sotto la parte superiore della plancia in modo che ne spunti solo un bordo. Questo bordo indica una risorsa che verrà ottenuta immediatamente (come per gli edifici costruiti) e poi anche nelle successive fasi di Produzione.

- Demolire. Si può demolire una carta comune posseduta semplicemente scartandola dalla mano e ottenendone le risorse indicate per tale azione. Me si può anche demolire una carta comune (nota: non personale) già edificata di un avversario, pagando 2 segnalini spada. La carta fornisce al demolitore le risorse indicate e verrà girata sul dorso. Il vecchio proprietario potrà comunque utilizzare le macerie per edificarci sopra un edificio personale (ovvero le scarta come se fosse un edificio comune).

- Azione Speciale di una Locazione. Alcune carte danno azioni particolari, eseguibili in questa fase.

- Spendere coppie di lavoratori per prendere 1 risorsa o 1 carte dal mazzo personale o comune. È possibile spendere quanti lavoratori si vuole, a coppie, per ottenere nuove carte o risorse (i lavoratori sono una risorsa come le altre, ottenuti dalle carte Produzione).

4) Reset

Tutte le risorse avanzate vengono scartate, a meno che abilità speciali ne permettano la conservazione. Il primo giocatore passa il segnalino omonimo in senso orario. Inizia un nuovo round.

Alla fine della partita, ogni locazione comune vale 1 PV, quelle personali 2 PV. Inoltre alcune carte danno punti per particolari combinazioni. Vince naturalmente che totalizza più punti.

PRIME IMPRESSIONI

A me i giochi con fazioni asimmetriche hanno sempre intrigato molto. Perché sono molto, molto difficili da fare e da bilanciare, per cui sono sempre estremamente curioso di vedere quanta differenziazione ci sia tra le parti e quanto bilanciamento l'autore sia stato in grado di mantenere. Perché ovviamente, più si spinge sul tasto della differenziazione, più è difficile mantenere un equilibrio.

Di conseguenza questo Imperial Settlers, che nelle meccaniche non ha nessun twist innovativo, mi attira soprattutto per questo aspetto.

Secondariamente, la possibilità di giocare Romani vs Barbari (che non credo sapessero di essere una civiltà...) vs Giapponesi vs Egiziani ha un fascino tutto suo. Soprattutto sono incuriosito dai differenti stili di gioco, dal vedere se in qualche modo il proprio mazzo saprà dare il giusto carattere storico alla civiltà che si tiene, anche stereotipato magari, l'importante è che sia evidente e calzante.

Infine l'introduzione dell'interazione diretta in un gioco del genere è un elemento curioso, affascinante e pericoloso, per la possibilità di bash the leader, kingmaking e tedioso allungamento dei tempi di gioco: tutti aspetti che saranno da verificare al tavolo, anche se immagino Trzewiczek e la

Portal ne avranno ben tenuto conto e verificato la tenuta del sistema. Questa distruzione diretta, associata a quella obbligatoria per poter edificare le carte della propria civiltà, penso donerà un sapore diverso al titolo, con una plancia sempre in evoluzione e trasformazione, non la classica crescita costante a cui siamo abituati in questo genere di giochi (es: 7 Wonders). Potrebbe essere proprio questo particolare il twist nascosto del titolo.

In conclusione, nel mare magnum delle uscite di questo Essen, che onestamente fanno fatica ad entusiasmarci, questo è una delle poche eccezioni che aspetto di provare con una certa trepidazione.

Panamax

Designer	Gil d'Orey Nuno Bizarro Sentieiro Paulo Soledade
Artist	Filipe Alves Gil d'Orey
Publisher	MESAboardgames HC Distribuzione Heidelberger Spieleverlag Stronghold Games
# of Players	2 - 4
Ages	12 and up
Playing Time	100 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Economic Nautical Transportation
Mechanic	Dice Rolling Point to Point Movement Stock Holding

Dagli autori di Madeira (german bello tosto dello scorso anno), ecco Panamax, gestionale da 90-120 minuti, 2-4 giocatori, ambientato nell'omonimo canale.

Nei panni di armatori commerciali, dovrete adempiere ai numerosi contratti proposti dai committenti per far prosperare la vostra compagnia ma soprattutto arricchirvi.

SETUP E MECCANICHE PRINCIPALI

Il setup è piuttosto lungo e laborioso, tanto da avermi scoraggiato a una prima lettura. Come concetto generale, tenete presente che il gioco propone una parte gestionale pura, in cui si comprano contratti e si tenta di riempire le navi per completarli e una logistica, in cui le navi vengono mosse fisicamente nel canale, con i loro container (dadi colorati appartenenti ai rispettivi giocatori), allo scopo di portarle il più cariche possibile in mare aperto e guadagnare così soldi per la compagnia.

È importante tenere separati i soldi della propria compagnia navale da quelli personali, perché c'è anche tutta una parte azionistica (semplice ma essenziale) grazie alla quale si acquistano azioni anche di altre compagnie mercantile e saranno poi queste a darci la maggior parte del capitale individuale col quale si concorre alla vittoria finale.

La gestione dadi è abbozzata, o meglio, non c'è il tipico "tira e scegli", ma i dadi vengono per lo più settati a valori predefiniti dai contratti e quindi la loro gestione è veramente molto poco soggetta al caso. I dadi azione (quelli bianchi, comuni), sono tirati all'inizio di ogni round e disposti in una tabella che fornisce le azioni per il round in corso. In questo senso c'è una vera e propria gestione dadi come la conosciamo, mitigata dal fatto che questi dadi sono

in comune tra i giocatori e quindi le scelte possibili influenzano la partita di tutti.

IL GIOCO

La partita dura 3 round, ciascuno diviso in 4 turni. In ogni turno il giocatore ha diritto ad una azione, per un totale di 12 a partita.

I dadi bianchi comuni vengono tirati a inizio round e posizionati negli appositi slot della tabella azioni, a seconda del risultato ottenuto. C'è un sistema per mitigare l'uscita di troppi risultati simili, per cui la fortuna risulta abbastanza controllata e i risultati sufficientemente spalmati.

Ad ogni turno il giocatore seleziona un dado bianco da questa tabella delle azioni comune. Quelli a sinistra (zona azzurra), con risultato 1-3, servono per il movimento; quelli a destra (zona grigia), con risultato 4-6, servono per accaparrarsi i contratti e caricare le navi. Ogni colonna ha 3 spazi per i dadi più un 4° spazio in alto che serve per le azioni esecutive. Ogni volta che si preleva un dado dalla colonna, va preso dalla posizione più in basso, per poi risalire fino all'eventuale dado esecutivo. Le azioni esecutive non sono altro che versioni più potenti delle normali azioni.

Prima di selezionare un dado è possibile, pagando 5 dollari, trasferirne uno dalla parte grigia a quella azzurra della tabella o viceversa, purchè non si vada ad occupare una posizione esecutiva vuota.

Le due azioni possibili:

1) - Prelevare un dado dalla zona grigia: si può prelevare anche la carta Contratto qui presente e poi è possibile caricare con i propri dadi tanti container quanti sono quelli indicati dagli spazi lasciati vuoti dal dado prelevato. È possibile caricare anche se non si prende la carta Contratto, semplicemente si caricheranno altre navi/contratti precedentemente acquisiti.

In ogni momento durante il proprio turno, un giocatore può costruire proprie navi per aumentare la capacità di carico e soddisfare i contratti. Un contratto portato a termine fa guadagnare una bandierina del committente (USA, Cina o Europa).

Le bandierine guadagnate vengono posizionate sulla propria plancia giocatore e attivano varie azioni bonus, tra cui:

- comprare una nuova azione di una compagnia.
- movimento gratuito
- carico gratuito

Inoltre frutteranno PV a fine gioco.

2) – Movimenti. Ci sono due tipi di movimento: attraverso le chiuse o acquatico. Quando si preleva un dado da una delle prime tre colonne della tabella azzurra, si devono eseguire tanti movimenti acquatici o tra le chiuse quanti indicato dagli spazi liberi. Si possono muovere tutte le navi, indipendentemente dal proprietario. Ci sono molte restrizioni e piccole eccezioni al movimento, da zona a zona...

Quando finalmente una nave viene "spinta" in mare aperto, i proprietari dei container (dadi) caricati e della nave stessa, guadagnano soldi ed eventualmente carte bonus.

Al termine di ogni round si pagano i costi di mantenimento per ogni nave ancora nel canale e per i contratti incompleti (pagati dalla compagnia); se una compagnia non può pagare i costi, è il giocatore a rimetterci di tasca propria. Poi vengono pagati i dividendi per le azioni di ogni compagnia; se la compagnia non può pagare tutti i dividendi, non ne paga nessuno e le sue azioni si deprezzano di 2 punti. Il giocatore con la compagnia dal valore più alto prende anche una gratifica.

A fine partita, vendute tutte le azioni, conta il capitale individuale derivato da contante, azioni vendute, malus e bonus delle carte obiettivo segreto. Il più ricco vince.

PRIME IMPRESSIONI

Non so perché, ma il primo gioco che mi è venuto in mente durante la lettura è stato Wildcatters. O meglio, il perché l'ho capito una volta arrivato a pagina 12. Sono quei giochi per i quali capisci che c'è sicuramente tanto tanto lavoro dietro (per Wildcatters si parlava di 9 anni di playtest) ma, letto il regolamento, ti lasciano spaesato e con poca voglia di rimetterti sopra. Hanno anche qualcosina in comune nelle meccaniche di produzione e trasporto.

Che due dei tre autori siano gli stessi di Madeira si sente: c'è la stessa pastosità, le stesse piccole complicazioni, le correlazioni e le implicazioni poco chiare per le quali sai già che ti occorrerà per forza una partita di prova. Il regolamento è denso, disorganico e lacunoso: faticoso portarlo a termine senza una sensazione di curiosità mista a fastidio.

Il gioco in teoria è semplice: sono due azioni di base. Però c'è tutto un contorno di regolette, di azioni gratuite, di possibilità di gioco che rende difficile la scelta e immagino sarà la croce degli affetti da paralisi da analisi.

C'è un buon twist sugli obiettivi segreti, dato che ne ricevi due a inizio partita e ne tieni uno, passando il secondo al vicino. Poi ciascun giocatore ne conserva uno solo, per cui sai al 50% cosa potrebbe avere il rivale, ma non ne hai mai la certezza e i tuoi tentativi di ostacolarlo su quella strada potrebbero essere vani.

Come in Madeira, la gestione dadi è particolare, dato che quelli personali non si rollano praticamente mai ma sono i container indicati dai contratti a deciderne i valori. Quelli comuni si tirano tutti ad inizio turno e possono aprire o chiudere un certo numero di azioni, che però, appunto influenzano tutto il tavolo. Da questo punto di vista la meccanica è molto german e molto programmabile.

A spezzare questa programmazione (come in Madeira c'era il reroll dei dadi per le azioni delle città) qui entrano fondamentalmente due cose: l'azione di movimento, che ti consenti di spostare le navi di tutti, per favorire la partenza dei tuoi carichi e limitare quelli altrui; la parte azionaria che ti permette di investire su una compagnia particolarmente redditizia, anche se non è la tua.

In definitiva, ho ricevuto sensazioni contrastanti: da una parte la curiosità di provarlo è stata sicuramente solleticata a dovere. Dall'altra la pastosità del tutto me lo fa mentalmente rimandare a momenti di tregua e so già che probabilmente gli preferirò altre uscite.

Abraca... what?

Designer	Gun-Hee Kim
Artist	Marie Cardouat
Publisher	Divedice Korea Boardgames co., Ltd.
# of Players	2 – 5
Ages	7 and up
Playing Time	30 minutes
Category	Deduction
Mechanic	Memory

Questa sarà una anteprima tanto breve quanto anomala. Perché?

Per svariati motivi: in primo luogo è la prima in cui mi cimento, in secondo luogo (per facilitarmi il lavoro) questo gioco è prodotto dalla Korea Boardgames (!) e al momento non è possibile reperirne il regolamento, ed anche le notizie online sono poche e frammentarie. Va da sé quindi che ciò che leggerete oltre deve essere preso con il beneficio del dubbio e potrebbe necessitare di aggiornamenti all'uscire di eventuali nuove informazioni sulla rete.

Perché sceglierlo allora? Per un nome, Marie Cardouat. Ebbene sì, la ormai arcinota artista che ha fatto la sua fortuna con Dixit è infatti l'illustratrice accreditata, e questo sicuramente basterà per attirare parecchie attenzioni in quel di Essen.

Veniamo dunque al sodo, il gioco in questione è "Abraca...what?", family game creato da tale Gun-Hee Kim, per 2-5 giocatori dai 7 anni in su, con una durata prevista di circa 30 minuti.

Rovistando nella breve produzione ludica dell'autore scopriamo che il suo gioco più noto è solo dell'anno scorso (2013) ed è piazzato ai limiti della top 1000 bgg: trattasi di Koryo, breve gioco di carte ambientato in un uchronico mondo steampunk. Insomma stiamo parlando di un autore non esordiente ma che solo da poco si è affacciato nel mondo dei boardgames che contano.

In questo "Abraca...what?" i giocatori impersoneranno attempati e smemorati maghi che non hanno perso il gusto della sfida e cercheranno di neutralizzarsi a suon di incantesimi.

Nulla di nuovo all'orizzonte insomma, se non fosse che la meccanica principale dovrebbe riprendere con qualche modifica quella diventata 'famosa' recentemente grazie ad Hanabi e allo Spiel des Jahres vinto dallo stesso. Ogni giocatore infatti avrà una mano di tessere incantesimo visibili a tutti i partecipanti meno che a sé stesso e dovrà cercare di intuire, osservando il gioco degli altri, le loro tessere, e le tessere rimaste disponibili al centro del tabellone, quali possibili incantesimi siano in suo possesso cercando di lanciaarli contro ai maghi avversari.

Attenzione però, troppi tentativi sbagliati si ritorceranno contro il mago 'smemorato', che rischierà di causare più danni a sé stesso che agli altri maghi!

PRIME IMPRESSIONI

Dal poco che si sa, e dai pochi report disponibili di chi è riuscito a provare il prototipo, sembra quindi che il gioco prenda la meccanica di Hanabi e la trasporti in un ambito competitivo dandole probabilmente quel quid in più che chi lamentava nel titolo di Bauza una certa piattezza e mancanza di dinamicità certamente potrà apprezzare. Il gioco sembra incentrarsi quindi su una meccanica di deduzione, memorizzazione e sicuramente un pizzico di fattore C, che dato il target familiare non pare guastare. L'ambientazione è di quelle sempre apprezzate dalla maggior parte dei gamers, e la presenza della Cardouat offre una certezza per quanto riguarda l'aspetto grafico, che sarà sicuramente appagante.

Rimane dunque da verificare la rigiocabilità del titolo, e (a mio parere) anche la difficoltà sarà un punto cruciale per farsi apprezzare anche dai non-babbani (pur tenendo conto che si tratta di un gioco molto light e molto breve, non certo per gamers).

Con le poche notizie che si hanno al momento però queste sono domande che troveranno risposta solo più avanti,

magari con una prova ad un tavolo alla Spiel, per chi avrà la fortuna di esserci.

SECONDE IMPRESSIONI

Anche dopo la lettura del regolamento mi sento di confermare le impressioni già date in precedenza: i punti di forza del titolo possono essere sicuramente la rapidità e la leggerezza, ma devono essere funzionali al divertimento dei partecipanti, aspetto che è sempre difficile riuscire ad apprezzare da una lettura di regole: occorre sicuramente una prova sul campo per verificarlo.

D'altro canto mi preoccupa la rigiocabilità: se Hanabi ha dalla sua la corsa al miglioramento del punteggio, temo che Abraca...what? possa invece perdere in fretta di appeal dopo poche partite. Gli effetti degli incantesimi sono pochi e molto molto semplici (causo una ferita/mi curo) e non aprono quindi certo a grandi elucubrazioni tattiche. Inoltre se in Hanabi il rischio di rimanere bloccati con carte poco utili viene leggermente mitigato dalla cooperatività del titolo, qui rischia invece di divenire una possibilità un pochino più pesante da digerire (se per sfortuna sono pieno di tessere 8, e sono anche già al massimo dei miei punti vita, mi aspettano quantomeno un paio di turni inutili). Detto questo non va però dimenticato il target familiare e party del gioco, e viste in quest'ottica queste situazioni possono anche non rappresentare un problema quanto invece divenire opportunità di sfottò tra compagni di gioco. In definitiva, ripeto, è uno di quei giochi che necessita a mio parere di una prova su strada per essere giudicato, ma potenzialmente sembra comunque possa essere un buon fillerino da tirare fuori ogni tanto per una sfida meno seria tra amici.

Dopotutto, se un gioco come Hanabi ha vinto lo Spiel des Jahres, una possibilità possiamo darla anche a Abraca...what?, no?

Dead of Winter

Designer	Jonathan Gilmour Isaac Vega
Artist	Dave Richards Fernanda Suarez Peter Wocken
Publisher	Plaid Hat Games Cube Factory of Ideas Edge Entertainment Filosofia Édition Heidelberger Spieleverlag
# of Players	2 - 5
Ages	13 and up
Playing Time	100 minutes
Language	Extensive use of text
Category	Dice Zombies
Mechanic	Action Point Allowance System Co-operative Play Hand Management Point to Point Movement Variable Player Powers Voting

La Plaid Hat Games è famosa principalmente per essere la casa editrice di Summoner Wars, ma anche per giochi con un forte impatto tematico, come Mice & Mystics, Bioshock, City of Remnants.

Con questo Dead of Winter, (1-5 giocatori, 45-210 minuti a seconda dello scenario scelto) a quanto pare il primo di alcuni giochi dedicati ai "sopravvissuti" di una qualche apocalisse, Colby Dauch (padrone della PHG e autore di

Summoner Wars) conferma la vocazione tematica dei suoi titoli.

IL GIOCO

In Dead of Winter (DoW d'ora in poi) i giocatori impersonano un gruppo di sopravvissuti che tentano di superare il terribile inverno susseguitosi all'apocalisse zombi. La colonia ha un obiettivo comune da completare, ma ogni giocatore controlla anche un piccolo gruppo di superstiti che ha un obiettivo personale segreto da realizzare. Spesso questo scopo individuale sarà in linea con quello generale, altre no. Il giocatore vince solo se ha portato a termine il suo obiettivo segreto, al termine della partita. Questa può finire in vari modi: perdendo, se il conta turni o il morale arrivano a zero; vincendo se l'obiettivo comune è stato realizzato.

Il tabellone centrale dipinge il rifugio dei sopravvissuti. Ci sono 6 ingressi attorno ai quali possono assieparsi gli zombi e che possono essere difesi con le barricate. Ci sono poi gli spazi per la carta Obiettivo Comune, quello per le carte Crisi, per gli Scarti e i contatori di cibo, round e morale.

Attorno al tabellone vengono sistemate le 6 plance Locazione Esterna (es: la rimessa automobilistica), con spazi per i sopravvissuti, gli zombi, le barricate e il mazzo di carte Ricerca proprio di ogni locazione. Questi mazzi sono settati in modo da rispettare la natura della locazione interessata: ad esempio, nella rimessa saranno più frequenti le carte "carburante" che non quelle "cibo".

Ogni giocatore riceve una propria scheda e due sopravvissuti, di cui sarà il capogruppo, l'altro un seguace. Durante la partita è possibile aumentare i propri seguaci, ma anche perderli, così come perdere addirittura il proprio capogruppo.

A questo punto viene preparato un mazzo con carte Obiettivo Segreto pari al doppio dei giocatori, più una carta Obiettivo Traditore. Ogni giocatore riceve una di queste carte. Se la partita termina vittoriosamente, con il conseguimento dell'Obiettivo Comune, il singolo giocatore vincerà solo se avrà soddisfatto anche la carta personale. La carta Obiettivo Traditore rema ovviamente contro l'Obiettivo Comune e la comunità in generale.

Ogni round si svolge nei seguenti passaggi: Fase Giocatori e Fase Colonia.

Fase Giocatori

1) Rivela la Crisi. Si scopre una carta crisi. Questa ha un obiettivo da conseguire entro fine turno (es.: piazzarci sopra 3 carte "carburante", per riscaldasi), altrimenti avrà conseguenze nefaste per la colonia (es.: tutti subiscono una ferita da gelo).

2) Rollare i dadi. Ogni giocatore ha 1d6 di base +1d6 per ogni sopravvissuto che controlla (quindi 3 a inizio gioco). Il risultato di questi dadi sarà importante per alcune azioni.

3) Azioni dei giocatori. In senso orario dal primo giocatore, ciascuno esegue azioni con i propri sopravvissuti. Alcune richiedono il dado con uno specifico risultato, altre solo il dado, altre sono gratuite. Vediamole sommariamente:
- Attaccare (dado N.): si usa un dado con un risultato uguale o maggiore del proprio valore di attacco. Con questa azione è possibile sia uccidere zombi che ferire altri sopravvissuti, a seconda di quale sia il proprio scopo.
- Cercare (dado N.): il sopravvissuto spende un dado con valore uguale o superiore alla sua capacità di ricerca, in una delle Locazioni Esterne. Più si cerca (si pescano carte)

più si produce rumore e si rischia di attirare nuovi zombi. Per ogni carta pescata oltre la prima, si piazza un segnalino rumore sulla Locazione: nella Fase Colonia, ogni segnalino attira uno zombi al 50% (tramite il lancio di un dado).

- Barricata (dado): piazza una barricata nella locazione del sopravvissuto.
- Eliminare i Rifiuti (dado): rimuovi 3 carte dagli Scarti. Se se ne accumulano troppe, il morale decresce.
- Attirare gli Zombi (dado): sposta 2 zombi alla locazione del sopravvissuto
- Abilità Speciale (dado): alcuni sopravvissuti hanno una abilità speciale attivabile con i dadi.
- Giocare una Carta (gratis): gioca una carta dalla tua mano. Può essere un equipaggiamento per i tuoi sopravvissuti o un'azione speciale. Le carte usa e getta vanno a finire negli Scarti.
- Contribuire alla Crisi (gratis): piazza una carta coperta vicino alla Crisi in atto. Andranno risolte in Fase Colonia.
- Muovere un Sopravvissuto (gratis): è possibile spostare ciascuno dei propri sopravvissuti una singola volta per turno, tra la Colonia e le Locazioni Esterne. Ogni spostamento comporta dei rischi (tramite tiro di dado).
- Consumare Cibo (gratis): per ogni razione consumata, aumenta di 1 il risultato di un tuo dado.
- Richiedere una Carta (gratis) dalla mano degli altri giocatori. Se vogliono, possono donare la carta chiesta che va giocata immediatamente
- Passare un oggetto (gratis) dall'equipaggiamento di un sopravvissuto a quello di un altro nella stessa locazione.
- Votare per Esiliare (gratis). Questa azione è sfruttata per escludere dalla Comunità un giocatore e i suoi sopravvissuti, perchè si sospetta stiano sabotando i test delle carte Crisi o trattenendo equipaggiamento utili al bene collettivo. Si vota contemporaneamente con i pollici alzati/versi.

Due parole per spiegare l'esilio. L'esiliato prende tutti i suoi sopravvissuti e si sposta in una delle 6 Locazioni Esterne, affrontando i pericoli del viaggio. Di qui non potrà più partecipare alla vita della comunità (influire sulle Crisi, votare, produrre spazzatura, ecc) e si sosterrà automaticamente nella Locazione Esterna. Cosa più importante: pesca una carta Obiettivo Esiliato e quello sostituirà il precedente Obiettivo Segreto, per la sua vittoria. Se è vero che un esiliato non pesa più sulla vita della Colonia, esiliare la gente sbagliata ha un prezzo: se, in qualsiasi momento, due o più dei giocatori esiliati non risultano essere traditori, la partita termina immediatamente con una sconfitta collettiva.

Le Carte Crossroads.

Ogni volta che un giocatore esegue il suo turno individuale, un altro pesca una carta Crossroads e la legge segretamente. Questa carta ha un trigger (di solito una azione) che può essere attivato inconsapevolmente dal giocatore attivo. A questo punto, la carta viene rivelata e il giocatore di turno è di solito messo di fronte a una scelta con conseguenze più o meno spiacevoli.

Fase Colonia

- 1) Consumare Cibo. Rimuovi 1 segnalino cibo ogni 2 sopravvissuti. Se non ne hai a sufficienza, diminuisci il morale.
- 2) Spazzatura. Ogni 10 carte accumulate nella pila degli Scarti, diminuisci il morale di uno.
- 3) Risolvi la Crisi. Mescola e scopri le carte precedentemente piazzate dai giocatori. Se il simbolo è quello richiesto dalla Crisi, conta +1, altrimenti -1. Se il check fallisce, se ne pagano le conseguenze.

- 4) Nuovi zombi. Ne vengono aggiunti 1 ogni 2 sopravvissuti alla Colonia, seguendo una sequenza precisa per le entrate. Alle Locazioni Esterne se ne aggiunge 1 per sopravvissuto, più quelli eventuali per i segnalini rumore. Quando ci sono più di 3 zombi per entrata, il sopravvissuto con il valore di influenza più basso muore divorato.
- 5) Controllo Obiettivo Comune. Se l'obiettivo è stato conseguito, la partita termina immediatamente.
- 6) Avanzare il conta turni
- 7) Passare il segnalino Primo Giocatore alla propria sinistra.

Durante la partita sarà possibile venire attaccati o addirittura uccisi dagli zombi. Purtroppo, subendo un morso, si rischia di passare l'infezione a tutti quelli presenti nella stessa locazione, se non la si ferma in tempo, di solito uccidendo tempestivamente gli infetti. Purtroppo, ogni sopravvissuto ucciso fa scendere di 1 il morale. Sarà anche possibile trovare nuovi seguaci per la propria fazione o salvare altre bocche da sfamare tipo bambini e vecchi.

Si termina con una sconfitta quando finiscono i turni o il morale scende a zero. Si vince se si consegue l'Obiettivo Comune e quello Segreto individuale. C'è una modalità collaborativa pura per giocare in 2 o da soli, con obiettivi Comuni più difficili da realizzare (utilizzabile anche con 3-5 partecipanti, se si vuoi alzare il livello di sfida).

PRIME IMPRESSIONI (di Agzaroth)

DoW non è un gioco sugli zombi. DoW è un gioco sui sopravvissuti.

È un survival horror, non uno sparattutto. È incentrato sulla psicologia dei singoli e del gruppo, oltre che sulla gestione risorse (e gestione dadi). Ci sono bluff e deduzione, ma anche combattimento e avventura.

Il manuale è spiegato bene, con esempi, rimane solo oscuro qualche piccolo particolare, immagino chiarito nelle faq. Quello che più mi piace è l'atmosfera che traspira già alla lettura. Niente zombi cabarettisti, niente sparatorie infinite tipo Michael Bay, niente regole contorte e stracchiate tipo usare un casco e un Gatorade per aprire una serratura. Qui ci sono solo il gelo e gli zombi. Pressanti, costanti, inesorabili, ammassati alle porte. Penuria di risorse, sempre in balia delle rischiose spedizioni esterne necessarie per procurarsi generi di prima necessità.

E poi loro. O meglio noi: i sopravvissuti.

Nello spirito di The Walking Dead, il peggior nemico dell'uomo rimane sempre l'uomo, anche di fronte alle avversità peggiori. Ci si divide in fazioni, le azioni degli altri sono guardate con sospetto e ostilità, si è restii a condividere beni e informazioni.

In un incrocio tra Battlestar Galactica e Republic of Rome, questo DoW promette di essere una delle novità più attese della stagione, almeno in ambito tematici. Certo ci saranno da verificare obiettivi, bilanciamento e quant'altro, ma le premesse ci sono tutte, tra l'altro con una modularità non indifferente dato che il tempo di gioco varia da 45 a 210 minuti, a seconda dello scenario scelto. Personalmente è la novità che aspetto di più.

PRIME IMPRESSIONI (di Pennuto77)

Non potendo che lodare l'ottima Anteprima di Agzaroth mi limiterò ad aggiungere le mie personalissime opinioni su questo titolo (che ricordo sono basate dalla sola lettura del

regolamento e la visione di alcuni filmati di partite e commenti disponibili in rete).

Comincerò col dire che si tratta di uno dei giochi che mi ha colpito più positivamente tra le prossime uscite di Essen. Io amo gli Zombie come ambientazione ma la cosa non ha minimamente influito sul mio giudizio perché DoW non è un gioco di Zombie ma un gioco di sospetti e decisioni difficili. Un survival appunto. Trovo geniali le impostazioni di base, obiettivi segreti che tendono alla vittoria personale a scapito di quella collettiva che però rimane requisito imprescindibile. L'esilio dei sospettati che fa perdere tutti quando mal applicato. Il fatto che si leggano segretamente le carte crossroads per applicarle se se ne verificano i requisiti

Anche la grafica per me è eccezionale e contribuisce moltissimo all'immedesimazione. La scelta dei materiali la trovo azzeccata e la grande moltitudine di personaggi giocabili tutti diversi non può che fare bene alla longevità del titolo già di per se enorme.

Il vero colpo di genio poi lo trovo nella dinamica di propagazione dell'infezione che si innesca con chi viene morso! Bellissima e ottimamente ambientata.

Tutto mi fa amare questo titolo come uno dei più promettenti di questa stagione e spero vivamente di non essere smentito dalla prova sul campo.

KanBan

Designer	Vital Lacerda
Artist	Naomi Robinson Vital Lacerda
Publisher	Giochix.it Schwerkraft-Verlag Stronghold Games
# of Players	2 - 4
Ages	12 and up
Playing Time	120 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Industry / Manufacturing
Mechanic	Action Point Allowance System Area Control / Area Influence Commodity Speculation Point to Point Movement Variable Phase Order

Vital Lacerda, già autore di Vinhos e CO2, ricalca le scene ludiche con Kanban, gestionale ispirato alle catene di montaggio giapponesi per automobili, per 2-4 giocatori, circa 30 minuti a testa dichiarati – per cui aspettatevene almeno 40 – e difficoltà medio-alta.

Kanban è un piazzamento lavoratori in cui si utilizza in realtà un unico lavoratore a turno, un po' come accade in Le Havre.

Il tabellone, piuttosto affollato, è diviso in 7 sezioni: i dipartimenti di Ricerca&Sviluppo, Assemblaggio, Logistica, Design e Amministrazione e poi i settori di Riciclaggio e Risorse Umane. I 5 dipartimenti hanno ciascuno due postazioni di lavoro, che sono poi gli spazi occupati di turno in turno dai lavoratori. Questi spazi sono a forma di orologio, con disegnati sopra 1, 2 o 3 "quarti" che simboleggiano i turni di lavoro spesi e sono l'unità di misura spendibile nel gioco per eseguire le proprie azioni. In ogni reparto del tabellone si potranno spendere turni per eseguire le azioni previste (di solito 1 o 2 possibilità) ma anche per avanzare sulla relativa traccia di esperienza (ce

n'è una per reparto), che fornirà bonus e punti vittoria (PV) a fine partita.

Ogni giocatore ha poi una plancia personale nella quale importerà un numero limitato di progetti e macchine da sviluppare, oltre ad accumulare i vari bonus disponibili nel corso della partita. Nella plancia ci sono varie caselle con un simbolo lucchetto, sbloccabili man mano che il giocatore acquisisce esperienza nei vari reparti.

C'è anche una pedina neutrale (colore rosa), che è quella della AD dello stabilimento: Sandra. Costei si sposterà, di turno un turno, nei vari reparti per controllare il lavoro dei giocatori. Può essere settata in due modalità: buona o severa. Nella prima, Sandra premierà il giocatore che si trova nel dipartimento al momento utilizzato, purché abbia raggiunto certi risultati (ad esempio nel dipartimento di Design, se hai almeno 2 progetti sulla tua plancia, ricevi 1 PV per ogni turno avanzato al giocatore sulla traccia turni); nella seconda, Sandra infliggerà una qualche penalità al giocatore se i suoi standard sono sotto la soglia fissata.

Il movimento di Sandra sul tabellone scandisce anche la durata della partita, dato che, ogni volta che la sua pedina raggiunge L'Amministrazione, fa avanzare di uno il contatore dei round, che sono tre. In realtà la fine della partita è triggerata dalla posizione anche di un altro indicatore, quello del ciclo di produzione auto in Ricerca&Sviluppo che avanza man mano che nuove auto vengono immesse sul mercato : il gioco termina quando uno dei due indicatori è a tre e l'altro almeno a due.

Ad ogni turno i giocatori, in ordine di scelta determinato dal precedente piazzamento, posizionano la propria pedina su uno degli spazi azione liberi, con l'obbligo di cambiare dipartimento. Si parte dalla pedina posizionata più a sinistra nel tabellone, per arrivare a quella più a destra. Quando è il turno di Sandra, questa si sposta nel reparto successivo verso destra con uno spazio disponibile. Quando tutti hanno piazzato, si risolvono le azioni sempre da sinistra a destra, sdraiando la pedina come promemoria.

In ogni reparto è possibile spendere turni di lavoro per avanzare, come dicevo, sulla rispettiva traccia di esperienza, in modo da accumulare bonus per il reparto stesso e PV a fine gioco. Ogni turno fornito dalla postazione scelta può poi essere speso per eseguire le azioni previste dal reparto. Alcune azioni danno dei turni bonus, che vengono accumulati sulla traccia del settore Risorse Umane: sarà possibile spenderli in futuro per fare più turni lavorativi di seguito e sfruttare quindi meglio le azioni di un reparto.

1) Design. Spendi 1 turno per prelevare uno dei progetti disponibili e alloggiarlo sulla tua plancia. Nota che questi spazi, così come tutti gli altri sulla plancia, sono limitati e non è possibile scartare le cose accumulate senza utilizzarle. Perciò occorre prestare attenzione a quello che si immagazzina.

2) Logistica. Accumula un turno sulla tua traccia per utilizzarlo in seguito e rifornisci il magazzino con parti di ricambio per le auto. Queste sono costituite da cubetti in 6 colori che simboleggiano diverse parti delle auto. Spendi un turno per prelevare dal magazzino quanti cubi vuoi di un singolo colore e alloggiarli negli spazi dedicati della plancia personale.

3) Assemblaggio. Spendi un turno per piazzare un cubo dalla tua plancia al modello prescelto di auto. Alcuni

modelli, a seconda di come sono nel frattempo sviluppati in Ricerca&Sviluppo, richiedono cubi di un determinato colore prima di altri. In ogni caso, ogni volta che piazzati un cubo su un modello, le pedine di auto (di legno sagomato) di quel modello si spostano lungo la catena produttiva. Le catene produttive di tutti i modelli (ce ne sono 5 in gioco) si muovono lungo uno schema a griglia con delle frecce, intersecandosi tra loro. Quando un modello viene spinto fuori dalla griglia, finisce nella pista di prova di Ricerca&Sviluppo, che vedremo dopo. La produzione di specifici modelli richiesti dal mercato (ci sono un paio di tessere estratte a caso) frutta al giocatore un bonus e l'uscita di un modello dalla griglia da 1 a 2 PV.

4) Ricerca&Sviluppo. Per la spesa di un turno, il giocatore può scartare uno dei suoi progetti e prendere dalla pista la macchina del colore corrispondente, per alloggiarla in uno dei garage della sua plancia. Questa azione spinge in avanti lungo la pista la fila delle altre auto che, al raggiungere di una casella traguardo, fa scattare la Riunione Aziendale a fine turno, che è uno dei due contatori del tempo della partita (l'altro è il movimento di Sandra). Un'altra azione eseguibile, al costo di un turno, è migliorare un progetto auto disegnato in questo dipartimento con un cubo preso dalla propria plancia. Lo si piazza poi a destra della propria plancia, ottenendo PV e, se si hanno macchine in garage dello stesso tipo, questo varrà ulteriori PV a fine settimana e fine gioco.

5) Amministrazione. I turni garantiti dai due spazi in questo reparto sono inferiori di numero rispetto a quelli degli altri (1-2 contro 2-3) ma possono essere spesi in qualsiasi altro reparto, come fossero in jolly.

Ci sono poi due altri settori: quello del Riciclaggio in cui, come azione gratuita, un giocatore può scambiare un cubo per un altro quante volte vuole; le Risorse Umane che forniscono segnalini poltrona al conseguimento di determinati traguardi di gioco (es. avere un toto macchine nei garage). Tali poltrone sono poi utilizzate nella fase di Riunione Aziendale.

Durante una Riunione, a fine turno, i giocatori utilizzano le carte Obiettivo sul tabellone e le carte Obiettivo segrete che hanno in mano, per conseguire dei progetti in base al loro lavoro in azienda e ottenere PV. Per il round successivo, le carte sul tavolo vengono rimpinguate dalla mano dei giocatori stessi, che così hanno la possibilità di influenzare direttamente gli obiettivi futuri dell'azienda, in base a come stanno sviluppando il proprio gioco.

Alla fine della partita contano per i PV: il conseguimento di questi obiettivi; i turni di lavoro risparmiati sulla traccia; i segnalini bonus non spesi; le macchine nel proprio garage, a seconda del loro grado di evoluzione; i progetti upgradati; la posizione nella traccia di esperienza di ogni dipartimento.

PRIME IMPRESSIONI (di Agzaroth)

Denso. Non slegato come Vinhos, non congestionato come CO2, Kanban è più armonioso e lineare, risultando però anche decisamente più ordinario di CO2 e meno attrattivo come tematica di Vinhos.

Di sicuro la catena di montaggio automobili non attirerà quelli che nei germani ricercano comunque un tema accattivante.

Prima di leggere il regolamento ho visto un video e questo mi ha aiutato parecchio nella comprensione del manuale che è sicuramente più chiaro dei precedenti (per CO2 ci voleva poco...) ma tende a dare un po' di cose per scontate e alcuni passaggi sono decisamente oscuri.

Come meccaniche siamo di fronte a un classico piazzamento lavoratori. L'elemento un po' più interessante non è tanto il mutevole atteggiamento selezionabile dell'AD Sandra, che in fondo vale per tutti e cambia solo i bonus/malus della partita, quanto l'amministrazione del proprio tempo, nel vero senso della parola, potendo spendere più o meno turni in ogni reparto e riservandosene alcuni per ottimizzare il lavoro futuro. Altro punto a favore è il sistema di rimpiazzo degli obiettivi. In pratica ce ne sono 4 pubblici (in 4 giocatori), a cui si aggiungono altri 4 giocati dalla mano dei partecipanti, che è di tre carte. Dopo l'attribuzione dei PV, ognuno gioca uno dei due rimanenti a rimpiazzare i 4 pubblici e ne conserva uno in mano, riportando poi il totale delle carte possedute a tre, tramite la pesca. In questo modo ognuno è in grado di influenzare non solo l'indirizzo del round corrente, ma anche di programmare con un certo margine quello successivo. Ci sono degli adattamenti per il gioco a 2 e 3 giocatori che mi lasciano anche ben sperare per la scalabilità.

Detto questo, la mia attrazione verso il titolo è pari zero. Mi pare uno di quei gestionali super affollati di cose da fare, di catene (di montaggio in questo caso), di sottogiochi che, sebbene sicuramente più legati che in Vinhos, non hanno comunque stimolato il mio interesse. L'ordinarietà complessiva del sistema e l'assenza di meccanismi innovativi o twist particolari hanno fatto il resto, relegando Kanban ai giochi eventualmente da provare ma sicuramente non acquistare.

PRIME IMPRESSIONI (di [Peppe74](#))

Contrariamente ad Agzaroth io nutro un certo interesse per questo titolo, quanto meno per averlo sotto radar.

Vital Lacerda è un autore che ha degli spunti interessanti e la speranza è che prima o poi sforni qualcosa di veramente interessante.

Il gioco è un gestionale per giocatori esperti, con una durata tutto sommato contenuta (almeno sulla carta), anche a me sembra meno caotico e meno legato ai sotto-giochi rispetto a Vinhos.

Il gioco permette di avere 4 livelli di difficoltà selezionabili in base alla scelta della plancia di gioco (il lato "esperti" ha meno bonus presenti) e "all'umore" dell'AD Sandra...forse troppa variabilità (che se si vuol pensare male denota idee poco chiare).

Però a me il gioco interessa e non mi dispiace neanche la tematica. Da provare.

POWER GRID DELUXE: EUROPE/NORTH AMERICA

No, non vi preoccupate, non è impazzito il server e non abbiamo fatto un viaggio nel tempo.

E' proprio una riedizione del classico di Frieese a dieci anni dalla pubblicazione.

Ricordiamo, per i pochi che non lo sanno, che il gioco è stato editato anche in italiano con il titolo di Alta tensione, e anche per questa edizione è prevista l'edizione italiana (il gioco è omunque indipendente dalla lingua).

Il gioco è presentato con una veste grafica totalmente rivista ed un grosso tabellone fronte retro con due mappe inedite: da un lato il Nord America (Messico-USA-Canada) e dall'altro l'Europa. La componentistica è in genere

migliorata, a partire dall'assenza delle banconote alla Monopoly, sostituite con della monete.

Il gioco è inutile descriverlo: se non lo conoscete (ed è un peccato) vi consiglio di aprire la scheda relativa e leggere le recensioni.

Ci sono piccole modifiche al regolamento originale che provo a riassumere:

- le mappe contengono 7 regioni invece di 6;
- cambia la regola per attivare la fase "2" (quella che permette di costruire la seconda cabina elettrica in città) che è ora legata al numero di giocatori;
- c'è un nuovo combustibile, il gas naturale, che sostituisce i rifiuti;
- le centrali ibride sono ora quelle che possono bruciare gas naturale e petrolio (non ci sono centrali carbone/petrolio);
- il mazzo centrali è cambiato (oltre all'introduzione della nuova tipologia di centrali sono cambiate anche le altre);
- c'è una nuova versione del regolamento per il gioco in 2, uno pei pochi punti deboli dell'edizione originale.

PRIME IMPRESSIONI

Premesso che sono un vero estimatore di Power Grid che dire di questa scelta? Il buon Friedeman Frieese ha spolpato fino all'osso il suo (unico) capolavoro e qui siamo proprio alla frutta. Certo per i collezionisti sarà comunque una copia imperdibile e per chi non ha mai preso Power Grid può essere comunque un'occasione.

Riguardo all'ultima affermazione c'è comunque da evidenziare che il sito dell'editore riporta che la vecchia edizione continuerà ad essere presente in catalogo, e non è chiaro se le espansioni sono compatibili tra le due edizioni.

...continuo ad essere perplesso.

La Isla

Designer	Stefan Feld
Artist	Alexander Jung
Publisher	alea Ravensburger Spieleverlag GmbH
# of Players	2 - 4
Ages	10 and up
Playing Time	60 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Animals
Mechanic	Action / Movement Programming Area Enclosure Hand Management Modular Board Set Collection

La Isla è in effetti un titolo già in commercio, dato che ha anticipato, di poco, l'uscita prima della fiera di Essen, la presente anteprima è comunque scritta sulla sola base della lettura del regolamento, dato che non ho avuto modo di provare il gioco.

L'autore è il pluripremiato Feld, si tratta di un Feld "facile" (lasciatemi passare il termine), per un gioco dalla durata (dichiarata) di un'ora, con dinamiche di collezione oggetti e gestione della mano. I giocatori, massimo 4, sono esploratori che devono cacciare misteriosi animali in un'isola tropicale.

La partita inizia assemblando l'isola con delle tessere (ci sono più di centomila varianti possibili per la conformazione

dell'isola). Ogni tessera contiene dei territori di cinque tipi possibili (deserto, montagna, prateria, steppa, palude) sui quali viene posizionato un gettone di animale (anche in questo caso 5 possibili tipi).

I giocatori giocano un numero indefinito di round che si ripetono uguali: si inizia pescando 3 carte dal mazzo comune. Queste carte sono il motore del gioco e ciascuna ha 3 differenti simboli che rappresentano un territorio, un animale e una funzione speciale. I giocatori hanno una plancia esagonale e scelgono di posizionare le tre carte negli spazi A, B e D della plancia, mentre il quarto spazio (C) viene lasciato libero.

A questo punto si giocano 4 fasi distinte:

-nella fase A si scopre la carta posizionata nella posizione A, questa darà un potere speciale al giocatore (generalmente sono poteri che permettono di potenziare le azioni o violare le regole del gioco);

-nella fase B si scopre la carta nella medesima posizione e i giocatori prendono un cubetto del colore corrispondente al territorio riportato;

-la fase C non prevede carte da giocare, i giocatori posizionano un loro esploratore sull'isola, oppure – se hanno usato tutti e 4 i loro esploratori- muovono uno già presente. Per piazzare o muovere bisogna pagare due cubetti del colore corrispondente al territorio. Quando un giocatore circonda un animale con i suoi esploratori raccoglie il gettone presente sulla mappa: realizza subito dei punti dipendenti dal territorio liberato e poi conserva il gettone per il fine partita (varrà altri punti vittoria);

-la fase D prevede che si giri l'apposita carta che questa volta vale per l'animale sopra riportato: si fa avanzare il corrispettivo indicatore su un tracciato punti (in pratica si aumenta il valore dell'animale scelto). Il fine della partita si attiva quando i suddetti indicatori, sommati, raggiungono un prefissato valore.

Ai punti conquistati durante la partita si aggiungono i punti dati dai gettoni conquistati moltiplicati per il fattore riportato sul tracciato (ogni animale conquistato può valere da 0 a 5, a seconda di quanto è stato promosso) e si sommano ulteriori 10 punti per ogni set di 5 animali differenti.

PRIME IMPRESSIONI

Si tratta di un gioco dalle dinamiche semplici, ma che promette di essere non banale, soprattutto considerando l'autore in questione. I materiali sembrano belli, con una grafica da colori accesi per richiamare l'isola tropicale. Il gioco fa parte della linea "Alea Medium Box" (come Glen More o Las Vegas), il prezzo di copertina è simile ai giochi della stessa linea (per tradurre: abbordabile). Mi ricorda, per certi versi, l'italico Sheepland, non tanto per il tema dell'isola, ma per voler realizzare una variante semplice dei giochi di "commodity speculation" abbinandolo ad un classico piazzamento. In effetti sembra che raccogliere un tipo di gettoni (tradotto= quote azionarie) e innalzarne il valore sia il fulcro del gioco. Inutile specificare che si tratta di un astratto, con un simpatico tema che è poco più di un pretesto. In definitiva non il classico gioco per il quale mi strappo le vesti per prenderlo, ma sicuramente riscuote il mio interesse.

Subdivision

Designer Lucas Hedgren

Artist	Klemens Franz Ollin Timm
Publisher	Bezier Games, Inc.
# of Players	1 – 4
Ages	13 and up
Playing Time	45 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	City Building
Mechanic	Card Drafting Dice Rolling Route/Network Building Tile Placement

Subdivision è uno dei giochi con cui la Bezier Games, la casa editrice di Toni e Ted Alspach, si presenta a questa Essen. Il gioco di Lucas Hedgren, ricorda, sin dalla copertina Suburbia, della stessa casa editrice, del quale mantiene la meccanica del city-building (e non solo) con alcune differenze.

I giocatori vestono ancora una volta i panni di esperti urbanisti, intenti a presentare il miglior progetto per l'edificazione su un nuovo quartiere da poco annesso alla città, prevedendo zone commerciali, residenziali, industriali, civiche e di lusso, ognuna delle quali fornirà ulteriori miglioramenti come strade, parchi, marciapiedi, scuole e laghi. Ovviamente, solo il progetto migliore verrà scelto.

Subdivision può essere giocato da 1 a 4 giocatori, per una durata stimata complessiva di 45 minuti, basato sul drafting e sul piazzamento tessere di difficoltà media.

IL GIOCO

Il gioco si svolge su 4 round di 4 turni ciascuno. Ogni giocatore riceve una mappa esagonale formata da 37 esagoni divisi in sei colori. All'inizio del primo round ad ogni giocatore vengono date 5 tessere, viene tirato il dado che indicherà su quale colore sarà possibile piazzare la tessera contemporaneamente da tutti i giocatori oppure, spendendo 2\$, si può piazzare la tessera in uno spazio diverso da quello determinato dal dado. Se il giocatore non può, o non vuole piazzare la tessera, la scarta coperta e riceve 2\$. Nel momento in cui una tessera viene piazzata permette di attivare tutte le tessere adiacenti a quella appena piazzata nell'ordine che si vuole. Le attivazioni permettono di piazzare le tessere migliori che forniscono punti vittoria addizionali oppure soldi.

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato la tessera ed eventualmente attivato le tessere adiacenti, le restanti vengono passate al giocatore alla propria sinistra (nei turni 1 e 3, a destra nei turni 2 e 4) e si inizia un nuovo turno lanciando il dado. Al quarto turno ci si troverà con due tessere, una verrà giocata e una scartata. Terminato il round si passa ad una fase di assegnazione bonus: ad inizio partita vengono svelate tre tessere bonus casuali che verranno risolte all'inizio del secondo, terzo e quarto round. I giocatori che soddisfano il requisito della tessera, solitamente un numero di tessere di un dato tipo, ricevono soldi oppure ulteriori attivazioni gratuite.

Terminato il quarto turno del quarto round il gioco finisce e si passa al conteggio dei punti: si ottengono punti per ogni tessera adiacente ad un parco per ogni gruppo di tre scuole, per ogni tessera con accesso all'autostrada e per ogni gruppo di tessere uguali che toccano un marciapiede, infine ogni spazio rimasto vuoto darà punti negativi (ad eccezione del boschetto che fornisce due punti se rimasto libero).

Come dicevamo all'inizio si può giocare a Subdivision anche in solitario, le tessere vengono ad ogni turno pescate da pile diverse, preparate come se si stesse giocando una partita a tre giocatori, e lo scopo è quello di fare sempre più punti ad ogni partita.

Esiste inoltre la possibilità di giocare con degli scenari proposti dal regolamento con alcune tessere migliorata già presenti sulla nostra plancia e con alcune modifiche alle regole base del gioco. Il gioco a scenari può essere introdotto sia nella modalità competitiva a in più giocatori che nelle partite in solitario. In questo caso la sfida per il solitario diventa più interessante in quanto ad ogni scenario è associato un punteggio da raggiungere per considerarlo superato.

PRIME IMPRESSIONI

Sin da subito è chiaro che Subdivision prova a cavalcare il successo di Suburbia. Il gioco, per quanto presenti meccaniche diverse, è stato pubblicato con l'intento di incuriosire tutti i felici possessori di Suburbia. Oltre alla grafica della cover in tutto e per tutto simile (dai disegni al font usato per il titolo) anche la componentistica è molto simile a quella del predecessore di Alspach: le tessere edificio hanno solo la differenza di essere leggermente più piccole e rappresentando una tipologia di edifici (e non un edificio specifico) hanno tutte lo stesso disegno, molto essenziale, corredato dagli stessi simboli di Suburbia, così come le monete che sembrano essere state "riciclate".

Al di là di queste somiglianze "visive" il gioco riprende anche la meccanica del piazzamento tessere che in questo caso attivano solo le tessere adiacenti dando però altre tessere da piazzare in uno stile che ricorda in parte gli effetti di alcuni edifici di "The Castles of Burgundy".

Altra importante differenza risiede nell'assenza del mercato comune, con cui viene meno la parte strategica a favore della componente tattica. Non sapendo (in una partita a 4) quali tessere mi arriveranno dal draft si giocherà maggiormente a penalizzare gli avversari che a preparare combo a lungo termine. L'interazione rimane bassa, ognuno coltiva il proprio orticello (ops.. volevamo dire quartiere) se non, come detto prima, nel non passare tessere utili agli avversari.

E poi c'è un dado.. anche in questo caso il suo utilizzo ricorda vagamente quello di "The Castles of Burgundy", ignorabile sempre spendendo soldi che sono però la cosa meno remunerativa (in termini di punti vittoria finali) su cui puntare durante la partita.

Ad una prima lettura del regolamento (scritto molto bene) abbiamo avuto l'impressione di trovarci di fronte ad un gioco leggero ma solido, senza apparenti sbilanciamenti, che non brilla certo per novità. Non crediamo diventerà un "must have" del genere piazzamento tessere ma può essere un buon titolo per introdurre i giocatori a titoli più impegnativi data la durata contenuta, grazie ai pochi round e alla simultaneità delle azioni oltre alla limitata quantità di possibili scelte che la mano di quattro tessere e il dado offrono.

Massilia

Designer Alain Epron
Artist Maxime Brienne
Gemma Tegelaers
Publisher Quined Games
of Players 2 - 4

Ages 12 and up
Playing Time 90 minutes
Language No necessary in-game text
Category Economic
Mechanic Action Point Allowance System
Dice Rolling
Tile Placement

Alain Epron e la Quined Games ci presentano questo gioco di gestione dadi e punti azione ambientato nel porto di Marsiglia in epoca romana. Nei panni di avidi commercianti dovremo speculare sui prodotti locali per allargare il nostro business e guadagnare più punti prestigio possibile (PP). Il titolo è per 2-4 giocatori, 90 minuti, media difficoltà. Nota: l'autore è lo stesso di Vanuatu. Il gioco doveva uscire nel 2012 per Essen, poi la cosa non andò in porto per problemi editoriali.

Qui trovate l'anteprima fatta da Peppe74 in quell'anno, così avete anche il suo parere:

<http://www.goblins.net/articoli/preview-massilia>

IL GIOCO

Il tabellone ci presenta il mercato costituito da 6 caselle disposte a cornice, in cui i giocatori andranno a costruire le proprie bancarelle. Al centro campeggia il tempio, in cui andranno posizionati i dadi per le azioni. Questi sono disponibili in 4 colori e ognuno corrisponde a un tipo di azione differente. A fianco ci sono 4 spazi destinati alle 4 merci del gioco, delle quali una è una sorta di jolly. Le merci non hanno nomi, ma sono solo la merce blu, arancio, rosa e quella jolly, ovvero beige. Ogni spazio, oltre a contenere i cubetti merce, ha anche un tassello per il prezzo d'acquisto e uno per i PP forniti durante la vendita. Ai margini del tabellone abbiamo anche la traccia per i PP, per l'ordine di turno, il conta turni e lo spazio per 2 carte divinità, pescate da un mazzo comune. Attorno alla cornice delle bancarelle c'è un altro percorso i cui spazi corrispondono a quelli delle bancarelle. Qui si muovono (vedremo come) tre meeple compratori delle merci del gioco (blu, arancione, rosa) più il meeple del Prefetto (bianco) che ha il ruolo di chiudere le bancarelle vuote e autorizzare l'apertura di nuovi punti vendita negli spazi liberi.

Lo scopo è quello di acquistare le merci al prezzo più basso possibile e rivenderle non solo a prezzo più alto, ma anche facendo caso che il segnalino PP della relativa merce sia in alto sulla sua traccia, che va da 1 a 3.

Ogni giocatore parte con una bancarella e tre merci diverse su di essa, 4 dadi nei 4 diversi colori (mentre altri 4 sono già alloggiati nel tempio, in mezzo al tabellone) e sesterzi in proporzione all'ordine di turno iniziale.

La partita si articola in 7 round, ognuno caratterizzato da 3 fasi:

1) Preparazione: i quattro indicatori di prezzo (valori: 1-2-2-3) delle merci comuni (blu, arancione e rosa) ruotano in senso orario tra i tre magazzini di tali merci e il tempio al centro del tabellone. Questi tasselli indicano, di turno in turno, questo sarà il prezzo della rispettiva merce. I cubi beige (jolly) hanno invece un prezzo fisso di 1 sesterzio.

2) Tiro dadi. Si tirano i 4 dadi nel tempio e ogni giocatore tira i propri quattro. Visti i risultati, ognuno può riservarsi, tra i suoi, quanti dadi vuole, al costo di 2 sesterzi l'uno. Tutti gli altri vengono piazzati nel tempio, in comune.

3) Azioni. A turno, ogni giocatore esegue una azione oppure passa, prendendo un bonus in sesterzi tanto più

alto quanto prima esce da questa fase. Per fare una azione, il giocatore prende un dado, che sia tra i comuni al tempio o uno di quelli che ha eventualmente riservato.

- Dado Beige: compra merci. Il giocatore deve comprare merci pari al valore del dado, di un unico tipo oppure mescolando quel colore (es: arancione) con le merci jolly beige. Il prezzo è stabilito dal relativo tassello, di round in round. I cubi acquisiti sono piazzati sulle sue bancarelle, distribuiti a piacere, fino a un massimo di 6 per bancarella. Dopo l'acquisto, diminuisce di 1 il valore di PP forniti dalla eventuale vendita di tale merce (es: se acquisto i cubi blu e attualmente il loro valore in PP è sul 3, lo sposto su 2. ricordo che il valore in PP varia solo da 1 a 3).

- Dado Marrone: muovi un meeple compratore o il Console di tanti spazi quant'è il valore del dado, nella direzione desiderata. Se il compratore si ferma davanti a una tua bancarella con merci del suo colore, le compra tutte per il loro valore in sesterzi. Il giocatore guadagna anche i PP indicati sul deposito della merce in questione, poi il valore in PP viene aumentato di uno, fino a un massimo di 3 PP. Se non ci sono merci del giusto colore nella bancarella, il cliente acquista invece tutti gli eventuali cubi beige, pagando il prezzo fisso di 1 sesterzio e senza guadagno di PP.

Se a essere mosso è il Console, possono accadere tre cose: se si ferma davanti a uno spazio vuoto, il giocatore può pagare 5 sesterzi e piazzarvi una sua nuova bancarella; se si ferma innanzi a una bancarella priva di merci, la toglie dal tabellone e la restituisce al proprietario; se ci sono merci, il proprietario deve pagare sesterzi pari al numero di cubi presenti, oppure restituirne alcuni.

- Dado Nero: guadagni PP pari al valore del dado, pagando per ciascuno il prezzo fissato dal tassello attualmente presente al tempio.

- Dado Grigio: restituisci merci ai magazzini pari al valore del dado. Poi prendi una delle carte divinità disponibili. Queste carte danno bonus e azioni gratuite durante i successivi turni di gioco.

La partita termina alla fine del settimo round. Ai PP guadagnati se ne sommano altri dipendenti dal numero delle bancarelle (la progressione è esponenziale), ai sesterzi posseduti e si perdono anche PP in base ai gettoni penalità accumulati (anche qui la progressione è esponenziale).

Dei gettoni penalità viene parlato ora perché sono questi il vero twist del gioco, che fin'ora è un classico gestionale economico senza troppi spunti. La meccanica di gestione dadi del titolo, infatti, non consiste solo nel riservare o scegliere il dado giusto. Ogni volta che si fa una azione è possibile prendere un gettone penalità per:

- ignorare il colore del dado e utilizzarlo per qualsiasi azione
- aggiungere/sottrarre 1 dal risultato (anche shiftare 1 → 6 e viceversa)

- aggiungere il risultato di un secondo dado al primo scelto (dello stesso colore)

Non solo: queste cose possono essere anche applicate più volte alla stessa azione, fintanto che ci sono gettoni penalità disponibili (che sono 10 x n° giocatori). Per cui posso prendere un dado marrone da 1, trasformarlo in bianco, trasformarlo in 6 e aggiungerci un altro dado bianco che a sua volta trasformo da 3 a 4 per un totale di 4 gettoni penalità.

PRIME IMPRESSIONI

Un gestione dadi che gioca sul timing e sull'interazione, anche cattivella, tra i giocatori. Colpisce che quello che varia con le compravendite siano i PP e non i prezzi, che invece oscillano in modo prevedibile e fisso, con la

rotazione dei tasselli. Comprare i cubi beige per rivenderli non ha senso: il prezzo è invariato. Piuttosto andranno usati come offerta per prendere le carte divinità, visto che danno dei buoni bonus estemporanei, oppure come ancora di salvezza per non farsi chiudere le bancarella dal Prefetto. La maggior parte del gioco sarà incentrata sul quando vendere/comprare e cosa vendere/comprare, non solo in funzione delle oscillazioni di prezzi e PP, ma anche delle posizioni e movimenti dei tre compratori e dei dadi usciti. Tutti questi fattori, uniti alla possibilità di influenzare pesantemente i risultati dei dadi, mi lasciano il dubbio che il gioco si riveli estremamente poco controllabile e prevedibile e che una buona vendita possa poi essere più il risultato di una circostanza favorevole che non di una attenta programmazione.

Questo però potrà essere verificato solo giocando, ma la sensazione che ho è tale.

Puntualizzato questo, il gioco mi pare articolato bene e assolutamente non banale. Da tenere d'occhio, specie per gli amanti della gestione dadi.

Pandemic: Contagion

Designer	Carey Grayson
Artist	Marie-Elaine Bérubé Josh Cappel Philippe Guérin Marie-Eve Joly Olivier Lamontagne Chris Quilliams
Publisher	Filosofia Édition Z-Man Games
# of Players	2 – 5
Ages	13 and up
Playing Time	30 minutes
Category	Card Game Medical
Mechanic	Area Control / Area Influence Hand Management

IL GIOCO

Carey Grayson e la Z-Man Games rispolverano il classico Pandemia di Matt Leacock (in italiano con Asterion) ribaltandone letteralmente l'ambientazione: le malattie non sono state debellate e imperversano per il globo più aggressive che mai. I giocatori saranno chiamati a impersonare queste pandemie, mentre il gioco tenterà di ostacolarli nella loro corsa allo sterminio dell'umanità. Il giocatore/malattia più letale sarà dichiarato vincitore.

Per 2-5 giocatori, 30 minuti, questo gioco si colloca grazie anche alle semplici regole, nella fascia filler, implementando meccaniche di gestione mano, scelte multiple e maggioranze.

Ogni giocatore ha una scheda con 12 cubi malattia del proprio colore e tre tracce mutazione, ciascuna con valori che vanno da 0 a 4. C'è poi un mazzo di 24 Città di diverso colore, dal quale ne vengono pescate 9 (in 4 giocatori) e disposte in tavola: sono i primi focolai della Pandemia. Si forma inoltre un mazzo di 12 carte che scandiscono i 12 round di gioco, costituito da carte Evento e WHO (World Health Organization). Infine ogni giocatore pesca una mano iniziale di 5 carte Contagio, che sono di diversi colori, corrispondenti a quelli delle Città.

Ad ogni round si scopre una carta evento e se ne applicano gli effetti, che rappresentano i tentativi dell'umanità di resistere e debellare le malattie. L'effetto si applica a tutti i giocatori che poi proseguono col proprio turno individuale

nel quale è possibile fare due azioni a testa – anche uguali – a scelta tra queste tre:

- 1) Pescare Carte. Peschi carte Contagio in numero pari al valore della tua mutazione Incubazione (0-4). Non si possono avere mai più di 9 carte in mano.
- 2) Infettare una Città. Piazzati tanti cubi infezione in una Città scelta quant'è il tuo livello di mutazione Infezione. Scartando due carte identiche del colore della Città, è possibile infettarne una nuova, mentre scartandone una sola si può continuare a piazzare cubi su una già infettata dal nostro colore. I cubi vanno messi su una riga, sotto a quelli eventualmente già presenti degli altri giocatori. Questo sarà importante per i punteggi.
- 3) Mutare la Malattia. Aumenta una delle tue tre mutazioni. Per passare da un livello all'altro occorre scartare dalla mano un numero sempre maggiore di carte di qualsiasi colore. Ad esempio per passare da 2 a 3 del livello di Incubazione, occorre scartare 3 carte.

Abbiamo già spiegato a cosa servono le prime due mutazioni (Incubazione e Infezione), ora spieghiamo la terza: Resistenza. Questo valore ci consente di resistere agli attacchi dell'umanità e quindi di evitare di scartare cubi o carte del nostro colore. Se ad esempio una carta mi impone di scartare 3 cubi, possono usare il mio valore di Resistenza 3 per conservarne due. Dopodiché abbasserò di un gradino il mio valore di Resistenza.

Su ogni carta città sono riportati 3 valori numerici progressivi (es: 3-5-8). Quando dal mazzo Eventi vengono rivelate carte con il simbolo teschio, alla seconda, quarta e sesta rivelata si fa un conteggio dei punti sulle carte città e chi ha più cubi (a parità vince chi li ha piazzati per primo) totalizza come punteggio il numero più basso indicato (es: 3). Inoltre, quando su una carta Città si accumulano cubi pari al numero più alto (es: 8), la popolazione è sterminata e la carta viene scartata. Si assegnano in punti i tre valori numerici dal primo giocatore classificato per la carta fino al terzo, poi, chi ha causato l'estinzione della carta (chi ha piazzato l'ultimo cubo utile) la prende e utilizza l'azione bonus in essa descritta (es: una azione gratuita).

Al termine della partita si ricevono punti anche per i valori attuali delle nostre tre mutazioni e vince naturalmente chi totalizza di più.

PRIME IMPRESSIONI

Contagion trasforma un collaborativo puro in un competitivo con interazione indiretta. Non solo, ci mette perversamente nei panni di pandemie atte a sterminare la nostra stessa specie.

La struttura è molto semplice e immediatamente assimilabile e al di là della battaglia per piazzare i cubi, i giocatori non hanno poi molta strategia da pianificare e molte elucubrazioni da fare.

Ci sarà un po' da pianificare lo sviluppo delle proprie mutazioni, ma anche questa non dovrebbe essere una cosa da mal di testa, sebbene l'età consigliata reciti 13+.

La pesca delle carte influirà penso non poco sull'andamento della partita, ma c'è sempre la possibilità di scartare due carte qualsiasi come jolly per una di un colore a scelta, per cui penso che una delle prime mutazioni da implementare sarà proprio l'Incubazione, che consente una pesca più abbondante e quindi maggiore flessibilità.

In comune col vecchio Pandemia ha giusto il nome: questo è competitivo, quello collaborativo, questo un gioco di carte, quello su tabellone.

In definitiva un filler che, al di là del tema originale e dal fascino perverso, non mi pare possa brillare per originalità e gameplay.

Orcs orcs orcs

Designer	Frank Thyben
Artist	Marko Fiedler
Publisher	Queen Games
# of Players	2 – 4
Ages	13 and up
Playing Time	45 minutes
Category	Fantasy
Mechanic	Deck / Pool Building

(questa anteprima è basata sulla traduzione di quanto scritto dall'editore nella pagine Kickstarter).

IL GIOCO

Orcs Orcs Orcs è un gioco per 2-4 partecipanti, dai 13 anni in su, che fonde due meccaniche in un modo mai visto prima: deck-building e tower defense. I giocatori sono maghi che lanciano incantesimi per difendere la loro torre e nel contempo distruggere gli orchi che la assaltano per guadagnare punti nell'annuale Torneo Spiaccica Orchi. Gioco e dinamiche sono esaltate dalla componentistica che da sempre potete aspettarvi dalla Queen Games. Il gioco è classificato 13+ non per la difficoltà, ma perché uno degli orchi raffigurati nelle sagome di cartone fa un gesto che potrebbe essere ritenuto offensivo da alcune persone.

L'atmosfera è dunque quella di un improbabile torneo tra maghi in cui lo scopo principale è uccidere più orchi di tutti gli altri.

Le pedine dei maghi sono piazzate nella torre al centro del tabellone, circondata da un territorio diviso in 6 spicchi, ciascuno a sua volta separato in 3 settori, progressivamente più lontano dalla torre. Gli orchi partiranno dai settori esterni e tenteranno di raggiungere la torre.

All'inizio di ogni round si pesca una carta Fato che indica quali e quante creature avanzano verso i maghi e talvolta ci saranno anche regole aggiuntive da rispettare. Gli orchi non sono infatti tutti uguali e possono venire accompagnati da altre orride creature o avere abilità speciali.

In ogni turno individuale si piazzano randomicamente nuovi orchi in un settore esterno. Il giocatore ha poi diritto a due azioni:

- 1) teletrasportarsi in un diverso settore della torre, per avere una posizione ottimale di tiro
- 2) lanciare incantesimi, che sono divisi in tre categorie:
 - Danno: particolarmente indicati per bruciare, congelare, paralizzare e polverizzare gli orchi. Gli unici bersagliabili sono quelli nel tuo spicchio, perciò dovrai sceglierne uno congeniale alle tue magie.
 - Supporto: consentono di cambiare la situazione sul tabellone, pescare più carte, ostacolare gli avversari, teletrasportarti gratis.
 - Conoscenza: consentono di imparare nuovi incantesimi, aggiungendo carte più potenti al tuo mazzo.

All'inizio della partita ogni mago ha un mazzo di partenza dal quale pesca ogni volta 4 carte per il round in corso. Gli incantesimi hanno varia potenza. Ad esempio, "Zap" infligge

solo 1 danno, ma se puoi aggiungervi un'altra magia con lo stesso simbolo mana, allora il suo danno raddoppia. Però ovviamente la seconda carta andrà persa per potenziare la prima, perciò il giocatore dovrà sempre scegliere saggiamente tra cosa lanciare direttamente e cosa utilizzare per potenziare un altro incantesimo. Se il danno inflitto è uguale o maggiore alla vita del bersaglio, lo si uccide e si mette da parte tra i propri trofei. Uccidere due creature dello stesso tipo dà diritto a un bonus per il resto della partita, ad esempio pescare 5 carte invece di 4, o aver diritto a 3 azioni al posto delle canoniche 2.

La partita termina quando quattro spicchi rimangono privi di orchi. Si calcolano i punti vittoria contando la quantità di orchi uccisi e il loro tipo, poi si aggiungono quelli per le nuove carte acquistate e si sottraggono punti per eventuali carte "veleno" nel proprio mazzo.

Ci sono un paio di moduli espansivi che aggiungono varietà al tutto:

- 1) Missioni Segrete. Ce ne sono otto. Ogni giocatore ne pesca due e ne sceglie una da tenere. Vengono rivelate solo a fine partita e ogni giocatore guadagna punti vittoria per ogni volta che ha conseguito l'obiettivo descritto.
- 2) Azioni Bonus. Ogni orco grosso e cattivo (quindi non i piccoletti) tra quelli sconfitti dà una azione bonus una volta eliminato.

Rinforzi è una espansione che aggiunge tre nuovi moduli:

- 1) Rinforzi: tre nuove creature rettiliformi accompagnano gli orchi in battaglia. Occorre sostituire queste nove creature alle corrispondenti vecchie nella scatola base.
- 2) Terreni. Sono di tre tipi e influenzano sia il movimento degli orchi che gli effetti di alcuni incantesimi. Vengono piazzati casualmente nei vari settori attorno alla torre, prima dell'inizio della battaglia. Ad esempio, la strada consente ai nemici di avanzare più rapidamente; le rocce garantiscono copertura e quindi un punto vita addizionale.
- 3) Nuove carte Fato: queste aggiungono difficoltà al tutto. Ad esempio ora i maghi possono solo attaccare la creatura a loro più vicina, per cui il posizionamento nella torre sarà ancora più importante. Anche il movimento degli orchi diventa più rapido e imprevedibile.

PRIME IMPRESSIONI

Un Kickstarter anomalo. Non ci sono stretch goals e gli unici add-on, a parte l'espansione "Rinforzi", danno altri giochi della Queen Games. Questa casa editrice pare avere preso Kickstarter come mezzo per finanziare in tutta sicurezza i propri progetti, pur essendo già conosciuta e affermata, il tutto un po' furbescamente, lasciatemelo dire.

I materiali, per quanto la Queen Games sia rinomata sotto questo aspetto, stavolta non fanno particolarmente impressione, trattandosi per la maggior parte di stand di cartone infilati nelle solite basette plastiche. Forse potevano osare di più e utilizzare il crowdfunding per finanziare miniature di maghi e orchi.

Quanto al gioco, al di là dell'autoincensamento che si fanno per aver mescolato deck-building e tower defense (capirai lo sforzo) e delle solite ridicole fisime americane per i possibili utenti sensibili al torneo ammazza-orchi, non mi pare nulla né di particolarmente originale o brillante. La grafica scanzonata e caricaturale, così come il tema grottesco, mi ricordano Wiz-War e personalmente adesso lascio il tutto volentieri sugli scaffali, a meno che la lettura del regolamento definitivo o qualche prova su strada non svelino un capolavoro nascosto.

Se voi siete invece particolarmente attirati da tema e meccaniche, sbrigatevi a finanziare il Kickstarter perché siamo agli ultimi giorni.

Gothic Invasion

Designer	Alexander Boucharelis Lefteris Iroglidis
Artist	Antonis Papantoniou Giota Vorgia
Publisher	Storyception Games
# of Players	2 - 5
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Language	Some necessary text
Category	Ancient Wargame
Mechanic	Campaign / Battle Card Driven Dice Rolling Point to Point Movement Secret Unit Deployment Variable Player Powers

Gothic Invasion della Storyception Games, di Alexander Bpucharelis e Lefteris Iroglids, è un wargame di media complessità, per 2-5 giocatori della durata di circa 120 minuti. Sfrutta la meccanica card-driven per simulare l'invasione dei Goti a spese dell'Impero Romano.

IL GIOCO

Nell'arco di sei round, ciascuno diviso in 4 stagioni, Goti dovranno conseguire l'obiettivo descritto in una delle 5 carte Obiettivo, pescata a caso a inizio partita (di solito saccheggiare un certo numero di città e conquistare qualche punto nevralgico dell'Impero). Il Romano deve invece resistere fino alla fine della partita. Il gioco termina anche se uno dei tre leader Goti muore o se i romani non hanno più condottieri con cui rimpiazzare quelli morti.

Il tabellone dipinge la parte orientale dell'impero, da Costantinopoli alla Grecia. Sono disegnate diverse città collegate da un reticolo e su questi punti si muoveranno in simboli delle armate in gioco. I Romani partono con due condottieri e 3 guarnigioni (presidi di frontiera, deboli, che hanno il solo scopo di rallentare l'avanzata dei Galli). I Galli iniziano con 3 condottieri e i rispettivi eserciti, ai margini orientali dell'impero.

Le plance dei condottieri riportano il Morale (0-2), l'Addestramento (0-2) e il numero delle armate (5000-14000, con incrementi di 1000 uomini). Vi sono inoltre segnati i bonus (sempre 0, 1 o 2) per combattere in pianura, collina o foresta, che cambiano a seconda della grandezza dell'esercito. Ad esempio avere un contingente molto numeroso (10000-14000) dà un bonus di +2 in piano, 1 in collina, ma 0 nella foresta.

Il gioco è guidato dalle carte, per cui sia Romani che Galli hanno un mazzo dedicato, simile ma non identico, da cui attingere.

A ogni stagione, ogni condottiero pesca le carte indicate dalla sua scheda (da 3 a 5, dipende dalla nazionalità e dalla stagione) e poi, alternandosi Galli e Romani, si gioca una carta a testa fino ad esaurimento della mano. La stagione successiva si ripete allo stesso modo e così via fino alla fine del gioco.

Le carte sono divise in tre parti perché possono essere utilizzate in tre modi:

1) Ordini. La parte superiore della carta descrive l'ordine da impartire la proprie esercito. Si va dal movimento terrestre a quello navale, all'attacco, alla marcia forzata, al reclutamento, all'addestramento, ecc. è diciamo l'utilizzo base della carta, quello con cui si muove l'esercito sulla mappa e ci si prepara a combattere.

2) Combattimento. Quando due eserciti entrano in battaglia, ciascuno può giocare dalla propria mano alcune carte.

Possono essere rinforzi o imboscate o altro.

3) Annullamento. Questa azioni hanno il simbolo "lampo" accanto perché sono le uniche che possono essere giocate estemporaneamente nel turno avversario. Ad esempio "mare in tempesta" cancella una carta "movimento navale" o "attacco dal mare" appena giocata dal nemico.

La gestione della mano di carte, quindi, non è lineare, ma diversi eventi innescati nel round (battaglie, altre azioni) possono favorire l'utilizzo di carte anche quando non è il nostro turno.

Nella battaglia, si giocano carte, una alla volta, alternandosi, per aggiungere bonus alla propria fazione o sottrarli a quella avversaria. C'è anche una carta che consente di risolvere la battaglia solo in base al conteggio fisso finale dei bonus, senza tirare il dado. Alla fine si sommano in rispettivi bonus a: grandezza esercito + morale + addestramento. Si tira 1d3 a testa e chi totalizza il risultato più alto vince, causando la ritirata del perdente ed eliminandogli truppe.

Le razzie sono effettuate tramite l'apposita carta Azione (Ordine) e tirando un d6: si razzia un città piccola al 3+ e una grande al 4+. Il Romano può avere azioni estemporanee per bloccare la razzia o renderla più difficoltosa.

PRIME IMPRESSIONI

Gothic Invasion può essere considerato un ottimo introduttivo ai wargames più lunghi e complicati. La durata è mantenuta tra i 90 e i 120 minuti, posizionandolo in una fascia molto più abbordabile rispetto ai comuni titoli di questo tipo.

La scalabilità è garantita dal fatto che i leader in gioco sono sempre gli stessi (3 Goti e 2 Romani), cambia solo la distribuzione tra i giocatori, come avviene ad esempio in Axis & Allies.

Il sistema è mantenuto molto semplice: si pescano carte e se ne gioca una a testa. Un po' più difficoltoso sarà ricordarne all'inizio le varie funzioni ed avere il tempismo di giocare ad esempio una carta Annullamento. Anche la gestione della propria mano sarà fondamentale, scegliendo cosa usare per gli ordini e cosa tenere per combattere. Le eccezioni sono praticamente assenti o ridotte al minimo, consentendo probabilmente di imparare le regole in breve tempo ed essere subito competitivi, cosa che spesso non accade nei wargames più complessi.

Giustamente non hanno infierito sul fattore fortuna negli scontri: il d3 è sufficiente a mantenere vivo lo scontro quando le parti in causa sono suppergiù allo stesso livello e le carte pescate concedono già abbastanza alla dea bendata.

Il fattore strategico pare abbastanza subordinato a quello tattico, non essendoci la possibilità di conservare carte da una stagione all'altra, dato che vanno spese tutte ogni volta.

In definitiva pare essere un buon gioco – anche se non certo una pietra miliare – e probabilmente un buon

compromesso per chi desidera approcciarsi al mondo dei wargames.

Castles of Mad King Ludwig

Designer	Ted Alspach
Artist	Keith Curtis Ollin Timm
Publisher	Bezier Games, Inc.
# of Players	1 – 4
Ages	13 and up
Playing Time	90 minutes
Category	Economic Medieval
Mechanic	Auction/Bidding Tile Placement

Gioco di Ted Asplash e della Bezier games che ha alcuni punti in comune con il loro precedente titolo "Suburbia". Se in Suburbia si costruiva una città in questo i giocatori dovranno cimentarsi nella costruzione di un castello con delle classiche meccaniche di piazzamento tessere: si ricorre al pazzo re Ludwig di Baviera (richiamato nel titolo del gioco) a giustificare le strambe forme che assumeranno le costruzioni (almeno così sembrano dalle foto visionabili).

La partita consta in un numero non definito di turni di costruzioni divisi in due fasi: una fase per selezionare le tessere e una fase per espandere il castello.

La prima è quella che contiene più elementi di originalità, guardiamola in dettaglio: alle stanze del castello sono associate delle carte e ogni turno si estraggono nuove carte e si prendono dalla riserva le tessere corrispondenti (restano a disposizione anche le tessere non assegnate nei turni precedenti). Ogni turno uno dei giocatori è il "Master builder" e deve assegnare un prezzo ad ogni tessera disponendole sulla plancia di giochi (ci sono dei valori prefissati stampati). I giocatori scelgono, in ordine di turno, una delle tessere, pagando la cifra corrispondente al Master Builder (non alla banca), oppure non prendono nessuna tessera e ricevono 5000\$ dalla banca. Anche il Master Builder ha diritto a prendere una tessera, pagando questa volta il corrispettivo prezzo alla banca (o riscuotendo 5000\$ se non prende la tessera).

La seconda fase del turno consiste nel piazzare la tessera estendendo il proprio castello, ogni giocatore sviluppa la propria costruzione partendo da una tessera che rappresenta il cortile. Questa è la parte del gioco che più ricorda Suburbia: ci sono un po' di regolette e vincoli per il piazzamento (non entro nei dettagli per non dilungarmi inutilmente) e, ovviamente, il piazzamento permette di realizzare punti vittoria (PV). I punti si fanno in vario modo: ogni tessera vale un fisso di PV e può avere dei bonus o dei malus per le stanze adiacenti e per la presenza di stanze dello stesso tipo nel castello.

Il gioco finisce quando si esaurisce il mazzo delle carte: a fine partita si calcolano dei punteggi aggiuntivi per i favori reali, assegnati in base a criteri di maggioranza (il maggior numero di stanze di un certo tipo, il maggior quantitativo di soldi, eccetera) e dei punteggi assegnati dalle carte bonus che sono assegnate ad inizio partita ai giocatori e guadagnate ogni volta che si aggiunge una stanza di tipo "Utility".

PRIME IMPRESSIONI

Come detto la parte più originale del gioco è nella fase di assegnazione tessere: sembra anche la più interessante. I

giocatori devono cercare di rendere appetibili le tessere per farle acquistare, ma senza fare regali. Permette di introdurre un elemento di interazione che di solito manca in questi giochi.

La seconda parte del turno è abbastanza stereotipata e la somiglianza con Suburbia è abbastanza forte. Immagino che come in Suburbia bisognerà stare attenti ai vari simboletti sulle carte e prestare attenzione a calcolare bene i vari bonus/malus (cosa abbastanza fastidiosa).

Premetto che a me Suburbia non ha fatto impazzire, pur essendo un gioco che ha riscosso un buon successo. Questo "Castles of Mad King Ludwig" mi potrebbe interessare di più, ma rientra nella categoria "provare prima di acquistare".

Arler Erde - Fields of Arle

Designer	Uwe Rosenberg
Artist	Dennis Lohausen
Publisher	Feuerland Spiele Filosofia Édition Z-Man Games
# of Players	1 – 2
Ages	14 and up
Playing Time	120 minutes
Language	Some necessary text
Category	Economic Farming Industry / Manufacturing
Mechanic	Worker Placement

Il pluripremiato Uwe Rosenberg si presenta a Essen con due titoli: Patchwork e Arler Erde, entrambi per massimo due giocatori. In questa anteprima parleremo di Arler Erde (traducibile in Le Terre di Arle) titolo proposto per giocatori dai 13 anni in su che si presenta al pubblico con una durata di 120 minuti e la ormai nota ambientazione bucolica tanto cara a Rosenberg.

Il gioco è ambientato ad Arle, un piccolo paesino nell'est della Frisia, regione dell'angolo sud-est del Mar del Nord in prossimità del confine danese-tedesco che deve la sua fama alle grandi coltivazioni di lino che l'hanno resa celebre e ricca nei secoli passati, la cui grandezza è oggi testimoniata solo dalle grandi cattedrali del passato. Arle è inoltre il paese dove il padre di Uwe è nato e cresciuto e dove i suoi genitori si sono sposati.

Nel gioco si dovrà ovviamente produrre lino oltre alle ormai consuete possibilità di coltivare grano, allevare animali, abbattere torba, colonizzare la brughiera e (novità) costruire argini contro le maree. Il tutto con annessa possibilità di costruire vari edifici, tra cui spiccano le chiese di cui sopra.

Il gioco dura nove turni che rappresentano 4 anni e mezzo di duro lavoro alternati tra estate ed inverno e le azioni che potranno essere svolte saranno diverse a seconda della stagione in corso.

Il gioco è edito in Germania dalla Feuerland Spiele e in Inghilterra dalla Z-man Games.

MATERIALI E SET UP

Il gioco, così come ci ha abituato l'autore, ha davvero tanto materiale e in questo caso l'abbondanza non è dovuta all'avere un'abbondante riserva per sopperire alle necessità di una partita con tanti giocatori.

L'area di gioco si compone di un tabellone centrale su cui entrambi i giocatori selezionano le loro azioni, tengono conto sugli appositi tracciati della quantità di utensili che hanno a disposizione e su cui trovano posto gli edifici costruibili con un dettaglio dei loro costi.

Ogni giocatore ha inoltre una plancia personale su cui si trovano gli spazi su cui sarà possibile edificare il proprio villaggio, il tracciato dei viaggi effettuati e quello per tenere traccia della quantità di beni primari che si possiedono: cibo, grano, pellame, lino e lana. Ad ogni giocatore è assegnata anche una tabella deposito su cui trovano posto i veicoli acquistati e le tessere che indicano le varie destinazioni di viaggio.

A queste si aggiunge ancora una tabella su cui disporre tutta la riserva di tessere, edifici e token che si compone di:

60 animeeple tra pecore, bestiame e cavalli e 40 segnalini torba;
31 tessere edificio
oltre 150 tessere divise in
risorse: legno/legno lavorato, argilla/mattoni, tessuto di lino/vestiti estivi, cuoio/vestiti di pelle, tessuto di lana/vestiti invernali
edifici e paesaggi: stalla/stalla doppia, scuderia/deposito, foresta/parco, campo di grano/campo di lino, palude/palude bonificata
veicoli
10 argini in legno
18 token per ogni giocatore (Rossi e Gialli)
Completano la componentistica due fogli riassuntivi, lo schema per i punteggi e un foglio di adesivi (per personalizzare i lavoratori, i segnalini per i beni e le mucche).

Dopo aver disposto tutte le tessere sullo spazio preposto, ogni giocatore riceve i segnalini del proprio colore che dispone sui vari indicatori degli utensili e (stabilito casualmente il giocatore iniziale) sui quattro spazi preparazione che rappresentano i mesi da luglio a ottobre con il segnalino del primo giocatore posto sopra. Ogni giocatore riceve una plancia personale, il cui villaggio ha già alcune costruzioni (una stalla con un cavallo, un campo di grano, un campo di lino e una palude bonificata con 4 segnalini torba su di essa), si posizionano inoltre gli indicatori per i beni primari e tre argini e ogni giocatore riceve 4 legni, 4 argille e 3 torba. Sulla tabella deposito vanno infine disposte le tessere destinazione di viaggio.

Il colpo d'occhio è notevole, si ha davvero "tanta roba" sul tavolo e come potete immaginare le azioni sono molte e le strategie per fare punti altrettante.

IL GIOCO

Il gioco, ricordiamo si svolge in 9 turni che si alternano tra stagione estiva (turni dispari) e stagione invernali (turni pari) e ogni turno è composto da tre fasi:

Fase di preparazione

Questa fase semplicemente ricorda di posizionare i lavoratori sui quattro spazi (da luglio a ottobre o da gennaio ad aprile) ricordandosi di posizionare i lavoratori del primo giocatore sopra.

Fase lavoro

Questa fase è il vero cuore del gioco in cui piazieremo i nostri lavoratori sugli spazi azione, svolgendo immediatamente l'azione scelta. Il primo giocatore sarà il primo a poter usare uno dei propri lavoratori e si prosegue

in turni alterni. E' da notare come durante l'estate si potranno solo svolgere le 15 azioni della metà del tabellone estiva e viceversa si potrà fare in inverno. Questa regola può venire ignorata una sola volta per turno: uno solo dei due giocatori può piazzare un proprio lavoratore in uno spazio azione della stagione non in corso, dando così il segnalino primo giocatore all'avversario. Se nessuno scegliesse uno spazio azione della stagione non in corso il primo giocatore cambia semplicemente a fine turno.

Come già sappiamo alcune azioni possono avere dei costi che vanno pagati immediatamente per poter posizionare il nostro lavoratore e svolgere l'azione.

Sempre all'interno della fase azioni (ma non al costo di un azione) è anche possibile caricare i veicoli acquistati. Questo ci dà due diversi benefici: le materie che vengono caricate durante il "viaggio" vengono lavorate e trasformate in materiali più pregiati e remunerativi, inoltre è possibile caricare tessere destinazione di viaggio che forniscono immediatamente risorse extra dopo aver soddisfatto la richiesta della tessera (rimuovere tessere dal proprio villaggio o vendere materiali). Le merci caricate sui veicoli non sono più utilizzabili fino alla fase inventario.

Fase inventario

Dopo che entrambi i giocatori hanno piazzato i loro 4 lavoratori e hanno eventualmente caricato i loro veicoli si passa alla fase inventario, diversa a seconda della stagione svolta.

In estate si svolgono i seguenti passaggi:

Si svuotano i veicoli: le merci lavorate vanno nella riserva del giocatore e le destinazioni di viaggio sull'apposito tracciato sulla plancia del giocatore.

Mungitura: si riceve cibo in base al numero di pecore e bestiame posseduto.

Raccolto: Si ricevono grano e lino in base al numero di rispettivi campi posseduti.

Sostentamento: Si devono pagare 3 cibi e 2 torba (come riscaldamento per l'approssimarsi dell'inverno).

In inverno si prosegue come segue:

Si svuotano i veicoli: le merci lavorate vanno nella riserva del giocatore e le destinazioni di viaggio sull'apposito tracciato sulla plancia del giocatore.

Nascono nuovi animali: secondo regole che variano a seconda dell'edificio in cui sono posizionati.

Tosatura: si riceve lana in base al numero di pecore possedute.

Sostentamento: Si pagano 3 cibi.

Infine facciamo ancora notare che, per poter espandere il proprio villaggio, si deve ottenere nuovo spazio sul tabellone personale. Questo è possibile sia bonificando le paludi e tagliando la torba sia costruendo nuovi argini per la nostra diga.

Alla fine del nono turno vincerà il giocatore che ha fatto il maggior numero di punti, ottenibili da ogni risorsa, utensile, veicolo ed edificio.

PRIME IMPRESSIONI

Chi dice che è Feld a fare giochi tutti uguali? Scherzi a parte Arler Erde prende alcuni degli aspetti vincenti di Agricola (gestione della fattoria tra coltivazione e allevamento) e di Le Havre (trasformazione e spedizione dei beni) di Ora et Labora (creare nuovi spazi sulla propria plancia) Caverna (le missioni/viaggi che danno ulteriori beni) aggiungendo qua e la piccole modifiche che rendono

il gioco interessante, simile, ma non proprio uguale ai suoi predecessori e che permetterà ad Arler Erde di avere le strade spianate tra gli amanti di Rosenberg.

A differenza di Agricola e Caverna non c'è la necessità di aumentare il numero dei propri lavoratori, al fine di avere un maggiore numero di azioni, e questo permette quindi una sfida ad armi pari dal primo istante, ottima per un gioco "testa a testa". C'è da dire che la decisione di Rosenberg di fissare il limite massimo di giocatori a due è dovuta a limiti di tempo, che diventerebbero eccessivi se giocato in più, ricordiamo che Arler Erde ha una durata stimata di 120 minuti. E' possibile anche giocarlo in solitario con le stesse regole del gioco a due con l'unica differenza di non poter selezionare nessuna azione della stagione non in corso, tentando di battere il proprio punteggio.

In conclusione Arler Erde è un bel cinghiale che darà grandi soddisfazioni agli amanti del genere, certo non brilla per novità nelle meccaniche e men che meno nell'ambientazione ma la saggezza popolare afferma che "squadra che vince, non si cambia" e Uwe ha certamente sfornato un prodotto che piacerà. Forse da un autore del suo calibro ci aspetteremmo ormai un po' più di slancio e di iniziativa che invece latita in questo titolo. Inoltre, se già viene criticata a Caverna e a Ora et Labora una scarsa varietà dovuta al limitato numero di edifici (rispetto ad Agricola e Le Havre), lo stesso problema lo si potrà riscontrare in Arler Erde mancando la componente data dalle carte in agricola e dagli edifici speciali di Le Havre Dal nostro canto sicuramente lo proveremo e sicuramente il titolo offrirà una bella sfida, resta il dubbio su un eventuale acquisto specie se si hanno già gli altri suoi titoli.

Bomb Squad

Designer	Dan Keltner David Short
Artist	Luis Francisco Rob Lundy George Patsouras
Publisher	Tasty Minstrel Games
# of Players	2 - 6
Ages	10 and up
Playing Time	30 minutes
Category	Real-time
Mechanic	Action / Movement Programming Co-operative Play Hand Management Modular Board Variable Player Powers

Bomb Squad è un cooperativo in tempo reale (Space Alert, Escape: the Curse of the Temple, Zombi 15") per 2-6 giocatori. La partita completa dura 30 minuti e la difficoltà è medio bassa, per cui si ricade ampiamente nella fascia dei filler. Gli autori Dan Keltner e David Short lo stanno lanciando in settembre tramite Kickstarter e ad Essen sarà proposto in anteprima (era già possibile provarlo alla GenCon).

IL GIOCO

Avete presente Hanabi? E Space Alert? Bomb Squad è la fusione di questi due giochi, solo che qui i "fuochi di artificio" li devi disinnescare.

Nel manuale ci sono diverse missioni. Se ne sceglie una e si allestisce la plancia come descritto, utilizzando 4 tiles fronte/retro con una diversa disposizione di muri e porte. Vengono posizionati su questo tabellone, seguendo le

istruzioni, segnalini ostaggi, porte e bombe, ciascuno in tre colori: verde, giallo e rosso.

Su un bordo del tabellone ci sono 7 slot per le carte Programmazione dei bot. Sì perché i veri eroi del gioco sono loro: robottini multifunzione che dovete programmare per farli entrare nell'edificio, muovere, aprire porte, disinnescare bombe e salvare ostaggi.

I giocatori hanno un personaggio (ciascuno ha una abilità speciale) e da 4 a 6 carte in mano (a seconda del numero di partecipanti) con le quali programmeranno i robot. E qui viene il bello, perché dovete tenere le vostre carte rivolte verso gli altri, in modo che solo i vostri compagni al tavolo vedranno cosa avete in mano.

Si fa partire il timer per la prima bomba (di solito 10 minuti: ne avrete 30 complessivi per 3 bombe) e ogni giocatore esegue il suo turno in senso orario, potendo scegliere tra 4 azioni:

1) Consigliare un compagno. Potete suggerire a un compagno le carte che ha in mano indicando o il colore (quindi ad esempio, tutte le gialle/verdi/rosse) o la tipologia (bomba, movimento, ostaggio, porta). Le carte sono infatti costituite dalla combinazione di azione e colore, per cui per disinnescare una bomba verde vi occorrerà una carta bomba-verde, per aprire una porta rossa, giocare una carta identica e così via.

2) Scartare una carta per ricaricare la batteria del robot. Il robottino ha un indicatore per la batteria principale e uno per quella di riserva. Quando scarti una carta, devi, prima di vederla, dichiararne tipo e colore. Ricarichi un punto di batteria principale per ogni cosa che hai azzeccato, quindi massimo due.

3) Gioca una carta, posizionandola coperta sul primo slot libero dei 7 disponibili.

4) Attivare il bot: questo accade automaticamente quando viene piazzata la settima carta, ma un giocatore può decidere di procedere anche anzitempo, specie se sospetta che le carte piazzate non siano esattamente quelle ideali per le manovre da eseguire.

Vediamo quindi come si attiva il bot. Il giocatore scopre tutte le carte programmate e, se sono 5 o meno, può anche scartarne una. Poi può riarrangiarle nella sequenza desiderata. Infine paga il costo energetico necessario per la sequenza, scalandolo dalla batteria. Naturalmente sarebbe bene che queste operazioni non fossero necessarie, perché intanto il tempo scorre... Infine fa eseguire al robot le azioni descritte dalle carte. Per cui l'automa si muoverà in linea retta per ogni singola carta giocata, aprirà porte, disinnescherà bombe e salverà ostaggi a lui adiacenti. Ogni programmazione errata e non eseguibile fino in fondo verrà annullata e costerà 2 di batteria.

La partita termina con una sconfitta collettiva se il robot esaurisce tutta l'energia o se una bomba scoppia, mentre si vince disinnescando tutti gli ordigni nel tempo fissato. C'è infine una tabella di punteggio per calcolare il risultato finale della squadra.

PRIME IMPRESSIONI

La mia prima perplessità è questa: Space Alert è già abbastanza difficile potendo vedere le proprie carte e giocandole tutti assieme. Hanabi è già abbastanza difficile senza il cronometro che ti alita sul collo. Quanto sarà stressante questo Bomb Squad? La comunicazione tra i giocatori è limitata e vincolata a codici precisi (colore, tipo di carte), si può parlare liberamente solo di cose comuni evidenti a tutti, ad esempio la disposizione della plancia, il

tempo mancante, ecc. Intendiamoci: potrebbe essere anche un pregio e immagino avranno testato il tutto.

La seconda che avevo all'inizio è questa: perché dovrei aspettare a piazzare 6-7 carte quando posso attivare a 5 e riservarmi anche la possibilità di scartare una carta "errata", cosa che nelle caselle 6-7 non è possibile? Non è tanto il risparmio di tempo (hai meno carte da controllare e comunque le azioni non sono contate), quanto quello di batteria: si consuma una unità per ogni carta piazzata, tranne che per la 6^a e 7^a, per le quali paghi sempre 5 punti.

Al di là di questi piccoli dubbi, il gioco, sebbene attinga a piene mani da altri titoli, ha una sua identità e lavora essenzialmente sul gioco di squadra, cosa assolutamente positiva, sia per il gameplay (essendo un collaborativo puro), sia per l'ambientazione.

Di sicuro sarà il collaborativo che meno soffrirà di leader dominante, combinando le meccaniche dei due che già, tra tutti, ne soffrono meno: comunicazione codificata e tempo reale.

L'interesse nel titolo rimane dunque vivo ma non so se sufficiente a finanziare il kickstarter, che peraltro ha pochissimi stretch goals.

Versailles

Designer	Andrei Novac
Artist	Odysseas Stamoglou
Publisher	NSKN Games Giochix.it Heidelberger Spieleverlag Lex Games
# of Players	2 - 5
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Renaissance Territory Building
Mechanic	Point to Point Movement Tile Placement

Nella Francia del XVII secolo, Re Luigi XIV ha deciso di ristrutturare il casino di caccia di suo padre per trasformarlo in uno sfarzoso palazzo. I Mastri Costruttori sono in lizza per contendersi, attraverso il loro lavoro e le loro opere, la gratitudine del Re e il titolo di Primo Architetto. Da questa ambientazione prende vita Versailles, un gioco di piazzamento lavoratori per 2-5 giocatori prodotto dalla rumena NSKN. La versione italiana, curata da Giochix, dovrebbe essere disponibile a Lucca Comics & Games 2014.

IL GIOCO

Il tabellone appare ben realizzato, molto colorato e dalla grafica decisamente accattivante. Raffigura un Cantiere centrale sul quale andrà edificato il palazzo reale, attorniato da altre sette Locazioni dove potremo reperire e trasformare le risorse necessarie alla costruzione. Tutte le Locazioni sono collegate da una rete di strade a senso unico, che rappresentano l'elemento peculiare che si affianca a una meccanica classica di piazzamento lavoratori: per poter effettuare una qualsiasi azione, infatti, i nostri lavoratori dovranno prima percorrere un tratto di strada e recarsi nella Locazione desiderata.

Il gioco utilizza 3 tipi di risorse base: Marmo, Legno e Oro, rappresentate dai familiari cubetti di legno. Oltre la classica dotazione di meeples per i lavoratori e vari segnalini, utilizza inoltre 6 tipi di Segnalini Decorazione che, assieme

alle risorse (e naturalmente al sudore dei lavoratori!), permetteranno di costruire i Tasselli Castello, ossia i "mattoncini" che formeranno il palazzo.

Al proprio turno il giocatore muove uno dei suoi lavoratori lungo un tratto di strada fino a una Locazione che non abbia già attivato al turno precedente (la Locazione attivata sarà stata identificata da un segnalino Attivazione). Si può anche effettuare un movimento doppio, spostando un lavoratore lungo due tratti di strada consecutivi, oppure due lavoratori lungo lo stesso tratto di strada, ma bisogna consumare un apposito segnalino Doppio Movimento (che si può in seguito recuperare spendendo un'azione). Quando il lavoratore arriva nella nuova Locazione il giocatore vi piazza il segnalino Attivazione, dopodiché può effettuare una o più tra le azioni disponibili utilizzando tutti i propri lavoratori presenti sulla Locazione.

Per effettuare un'azione è sempre necessario utilizzare lavoratori (in quantità variabile a seconda delle azioni) e in alcuni casi anche spendere risorse Marmo, Legno e/O Oro. Ecco una descrizione sommaria delle azioni disponibili nelle varie locazioni:

- la Cava, la Falegnameria e la Miniera forniscono i cubetti risorse Marmo, Legno e Oro;
- la Gilda degli Architetti fornisce Tasselli Castello scelti tra 5 disponibili; consente inoltre di riattivare un segnalino Doppio Movimento già utilizzato;
- l'Officina fornisce i 6 tipi di Segnalini Decorazione disponibili;
- la Gilda degli Alchimisti consente di progredire nelle abilità permanenti dei Mastri Costruttori, che permettono in buona sostanza di ottenere risorse extra, oppure di ottenere risorse e/o altri benefici quando una Locazione viene attivata da un avversario;
- il Favore del Re fornisce lavoratori aggiuntivi e/o consente di riattivare i propri segnalini Doppio Movimento già utilizzati. Attenzione: ogni volta che un lavoratore si ferma o passa per il Favore del Re, la pedina del Re si muoverà in avanti di uno spazio lungo il proprio percorso, procedendo verso la fine della partita (come detto più avanti);
- il Cantiere è l'apice della filiera produttiva e anche l'unica Locazione che consente di guadagnare gli agognati Punti Vittoria. L'area del Cantiere è formata da una griglia quadrettata 5x5: utilizzando la giusta quantità di lavoratori, quantità / tipo di risorse e Segnalini Decorazioni, si possono piazzare nel Cantiere uno o più Tasselli Castello e guadagnare immediatamente i relativi Punti Vittoria. La costruzione tuttavia non è indiscriminata: poiché i Tasselli Castello raffigurano parti interne del palazzo (stanze), parti esterne (giardini) o varie combinazioni delle due, per poter essere piazzati le loro parti devono combaciare con quelle di tutti i Tasselli adiacenti.

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- la Pedina del Re raggiunge l'ultimo spazio del proprio percorso, oppure
- tutti gli spazi del Cantiere sono occupati dai Tasselli Castello, oppure
- la pila dei Tasselli Castello è esaurita e la pila degli scarti contiene 7 tasselli o meno.

A fine partita le risorse, i Tasselli Castello e i Segnalini Decorazione inutilizzati fruttano qualche punto aggiuntivo. Il giocatore che ha accumulato più punti vittoria è ovviamente il vincitore.

PRIME IMPRESSIONI

La grafica è curata e accattivante, e la componentistica (per quanto si può vedere dalle immagini) appare onesta. Il regolamento è ben scritto e facile da apprendere: in tutto 4 pagine incluse figure, esempi e crediti. La sua lettura ci rivela un gioco di difficoltà media e durata contenuta (l'editore dichiara 60 minuti), che si preannuncia snello e facilmente accessibile – nella versione anglosassone delle regole viene etichettato come family game. La struttura è piacevolmente lineare: muovi il tuo lavoratore e dove arrivi fai una o più azioni. Nonostante questa semplicità Versailles mi è parso ben articolato e interessante, dotato di profondità apprezzabile e sufficientemente variegato: se non ho sbagliato a contare le icone, sono ben 30 le azioni complessivamente disponibili sul tabellone (conteggiando le variazioni sul tema di ciascuna azione).

La fortuna è assente, pur esistendo una minima componente di casualità (la disponibilità dei Tasselli Castello che vengono estratti man mano da una pila). L'obbligo di spostare i propri lavoratori lungo i percorsi a senso unico prima di poter attivare le Locazioni rappresenta (almeno nella mia limitata esperienza, e vi chiedo scusa se non è così) l'elemento di novità, il twist che si mescola alla meccanica ormai rodada del piazzamento lavoratori, e sembra richiedere una buona capacità di pianificazione, dando quindi uno spessore interessante all'aspetto strategico / tattico, considerata la relativa leggerezza del titolo.

Il gioco è indipendente dalla lingua, poiché tutte le azioni sono descritte tramite icone di immediata comprensione. In ogni caso, come già detto, verrà edito anche in una versione con regolamento in italiano.

Questa valutazione preliminare discende solo dalla lettura del regolamento, poiché non ho avuto l'opportunità di provare Versailles. Il gioco è quindi da rivalutare dopo una "prova su strada" per verificare se la miscela delle meccaniche e l'abbondanza di opzioni disponibili riescano effettivamente a conferirgli variabilità, profondità, equilibrio e longevità – in definitiva, giocabilità e quindi divertimento! Se siete amanti dei worker placement non troppo pesanti, penso che questo titolo stuzzicherà se non altro la vostra curiosità (come ha fatto con me). In definitiva, potrebbe rivelarsi un ottimo banco di prova per i meno esperti che desiderino avvicinarsi alle meccaniche dei giochi da tavolo più complessi, rimanendo comunque un titolo gradevole per tutti.

The Convicted

Designer	Mateusz Albricht
Publisher	(Self-published)
# of Players	1 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Language	Extensive use of text
Category	City Building Civilization Fantasy Fighting
Mechanic	Action Point Allowance System Co-operative Play

Kickstarter autoprodotta che ha ottenuto un buon successo, - 60000 dollari - The Convicted (di Mateusz Albricht, 1-4 giocatori, 90 minuti, media difficoltà), ci trasporta in un cupo mondo fantasy-medievale in cui i giocatori impersonano reietti condannati a varie pene ai quali è stata data l'opportunità di scegliere tra lo scontare le suddette o essere esiliati in un territorio di frontiera, per aiutare i coloni a costruire nuovi insediamenti e difenderli dalle orde di nemici e razziatori sempre pronti a mandare tutto a ramengo.

In rete non si trova ancora un regolamento definitivo ma ci sono diversi video che danno un'idea abbastanza precisa di come sarà il gioco. Questa anteprima è basata su quelli.

IL GIOCO

Il tabellone. A tinte cupe e molto suggestivo, dipinge un villaggio al suo stato iniziale, con poche capanne di legno, circondate da un terreno brullo e incolto, che a sua volta sfuma in un inquietante zona nera, dalla quale poi arriveranno i nemici.

Questo villaggio iniziale può essere espanso con diverse costruzioni e circondato da mura e fossato. La cosa bella e particolare è che queste costruzioni, così come le cinte protettive, sono costituite da tessere di cartone che si incastrano tra loro come un puzzle. Non solo: ogni singolo pezzo (ad esempio la Chiesa) può essere migliorato e reso più bello ed efficace. Per cui ogni tessera è presente in più copie, via via esteticamente più belle ma soprattutto più potenti. Ad alcuni edifici (es. caserma, chiesa, laboratorio, torre di magia, ecc) è associata anche una carta – una per ogni livello – che ne descrive l'effetto e il livello di difesa. Ad esempio la palizzata ha livello di difesa 1, mentre le mura di pietra 3.

La partita si articola in una serie di turni, ciascuno diviso in due fasi: azioni dei personaggi e attacco dei nemici. Lo scopo, per il villaggio, è resistere agli assalti fino al termine della partita che, diversamente, viene persa se il nemico riesce a superare le protezioni e devastare il centro abitato.

I personaggi esiliati sono semplicemente differenziati per una caratteristica che influisce sulle specifiche del villaggio o sulle possibilità strategiche date dalle azioni.

Nella fase di Azioni, i personaggi hanno 12 gettoni che si dividono in parti uguali. A ciascuno corrisponde una azione. È possibile:

- 1) raccogliere risorse (oro, pietra, legno)
- 2) costruire o migliorare un edificio.
- 3) costruire mura/fossato
- 4) addestrare combattenti. Alcune tipologie di guerrieri richiedono la costruzione di un particolare edificio per l'addestramento e diventeranno man mano più efficaci quando questo viene migliorato. Si hanno a disposizione arcieri, spadaccini, picchieri, maghi, macchine da guerra, ecc.
- 5) ricercare una tecnologia, che provvede diversi vantaggi sia difensivi che in altri ambiti (tipo raccolta risorse).

Nella fase assedio si pesca una carta nemici, che ci indica la natura, direzione e consistenza dell'attacco che dobbiamo fronteggiare. Generalmente gli attaccanti provengono da tutti e 4 i lati della città e le loro forze sono eterogenee. Nel video che ho visto io, i Barbari invasori avevano a disposizione giganti, frombolieri, guerrieri e catapulte.

I cittadini possono decidere di spostare le truppe tra le varie sezioni di mura per meglio fronteggiare l'assalto.

Si parte col tiro dei difensori. Da notare che il combattimento, in questa fase, è assolutamente matematico: si sommano la forza delle singole unità che attaccano e si sottrae al totale prima l'eventuale protezione del difensore e poi si scala la rimanenza dai punti vita del bersaglio. Ad esempio, gli arcieri della città, che causano 1 danno l'uno, sono 7 e provocano 8 ferite. I barbari in avvicinamento non hanno difese. L'attaccante decide di rimuovere 1 gigante (3 ferite) e 2 guerrieri (2 ferite ciascuno), perdendo il punto avanzato. I tiri di dado si effettuano unicamente per decidere direzione di attacco e bersaglio dell'AI dei nemici, mentre i giocatori scelgono assieme dove indirizzare i propri attacchi. Quindi di randomico, nel tiro, c'è solo la "decisione" dei nemici di cosa assaltare, il resto è deterministico.

A una prima fase di tiro con botta e risposta, segue una in cui tirano le macchine d'assedio, con le stesse modalità, ma qui si tira anche 1d3, per cui l'elemento fortuna è contemplato ma assolutamente non determinante. Poi le orde si spostano a ridosso delle mura e c'è una fase di tiro identica alla prima, in cui però è possibile usare anche calderoni e quant'altro. Ovviamente tutte queste difese sono proporzionali al livello di sviluppo della vostra città. Anche le carte dei nemici (supposizione mia) saranno organizzate in mazzetti via via sempre più potenti, per star dietro alle migliorie apportate dai difensori e mantenere il confronto vivo e incerto.

Finito il tiro, c'è l'assalto vero e proprio alle mura, con lo stesso metodo di contrapposizione ma stavolta con l'ausilio di 1d3 che si somma ai valori di attaccanti e difensori. C'è una tabella in base alla quale si stabilisce il risultato per ogni sezione assalita.

Il gioco prosegue in questo modo finché i giocatori soccombono o respingono l'assalto. Poi, se ancora vivi, si continua con un nuovo round. Tenete presente che su questa base si inseriscono il livello di tattica dei nemici (che li fa attaccare in modo più o meno caotico), il loro morale (grosse perdite ne determinano l'immediata ritirata) e altri piccoli fattori che rendono il tutto più completo a gustoso.

Quello che più sorprende e che potrà fare la gioia degli hard-gamers, è la possibilità di collegare gli scenari da 90 minuti in una immensa campagna da 10 partite, per un totale di 15 ore di gioco.

PRIME IMPRESSIONI

Il tema mi attira, devo ammetterlo, e anche molto. Il sistema mi pare sufficientemente semplice per garantire un gioco fluido e godibile (al contrario di quel che era Stronghold: bellissimo ma estremamente macchinoso) senza però tralasciare una certa profondità e completezza di opzioni.

Rispetto ad altri "tower defense" questo ha un respiro sia tematico che gestionale più ampio, partendo da un piccolo villaggio e potendo, potenzialmente, costruire una grande città. Non solo, ma ogni cosa che si edifica, può essere migliorata e, visivamente, guardare gli edifici crescere in tutto il loro splendore fa davvero un bell'effetto. La campagna da 10 scenari ha un fascino epico, non solo per durata, ma anche per la trasformazione che immagino il tabellone subirà dall'inizio alla fine.

Personalmente ho particolarmente gradito il sistema di combattimento, che lascia una piccola parte al caso ma senza farlo pesare eccessivamente, evitando di trasformare il tutto in un insensato e imprevedibile tiro di dado, in cui l'unica tattica possibile è incrociare le dita. Questo almeno per i filmati che ho potuto visionare.

C'è una discreta quantità di testo, per cui almeno uno al tavolo deve conoscere l'inglese.

Rimangono da verificare bilanciamento, difficoltà, particolari del regolamento.

La cosa che mi lascia più in dubbio è la ripetitività dei turni (costruzione/assalto, costruzione/assalto...) ma spero che lo sviluppo della città e l'incertezza sulla natura degli attaccanti stemperino questa monotonia apparente.

In conclusione, pentito di non aver sottoscritto il kickstarter, vedrò di procurarmelo tramite i canali tradizionali...

The Lord of the Ice Garden

Designer	Krzysztof Wolicki
Artist	Dominik Kasprzycki
Publisher	RedImp Publishing
# of Players	2 – 4
Ages	14 and up
Playing Time	90 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Fantasy Fighting Medieval Mythology Science Fiction
Mechanic	Action / Movement Programming Action Point Allowance System Area Control / Area Influence Variable Phase Order Variable Player Powers Worker Placement

The Lord of the Ice Garden (TLOTIG) è un gioco per 2-4 partecipanti di Krzysztof Wolicki, di medio-alta difficoltà, per 90 minuti di durata. Ispirato ad una serie di racconti omonimi, ci trasporta in un mondo fantasy in cui 4 scienziati umani, assurti al ruolo di dei, tentano, con la magia, di modellare la terra secondo i loro ideali. Un altro personaggio, Vuko Drakkainen, cercherà di ostacolarli e riportarli indietro.

Il gioco si basa sulle meccaniche di punti azione e maggioranze. È presente una buona dose di interazione diretta.

IL GIOCO

Le prime quattro pagine del manuale sono dedicate all'ambientazione, sicuramente originale se non eccentrica. Quando finalmente si arriva al setup si scopre un tabellone in cui è disegnata una cartina divisa in varie regioni, ciascuna delle quali fornenti risorse di vario genere – magia, oro, popolazione – e punti vittoria (PV) per i turni di conteggio.

A fianco alla mappa ci sono i riquadri delle 6 azioni disponibili e poi le tracce per i PV, per la reputazione, per la Dead Snow e per l'ordine di turno.

L'ordine di turno, in particolare, è regolato con un meccanismo per cui, man mano che si avanza sulla sua traccia si avvicina anche la fine della partita. È costituito da 4 gruppi di numeri (1,2,3 -1,2,3 -1,2 – 1,2): agiscono prima i giocatori più avanzati, quindi più a destra, ma, all'interno dello stesso gruppo, agiscono prima i numeri più bassi.

In ordine di turno si scelgono anche quali azioni saranno risolte per prime nel round corrente, con un buon vantaggio strategico per i primi a decidere.

Sotto questi numeri sono anche posizionati un certo numero di simboli che rappresentano cubi azione: di meno sotto gli "1" e di più sotto i "3". questi cubi sono quelli con cui i giocatori selezionano le azioni.

Ogni giocatore ha una plancia personale in cui ogni truppa a propria disposizione (se ne hanno di 3 tipi e livelli, ciascuna rappresentata da miniature) può essere potenziata tramite appositi segnalini.

Vediamo come si svolge un turno.

Per prima cosa i giocatori hanno la possibilità di muoversi sulla traccia dell'ordine di turno. Poi, stabilito questo, i giocatori piazzano 5 numeri sulle corrispondenti azioni, per determinarne l'ordine di risoluzione.

A questo punto, uno alla volta, i giocatori piazzano i propri cubi azione a disposizione sui vari riquadri azione. Anche qui c'è una particolarità: i posti sono limitati, per cui è bene prenotare alla svelta una azione che si desidera fare, ma questa verrà svolta poi in ordine inverso, ovvero per primo andrà chi l'ha prenotata per ultimo (come in Bus).

Le azioni:

- 1) ricevi 1 risorsa oppure cambia 2 risorse per riceverne una terza.
 - 2) spendi popolazione per piazzare cubi Influenza in regioni dove ne hai già almeno uno.
 - 3) spendi oro per spostare i cubi Influenza in regioni adiacenti.
 - 4) spendi popolazione per spostare cubi Influenza da una singola regione a un'altra ovunque sulla mappa.
 - 5) spendi magia per rimuovere un segnalino Vuko in tuo possesso, oppure avanza di 2 posizioni sulla traccia Reputazione.
 - 6) nell'ordine che desideri puoi:
 - spendere Reputazione e far avanzare la Dead Snow per distribuire sulla plancia personale i tuoi segnalini magia, in modo da farli corrispondere alla truppe che vuoi potenziare;
 - spendere Reputazione e far avanzare la Dead Snow per comprare, pagando magia, un singolo potenziamento per una truppa;
 - spendere Reputazione e magia e far avanzare la Dead Snow per piazzare le truppe sulla mappa.
- Le azioni 6 e 7 sono sempre attivate in ordine di turno e i giocatori non hanno bisogno di piazzarvi sopra i cubi azione:

6) attiva le abilità speciali delle tue truppe. Queste differiscono anche da razza a razza, per cui i giocatori ne avranno di differenti, a seconda del popolo scelto. Ad esempio si possono spostare le truppe, ucciderne di avversarie, rimuovere cubi Influenza. Uccidendo nemici e/o cubi Influenza si guadagnano PV.

7) attivazione di Vuko Drakkainen. La miniatura di questo eroe viene spostata nella regione in cui il giocatore con minore Reputazione ha maggiore Influenza. Tale giocatore riceve un segnalino Vuko (vedi azione 5) e perde una truppa. Nella modalità avanzata di gioco, Vuko ha anche qualche altra abilità che influenza la partita, come far avanzare il segnalino Dead Snow o rimuovere un cubo Influenza di ciascun giocatore dalla regione in cui si trova.

Finita la fase azioni, in determinati turni, marcati in rosso sulla traccia ordine di turno, si ha una fase di dominazione. Qui, per ogni regione, in ordine di maggioranza, si ricevono risorse e PV. Le maggioranze sono determinate dalla somma dei cubi Influenza e dal valore delle truppe. I pareggi sono risolti contando anche il valore complessivo di

Influenza nelle regioni adiacenti e, se persistono, chi ha più Reputazione.

Le condizioni di fine partita sono tre e qui il gioco ci mette di fronte a un'altra particolarità, perché i PV fin'ora accumulati potrebbero non servire a nulla.

Il gioco termina se:

- 1) la Dead Snow arriva in fondo alla propria traccia. Vince chi ha più Reputazione, sottraendo 2 per ogni segnalino Vuko posseduto.
- 2) un giocatore consegue il proprio obiettivo personale. Ognuna delle 4 razze ne ha uno e questo consente la vittoria istantanea, se realizzato. Essendo di pubblico dominio, sarà cura degli altri giocatori ostacolare questo evento.
- 3) finiscono i round di gioco. Vince chi ha più PV. Notare che i round sono determinati dall'avanzamento dei giocatori sulla traccia ordine di turno, per cui sta ai giocatori la decisione di accelerare o meno la partita in questo senso.

PRIME IMPRESSIONI

TLOTIG, al di là dell'ambientazione che onestamente non conoscevo e che può piacere come no, presenta sicuramente alcuni spunti originali. Il giocatore virtuale che muove Vuko sarà una spina nel fianco di chi ha una bassa Reputazione, per cui sarà necessario non staccarsi troppo dagli altri in questa traccia per non rischiare di essere perseguitati tutta la partita ed è questa forse la cosa che mi lascia più perplesso.

Altro fattore da verificare è il bilanciamento tra gli obiettivi personali delle quattro razze, visto che non solo terminano la partita ma assegnano pure la vittoria istantanea.

Il sistema di ordine di turno/tempo di gioco, legato poi ai cubi azioni disponibili, così come la scelta della sequenza di risoluzione delle azioni offrono una particolare prospettiva strategica che ho l'impressione non sarà semplicissima da padroneggiare.

Allo stesso modo le tre condizioni di fine partita, soprattutto per il fatto di essere legate a tre di diverse condizioni di vittoria (Reputazione, obiettivi, PV) saranno probabilmente uno dei punti di forza del gioco e sarà interessante vedere come le azioni dei giocatori possano spingere in una direzione piuttosto che nell'altra.

Detto questo, la base del gioco sono i punti azione, le maggioranze e una buona dose di interazione diretta, grazie alle truppe che battaglia ogni turno. Se vi piacciono questi elementi e se non avete paura di un gioco che appare abbastanza corposo, potreste provare a dare una occasione a The Lord of the Ice Garden.

La Granja

Designer	Michael Keller (II) Andreas "ode." Odendahl
Artist	Harald Lieske
Publisher	Spielworxx
# of Players	1 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	120 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Dice Farming
Mechanic	Dice Rolling Hand Management

INTRODUZIONE

La Granja è un titolo di Michael Keller e Andreas Odendahl uscito recentemente ad opera della casa Spielworxx. Ad Essen ci sarà in un numero limitato di copie per cui è consigliato il preordine per quanti non volessero rischiare di perderselo. Purtroppo il prezzo non è proprio dei più economici aggirandosi intorno ai 60€. Come ho detto è già in commercio pertanto è possibile trovare commenti di chi il gioco lo ha provato al contrario di me che ho solo letto il regolamento (disponibile in inglese su BGG). Ma veniamo a noi.

IL GIOCO

Il titolo mette 1-4 giocatori in competizione fra loro nella gestione di una piccola fattoria di Majorca. Al termine dei sei turni di gioco chi avrà più punti vittoria vincerà la partita. I punti si fanno sostanzialmente in due modi: ampliando la propria fattoria o vendendo merci prodotte. Al centro del tavolo è posto il tabellone di gioco che rappresenta il mercato del villaggio. In esso sarà possibile commerciare, edificare bancarelle e gestire le diverse azioni a disposizione. Ogni giocatore avrà anche una sua plancia personale rappresentate la propria fattoria. La fattoria sarà espandibile tramite carte che verranno posizionate in appositi punti sui quattro lati della plancia e che potranno quindi rappresentare nuovi campi, edifici, aiutanti o carretti. Tutti questi utilizzi, ovviamente, avranno dei costi e dei ritorni in termini di prodotti, capacità lavorative, di stoccaggio ecc. ecc.. All'interno delle plance ci sono gli edifici di partenza, le capacità commerciali, i prezzi delle merci e delle diverse azioni, l'indicazione delle entrate e molte altre informazioni utili. Prima di cominciare ogni giocatore riceve 4 carte che, come detto, potranno essere utilizzate in diversi modi.

La sequenza di un turno di gioco è divisa in 4 fasi.

1) Fase Fattoria: a sua volta divisa in 4 sotto-fasi da far svolgere interamente da tutti i giocatori prima di passare alle sotto-fasi successive:

- a. Giocare una carta e pescarne un'altra: ogni giocatore può giocare una carta e pescarne una nuova.
- b. Raccogliere le rendite: ogni giocatore raccoglie le entrate generate dalla sua fattoria che possono essere soldi, prodotti agricoli, maiali o beni di commercio.
- c. Crescita nei campi e nascita di maialini: in questa fase i campi vedono lo spuntare di nuove prodotti agricoli (uva, olive o grano) e un minimo di una coppia di maiali mette al mondo un maialino (qualcuno ha detto Agricola?).
- d. Scelta della tessera tetto: da piazzare nel primo spazio libero disponibile della propria fattoria. Queste tessere costano denaro e danno punti, inoltre attivano particolari funzioni a disposizione del giocatore che le sceglie (beni agricoli, avanzamenti nell'ordine di turno, punti, soldi, ecc. ecc.).

2) Fase delle entrate: in questa fase il primo giocatore lancia un certo numero di dadi (due dadi a giocatore più uno) e li piazza negli spazi azione corrispondenti al numero uscito. In ordine di turno ogni giocatore sceglie un dado, lo piazza nella sua plancia e svolge l'azione ad esso corrispondente.

Fatte due azioni a giocatore il dado rimasto farà svolgere l'azione indicata a tutti.

Le possibili azioni sono (a seconda del numero sul dado):

- 1- Prendere un maiale (se si ha lo spazio dove metterlo)

- 2- Giocare una carta o pescarla o prendere un bene agricolo
- 3- Prendere due differenti beni agricoli
- 4- Prendere 4 soldi
- 5- Upgradare due risorse/upgradarne una e avanzare sulla siesta/avanzare due volte sulla siesta
- 6- Effettuare una consegna o prendere due soldi.

3) Fase del trasporto: consiste anche questa in 4 sotto-fasi:

- a. Ogni giocatore sceglie in segreto uno dei segnalini-asino a sua disposizione e poi si rivelano simultaneamente. I segnalini riportano un numero di cappelli e/o di asini diverso.
- b. Avanzare sulla track della siesta (ordine di turno) di tanti spazi quanti sono i cappelli riportati nel segnalino-asino scelto.
- c. Effettuare (secondo il nuovo ordine di turno della track della siesta) tante consegne quanti sono gli asini riportati nei segnalini scelti. È una fase cruciale del gioco in cui i giocatori consegnano le merci a disposizione ottenendo vari benefici e bonus per particolari condizioni soddisfatte. Durante tale fase possono ottenersi incrementi di diverso tipo.
- d. Consegne extra: in questa fase, sempre in ordine di turno ciascun giocatore può svolgere tante consegne extra quante ne ha nella sua fattoria (si parte con una sola ma le carte ampliamento della fattoria possono far ottenere consegne extra) pagandone il relativo costo.

4) Fase di punteggio: si fanno punti per le merci consegnate, per la posizione nella siesta (che poi si azzera) e si "stappano" le abilità dei propri tetti. A fine partita si convertono in soldi le cose rimaste e si convertono i punti i soldi con un rapporto di 5 soldi un punto.

A tutto questo si aggiungono una serie di azioni che si possono svolgere in qualsiasi momento che permettono di scambiare lavoratori per soldi, beni agricoli, carte, maiali, ecc. ecc..

Alcuni cambiamenti marginali nelle regole permettono di giocare anche in solitario.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco si presenta davvero corposo e ben fatto e le prime impressioni sono di un gestionale complesso, variegato e pieno di sfaccettature che però non risulta particolarmente astratto o difficile da padroneggiare nelle sue dinamiche di base. Poi certo giocare bene è tutto un altro discorso. Personalmente ho trovato il titolo davvero interessante anche se mi spaventa un pochino i possibili tempi di attesa quando ci si troverà a dover gestire parecchie possibili azioni nel proprio turno (le fasi contemporanee sono pochissime e occorre sempre aspettare che tocchi a te per giocare).

La grafica mi piace e sembra un buon connubio fra giocabilità e ambientazione. Tutte le azioni risultano sensate e le plance dei giocatori arricchite delle carte nei diversi modi di giocarle rendono abbastanza bene la sensazione di una fattoria che si allarga e cresce. Tuttavia i materiali per quanto buoni non sembrano giustificare un prezzo così alto sebbene ormai sui prezzi bisognerà rassegnarsi sempre di più temo.

In sostanza un titolo che tengo d'occhio ma che non mi sento di comprare a scatola chiusa.

Deus

Designer	Sébastien Dujardin
Artist	Maëva da Silva Christine Deschamps Paul Laffond Ian Parovel
Publisher	Heidelberger Spieleverlag Pearl Games
# of Players	2 – 4
Playing Time	75 minutes
Category	Card Game Civilization
Mechanic	Hand Management Modular Board

Mentre scrivo queste righe, online non si trovano molte informazioni a proposito di Deus (oggi che pubblico invece si può trovare il regolamento sul sito dell'editore), nuovo gioco della Pearl Games progettato da Sebastian Dujardin. Dalla scheda su BGG sappiamo che sarà bello tosto (14+) e terrà impegnati da 2 a 4 giocatori per un'ora o poco più. Questa preview è basata su quanto riportato da chi ha potuto provare un mockup del gioco (si trovano un paio di video in rete) o leggere in anticipo il regolamento definitivo, come Dale Yu di The Opinionated Gamers.

Deus è un gioco di civilizzazione giocato su plancia modulare esagonata (si seguono semplici regole di composizione) comune e plancetta personale in cui posizionare carte.

Ogni giocatore ha una dotazione di edifici in cinque diverse tipologie; durante il setup solo due di questi sono accessibili, quindi gli altri si sbloccheranno durante la partita.

Le azioni base sono due:

- costruire un edificio. Sono carte divise per colore, giocate dalla propria mano in colonne davanti a se, vengono pagati in risorse e posizionati sulla plancia.
- fare un'offerta alle divinità. Si scartano carte dalla propria mano nella quantità desiderata in un'unica pila, si effettua l'azione riporta dalla carta in cima un numero di volte pari al numero di carte scartate.

A questo sistema semplice e lineare vengono aggiunti alcuni twist interessanti:

- attivazione a catena. Ogni volta che costruisco un edificio attivo tutte le carte della stessa colonna/colore.
- i templi. Sono edifici neutri che vengono piazzati all'estremità della nostra plancia personale. Costano sempre una risorsa per tipo. Danno punti vittoria a fine partita e sono un timer per la conclusione della stessa. Per costruirli devo avere una linea completa di carte per ciascuno, una soluzione geometrica che mi ha ricordato Hawaii.
- i barbari. Alcuni territori sono presidiati da barbari. Per attaccarli è necessario che il territorio sia completamente circondato. In base alla presenza dei giocatori attorno a essi si ottengono punti vittoria. Anche i barbari sono un timer per la fine della partita (quando tutti i loro villaggi sono stati attaccati).

Le condizioni di vittoria sono legate alla somma dei punti guadagnati dagli attacchi ai barbari, dalle risorse avanzate e da differenti criteri legati alle carte.

La dipendenza dalla lingua sembra importante, visto l'uso di testo sul centinaio di carte. Detto questo, il gioco è schizzato in cima alla mia wishlist e oltre alle sensazioni che il gioco saprà darmi nella mezza partita che potrò fare a

Essen, l'acquisto dipenderà dal rapporto tra la qualità dei materiali (mi riferisco anche alle immagini che non mi convincono del tutto) e il prezzo rispetto a prodotti concorrenti come The Golden Ages e Historia.

Roll for the Galaxy

Designer	Wei-Hwa Huang Thomas Lehmann
Artist	Martin Hoffmann Claus Stephan Mirko Suzuki
Publisher	Rio Grande Games
# of Players	2 – 5
Ages	13 and up
Playing Time	45 minutes
Category	Dice Space Exploration
Mechanic	Dice Rolling

Già presentato alla GenCon e disponibile in vendita Roll for the Galaxy è uno spin-off del bestseller Race for the Galaxy che riproduce le stesse dinamiche del gioco di carte convertendole in un gioco di dadi; ambientazione e grafica restano le stesse del predecessore.

L'obiettivo è di realizzare quanti più punti vittoria possibile costruendo un impero galattico: i pianeti da conquistare sono in questo caso rappresentati da tessere da pescare; le tessere da un lato hanno i pianeti e dall'altro le tecnologie (utili poteri che forniscono preziosi aiuti). Come detto tutto è gestito da dadi: ogni giocatore ha la propria riserva divisa tra il bicchiere- dove ci sono i dadi da lanciare ogni turno- e la Citizenry –dove si trovano i dadi utilizzati che devono essere recuperati.

Le facce dei dadi riportano le icone delle cinque azioni del gioco (la sesta icona rappresenta un jolly che può valere qualsiasi azione. I dadi hanno poi dei colori che sono importanti in specifiche fasi: i giocatori iniziano con 5 dadi bianchi (3 disponibili nel bicchiere e 2 nella Citizenry) e ne potranno conquistare altri (colorati) colonizzando i pianeti.

Ogni turno inizia tirando i dadi, questa fase è giocata in simultanea e segretamente dietro ad uno schermo. I giocatori hanno una plancia dove dispongono i dadi con l'icona corrispondente, poi scelgono, segnandola sulla plancia, una sola fase. A questo punto si tolgono gli schermi e si giocano le fasi selezionate da almeno un giocatore; guardiamole in dettaglio:

-Explore (esplorare): permette di pescare nuove tessere. I giocatori devono posizionarle sulle proprie plance nella zona "costruzione" e devono subito scegliere se disporle dal lato pianeta o tecnologia. In pratica la zona costruzione costituisce la mano del giocatore, le tessere presenti non sono ancora attive.

-Develope (sviluppare): permette di scoprire nuove tecnologie; ogni tessera richiede uno o più lavoratori (dadi) e bisogna a disporli dalla prima tessera della plancia. Quando una tessera ha il numero richiesto di lavoratori diventa attiva, fornendo subito il potere indicato.

-Sette (colonizzare) : funziona allo stesso modo del developer, ovviamente con le tessere pianeta. I pianeti colonizzati forniscono un bonus istantaneo e dei dadi aggiuntivi: è il modo più efficace per aumentare il numero di lavoratori.

-Produce (produrre): ogni dado con questa faccia diventa un bene prodotto da un pianeta. Tutti i pianeti, tranne quelli grigi, possono produrre beni e non è obbligatorio far combaciare il colore del pianeta con quello del dado, occorre farlo solo per ottimizzare la fase ship (successiva).

-Ship (spedire): permette di scegliere tra due opzioni, trasformare i beni in soldi o in punti vittoria (PV). I soldi sono legati al colore del bene, ci sono quelli più o meno preziosi. Per i punti vittoria, invece, ogni bene vale 1 PV, si aggiunge 1 PV se il colore del bene corrisponde a quello del pianeta (vedi sopra) e un altro PV se il colore dello spedizioniiere (il dado utilizzato per l'azione) corrisponde a quello del pianeta.

Tutti i dadi utilizzati nelle cinque fasi (a meno che non congelati sulle tessere) finiscono nella Citizenry e a fine turno i giocatori ne possono riprendere quanti vogliono pagandoli 1\$ ciascuno (a questo servono i soldi guadagnati principalmente con le spedizioni).

La partita finisce quando si esaurisce la riserva di PV (quelli delle spedizioni) o quando un giocatore mette in gioco 12 tessere complessive tra tecnologie e pianeti. Ai punti conquistati con le spedizioni si sommano i punti forniti dalle tessere (che sono pari al costo di produzione)...e si proclama il signore dello spazio.

PRIME IMPRESSIONI

Una variante che potrà essere interessante per i tanti appassionati di Race for the Galaxy. Come limite vedo che il gioco sembra relegare ai dadi sia parte delle scelte strategiche che la fase di bluff/intuizione sulla scelta della fase da selezionare che tanto caratterizza il gioco di carte.

Piacerà a chi cerca un gioco più tattico. In aggiunta mi sembra che il gioco sia ancora più "solitario" di Race for the Galaxy.

Per darne un giudizio più completo bisognerebbe conoscere i poteri delle varie tessere, che potrebbero, in effetti, anche limare i possibili limiti intravisti. Per quanto mi riguarda resta in sospeso

Black Fleet

Designer	Sebastian Bleasdale
Artist	Denis Zilber
Publisher	Asmodee Space Cowboys
# of Players	3 – 4
Ages	14 and up
Playing Time	60 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Nautical Pirates Transportation
Mechanic	Pick-up and Deliver Variable Player Powers

Continua il sodalizio tra la nostrana Asterion e la francese Space Cowboys (Splendor), giovane casa editrice che si sta distinguendo per i titoli accessibili a tutti e dalla componentistica lussuosa.

Se il precedente Splendor ha portato sul nostro tavolo le pesanti fiches da casinò, questo Black Fleet ci delizia l'occhio e il tatto con modellini di navi finemente scolpiti e monete in metallo, il tutto incorniciato da una classica ambientazione piratesca...in cui il giocatore sarà chiamato ad essere contemporaneamente pirata, mercante, soldato.

Pare lo avremo in italiano già da Ottobre.

IL GIOCO

Il tabellone, ottimamente illustrato, dipinge un arcipelago con vari porti commerciali e isolette (del tesoro). I porti vengono dotati di cubi merce di diverso colore e ciascuno può ricevere altre merci differenti da quelle prodotte, pagandole un prezzo in doblioni tanto maggiore quanto più lontano è il porto di provenienza del bene venduto.

Ogni giocatore parte con 2 carte Movimento, una nave mercantile (che carica fino a 3 cubi), una pirata (che ruba fino a 1 cubo a un mercantile) e potrà poi anche comandare le due navi imperiali comuni a tutti. Inoltre prende 4 carte progresso (di costo crescente = 5,8,11,14) e una Vittoria, che ha il prezzo più alto (20 doblioni). Per vincere occorre prima pagare tutte le carte progresso, nell'ordine desiderato, e infine la carta Vittoria. infine ciascuno riceve 2 carte Fortuna, che hanno gli effetti più disparati e servono a rompere un po' la linearità del gameplay, oltre che le scatole agli avversari.

Ad ogni turno, un giocatore esegue i seguenti passaggi:

- 1) Gioca una carta movimento delle 2 che hai in mano. La carta riporta le caselle di movimento di una delle navi imperiali, della propria nave pirata e della propria mercantile. Inoltre ti dice quante carte Fortuna pescherai/scarcerai a fine turno.
- 2) Muovi le tue navi. Nell'ordine desiderato, puoi spostare tutte le navi indicate dalla carta, fino al massimo spostamento segnato. Ogni nave ha anche diritto a una singola azione. La nave imperiale, se adiacente a una pirata nemica, può toglierla dalla plancia (rientrerà poi da un bordo) e guadagnare 2 doblioni. La mercantile può portare cubi merce a un porto, venderli e caricarne subito di nuovi. La pirata può attaccare un mercantile adiacente e rubargli un singolo cubo merce (e affondandola, se vuota), guadagnando anche 2 doblioni (azione); con una azione successiva, può seppellire poi il cubo su una spiaggia di un'isola, guadagnando i doblioni indicati sulla stessa. In qualsiasi momento, il giocatore attivo può giocare anche carte Fortuna dalla sua mano.
- 3) Pesca una nuova carta Movimento e le carte Fortuna indicate.
- 4) Se vuoi, paga doblioni per completare una carta Progresso o la carta Vittoria. Chi per primo completa la carta Vittoria ha vinto (!).

PRIME IMPRESSIONI (di Agzaroth)

Prendi la morra cinese, rendila asimmetrica, condisci il tutto con una ambientazione intrigante e materiali di prim'ordine, aggiungi un tocco di strategia (le carte Fortuna) e un buon contorno di tattica (carte Movimento) e avrai ottenuto un successo sicuro.

La nave mercantile è la più rischiosa ma la più remunerativa; la imperiale la più sicura ma poco redditizia; in mezzo c'è la nave pirata.

Interessante l'idea di questa guerra di corsa in cui si manovrano contemporaneamente mercanti e pirati, buoni e cattivi.

La semplicità delle regole, unita al tema e al colpo d'occhio invitante, ne fanno un successo annunciato per l'ambito familiare, se il prezzo non sarà troppo proibitivo (monete in metallo? uhm...)

Come prima impressione, dal punti di vista del gameplay, devo dire che mi ha incuriosito molto meno rispetto a Splendor, che seppur semplice (forse anche di più), conteneva qualche twist che aveva solleticato il mio sesto senso di giocatore. Qui mi pare tutto molto più lineare e l'unica cosa che desta in me un certo interesse è la possibilità di affondare le navi altrui (comunque con scarse

conseguenze, visto che rientrano in gioco automaticamente alla periferia della mappa).

Per fortuna le carte Movimento e Fortuna inseriscono una certa variabilità e la possibilità di preparare qualche combo o colpo basso ben studiato, in modo tale da lasciare un po' di interessanti opzioni tattiche in mano al giocatore. In ogni caso non rientra nella mia lista di papabili.

PRIME IMPRESSIONI (di Pennuto77)

Inutile dire che è un titolo che saprà conquistarsi il suo spazio come ormai tanti giochi per famiglia dagli splendidi materiali fanno quasi in automatico. Tuttavia io sono un amante delle belle meccaniche (non necessariamente complesse ma profonde sì) e dei giochi in cui prevalga la volontà del giocatore rispetto a quella del caso o degli altri seduti al tavolo. Per tali ragioni difficilmente questo titolo mi convincerà a spendere i soldi che giustamente i sontuosi materiali richiederanno agli acquirenti. Tuttavia è possibile che si generi quella perfetta alchimia fra divertimento, semplicità, durata e ambientazione che trasforma alcuni giochi estranei ai miei gusti in piccoli gioielli che gioco sempre volentieri. Ad Essen l'ardua sentenza....

Grog Island

Designer	Michael Rieneck
Artist	Klemens Franz
Publisher	eggertspiele Pegasus Spiele
# of Players	2 - 4
Ages	10 and up
Playing Time	60 minutes
Category	Dice Economic Pirates
Mechanic	Auction/Bidding Dice Rolling Set Collection Trading

La Eggertspiele e l'autore Michael Rieneck presentano questo gioco di aste per 2-4 giocatori, durata attorno ai 60 minuti e difficoltà medio-bassa.

La meccanica si basa essenzialmente sull'asta, anche se stavolta il gioco riesce a presentare qualche novità e integrare i dadi ne, sistema dei rilanci.

IL GIOCO

I pirati in pensione si ritirano nella Grog Island, dove investono i loro risparmi in attività più o meno lecite, come comuni borghesi.

Il tabellone presenta quelle che con un discreto sforzo di fantasia si possono definire 5 penisole (leggi: 5 strisce) in 5 colori diversi, corrispondenti alle merci del gioco. Su ogni penisola ci sono delle cassette con diversi simboli (sono le attività commerciali) che dovranno essere acquistate dai nostri pirati. Ai lati di questa mappa ci sono la traccia per i soldi (ciascuno parte con 8 monete) e per i punti vittoria (PV), originalmente denominati punti pirata...

In basso i 5 spazi per l'asta con sotto 5 spazi colorati, corrispondenti alle merci. Infine 6 spazi in cui alloggiare le navi mercantili che visitano l'isola (ma è una buona idea commerciare coi pirati?): 5 corrispondono a ciascuna delle penisole, uno è il mare aperto. In questi spazi vengono piazzate sei tessere nave mercantile che, di turno in turno, scorrono poi verso destra – con l'ultima che torna indietro a sinistra, in cima alla coda – cambiando così ogni volta il tasso di vendita delle merci.

Ogni giocatore riceve 7 pirati del proprio colore, un gettone omni commercio, una carta pappagallo e una carta tesoro, più una merce iniziale a scelta. Le carte pappagallo serviranno per cambiare i risultati dei dadi, quelle tesoro sono nascoste e valgono da 1 a 3 monete.

Infine ognuno pesca 6 carte obiettivo e ne tiene 4. Durante il resto della partita sarà possibile incrementare la propria mano di carte obiettivo e queste concorreranno poi massicciamente al punteggio finale. Potrebbero ad esempio dare PV se si hanno ancora in mano carte pappagallo, oppure se si è comprato un determinato tipo di edificio o per la maggioranza degli edifici su una specifica penisola.

Completano i componenti 5 dadi colorati che corrispondono ai colori delle penisole e delle merci.

Il gioco procede in senso orario a partire dal primo giocatore, in una serie di round. Il primo giocatore lancia i 5 dadi e li piazza negli spazi colorati corrispondenti al loro colore. Ora deve fare una puntata di apertura, piazzando quanti dadi vuole sugli spazi asta, a partire da quello più a sinistra e ordinando i dadi dal più alto al più basso. Ad esempio, se sono usciti 1-5-1-4-3, può piazzare, sui primi 3 spazi asta, i dadi 4-1-1, facendo così una puntata complessiva di 6 monete. Qui entra in gioco un elemento di bluff, infatti il giocatore può puntare fino a un massimo di soldi pari al suo capitale potenziale. Il capitale potenziale è uguale alle monete possedute sulla traccia del tabellone, più ogni carta tesoro x3, ovvero si considera ogni carta tesoro (della quale solo il proprietario conosce il reale valore) come fosse di valore massimo.

In senso orario, gli altri giocatori possono o rilanciare o passare. Per rilanciare ridispongono i dadi sugli spazi asta come vogliono, ma sempre dal più alto al più basso e da sinistra a destra e ovviamente devono aumentare la puntata precedente. I dadi eventualmente tolti dagli spazi asta ritornano a coprire spazio merce del colore corrispondente. Le carte pappagallo possono essere giocate in questa sede per cambiare a proprio piacimento il risultato di un dado o fare una puntata esattamente uguale alla precedente, senza doverla superare.

Chi passa, prende le merci del colore degli spazi merce scoperti (quindi quelli da cui sono stati tolti i dadi attualmente piazzati sugli spazi asta) e poi deve commerciare con una delle 5 navi ancorate alla penisola, piazzandovi sopra il proprio gettone. Non può commerciare con una nave già occupata da un gettone, per cui prima si passa, più scelta si ha. Le navi offrono due tipi di scambio, effettuabili in contemporanea: merci per denaro e merci per edifici.

Acquistare edifici sulle penisole ha 3 scopi: fa guadagnare immediatamente dei bonus (dipendono dall'isola) e denaro; può far ottenere PV per le carte obiettivo; scandisce la fine della partita, che termina quando un giocatore piazza il suo settimo pirata su un edificio che ha comperato.

L'ultimo a rimanere vince l'asta. Se ha bluffato, puntando più di quel che ha, non paga nulla e non ottiene nulla. Altrimenti paga e ottiene la ricompensa descritta sopra gli spazi asta occupati dai dadi: prendere possesso di edifici, ottenere direttamente PV e "bloccare" un edificio per il resto della partita.

Quando qualcuno piazza il suo settimo pirata su una costruzione, il gioco termina e si contano i PV, dipendenti dai soldi avanzati e dalla proprie carte obiettivo, oltre a quelli accumulati nel corso della partita.

PRIME IMPRESSIONI

Intanto partiamo col dire che finalmente trovo un regolamento scritto molto bene, chiaro, organico, con un esempio dettagliato praticamente per ogni passaggio. Sono presenti anche regole specifiche per 2 giocatori (tra cui un giocatore fantasma che occupa edifici in modo però prevedibile e non randomico) per cui dovrebbe scalare bene.

L'ambientazione è sicuramente forzata e in linea con le ultime mode, ma non dovrebbe essere un grosso problema per il target a cui è rivolto.

La parte più interessante è certamente la meccanica centrale di asta, corredata dalla gestione dadi e dal bluff, il tutto subordinato a quello che credo sarà il fattore determinante: il timing di quando offrire, quando rilanciare, quando passare. Perché sapere quando passare qui pare essere altrettanto importante e potenzialmente riddizito quanto vincere un'asta.

Il gioco quindi, nella sua semplicità e durata, che corrispondono perfettamente al trend che ultimamente sembra essere in voga tra i titoli euro, pare proporre ottimi spunti di originalità, profondità e interazione. Da provare sicuramente.

Five Tribes

Designer	Bruno Cathala
Artist	Clément Masson
Publisher	Days of Wonder
# of Players	2 - 4
Ages	13 and up
Playing Time	60 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Arabian Mythology
Mechanic	Area Control / Area Influence Auction/Bidding Card Drafting Modular Board Set Collection

Ambientato in un favoloso scenario da Mille e Una Notte, Five Tribes di Bruno Cathala, edito dalla statunitense Days of Wonder, ci catapulta nella gestione delle cinque tribù del Sultanato di Naqala al fine di ottenerne il controllo dopo la morte del vecchio sultano. Il gioco, dalla componentistica curata, colorata e allettante, amalgama assieme meccaniche di asta, piazzamento (o spiazzamento, come è stato da più parti definito) lavoratori, controllo di territori e collezione di carte.

IL GIOCO

Il tabellone è formato da 30 Tessere Terreno (che includono Villaggi, Luoghi Sacri, Mercati e Oasi) disposte casualmente in una griglia 6x5. Su ogni Tessera si piazzano all'inizio della partita 3 meeples estratti da un sacchetto che contiene meeples di 5 colori diversi (le Five Tribes, appunto): Consiglieri (gialli), Saggi (bianchi), Costruttori (Blu), Mercanti (verdi) e Assassini (rossi). L'abbondante componentistica è completata da carte Genio, che forniscono azioni speciali o abilità permanenti e valgono PV alla fine della partita; carte Merce, vendibili in cambio di monete; una ulteriore vagonata di meeples Palme, Palazzi e Cammelli; segnalini ordine di turno; e infine le immancabili monete d'oro. Ogni giocatore ha una dote iniziale di Cammelli e monete. Si estraggono 3 carte Genio e 9 carte Merce che vengono messe scoperte sul tavolo.

All'inizio di ogni round un'asta determina l'ordine di turno: chi punta più monete giocherà prima. Poi ciascun giocatore, a turno, esegue le seguenti fasi, tutte obbligatorie tranne l'ultima:

- sceglie un tassello, prende tutti i meeple che vi si trovano e li sposta man mano su Tessere adiacenti, lasciandone uno su ogni Tessera attraversata finché non terminano – un meccanismo tipo mancala. Nel movimento bisogna rispettare tre regole: 1) non ci si muove in diagonale; 2) l'ultimo meeple deve essere lasciato su una Tessera che contenga già almeno 1 meeple dello stesso colore, e 3) non si può tornare indietro sulla Tessera appena lasciata;
- prende dall'ultima Tessera tutti i meeple dello stesso colore dell'ultimo meeple lasciato. Se la Tessera rimane vuota vi piazza un Cammello, prendendone così il controllo – questo è importante per l'attribuzione di PV a fine partita;
- effettua l'azione della tribù di appartenenza dei meeple che ha in mano. I Consiglieri e i Saggi si piazzano davanti al giocatore e valgono PV alla fine della partita (con i Saggi si possono inoltre acquistare carte Genio); i Mercanti scelgono carte Merce tra quelle disponibili; i Costruttori acquisiscono monete; gli Assassini uccidono 1 Consigliere o 1 Saggio di un avversario, o 1 meeple qualsiasi che si trova sulle Tessere. La potenza delle azioni di Mercanti, Costruttori e Assassini dipende dal numero di meeple utilizzati; Costruttori e Assassini possono inoltre usare carte Merce Schiavo per aumentare l'effetto;
- effettua l'azione raffigurata sull'icona della Tessera Terreno su cui ha terminato il movimento: piazzare una Palma, piazzare un Palazzo, pagare e prendere un determinato numero di carte Merce oppure spendere Saggi per acquisire una carta Genio tra quelle scoperte sul tavolo;
- infine, può vendere un lotto di carte Merce tutte diverse tra loro per guadagnare monete: vendendo 1/2/3/4/5/6/7/8/9 carte ottiene 1/3/7/13/21/30/40/50/60 monete. A meno che non sia pressato dal bisogno, quindi, conviene aspettare e vendere un lotto di carte più grande.

La partita termina quando un giocatore piazza il suo ultimo Cammello o quando non ci sono più mosse legali da effettuare. A questo punto calcolate i PV di tutto quello che possedete, e chi ha più PV vince:

- 1 PV per ogni moneta;
- 1 PV per ogni Consigliere + 10 PV per ogni avversario che ha meno Consiglieri di voi;
- 1 PV per ogni Saggio;
- PV di ciascuna carta Genio;
- PV pari al prezzo di vendita dei lotti di carte Merce differenti;
- PV di ciascuna Tessera Terreno con sopra un vostro Cammello;
- 3 PV per ogni Palma piazzata su una Tessera con sopra un vostro Cammello;
- 5 PV per ogni Palazzo piazzato su una Tessera con sopra un vostro Cammello.

PRIME IMPRESSIONI

Appena aperto il regolamento sono stato piacevolmente impressionato dalla ricchezza dei materiali raffigurati (che ci volete fare, è la mia debolezza): più di 150 meeple colorati di vario tipo, tessere e carte splendidamente illustrate, monete di cartone. Le regole sono ben scritte, chiare e

ricchissime di illustrazioni e di esempi – insomma, semplici da imparare.

Come spesso accade, però, l'insieme di regole semplici sottende un gioco ricco di meccaniche amalgamate tra loro e niente affatto banale. I vari modi disponibili per ottenere PV fanno presumere che sia essenziale compiere scelte strategiche nello sviluppo della partita; allo stesso tempo, l'asta per l'ordine di turno e il movimento dei meeple sulle Tessere renderanno necessario un opportunismo in fase tattica, cercando di selezionare la mossa migliore tra quelle disponibili al momento – e ce ne dovrebbero essere parecchie: questo fa pensare che, con giocatori lenti, il gioco potrebbe essere prono alla paralisi da analisi, specialmente nelle fasi iniziali della partita quando ancora tutte le Tessere Terreno sono cariche di meeple e quindi sono disponibili moltissime opzioni di movimento. In definitiva, Five Tribes sembra prometterci una profondità di tutto rispetto e un soddisfacente spessore strategico / tattico.

L'aleatorietà non sembra significativa. Quella presente nella pesca delle carte Genio e Merce è mitigata dalla disponibilità di lotti di carte scoperte (rispettivamente 3 e 9); la disposizione casuale dei meeple sulle Tessere, invece, non si può considerare un elemento aleatorio ma piuttosto una diversificazione dello scenario iniziale, a vantaggio della longevità del titolo.

Difficile invece valutare la scalabilità senza avere ancora provato il gioco, anche se ho letto qualche discussione in merito all'efficacia della fase d'asta in 2 giocatori (che si effettua con due segnalini ciascuno).

Non ho ancora giocato a Five Tribes, per cui questa antepresa scaturisce esclusivamente dalla lettura delle regole. Il titolo però mi ha decisamente colpito, e la carineria dei materiali e del tema sembra nascondere uno spessore che potrebbe essere apprezzato anche dai palati esigenti dei gamers. Non vedo l'ora di provarlo, sperando di poter confermare queste prime impressioni.

Mood X

Designer	Martino Chiacchiera Benedetto Degli Innocenti
Artist	Xīn Mào
Publisher	Planplay
# of Players	4 – 8
Ages	8 and up
Playing Time	20 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Humor Party Game
Mechanic	Storytelling Voting

Questo gioco per 4-8 partecipanti, edito dalla cinese Planplay è in realtà italianissimo, sia perché il titolare della casa editrice è italiano, sia perché lo sono gli autori: Martino Chiacchiera e Benedetto Degli Innocenti. Il disegnatore è il cinese Xin Mào.

Si basa su votazioni segrete, intuito e narrazione e promette di durare tra i 20 e i 30 minuti.

IL GIOCO

c'è un mazzo di 64 carte splendidamente illustrate, con due personaggi sopra, inseriti in un contesto fantastico e surreale. Ogni giocatore tranne il Protagonista (che ad ogni turno cambia, scorrendo in senso orario), prende una ruota

degli stati d'animo (moods, appunto). Su questa ruota sono disegnati, a spicchi, otto stati d'animo, da arrabbiato a felice, da triste a stupito, ecc. al centro della ruota è fissata una freccia, con la quale i giocatori dovranno indovinare lo stato d'animo del Protagonista. Il giocatore Protagonista di turno prende una ruota identica ma che al posto della freccia ha una ghiera a mezzaluna con segnati i numeri 1-3-5-3-1, che saranno i punti vittoria (PV) eventualmente guadagnati dai giocatori che hanno indovinato (5 PV) o si sono quantomeno avvicinati (1, 3) allo stato d'animo segnato dal Protagonista.

Si scopre una carta dal mazzo, che sia visibile a tutti. Il giocatore a sinistra del Protagonista indica una dei personaggi illustrati e lo designa come rappresentante del Protagonista di turno. Il giocatore successivo attribuisce una identità al personaggio rimanente: può essere una delle persona al tavolo, un personaggio di fantasia, reale, ecc. Infine il successivo deve narrare la situazione della carta iniziando con "come ti sentiresti se..." e descrivendo quello che secondo lui sta accadendo nella carta tra il Protagonista e l'altro personaggio.

A questo punto tutti indicano segretamente sulla propria ruota lo stato d'animo dedotto. Chi indovina prende 5 punti, chi si avvicina 3 oppure 1 (se a due stati d'animo di distanza), il Protagonista prende i PV ottenuti da chi ha guadagnato di più (quindi massimo 5). Importante: se tutti selezionano il medesimo mood, il Protagonista non guadagna nulla.

Chi prima arriva a 24 PV, vince la partita.

PRIME IMPRESSIONI

Al di là delle similitudini con Dixit (immagini, meccanica, persino la scatola sagomata a percorso segnapunti), Mood X ha i suoi personali punti di forza.

La narrazione è probabilmente più imbrigliata rispetto a Dixit, ma ha il vantaggio di spaventare e "bloccare" meno i timidi o gli indecisi al tavolo, incanalando la fantasia su binari più semplici da controllare.

Il turno è corale, perché almeno 3 persone concorrono ogni volta alla creazione della "storia" descritta.

La ruota degli stati d'animo è una soluzione semplice e ingegnosa per le votazioni, peraltro basata, mi dicono gli autori, su uno studio psicologico, per cui i mood adiacenti sono effettivamente dei passaggi emozionali reali e non fittizi.

Il sistema di punteggio premia chi indovina ma stimola anche il narratore a creare qualche situazione ambigua, per tentare di dividere le opinioni al tavolo.

Insomma, le premesse ci sono tutte e questo finirà probabilmente sul mio tavolo.

Greenland

Designer	Phil Eklund Philipp Klarmann
Artist	Phil Eklund
Publisher	Sierra Madre Games
# of Players	1 - 3
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Language	Some necessary text
Category	Card Game Economic Medieval Negotiation
Mechanic	Auction/Bidding

Simulation Worker Placement

Greenland è il nuovo gioco di Phil Eklund, sviluppato assieme a Philipp Klarmann che verrà pubblicato dalla Sierra Madre Games. Questo gioco di carte unisce meccaniche di piazzamento lavoratori, asta e negoziazione per 1-3 giocatori della durata prevista di 90 minuti. Il regolamento ufficiale non è ancora stato rilasciato, questa anteprima è basata sulla sola lettura del regolamento tradotto in fase di stesura da Kraken (<http://www.goblins.net/download/greenland-regolamento-italiano>).

I tre giocatori rappresentano le tribù dei Tunit (verde), dei Norse (rosso) e dei Thule (giallo), che lottarono per la sopravvivenza in Groenlandia tra i sec. XI e XV. Ogni Tribù invia cacciatori alla ricerca di cibo e di fonti d'energia per il mantenimento di bambini, anziani e bestiame; inoltre, accumulano Punti Vittoria al prezzo dell'eliminazione di specie concorrenti o grazie all'accumulo di risorse.

MATERIALI E SET UP:

Motore del gioco sono le 60 carte che si dividono in 16 carte evento, 29 Biomi, 2 carte Nuovo Mondo, 3 carte Consiglio degli Anziani, 8 Carte figlia e 2 carte Fattoria dei Norse.

Gli abitanti del nostro villaggio sono rappresentati dai cubetti popolazione (18 per ogni giocatore che possono rappresentare gli Anziani, se sulla Carta Consiglio degli Anziani, coloni, se su una Carta Nuovo Mondo, mariti, se sullo spazio esogamia di una Carta Figlia, e cacciatori in qualunque altro luogo. Si aggiungono anche 3 cubetti grandi (uno per ogni colore) che rappresentano l'Alfa.

Le risorse sono rappresentate da dei token di tre colori: arancio, rappresentano l'energia (legna da ardere o grasso di balena); bianchi, rappresentano l'avorio (o lana, falchi e cuccioli d'orso); neri rappresentano il ferro.

Completano la componentistica 6 dadi a sei facce che verranno usati per gli attacchi, la caccia e la morte degli anziani.

All'inizio del gioco vengono scelte a caso 10 carte evento, che formeranno un mazzo a faccia in giù. Le altre sono rimosse dal gioco. Dopodiché si separano in due mazzi i Biomi della Groenlandia del Nord e i Biomi della Groenlandia del Sud e si rivelano le prime sei carte di ogni mazzo a formare due file con i biomi disponibili. Le carte Bioma rappresentano gli "spazi azione" su cui potremmo mandare i nostri cacciatori e si dividono in cinque tipi caccia marittima, caccia terrestre, pesca, metallurgia o razza.

Vengono quindi collocate anche le carte del "Nuovo Mondo": la Carta Markland nella Barra del Nord, e la Carta Vinland in quella del Sud.

Ogni giocatore riceve a caso un colore (rosso, giallo o verde). Ognuno riceve l'unica Carta Consiglio degli Anziani e le Carte Figlia del suo colore. Tutte le carte sono messe in fila di fronte ai giocatori e rappresentano le Tribù che inizialmente sono politeiste ma che nel corso del gioco possono cambiare orientamento religioso.

Assieme alle carte si ricevono 18 cubetti normali e uno più grande del proprio colore. Questo, più 5 cubetti, sono messi al di sotto della Carta Consiglio degli Anziani: sono i

cacciatori disponibili. 6 cubetti sono messi invece direttamente sulla Carta Consiglio degli Anziani, uno su ogni riga: questi sono gli Anziani del villaggio. Ogni giocatore inizia con 5 energia, 1 avorio e 1 ferro.

IL GIOCO:

Il gioco si sviluppa lungo un numero variabile di turni, ogni turno di gioco rappresenta una generazione. Ogni turno consta di sei fasi durante le quali ognuno esegue le proprie Azioni di fase prima di passare a quella seguente.

1. Fase evento: Si rivela una carta evento, che stabilisce il primo giocatore e determina vari effetti da applicare a tutti i giocatori. Se la carta è una nave dei mercanti Norse, si mette all'asta il tipo di risorsa che essa importa.
2. Assegnazione Cacciatori: Ogni giocatore decide come utilizzare i propri cubetti (cacciatori): a seconda della carta su cui vengono posizionati essi possono cacciare Biomi, colonizzare il Nuovo Mondo, maturare ad Anziani, raziare bestiame o rapire donne, o difendere le proprie Carte Tribù.
3. Negoziazione ed attacchi: Se i cacciatori di più giocatori si trovano sulla stessa carta, i giocatori possono corrompere gli altri per far ritirare pacificamente i cacciatori avversari, anche offrendo in mogli le Figlie della propria Tribù oppure attaccando.
4. Fase di caccia: per ogni cacciatore assegnato ad un bioma caccia marittima o caccia terrestre tutti i giocatori tirano un dado. Se la quantità di "1" e "2" tirati è almeno pari a quella del numero di dadi indicato sulla carta Bioma, si ricevono neonati (cubetti cacciatore da aggiungere nella successiva generazione) e/o nuovi dischi risorsa, secondo quanto indicato.

5. Fase Animali Domestici: Ogni carta nella Tribù di un giocatore che gli può assegnare i neonati specificati si attiva senza fare Tiri di Caccia, a patto però di spendervi energia o Anziani.

6. Fase Azioni degli anziani. I giocatori che hanno anziani di rango corrispondente (la riga sulla Carta Consiglio degli Anziani) possono svolgere le azioni corrispondenti.

Si prosegue in quest'ordine fino a quando termina il Mazzo Eventi, o alla fine del turno nel quale non vi sia più nemmeno una carta, su nessuna delle due Barre, quindi si procede al conteggio di Punti Vittoria.

Analizziamo brevemente le azioni possibili nella fase 2.

Seguendo l'Ordine di Gioco, ogni giocatore assegna ognuno dei suoi cubetti disponibili piazzandolo sulle carte appropriate:

Se il cubetto viene piazzato su una delle carte Biomi, si procederà con la caccia. E' possibile cacciare solo su terreni del proprio colore a meno di avere un marinaio anziano (sulla carta del consiglio). Il marinaio anziano serve anche per colonizzare le carte del nuovo mondo. I cacciatori che verranno inviati su una di queste due carte si trasformano in coloni e non torneranno disponibili. Questi territori danno risorse illimitate ma se il numero di coloni oltrepassa le sei unità, il territorio diventa ostile e si dovranno combattere le guerre contro i nativi di quelle terre.

I cacciatori possono anche essere promossi ad anziani, spendendo una risorsa ed assegnandoli permanentemente ad una riga della carta del consiglio, attivandone così i poteri speciali.

Possono essere inoltre posizionati sulle proprie carte tribù per difendere i propri animali o le proprie figlie o sulle carte tribù avversarie per tentare una razzia e appropriarsi delle figlie o delle carte animali degli altri giocatori.

Ogni carta conquistata in questo modo (colonizzandola o raziandola) offre dei bonus al giocatore che la controlla.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco al primo impatto è molto corposo e certamente il regolamento, essendo ancora in fase di stesura, rende un po' difficoltoso capire bene le varie azioni e le varie possibilità di gioco. Nonostante questo secondo noi il gioco ha sicuramente delle idee interessanti, la strategia da adottare differente a seconda della razza gestita, il doversi adattare ai rapidi cambiamenti delle carte Bioma obbligano il giocatore a rivedere la propria tattica ad ogni turno e si fanno i conti con le risorse scarse e di difficile reperimento e la loro difficoltosa gestione (ad esempio non si può conservare troppo legno se non marcisce e se non nutriamo il bestiame muore, ma possiamo mangiarlo). Abbiamo voluto fare solo una panoramica del gioco senza addentrarci nella grande varietà di eccezioni e regole che il gioco presenta. Per ogni azione disponibile ci sono svariate possibilità che già alle prime letture del regolamento rendono il gioco non troppo scorrevole. Probabilmente con un po' di pratica e il gioco "in mano" questo sentore di complessità tende a svanire. Ricordandoci sempre che il regolamento su cui ci siamo basati è stato tradotto in corso d'opera e verrà sicuramente rivisto e reso più fruibile.

Il gioco è certamente fortemente ambientato e questo può essere il suo principale punto di forza. La dura vita dei popoli nel grande freddo ed i pericoli cui è soggetta è rappresentata molto bene. Il regolamento presenta una lunga appendice con fatti storici ed antropologici sulle civiltà Inuit che, oltre ad essere una lettura molto interessante, rende bene l'idea di quanto questo gioco sia stato curato sotto questo aspetto.

Ciò che ci ha colpito maggiormente del gameplay è la possibilità di negoziare con gli altri giocatori per la priorità di caccia su un bioma, così come la possibilità di mandare le proprie figlie in sposa ai cacciatori degli altri villaggi per avere dei vantaggi nonché il dover fare i conti con la morte degli anziani ed il precario equilibrio in cui tutto questo si svolge. Il gioco darà certamente il suo meglio in tre giocatori, per quanto sia possibile giocarlo in due con qualche modifica al regolamento. In solitario è possibile giocare una "versione collaborativa" in cui si vince se tutte le culture sopravvivono fino alla fine del decimo evento.

Mythotopia

Designer	Martin Wallace
Artist	Sanjana Bajjnath
Publisher	Treefrog Games
# of Players	2 - 4
Playing Time	60 minutes
Category	Fantasy
Mechanic	Area Control / Area Influence Deck / Pool Building

Mythotopia (di Martin Wallace) è ormai in sviluppo da diverso tempo. Il gioco è ambientato in un mondo fantasy-medievale e le meccaniche sono le stesse di Pochi Acridi

Neve. La differenza maggiore sta nel fatto che può essere giocato anche in 3 o 4 partecipanti.

Ad Essen sarà presente in forma di prototipo ma non dovrebbe mancare comunque molto alla pubblicazione.

Il motore del gioco sono le carte e la mappa con i territori da conquistare.

In teoria ogni partita dovrebbe essere diversa dall'altra. Il tabellone è diviso in 40 province, ciascuna con la propria carta. All'inizio del gioco, ciascun giocatore possiede un certo numero di territori casuali, marcati con le proprie pedine e dei quali prende la carta corrispondente.

Ci sono poi 27 carte Miglioramento, delle quali 16 vengono rese disponibili per la partita. Ogni partecipante ha poi un set iniziale personalizzato di 5 carte. Queste vengono mescolate con le carte delle province possedute e viene pescata una mano iniziale di 5 carte.

VITTORIA

Ci sono 3 condizioni fisse che forniscono PV, più nove variabili. Quattro di queste ultime vengono sorteggiate ed affiancate alle tre fisse, ad ogni partita, ciascuna con sopra i segnalini PV conquistabili. Le tre carte fisse garantiscono PV per la costruzione di città, strade e castelli. Quelle variabili possono modificare la situazione generale aggiungendo draghi, rune e fortezze. Oppure possono fornire PV per il controllo dei mari, per gli attacchi vittoriosi eseguiti e altre cose. Questo cambia molto il gioco da difensivo ad aggressivo, variando ogni partita.

TURNO INDIVIDUALE

Al tuo turno, puoi fare due azioni. Dopo rimpingui la tua mano fino a 5 carte e la parola passa al giocatore successivo. La partita continua in questo modo finché almeno 4 delle 7 carte Vittoria sono state svuotate dei PV.

AZIONI

Le azioni tra cui scegliere sono nove. Puoi invadere una Provincia, giocando la carta della Provincia da cui parti, assieme a carte militari e cibo, per colonizzare. Questo ti autorizza a mettere nella provincia conquistata un certo numero di armate. Puoi anche aggiungerne altre in un secondo momento, tramite l'azione piazzamento armate/navi. Per prendere il controllo della provincia attaccata devi avere più forza militare di tutte le altre fazioni eventualmente ivi presenti, incluse le neutrali. Il twist è che puoi vincere una guerra solo con la prima delle due azioni a tua disposizione. Il che significa che, dopo aver concentrato i tuoi eserciti per un attacco, gli altri giocatori hanno la possibilità di opporsi alla tua avanzata, dato che non puoi semplicemente invadere un territorio e conquistarlo.

Le altre azioni ti consentono di comprare nuovi eserciti e navi (inizi il gioco con 6 armate e 2 navi). Puoi prendere nuove carte Miglioramento, piazzare carte in Riserva (per utilizzarle nei turni successivi), scartare carte inutili dalla mano o rimuoverle permanentemente dal tuo mazzo, per renderlo più sottile e performante. Infine, alcune carte forniscono una azione speciale.

RISORSE

Ci sono tre tipi di risorsa nel gioco: cibo, pietra e oro. Il cibo è utilizzato per sostenere gli eserciti invasori (non devi mai sfamare gli eserciti a presidio). La pietra serve a costruire città, strade e castelli. L'oro per comperare nuove armate, navi e carte. La maggior parte delle province ha una singola risorsa stampata. Quindi prenderne il controllo garantisce l'accesso a tale risorsa. Altre province hanno un simbolo militare, che ti consente di piazzare subito un nuovo esercito in gioco. Dovrai valutare bene quali province

ti siano toccate inizialmente e tentare di espanderti per recuperare le risorse in cui sei più carente.

EDIFICI

Puoi evolvere i villaggi in città, che aumentano la quantità di carte che puoi tenere in Riserva. Puoi connettere le province con le strade, che ti consentono di sostituire una carta con un'altra e permettono agli eserciti di spostarsi più rapidamente tra tali province. In generale le truppe sono tenute fuori dal tabellone e piazzate solo dove necessario, ma potrebbe essere utile lasciarle sulla plancia come forze difensive, se si ha a disposizione una rete stradale con cui spostarle rapidamente per attaccare. Infine, i castelli aumentano il valore difensivo di una provincia. Tutte queste costruzioni garantiscono PV.

SCOPO DEL GIOCO

Devi cercare di ottenere più PV possibili. Prendere il controllo di una provincia te ne garantisce sempre un tot. Gli altri sono conquistabili tramite le sette carte, quando se ne soddisfano i prerequisiti. Ad esempio, costruire una strada ti dà 2PV, ma se è in gioco la carta "Locande dei Viandanti", puoi spendere un oro per guadagnare un ulteriore PV. Puoi anche perdere PV se perdi il controllo di una provincia. Però non puoi mai perdere i segnalini PV precedentemente acquisiti, cosa che riduce il danno potenzialmente inflitto da parte di un giocatore molto aggressivo.

CARTE MIGLIORAMENTO

Ce ne sono 27 tutte diverse. 16 saranno disponibili, sorteggiate casualmente, per ogni partita e ognuna costa 1 oro. Dovrai elaborare una strategia per la partita e valutare bene quale carta andrà a potenziarla. Puoi giocare sulla difensiva, comprendo Alleati, Riservisti o Diplomazia, oppure puoi decidere di giocare aggressivo, potenziandoti con Cavalleria e Eroe. Le carte Miglioramento possono anche aiutarti a ciclare il tuo mazzo più velocemente, oppure convertire una risorsa in un'altra. Non ci sono carte Miglioramento scarse e la loro utilità sarà sempre relativa al tipo di gioco che stai portando avanti.

Il gioco termina quando 4 delle 7 carte hanno esaurito i segnalini PV. Generalmente una partita non dura più di 60 minuti.

Il setup randomico e la variabilità garantita dalle carte Miglioramento garantiscono una grande rigiocabilità e scongiurano l'emergere di strategie dominanti. Alcune partite premieranno un atteggiamento difensivo, altre uno espansivo, altre uno aggressivo.

PRIME IMPRESSIONI

Avendo giocato parecchio a Pochi Acri di Neve, un multigiocatore a sfondo medievale che sfrutta la stessa meccanica non può che interessarmi. Tutto il sistema mi pare ben implementato ed interessante e, nel complesso, la prima impressione è più che positiva.

Naturalmente sarà un titolo parzialmente dipendente dalla lingua e quindi una edizione italiana sarebbe auspicabile (Asterion?).

A ben guardare un paio di punti che mi lasciano più perplesso ci sono.

1) non vengono menzionati meccanismi per evitare l'accanirsi contro un singolo giocatore più debole o il classico bash the leader. Ultimamente, provando ad esempio il prototipo di Hyperborea, ho visto soluzioni davvero semplici ed efficaci in questo senso, mentre in Mythotopia non pare esserci nulla di simile.

2) la bellezza di Pochi Acridi di Neve risiede anche nella sua asimmetria. Qui non ci sono mazzi personali a cui attingere, ma solo 16 carte comuni, delle quali presumibilmente se ne preleveranno 3-4 a testa massimo. Anche gli obiettivi di vittoria sono comuni. Infine non sono sicuro che le 5 carte iniziali siano diverse per ogni giocatore, anzi, ho proprio l'impressione di no. Questo potrebbe appiattire un po' quella asimmetria che rendeva "vivo" Pochi Acridi di Neve, anche se sicuramente ne beneficia l'equilibrio del gioco.

Detto questo, è un titolo sicuramente nel mio mirino e sono sicuro Wallace avrà fatto tesoro delle esperienze passate e tirato fuori un giocone godibile e vario.

Historia

Designer	Marco Pranzo
Artist	Miguel Coimbra Marina Fischetti
Publisher	Gigamic Giochix.it Golden Egg Games
# of Players	1 – 6
Ages	14 and up
Playing Time	90 minutes
Category	Civilization
Mechanic	Area Control / Area Influence Simultaneous Action Selection

Giochix ha lanciato sulla sua piattaforma crowdfunding questo gioco di civilizzazione a firma Marco Pranzo (Upon a Salty Ocean).

La storia delle civiltà dalla preistoria al futuro prossimo. Il vincitore sarà chi avrà maggiore impatto sulla storia dell'umanità. Le meccaniche sono card driven e area control.

Materiali: La mappa si presenta non di facile lettura al primo impatto. C'è una piccola mappa del globo, divisa in 13 macro-regioni colorate (ad esempio Europa e Centro-America). Il Cerchio Temporale è una ruota piena di simboli, divisa in quattro spicchi che rappresentano i 4 turni di ciascuna delle 3 era del gioco, per un totale quindi di 12 turni. Accanto troviamo le classiche tracce dei PV (punti vittoria) e ordine di turno. La Matrice di Sviluppo è un insieme di quadretti colorati, su cui le civiltà progrediranno: sull'asse X si avanza in tecnologia, mentre lungo l'asse Y in potenza militare. Un altro schema in piccolo rappresenta i bonus legati alle varie forme di governo associate alla Matrice. Infine troviamo una riserva in cui piazzare i cubetti utilizzati dai giocatori per le varie azioni.

Dopo il setup iniziale, i giocatori procedono giocando carte azione ed eseguendole ad ogni turno. Si può giocare da un minimo di 1 a più carte, possedendo il giusto livello tecnologico. Le azioni delle carte vengono eseguite in ordine di turno e, se se ne gioca più di una, è possibile decidere in che ordine giocarle, risolvendole comunque tutte al proprio turno. Ogni carta riporta una azione base e una avanzata, più potente, che però necessita di un prerequisito. Le carte costano generalmente cubi azione, che vengono piazzati nella Riserva sul tabellone e possono poi essere recuperati tramite altre specifiche carte.

Vediamo quindi le azioni a nostra disposizione:

1) Militare: si avanza con la propria pedina lungo l'asse Y della Matrice, pagando un cubo. Pagandone 3 si può avanzare di due caselle. La matrice è fatta in modo tale che

per avanzare ai livelli più alti di forza militare occorrerà comunque avanzare anche un po' in tecnologia e viceversa.

2) Tecnologia: speculare al Militare, si avanza sull'asse X della Matrice.

3) Arte: si prendono carte Meraviglia da un display comune. Ciascuna fornirà un determinato vantaggio. L'azione avanzata consente di prenderne 2 ma è necessario aver conseguito la tecnologia di livello 6 "scrittura".

4) Sfruttamento: fa recuperare cubi giocati in precedenza.

5) Espansione: si piazza un altro cubo sulla mappa dei continenti. Se prende il bonus di ogni continente se si è il primo a raggiungerlo. La tecnologia Navigazione consente di espandersi ovunque, non solo adiacenti a un proprio cubo.

6) Commercio: si aumenta il proprio livello tecnologico grazie a un vicino (sulla mappa continentale) che possiede un livello più alto del nostro.

7) Incursione: effettuata contro un vicino dal livello militare inferiore, frutta cubi azione e PV.

8) Guerra: giocata contro un cubo avversario nel nostro stesso continente, frutta PV ed elimina il cubo bersaglio.

9) Turismo: consente di incamerare PV grazie alle Meraviglie costruite.

10) Rivoluzione: pone termine al turno in corso e consente a chi l'ha giocata di recuperare carte tra quelle calate precedentemente. Non è possibile giocare una Rivoluzione se il proprio mazzo degli scarti contiene meno di 3 carte.

A questo punto, alla fine di ogni turno, avvengono le seguenti cose:

- ogni giocatore aggiunge 1 cubo alla sua riserva.
- riprende in mano le prime due carte giocate
- riattiva tante meraviglie utilizzate in precedenza quanti sono le regioni continentali da lui controllate.
- guadagna il bonus in PV del suo governo attuale, che dipende dalla posizione sulla Matrice.
- recupera cubi azione pari alle regioni continentali occupate.
- si ristabilisce l'ordine di turno a partire da chi ha meno PV fino a chi ne ha di più.
- si riempie il display per le nuove Meraviglie.
- si ricevono i bonus per i Leader giocati, se i prerequisiti sono stati soddisfatti.
- si assegnano nuove carte Leader. Ciascuno ne sceglie uno da una mano sorteggiata in base al numero dei giocatori, poi passa i restanti al giocatore dopo di lui, in ordine di turno. I Leader sono tenuti segreti fino alla fine del turno successivo, quando se ne incamereranno gli eventuali bonus.
- bonus territoriali: PV assegnati se si è l'unica civiltà presente in una regione continentale.

Alla fine del 12° round, vince naturalmente chi ha più PV.

Nel manuale ci sono anche diverse opzioni aggiuntive. Ad esempio ad affiancare i Leader ci saranno i Consiglieri, carte ad uso singolo specifiche per ogni civiltà, in grado di fornire un bonus estemporaneo. Poi ci sono i Civbots, ovvero civiltà guidate dal gioco in modo automatico, per nulla macchinosi da utilizzare. Grazie a queste non solo sarà possibile affollare il tabellone e rendere le cose più competitive, ma soprattutto giocare in solitario.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco di civilizzazione definitivo? Non lo so, ma di sicuro promette bene. Bisognerà giocarlo, testarlo, controllare che non ci siano combo ammazza-gioco, che non si creino loop di carte troppo redditizi, che un percorso sulla Matrice risulti palesemente sbilanciato o comunque sempre più conveniente di un altro. L'ampia libertà di scelta,

l'affiancamento di quello che è un gigantesco albero tecnologico (la Matrice) con una mappa continentale vera e propria, sono elementi che fanno ben sperare.

Di sicuro l'impressione che mi ha lasciato è stata di assoluta originalità rispetto agli altri giochi di civilizzazione che conosco.

L'idea che colpisce subito è proprio quella della Matrice: una griglia militare/tecnologico su cui si sposta la propria civiltà, propendendo per l'uno o per l'altro aspetto, con un occhio sempre necessariamente puntato ai propri vicini. Il tutto affiancato da una mappa "fisica", reale, che integra controllo territorio e interazione tra vicini, senza scadere negli inverosimili patchwork alla Civilization o rinunciando del tutto a questo aspetto come avviene per gli astratti Nations e Through the Ages. Una soluzione di compromesso che, sulla carta, pare funzionare.

Anche il tabellone, che in un primo momento disorienta proprio per la sua atipicità, risulta infine chiaro e iconograficamente completo ed esplicativo. Anche l'utilizzo di una sola risorsa per fare tutte le azioni (i cubi) contribuisce alla snellezza e alla gestione del tutto. Tutto il gioco è pensato per garantire una certa simultaneità (le carte vengono programmate in contemporanea), in modo tale da mantenere una certa dose di incertezza in un titolo che fa del determinismo e della programmazione uno dei suoi punti di forza. Anche l'interazione, sempre mediata dal regolamento e sempre a senso unico (anche l'azione di Commercio è unilaterale e non necessita di alcun tipo di accordo inteso come metagioco) non pare assolutamente distruttiva. La stessa guerra, che è l'azione indubbiamente più pesante, da questo punto di vista, data la rimozione fisica di un cubetto avversario dalla mappa, non può comunque togliere l'ultimo cubo di una civiltà in gioco. Inoltre, considerando il particolare meccanismo di gioco e recupero delle carte, non sarà possibile puntare esclusivamente su un aspetto e reiterarlo ad oltranza. L'utilizzo della carta Rivoluzione, più di tutte le Guerre o le IncurSIONI, ho l'impressione sarà il vero elemento di disturbo per tutte le strategie avversarie.

Alcuni aspetti di gioco appaiono probabilmente un po' troppo limitati (nota bene: "appaiono". Non dimenticate che questa è una anteprima derivata dalla sola lettura delle regole). Ad esempio sia i Leader che le forme di Governo sono tutti finalizzati solo al conseguimento di punti vittoria (obiettivi segreti gli uni, evidenti sulla matrice le altre) e non forniscono caratterizzazioni o combo ulteriori. Probabilmente questo garantisce una certa snellezza al sistema, perdendo inevitabilmente qualcosa in complessità. Snellezza enfatizzata dalla meccanica di gioco fluida e rapida, che dovrebbe ammortizzare i tempi morti e il downtime, sempre in agguato in questi titoli. Con questo non voglio dire che sia un titolo semplice, tutt'altro. Mi pare che sia la giusta carne al fuoco per un gioco, comunque ricco di combo e di scelte difficili, a partire dalla gestione della propria mano di carte.

Detto questo non vedo l'ora di provarlo perché è parecchio che aspetto un gioco di civilizzazione che coniughi la doverosa complessità del tema con la giusta durata e snellezza di regolamento.

Curiosamente, anche The Golden Ages va nella stessa direzione e sarà davvero interessante un confronto tra i due.

Panthalos

Designer	Bernd Eisenstein
Artist	Matthias Catrein
Publisher	Irongames
# of Players	2 - 5
Ages	12 and up
Playing Time	75 minutes
Category	Ancient Fighting Mythology
Mechanic	Worker Placement

Un classico gioco di piazzamento lavoratori. Al proprio turno un giocatore può:
pizzare un lavoratore o Leader
far salpare una nave
comprare un mercante
attivare un artigiano
passare

I lavoratori sono dei dadi ed hanno un valore che può diminuire o aumentare (il valore viene chiamato rango). Le postazioni delle varie azioni hanno un rango minimo richiesto e solo i lavoratori che soddisfano il rango possono essere piazzati sull'azione. Il Leader non ha rango e può essere sempre piazzato. Inoltre alcune postazioni sono identificate da un fulmine, ovvero chi ci piazza un lavoratore svolge immediatamente l'azione. Ci sono 10 azioni diverse nel gioco che possono essere effettuate dai lavoratori: Polis, dove si prendono bonus che si ricevono ad ogni turno.

Agora, dove si prendono risorse base.

Falange, dove si prendono militari.

Arte, dove si assumono artigiani.

Oracolo, dove si prende il primo giocatore e si riprende il lavoratore immediatamente.

Foro, dove si prendono nuovi lavoratori o si avanzano i ranghi.

Titano, dove si assoldano titani.

Agro, dove si prendono chiamiamoli soldi (dischi nel gioco).

Cripta, dove si può capire quale titano sbuca dal terreno e capire come contrastarlo per tempo.

Arena, dove mandare i nostri titani per attaccare gli altri giocatori.

Far salpare una nave ci dà punti vittoria, selezionando una nave e facendole trasportare verso i mercati merci uguali. Le merci hanno tutte due livelli di raffinazione e il livello superiore dà sempre più punti vittoria.

Comprare un artigiano, richiede un pagamento in risorse e soldi per ricevere bonus di vario tipo.

Attivare un artigiano, serve a raffinare le merci base, per farlo occorre spendere soldi.

Durante il turno, nello svolgere l'azione Cripta, i titani di rivelano e attaccano tutti e tutti devono difendersi con lavoratori, militari e titani, chi non riesce perde un soldo. Quando il numero dei soldi persi è pari ad almeno a 20 (in una partita a 5), il gioco finisce. Vince chi ha più punti vittoria che arrivano da merci, lavoratori ed altri bonus (e malus)

PRIME IMPRESSIONI

Piazzamento lavoratori molto classico con qualche ludibrio in più. Molto intrigante la propedeuticità di alcune azioni e la sequenza di gioco che impone scelte importanti ad ogni turno. La gestione del Titano aggiunge uno spessore che abbassa di molto il latente problema del "non posso fare

molto” con questi lavoratori. Da vedere se e come gira, a mio parere, la classicità del sistema è garante di funzionalità, ma non so se lo è anche del divertimento: temo fortemente una sorta vortice di azioni, ovvero una volta imboccata la strada giusta il gioco si gioca da solo con passaggi obbligati rendendo tutto molto ripetitivo. Grafica, come sempre, pessima.

AquaSphere

Designer	Stefan Feld
Artist	Dennis Lohausen
Publisher	Hall Games Fullcap Games Matagot Pegasus Spiele Quined Games Tasty Minstrel Games
# of Players	2 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	100 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Nautical
Mechanic	Area Control / Area Influence Modular Board

Ennesimo Feld, anche su Kickstarter ma solo per il pubblico USA e Canada. Stavolta ci troviamo in una stazione sottomarina, a capo di un Ingegnere e uno Scienziato che agiscono su due plance differenti. Assieme a loro, una squadra di bot da lavoro. Nel QG, l'ingegnere programmerà le azioni dei bot assegnando loro compiti pericolosi e di fatica; al contempo, nella Stazione di Ricerca, lo scienziato deciderà in quale preciso settore il singolo bot svolgerà il compito per cui è programmato. Nel corso di 4 round, le squadre rivali cercheranno di acquisire quanta più conoscenza possibile.

SETUP

Leggi il setup e capisci poco e niente. Mezzo regolamento è occupato dal setup, tra simboli, simbolini, incastri e quant'altro. Non lasciatevi scoraggiare: il gioco è il classico Feld: tantissime opzioni e combo ma ad ogni turno puoi semplicemente scegliere tra 3 azioni, di cui una è passare. Infine l'insalatone di punti.

In pratica ogni giocatore ha una plancia personale (il QG) in cui programma le azioni dei bot tramite un ingegnere. In questa plancia trovano posto, oltre ai bot, anche i 6 piccoli sottomarini da ricognizione e il riassunto delle fonti di punteggio. Ogni giocatore ha poi un laboratorio per immagazzinare i campioni di ricerca, che può essere espanso. C'è poi una stazione sottomarina comune in cui si inviano questi bot e lì lo scienziato deciderà in quale settore impiegarli in concreto. La stazione è costituita da 6 settori circolari, collegati da 6 tunnel che si intersecano un una struttura centrale dove è posta una tessera, diversa per ogni round, che stabilisce cosa arriverà in ogni settore (cristalli, piovre, segnalini tempo...) e i punti bonus ottenuti nel round in corso.

Tutto il resto del materiale si piazza a portata di mano.

IL GIOCO

La partita si articola in 4 round. Ad ogni turno individuale, il giocatore sceglie tra 3 azioni:

1) Programmare un bot. Si preleva un bot dalla propria plancia e lo si piazza sull'azione scelta. Non è possibile avere più di 2 bot programmati in contemporanea. Se se ne programma un terzo, uno torna alla plancia, guadagnando segnalini tempo. Ci sono 2 sistemi per programmare i bot: muovendo l'ingegnere nel QG, seguendo le frecce e

scegliendo tra le due azioni ogni volta disponibili; pagando 3 segnalini tempo per programmare una azione qualsiasi.

2) Eseguire una azione programmata. Questa azione procede in tre passi sequenziali. L'ingegnere può spostarsi in diversi settori della Stazione, pagando il costo dello spostamento in segnalini tempo. Quando termina il movimento, deve trovarsi sopra a un simbolo azione per il quale si ha un bot programmato. Ora devi spostare il tuo bot al centro del settore, scalzando un eventuale bot già presente, che torna alla stazione di carico comune. Da qui, i bot tornano alla plancia individuale solo quando eccedono un certo numero. Finalmente puoi eseguire l'azione occupata dal tuo scienziato in quel dato settore.

3) Passare. Il primo a passare sarà il primo ad agire nel round successivo e così via.

Quali sono le azioni disponibili?

- 1) Espandere il tuo laboratorio. Ogni laboratorio ha uno spazio limitato per l'immagazzinamento di cristalli, segnalini tempo, piovre e carte ricerca. Le espansioni consentono di aggiungere spazio e spedire bot direttamente alla Stazione.
- 2) Prendere segnalini tempo. Questi serviranno per pagare poi altre azioni ed avere più libertà nella programmazione dei bot.
- 3) Prendere cristalli da un settore, se ha spazio sufficiente per immagazzinarli nel laboratorio.
- 4) Togliere piovre da un settore, nella quantità indicata dal tuo laboratorio. Le pedine catturate vanno riposte nella riserva generale e fruttano immediatamente punti Conoscenza.
- 5) Piazzare un sottomarino in un settore. Puoi avere massimo 1 sottomarino per settore. Devi pagare il costo in tempo indicato dalla plancia personale e guadagni i punti Conoscenza indicati dal settore.
- 6) Prendere una carta Ricerca dal mazzo. Queste carte, oltre a punti Conoscenza immediati, forniscono anche effetti ed azioni utili per il resto della partita (sono un po' come le tessere gialle di Burgundy).
- 7) Programmare un bot, prelevandolo dalla plancia e ponendolo sull'azione prescelta.

Alla fine di ogni round (quando tutti hanno passato) c'è un punteggio intermedio: guadagni 1 segnalino tempo per sottomarino piazzato; puoi pagare tempo e attivare alcune carte Conoscenza che consentono di programmare bot; guadagni punti Conoscenza per:

- la maggioranza dei bot in ogni settore
- bot/sottomarini piazzati
- cristalli immagazzinati
- perdi punti per le piovre non rimosse

Alla fine della partita, si ottengono altri punti per:

- le diverse parti di laboratorio assemblate
- segnalini tempo residui
- tutti i sottomarini piazzati
- l'intero laboratorio completato

Naturalmente vince chi ha più punti Conoscenza.

PRIME IMPRESSIONI

Agli amanti di Feld questo gioco piacerà. Piacerà perché è un Feld in tutto e per tutto: tante cose più o meno collegate tra loro, insalata di punti, combo, una singola azione a turno, tavolo di gioco bello affollato, tante opzioni. Del resto agli amanti di Feld è piaciuto anche Amerigo...

A me personalmente ha detto poco, un po' perché stavolta non ho trovato quello spunto originale che bene o male l'autore tedesco sa sempre inserire nei suoi titoli, un po'

perché la meccanica, guardando sotto il luccichio di forme e colori, non mi ha attirato per nulla.

Guardando al gioco nel complesso, si vede che c'è una parte in cui ognuno agisce per conto proprio (laboratorio e plancia personale dell'ingegnare) e una in cui il confronto con gli altri sarà serrato, scalzando continuamente i bot dalle posizioni acquisite (la stazione sottomarina). Il vero motore del gioco ho l'impressione saranno le combo, come quando a Burgundy si prende un edificio che ne attiva un altro che fa prendere una tessera, ecc.

Il materiale, lo si capisce, sarà ottimo, con forme e colori accattivanti e soprattutto completamente iconografico, senza scritte di sorta. L'ambientazione, nonostante lo sforzo, rimane molto in superficie (scusate la freddezza), basta guardare ai polipetti che sono messi lì solo per inserire un sistema di punteggio negativo, senza una reale motivazione (ok, le luci li attirano e, presumo, si attaccheranno ai vetri dei sommergibili, però...). Insomma, come prima impressione, non mi ha attirato per nulla.

Pay Dirt

Designer	Tory Niemann
Artist	Darrell Louder Naomi Robinson
Publisher	Crash Games
# of Players	2 – 5
Ages	13 and up
Playing Time	90 minutes
Language	Some necessary text
Category	American West Environmental Industry / Manufacturing
Mechanic	Auction/Bidding Card Drafting Simultaneous Action Selection Worker Placement

Leggo engine-building worker placement e mi si illuminano gli occhi. Pay Dirt è un gioco di Tory Niemann (già autore di Alien Frontiers) e sarà pubblicato dalla Crash Games, giovane editore americano alla ribalta l'anno scorso con Council of Verona.

Il gioco si propone portare a cercare oro in Alaska da 2 a 5 giocatori, ma già leggendo "asta" tra le meccaniche principali si capisce perché venga indicato in 4 il numero ideale. La durata stimata è di 90 minuti e come età consigliata è 13+, non proprio un family game insomma.

I materiali previsti nel regolamento (provvisorio e senza immagini) mostrano una plancia comune e plancette personali, tessere e carte per migliorare la propria filiera, una manata di cubetti, monete, meeple e gemme per l'oro. Le immagini presenti ad ora su BGG però sono solo del prototipo e non tutto corrisponde, quindi sarà necessaria una valutazione in fiera.

Il setup non è particolarmente elaborato, oltre alle dotazioni iniziali per i giocatori e la costituzione delle varie riserve di token, si parla di mescolare un po' di pile di tessere e mazzi di carte. Niente di complicato.

Il gioco si articola in 4 fasi per un numero variabile di turni (leggermente variabile e definito dall'uscita di alcune carte relative ad altro).

La prima fase è l'asta per gli Item, ce ne sono di diverso tipo (miglioramenti, meeple, tessere Claim che indicano un numero di tessere Pay Dirt da cui estrarre oro, etc), condita da un paio di regole che dovrebbero renderla abbastanza interessante, ma niente di nuovo.

La seconda fase è quella di piazzamento lavoratori e risoluzione, nella plancia personale o in quella comune (per esempio per vendere oro e ottenere contanti). Qui il regolamento è un po' confuso perché dice che può essere svolta simultaneamente, ma, in caso di conflitto il problema si risolve in senso orario partendo dal capo minatore. Non mi piace, spero rivedano qualcosa nel regolamento definitivo.

La terza fase, Hardship, è di forte interazione. Si tratta di draftare carte negative dal giocatore messo peggio in su.

La quarta fase è un semplice momento di rendita (uguale per tutti) e refill della plancia.

La particolarità del gioco è tutta nella seconda fase. Le tessere Pay Dirt infatti devono essere processate in 3 passaggi per ottenere l'oro (chi ne avrà di più vincerà la partita) e i giocatori dovranno effettuare delle scelte per migliorare questa filiera e al tempo stesso mantenendo in buono stato, riparandola dall'usura (tessere Wear) che ogni processo comporta. Un paio di regole, tra appunto l'usura, la gestione delle nuove attrezzature e delle tessere Claim, mettono pepe a un titolo (altrimenti troppo lineare) che entra nel mio radar quatto quatto. Vedremo alla prova pratica se saprà conquistarmi.

Black&White

Designer	Krzysztof Matusik
Artist	Roman Kucharski
Publisher	Bomba Games
# of Players	2
Ages	12 and up
Playing Time	60 minutes
Category	Fantasy Wargame
Mechanic	Dice Rolling Hex-and-Counter Secret Unit Deployment Variable Player Powers

Black & White è un wargame per due giocatori, della durata di 60 minuti, ideato da Krzysztof Matusik e pubblicato dalla Bomba Games. Chiaramente ispirato alla serie Command&Colors, si basa sul tiro dadi, mappa esagonale, schieramento segreto e poteri variabili.

IL GIOCO

Due nazioni feudali di un mondo ucronico (maschere antigas+cavalleria+armi bianche+artiglieria, quindi una sorta di Guerra di Secessione Americana) si scontrano per la supremazia.

Il tabellone presenta una griglia esagonata con vari tipi di terreno (ciascuno fornente bonus/malus) che viene assemblata secondo uno dei 20 scenari forniti. Lo scopo della partita va dal classico annientare l'avversario, all'attacco/difesa, al conquista un punto nevralgico. Le unità sono rappresentate da blocchi quadrati di legno, su cui appiccicare adesivi. Sul fronte, rivolto al nemico, è raffigurato solo il tipo di unità – fanteria, cavalleria, artiglieria – mentre sul retro c'è la specifica truppa a cui poi corrispondono le carte riassuntive. Ogni unità è infatti caratterizzata da un vlore di disciplina, attacco in mischia, a

distanza, difesa e costo, oltre ad una peculiare abilità speciale. Inoltre, sul lato rivolto al proprietario, le unità hanno, sui 4 lati dell'adesivo quadrato, dei puntini che ne rappresentano i punti vita. Il blocco viene ruotato man mano che si subiscono ferite, lasciando sul bordo in alto quelle rimaste.

I giocatori piazzano uno schermo in mezzo al tavolo e, segretamente, compongono il proprio esercito, pagando il prezzo di ciascuna unità, con un totale di 20 "monete" a disposizione, scegliendo anche i comandanti. Questi ultimi sono 3 per parte, rappresentati da carte, tutti diversi e con varie abilità speciali per potenziare le proprie truppe.

Ogni giocatore ha un tot di punti azione per round, con i quali attivare una delle proprie unità. Banalmente, ogni tipo di unità ha un diverso tipo di azione a disposizione. Ad esempio la fanteria può muovere due esagoni oppure muovere uno e attaccare. La cavalleria muove di un esagono in più. L'artiglieria o muove o spara. Gli eserciti sono asimmetrici non solo per le caratteristiche dei comandanti, ma anche per le singole unità. Ad esempio la cavalleria pesante dei neri può caricare beneficiando di +2 all'attacco, mentre la Fratellanza della spada dei bianchi ha +1 in carica e -1 di protezione contro il tiro.

I giocatori attivano le proprie unità fino ad esaurimento punti azione, poi iniziano un altro round.

Il combattimento avviene in questo modo: si tirano 2d6 e si sottrae il più basso dal più alto. Il risultato è sommato al proprio valore di attacco (che sia in mischia o a distanza), che deve superare il valore di difesa avversario per ferire. Se questo accade, il bersaglio subisce una ferita e ruota il suo cubo. Importante notare che lanciare due risultati identici equivale sempre a un fallimento, mentre tirare un "7" equivale sempre a un successo.

L'unità ferita deve superare un test di Disciplina ($2d6 = o <$ del proprio valore di Disciplina) per non ritirarsi e, se in mischia, può anche fare un contrattacco.

Le unità di artiglieria feriscono allo stesso modo delle altre da tiro, ma colpiscono un intero esagono (ci possono essere fino a 3 unità amiche su uno stesso esagono) e devono prima "stimare" la gittata del loro attacco. Anche questo si fa tirando un dado: il primo esagono è sempre saltato dalla parabola, il secondo è colpito al 2+, il terzo al 4+ e il quarto al 6.

Fanno da corollario altre piccole regole che completano il quadro, come il test di Disciplina necessario per allontanarsi da una mischia o la possibilità di muovere assieme più unità che formano una squadra (unità dello stesso tipo sullo stesso esagono).

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco è chiaramente mutato da C&C, in particolare mi ricorda il capostipite Battle Cry. Poi mi sbaglierò, ma secondo me l'autore ha giocato un po' pure a Warhammer perché ci sono delle cosette prese da lì. Comunque, nel complesso, al di là dell'originalità latitante e dell'ambientazione bislacca, questo Black & White ha il pregio di riassumere, in un wargame chiaramente introduttivo, un po' tutti gli elementi classici del genere.

Abbiamo obiettivi di scenario diversi, costruzione personalizzata del proprio esercito, schieramento segreto, nebbia di guerra, unità diversificate in addestramento e abilità, combattimento in mischia, tiro e artiglieria, morale e ritirate, coordinazione sul campo (alcune abilità speciali fanno riferimento alle unità amiche vicine), generali con

capacità diverse che impattano su tutto l'esercito, terreni differenti con bonus/malus.

In definitiva, a prima vista pare un ottimo e completo introduttivo, con tutti i cliché del genere, nel bene e nel male.

Tenete anche presente il ruolo che può giocare il fattore fortuna – che personalmente, assieme all'ambientazione, è quello che me ne tiene lontano e che mi fa preferire Medieval Battle, del quale vi ho parlato in un'altra anteprima* – che mi appare decisamente alto, con i tiri automaticamente falliti/riusciti e con l'artiglieria che può risultare in un tutto o nulla.

Ma se la cosa non vi disturba e volete iniziare ad approcciarvi al mondo dei wargames, questo Black & White potrebbe fare al caso vostro.

Colt Express

Designer	Christophe Rimbault
Artist	Jordi Valbuena
Publisher	Hobby Japan Ludonaute
# of Players	2 – 6
Ages	10 and up
Playing Time	30 minutes
Language	Some necessary text
Category	American West Trains
Mechanic	Action / Movement Programming Variable Player Powers

Il gioco consiste in 5 round nei quali i giocatori cercheranno di diventare più ricchi degli altri, per farlo dovranno perlopiù prendere il bottino sul treno evitando di essere colpiti da pallottole vaganti e non.

Ogni giocatore ha un mazzo di 10 identiche agli altri. Ogni turno un giocatore pesca 6 carte e si gira una carta "Turno" che indica quanti turni di giocheranno in quel round, che evento speciale c'è (piuttosto vari e variopinti) e come dovranno essere giocate le carte nei singoli turni.

Al proprio turno un giocatore deve o giocare una carta (coperta o scoperta a seconda delle indicazioni sulla carta turno) oppure pescare 3 carte dal proprio mazzo. Le carte vanno giocate in una pila comune con gli altri giocatori. Quando si sono così giocati i turni del round, il mazzo delle carte giocate viene preso senza mescolarlo e vengono eseguite le azioni delle carte cominciando dalla prima giocata. Ogni carta implica un'azione che deve essere obbligatoriamente eseguita (se possibile). Alcune spostano i nostri banditi sul treno di vagone in vagone o sul tetto del treno, altre spostano lo sceriffo la cui presenza impedisce di prendere bottino ai banditi e gli rifila anche una pallottola, altre carte fanno sparare agli altri giocatori, o fanno dare pugni per allontanarli, infine c'è l'azione di rapina vera e propria.

Le carte pallottola ricevute vengono poi, alla fine del round, inserite nel mazzo azioni del giocatore, in questo modo pescare azioni diventa più difficile. Ogni giocatore gestisce un bandito che ha anche dei poteri speciali peculiari ed infine superchicca del gioco, il tabellone è 3D, un treno montabile che da un effetto davvero molto pittoresco.

PRIME IMPRESSIONI

Interessantissimo il sistema deck building abbinato al movimento ragionato e tattico dei banditi. Un connubio per potrebbe essere confrontabile a scacchi con i dadi. Può piacere. Bellissimo il treno come tabellone, ma inutile. Non

è funzionale al gioco, solo d'effetto. Certamente sarebbe stato difficile rendere salire sul tetto del treno, ma sono certo che anche bidimensionalmente si sarebbe potuto risolvere. Potrebbe essere davvero molto appetibile per un gruppone che ha voglia di giocare senza troppi pensieri, anche perché tra il random della pescata e le carte ad interazione diretta immagino sia un gioco che innervosisca un po'. Durata, secondo me, un po' ottimistica.

Jager und Späher

Designer	Gerhard Hecht
Publisher	KOSMOS
# of Players	2
Ages	12 and up
Playing Time	60 minutes
Language	Extensive use of text
Category	Ancient

L'autore è Gerhard Hecht, ideatore del gioco con il titolo più storpiato della storia (Kashgar), e sulla scatola è prevista una durata di 60 minuti, per 2 giocatori.

I giocatori si caleranno nei panni di capi tribù preistorici e in ogni turno dovranno decidere se inviare personaggi o richiamarli al villaggio, in quella che sembra una versione semplificata di Tzolk'in. I personaggi possono essere cacciatori (Jäger) capaci di raccogliere carne e pelli o esploratori (Späher) avvezzi al recupero di materie prime per la realizzazione di beni di valore.

L'obiettivo del gioco è quello di far sopravvivere la tribù e vincere avendo la più grande, ma vista l'assenza del regolamento non sono certo di quali siano gli esatti parametri per valutare la vittoria.

I giochi per due giocatori della Kosmos di norma mi piacciono molto (ho apprezzato Dragonheart nella sua versione online, ho giocato spesso questa estate Targi e menziono anche Lost Cities e Babel) e complice un prezzo accessibile intorno ai 15€ credo che questo gioco cadrà sicuramente dalla watchlist alla borsa della spesa.

15 Dias: the Spanish Golden Age

Designer	Gonzo Bríos
Artist	Gonzo Bríos
Publisher	Asylum Games (Board Games)
# of Players	2 – 8
Ages	12 and up
Playing Time	60 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Card Game Negotiation Political Renaissance
Mechanic	Hand Management Variable Phase Order

Il gioco consiste in 4 round in cui i giocatori cercano di guadagnare punti vittoria. I giocatori potranno guadagnare punti vittoria o insieme ai membri della famiglia di appartenenza oppure singolarmente. All'inizio della partita (rigorosamente per numero pari di giocatori), ognuno riceve un tassello che indica a quale delle due famiglie in gioco si appartiene. Si pescano 7 carte iniziali e si inizia a giocare. Al proprio turno i giocatori devono giocare una carta personaggio. Ogni personaggio ha 2 poteri speciali e 1 valore di iniziativa, 3 valori nei sfere di gioco Società, Clericale, Governo e da quali altri personaggi possono influenzati (sarebbe meglio dire protetti). Nel turno prima i

giocatori devono giocare carte personaggio o situazioni speciali per poter vincere come famiglia poi come singolo giocatore. La vittoria arride a chi ha il maggior valore nella sfera di influenza di riferimento del turno. In caso di vittoria con la famiglia tutti gli appartenenti alla famiglia prendono punti, in caso di vittoria personale solo chi vince prende punti. Il turno quindi ha prima fase di gestione dei mazzi e degli scarti, poi una battaglia tra famiglia, quindi una battaglia tra tutti i giocatori, poi una fase di gestione dei personaggi (in pratica si possono conservare personaggi da una parte per poi riprenderli immuni dai poteri speciali per i turni successivi con in più 1 ducato) e una verifica delle condizioni di fine partita.

I personaggi, dicevo, hanno anche dei poteri speciali. Questi poteri permettono di scambiare posto ai personaggi giocati o farli scartare, vedere la mano degli avversari oppure pescare carte durante il turno, etc. In particolare l'azione di scartare i personaggi avversari impone ai giocatori di proteggere i loro personaggi, coprendoli con altri personaggi che ne abbiano i requisiti. Questi difensori subiranno i danni delle azioni rivolte al personaggio coperto a garantire una certa protezione delle strategie.

PRIME IMPRESSIONI

Classico gioco a combinazione di poteri, ma con doppia fase di maggioranza, per famiglie e per giocatore. Potrebbe risultare interessante. Velato sospetto di sistema un po' troppo alternativo tanto da poter non girare a dovere, anche perché pare evidente che per vincere i maggiori punti si fanno con la maggioranza personale. La maggioranza con la famiglia serve a dare una strategia per giocare le carte alternativa, ma non mi convince.

Fleet Commander

Designer	Antoine Bergerat Elwin Charpentier Henri Redici Antoine Schindler
Publisher	Capsicum Games
# of Players	2
Ages	12 and up
Playing Time	60 minutes
Category	Dice Miniatures Science Fiction
Mechanic	Dice Rolling Grid Movement Hand Management Secret Unit Deployment

La neonata casa editrice parigina Capsicum Games pubblica questo titolo medio-leggero per 2 giocatori della durata di 60 minuti, nel quale miniature di astronavi si danno battaglia in un duello di manovre tattiche governato da una meccanica di gestione dei dadi.

IL GIOCO Si gioca su una griglia di 5x5 caselle, sulla quale si possono piazzare fino a 4 tasselli ostacoli che rappresentano campi di asteroidi e campi gravitazionali. Ci sono 14 miniature di astronavi, fornite già dipinte e dotate di supporto e base: 1 Corazzata, 2 Cacciatorpediniere e 4 Fregate per parte. Completano i materiali 18 dadi Comando (3 dadi movimento gialli, 3 dadi attacco rossi e 3 dadi scudo verdi per ciascun giocatore), 6 gettoni Armi Speciali, 18 gettoni Segnali Radar e 2 Plance di Comando.

Ogni nave è caratterizzata dalla Classe (ossia la dimensione, che determina quante navi possono entrare

nella stessa casella), i Punti Scafo residui (quanti danni sono necessari per distruggerla) e la Potenza di Fuoco (quanti danni provoca quando attacca). L'obiettivo del gioco base è distruggere l'equivalente di 8 Classi di navi avversarie (tenendo conto che la Corazzata è di Classe 4, le Cacciatorpediniere di Classe 2 e le Fregate di Classe 1); alcuni degli scenari disponibili prevedono condizioni di vittoria differenti.

Ogni giocatore sceglie una delle 6 Armi Speciali, schiera sul tabellone le proprie astronavi e la partita ha inizio.

Il fulcro della meccanica sono i 9 dadi gialli, rossi e verdi a disposizione di ogni giocatore, le cui facce raffigurano le diverse direzioni in cui il giocatore può rispettivamente muovere le proprie navi, attaccare una nave avversaria o difendersi da un attacco avversario, oppure consentono di attivare la propria Arma Speciale. Al proprio turno il giocatore sceglie 3 dadi tra quelli disponibili, li tira e li assegna alle proprie navi. In aggiunta può assegnare 1 o 2 dadi rimasti inutilizzati dal turno precedente (e che aveva sapientemente immagazzinato sulla propria plancia di comando). A questo punto esegue le azioni corrispondenti ai dadi, dando vita alla battaglia.

La possibilità di sferrare attacchi combinati o dalla distanza, gli effetti delle 6 Armi Speciali e la presenza dei campi di asteroidi e/o gravitazionali (che limitano il movimento delle navi e/o possono danneggiarle) forniscono ulteriore variabilità al sistema di gioco. Il regolamento offre inoltre la possibilità di utilizzare regole avanzate, che aggiungono capacità di manovra e combattimento alle astronavi, regole opzionali che rendono possibile dissimulare le proprie intenzioni tramite la segretezza e l'inganno (Arma Speciale segreta e gettoni Segnali Radar che nascondono le navi reali); e infine quattro scenari supplementari che presentano diverse condizioni di partenza e/o di vittoria.

Fleet Commander dovrebbe entrare sul mercato a un prezzo di circa 50 €. La Capsicum Games ha già annunciato sul proprio sito web che sono in programma 4 future espansioni (la prima delle quali dovrebbe essere disponibile a giugno 2015) che introdurranno nuove astronavi, fazioni, armi speciali, elementi di "paesaggio", scenari e un sistema di gioco a campagne.

PRIME IMPRESSIONI

Mi sembra giusto premettere che, pur essendo un estimatore della fantascienza in generale, non sono un amante dei giochi di guerra / battaglia (dei quali ho poca esperienza), e neanche dei giochi che girano esclusivamente in 2 persone. Lo dico perché questa anteprima – ricavata dalla sola lettura del regolamento – potrebbe essere un po' deviata.

Detto questo, Fleet Commander mi ha invece colpito favorevolmente per la linearità e la semplicità delle meccaniche, e mi ha dato l'impressione che anche chi non è avvezzo a questo genere potrebbe avvicinarsi al tavolo di gioco e tirar fuori senza sforzo una partita avvincente.

I materiali appaiono gradevoli e ben realizzati, in particolare le miniature delle astronavi (beh, certo, il prezzo non è esiguo). Il regolamento è chiaro, ben scritto e prevede la possibilità di giocare sia a livello base che di introdurre le regole avanzate, quelle opzionali e/o gli scenari per aumentare lo spettro delle manovre disponibili. Sembra quindi far sperare in una buona giocabilità.

La meccanica centrale del gioco, la gestione dei dadi Comando, contiene ovviamente la sua giusta dose di incontrollabilità. Tuttavia la possibilità di scegliere quale tipo di manovra effettuare ossia quali dadi tirare (movimento, attacco e/o difesa), di assegnare i dadi a questa o a quella nave, di scegliere la sequenza delle azioni e infine di preservare 1-2 dadi per il turno successivo appaiono mitigare parecchio gli effetti dell'aleatorietà, rendendo predominante la gestione tattica / opportunistica e rilevante la pianificazione a breve termine.

Probabilmente non comprerò Fleet Commander, in primo luogo perché come ho detto non sono un amante di questo genere, e poi perché il prezzo è per me un po' elevato rispetto alla relativa semplicità che il gioco offre (anche se presumibilmente rientra nella fascia di prezzo tipica dei giochi di miniature). Tuttavia mi incuriosisce parecchio verificare se la meccanica semplice e agile descritta dalle regole si possa davvero tradurre in un gioco stimolante, divertente e alla portata di tutti: andrò quindi a cercarmi almeno un'occasione di provarlo!

Keyflower: the Merchants

Designer	Sebastian Bleasdale Richard Breese
Artist	Juliet Breese Jo Breese
Publisher	Game Salute Hutter Trade GmbH + Co KG Quined Games R&D Games
# of Players	2 – 6
Ages	14 and up
Playing Time	90 minutes
Category	City Building Economic Expansion for Base-game Renaissance
Mechanic	Auction/Bidding Modular Board Pick-up and Deliver Route/Network Building Set Collection Tile Placement Worker Placement

La seconda espansione del gioco di maggior successo del duo Breese-Bleasdale vedrà la luce ad Essen 2014.

Materiali:

Se la prima espansione era stata caratterizzata da materiali esteticamente validissimi con manciate di animeeples, dando un significato maggiore alla disposizione modulare del proprio villaggio, stavolta l'attenzione pare volta a migliorare la "profondità" del gioco diversificando ulteriormente le possibilità di fare punti tramite i contratti commerciali e le estensioni. Si dice che il tutto migliori il gioco in 2.

Come nella precedente espansione, sarà anche possibile mescolare le tessere con il gioco base e con "The Farmers".

Ma veniamo alle novità introdotte ad una ad una:

Cabine (cassette di legno nere): Possono essere ottenute da alcune tessere barca; vanno posizionate nella Home incrementando a quest'ultima le capacità di fare upgrade di tessere. Anche gli altri potranno usufruire di questa miglioria piazzandovi i propri meeple.

Contratti. (Tiles): Si possono ottenere da alcune barche e da alcune tessere (ce n'è una per stagione). Nel set-up iniziale se ne posizionano 3 scoperte accanto a 3 pile coperte di tiles contratti. Nel momento in cui si ottiene un Contratto, se ne può prendere uno scoperto o pescarne uno coperto. A fine turno, quelli non scelti verranno scartati e rimpiazzati da altri coperti.

Ogni contratto in cui, alla fine del gioco, verranno posizionate le specifiche richieste (meeples, risorse, tessere abilità, segnalino primo giocatore) fa guadagnare 7 punti. Ovviamente le risorse utilizzate non possono essere usate anche per altri scopi ed ogni contratto può essere valutato una sola volta.

In alternativa, un contratto può essere scambiato con una risorsa rappresentata sul contratto stesso (questa non conta come azione).

Estensioni (Piccoli parallelepipedi di legno colorati degli stessi 4 colori dei meeples su cui va applicata una icona adesiva): Permettono di migliorare una tessera una seconda volta raddoppiandone il punteggio. Le Estensioni si ottengono piazzando i propri meeples su una tessera con una cabina o con il simbolo della casetta (e scegliendo se prendere una Estensione o migliorare una tessera come sempre) pagando la richiesta mostrata sull'Estensione stessa. Si possono posizionare solo su tessere già migliorate. Dal momento che una estensione è stata piazzata, solo meeples dello stesso colore della estensione potranno esservi piazzati per l'utilizzo futuro della stessa.

Sacchetto di stoffa verde. Utile a contenere le tessere abilità (assente nel base).

PRIME IMPRESSIONI

Questa espansione pare interessante.

I contratti sono molto interessanti: permettono di fare punti in altri modi, aumentando ulteriormente l'interazione indiretta nell'accaparrarsi prima degli altri il contratto che occorre. 7 punti poi non sono pochi ed immagino che il possessore di questa tessera riceverà molte visite di estranei...

Le Estensioni aprono un'altra strategia incentrata all'acquisto di tessere da punti+alta capacità di miglioramento. Inoltre aggiungono anche il vincolo di colore che può rendere più "esclusivo" l'uso di una propria tessera ancor prima di piazzarne uno proprio.

Sono un po' dubbioso sulle Cabine perché direi che quando nel proprio villaggio si ha scarsa capacità di migliorare le tessere, ci si rivolge a quello degli altri con le conseguenze che porta. Non vedo grossi cambiamenti nel gameplay con questa introduzione: direi anzi che potrebbe semplificare il gioco. Sicuramente sono state introdotte per riequilibrare il consumo di azioni-miglioramento in seguito all'introduzione delle Estensioni.

Certo il bilanciamento delle nuove strade create per ottenere punti va valutato sul campo, ma il gioco così sembra davvero aprire un ventaglio di possibilità spazzante, senza introdurre altre meccaniche che complichino il gioco.

Bisogna sicuramente essere esperti del titolo per giocarlo assieme al base ed alla prima espansione. Inoltre il mescolamento potrebbe "diluire" notevolmente le tessere che necessitano di laboriose combo per fare tanti punti, scoraggiando così l'investimento su queste strategie che magari con il solo gioco base erano davvero interessanti.

Potrebbe essere perciò ancor più interessante giocare con tutte le tessere stagioni scoperte dall'inizio.

Ovviamente lo prenderò.

Doodle City

Designer	Eilif Svensson Kristian Amundsen Østby
Artist	Gjermund Bohne
Publisher	Aporta Games
# of Players	1 – 6
Ages	8 and up
Playing Time	30 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	City Building
Mechanic	Line Drawing Route/Network Building

INTRODUZIONE

I norvegesi Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby presentano a questa Essen "Doodle City", un rapido family game di city building che scala da uno a sei giocatori dagli otto anni in su. Il gioco è edito dalla Aporta Games che debutta con Doodle City.

Il target aiuta a far capire da subito che è un gioco molto semplice e come se ciò non bastasse il regolamento è consultabile in tre lingue diverse su due sole paginette.

Il cuore del gioco è nel costruire una rete di strade che colleghi gli hotel, i negozi e i taxi della nostra città evitando di inquinare troppo, il tutto lanciando dadi e disegnando le strade sulle nostre plance.

IL GIOCO

Ogni giocatore riceve una tabella raffigurante un quartiere in una griglia di 5x5 caselle. Nelle caselle sono rappresentati (nella stessa sequenza su ogni tabella) hotel, negozi, taxi e case. Tramite un primo lancio di dadi si disegnano le prime 5 strade nelle caselle "residenziali" dopodiché si è pronti a giocare.

A turno i giocatori lanciano un dado blu e tanti dadi bianchi quanto il numero di giocatori più uno, dopodiché a turno i giocatori scelgono uno dei dadi bianchi lanciati. Il dado blu indica la colonna e il dado bianco la riga in cui disegnare la nostra strada, che può essere orizzontale, verticale o curva a nostro piacimento, senza il vincolo di over essere collegata alle strade delle caselle vicine. Fanno eccezione le caselle "casa" sulle quali non è possibile tracciare strade (che sono già state tracciate a inizio partita) ma va barrata una delle casette disegnate sulla casella.

Con il risultato di un 6 il giocatore può scegliere liberamente la riga o la colonna cui fare riferimento e se il giocatore sceglie un dado che non indica una casella libera su cui disegnare deve barrare uno dei propri alberi.

Se la strada tracciata passa sopra un albergo o un negozio si totalizzano immediatamente dei punti in base alla lunghezza della strada che rocca l'albergo o in base al numero di case barrate sulle caselle casa collegate al negozio appena raggiunto dalla strada. Entrambi questi edifici offrono punti solo nel momento in cui la strada viene disegnata sulla loro casella e non fornirà ulteriori punti anche se la strada viene allungata.

I taxi daranno invece punti a fine partita per il numero totale di taxi connessi tra loro con un malus per chi ha barrato il

maggior numero di alberi e un bonus per chi ne ha barrati di meno.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco fa sicuramente della sua semplicità il proprio punto di forza e l'elemento randomico la fa da padrone, inoltre anche se l'idea alla base del gioco è carina non ha sicuramente spunti interessanti.

I materiali inoltre sono proprio ridotti all'osso, la grafica è essenziale e alquanto spartana, forse con un maggiore sforzo in questo senso avrebbe potuto attirare maggiormente l'occhio ma lo avrebbe fatto costare più di 15 euro (che onestamente riteniamo già spropositati) e far avvicinare qualcuno di più a questo titolo.

Doodle City in conclusione vuole proporsi a un target di famiglie e bambini ma non ha elementi che lo possano rendere accattivante a questo pubblico. Sicuramente non lascerà il segno.

War Stories: Red Storm

Designer	Dirk Knemeyer Michael W. Tan
Artist	Heiko Günther
Publisher	Conquistador Games, Inc.
# of Players	2 - 4
Ages	8 and up
Playing Time	30 minutes
Category	Miniatures Wargame World War II
Mechanic	Area Movement Campaign / Battle Card Driven Modular Board Secret Unit Deployment Variable Phase Order

Wargame 1 vs 1 (con variant anche per 4 giocatori), ambientato sulla seconda guerra mondiale con scenari del fronte del conflitto tra Russia e Germania.

Il gioco in se è piuttosto semplice, I giocatori scelgono uno scenario e se applicano il setup e le regole specifiche (fog of war, tipo di carte da usare, direzione del vento, tipologia di terreni, dislocamento unità, numero di ordini per giocatore, obiettivi, armata e avanzamenti come fortificazioni, armi speciali, etc e come formare il mazzo delle carte).

Inizia solitamente l'attaccante (ma dipende dallo scenario), utilizzando un proprio ordine. Ogni ordine ha numero di unità o tipo di unità da muovere e che tipo di manovra poter svolgere. Completato l'ordine, tocca al difensore giocare uno ed applicarlo. Così via fino alla fine della partita, ovvero alla condizioni dello scenario.

Ogni ordine giocato permette il movimento che come sempre è limitato dal tipo di terreno, lo status dell'unità (ferita o meno), eventi o carte giocate. Durante il movimento è possibile subire fuoco di opportunità dell'avversario ed essere soggetti a imboscate piazzate in sede di setup dal nemico. Se un'unità finisce il proprio movimento su un esagono occupato, si applica il combattimento corpo a corpo. Altrimenti si passa alla fase due del turno e si procede con il fuoco sul nemico. Per sparare è necessario verificare la linea di vista (influenzata dagli elementi scenici, altezza di chi spara e del bersaglio, arco di tiro, etc.).

Tutti le info di una unità sono sul disegno dell'unità (movimento, sparo alla fanteria, sparo ai veicoli, armatura, valore ovvero il rango nell'esercito che influenza il risultato del combattimento). Inoltre le unità sono dei blocchetti e quindi possono essere ruotati a identificare lo status dell'unità: ready, spent, reduced, suppressed che inficia il movimento e l'abilità di sparo.

PRIME IMPRESSIONI

Gioco dal sistema molto interessante sia del combattimento con i chip sia dell'uso e timing delle carte. Un classico gioco a blocchi con idee innovative sebbene più d'effetto che altro: inutile sbandierare DICELESS (senza dadi) e poi mettere una pesca random di tasselli. L'unico vero vantaggio è che nel tassello di possono essere più informazioni che in un dado e quindi gli effetti del tiro possono variare maggiormente. Componentistica non di quello spessore che si vorrebbe, ma il gioco è già costoso suo, i blocchi e i materiali vari sono davvero tanti. La vera idea che rende il gioco molto intrigante è quella dei blocchi coperti e quindi non tutte le informazioni sono sul tabellone (come ad esempio Commands & Colors) però è anche vero che giocatori dalla memoria allenata possono avere un vantaggio decisivo.

Carnac

Designer	Emiliano "Wentu" Venturini
Publisher	(Web published) HUCH! & friends
# of Players	2
Ages	8 and up
Playing Time	15 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Abstract Strategy
Mechanic	Area Control / Area Influence Route/Network Building

Carnac, di Emiliano Venturini, è un gioco astratto per 2 giocatori, 15 minuti a partita, bassa difficoltà, edito da HUCH!

IL GIOCO

La scacchiera è rettangolare, divisa in caselle quadrate. I due giocatori condividono una riserva di 28 pezzi, detti Megaliti, che hanno la forma di due cubi uniti per una faccia. Due facce rettangolari opposte a una quadrata sono nere, le altre rosse. Un giocatore sceglie uno dei due colori e poi si inizia.

Al proprio turno il giocatore piazza un Megalito su una delle facce quadrate. L'altro giocatore può farlo cadere su una delle facce rettangolari, se i sono due caselle libere adiacenti. Se sceglie di farlo cadere o se non ci sono possibilità di farlo, il turno passa a lui. Se invece sceglie di farlo restare in piedi, il giocatore corrente continua il suo turno piazzando un nuovo Megalito.

La partita termina quando si esauriscono i Megaliti o quando la scacchiera non ha più caselle libere. A questo punti si osserva la scacchiera dall'alto. Un Dolmen è un insieme di 3 o più caselle ortogonalmente adiacenti dello stesso colore. Il giocatore con più Dolmen sul tavolo vince. A parità di numero, vince quello col Dolmen più grande (più caselle).

PRIME IMPRESSIONI

È un astratto e quindi deve piacere il genere. Come portabilità e praticità probabilmente è qualcosa in meno rispetto ad esempio a un Hive, necessitando questo di una

scacchiera e di maggiore stabilità per via della precisa posizione dei Monoliti nelle caselle.

Il gioco sembra interessante soprattutto per la spazialità tridimensionale che utilizza, dovendo pensare il giocatore soprattutto ad una prospettiva dall'alto nel momento del piazzamento, valutando sia la faccia quadrata in evidenza ma soprattutto le possibile "cadute" di quelle rettangolari.

Il regolamento è breve e chiaro tranne che in punto (fondamentale, peraltro): si dice che il Monolito deve essere fatto cadere, se possibile, ma poi le righe successive e gli esempi smentiscono questa cosa, contemplando anche la possibilità che il giocatore possa scegliere di lasciarlo dritto, cedendo il turno all'avversario. Forse però quella che ho letto io è una prima stesura e in seguito questo equivoco è stato corretto.

In conclusione, un gioco interessante e rapido, da tenere d'occhio se si è appassionati del genere.

Valley of the Kings

Designer	Tom Cleaver
Artist	Banu Andaru
Publisher	Alderac Entertainment Group Pegasus Spiele
# of Players	2 - 4
Ages	14 and up
Playing Time	45 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Ancient Card Game
Mechanic	Deck / Pool Building Hand Management

Un deck Building game, molto lineare. Ogni giocatore comincia con un set di inizio prestabilito e una piramide. La piramide è composta da 6 carte, 3 alla base, due al piano intermedio e 1 in cima. Al proprio turno i giocatori svolgono 4 fasi:

Giocare, durante questa fase i giocatori possono comprare carte, usare l'azione di una carta in mano o mettere una carta nella tomba.
Scartare, tutte le carte ancora in mano vanno scartate.
Ricostruire la piramide, le carte comprate nella prima fase vanno rimpiazzate prelevandole dal mazzo generale.
Nuova mano, si pescano nuove carte dal proprio mazzo.

Un classico andamento da deck building, laddove la vera piccola novità è la piramide, si possono comprare solo carte presenti nel livello più basso della propria piramide. Un volta comprata una carta la piramide crolla, ovvero le carte nei livelli più alti scivolano in quelli più bassi in sequenza.

Il gioco finisce quando le carte nel mazzo generale e nelle piramidi, finiscono. Vince chi ha più punti vittoria e si contano solo le carte presenti nelle rispettive tombe.

PRIME IMPRESSIONI

Tutto molto classico che poteva regalare qualcosa di diverso se l'idea della piramide fosse stata meglio implementata: con soli 3 piani l'unica scelta strategica di cosa far cadere sul piano più basso è se si costruisce la carta al centro delle 3 sul primo livello, imponendo al giocatore di capire cosa far cade nel posto lasciato vacante tra le due al secondo livello. Davvero molto poco.
Limitatissimo sistema alternativo di selezione delle carte che ha un effetto solo alla prima lettura delle regole. Il

sistema dei punti implica una pianificazione costante nel gioco, ma visto che i punti si fanno solo coi set di carte uguali (in proporzione al numero di carte uguali) nella partita non ci saranno tante variabili strategiche: tutti ad aumentare il numero di carte da mettere nelle tombe e a cercare quelle giuste.

Monster Chef

Designer	Daniele Mazzone
Publisher	Believe In Games
# of Players	2 - 4
Ages	10 and up
Playing Time	15 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Card Game Fantasy
Mechanic	Area Control / Area Influence Hand Management Pattern Building

In Monster Chef, creato da Daniele Mazzone e pubblicato da Believe In Games con il supporto del crowdfunding, prendiamo le parti di mostruosi chef che devono preparare ricette altrettanto mostruose con ingredienti improbabili per sfamare avventori esigenti. Si tratta di un filler per 2-4 giocatori della durata di 15 minuti circa. Assieme all'anteprima del gioco riportiamo anche un'intervista con l'autore.

IL GIOCO

Ecco gli elementi essenziali di Monster Chef: 12 Carte Ingrediente con cui prepareremo Gettoni Piatto sulla base di 24 Carte Ricetta, al fine di soddisfare i palati degli esigenti avventori seduti attorno alle 3 Carte Tavolo e guadagnare le agognate stelline. Abbiamo inoltre a disposizione 5 azioni speciali per partita, rappresentate da altrettante Carte Rabbia Mostruosa. Il gioco include anche due varianti che utilizzano 8 Carte Chef, 1 dado e 4 Carte Reputazione.

Tutte le Carte Tavolo e Rabbia Mostruosa, assieme alle prime 3 Carte Ricetta pescate dal mazzo, vengono messe scoperte sul tavolo. A seconda del numero di giocatori si preparano 3-4 Cestini (mucchietti) di Carte Ingrediente, ciascuno con un diverso numero di carte di cui alcune scoperte.

Al nostro turno, se non abbiamo una Ricetta ne scegliamo una tra quelle scoperte sul tavolo; poi prendiamo un Cestino di Ingredienti tra quelli rimasti, tenendo conto che il primo giocatore del round successivo sarà quello che prende il Cestino con meno carte in questo turno. A questo punto:

possiamo giocare un Ingrediente sulla nostra Ricetta e piazzare un Gettone Piatto sull'icona corrispondente. Interessante la meccanica che ci permette di giocare l'Ingrediente sia che corrisponda perfettamente sia che coincida solo per il colore, ma nel primo caso possiamo ripetere l'azione e giocare subito un altro Ingrediente. Se la Ricetta è completa togliamo i Gettoni Piatto dalle icone ingredienti, ne piazziamo uno solo sul lato della Carta Ricetta e spostiamo la Ricetta nella Cucina; possiamo giocare 2 Ingredienti che combacino perfettamente con una nostra Ricetta già in Cucina per aggiungervi un secondo Gettone Piatto; possiamo giocare 2 Ingredienti che NON combacino perfettamente con una Ricetta AVVERSARIA in Cucina per rimuovere da essa un Gettone Piatto (purché l'avversario

non abbia appena aggiunto il secondo piatto in questo turno). Se viene rimosso l'ultimo piatto, la Ricetta viene eliminata;
se abbiamo una Ricetta pronta in Cucina dal turno precedente possiamo finalmente servirla, scegliendo un Tavolo e impilandoci il o i relativi Gettoni Piatto. Appena un Tavolo è completo – cioè contiene un piatto per ogni cliente – si distribuiscono i piatti ai clienti, a partire dal giocatore che ha il piatto in cima alla pila; l'ordine dei piatti è fondamentale perché i clienti hanno valori diversi da 1 a 3 stelle;
a fine turno si scartano tutte le Carte Ingrediente rimaste in mano.
Durante il turno possiamo utilizzare un'azione Rabbia Mostruosa per influenzare l'ordine di turno del round successivo, aggiungere o rimuovere piatti dalla Ricette in Cucina o usare qualsiasi Ingrediente come jolly.

Il gioco termina quando sono stati serviti tutti i Tavoli. Chi ha il maggior numero di stelle (cioè chi ha piazzato i propri Gettoni Piatto davanti ai clienti migliori) vince la partita.

Le due varianti incluse nelle regole utilizzano le Carte Chef da distribuire coperte a ogni giocatore, e consentono di guadagnare stelle aggiuntive conseguendo obiettivi secondari, usando specifici ingredienti e/o ottenendo un buon livello di reputazione.

Il gioco verrà presentato a Essen 2014 ed è attualmente in vendita a 15€ (<http://monsterchef.believeingames.com>). E' indipendente dalla lingua (a parte il regolamento e i nomi delle carte) ed è comunque disponibile in italiano.

PRIME IMPRESSIONI

La grafica delle carte è semplice, simpatica e fumettosa, e riflette il carattere scherzoso del titolo. Le regole sono scritte in modo chiaro, anche se sarebbe stato utile poter avere nel regolamento qualche figura in più per illustrare alcuni passaggi che non risultano immediati, come l'uso delle Carte Reputazione (presumibilmente, avendo a disposizione il gioco con tutti i materiali questi dubbi si risolveranno da soli).

Monster Chef è un filler lineare e semplice, mirato a un pubblico ampio che include le famiglie. E tuttavia non banale: infatti la scelta tra Cestini di dimensioni diverse (che tra l'altro influenza l'ordine del successivo round), la possibilità di usare un Ingrediente su una Ricetta in preparazione o su una in Cucina, l'opzione di usare solo il colore degli ingredienti, la possibilità di rovinare le ricette avversarie, l'importanza di avere la priorità nel distribuire i piatti ai clienti del tavolo, le azioni Rabbia Mostruosa e infine le due varianti allargano il ventaglio delle opzioni disponibili, forniscono una componente di interazione diretta e appaiono dare al gioco uno spessore interessante per la sua categoria, specialmente considerando la brevissima durata (15 minuti). Come spunto di miglioramento, per diversificare maggiormente le partite e quindi favorire la rigiocabilità, sarebbe probabilmente stato desiderabile includere qualche Carta Tavolo e Carta Rabbia Mostruosa in più (vengono utilizzate tutte e quindi sono sempre le stesse).

L'alea, presente nella scelta dei Cestini degli Ingredienti, è mitigata dalla possibilità di scegliere tra Cestini di diverse dimensioni e dalla presenza di alcune carte scoperte, e non sembra essere una componente dominante. Più importante invece qui è l'ordine di turno, che avvantaggia chi ha preso il Cestino più "povero" al round precedente (o chi usa la carta Rabbia Mostruosa giusta al momento giusto!).

In definitiva Monster Chef appare un filler gradevole e simpatico, veloce e accessibile a tutti, ma che offre anche qualche interessante spunto strategico / tattico. Tutto ancora da valutare, quindi, e per questo lo attendiamo alla prima prova sul tavolo!

Imperialism: Road to Domination

Designer	Konrad Perzyna
Artist	Katarzyna Fic
Publisher	G3
	ST Games
# of Players	2 - 4
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Category	Civilization
	Economic
Mechanic	Card Drafting
	Hand Management

Il gioco impone una gestione di un impero. Per farlo si usano le carte e un tabellone generale. Le carte sono di vario tipo: achievements, territori, superpower, providence, religion.

Al proprio turno un giocatore effettua due fasi:
Gestione carte, dove praticamente si scarta e si pesca.
Azioni, almeno una.

Le azioni possibili sono:

Sviluppo, si gestiscono le risorse, ce ne sono 8 inclusi armamenti terrestri e armamenti navali. Questa azione permette di guadagnare denaro dalla vendita dei beni posseduti e, se si ha la maggioranza del tipo di bene scelto, si attivano anche ulteriore bonus.

Intrigo, si giocano carte dai vari poteri che modificano il valore del giocatore che subisce l'azione della carta (quindi si giocano sia sul proprio impero, che su quelli degli altri).

Conquista, si gioca una carta territorio o si piazza un tassello sul tabellone per la Cina o l'India. Per conquistare occorre soddisfare le richieste delle carte/tabellone.

Guerra, si gioca una carta guerra e attacca un giocatore avversario. Si verifica chi ha il totale più alto di esercito (tra armate, navi, bonus dalle carte di qualunque tipo), lo sconfitto deve pagare tributo e deve scegliere tra una serie di opzioni molto dure tra cui consegna di bottino, riduzione armamenti, perdita del territorio.

Tasse, prendere soldi a seconda dei territori posseduti.

Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge un certo numero di punti gloria a seconda dei giocatori. A quel punto parte una verifica dei punti guadagnati conteggiando beni, territori, armamenti, per non aver cambiato la religione durante la partita.

PRIME IMPRESSIONI

Gioco semplice: azioni per prendere risorse e giocare carte. Le carte sono dei territori che danno risorse, oppure azioni che danno risorse oppure creano attacchi che danno risorse. La faccio un po' troppo facile, però oggettivamente, dall'astrazione di gestire un impero con dei cubetti su delle scale di valori, dalla semplificazione delle guerre, dal fatto che tutto ciò che va oltre il mero gioco è presente sulle carte, si intravede un'astuzia così fredda da non far pensare ad altro a conti di convenienza su ogni azione. Un calcolo continuo con quel random che stona un po' tanto da dover inserire una serie di edulcorazioni dell'azione pesca per aumentare la possibilità di avere carte decenti. Insomma il gestionale è un po' limitato: sembra di rivedere

Endeavor (stesso autore). La guerra mi sembra molto pesante e castrante anche perché la quantità del denaro perso o dei punti prestigio persi è proporzionale alla differenza del valore degli eserciti che hanno combattuto. Non vedo meccanismi di gestione del primo giocatore.

Race! Formula 90: Expansion #1

Designer	Alessandro Lala Giuseppe Rossini
Artist	Giorgio De Michele
Publisher	Gotha Games
# of Players	2 – 6
Ages	14 and up
Playing Time	120 minutes
Category	Expansion for Base-game Racing Sports
Mechanic	Card Drafting Hand Management

Due nuovi circuiti (Monaco e Spa), modalità Team e Campionato. Se vi siete persi il gioco più geniale dello scorso anno e il miglior titolo sulla Formula 1 in circolazione, questa è l'occasione giusta per rimediare.

IL GIOCO

Due nuove piste vanno a colmare quella che forse era l'unica carenza della scatola base, ovvero la penuria di circuiti. E l'autore non si limita all'estetica, ma introduce piccole variazioni per rendere la meglio lo spirito della pista, un po' come avviene per le mappe di Alta Tensione.

Monaco: troviamo alcune sezioni di frenata ritardata molto pericolose, in cui non è possibile tentare il sorpasso col blind check. Sarà possibile però farlo con carte speciali e con Banging Wheels, che quindi si candida ad essere la strategia principe del GP del principato. La lunga durata della gara associata a un pit-stop da addirittura 9 sezioni, impongono una attenta pianificazione del ritmo e rilanciano anche Save Tyres come ottima alternativa strategica.

Spa è una pista velocissima e molto tecnica. Esistono alcune traiettorie speciali, dette Traiettorie Estreme. Il pilota che vi si posiziona può scegliere di non seguirle oppure di fare un blind check contro il loro numero: se il check va a buon fine, ci sarà un grosso guadagno in sezioni percorse, altrimenti si esce di pista. In questo caso l'accoppiata Reflexes + Balance pare essere ottima. Il giocatore che eventualmente controlla la bandiera arancione può decidere di far seguire queste traiettorie anche ai robot, che di default non lo fanno.

Il gioco in team prevede di scegliersi un compagno di squadra umano o robot. I compagni possono sorpassarsi in rettilineo e doppiarsi senza spendere punti movimento. Non si ostacolano nemmeno nelle sezioni di frenata ritardata. Se si sceglie un robot, è possibile aiutarlo con le proprie carte, alla sua attivazione: con una rossa gli si dona +1 punto movimento; con una verde gli si fa fare una frenata ritardata o traiettoria estrema con un bonus di 20 al check; una arancione gli dona +3 ai contest in curva; infine una gialla può piazzare o rimuovere una bandiera gialla o spostare di una tacca l'indicatore meteo.

Infine il Campionato, che può essere affrontato sia da singolo che a squadre. Minimo 4 circuiti, massimo 12, con punteggi assegnati in base all'arrivo. Le uniche cose fisse per tutto il campionato saranno la plancia della propria auto e l'abilità speciale del pilota.

PRIME IMPRESSIONI

Quanto ho detto nell'introduzione lo penso davvero: ci sono stati tanti bei giochi nel 2013, ma se dovessi sceglierne uno che mi ha colpito per completezza, originalità e rifinitura dei dettagli, sceglierei questo. Eppure è un ibrido germano-americano, non sono un patito di corse, ha una durata importante e regole non immediate. Quindi sulla carta assolutamente non il mio gioco ideale.

L'autore dimostra di aver voglia non solo di proseguire il progetto (un campionato con 12 gare mi fa ben sperare in tante nuove piste), ma anche di curarlo nei particolari. Monaco e Spa non sono solo circuiti disegnati in modo diverso, ma due piste con peculiarità proprie che sono state esplicitate dai valori in gara e dalle piccole aggiunte alle regole.

Bello e facilmente applicabile il sistema in team e il campionato, nell'attesa che l'Expansion 2 fornisca il sistema per quello in solitario a difficoltà crescente e con in cambi di scuderia.

In definitiva, non lasciatevi scappare questa espansione e, se non avete il gioco base, recuperatelo.

CliniC

Designer	Alban Viard
Artist	Da-Fanny Sampo Sikiö
Publisher	(Self-published) AoS Team
# of Players	2 – 4
Ages	14 and up
Playing Time	120 minutes
Category	City Building Economic Medical Territory Building Transportation
Mechanic	Pick-up and Deliver Simulation Tile Placement

INTRODUZIONE

CliniC è un titolo di Alban Viard per 2-4 giocatori della durata dichiarata di 30 minuti a giocatore. L'ambientazione è quella di una clinica dove gestire medici e pazienti cercando di ottimizzare il rapporto pazienti guariti e risorse impiegate, e gestendo al meglio gli ingressi e le malattie. Si tratta di una piccolissima produzione infatti l'autore porterà circa 250 copie del gioco ad Essen, tutte già vendute in preordine.

IL GIOCO

Il titolo si svolge durante sei round a loro volta suddivisi in diverse fasi alcune delle quali svolte in contemporanea da tutti i giocatori. I giocatori svolgono tre azioni che selezionano simultaneamente in segreto fra le varie disponibili e poi svolgono in ordine dal meno popolare al più popolare.

Le azioni possibili sono costruire fino a due edifici/stanze. Ingaggiare un dottore, un'infermiera o un membro dello staff.

Ammettere un paziente in clinica.

Le azioni sono svolte tutte e poi si passa alla fase di movimento (che costa tempo e può essere ottimizzata con varie strutture) per poi finire il turno con il mantenimento/gestione della clinica, in cui i pazienti si aggravano e/o muoiono, i medici in laboratorio salgono di

grado e quelli in clinica invece regrediscono. In tale fase occorre

Ovviamente lasciar morire i pazienti costa punti popolarità mentre far salire di grado i propri medici ne fa guadagnare uno. Costruire edifici ha tutta una serie di limitazioni e obblighi da seguire ma presenta anche vantaggi specifici a seconda della stanza che si va a costruire (ad esempio la sala d'attesa fa risparmiare 15 minuti di tempo durante la fase di movimento di dottori e pazienti). È possibile costruire ogni sorta di stanza di cura specializzata oltre che ascensori, parcheggi, giardini, eliporto, ecc. ecc. Il tutto è finalizzato ad ottimizzare la cura dei pazienti, la possibilità di gestirne un numero sempre maggiore e i costi del personale e in termini di tempo delle diverse logistiche ospedaliere. Migliori sono tali parametri e maggiore sarà la popolarità guadagnata dai giocatori.

Ammettere i pazienti dalla plancia generale alla fila d'attesa della propria clinica significa prepararsi a gestirli e curarli in modo da guadagnare popolarità. Gli edifici devono essere posizionati in modo tale da poter gestire i pazienti e il personale della clinica ed in caso contrario si perderà tempo nel muovere tali categorie di persone o si rischia di non poter utilizzare alcune stanze. Un medico può curare un paziente nella stessa stanza. Se la sua expertise è pari al livello di gravità del paziente non è necessaria alcuna infermiera, altrimenti ne serve una per ogni disparità di livello. Per ogni paziente curato con successo si guadagnano soldi in proporzione con la gravità dei sintomi che aveva più eventuali bonus dati da edifici e giardini adiacenti.

Una volta curato il paziente esce dall'edificio (dal gioco). Occorre poi pagare il proprio staff medico e non è in caso di assenza di fondi è possibile convertire popolarità in soldi (uno ad uno). Infine è possibile ottenere popolarità comprandola per tre soldi ogni punto che si vuole guadagnare.

Alla fine della partita si ottengono ulteriori punti per ogni medico/personale dello staff che si ha (in proporzione alla sua esperienza), e per gli edifici/stanze costruiti a seconda del piano dell'edificio dove sono stati fatti. Per ogni paziente non curato che si ha ancora nella propria clinica si perdono punti in proporzione alle sue condizioni e si perde un punto ogni 15 minuti spesi sulla propria track temporale. Ovviamente vince il direttore della clinica più popolare.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco pare davvero complesso e presenta diversi livelli di difficoltà da gestire. Infatti occorre monitorare le code dei pazienti, le loro condizioni e la gestione del tempo. La logistica svolge un ruolo fondamentale così come la gestione economica della Clinica. A ciò si aggiunge anche la gestione dell'ordine di turno (inverso alla popolarità) e il fatto che non è possibile costruire un tipo di stanza già costruita da altri nello stesso turno.

Ogni turno i pazienti si aggravano fino a morire, ed i medici utilizzati scendono di livello. Diversamente è possibile aumentarne le capacità mandandoli a studiare in laboratorio ma ciò li rende momentaneamente indisponibili a curare i pazienti arrivati. Per accettare un malato occorre anche gestirne l'ingresso, l'attesa e il posto auto per la macchina con cui viene in clinica. Insomma la carne al fuoco è davvero tanta e bisognerà capire se il tutto si amalgama in qualcosa di gestibile e divertente.

Purtroppo la grafica e il livello dei materiali sono ai limiti dell'auto-produzione per cui non contribuiscono al fascino del titolo. Tuttavia l'aderenza delle meccaniche all'ambientazione in tutti i suoi aspetti dovrebbe calare i giocatori in pieno nella congestione di una clinica affollata. Personalmente sono molto attratto da questo titolo e non vedo l'ora di provarlo sebbene la sua complessità e

struttura a multi-livelli di gestione potrebbe renderlo troppo complesso. Per lo stesso motivo potremmo trovarci, invece, davanti ad un capolavoro di gestionale tedesco.

Royals

Designer	Peter Hawes
Artist	Michael Menzel
Publisher	ABACUSSPIELE
# of Players	2 – 5
Ages	10 and up
Playing Time	60 minutes
Language	No necessary in-game text

Royals è un gioco di piazzamento e maggioranze card-driven di Peter Hawes, illustrato da Michael Menzel e edito da Abacusspiele. Per 2-5 partecipanti, dura circa 60 minuti con un difficoltà medio-bassa.

I giocatori assumono il ruolo di casate nobili di del 1600 che "combattono" per la supremazia in Europa. Giocando le giuste carte, i giocatori aumentano la propria influenza presso personaggi famosi nei quattro paesi coinvolti (Francia, Inghilterra, Germania, Spagna) ottenendo così punti vittoria (PV).

IL GIOCO

Il tabellone raffigura le 4 nazioni del gioco, all'interno delle quali sono raffigurate varie città. Su ogni città troviamo i busti di 2 dei 7 personaggi del gioco, ciascuno affiancato da un primo numero, rappresentante le carte di quel paese che è necessario giocare per piazzarvi un proprio cubo, e un secondo numero, ovvero i punti influenza garantiti al giocatore se controlla il personaggio. Accanto ai due busti c'è anche uno spazio Città in cui vengono posizionati i cubi dei giocatori scalzati dai busti (vedremo come) che comunque concorrono per le maggioranze nella nazione. I 7 personaggi del gioco sono anche rappresentati da tessere poste accanto al tabellone, importanti per il punteggio finale.

Il motore del gioco sono le carte Nazione, nei 4 colori dei paesi coinvolti e quelle Intrigo, che riportano i simboli di due paesi alla volta.

Importante dire che i colori delle 4 nazioni non corrispondono a quelli dei giocatori e dei loro cubi: in pratica i giocatori tenteranno di aumentare la loro influenza personale in tutti e quattro i paesi coinvolti.

Dopo aver pescato la mano iniziale di carte, il turno prosegue in senso orario dal primo giocatore e si svolge in questo modo:

1) Pescare carte (obbligatorio). Se ne possono pescare 3 Nazione (ce ne sono sempre 3 scoperte dal mazzo), oppure 1 Nazione e 1 Intrigo.

2) Giocare carte (facoltativo). Il giocatore scarta dalla mano le carte Nazione del colore corrispondente alla nazione e in quantità richiesta per piazzare il proprio cubo sul busto nella città desiderata. Contemporaneamente piazza anche un suo cubo sulla tessera del personaggio accanto al tabellone. Se è il primo ad aver piazzato un cubo in città, prende anche il gettone bonus in PV corrispondente, che conserva coperto fino a fine partita. Se su quel busto è presente il cubo di un altro giocatore, occorre scalzarlo, giocando, oltre alle carte Nazione richieste, anche una carta Intrigo col simbolo di quella stessa nazione. È sempre possibile giocare 3 carte Nazione come Jolly per un'altra o 2 carte Intrigo come jolly per un'altra. Il cubo del giocatore scalzato finisce nello spazio Città accanto ai busti e vi rimane fino a fine gioco. Il primo e il secondo giocatore a piazzare 1 cubo su tutte le città di una nazione, prendono un ulteriore bonus in PV.

Quando il mazzo Nazione finisce, si conteggiano i punti per fine Periodo. Si contano i punti influenza garantiti dai personaggi che si controllano con i propri cubi e il primo e secondo classificato ottengono un gettone PV. Poi si rimescola il mazzo Nazione.

La partita procede per 3 Periodi, al termine dei quali si contano anche le maggioranze di cubi piazzati sulle tessere personaggio accanto al tabellone, per avere gli ultimi PV. Chi totalizza di più vince.

PRIME IMPRESSIONI

Un gioco di piazzamento e maggioranze nudo e crudo, in cui non vedo spunti di originalità. Mi ha ricordato parecchio China (Han) di Michael Shacht, sia per la linearità, sia per l'uso pressoché identico delle carte come motore. Con l'aggravante che a me Han non è piaciuto e che almeno è uscito parecchi anni fa.

Onestamente mi aspetto qualcosa di più nel mare magnum di titoli in uscita ogni anno, che non una rivisitazione più che classica di questo tipo.

Bilanciamento, componentistica, grafica...questo gioco potrà anche averle tutte ma quello che manca qui, è non solo un briciolo di originalità, ma proprio quel piccolo twist, quella meccanica stuzzicante che tante volte fa apprezzare anche alcuni giochi non innovativi.

In conclusione, se siete sfegatati appassionati di maggioranze, dategli uno sguardo, altrimenti passate tranquillamente oltre.

Hyperborea

Designer	Andrea Chiarvesio Pierluca Zizzi
Artist	Miguel Coimbra Fabio Gorla Federico Musetti Roberto Pitturru
Publisher	Asmodee Asterion Press Marabunta Yemaia
# of Players	2 – 6
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	City Building Civilization
Mechanic	Area Control / Area Influence Area Movement Deck / Pool Building Variable Player Powers

INTRODUZIONE

Hyperborea è un italianissimo gioco di esplorazione e conquista per 2-6 giocatori di Andrea Chiarvesio e Pierluca Zizzi.

Adotta una meccanica particolare che gli autori hanno denominato "bag-building" (costruzione del sacchetto) strizzando l'occhio alla più nota meccanica di dack-building (costruzione del mazzo) che va tanto di moda negli ultimi anni. L'ambientazione fantasy del titolo ci trasporta in una fantomatica terra post-apocalittica in cui i sei regni rimasti si contendono il dominio del pianeta. È possibile giocare partite brevi, medie o più lunghe e partire da civiltà identiche o differenziate per terreni ed abilità.

IL GIOCO

La mappa di gioco è modulare e composta da diversi esagoni fra loro divisi in terreni di deserto, foresta, palude e

montagna. I diversi terreni presentano al loro interno città e rovine dove è possibile imbattersi in gettoni rovina di diversi tipi e spettri a loro protezione. A seconda della durata scelta la partita avrà termine al verificarsi di una, due o tutte e tre le condizioni di fine partita. Si tratta dunque di un gioco senza un numero prestabilito di turni ma che finirà quando un giocatore soddisferà le seguenti condizioni: possedere 12 punti vittoria, acquisire la quinta tecnologia avanzata, mettere sulla mappa tutte le truppe.

Ogni giocatore ha una plancia rappresentante la propria civiltà e soprattutto il suo livello di sviluppo tecnologico. È possibile sviluppare 6 differenti campi di ricerca: scienza, commercio, progresso, crescita, guerra ed esplorazione. In effetti il motore del gioco è lo sviluppo di tali campi che, giunto ad un certo livello, permette ai giocatori di azzerarlo per guadagnare cubetti di diverso colore da inserire nel proprio sacchetto. Da tale sacchetto verranno pescati i cubi civilizzazione alla fine di ogni turno (fino a tre se ci sono cubi presenti nel proprio sacchetto). Tali cubi possono essere posizionati nelle varie tecnologie a disposizione della propria civiltà e una volta riempiti con essi tutti gli spazi richiesti (e con i cubi del colore richiesto) è possibile attivarne l'effetto specifico. Proprio a questa meccanica di gestione dei propri cubi nel sacchetto della pesca si deve la denominazione di bag-building originale di questo titolo. Infatti l'attivazione delle varie tecnologie è il cuore del gioco che si svolge nei diversi turni e che permette ai giocatori di esplorare gli esagoni terreno, combattere con gli altri giocatori tramite le truppe, costruire fortificazioni, controllare il territorio, acquisire nuove tecnologie, scontrarsi con gli spettri e fare punti vittoria.

Durante il proprio turno si è obbligati a piazzare i propri cubi disponibili sugli spazi delle tecnologie (non si è obbligati a completarle) ed è inoltre possibile svolgere tutta una serie di azioni facoltative fino a passare quando non si vuole fare altro. Una volta che si passa è necessario pescare dal proprio sacchetto (a meno che non sia vuoto) fino a tre nuovi cubi civilizzazione.

Le azioni facoltative sono:

Attivare uno a più città: per farlo occorre spostarci una truppa. Se ne ottengono subito i benefici descritti sull'icona città.

Esplorare una o più rovine: spostando una truppa su una rovina libera (priva di miniature altrui o di spettri) è possibile guardare il gettone rovina in cima alla pila e scegliere se attivarne gli effetti (rivelandolo a tutti i giocatori) o tenerlo per usarlo successivamente.

Attivare tecnologie base o avanzate: le diverse tecnologie richiedono un certo numero e tipo di cubi per attivarne gli effetti. Se si completa la richiesta dei cubi è possibile (o meno) attivarne gli effetti specifici che altrimenti a fine turno vengono persi.

Alla fine del turno, se il proprio sacchetto contiene cubi se ne pescano fino a tre. Altrimenti si effettua una fase di ripristino in cui: tutte le miniature del giocatore posizionate su una città od una rovina vengono poste al di fuori di esse. Tutti i cubi inutilizzati o posti sulle tecnologie (completate) vengono rimessi nel sacchetto (non si applica alle tecnologie con effetti "continui" se il giocatore non vuole). Tutti i cubi posti su tecnologie non completate possono o meno (a scelta del giocatore) essere messi nuovamente nel sacchetto. Alla fine di tale fase vengono pescati tre nuovi cubetti e messi tra quelli disponibili al giocatore per i turni successivi.

Il gioco passa al giocatore seguente nell'ordine di turno. Se si verificano le condizioni di fine partita il gioco termina e si contano i punti. I punti ottenuti per le gemme guadagnate durante il gioco si sommano a quelli fatti: per gli spettri eliminati, i seti di miniature di diversi giocatori uccise durante il gioco, i cubetti civilizzazione nel proprio sacchetto

(da cui si escludono quelli grigi che salvo rari casi "intasano" il sacchetto ma non servono a nulla), gli esagoni di terreno controllati, gli obiettivi raggiunti e le proprie tecnologie avanzate.

Le tecnologie, le città e i vari bonus permettono di fortificarsi, muovere le truppe, ingaggiare battaglie e compiere tutta una serie di azioni che risultano essere il cuore attivo del gioco.

PRIME IMPRESSIONI

Hyperborea sfrutta un regolamento tutto sommato semplice e lineare ed una meccanica di costruzione del proprio sacchetto di cubi elegante e azzeccata. Ma questa apparente semplicità pare nascondere una miriade di scelte e direttrici di gioco niente affatto banali. La strategia a medio e lungo termine di costruzione del proprio motore di cubi e tecnologie si sposa bene con la tattica necessaria a gestire l'interazione diretta tra i giocatori sulla mappa. Non avendo fatto partite di prova non posso dire quanto questo meccanismo scorra fluido e divertente ma le premesse appaiono ottime. I materiali sono lussuosi e le miniature bellissime e differenziate per le sei razze.

Per onestà cito un problema di bilanciamento per una strategia emersa in rete basata su una regola aggiunta all'ultimo per semplificare la vita ai giocatori inesperti che permette di giocare un sacchetto di cubi sempre vuoto forzando alcune meccaniche. È però già stato risolto dagli autori con l'eliminazione di suddetta regola che permetteva di mantenere i cubi tra un turno e l'altro sulle tecnologie non completate.

Francamente, nonostante il prezzo altino (ma giustificato dai materiali), questo sembra essere uno degli acquisti più probabili della mia Essen 2014.

The Battle at Kemble's Cascade

Designer	Anders Tyrland Olle Tyrland
Artist	Philippe Guérin Chris Quilliams
Publisher	Filosofia Édition Z-Man Games
# of Players	2 – 5
Ages	13 and up
Playing Time	75 minutes
Language	Extensive use of text
Category	Science Fiction Video Game Theme

The Battle at Kemble's Cascade è uno shot'em up di Anders e Olle Tyrland, per 2-5 giocatori, edito dalla Z-Man Games, durata approssimativa 75 minuti.

Ho detto shot'em up? Esattamente. Perché TBAKC si propone di trasferire in un gioco da tavolo la dinamica dei vecchi videogiochi in cui una o più astronavi sparavano all'impazzata verso gruppi di nemici che avanzavano in linee verso di loro, scorrendo dall'alto al basso dello schermo. Ci riesce? A prima vista, perfettamente.

IL GIOCO

Ogni giocatore comanda una astronave (sono 5 modellini in plastica tutti diversi) e ha una propria scheda in cui segnare i miglioramenti acquistati, i punti e il denaro accumulato, il livello di energia.

Il tabellone è costituito da 5 strisce su cui vengono appoggiate 4 carte per ciascuna. In questo modo si forma una griglia larga 4 e profonda 5, che costituisce lo spazio in cui si muovono le astronavi dei giocatori. Ogni carta ha riportato sopra un nemico (astronavi aliene di varia natura, asteroidi), una ricompensa e un livello di minaccia.

Ogni carta può ospitare una delle astronavi dei giocatori, chi si muovono sul tabellone.

Al proprio turno il giocatore può fare due cose alternative:

- 1) ristorare l'energia fino al livello massimo e comprare miglioramenti per la propria nave.
- 2) muovere e attaccare.

Molto banalmente, si inizia con la possibilità di un solo movimento (lo spazio di 1 carta nelle 8 direzioni circostanti) e di un solo colpo a forza 1. Il combattimento è deterministico: se si uguaglia la resistenza del bersaglio, lo si distrugge, ottenendo la ricompensa.

È possibile sparare simpaticamente anche ai propri compagni di gioco, guadagnando punti vittoria. Man mano che il gioco prosegue e si guadagnano monete (nel gioco sono rappresentate da un particolare minerale), potranno essere comperati nuovi potenziamenti per avere più mobilità, potenza di fuoco ed energia. È poi sempre possibile spendere energie per fare subito mosse aggiuntive, se ne vale la pena.

Alla fine del proprio turno, si calcola il livello di minaccia che ci bersaglia (banalmente i nemici che ci stanno sparando addosso) e si sottrae questo livello dalla nostra energia residua. Se questa arriva a zero, si "muore".

Ovvero, si diventa "astrali" per un turno: avete presente quando nei videogiochi rimettevi moneta, "continue" e appariva l'astronave che sfarfallava sullo schermo? Uguale. Questa "morte" fa guadagnare PV agli avversari che vi hanno sparato nel turno in corso (è facile ricordarlo perché ci sono appositi segnalini) e fa perdere a voi un turno di gioco. Poi sarete subito pronti per ripartire.

Quando tutti i giocatori hanno fatto il loro turno individuale, il primo carrello del tabellone (quello più in basso) viene rimosso e piazzato in alto, pescano nuove carte dal mazzo dei nemici. In questo modo si simula lo scorrere dello schermo videoludico.

Man mano che il gioco prosegue, i nemici pescati saranno sempre più forti, fino ai Boss, che addirittura sono fatto da ben 4 carte e occupano tutta una striscia dello "schermo".

Alla fine (c'è un numero prefissato di turni) vince chi ha più PV.

PRIME IMPRESSIONI

Se anche voi avete sperperato la paghetta mensile nei vari shot'em up degli anni '90, non potrete non essere incuriositi da questo titolo.

Grafica stile pixel, nemici differenti, boss, pvp, power-up, livelli di difficoltà crescenti, tabellone dinamico, effetto "continue" o "insert coin" - se preferite - insomma tutto il repertorio di quei videogiochi che agli occhi dei videogiocatori moderni io potranno anche sembrare graficamente inaccettabili ma che erano una vera e propria droga per noi un po' più vecchioti.

Anche il combattimento deterministico, se ci pensate, ricalca perfettamente quei giochi, in cui la discriminante era solo tra colpire/non colpire o schivare/essere colpiti. Inoltre è assolutamente necessario per calcolare spostamenti, bersagli e spesa di energia.

Fa leva dunque sulla nostalgia e sul vintage questo TBAKC e, alla lettura delle regole, pare riuscirci bene.

Unica perplessità: quei giochi erano coinvolgenti proprio per il loro ritmo e frenesia, quando sfrecciavi attraverso asteroidi e laser nemici, abbattendo tutto e tutti.

Qui ci sono diversi momenti in cui bisogna fermarsi e far calcoli, su tutti il conto del livello di minaccia alla fine di ogni proprio turno, che tiene conto di tutti i simboli a noi circostanti e a volte sull'intera plancia. E anche l'amministrazione dell'energia sarà cruciale, visto che spenderla fa compiere azioni aggiuntive, ma spenderne troppa espone alla "morte", per cui andrà calcolato in anticipo il possibile livello di minaccia a cui saremo soggetti dopo le nostre mosse.

Al di là di queste riserve, il titolo mi attira parecchio e non vedo l'ora di provarlo, se non altro per nostalgia.

Realm of Wonder

Designer	Pauli Jantunen Mikko Punakallio Saku Tuominen Max Wikström
Artist	Sami Saramäki
Publisher	Mindwarrior Games
# of Players	2 – 6
Ages	10 and up
Playing Time	45 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Adventure Dice
Mechanic	Area Control / Area Influence Area Movement

Vincerà chi riuscirà a completare la missione che ci ha affidato il Re, oppure sconfiggere 3 mostri oppure trovare 3 orbi magici.

Il gioco sussiste in 4 fasi:

Uso dei punti Magia con i quali comprare carte, mura, punti movimento, etc. I giocatori ricevono punti Magia a seconda di cosa hanno costruito o posseggono (casa, mura, forte, orbi magici o maledetti, etc.)

Giocare carte movimento: se ne gioca una su una mano di mediamente 3 carte movimento. Ognuno gioca la propria carta coperta e poi si rivelano, il numero più alto della alto muoverà per primo. Le carte movimento hanno anche dei poteri speciali come pescare altre carte movimento, guadagnare punti Magia, etc.

Lanciare incantesimi, fase che si gioca inversamente alla fase di movimento. Ogni incantesimo ha un suo peculiare potere perlopiù influenzano il movimento e le costruzioni in gioco.

Movimento, i giocatori muovono in base all'ordine di movimento definito dalla fase 2 e 3 e spendono i loro punti movimento per attraversare il tabellone.

Il tabellone ha diversi tipi di spazi:

La casa, costruzione che non può essere soggetta agli incantesimi ed indistruttibile, una per giocatore. Da qui il giocatore inizia il suo cammino.

Torre, i giocatori girano l'apposito tassello e subiscono gli effetti. Ci possono essere, orbi magici, eventi o mostri.

Vortici, che sono dei teletrasporti

Mura che sono invalicabili a meno di avere incantesimi appropriati.

Rune, questi spazi permettono ai giocatori di muovere il tabellone. Il tabellone, infatti, è formato da 3 dischi, quello centrale fisso, gli altri due anelli si muovono nelle due direzioni cambiando i percorsi ogni volta.

Forti, questi sono costruiti dai giocatori e possono avere altezze diverse, se un forte è formato da almeno 3 dischi, diventa una fortezza. Una fortezza permette ad un giocatore di ricominciare il suo percorso non dalla propria casa, bensì appunto dalla fortezza. Fortezze e forti possono essere conquistati dagli avversari non attaccando, bensì costruendo a loro volta forti sullo stesso spazio che siano più alti di quello dell'avversario almeno di 1 disco. Quindi un forte da 2 dischi viene distrutto costruendone uno da 3. MA il giocatore che conquista posiziona solo un numero di dischi pari alla differenza tra il forte distrutto e quello che lui ha costruito. Quindi nel caso precedente, il giocatore piazza 1 solo disco sullo spazio al posto dei 2 dell'avversario.

Nel gioco è possibile sia attaccare gli avversari che dei mostri erranti. Il combattimento è molto semplice, si contano i simboli "muscolo" nelle carte giocate nel turno, quindi se ne possono giocare dalla a piacere e infine si tira il dado il cui risultato si somma al numero di "muscoli" posseduti. Chi vince può rubare oggetti in caso di altro giocatore, oppure prende il tesoro e la carta relativa al mosto sconfitto. In caso di pareggio l'attaccante retrocede nel movimento.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco appare molto ben costruito, con movimenti speciali, incantesimi e battaglie. Il problema, secondo me, è che risulta fin troppo semplificato, anche nelle meccaniche di base. Molto ingegnoso il movimento del tabellone, però rubare oggetti agli altri giocatori, quando con gli oggetti si vince la partita, la sento come una reminiscenza di Talisman. Inoltre il gioco prevede un movimento con carte e iniziativa, appare evidente che sconfiggere un mostro o prendere un oggetto, cambiare la direzione prima degli altri sia fondamentale, ma non esiste una vera pianificazione del movimento, visto anche l'implementazione delle magie violente che ci sono in gioco. Ma forse sbaglio io a vedere il gioco con ottica troppo critica. Un buon gioco dell'oca, è eccessivamente e falsamente spicciolo, come giudizio, però a mio modo di vedere non mi sono neanche tanto sbagliato. Può sicuramente risultare gradevole a chi non dispiace perdere perché qualcuno ti ha rubato l'oggetto definitivo all'ultimo momento o perché il dado ha fatto le bizzie. Grafica davvero appagante.

First to Fight

Designer	Adam Kwapiński Michał Sieńko
Artist	Mateusz Bielski Grzegorz Bobrowski Iga W. Grygiel
Publisher	Fabryka Gier Historycznych Fundacja Niepodległości
# of Players	2 – 4
Ages	10 and up
Playing Time	60 minutes
Category	Educational World War II
Mechanic	Card Drafting Dice Rolling Point to Point Movement Variable Phase Order

Wargame in eurostyle, dove occorre far trionfare l'ALLEANZA durante la seconda guerra mondiale. I giocatori giocano tutti contro l'ASSE, pur se alla fine solo uno vincerà.

Il gioco prevede una serie di turni con due fasi: ordini e fine turno. La fase ordini permette ai giocatori di utilizzare 6 ordini. Un giocatore sceglie un ordine e ne effettua l'azione, quindi ogni altro giocatore può svolgere quell'azione. Il giocatore che ha scelto l'ordine può utilizzare l'azione bonus a lui riservata o svolgere l'azione stessa potenziata. Quando un ordine è stato scelto, non potrà più essere selezionato da altri giocatori finché qualcuno non sceglie l'ordine *Manouvre* che riattiva tutti gli ordini. I giocatori devono gestire gli ordini per poter compiere delle missioni, ovvero carte pescate ad inizio partita (ed ad ogni fine turno).

Gli ordini sono:

Movimento, ovvero le truppe si spostano in una regione adiacente. Chi ha scelto l'ordine può muovere a prescindere delle adiacenze. Ovviamente una truppa può essere mossa una sola volta per ordine.

Addestramento, si può aumentare un'abilità di una truppa (*Strenght* o *Underground*). Una truppa può essere addestrata una sola volta per ordine. Chi seleziona l'ordine prende un tassello *Nurse*.

Sabotaggio, i giocatori, cominciando da quello che ha selezionato l'ordine, scelgono una regione dove effettuare un sabotaggio. Ogni regione ha una tabella dominazione con dei valori da 1 a 4 e abbinato ad ogni valore un triangolo verde con un numero. Per avere successo nel sabotaggio, devono essere presenti nella regione truppe la di cui somma dell'abilità *Underground* sia maggiore del numero dentro il triangolo verde. Se la regione è "occupata" (ovvero il livello di dominazione è negli ultimi 3 spazi della tabella), il giocatore prende 3 punti vittoria. Il giocatore che ha scelto l'azione può svolgere un'azione speciale propria di una regione.

Reclutamento, i giocatori selezionano una regione, pescano due carte truppa ne scelgono una e la posizionano nella regione. Una regione non può essere selezionata più di una volta per ordine. Chi ha scelto l'azione pesca 3 carte. Ogni truppa ha anche un'abilità specifica, questa può essere utilizzata da chiunque piazzata la truppa in una regione.

Concentrazione, il giocatore sceglie se muovere una truppa, prendere 1 tassello *nurse* oppure giocare un tassello concentrazione. Nel gioco ci sono 6 tipi diversi di unità, i tasselli concentrazione identificano 1 tipo di unità, quando si gioca un tassello concentrazione (ce ne può essere solo uno sul tabellone) in una regione, tutte le unità del tipo indicato dal tassello non si possono muovere, però quando si effettua un reclutamento di un'unità dello stesso tipo in quella regione, si prende 1 punto vittoria.

Manouvre, il giocatore attiva tutti gli ordini utilizzati e pone 1 punto vittoria su un ordine ancora non utilizzato in quel turno. Se tutti gli ordini erano stati utilizzati non mette il punto e sarà lui il primo giocatore del successivo round. Altrimenti il gioco passa al giocatore successivo.

Prima che inizi un nuovo turno, i giocatori svolgono la fase di fine turno. In questa fase si curano le truppe coi tasselli *nurse* e si gira la carta *ASSE*. In queste carte viene identificata la regione in cui si intensifica la dominazione e quante unità di tempo sono passate nel turno. I giocatori cercano di risolvere le missioni nelle loro mani, utilizzando la *strenght* delle truppe nelle singole regioni, la somma della *strenght* deve essere superiore al livello di difficoltà della missione. Se una truppa è ferita da *strenght* 1 a meno che non sia in formazione (tassello concentrazione) nel qual caso da il suo apporto massimo. Le missioni soddisfatte daranno punti positivi, quelle fallite daranno punti negative, ogni nuovo turno si pescano nuove missioni. Le missioni hanno anche un tempo massimo per essere effettuate, occorre quindi tenere sotto controllo il tempo. Completate le

missioni, occorre verificare il numero di morti nelle singole regioni in virtù delle indicazioni delle missioni svolte e di un tiro di dadi eseguito su ogni regione che va anche a aumentare il valore di dominazione.

Il gioco prevede anche una serie di regole avanzate sia sulla distribuzione degli ordini, sia su degli eventi neutrali.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco appare molto lineare nella sua fase ordini, quasi banale. Poi nella seconda fase le cose si complicano eccome. La funzione di ogni ordine acquista un senso interessante, tutti giocano insieme contro l'asse, ma le missioni sono specifiche dei giocatori i quali devono tenere sotto controllo le truppe nella regione della loro missione, le ferite delle truppe, la dominazione e il tempo. Tante piccole cosucce che fanno pensare che il gioco sia molto intrigante nella fase di pianificazione e che quella della realizzazione sia una continua corsa a fare l'azione prima degli altri. Parrebbe essere un gioco molto ben congegnato, con qualche *random* necessario affinché non sia ripetitivo (penso alle missioni e al tiro di dado delle ferite). Mi ha molto interessato la parte del tempo, dover fare le missioni entro un periodo di tempo che va un po' *random*, mi fa pensare che il gioco crei momenti di azzardo tattico non indifferente. Occorre vedere se tali aspettative verranno poi concretizzate in un sistema solido.

Arkwright

Designer	Stefan Risthaus
Artist	Harald Lieske
Publisher	Spielworxx
# of Players	2 - 4
Ages	14 and up
Playing Time	240 minutes
Language	Some necessary text
Category	Economic Industry / Manufacturing
Mechanic	Simulation

La tedesca Spielworxx pubblica *Arkwright*, un titolo impegnativo di gestione economica creato da Stefan Risthaus (2-4 giocatori, 240 minuti), in cui i giocatori competono nello sviluppo di una impresa commerciale a cavallo tra il 1760 e il 1810, in piena rivoluzione industriale inglese, periodo caratterizzato dal rapido progresso di fabbriche e macchine industriali. Sarà essenziale ispirare confidenza nella qualità dell'azienda per promuovere le vendite e stimolare il mercato azionario, che alla fine determinerà il vincitore.

IL GIOCO

Qui devo andare un po' per le lunghe. Tanto per cominciare, c'è da dire che *Arkwright* presenta ben 3 regolamenti, tutti belli corposi: una versione per così dire semplificata (detta *Spinning Jenny*) di 24 pagine, la versione completa (*Water Frame*) di 36 pagine e una guida utente (*Player's Book*) di 24 pagine che descrive in dettaglio i componenti del gioco e fornisce brevi suggerimenti strategici, preceduti dal saggio spoiler: "Non leggete questa sezione se volete scoprire le strategie del gioco da soli". Per facilitarvi la digestione farò prima una panoramica della versione semplice *Spinning Jenny*, evidenziando poi le aggiunte e modifiche introdotte con la versione completa *Water Frame*.

In due parole: dobbiamo impiantare fabbriche, assumere e gestire i lavoratori, stabilire ed equilibrare correttamente i prezzi delle merci per aumentarne l'attrattiva sul mercato,

vendere e acquistare azioni per mantenere le risorse finanziarie necessarie a gestire bene l'impresa, produrre merci e venderne il più possibile per incrementare il valore delle nostre azioni. Perché alla fine vince chi possiede azioni per un valore complessivo maggiore!

Arkwright ha una durata fissa di 4 turni (che diventano 6 nella Water Frame) che rappresentano altrettanti decenni. Il primo turno (1760) è in pratica un lungo setup, nel quale costruiamo le nostre prime 2 fabbriche e stabiliamo il capitale iniziale. I turni successivi sono suddivisi in 4 cicli, ciascuno imperniato sull'economia e produzione di una sola delle 4 merci disponibili – cibo, tessuti, posateria e lampade – a cui segue una fase Evento finale (che nella versione Spinning Jenny è una fase vuota). Ogni ciclo è poi diviso in 3 fasi, di cui cercheremo di cogliere l'essenza descrivendole per sommi capi, tralasciando i dettagli.

1) Fase Economia: qui è tutto automatico. Si ripopola la tabella Mercato del Lavoro, che avrà un duplice scopo nelle fasi successive: fornisce i lavoratori per le fabbriche e determina la domanda di merci. Gli spazi pieni del mercato sono lavoratori disponibili, mentre gli spazi vuoti sono potenziali acquirenti e rappresentano la domanda (organizzata su 4 colonne, una per ogni tipo di merce). Inoltre si determina la posizione sul mercato dell'Importatore, un giocatore neutrale indipendente che infastidirà le nostre vendite.

2) Fase Azioni: è il cuore del gioco, dove vengono attuate le decisioni strategiche. Un giocatore alla volta, scegliamo uno dei tasselli azione disponibili (ognuno ne ha un set standard, ma può ottenerne altri durante la partita) e lo piazziamo in uno spazio libero della tabella Amministrazione, a cui è associato un costo amministrativo da pagare. E qui attenzione, perché alcune azioni specificano un costo minimo necessario per essere attivate, e altre hanno costi variabili associati a effetti crescenti: quindi se scegliamo uno spazio con costo amministrativo basso rischiamo di pagare senza poi poter effettuare l'azione o comunque senza poterla sfruttare al massimo. Ecco le azioni possibili:

- costruire / rimodernare / chiudere fabbriche, il cuore produttivo della nostra impresa. Interessante qui il meccanismo che ci consente di stabilire autonomamente il prezzo delle merci e calcolarne di conseguenza l'attrattiva sul mercato, ossia la possibilità di venderle. L'attrattiva è uguale alla qualità (inizialmente pari al costo della fabbrica) più la distribuzione meno il prezzo, tutti parametri da noi modificabili effettuando appropriate azioni;
- assumere / licenziare lavoratori prelevandoli o restituendoli al mercato del lavoro;
- acquistare macchine industriali che supportano i lavoratori nella produzione;
- migliorare la qualità, aumentando l'attrattiva delle nostre merci;
- migliorare la distribuzione, aumentando (ma solo temporaneamente) l'attrattiva delle nostre merci;
- vendere azioni al fine di monetizzare quando necessario, o acquistare azioni – ricordiamo che alla fine è il valore delle azioni che possediamo a determinare il vincitore!

A ognuna delle azioni primarie è associata anche un'azione secondaria, che può essere aggiustare i prezzi delle nostre merci (e quindi l'attrattiva) o prendere un tassello azione aggiuntivo per ampliare il parco delle azioni disponibili con nuove varianti delle azioni primarie.

3) Fase Produzione: le nostre fabbriche producono la merce attiva (quella corrispondente al ciclo in cui siamo) e poi la vendiamo. Possiamo vendere al più un numero di merci pari alla loro attrattiva. Detto questo, se la domanda è superiore all'offerta si può vendere tutto fino al massimo consentito; se invece l'offerta supera la domanda il meccanismo di vendita, un po' tortuoso ma interessante, privilegia i giocatori le cui merci hanno più attrattiva – e qui saremo ostacolati anche dall'Importatore neutrale, che influenzerà il mercato vendendo le proprie merci. A questo punto il valore delle nostre azioni aumenterà a seconda dei volumi venduti, con bonus aggiuntivi per chi ha venduto più merci e chi ha l'attrattiva maggiore. Ah, e non dimentichiamoci di pagare i salari dei lavoratori e i costi operativi delle macchine.

Il gioco termina alla fine del quarto turno. Si moltiplica il valore delle proprie azioni per il numero di azioni possedute, e chi totalizza il valore più alto vince.

Ho dovuto omettere molti particolari, ma questa in sintesi è la Spinning Jenny. La versione completa Water Frame aggiunge ulteriore complessità al gioco, mantenendo tuttavia la medesima struttura. Provo a condensare in breve le varianti / aggiunte essenziali: il gioco dura di più (6 turni anziché 4); la fase Economia (ripopolamento del mercato del lavoro e posizione economica dell'Importatore) è variabile da partita a partita, tramite tasselli coperti disposti casualmente; ci sono più livelli di sviluppo e opzioni per le fabbriche. Ma soprattutto: si aggiungono 20 tipi di Tasselli Sviluppo ottenibili attraverso le azioni, che forniscono abilità speciali importanti per lo sviluppo strategico (es. Officina, Scuola, Ingegneria, Turni Extra, Inventore); si aggiungono 16 tipi di Eventi che vengono disposti casualmente e scoperti nella fase finale di ogni turno (es. Burocrazia, Guerra nel Continente, Recessione, Guerra dell'Oppio), per diversificare le condizioni ambientali da partita a partita; sono disponibili azioni aggiuntive, con particolare riferimento alle Navi che, attraverso appositi contratti e con l'ausilio dei magazzini, ci permettono di vendere merci sul mercato delle colonie estere.

In base alle informazioni di Spielworxx, Arkwright dovrebbe essere introdotto sul mercato al prezzo di 64 €.

PRIME IMPRESSIONI (di Baggins)

Uhm ... difficile, molto difficile, come disse il Cappello Parlante quando gli toccò di smistare Harry Potter. Siamo di fronte a un bel cinghiale, aggiungo io: un titolo di gestione economica spesso e complesso.

Innanzitutto una valanga di materiali: 24 tipi di componenti diversi tra tabellone, plance, tasselli, segnalini, indicatori, banconote, cubetti, puzzilli e compagnia bella. In tutto ho contato (si fa per dire) 547 pezzi, a cui vanno aggiunti 4 regolamenti, 2 Player's Book e 8 Player Aids, tutti sia in tedesco che in inglese. Nulla di particolarmente attraente o ricercato, intendiamoci, ma probabilmente non ce n'è bisogno in un gioco di questo tipo: la componentistica insomma appare abbondante e austera ma onesta.

I regolamenti (anche il più semplice Spinning Jenny) sono corposi e complessi ma ben scritti, chiari, lineari e consequenziali, con figure e esempi, e per il momento dubito si possa chiedere altro. La struttura del gioco è ben definita e tutto sommato abbastanza intuitiva, anche se inevitabilmente condita da un discreto numero di pur necessarie regole e regolette, che alle prime partite si farà fatica a ricordare tutte. Vista la complessità, comunque, sarà bene attendere una prova su strada prima di

confermare che il regolamento possa affrontare e risolvere i numerosi dubbi che di solito saltano fuori in una partita vera.

Le meccaniche appaiono interessanti e ben amalgamate, e il gioco dà quella gradevole sensazione di tutt'uno che lo rende in certo qual modo anche più istintivo e agevole da imparare.

Arkwright è comunque chiaramente pane per giocatori esperti, sia per la complessità strategica richiesta dalla gestione a tutto tondo dell'impresa che per la durata alquanto impegnativa (4 ore per la Water Frame). La profondità e la rigiocabilità sembrano garantite dalla quantità di variabili e possibilità offerte dal gioco, specialmente nella versione completa che punta alla variabilità degli scenari e alla diversificazione e personalizzazione degli assetti e di conseguenza delle strategie.

Nella versione Water Frame, una componente di aleatorietà è presente sia nella fase Economia che negli eventi di fine turno, grazie all'uso dei tasselli coperti disposti a caso e rivelati sul momento; aleatorietà che si intona con l'ambientazione e che comunque è uguale per tutti.

Prendendo anche spunto da quanto evidenziato dallo stesso autore in un topic BGG, il gioco presenta diversi elementi di interazione: nell'influenza dei giocatori sulla domanda, nella competizione per le vendite e per ottenere i bonus sul valore delle azioni (ambidue si traducono nella concorrenza sull'attrattiva delle merci), e infine nella limitata disponibilità dei Tasselli Sviluppo importanti per creare la propria strategia.

In definitiva, benché ricada in una categoria di giochi – quelli di gestione economica – che non incontra i miei gusti, Arkwright mi ha lasciato un'impressione positiva, e sembra che abbia un buon potenziale per soddisfare i gusti degli appassionati del genere. Non resta quindi che attendere di poterlo mettere sul tavolo.

PRIME IMPRESSIONI (di Agzaroth)

Siccome mi sono preso la briga di leggere 36 pagine di regolamento belle fitte, scrivo pure io :). Premetto di aver letto solo il regolamento completo e non quello semplificato, perchè è mia abitudine, nei giochi partite sempre e subito con il titolo al massimo delle potenzialità.

Arkwright è tosto. Parecchio. 36 pagine belle dense ma scritte molto bene, dettagliate, con tanti esempi. Molti concetti, tanti effetti, tante possibilità, tanti passaggi e correlazioni da considerare. Complicato e complesso: non sarà facile imparare tutta l'architettura regolistica, ancora meno facile padroneggiarla... Not my cup of tea, perchè il mio ideale di gioco è "easy to learn - hard to master", ma gli hard gamers dei gestionali avranno pane per i loro denti. È un gioco che mescola lo sviluppo industriale con un mercato azionario sui generis, ovvero non è possibile influire/compare le azioni degli altri giocatori in maniera diretta, ma si agisce direttamente solo sulle proprie e indirettamente sulle altrui. L'interazione però non manca, mediata principalmente dalle oscillazioni dei prezzi di vendita. Per la scelta della azioni, invece, è abbastanza un solitario, dato che le hai dempre tutte a disposizione e devi regolarti solo con te stesso per il prezzo da pagare e la relativa efficacia: generalmente, più spendi, più l'azione sarà redditizia.

La Spielworxx conferma di essere casa editrice per giocatori senza macchia e senza paura, sulle orme della

Splotter Spellen. Hanno giochi pesanti ma soddisfacenti, fatti bene, bilanciati, rifiniti. Quello che io trovo le manchi un po' rispetto alle autoproduzioni del duo olandese, è il twist, il tocco di classe, il colpo di genio - chiamatelo come volete - che caratterizza sempre le produzioni della Splotter... quella cosa che ti fa per un attimo rimanere a bocca aperta e dire "a questo io non avrei mai pensato, sono due geni". In conclusione: molto probabilmente un ottimo titolo, ma forse un po' lineare e senza "acuti".

Abyss

Designer	Bruno Cathala Charles Chevallier
Artist	Xavier Collette
Publisher	Bombyx Asmodee Asterion Press REBEL.pl
# of Players	2 - 4
Ages	14 and up
Playing Time	45 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Card Game Mythology Nautical
Mechanic	Hand Management Set Collection

Abyss: ennesima novità portata in Italia grazie ad Asterion, a firma Bruno Cathala e Charles Chevallier, magnificamente illustrato da Xavier Collette (quello di Dixit, tra le altre cose). Subitaneamente tradotto e prodotto assieme alla versione francese, approderà quindi sui nostri tavoli senza alcun ritardo.

Di che si tratta? È un gestionale basato principalmente su pesca e gestione carte, poteri variabili e collezione set, di difficoltà medio bassa, per 2-4 partecipanti, sui 45 minuti di durata. Si inserisce quindi in quel limbo di giochi gestionali che ultimamente sembra andar tanto di moda, a metà strada tra un filler e un classico gioco da due ore.

AMBIENTAZIONE

In un mitologico mondo sottomarino, esseri ittici di varie specie sono in lotta perpetua per assicurarsi il dominio delle profondità. Lo scontro avviene più che altro sul piano politico, ma i colpi bassi non mancano e nel buio degli abissi potrebbe essere nascosto anche qualche assassino pronto ad eliminare i nemici più scomodi.

MATERIALI

Si sa che da un po' di tempo a questa parte i francesi fanno le cose in grande. Illustrazioni bellissime, curate, evocative; perline da usare come moneta di scambio, con 5 tazze in plastica per contenerle; addirittura 5 copertine diverse per la scatola di gioco. Se l'occhio vuole la sua parte, qui ce n'è in abbondanza. Ma per fortuna noi ci siamo vaccinati con la Splotter Spellen, per cui andiamo ad illustrare e analizzare freddamente le meccaniche di gioco.

SETUP

In alto sul tabellone si dispone coperto il mazzo Esplorazione che contiene carte Alleato (65 carte in 5 razze) e 6 carte Mostro. Subito sotto ci sono le 5 locazioni per il Consiglio, in cui andranno poste le carte Alleato non comperate. Infine, in basso, il mazzo coperto dei 35 Nobili, da cui ne vengono pescati e mostrati sei. Attorno si dispongono le tessere Territorio, le perle, i segnalini chiave

e quelli mostro, nonché l'indicatore Minaccia, col segnalino posto sulla prima casella. Ogni giocatore parte con 1 perla.

IL GIOCO

Scopo del gioco è ottenere il maggior numero di punti influenza (PI), tramite Territori, Alleati, Nobili e Mostri uccisi.

La partita procede in senso orario dal primo giocatore. Ad ogni turno individuale si effettuano i seguenti passaggi:

1) Tramare a corte (facoltativo). Il giocatore può spendere 1 perla per scoprire un Nuovo Nobile sulla relativa traccia di 6 spazi. A inizio partita sono già tutti occupati, ma piano piano verranno comperati e la traccia tende a svuotarsi.

2) Azione (obbligatoria) a scelta tra:

a) Esplorare le profondità. Si scopre una carta alla volta dal mazzo Esplorazione fino a un massimo di 6. Ogni carta può essere comperata dagli altri partecipanti, in senso orario, pagando un costo in perle progressivamente crescente allo scoprire delle carte. Se nessuno la compra, il giocatore attivo può scegliere se prenderla gratis e terminare il turno, oppure scoprire ancora. Sarà comunque obbligato a prendere la sesta carta. Se si scopre un Mostro, il giocatore attivo può combatterlo e terminare il turno oppure continuare a esplorare. Se lo combatte, prende la ricompensa indicata dall'indicatore Minaccia, riportandolo poi a zero; se continua a pescare, aumenta di 1 il livello dell'indicatore Minaccia e di conseguenza anche il premio per il prossimo Mostro ucciso. Il mostro viene comunque scartato.

In ogni caso, tutte le carte rimaste sul tabellone perché non acquistate vengono posizionate nelle rispettive pile (nei 5 colori delle 5 razze di gioco) sulle caselle del Consiglio.

b) Chiedere il sostegno del consiglio. Il giocatore preleva una pila di carte da uno degli slot del consiglio, guadagnando così carte Alleato con cui pagare poi i Nobili.

c) Reclutare un nobile. Tra quelli ancora disponibili nella traccia, se ne acquista uno pagandolo con le apposite carte Alleato dalla propria mano. I Nobili hanno sia un valore in PI che un potere speciale, attivo estemporaneamente o permanente, e poi da 0 a 3 chiavi, che serviranno per conquistare i Territori. Quando si paga un nobile tramite le carte Alleato, le si scarta tutte tranne una, la più bassa, che rimane scoperta davanti al giocatore come Affiliato. Gli Affiliati concorreranno al punteggio finale.

3) Controllare Territori. Non appena un giocatore accumula 3 chiavi, deve obbligatoriamente prendere 1 tessera Territorio. Se utilizza le chiavi fornite dai suoi Nobili, questi vengono posti sotto la tessera, perdendo il loro potere speciale. Le tessere Territorio forniscono PI bonus a fine partita a seconda della condizione di attivazione in esse riportata.

La partita termina quando un giocatore compra il suo 7° nobile o quando non è più possibile riempire la traccia dei Nobili.

I PI sono dati da: Nobili, bonus dei Territori, l'Affiliato di valore più alto per ogni razza, i segnalini PI conquistati uccidendo Mostri.

PRIME IMPRESSIONI

Devo essere sincero: la lettura delle regole non mi ha impressionato.

Illustrazioni bellissime, non c'è che dire, caratterizzate in tutto e per tutto, anche nei costi delle carte. Ma il gioco di per se? Collezioni Alleati per comprare Nobili per comprare Territori. L'originalità latita. Sì, qualche twist dentro c'è, tipo il poter fare una sola azione per turno fa in modo che se

aumenti molto le carte nel Consiglio, gli altri giocatori le prenderanno prima che ritocchi nuovamente a te, poi immagino che l'interazione sarà mediata da qualche potere speciale dei Nobili e non solo la blanda "fregarsi una carta" che traspare a una prima lettura (ad esempio, si capisce che l'assassino inabilita parzialmente un altro Nobile). Carino anche il sistema di scelta dei Territori: in pratica a inizio partita ce n'è solo uno scoperto. Chi per prima arriva, può decidere di pescarne fino ad altri 4 dalla riserva e scegliere tra tutti. Però poi, i nuovi Territori pescati rimangono scoperti a disposizione di tutti. In pratica, più possibilità di scelta ti concedi, più ne dai anche agli avversari.

C'è un po' di strategia anche nelle carte Alleato da pagare per i Nobili, dato che si trattiene come Accolito sempre la più bassa e, a fine partita, conterranno (le più alte tra le trattenute di ogni razza) per il punteggio. Deve piacere una buona dose di azzardo (la pesca dei Mostri) e di fortuna (praticamente si pescano carte da tutti i mazzi). Le meccaniche sono quelle, non si scappa, al di là dello splendido artwork e delle 5 copertine diverse che saranno la gioia – e il tormento – dei collezionisti. Probabilmente non vuole nemmeno essere un giocone, si parla di un regolamento davvero basilare, almeno per noi giocatori abituali, e di una durata quasi da filler. Però sarà che ho giocato da poco Quantum, che suppergiù si inserisce nella stessa fascia, ma al confronto questo mi ha lasciato piuttosto freddo.

ESSEN the game: SPIEL' 2013

Designer	Fabrice Beghin Frédéric Delporte Etienne Espreman
Artist	Cyrille Breuil
Publisher	Geek Attitude Games
# of Players	2 – 5
Ages	10 and up
Playing Time	75 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Economic
Mechanic	Action Point Allowance System Area Movement Pick-up and Deliver Set Collection Simulation

Il gioco cerca di ricreare l'atmosfera di follia che permea e invade i saloni della fiera di Essen durante la SPIELMESSE, ovvero la fiera del gioco da tavolo.

Il gioco dura 7 round, ogni round è diviso in 3 fasi:

Fase A: si pescano le carte Ranking, ovvero le indicazioni di cosa comprare durante il round (in 5 giocatori, 3 carte). Annuncio dei Giochi, ovvero si pescano 6 tasselli gioco da tavolo e si posizionano in una sezione definita Pallet Truck, in maniera del tutto casuale. Popolarità, si definisce la popolarità di ogni gioco attraverso simboli sul gioco o posizione sulla Pallet Truck. Eventi, si pescano 2 eventi e si associano a dei giochi, gli eventi sono di tutto e di più (dal costare meno, al dare più punti vittoria, al difficoltà di comprarli, etc.) Folla, si pescano tasselli folla e si sistemano sul tabellone. Il tabellone è una rappresentazione un po' artistica e molto ideale della fiera di Essen.

Fase B:

Definizione del primo giocatore, verificando chi ha utilizzato meno mosse nel round precedente. I giocatori giocano tutte la loro fase C prima di passare il turno ad un altro giocatore.

Fase C: I giocatori spendono punti azione per gestire i loro acquisti. I punti azione si possono conservare da round a round, si guadagnano in vario modo e si spendono a seconda di cosa si sceglie di fare. I punti azione si tengono con un'apposita tabella formata da una serie di caselle o spazi azione.

Movimento, in pratica lo spostamento in fiera, ogni spazio costa 1 punto azione. Alcuni spazi richiedono 2 punti azione. Occorre raggiungere lo stand giusto per poter acquistare.

Acquisto, acquistare non richiede azioni, ma ogni acquisto occupa uno spazio azione, occorrerà scaricare tutto in macchina per poter liberare spazio e quindi punti azione. I giocatori hanno anche una borsa in cui mettere 1 gioco gratuitamente senza doversi bruciare uno spazio azione Playtest, in questa fase i giocatori pescano carte per scegliere un gioco che vogliono comprare ma di cui non sono tanto convinti. Letteralmente provare il gioco per decidere se comprarlo o meno. La carta identifica un gioco che se alla fine della partita è stato comprato darà più punti. Scarico, letteralmente si devono scaricare i giochi in macchina, seguendo i simboli sui giochi stessi, liberando spazi azione.

Prelevare Denaro, è possibile prelevare nuovo denaro dal bancomat, questo farà perdere punti vittoria, ma si sa ad Essen i soldi non bastano mai.

Alla fine del round i giocatori confrontano quello che hanno comprato con le richieste delle carte ranking, prendendo così punti vittoria. Alla fine del quarto round si hanno una fase aggiuntiva di confronto con le carte ranking. Vince chi ha più punti.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco colpisce la cuore di chi frequenta la fiera del gioco di Essen. Un subdolo mezzo per imporre un acquisto. Ma il gioco dice la sua. La costante analisi dei punti azione e delle azioni da fare fa pensare ad un gioco tutt'altro che semplice. La popolarità è necessaria per rendere varietà alle azioni, ma occorre verificare se da sola basta a contrastare il mero calcolo della convenienza sul soddisfare le carte ranking. Bene che la macchina abbia posti a condizione, altrimenti sarebbe stato davvero poca cosa. La gestione del movimento fa temere un'indole astratta malamente mistificata. Alcune regole secondarie, anche se poco sviluppate, riescono ad evocare quei momenti (ad esempio, il sold out, la borsa piena, il playtest, etc.) più significativi dell'esperienza esseniana. In definitiva un titolo più evocativo che altro, con buone idee, ma non così esaltanti da doverlo avere a tutti i costi. Detto questo corro a preordinarlo!!!!

PS: i tasselli del gioco sono giochi veri, ovvero le illustrazione dei 60 giochi sono immagini delle scatole dei giochi da tavolo veramente venduti ad Essen 2013. Una vera chicca.

Orléans

Designer	Reiner Stockhausen
Artist	Klemens Franz
Publisher	dip games
# of Players	2 - 4
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Category	Medieval

Mechanic Deck / Pool Building
Point to Point Movement

INTRODUZIONE

Orléans è un gioco edito dalla Dip Games nato dalla mente di Reiner Stockhausen. Le illustrazioni sono curate da Klemens Franz noto per aver illustrato Agricola, Le Havre e moltissimi altri titoli.

Il gioco è ambientato nell'Orléans medievale in cui 2-4 giocatori dovranno ottenere più seguaci possibili per espandere il loro dominio sulla città di Orléans e sulle vicine città della Loira attraverso il commercio, la scienza e le costruzioni. Per farlo si dovranno assoldare artigiani, barcaioli, scienziati, monaci, cavalieri e contadini il tutto in una durata stimata intorno ai 90 minuti.

Il gioco sfrutta una classica meccanica di piazzamento lavoratori modellata però su un interessante "bag building", a differenza di Hyperborea non si pescano cubetti, ma tessere personaggio che permettono di attivare diverse azioni e differenziare le strategie perseguibili per raggiungere la vittoria. Il gioco si preannuncia interessante...

MATERIALI E SET UP

Il gioco si compone di un tabellone centrale che rappresenta la valle della Loira ed i collegamenti stradali e fluviali tra le varie città. Vengono posizionati casualmente sulle strade e i fiumi le tessere merce (grano, formaggio, vino, lana e broccato) mentre quelle rimanenti sugli appositi spazi del tabellone e serviranno da riserva. Vengono mescolate le tessere clessidra tra di loro e si crea un mazzo di pesca, posizionando in cima al mazzo la tessera evento "pellegrinaggio". Ogni giocatore riceve un sacchetto, 4 tessere seguace iniziali (un contadino, un artigiano, un barcaiolo e un commerciante), 5 soldi e 7 indicatori che vanno posizionati sui tracciati dei personaggi e sul tracciato dei punti vittoria. Nel colore del giocatore viene anche posizionato il mercante sulla plancia centrale, sulla città di Orléans, e le 10 stazione commerciali che vengono lasciate in una riserva generale.

IL GIOCO

Stabilito il primo giocatore, il gioco si articola su 18 round ognuno composto da 7 fasi.

Clessidra: per prima cosa viene rivelata la prima tessera clessidra che, oltre ad indicare il numero di turni ancora a disposizione, rivela anche quale sarà l'evento che influenzerà il round in corso, in positivo o in negativo.

Censo: il giocatore che ha il maggior numero di contadini riceve una moneta e il giocatore che ne ha di meno deve pagare una moneta.

Seguaci: si pescano seguaci dal proprio sacchetto in numero uguale a quanto indicato sul percorso dei cavalieri. Inizialmente si pescano 4 tessere seguace, che possono essere incrementate ogni volta che si assolda un nuovo cavaliere. Le tessere seguace così pescate vengono messe sulla propria plancia negli spazi mercato liberi.

Pianificazione: si possono usare le tessere seguace del nostro mercato per attivare gli spazi azione (che richiedono 1, 2 o 3 personaggi per poter essere attivate) della nostra plancia personale. Non è necessario posizionare tutti i personaggi nello stesso round e le tessere personaggio possono anche essere lasciate al mercato per i round successivi.

Azioni: si possono eseguire le azioni degli spazi azione attivate durante la pianificazione a turno, una per giocatore. Non è obbligatorio eseguire tutte le azioni attivate durante

la fase di pianificazione e lasciarle attivate per i round successivi. Da ogni azione che viene attivata, vengono rimosse le tessere personaggio che tornano nel sacchetto. Evento: viene risolto l'evento mostrato dalla tessera clessidra rivelata durante la fase 1.

Primo giocatore: il segnalino primo giocatore viene passato al giocatore a sinistra ed inizia un nuovo round.

Vogliamo ancora parlare delle possibili azioni che sono il fulcro del gioco: gli spazi azione che forniscono nuove tessere personaggio danno, oltre alla tessera, dei bonus a seconda del personaggio ottenuto, merci, soldi o punti vittoria, aumentano il numero di tessere che vengono pescate durante la fase seguaci, danno segnalini tecnologia (che vengono usati in sostituzione di una tessera personaggio su uno spazio azione in modo permanente) o permettono di espandere la città con una tessera luogo che fornisce un nuovo spazio azione, a scelta del giocatore tra 20 tessere disponibili.

Gli altri spazi azione permettono invece di operare sul tabellone comune, spostando il nostro mercante via mare o via terra ottenendo merci e costruendo le nostre stazioni commerciali nelle città. L'interazione (indiretta) sembra essere molto forte perché il tabellone è piccolo e le merci sono poche ed è possibile costruire una sola stazione commerciale per città, quindi, chi prima arriva, meglio alloggia.

Ultimo spazio azione è il municipio che è attivabile con qualunque tessera personaggio e che permette di ottenere soldi e punti vittoria. Le tessere personaggio utilizzate al municipio però restano al municipio permettendo così ai giocatori di alleggerire il sacchetto per renderlo più congeniale alla propria strategia.

Ultima nota è data dal tracciato dei punti vittoria (chiamati punti sviluppo nel regolamento), poiché è molto importante riuscire ad ottenere già punti durante il gioco (e non solo con il remunerativo conteggio finale) in quanto all'avanzamento del nostro segnalino su determinate caselle del tracciato dei punti vittoria corrisponde un introito in monete o l'aggiunta al sacchetto di una nuova tessera personaggio. Inoltre alcune caselle indicano il grado di sviluppo della nostra città. Da questo numero dipendono la tessera evento "introiti" la tessera edificio "ospedale" e soprattutto il conteggio dei punti finale.

A fine partita ogni giocatore riceve 1 pv per ogni moneta, 5 pv per ogni tessera broccato, 4 pv per ogni tessera lana 3 pv per ogni tessera vino, 2 pv per ogni tessera formaggio e 1 pv per ogni tessera grano. Infine si somma il numero di stazioni commerciali costruite a quello delle tessere personaggio del giocatore (non quelle al municipio) e lo si moltiplica per il grado di sviluppo della nostra città.

PRIME IMPRESSIONI

Non sapevamo nulla di questo gioco prima di leggerne il regolamento e dobbiamo dire che la sorpresa c'è stata. Mai come in questo caso vale il monito di "non giudicare un libro dalla copertina", poiché, anche se non hanno fatto del comparto grafico il punto di forza di questo gioco, Orléans ha tutte le carte in regola per essere un titolo (finalmente) interessante.

Il "bag building" sappiamo essere una valida variazione sul tema deck building e l'utilizzo che viene proposto in questo gioco lo rende davvero interessante e soprattutto ben amalgamato con il gioco. Ciò che ci piace maggiormente è la possibilità di "scartare" personaggi mandandoli al municipio per alleggerire il proprio pool di tessere dal

sacchetto e al contempo variare strategia... Ad inizio partita sembrano essere fondamentali i soldati che ti permettono di pescare più tessere dal sacchetto, una volta raggiunto il loro scopo sono però utilizzati solo più per le azioni di movimento, diventando quindi un "peso" nel sacchetto.

La longevità sembra essere inoltre assicurata dalle 18 tessere evento (sei eventi, che si ripeteranno tre volte ciascuno) che obbligano i giocatori a pianificare e svolgere le proprie azioni in modo da ottenere più benefici o il minor malus possibile. Altro elemento di variabilità sono le 20 tessere edificio, data la loro unicità ed essendo azioni più potenti di quelle base, offrono la possibilità di adottare strategie sempre diverse e soprattutto una buona dose di "corsa" per accaparrarsi quelle più adatte alla propria impostazione di gioco.

Il bilanciamento sembra essere garantito, date le diverse strade per ottenere punti che vanno però, secondo noi, seguite tutte nel miglior modo possibile: se non si cresce infatti sul tracciato dei punti sviluppo/vittoria, a fine partita si avrà un moltiplicatore basso e sarà stato inutile piazzare tante stazioni e assoldare tanti seguaci. Anche la scalabilità sembra essere garantita, dato che le differenze si limitano al setup che include meno tessere sulle tratte fluviali e sulle strade.

In conclusione, Orléans è stato fin ora il "titolo che non ci aspettavamo" certo, non è così innovativo (uscendo all'ombra di Hyperborea) ma è un bel tedesco, neppure così tanto astratto, con tanta interazione indiretta e dalla durata contenuta. Noi lo proveremo certamente e anzi.. è probabile che uno spazio nella nostra libreria lo troverà!

Antike II

Designer	Mac Gerdts
Publisher	PD-Verlag
# of Players	2 – 6
Category	Ancient Civilization Fighting Nautical Territory Building
Mechanic	Area Control / Area Influence Area Movement

La nuova versione di Antike prevede diversi cambiamenti, anche se le informazioni in rete sono ancora scarse e a volte contraddittorie:

- La produzione delle singole città può essere tenuta standard (quella stampata sulla mappa) o decisa dal primo conquistatore. Se si vogliono fare adiacenti più città che producono la medesima risorsa, si paga una penale (1 moneta per ogni altra città identica).

- L'albero tecnologico ha eliminato i tripli movimenti per truppe e galee: rimangono solo i doppi. In compenso arriva la nuova tecnologia mutuata dal Duellum: il Mercato. Al primo livello si potranno scambiare risorse 2:1, al secondo 3:2. Il totale delle tecnologie acquistabile rimarrà dunque otto.

- Quando una nazione sviluppa tutte le 8 tecnologie, guadagna un ulteriore personaggio aggiuntivo, preso dalla pila con più carte (di solito quella militare).

Questa è una delle varianti anti stallo che erano previste anche per le precedenti edizioni. L'autore spiega che molti principianti avevano appunti difficoltà a chiudere la partita perché non riuscivano a razzare efficacemente e presto i templi avversari. Il gioco non cambierà per gli esperti, che riescono a guerreggiare efficacemente prima di svilupparsi,

ma aiuterà un po' i nuovi giocatori. C'è anche da tener presente che la mossa di assedio a una città non utilizzerà un movimento, ma sarà conseguente in modo automatico (se il giocatore vuole) all'invasione. Questo velocizzerà molto la guerra.

- ci sarà un tabellone fronte/retro, con una mappa inedita su un lato (forse più "stretta" per 3-4 giocatori).

PRIME IMPRESSIONI

La cosa che mi fa più paura è la corsa all'oro: tante città d'oro, Mercato, 1 PV gratuito e poi conversione massiccia 2:1 in ferro e milizie.

L'autore assicura che non è così e che anzi ora sviluppo e militare sono due vie equilibrate per la vittoria. Voglio sperare.

Apprezzo lo sforzo fatto per eliminare il possibile stallo tra principianti, che era l'aspetto principale che non permetteva ad Antike di essere adeguatamente apprezzato da tutti per il capolavoro che è. Tramite gli assedi velocizzati e il guadagno del personaggio aggiuntivo, questo problema non dovrebbe più ripresentarsi per nessuno.

Purtroppo l'autore ha scelto di non inserire le carte Duellum che erano una delle novità più apprezzate del gioco a due. Nulla viete di introdurre con regole casalinghe (qui in tana trovate i files tradotti). Anche le mura cittadine ritornano ad essere uno sviluppo tecnologico.

In conclusione, non resisterò ad acquistare anche questa nuova edizione e sperimentarla al più presto.

King of New York

Designer	Richard Garfield
Artist	Régis Torres
Publisher	Heidelberger Spieleverlag IELLO uplay.it edizioni
# of Players	2 – 6
Ages	8 and up
Playing Time	40 minutes
Language	Some necessary text
Category	Dice Fighting Movies / TV / Radio theme Science Fiction
Mechanic	Card Drafting Dice Rolling Player Elimination

INTRODUZIONE

Richard Garfield (di cui penso sia inutile fare il CV ludico....) prende uno dei suoi ultimi successi "King of Tokyo" e lo ripropone ambientato a New York. Il gioco resta molto simile nella sostanza, grossi mostri che si menano a suon di dadi con una meccanica che riprende da vicino quella dello Yatzee.

IL GIOCO

Il titolo permette a 2-6 giocatori di competere per la vittoria impersonando improbabili e bellissimi mostri alla "godzilla". Durante il proprio turno si lanciano sei dadi fino ad un massimo di tre volte e con i risultati ottenuti è possibile danneggiare mostri altrui o edifici, recuperare salute, acquistare carte potenziamento o fare direttamente punti vittoria. Non mi divulgherò molto sulle meccaniche di base del gioco che rimangono sostanzialmente invariate rispetto a King of Tokyo (d'ora in avanti KOT) ma andrò a spiegare

le differenze fra questo e il nuovo King of New York (da adesso KONY).

Innanzitutto una premessa: le condizioni di vittoria sono rimaste invariate facendo vincere l'ultimo mostro rimasto od il primo a fare 20 punti vittoria.

Ma di diverso c'è parecchio, a cominciare dal tabellone di gioco che si è fatto più grande ed in grado di ospitare tutti i mostri in gioco. Come per il predecessore è possibile occupare l'area centrale (qui Manhattan) e colpire tutti gli altri subendone però gli attacchi. Tuttavia sostare in altre zone non è più esente da rischi poiché ora sarà possibile essere attaccati anche dalle forze di difesa della città che, dove presenti, infliggeranno danni al verificarsi di un determinato risultato di dado. I dadi infatti ora riportano sei facce differenti. Oltre alle "solite" facce con zampate, cuori e simboli potere ora, al posto dei tre numeri, ci sono le stelle, gli edifici distrutti e i simboli "Ouch!".

I tre simboli conosciuti funzionano come in KOT. Al posto dei numeri 1-2-3 del predecessore in KONY è il solo simbolo stella che fa guadagnare punti in caso ne escano un minimo di tre. Per ogni tre stelle infatti si guadagna un punto, più uno per la quarta stella, la quinta ecc. ecc.. Inoltre si ottiene una carta speciale "Superstar" che, finché si possiede, fa guadagnare un punto per ogni stella lanciata nei turni successivi. Ovviamente appena un altro giocatore fa un tris di stelle la carta Superstar passa a lui.

Ma veniamo alla seconda faccia nuova del dado: l'edificio distrutto. Per ogni risultato come questo è possibile danneggiare gli edifici o le unità nemiche ora presenti in una pila su ogni zona della mappa. Tali segnalini partono sempre sul lato "edificio" e vengono girati su quello "unità nemica" se subiscono i danni sufficienti a distruggerli. Una volta girati se subiscono i danni necessari si scartano. Tali segnalini forniscono ricompense in termini di punti, vite o potere a chi li distrugge ma fungono anche da minaccia una volta sul lato unità.

Con il terzo risultato del dado, infatti, le unità nemiche sulla mappa reagiscono. Il risultato "Ouch!" attiva le unità. Se si ottiene un solo "Ouch!" le unità eventualmente presenti nel quartiere infliggono un danno al giocatore che ha lanciato i dadi. Con due risultati "Ouch!" le unità colpiscono tutti i mostri presenti nel quartiere. Con tre "Ouch!" tutte le unità sul tabellone danneggiano tutti i mostri presenti nei loro quartieri. Inoltre tirando tre o più "Ouch!" si ottiene la carta "Statua della Libertà" che fornisce tre punti al suo possessore (che si perdono quando la carta passa di proprietario).

Rispetto al predecessore essere a Manhattan è un pochino più complesso poiché in aggiunta alle regole precedenti la zona è divisa in tre "aree" che danno benefit differenti. Stare nella zona bassa fornisce un punto e un potere, in quella di mezzo si guadagnano due punti ed un potere, mentre nella Manhattan alta si prendono due punti e due poteri. Tutto questo, ovviamente, all'inizio di ogni turno in cui si è ancora vivi e a Manhattan.

PRIME IMPRESSIONI

KOT ed ora KONY non sono tra le mie tipologie di gioco preferite. La fortuna ed il caos regnano sovrani e le partite sono brevi e poco strategiche. Tuttavia devo dire che KOT mi ha divertito quando l'ho giocato e preso per il filler per famiglie che è, rimane un buon titolo, spensierato e divertente. Questo KONY ha tutte le premesse per risultare migliore del predecessore aggiungendo nuove variabili strategiche pur non minando l'immediatezza ed il divertimento del suo alter ego "giapponese". Inoltre risolve il pesante problema aleatorio che comportava la fortuna di tirare un tris (o meglio) di tre che risultava un "bust" di punti davvero significativo. Occorre vedere quanto siano divertenti e varie le carte e quanto queste aggiunte risultino

amalgamate con il vecchio sistema di gioco, ma le premesse per bissare o addirittura superare il successo del predecessore ci sono tutte. Da amante dei "german" devo dire che potrei anche prendere in considerazione l'acquisto di questo titolo che uscirà ad Essen ma sarà presente anche in italiano a Lucca ad opera di U-Play.

Omega Centauri

Designer	Nigel Buckle
Publisher	Spiral Galaxy Games
# of Players	2 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	60 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Civilization Science Fiction
Mechanic	Modular Board Variable Phase Order

La gestazione del gioco che andiamo a trattare è stata alquanto singolare: con il vecchio nome di Alien Ascendancy è stato in ballo per la pubblicazione, con tanto di regolamento completo e pubblicato, niente poco di meno che dal 2008. Ricordo che nella mia prima avventura in terra di Essen nel 2009 era ai primi posti della wishlist e all'ultimo si seppe del rinvio della sua pubblicazione, rinvii che si susseguirono seguendo le vicissitudini della JKLM fino alla definitiva chiusura della casa editrice.

L'autore decise di pubblicare una versione print&play del gioco e si mise in cerca di un altro editore, alla fine lo ha trovato nella Spiral Galaxy Games, novello editore inglese, e se non ci sono altri intoppi (si spera proprio di no) verrà presentato alla fiera di Essen 2014...La grafica è totalmente rifatta, il regolamento ha subito poche variazioni da quello che avevo letto all'epoca.

IL GIOCO

Omega Centauri si presenta come un classico 4X ad ambientazione spaziale. In una galassia dominata per anni da un impero ormai in decadenza differenti razze aliene combattono per la conquista. Ogni giocatore guida una delle 8 razze a disposizione, tutte differenziate, mentre l'impero è il nemico comune, la peculiarità del gioco è che non è un nemico statico, ma ha una sua evoluzione, una sorta di intelligenza artificiale che lo guida nel corso della partita.

In fase di set-up si costruisce la mappa modulare con delle tessere esagonali, il manuale consiglia più set-up disponibili a seconda del numero di giocatori (da notare che il vecchio Alien Ascendancy aveva le tessere mappa quadrate, probabilmente è uno dei principali cambiamenti di Omega Centauri). Ogni settore (tessera) ha una flotta imperiale a difesa e produce una delle quattro risorse disponibili: inizialmente è coperta e le risorse non sono visibili.

La partita dura un numero fisso di turni, che è 9 nella versione avanzata e si riduce a 6 nella partita breve il cui regolamento prevede anche una serie di semplificazioni, come l'albero tecnologico ridotto. Sulla carta il tempo di gioco è di un'ora per la partita breve e due per il gioco completo.

Ogni turno di gioco prevede 5 fasi:

- "Acquisition" dove i giocatori ricevono risorse in base ai settori occupati;

- "Focus actions", i giocatori scelgono e risolvono le azioni, è ovviamente la fase cruciale del turno;

- "Advancement", si possono pagare risorse per avanzare sul tracciato culturale e si realizzano punti vittoria in base alla posizione del tracciato;

- "Empire" rappresenta la reazione dell'Impero che occupa tutti i settori abbandonati ed esegue l'azione prevista dal segnalino "reazione" per quel turno, inoltre, in specifici turni, è previsto che l'Impero acquisisca delle tecnologie (casualmente assegnate da un differente segnalino), in questo modo l'Impero evolve durante la partita;

- "Clean up" si controlla il limite di stacking (massimo 3 flotte per settore) e si stabilisce l'ordine di gioco per il turno successivo con una procedura che è differente per le due versioni del gioco.

Guardiamo più in dettaglio la fase delle azioni, in ogni turno si scelgono tre azioni tra cinque disponibili. Nella versione avanzata del gioco è previsto che i giocatori selezionino prima segretamente le azioni e poi le eseguono, una alla volta in ordine di gioco; quando hanno scoperto la tecnologia Cloning possono anche duplicare un'azione già eseguita:

- "Assemble" permette di costruire navicelle nei settori dove si ha un cantiere;

- "Build" permette di costruire una struttura in un settore controllato, si possono sempre costruire i cantieri, mentre per costruire i monumenti (che danno punti vittoria) o le strutture difensive servono le opportune tecnologie;

- "Move" permette di muovere le navicelle scegliendo tra due opzioni: o si sceglie un settore e si spostano in quel settore tutte le navicelle che sono adiacenti o nel range di movimento, oppure si muovono tutte le navicelle presenti in un settore. Di base il range di movimento è un settore, ma ci sono tecnologie che lo aumentano. Il movimento può dar vita ad uno o più combattimenti contro l'impero o gli altri avversari. Il combattimento è deterministico e di base molto semplice (si elimina una navicella a testa a partire da chi è in inferiorità numerica), ci sono però svariate tecnologie che possono intervenire;

- "Research" permette di acquisire nuove tecnologie;

- "Politics" permette di scegliere tra tre opzioni: prendere 3 risorse, reclamare un segnalino Mobilitation oppure (solo per il gioco avanzato) prendere una carta obiettivo. I segnalini Mobilitation sono legati alle tecnologie che riportano uno o più simboli Mobilitation corrispondenti, se si hanno almeno due tecnologie con lo stesso simbolo Mobilitation si può prendere il segnalino corrispondente che consente di aumentare la riserva di navicelle, questi segnalini sono unici e una volta conquistati da un giocatori non sono disponibili per gli avversari. Le carte obiettivo sono, invece, disponibili a tutti i giocatori ad inizio partita e permettono di realizzare punti aggiuntivi a fine partita.

La partita termina dopo il nono turno di gioco (o il sesto nella partita breve); ai punti guadagnati nei vari turni si sommano punti per i settori occupati e le strutture costruite e i punti delle carte obiettivo. In aggiunta molte razze hanno modalità proprie per realizzare punti vittoria.

PRIME IMPRESSIONI

Che dire: un 4X spaziale con un cuore "euro" e un tempo di gioco limitato a due ore sarebbe stata, nel 2008, una vera novità. Pubblicato ora Omega Centauri si contende uno spazio occupato nel frattempo da tanti prodotti, a partire dal famosissimo Eclipse. Purtroppo rischia di uscire già vecchio, ma ha le sue carte da giocare e il regolamento così come mi aveva interessato nel 2008 continua a farlo anche ora. L'unica cosa che mi lascia un po' perplesso è il combattimento deterministico, che per questo tipo di gioco

può essere un pericolo se non ben congegnato con gli altri aspetti del gioco.

Insomma, in un anno che ai miei occhi sembra un po' fiacco e privo di titoli veramente interessanti, vuoi vedere che sia proprio l'anno di Ascendanc...ehm, di Omega Centauri?

Dice Brewing

Designer	Filip Glowacz Ireneusz Huszcza
Artist	Piotr Uzdowski
Publisher	Board&Dice
# of Players	2 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	45 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Dice
Mechanic	Card Drafting Dice Rolling

Filip Glowacz e Ireneusz Huszcza, autori di Dice Brewing e fondatori della giovane casa editrice Board & Dice che lo pubblica, hanno messo insieme la loro passione per i giochi da tavolo e per la distillazione della birra. Dice Brewing è infatti il secondo loro titolo ambientato nel mondo dei birrifici (dopo Pivne Imperium): si tratta di un gestionale di media difficoltà per 2-4 giocatori della durata di 45-90 minuti, imperniato su una meccanica di gestione dei dadi.

IL GIOCO

In estrema sintesi dobbiamo raccogliere e trasformare le risorse necessarie a produrre i diversi tipi di birra, definiti dalle carte ricetta che vengono rivelate man mano nel corso della partita. Le risorse sono rappresentate innanzitutto dai dadi, che spiccano decisamente nella componentistica: 50 dadi di 4 colori diversi – verdi per il luppolo, gialli per il malto chiaro, neri per il malto scuro e infine i dadi blu che rappresentano l'abilità del birraio. Ci sono poi gettoni seme, che servono a produrre malto e luppolo, e i gettoni ingredienti speciali – frutta, spezie e miele, oltre che speciali tipi di luppolo e malto – che si possono aggiungere alla birra per migliorarne il gusto (ma soprattutto la redditività!). Abbiamo infine dei gettoni azione da utilizzare in qualsiasi momento del turno per ostacolare gli avversari o favorire le nostre attività.

Ciascun giocatore ha a disposizione una plancia con 4 edifici, ognuno dei quali contiene spazi azione sui quali è possibile trasformare e/o migliorare le risorse: la Casa del Malto, che produce malto chiaro e scuro o aumenta il valore dei rispettivi dadi (i dadi di valore più alto sono più versatili e quindi migliori); la Piantagione di Luppolo, che produce luppolo o ne aumenta il valore; la Scuola di Abilità, che ci consente di modificare il valore dei dadi in vari modi; e infine il Dipartimento dei Semi, che produce semi ma anche monete.

Obiettivo del gioco è ottenere più punti vittoria degli avversari producendo le birre migliori!

Ogni giocatore inizia con 1 seme, 1 dado di ogni colore e 2 monete d'oro: mettiamo il seme nel nostro Magazzino e i dadi nella nostra Area Attiva. Poi si mettono scoperte sul tavolo 3 o 4 carte ricetta (a seconda del numero di giocatori), e si va a cominciare. Il gioco è organizzato in round, ognuno diviso in 4 fasi: analizziamole rapidamente.

1) Tiro e collocazione dei dadi. Per prima cosa dobbiamo tirare tutti i dadi presenti nella nostra Area Attiva.

Dopodiché, a turno, possiamo mettere 2 dadi e/o gettoni seme alla volta sugli spazi azione degli edifici della nostra plancia giocatore, allo scopo di trasformarli e possibilmente – perché c'è sempre quel po' di alea da tenere presente quando si manovra con i dadi – ottenere le risorse che ci servono. Qui abbiamo una limitazione: un giocatore non può utilizzare un dato spazio azione se tutti gli avversari hanno già utilizzato quello stesso spazio azione sulla propria plancia. Normalmente, questi processi di trasformazione danno i risultati nella fase 4 (Riordino) ma, se utilizziamo l'abilità del birraio – cioè i dadi blu – possiamo velocizzarli e ottenere il risultato immediatamente, potendo quindi sfruttarlo nella successiva fase 3 (produzione della birra). Man mano che otteniamo le risorse desiderate mettiamo i relativi dadi e gettoni nel nostro Magazzino. Questa fase prosegue finché i giocatori vogliono / possono effettuare azioni.

2) Acquisti. A turno, possiamo acquistare gettoni ingredienti speciali (al Mercato) e/o gettoni azione (al Mercato Nero) in cambio di monete d'oro.

3) Produzione della birra. A turno, prendiamo una carta ricetta tra quelle scoperte sul tavolo e ci mettiamo sopra gli ingredienti necessari, prelevandoli dal nostro magazzino. Da notare che il valore dei vari dadi raffigurati sulla carta ricetta rappresenta il valore minimo necessario a soddisfare la ricetta, e pertanto i dadi con valore più alto sono più versatili. Per ogni ricetta prodotta possiamo guadagnare subito punti vittoria ma anche monete d'oro, gettoni azioni o dadi.

4) Riordino. Se non abbiamo usato i dadi blu nella fase 1) per velocizzare i processi di trasformazione delle risorse che avvengono sulla plancia giocatore, è questo il momento in cui raccogliamo il risultato dei processi – magra consolazione, potranno essere usati solo nel prossimo round.

Il gioco termina alla fine del turno in cui sono state prodotte complessivamente 10, 15 o 20 carte ricetta (a seconda che si giochi rispettivamente in 2,3 o 4 giocatori). Monete d'oro e dadi posseduti forniscono punti vittoria aggiuntivi. Chi ha più punti vince!

BGG riporta un prezzo presunto di 18€ (22€ con le carte promo), quindi nella fascia economica.

PRIME IMPRESSIONI

L'ambientazione è senz'altro accattivante, quanto meno per gli estimatori della birra. I materiali appaiono gradevoli alla vista e curati, e l'uso delle icone rende il tutto indipendente dalla lingua; in particolare i 50 dadi colorati fanno la loro bella figura. Il regolamento (che non è ancora quello definitivo) è scritto bene e in modo chiaro, e almeno al primo impatto non mi ha lasciato dubbi.

Dice Brewing appare un titolo di media difficoltà, un gestionale con trasformazione risorse incentrato sulla gestione dei dadi: tira i dadi, trasforma i dadi usando gli edifici e le altre risorse, acquista ingredienti speciali e gettoni azione, usa i dadi e gli ingredienti speciali per produrre la ricetta di birra più redditizia possibile. Usa i gettoni azione per ostacolare gli avversari e/o favorire le tue attività.

Il gioco non presenta meccaniche innovative, ma l'insieme appare ben amalgamato e interessante. Le variabili in gioco sono parecchie, per cui si può presumere una discreta variabilità e rigiocabilità.

L'alea è presente (e voluta!) con il tiro dei dadi; ma le ampie possibilità di gestire / modificare il risultato dei dadi sembrerebbero fornire un discreto controllo sull'andamento del gioco, anche se immagino che l'aspetto tattico e opportunistico prevarrà su quello strategico. Comunque rimane tutto da verificare alla prova pratica, incluso il bilanciamento di tutti gli elementi del gioco.

L'interazione sembra significativa: le carte ricetta disponibili sono poche, per cui è presumibile che più giocatori abbiano in mente di produrre la stessa ricetta – ma solo uno potrà farlo (quello favorito dall'ordine di turno); pur avendo ciascuno la propria plancia giocatore, la limitazione sugli spazi azione degli edifici non consente a tutti di compiere le stesse azioni; infine, i gettoni azione danno la possibilità di interazione (in alcuni casi anche diretta) e una discreta opportunità di bastardate, consentendo di rimuovere dadi dai magazzini avversari, bloccare edifici e dadi degli avversari e bloccare carte ricetta.

In definitiva un titolo che potrebbe consentire anche ai giocatori occasionali – anche grazie alla simpatia del tema – di avvicinarsi al mondo dei gestionali, anche se la presenza di diverse opzioni tattiche potrebbero renderlo leggermente ostico per chi non ha esperienza; tutto da verificare dopo aver aperto la scatola. Comunque, pur senza destare particolare entusiasmo, Dice Brewing mi ha intrigato un tantino (beh, mettamoci pure il fatto che la birra mi piace parecchio ...) e spero di avere l'occasione di provarlo.

Wir Sind Das Volk!

Designer	Richard Sivel Peer Sylvester
Artist	Friedemann Bochow Richard Shako
Publisher	Histograme
# of Players	2
Ages	12 and up
Playing Time	150 minutes
Mechanic	Campaign / Battle Card Driven

Noi Siamo Il Popolo, oltre ad essere lo slogan più popolare tra i manifestanti della Germania Est nel 1989, è anche il nuovo gioco per due edito da Histograme, di Peer Sylvester (King of Siam) e Richard Sivel (Maria).

Questo WSDV! Riprende in parte le meccaniche di Twilight Struggle, portandole però all'interno del conflitto tra due stili di vita – capitalismo e comunismo – e rivisitandole in modo più deterministico. Vediamo come.

IL GIOCO

Il tabellone raffigura la Germania divisa in Repubblica Federale (8 distretti) e Democratica (6 distretti), più Berlino diviso in ovest ed est.

In alto c'è la traccia dei Punti Prestigio (PP), divisa in due metà: gialla per l'ovest e rossa per l'est. Il cursore unico determinerà ogni volta se a prevalere sia il capitalismo o il comunismo. C'è poi una traccia per la valuta occidentale (a cui è interessato l'est) e una per il socialismo, sempre appannaggio dell'est. Infine, sul fondo, un'altra traccia che indica la quantità di emigrazione e fuga dal regime comunista.

Il motore del gioco sono le carte. Ciascuna può essere gialla (ovest), rossa (est) oppure bicolore (utilizzabile da

entrambi le parti). Le carte hanno un valore (credo vada da 1 a 4) e un evento, spiegato tramite icone.

La partita si articola in 4 round (decadi) che corrispondono ad altrettanti mazzetti da 1 carte ciascuno. Ogni round è diviso in 2 metà più un fine round. In ciascuna delle due metà si mettono in un display comune 7 carte dal mazzo corrente, più la 21^a carta che ha un evento speciale giocabile solo dal giocatore dell'est.

Parte a scegliere e giocare una carta tra le disponibili il giocatore con più PP e ci si alterna finché non siano state utilizzate tutte le 7 carte del display. Il giocatore rosso può decidere di giocare la carta speciale nella prima o nella seconda metà, oppure anche di non giocarla affatto.

Cosa si può fare con le carte?

1) Rimuovere un segnalino Rivolta. L'azione è gratis quando si usa una carta del proprio colore, viceversa si dovrà smantellare 1 punto costruzione. Cosa sono questi punti? Lo vediamo con l'azione 2.

2) Qualsiasi carta è utilizzabile per questo scopo. Sulle città del tabellone è possibile costruire delle fabbriche, mentre sui collegamenti si fanno delle infrastrutture. Le fabbriche sono tessere triangolari con i numeri da 1 a 3, che ne indicano la produttività. Una fabbrica inizia da 1, ma, man mano che è collegata a altre fabbriche tramite le infrastrutture, il suo valore aumenta e il segnalino triangolare va orientato sul giusto valore. Ogni punto fornito dalla carta permette la costruzione di una fabbrica o di una infrastruttura. Quando si deve smantellare qualche punto, si parte sempre dalle infrastrutture, eventualmente anche ruotando i triangoli delle fabbriche, se queste perdono produttività.

3) Aumentare il proprio tenore di vita. Si può utilizzare qualsiasi carta per questo e la carta non ha alcun effetto sull'azione. Si piazzano, in regioni diverse, fino a 3 segnalini Benessere, rimuovendo ogni volta un eventuale segnalino Rivolta. Affinché sia possibile piazzare in una singola regione il primo segnalino, occorre una produttività di almeno 3. La produttività di una regione è la somma della produttività delle sue fabbriche. Per il secondo occorre una produttività di 6, per il terzo 9 e così via.

4) Attivare l'evento della carta. Ciascun giocatore può attivare solo le carte del proprio colore o quelle bicolore. Questi eventi vanno a influenzare il tabellone, sia nelle proprie regioni, sia in quelle avversarie. Ad esempio aumentano/diminuiscono la rivolta, oppure favoriscono/proibiscono lo smantellamento, ecc.

Quando le due metà del round sono state giocate in questo modo, si arriva alla fase di fine round, in cui si verificano anche le condizioni di vittoria che, come vedremo, sono diverse per est e ovest.

Da notare che, in questa fase, se l'est deve dismettere punti della propria economia e non può farlo, perde immediatamente.

1) Fuga dal comunismo. Se il segnalino Muro è dal lato "costruito", aumentare il Prestigio dell'ovest di 1. Se è dal lato "fuga", il segnalino fuga sulla relativa traccia viene aggiustato a seconda della situazione sul tabellone (ad esempio le carte giocate con il simbolo Stasi – la polizia di stato – fanno aumentare la fuga, mentre i segnalini Protesta di Massa nell'ovest la fanno diminuire). Controllato il risultato finale, l'est dovrà smantellare un tot di punti industriali.

2) Punti Prestigio: chi ha il marcatore dei PP dalla propria parte della traccia, può eseguire una delle azioni lì indicate.

3) Marco tedesco. L'est ha bisogno di questa valuta per la propria economia. Se il valore non corrisponde al fabbisogno richiesto, sarà costretto a smantellare alcune fabbriche.

4) Per ogni carta Stasi giocata, l'est deve smantellare un punto.

5) Mantenere lo stile di vita: ogni giocatore controlla che in ogni sua provincia i segnalini Benessere non superino la produttività. In caso contrario vanno rimossi segnalini fino ad uguagliare la produttività.

6) Comparazione nazionale: ogni giocatore paragone le proprie province con quella con maggiori segnalini Benessere. Le regioni in difetto ricevono segnalini Rivolta pari alla differenza meno 1.

7) Comparazione internazionale: le regioni confinanti con più segnalini Benessere delle avversarie, aumentano la Rivolta in queste regioni nemiche bersaglio.

8) Stasi: per ogni carta polizia giocata dall'est, questi può rimuovere dalla sua mappa un segnalino Rivolta.

9) Socialismo: la posizione del relativo marcatore sulla traccia, indica se l'est riceve o perde socialisti. Questi cubi possono essere usati al posto di quelli Rivolta, per mantenere calma la popolazione. L'est vince immediatamente se deve ricevere nuovi socialisti ma tutti e 12 i relativi cubi sono già sulla plancia. Perde invece immediatamente se deve rimuovere socialisti dal tabellone ma non cene sono già più.

10) Vittoria. Entrambe i giocatori controllano la quantità di segnalini Protesta di Massa sul proprio lato. Quando ce ne sono 4 o più, lo stato collassa, regalando la vittoria all'avversario. Se entrambe collassano, vince l'Est. Questi segnalini Protesta di Massa vengono piazzati in una regione quando questa ha multipli di 4 segnalini Rivolta. Per cui una regione con, ad esempio, 8-11 segnalini Rivolta, avrà anche 2 segnalini Protesta di Massa. Tali segnalini vanno sempre aggiornati in base al numero di segnalini Rivolta.

Quando un round finisce, si prepara un nuovo mazzo per la decade corrispondente. Se si arrivano a giocare tutti e 4 i round e nessuno vince prima, l'est vince la partita.

PRIME IMPRESSIONI

Le similitudini con Twilight Struggle e gli altri titoli da esso derivati sono evidenti.

Al di là dell'ambientazione molto interessante, qui noto comunque la volontà di creare qualcosa di diverso. Intanto l'asimmetria dei rivali. L'est deve in pratica giocare per sopravvivere e l'unico modo che ha per vincere istantaneamente è mettendo in campo tutti i cubi socialisti, cosa che credo sia abbastanza difficile. Per il resto della partita deve tamponare gli attacchi economici dell'ovest e il suo migliore tenore di vita, che istilla lo scontento e la rivolta tra i suoi cittadini. Anche la Stasi è un'arma a doppio taglio: utile per tenere sotto controllo la popolazione, ma demoralizzante per la produttività nazionale. L'ovest ha molte strade su cui puntare per far collassare la traballante economia comunista. A naso penso ne dovrà tenere aperte parecchie, per sferrare poi il colpo decisivo.

Altro aspetto su cui va posto l'accento è la gestione delle carte. Qui sono sempre visibili, per cui si gioca avendo davanti agli occhi tutte le opzioni avversarie. Questo aggiunge profondità strategica al titolo, che speriamo non sfoci in eccessiva paralisi da analisi. Consideriamo anche che nel gioco non ci sono tiri di dado o altre ingerenze della fortuna.

Al contempo, questo determinismo è parzialmente stemperato dal fatto che, per ogni mazzo, vengono giocate 15 carte su 21 ad ogni partita. Per cui non si avrà mai la certezza di quello che ci aspetta nella seconda metà di un round.

Il regolamento, devo dire, è scritto molto bene, ma tenete presente che è un gioco per giocatori, dato che all'ossatura base che vi ho riassunto sopra, si aggiungono tante piccole eccezioni e casi particolari, inseriti (immagino qui ci sia lo zampino di Sivél) per aumentare la corrispondenza storica del titolo. Questo, unito a una durata dichiarata di 150 minuti, lo inquadra in un target ben preciso.

Detto questo, il gioco mi pare interessantissimo e penso possa rappresentare un degno concorrente per i blasonati cugini dello stesso genere.

El Gaucho

Designer	Arve D. Fühler
Artist	Dennis Lohausen
Publisher	Argentum Verlag
# of Players	2 - 4
Ages	10 and up
Playing Time	60 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Animals Farming
Mechanic	Dice Rolling Set Collection Worker Placement

El Gaucho, creato da Arve D. Fühler e pubblicato dalla tedesca Argentum Verlag, è un titolo medio-leggero di piazzamento lavoratori che incorpora una meccanica di gestione dei dadi. Per 2-4 giocatori e della durata di 60 minuti, il gioco si avvale di una grafica vivace ambientata nel mondo delle pampas argentine: catturate e vendete le mandrie più redditizie al fine di guadagnare più dei vostri avversari.

IL GIOCO

Il variopinto tabellone di gioco contiene un recinto per tirare i dadi (Rodeo dei Dadi) delimitato da uno steccato tridimensionale, la Pampa con 4 file di spazi per il bestiame e 6 Aree Azione. Tra i materiali ci sono 60 tasselli Bestiame con mucche di diverse razze e valore, 32 Gaucho – meeples nei 4 colori dei giocatori, 9 dadi e i segnalini per i punteggi e per il primo giocatore.

Il setup è veloce: si piazzano a caso tasselli Bestiame scoperti nella Pampa e altri coperti nell'Area Azione Steppa. Ogni giocatore prende i propri Gauchos e una piccola dotazione di tasselli Bestiame, e si comincia.

La struttura è molto lineare: all'inizio di ogni round si tirano tutti i dadi nel Rodeo; poi a turno ogni giocatore sceglie 2 dadi, li prende e li usa per eseguire le azioni; alla fine del round si prelevano gli eventuali tasselli Bestiame catturati.

Con i nostri 2 dadi possiamo fare 3 tipi di azioni nella Pampa e 6 nelle Aree Azione. Ogni azione richiede di usare dadi di un valore specifico: possiamo usarli separatamente per compiere 2 azioni diverse, oppure sommarli per effettuare un'unica azione di valore maggiore. Ecco come:

- nella Pampa: su ogni tassello Bestiame ci sono due numeri (uno più alto e uno più basso) a cui corrispondono tre possibilità di azione: 1) giochiamo il valore più alto per piazzare un nostro Gaucho in piedi sul tassello; 2) giochiamo il valore più basso per piazzare un nostro Gaucho sdraiato sul tassello; 3) giochiamo il valore più basso per alzare in piedi un nostro Gaucho sdraiato sul tassello. Diciamo subito che solo un Gaucho in piedi ha la possibilità di catturare la mucca (cioè il tassello), ma se ci riuscirà o no si saprà alla fine del round;

- nelle Aree Azione: sempre usando i dadi, possiamo piazzare un Gaucho in uno dei 6 spazi azione del nostro colore allo scopo di "prenotare" la corrispondente Azione Speciale, che però potrà essere effettuata non in questo turno ma in un turno successivo, semplicemente riprendendoci il Gaucho. Prima di fare una carrellata sulle Azioni Speciali disponibili vediamo che succede alla fine del round.

A fine round, solo se tutti i tasselli di una fila della Pampa sono occupati da Gauchos (in piedi o sdraiati), possiamo riprendere i nostri Gauchos in piedi e catturare i relativi tasselli Bestiame. Mettiamo le mucche catturate davanti a noi, creando una fila (una mandria) per ogni razza o aggiungendole alla mandria della stessa razza se ce n'è già una. Essenziali qui due regole: 1) le mucche vanno sempre aggiunte a destra della mandria, e 2) le mucche in una mandria devono essere sempre in ordine crescente o decrescente di numero (quello più alto raffigurato sul tassello): se non si può piazzare legalmente una nuova mucca, si deve vendere la mandria e iniziarne una nuova. Importante il fatto che ciascuna mucca della mandria si vende a un prezzo pari alla mucca di valore più alto della mandria.

Infine le Azioni Speciali variano la linearità del gioco, consentendo eccezioni: possiamo inserire una mucca catturata in qualsiasi posizione in una mandria (cioè non per forza a destra), ottenere un dado virtuale extra di un valore qualsiasi, vendere una mandria a prezzo maggiorato, rubare una mucca dalla mandria di un avversario, rialzare Gauchos sdraiati nella Pampa, sostituire un Gaucho avversario sdraiato nella Pampa con uno nostro in piedi, spostare tasselli Bestiame dalla steppa nella Pampa piazzandoci sopra i nostri Gauchos.

Il gioco termina alla fine del round successivo a quello in cui finiscono i tasselli Bestiame. Si vendono tutte le mandrie ancora invendute, e vince chi possiede più pesos.

PRIME IMPRESSIONI

La grafica del tabellone e delle tessere Bestiame appare ben realizzata, vivace e decisamente gradevole – o quanto meno, incontra i miei gusti personali. Il regolamento è scritto in modo chiaro ed è ricco di figure esplicative, e del resto le regole sono facili da imparare. L'ambientazione è attraente; ho trovato particolarmente simpatica e in tema l'idea del Gaucho pigrone sdraiato che non fa nessuna azione se non occupare il tassello (ma non è inutile).

El Gaucho si presenta come un gioco di piazzamento lavoratori e gestione dadi che si posiziona nella fascia medio – leggera e sembra adatto a un pubblico ampio che

include anche le famiglie e i giocatori occasionali (escludendo magari quelli completamente digiuni di giochi da tavolo), grazie al fatto che si impara rapidamente e non presenta meccaniche particolarmente complesse da gestire.

Non appare tuttavia un titolo banale, perché richiede quel po' di pianificazione e gestione a livello tattico per risolvere con profitto la combinazione di regole sulla gestione e vendita delle mandrie. È importante capire su quali mucche e soprattutto quando piazzare i nostri Gauchos, ricordando che la mandria deve essere ordinata numericamente e che il valore di vendita di una mandria è quello della sua mucca migliore. Il timing della mossa va bilanciato anche per evitare che gli avversari ci sottraggano i tasselli Bestiame che ci servono, e qui mi sembrano interessanti dal punto di vista della meccanica anche le opzioni di spendere meno per piazzare un Gaucho sdraiato, che magari può occupare un tassello in vista di una cattura successiva, o di lasciare incompleta una fila della Pampa, il che blocca tutti i Gauchos – nostri e avversari – piazzati nella stessa fila, rimandandone la risoluzione a un altro turno. Se aggiungiamo le varie possibilità offerte dalle Azioni Speciali, sembra che le scelte disponibili si diversifichino abbastanza da rendere il gioco tatticamente intrigante.

Le considerazioni sul piazzamento dei Gauchos nella Pampa dovrebbero anche confermare una discreta interazione indiretta (quella diretta è relegata all'Azione Speciale che ci consente di rubare una mucca da una mandria avversaria, azione che a dire il vero sembra leggermente "stonata" con il resto della meccanica – ma forse non con il tema!).

La componente aleatoria che circonda i dadi appare gestibile attraverso l'ordine di turno: infatti il primo giocatore sceglie i suoi 2 dadi tra i 9 dadi tirati, il secondo tra i 7 rimasti e così via. Considerando la quantità di tasselli e opzioni disponibili e la possibilità di combinare i due dadi, sembra che la fortuna possa essere controllata.

Personalmente questo titolo mi alletta, anche se è decisamente leggero e sicuramente non strategico. Anche grazie all'ambientazione simpatica, penso che possa essere divertente da giocare in famiglia o rappresentare un buon trampolino di lancio per istruire alle meccaniche di worker placement e alla gestione tattica delle azioni / del turno nuovi giocatori desiderosi di imparare, introducendoli gradualmente ai giochi più complessi. Insomma, penso che lo proverò.

Melee

Designer	Rikki Tahta
Publisher	La Mame Games
# of Players	2 – 4
Ages	10 and up
Playing Time	20 minutes
Category	Bluffing Medieval Territory Building Wargame
Mechanic	Area Control / Area Influence Auction/Bidding Simultaneous Action Selection Take That Variable Player Powers

INTRODUZIONE

E' l'alba di un nuovo anno. Il vecchio re è appena morto senza lasciare eredi e il nuovo successore deve essere deciso entro la fine dell'anno. Nei panni di un barone o di una contessa locali hai il diritto di rivendicare il regno, quindi è tempo di prendere il trono. I tuoi pari capiscono solo la forza, e i tuoi sudditi capiscono solo l'oro. Riunisci i tuoi uomini, paga i tuoi cavalieri e fai valere il tuo diritto. Tutti riconosceranno nel più forte e nel più ricco il legittimo monarca.

E' con questa avvincente descrizione che Melee si presenta al pubblico. Il nuovo gioco di Rikki Tatha, l'autore che si è fatto conoscere nel 2012 con il fortunato gioco di carte Coup, prodotto dalla stessa casa editrice, la "La Mame Games". Anche in Melee le carte saranno il motore del gioco a cui si affiancano token e tabellone in un gioco che propone meccaniche di asta, bluff e controllo del territorio. Il gioco è per 2-4 giocatori dai 12 anni in su e la durata stimata è di soli 20 minuti.

MATERIALI E SET UP

La dotazione di ciascun giocatore si compone di 10 unità (token nei 4 colori) raffiguranti 2 cavalieri, 3 soldati, 2 catapulte, 3 campi e le 3 carte azione principale. Abbiamo inoltre le 20 carte abilità speciale, la carta primo giocatore e la carta stagione con il segnalino per l'avanzamento dei turni, le monete in cartone e le mappe per 2, 3 e 4 giocatori.

All'inizio della partita, stabilito il primo giocatore, ciascuno posiziona un soldato del proprio colore all'interno del proprio castello, riceve 15 monete e le tre carte azione principali. Dopodiché si passa ad una fase di costruzione iniziale che può essere semplificata, per le prime partite, o completa, con l'introduzione delle carte abilità speciale. Nel setup completo si rivelano tante carte abilità speciale quanto il numero di giocatori più una e si inizia con la fase di preparazione in cui ogni giocatore può:

fare un'offerta per un'abilità speciale, offrendo un minimo di una moneta d'oro, si possono ottenere anche più carte abilità speciale;
costruire un'unità, pagandone il costo in denaro e piazzandola o nel castello o in una delle regioni adiacenti);
passare, terminando il proprio turno.

IL GIOCO

Quando tutti i giocatori hanno passato, terminando così il setup si inizia il primo dei 4 round (primavera, estate, autunno, inverno) in cui si svolgono i seguenti passi

Asta per il giocatore iniziale: asta secca con offerta simultanea e segreta, vinta da chi offre più monete d'oro.
Scegliere una carta azione: ciascun giocatore simultaneamente sceglie una carta azione principale (due carte in inverno)
Risolvere le azioni: partendo dal primo giocatore si rivela la carta scelta e si compie l'azione associata:
Tasse: si ricevono tre monete d'oro;
Costruire unità: nel castello, in una regione adiacente al castello senza unità nemiche, o un regioni con almeno una tua unità;
Muovere e attaccare: vengono mossi, nell'ordine che si preferisce, i soldati di una regione e i cavalieri di quante regioni si vuole e se si entra in una regione occupata da un'unità nemica la si attacca.
Redditi: ogni giocatore riceve una moneta per ogni campo, una moneta per ogni regione col simbolo (+1) e eventuali monete dalle carte abilità speciale.
Inizio nuovo turno: si sposta il segnalino sulla carta stagione e inizia un nuovo turno.

Analizziamo come funziona la fase di attacco: abbiamo visto che possono muoversi e attaccare solo i soldati e i cavalieri, mentre le catapulte non si muovono ma possono attaccare unità nelle regioni adiacenti.

Quando si attacca con un soldato o un cavaliere si deve tenere nascosta nella mano una somma di denaro (minimo 1) e l'avversario ha un tentativo per indovinare l'esatta cifra. Se indovina l'attacco viene respinto e la pedina distrutta, se sbaglia l'attacco è riuscito (in ogni caso viene spesa l'intera somma). Se nella regione attaccata è presente più di un'unità nemica si deve ripetere questo attacco per ogni unità. Se l'attacco va a buon fine le unità attaccanti si muovono nella regione conquistata eliminando dal gioco cavalieri e soldati e catturando le catapulte e i campi che vengono sostituiti da nostre unità.

La catapulta attacca una volta sola tutte le unità in una regione distruggendo tutto. Le catapulte non hanno difesa quindi quando una regione con una catapulta viene occupata automaticamente la catapulta viene catturata.

Ci sono poi alcune modifiche a seconda che della regione attaccata. Se si attaccano unità che si trovano in regioni montuose o all'interno del castello, il difensore ha due tentativi per indovinare la somma nascosta nel pugno dell'attaccante.

Il gioco finisce immediatamente quando un giocatore conquista un castello nemico o alla fine dell'inverno chi controlla più aree sulla mappa

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco fa della rapidità il suo punto di forza. Vengono giocate in tutto 5 carte azione e si deve sempre essere sicuri di non spendere troppi soldi. Onestamente non ci fa impazzire il modo di risolvere gli attacchi anche se è in effetti l'elemento più particolare del gioco.

Non sono visionabili le carte abilità speciale e le mappe per 2-3 giocatori, da quel che si può vedere su bgg la mappa per 4 giocatori sembra bilanciata e lo saranno anche le altre, anche se ci rimane il dubbio che con poche azioni disponibili non si riesca a dare realmente fastidio a tutti gli avversari e o ci si scannerà per assediare il castello del più debole o si procederà al "bash the leader". Punto di forza sarà sicuramente la durata veritiera di 20 minuti, anche se per ora non ci ha colpito neppure per questo.

Kingsport Festival

Designer	Andrea Chiarvesio Gianluca Santopietro
Artist	Alan D'Amico Maichol Quinto
Publisher	Black Monk Devir Giochi Uniti Hobby Japan IELLO KOSMOS Passport Game Studios Sir Chester Cobblepot Stratelibri
# of Players	3 - 5
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Category	Dice Horror Novel-based

Mechanic Dice Rolling
Worker Placement

Playing Time 90 minutes
Language No necessary in-game text
Category Civilization
Territory Building
Mechanic Area Control / Area Influence
Card Drafting
Tile Placement

IL GIOCO

In questo gioco di Andrea Chiarvesio e Gianluca Santopietro, da 3 a 5 giocatori si confronteranno per far primeggiare il proprio culto blasfemo su quello degli altri viandanti. L'ambientazione è quella ormai abusatissima dei miti lovercraftiani e l'idea di base è quella di Kingsburg (ai pochi che non conoscono Kingsburg consiglio di andarsi a leggere la recensione).

Rispetto al genitore Kingsburg (d'ora in poi KSB) in questo titolo ogni partita è modificata dalle carte scenario che ne stabiliscono particolarità e durata. Le partite durano complessivamente 12 turni suddivisi in 6 fasi sequenziali:
-1 Gerarchia che è sostanzialmente l'ordine di turno in base al risultato del lancio di dadi. Chi fa il punteggio più basso comincia (come in KSB).

-2 Invocazione al proprio turno i giocatori possono invocare le divinità (i personaggi di KSB) pagandone il costo con i propri dadi (la somma esatta). Non è possibile invocare una divinità già usata da altri giocatori.

-3 Concessione le divinità invocate elargiscono i propri benefici ma possono richiedere di perdere punti sanità mentale (nel caso non se ne abbiano più si perdono punti vittoria).

-Propagazione in questa fase i giocatori pagandone il costo propagano la loro influenza sugli edifici del tabellone facendo qualcosa di simile agli sviluppi sulle plance personali di KSB. I livelli dei luoghi servono a rendere la propagazione guidata come le righe di KSB poiché non è possibile espandersi in un luogo di livello 4 se non si è già influenzato uno di livello 3 e così via.

-IncurSIONE in determinati momenti della partita avvengono delle incursioni da parte di investigatori che vanno affrontati e sconfitti pena il subire le penalità del caso (se si sconfigge l'investigatore con il doppio della forza richiesta si ricevono il doppio delle ricompense).

-Tempo avanza il segnalino che scandisce i turni di gioco. Alla fine del dodicesimo turno vince il giocatore con più punti.

PRIME IMPRESSIONI

Si tratta di una copia più o meno uguale di Kingsburg in salsa Cthulhiana. Poche le differenze oltre all'ambientazione, anche se dal solo regolamento è difficile capirne gli effetti sul gioco. Francamente non lo consiglio a quanti possiedano già il suo genitore di ambientazione medievale, a meno che non lo si apprezzi talmente tanto da volerne anche la variante "oscura". Mi pare si stia di fronte ad una mera operazione di marketing ma potrei sbagliarmi dato che solo una prova sul campo può far comprendere le interazioni e gli effetti delle differenze fra i due titoli. Inoltre l'ambientazione di questo titolo sicuramente paga e ne sono prova le dozzine di titoli che la sfruttano. Per quanto mi riguarda difficilmente spenderò il mio poco tempo in fiera per provare questo titolo e altrettanto difficilmente avrà i miei soldi dato che possiedo già il gioco originale ed eventualmente valuterei più l'acquisto della sua espansione.

The Golden Ages

Designer Luigi Ferrini
Artist Alexandre Roche
Publisher Ergo Ludo Editions
Ghenos Games
Quined Games
of Players 2 - 4
Ages 12 and up

Salvo delle rare (e non sempre gradevolissime) eccezioni, i giochi che trattano l'affascinante tema della civilizzazione hanno la fama di essere piuttosto complessi e di durare una bella manciata di ore: penso a titoli come Through The Ages, Clash of Cultures e le varie versioni di Civilization. Esempi di giochi da tavolo che hanno approcciato il tema tentando di ridurre complessità e durata si sono rivelati esercizi di astrazione più o meno pesante degli elementi tipici di un gioco "alla Civilization": penso magari a giochi come Tempus o Vinci. Come forse avrete intuito qui sto cercando di introdurre un nuovo boardgame che appropria questo genere cercando di contenere sia complessità che durata, ovvero The Golden Ages.

Per farlo devo al tempo stesso presentare il nuovo editore italiano che da vita al gioco, ovvero Ergo Ludo. Per il debutto questa nuova etichetta romana fondata dal veterano Alessandro Lanzuisi si è dunque affidata ad un gioco la cui gestazione sembra a sua volta una vera e propria storia di civilizzazione, visto che si è articolata su più di cinque anni di lavoro, come mi ha spiegato il gongolante autore Luigi Ferrini (ben noto nell'ambito ludico italiano per essere uno dei responsabili dell'iniziativa Gioco Inedito di Lucca Games, nonché per spacciarsi anche per un fumettista di belle speranze).

Che cosa è The Golden Ages? La migliore definizione che potrei dargli è l'orribile termine "civ-lite" che noto spesso sui siti stranieri di giochi da tavolo: un gioco di civilizzazione più leggero dei mostri sopra citati, che però al tempo stesso mantiene tutti gli elementi tipici di questa categoria di boardgame, come esplorazione, espansione dell'impero, guerra e - ovviamente - avanzamento tecnologico. Scopo dell'autore: pigliare tutto questo, concentrarlo in un regolamento che si trova a suo agio in otto pagine zeppe di immagini e box (quindi, con poco da leggere...) e fare in modo che offra un'esperienza da civilizzatori in circa 75 minuti. Tiè, 90 se proprio avete qualche pensatore al tavolo. Insomma, avete presente quel buco proprio lì, sullo scaffale, nella ludoteca di voi appassionati di progresso e civiltà antiche? Sì, quello tra 7 Wonders e Through The Ages? Ecco, The Golden Ages vorrebbe piazzarsi lì. E possibilmente rimanerci a lungo.

Pensato per 2-4 partecipanti, il gioco che ho avuto modo di provare tempo fa e rivedere poi con grafica definitiva in una sorta di privatissima anteprima per la stampa italiana - assieme ai ragazzi di Gioconomicon e di Gioconauta - si apparecchia in pochi minuti: una plancia che rappresenta un mare inesplorato si piazza al centro del tavolo, viene formato un primo territorio in modo casuale e poi i baldi giocatori preparano le proprie plance personali ricoperte da interessanti tessere-tecnologia. Una manciata di segnalini di legno, qualche carta piazzata di fianco al tabellone e via, in cinque minuti si è pronti a colonizzare, progredire e assalire. Non prima di aver ricevuto però un poker di civiltà, sotto forma di quattro carte. Si tratta delle identità che il nostro potrà assumere nel corso delle quattro macro-ere in cui è strutturato il gioco (pressapoco tempi antichi, medioevo, tempi moderni e futuro piuttosto prossimo, così da usare termini oscenamente poco storici ma - spero - chiari): la prima viene rivelata subito e fornisce un piccolo

potere speciale alla nostra civiltà, le altre restano segrete e verranno eventualmente messe in gioco nelle ere successive, così da permettere al giocatore di pianificare un minimo la sua strategia tramite questa camaleontica meccanica. Notare che tali civiltà non sono precisamente definite con un nome - niente testo nel gioco - ma tramite un minimo di interpretazione è facile abbinare alle carte definizioni come Romani, Greci, Inca e via dicendo.

Estratto un primo giocatore e piazzate le capitali sul pezzetto di mappa sinora rivelato hanno inizio i quattro round del gioco, tutti strutturati in una serie di azioni che i giocatori possono svolgere, ben evidenziate sulla plancia personale tramite una simbologia inizialmente un po' straniante ma che diventa pratica dopo la prima partita. Alcune delle azioni effettuabili richiedono l'impiego di esploratori - tre in dotazione all'inizio della partita - cioè apposite pedine che si spostano sulle caselle della mappa permettendo ai giocatori lo svolgimento di attività con effetto "locale", come la costruzione di villaggi o l'assalto a strutture degli altri giocatori. A prescindere dalla loro posizione sulla mappa gli esploratori potranno comunque essere richiamati nella capitale per svolgere attività come abbellirla (guadagnando punti vittoria, la classica mossa da fare quando davvero non si hanno particolari alternative fruttuose) o erigere edifici. Quale che sia l'azione effettuata, un esploratore subito dopo viene "sdraiato", a simboleggiare l'impossibilità di usarlo nuovamente per questa era. Il giocatore può comunque contare su altre azioni che non richiedono l'uso degli esploratori, come ad esempio erigere le immancabili Meraviglie (ciascuna che fornisce abilità speciali di vario tipo) o sviluppare delle nuove tecnologie, tutte azioni che richiedono comunque l'impiego di denaro. Già che le ho citate, le tecnologie funzionano in modo molto simpatico dal momento che vengono rappresentate da caselle nella propria plancia personale coperte da appositi tassellini: svilupparne uno significa rimuovere eventuali cubetti presenti sul relativo tassellino - che diventano così disponibili, a simboleggiare l'ampliamento della popolazione della nostra civiltà dovuta al progresso incipiente - e la successiva rimozione del tassellino stesso, che "libera" così la tecnologia ottenuta, diventando a sua volta un gettone che fornisce punti-vittoria. Le tecnologie sono di cinque livelli - col primo già disponibile all'inizio della partita - e ottenerle significa avere accesso a un'ampia gamma di abilità aggiuntive come maggiore capacità di spostamento per gli esploratori, modi speciali di sfruttare le risorse presenti su certe caselle della mappa o abilitazione di fonti aggiuntive di denaro. Scordatevi di sviluppare tutte le tecnologie in una partita: The Golden Ages sembra un gioco assai "tirato" e sarete dunque costretti a fare scelte strategiche ben precise in modo da far evolvere la vostra civiltà in modo sensato. Per l'esperienza limitata che ho avuto col gioco penso di aver intravisto almeno quattro macro-strategie, comunque ibridabili nel corso della partita tramite possibilissimi cambi in corso d'opera.

Già che prima ho citato la possibilità di assalire le strutture degli altri giocatori segnalo che la guerra è presente in The Golden Ages, sebbene sottoposta a un attento dosaggio. Durante il corso della partita infatti ciascun giocatore potrà impegnarsi in soli quattro conflitti - non necessariamente uno per era - di costo crescente. Combattere permette di limitare la presenza degli avversari in certe zone della mappa e al tempo stesso di ottenere preziosi - e casuali - punti vittoria: un'abilità potente che però si paga cara.

La filosofia con cui le battaglie sono implementate nel gioco è un perfetto specchio delle impressioni che mi sono fatto approcciando The Golden Ages: gli elementi di un boardgame di civilizzazione ci sono tutti - tranne una forma di commercio attivo, volendo essere più precisi - ma ciascuno di essi è declinato secondo la formula del "poco ma buono". Serve tutto, ma niente è indispensabile, esplorare la mappa che via via si espande durante la partita è importante ma ci si può anche dedicare ad un'area più ristretta cercando di accumulare punti vittoria in altri modi. Insomma, a occhio e croce la versatilità del regolamento c'è, comunque ben contenuta nella struttura eretta dall'autore per contenere il tutto in veri e onesti 90 minuti.

Un paio di micro-meccaniche hanno attratto la mia attenzione, come la possibilità di terminare in anticipo rispetto agli altri giocatori le azioni durante un'era per abilitare l'Età dell'Oro, ribaltare la propria capitale e godere di un bonus monetario che dura fino a quando gli altri non avranno terminato le proprie mosse. Oppure la particolare meccanica che porta un giocatore a selezionare una carta Giudizio della Storia alla fine di un'era per definire il criterio secondo cui tutti i partecipanti ottengono punti vittoria extra durante quel turno.

Chiudo le considerazioni personali con un giudizio sulla grafica, che nella versione da me vista dal vivo è praticamente finita. L'autore delle illustrazioni è Alexandre Roche, già noto per il suo stile da disegnatore medievaleggiante applicato con successo a Troyes e Tournay. In The Golden Ages il tutto funziona piuttosto bene per tre epoche su quattro, lasciandomi qualche perplessità in relazione ai disegni che illustrano le carte della quarta era, forse un po' troppo "morbidi" per rappresentare razzi spaziali e edifici moderni. Per il resto, vince la chiarezza: senza offrire una grafica troppo elaborata, The Golden Ages sceglie di presentarsi strizzando l'occhio al colpo d'occhio e, a occhio e croce, riuscendoci piuttosto bene. Guardate il tabellone e avete subito chiaro chi è dove e cosa sta succedendo qualcosa che richiede un po' più di interpretazione in giochi come il più recente Civilization di Fantasy Flight.

Presto per dare un giudizio completo sul gioco, mi fermo qui segnalando una buona soddisfazione scaturita dai miei primi incontri con The Golden Ages. Dovendo scommetterci penso che si tratti di un boardgame capace di farsi volere un gran bene dai giocatori più smaliziati, che potranno avere tranquillamente una o due dosi di senso di civilizzazione in un solo pomeriggio senza mettersi a cancellare tutti gli altri impegni del giorno. Anche sul fronte della varietà delle partite, tra mappa componibile (sapete che ci si può creare il mondo "reale"?), diverse tecnologie da sviluppare e distribuzione casuale di vari tipi di carte penso proprio che le partite non dovrebbero somigliare molto l'una all'altra.

In caso vogliate approfondire le regole del gioco o leggere altre opinioni vi rimando alle complete anteprime scritte su Gioconomicon e su Gioconauta, nonché verso il diario di sviluppo dell'autore pubblicato su Giochi Sul Nostro Tavolo.

The Golden Ages sarà disponibile in versione italiana direttamente da Ergo Ludo Edizioni, distribuito da Ghenos Games già alla prossima edizione di Lucca Games, mentre presso la fiera di Essen alle porte sarà presente un'edizione internazionale edita da Quined Games che si presenta identica nei contenuti ma con manuali multi-lingua e una copertina differente.

Luchador! Mexican Wrestling Dice

Designer	Mark Rivera
Publisher	Backspindle Games Ltd.
# of Players	2 – 4
Ages	8 and up
Playing Time	15 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Dice
Mechanic	Dice Rolling Press Your Luck

Entriamo nel magico mondo del wrestling, ma non quello finto e luccicoso degli USA bensì quello ben più becerò e sanguigno del Messico.

Il gioco si sviluppa con un continuo lancio di dadi interrotto saltuariamente dalla lettura della carta del proprio eroe (contenente resistenza e colpi spettacolari).

Scopo del gioco è ridurre a 0 la resistenza dell'avversario o schienarlo scatenando l'esaltazione del pubblico (voi e la vostra fidanzata se siete particolarmente fortunati).

In dettaglio il turno si svolge nel seguente modo:

- Lancio simultaneo di 4 dadi per colpire l'avversario che daranno i seguenti risultati:

Miss (ovvio), Hit (ovvio, si possono scambiare 2 Hit per il lancio del dado colpo spettacolare), Block (annulla ovviamente 1 Hit dell'avversario), Counter (annulla 1 Hit dell'avversario e vale 1 Hit), Pin (se l'avversario è indebolito può essere usato per tentare di schienarlo, in caso l'avversario sia ancora in forze si deve rilanciare)

- Lancio degli eventuali dadi danno

- Risoluzione dei danni

- Verifica del livello di resistenza (se = o minore di 0 allora si perde lo scontro)

- Tentativo di schienare l'avversario

PRIME IMPRESSIONI

Come si può intuire il gioco non è rivolto agli amanti della teutonicità spinta o a chi ha i capelli verdi.

L'unica maniera per giocarlo è divertirsi a mimare le mosse del proprio wrestler incoraggiandolo oppure insultando l'avversario in caso di un suo colpo fortunato (...); il gioco a 4 è già più impegnativo (riuscire a coinvolgere 4 fidanzate è impresa veramente difficile) ma non credo possa sollevare l'impegno strategico dei partecipanti.

Un tentativo riuscito di ravvivare il gioco del "facciamo a chi tira il dado più alto?".

Schienato senza pietà a confronto di mostri sacri come Title Bout.

ZhanGuo

Designer	Marco Canetta Stefania Niccolini
Artist	Mariano Iannelli
Publisher	What's Your Game?
# of Players	2 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Category	Ancient Card Game
Mechanic	Hand Management Variable Player Powers

African Park, uscito nel 2009, è stato il loro titolo di esordio, a seguire troviamo l'ottimo The Doge Ship (2012), quest'anno ad Essen verrà proposto ZhanGuo e a breve potremo ammirare anche lo strategico Rhein River Trade. Stiamo parlando del fulgido percorso ludico di Marco Canetta e Stefania Niccolini, una coppia (nel lavoro e nella

vita!) di Autori italiani che sta ottenendo un successo sempre crescente nel campo del game design. Grazie all'intraprendenza di Lollo e Benedetto non ci siamo fatti sfuggire l'occasione di conoscerli meglio!

Ciao Stefania e Marco, grazie di aver accettato di rispondere alle nostre domande :) , per cominciare raccontateci qualcosa di voi e, soprattutto, che cosa vi ha portato a creare giochi.

Marco è di Biandrate (microscopico paese in provincia di Novara) e Stefania di Firenze e abitiamo con i nostri due figli a Fucecchio, una sorta di pacifico compromesso fra il caos della città e la morte civile della campagna. Siamo sposati nella vita e nel lavoro e abbiamo un piccolo studio di ingegneria; è però solo una copertura che permette di pagare le bollette e far la spesa al supermercato. In realtà ciò che amiamo di più fare è inventare giochi e scrivere romanzi (solo nel caso di Stefania che ne ha all'attivo già due pubblicati. Marco al massimo li legge sotto tortura). Prima di diventare creatori di giochi, siamo stati giocatori (lo siamo ovviamente ancora) e nel giocare abbiamo cominciato a cambiare le regole dei giochi. A quel punto avevamo due possibilità: entrare in analisi per risolvere i nostri problemi mentali o creare giochi. Per motivi puramente economici abbiamo scelto la seconda alternativa e ci è andata bene.

Cosa vi piace di più del lavoro di game designer?

Perché è un lavoro? Giocare per lavorare: cosa c'è di meglio?

Parlateci di The Doge Ship, è andato come vi aspettavate dalla progettazione alla versione finale nei negozi?

Il Doge (come lo chiamiamo noi) è stato pubblicato da GiochiX con cui avevamo già realizzato African Park. Conoscevamo perciò il modo di lavorare di Michele Quondam e del suo team con cui ci siamo trovati molto bene sin dall'inizio. Sapevamo che non ci avrebbe deluso, né per la qualità dei materiali né per la grafica. Il piccolo African Park aveva infatti delle splendide illustrazioni ed era stato in lizza per il premio Graf Ludo in Germania. Il Doge non ha assolutamente tradito le nostre attese e Lamberto Azzariti, il grafico, ha fatto un ottimo lavoro.

E di ZhanGuo, in uscita a Essen, cosa ci dite? Sembra davvero interessante, volete darci una piccola descrizione del gioco?

ZhanGuo ripercorre il periodo storico successivo al 221 A.C., data in cui il re di Qin, Ying Zheng, riuscì nell'impresa impossibile di unificare la Cina sotto un unico impero e assunse il titolo di Qin Shi Huang Di (un premio a chi riesce a memorizzarne tutti i nomi cinesi). L'impero però non poteva definirsi tale fintanto che i regni annessi avessero mantenuto le loro tradizioni. Per prima cosa l'imperatore riformò il vecchio sistema feudale e divise l'impero in province (nel gioco raggruppate in 5 regioni) e stabilì che fossero adottati gli stessi simboli di scrittura, le medesime unità di misura, in particolare le monete, e impose uguali leggi. Intanto da nord la minaccia dei barbari Hsiungnu si faceva sempre più pressante e l'imperatore diede avvio a una delle opere più ambiziose nella storia dell'uomo: la Grande Muraglia. In ZhanGuo i giocatori impersonano la parte degli emissari dell'imperatore e devono contribuire al processo di unificazione diffondendo la stessa scrittura, leggi e monete; devono inoltre occuparsi della costruzione dei palazzi e delle opere volute dall'imperatore per

celebrare la sua fama e di partecipare alla realizzare della Grande Muraglia. Al contempo però devono mantenere l'ordine nel regno evitando sommosse popolari. Chi riuscirà a dare il maggior contributo alla causa dell'imperatore sarà il vincitore. Il gioco, nei 5 round, è basato sulla gestione della propria mano di 6 carte. Il giocatore, infatti, può scartarle per effettuare le 6 azioni di Corte (per costruire palazzi, pezzi di Muraglia, assegnare i funzionari nei regni ...) o giocarle sopra la propria player board (azione di Unificazione) per sfruttare la loro abilità nelle azioni di Corte successive. Spesso un bel dilemma. È un gioco in cui ci sono tante strategie possibili per arrivare alla vittoria, che non è mai scontata fino alla fine, anzi. Il gioco si presenta con un grande tabellone, 120 carte, tanti componenti di legno e con una grafica, a nostro avviso, spettacolare. Per chi compra i giochi giudicandoli dal peso o dal colpo d'occhio (come spesso fa Stefania) questo diventa un acquisto sicuro (giudizio ovviamente di parte).

Vista la cura dei particolari storici mi viene da chiedervi se per la creazione dei vostri giochi siete soliti partire da una meccanica o dall'ambientazione.

Sinceramente abbiamo provato entrambi i metodi; peccato però che quando siamo partiti dalla meccanica il risultato sia sempre stato un obbrobrio di gioco abortito immediatamente. La cosa ci ha così convinto che è meglio cucire il gioco sull'ambientazione e ZhanGuo ne è un esempio.

Svelateci un vostro punto di forza ed una vostra debolezza.

Il nostro punto di forza sta nella visione che abbiamo dell'idea di gioco: Marco può essere considerato un hardcore gamer, mentre Stefania è più family (peace and love, per intendersi). In più ci sono i nostri figli che hanno un altro modo ancora di giocare. I nostri giochi alla fine sono un compromesso fra le nostre filosofie e, in teoria, dovrebbero accontentare un po' tutti i giocatori. Il nostro punto di debolezza: non riusciamo a giocare senza rischiare tutte le volte il divorzio, anche quando si tratta di semplice playtest.

Siamo curiosi, a quali giochi vi piace giocare? Avete qualche preferenza sulle meccaniche?

Non abbiamo una preferenza particolare. Dipende più dai momenti e dalla compagnia. Una cosa è certa: abbiamo la casa invasa dai giochi e dovremmo iniziare a valutare la possibilità di passare all'Ikea per comprare una mensola nuova prima di trovarseli anche in bagno.

E concludiamo con un classico: progetti futuri e sogni nel cassetto?

C'è sicuramente 'Rhein River Trade' di Stratelibri, già annunciato e di prossima pubblicazione. Come dice il nome, si tratta di un gioco strategico di logistica e di commercio lungo il Reno (quello della Germania, non quello vicino a Bologna), la cui particolarità sta nella condivisione dei mezzi di trasporto fra i giocatori. Poi ovviamente stiamo lavorando ad altri progetti che speriamo vadano presto in porto (incrociamo le dita).

Grazie mille ragazzi per la squisita disponibilità ed in bocca al lupo per tutti i vostri progetti!

Un saluto dallo staff di Idee Ludiche! :)

Fresh Fish

Designer	Friedemann Friese
Artist	Harald Lieske
Publisher	2F-Spiele Edge Entertainment
# of Players	2 - 5
Ages	12 and up
Playing Time	45 minutes
Category	City Building
Mechanic	Auction/Bidding Tile Placement

In paese è giorno di mercato e noi andiamo a piazzare le nostre bancarelle in piazza per vendere pesce, bevande, formaggi e gelati: più riusciremo a sistemarle vicino ai camioncini dei distributori, più fresche saranno le merci che venderemo. Ecco come si vince a Fresh Fish, un titolo tattico di asta e piazzamento tessere per 2-5 giocatori della durata di 45 minuti. Friedemann Friese e la 2F-Spiele ci presentano questo gioco in una nuova edizione (la prima vide la luce nel 1997) che, pur mantenendo intatta la sostanza della versione originale, ne rivede e aggiorna alcune meccaniche migliorando anche la componentistica e la grafica.

IL GIOCO

In luogo di un unico tabellone di gioco, questa edizione prevede 7 plance componibili più piccole, suddivise a loro volta in varie aree di piazzamento. Completano i materiali 84 tasselli a doppia faccia percorsi / strade, 30 gettoni di legno (6 x giocatore) per prenotare i posti sulla piazza del mercato, 20 tasselli bancarella e 20 bancarelle (4 x giocatore), 4 camioncini delle consegne con relativi tasselli parcheggio, 18 tasselli e 18 tavolini del Mercato delle Pulci, e infine monete di plastica.

Si dispongono casualmente le plance a comporre il tabellone, si prepara il mazzo dei tasselli (bancarelle + Mercato delle Pulci) e si piazzano i camioncini delle consegne. Ogni giocatore prende le sue 4 bancarelle (pesce, bevande, formaggi e gelati), il suo gruzzolo di monete e si comincia.

In breve: dobbiamo prenotare spazi nella piazza, acquistare all'asta le nostre bancarelle e infine piazzarle negli spazi prenotati, in modo che siano più vicine possibile al corrispondente camioncino delle consegne. In questo saremo ostacolati dagli avversari, che cercheranno di fare la stessa cosa, e dal Mercato delle Pulci che occuperà spazi già prenotati intralciando le operazioni.

La struttura è molto semplice, al nostro turno possiamo fare una di queste due azioni:

- prenotare uno spazio, piazzando un gettone su uno spazio libero del mercato che sia adiacente a un tassello percorso o a un altro gettone prenotazione;
- pescare un tassello dalla pila: se peschiamo un Mercato delle Pulci dobbiamo piazzare subito il relativo tavolino in uno spazio da noi prenotato; se invece peschiamo una bancarella si effettua un'asta al buio, chi ha puntato più monete si aggiudica il tassello e piazza immediatamente una propria bancarella in uno spazio da lui prenotato. Che si piazzino un tavolino o una bancarella, bisogna poi verificare se l'area dove l'abbiamo piazzato può contenere o no altri elementi (ne può contenere 1 o 2 a seconda dei casi); in caso negativo bisogna riempire gli spazi restanti con tasselli percorso, che sono l'elemento cruciale del gioco perché permettono di collegare le

bancarelle con il resto del mercato e quindi con il camioncino.

Il gioco termina quando sono state piazzate tutte le bancarelle. Se ce n'è qualcuna non collegata al rispettivo camioncino, si piazzano tasselli strada lungo il bordo del tabellone per collegarla. Dopodiché contiamo i tasselli percorso e strada che collegano ciascuna nostra bancarella al relativo camioncino (e attenzione che le strade valgono il doppio dei percorsi), sommiamo il tutto e sottraiamo al totale le monete che ci sono rimaste. Chi realizza il punteggio più basso vince.

Le regole prevedono anche una variante che, ricalcando la versione originale del 1997, utilizza come tabellone il retro delle 7 plance componibili e prevede una diversa meccanica di piazzamento dei tasselli percorso.

PRIME IMPRESSIONI

La grafica è piuttosto semplice ma piacevole, e i componenti realizzati in legno appaiono ottimi e in tema con l'ambientazione. Il regolamento è ben scritto e ricco di esempi e figure; positivo secondo me il fatto che si sia voluta mantenere anche la possibilità di giocare una variante simile alla versione originale.

Per chi conosce la versione del 1997 (io non sono tra questi) le differenze principali – a parte materiali e veste grafica – si trovano nella meccanica di piazzamento delle tessere percorso, che nella nuova edizione viene attivata dalla saturazione delle aree; una regola che sembra più immediata rispetto a quella originale degli espropri, un po' più complessa da visualizzare sul tabellone. Bisognerà ora vedere se questa nuova versione soddisferà gli appassionati "storici" del gioco originale.

In generale Fresh Fish si presenta come un titolo medio – leggero ma non banale, di carattere prevalentemente tattico, in cui è essenziale acquistare all'asta le bancarelle al più presto possibile (per sfruttare le posizioni migliori nel mercato) e al minor costo possibile (perché i soldi alla fine contano esattamente come la distanza), ma anche saper piazzare intelligentemente i gettoni prenotazione, le bancarelle e i tavolini del Mercato delle Pulci in modo da ostacolare gli avversari rendendo contemporaneamente più brevi i nostri percorsi.

La rigiocabilità appare buona, a motivo delle plance componibili e della disposizione casuale degli elementi fondamentali del gioco, così come la scalabilità, visto che il regolamento prevede setup diversi al variare del numero di giocatori. L'interazione poi non dovrebbe mancare, come caratteristica intrinseca delle meccaniche adottate.

Insomma Fresh Fish appare un buon connubio tra semplicità di regole e spessore tattico, e almeno da parte mia aspetto con curiosità la prima prova sul tavolo.

Alchemists

Designer	Matúš Kotry
Artist	David Cochard
Publisher	Czech Games Edition
# of Players	2 – 4
Ages	13 and up
Playing Time	90 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Deduction Fantasy
Mechanic	Action Point Allowance System

Auction/Bidding Worker Placement

La Czech Games pubblica Alchemists di Matúš Kotry, un titolo per 2-4 persone della durata di 90 minuti. Sotto una corteccia di piazzamento lavoratori scopriamo un articolato gioco di deduzione, nel quale attraverso esperimenti e tentativi dobbiamo cercare di desumere le proprietà alchemiche degli ingredienti delle pozioni, generate casualmente ad ogni partita utilizzando una app per smartphone, e sfruttare questa conoscenza per conquistare ricchezza ma soprattutto per accrescere la nostra reputazione di alchimisti.

IL GIOCO

I materiali, splendidamente illustrati da David Cochard (ricordate Dungeon Lords e Dungeon Petz?), includono tabellone principale, tabellone delle Teorie, carte Ingredienti, carte Artefatto, carte Favore, carte Scommessa, tasselli Sigillo, tasselli Sovvenzioni, tasselli Avventuriero, segnalini Alchemici, segnalini Ordine di Turno, segnalini punti Reputazione, segnalini Conflitto, segnalino Primo Giocatore, cubetti Azione e infine schermi – laboratorio tridimensionali per i giocatori.

Il cuore di Alchemists è un meccanismo di deduzione piuttosto articolato, basato su 8 carte Ingredienti e 8 cosiddetti Alchemici, ossia gruppi di 3 elementi diversi per colore (verde, blu o rosso), segno (+ o -) e/o grandezza (piccolo o grande). All'inizio del gioco, una app per smartphone abbina casualmente e segretamente ciascun Ingrediente a un Alchemico. I giocatori non conoscono gli Alchemici corrispondenti a ogni Ingrediente, ma possono miscelare due Ingredienti per preparare una Pozione: la app scansiona le carte Ingrediente, combina i corrispondenti Alchemici (secondo un algoritmo su cui non ci soffermiamo) e crea uno tra 6 tipi possibili di Pozione: Guarigione, Velocità, Saggezza, Veleno, Paralisi e Pazzia. Poiché l'algoritmo dell'alchimia è noto, dalla Pozione ottenuta possiamo dedurre informazioni (parziali) sui due Alchemici che la compongono.

Ma in che consiste il gioco? Attraverso le molteplici azioni disponibili – ed ecco dove entra in funzione il secondo meccanismo di Alchemists, un più classico piazzamento lavoratori – dobbiamo cercare di raccogliere indizi per dedurre gli Alchemici corrispondenti agli Ingredienti, e sfruttare questa conoscenza per migliorare le nostre attività di alchimista: produrre e vendere Pozioni e pubblicare, condividere o confutare teorie scientifiche sugli Ingredienti. Badate che possiamo fare queste cose anche da dilettanti, azzardando conclusioni senza una completa conoscenza (e in molti casi capiterà): ma prima o poi ne subiremo le conseguenze.

Il gioco dura 6 round. All'inizio di ogni round scegliamo l'ordine di turno piazzando il nostro segnalino su uno spazio dell'apposita traccia. Più avanti vogliamo stare e meno benefici abbiamo: ad esempio, il primo spazio costa 1 pezzo d'oro e non regala nulla, mentre l'ultimo non costa nulla e regala 2 carte Ingredienti e 1 carta Favore. Poi, in ordine inverso di turno (dall'ultimo al primo), scegliamo le azioni che vogliamo fare, piazzando i nostri cubetti sugli spazi azione del tabellone (alcune azioni possono essere fatte due volte spendendo più cubetti). Gli spazi azione non sono esclusivi, pertanto tutti possono fare le stesse azioni e chi è davanti in ordine di turno è avvantaggiato dal sapere quali azioni hanno scelto gli avversari. A questo punto si effettuano tutte le azioni, stavolta secondo l'ordine di turno.

Facciamo una panoramica sulle azioni disponibili: acquisisci una carta Ingrediente; trasforma una carta Ingrediente in oro; acquista un Artefatto (conferisce un'abilità o azione speciale o vale punti vittoria alla fine del gioco); crea una nuova Pozione e sperimentala su uno studente o su te stesso; crea e vendi una Pozione a un Avventuriero (ottieni oro in funzione di quante garanzie scegli di dare sulla qualità della Pozione); pubblica una Teoria, dichiarando un abbinamento Ingrediente – Alchemico (che può anche essere sbagliato!) e apponendovi un tuo Sigillo; condividi una Teoria pubblicata da un avversario, aggiungendovi un tuo Sigillo; o infine confuta una Teoria pubblicata, dimostrando che l'abbinamento Ingrediente – Alchemico è sbagliato. Le azioni sono poi condite con ulteriori regole, opzioni e varianti su cui sarebbe troppo lungo soffermarci.

Il nostro obiettivo è ottenere punti Reputazione: lo possiamo fare pubblicando teorie, confutando teorie, ottenendo la maggioranza di teorie pubblicate / condivise alla fine di ogni round, partecipando con l'adeguato numero di pubblicazioni alle Conferenze intermedie e partecipando all'Esibizione finale. Ma attenzione che possiamo anche perdere punti Reputazione, quando vendiamo Pozioni palesemente sbagliate e in sostanza ogni volta che una nostra Teoria viene confutata o si dimostra pubblicamente errata. I punti Reputazione influenzano inoltre alcuni aspetti del gioco.

A fine partita i punti Reputazione si convertono in punti vittoria, ai quali si aggiungono quelli derivanti dagli Artefatti e dalle Sovvenzioni ricevute. Infine, in un'apoteosi di gloria o di disfatta, la app finalmente ci svelerà la verità sulle Teorie: si saprà quali erano giuste e quali sbagliate e ognuno guadagnerà o perderà punti vittoria in funzione del risultato e del numero e tipo di Sigilli apposti sulle Teorie durante la partita. Chi ha più punti vince.

Alchemists è disponibile in pre-ordine a 40€.

PRIME IMPRESSIONI

Difficile non restare colpiti dallo splendore grafico di questo titolo, ricco, vivace e davvero di altissimo livello, come Cochard e la Czech Games ci hanno abituato in precedenti titoli quali Dungeon Lords e il suo sequel Dungeon Petz. Anche il regolamento è chiaro e ben fatto e, nonostante la complessità e la quantità di regole, si impara facilmente anche grazie alle illustrazioni e agli abbondanti esempi. L'ambientazione è curata e simpatica, e oltre che nella grafica si riflette anche nei vari risvolti delle regole.

Alchemists offre un panorama di gioco senz'altro molto articolato e dotato, al di là del lineare schema azione – deduzione, di discreta complessità e spessore. Alcune azioni sono arricchite da molte opzioni, varianti e conseguenze che richiedono un'elevata attenzione ai dettagli nella pianificazione delle proprie attività, tenendo sempre presenti i vari effetti sulla reputazione.

Sotto la cortecchia della classica e rodada meccanica di worker placement, il dispositivo di gestione dell'alchimia appare interessante, originale (per quello che posso affermare in base alla mia limitata conoscenza) e ben concepito, anche se in realtà poco di esso traspare ai giocatori, rimanendo nei meandri del software. Alla fine infatti il nocciolo del gioco è il meccanismo di deduzione che, a partire dai risultati delle Pozioni, progredisce per indizi ed esclusioni.

E qui vorrei darvi un'impressione assolutamente personale, che potrete non condividere o considerare un dettaglio funzionale. Da una parte l'idea di utilizzare la app mi

affascina, oltre che ovviamente risolvere un problema non da poco; però non mi va molto giù l'interferenza del software e del cellulare nel gioco da tavolo. Tiratemi pure i pomodori, ma preferirei rimanere sul tradizionale (poi lasciamo perdere che non possiedo uno smartphone, ma questa probabilmente oggi è una rarità). Comunque bisogna specificare che il ricorso alla app non è obbligatorio, anche se facilita di molto la gestione del gioco: in alternativa infatti è prevista la possibilità di ricorrere a un game master il quale non gioca ma, attraverso le tabelle in dotazione, genera gli abbinamenti alchemici e ne custodisce i segreti fino alla fine del gioco, rivelando man mano ai giocatori i risultati dei loro esperimenti. Alzi la mano chi vuole fare il master, e scusate la digressione.

Mi ha intrigato invece l'interazione che traspare dal meccanismo della pubblicazione e confutazione delle Teorie: sembra divertente la possibilità di rischiare affermando Teorie solo ipotetiche, e dall'altra parte cercare di confutare la Teoria di un avversario – con la possibilità ovviamente di sbagliarsi.

L'alea non sembra un fattore significativo: le varie carte vengono scelte da un lotto scoperto e sono note dall'inizio del round. Una certa casualità esiste nella preparazione di una Pozione, nel senso che un risultato sfortunato potrebbe non darci alcun indizio rilevante; ma a questo problema dovremmo ovviare noi, pianificando accuratamente i passi del nostro percorso deduttivo.

In definitiva Alchemists si presenta come un articolato gioco di azione e deduzione che definirei di difficoltà media, ma che comunque non direi adatto ai giocatori occasionali o alle prime armi, vista la quantità di regole e opzioni. Personalmente mi attira così così, ma devo dire che mi ha comunque incuriosito e vorrei provarlo.