



www.gamesbusters.com

NEWS 7 – ESSEN 2004

Anche quest'anno, come di consueto, si terrà a Essen, in Germania, quella che è considerata la più importante fiera dedicata al gioco. Tra le tante novità, balza subito agli occhi la tendenza, da parte delle grandi aziende, di pubblicare...

SEQUEL ED ESPANSIONI

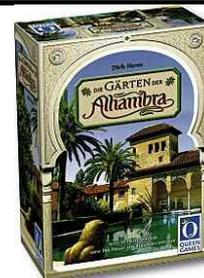
CARCASSONNE



La parte del leone spetta all'immane *Carcassonne*. La **Hans Im Gluck** presenta due prodotti legati al gioco di Wrede. Il primo, *Carcassonne: The City*, è un board a sé stante che, come si evince dal nome, è ambientato all'interno della città; la particolarità sta nel materiale di gioco: di pregevole fattura, conferisce tridimensionalità alle vostre sfide. *The Count of Carcassonne*, invece, è venduto in una piccola scatola, e ha per protagonista il succitato conte...Se lo "sfrutterete" a dovere vi permetterà di totalizzare un bel po' di punti.

ALHAMBRA

Anche *Alhambra* della **Queen** si difende bene: ancora una volta, il secondo set di espansioni conterrà quattro diverse modalità di gioco, abbinabili a discrezione dei giocatori. *The Gardens of Alhambra* è, al contrario, un prodotto indipendente, con un proprio sistema di gioco che si svilupperà all'interno dei giardini della vostra lussuosa residenza.



BOHNANZA



Passiamo ai giochi di carte. Gli amanti (e sono tanti!) di *Bohnanza* e *Mamma Mia!* avranno di che gioire: *Bohnaparte* permetterà ai coltivatori di fagioli di diventare bellicosi e dichiarare guerra ai campi avversari. È necessario, però, avere il gioco base.

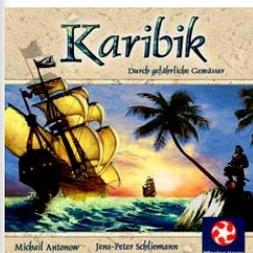
MAMMA MIA

Requisito non indispensabile per *Sole Mio*, sequel del fortunato card game sulle pizze. Ma se vorrete sfidarvi in una partita di *Mega Mamma Mia*, allora potrete unire i due mazzi. Dovrebbe uscire (ma il condizionale è d'obbligo) anche *High Bohn Plus*, versione inglese della *Rio Grande* dell'omonima espansione di *Bohnanza*, contenente qualche carta aggiuntiva. Infine, per tutti i possessori di *Ohne Furcht und Adel* (ossia, il *Citadels* tedesco), arriva *Darklands*, che aggiunge tutti i personaggi nuovi precedentemente introdotti nella versione americana, con l'aggiunta di alcuni edifici viola inediti. *Last but not least*, *Funkenschlag*: finalmente potrete fornire di energia elettrica anche il nostro italico stivale, nonché (altro lato della mappa) la Francia.



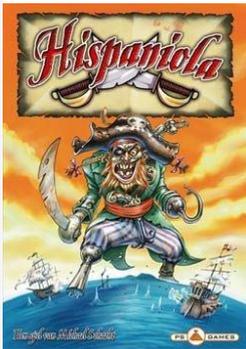
ALL'ARREMBAGGIO!

KARAIBIK

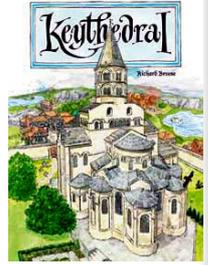


Un'altra nuova tendenza sembra essere la riscoperta del genere piratesco. Sulla scia del successo cinematografico de *La Maledizione della Prima Luna*, fioccano le proposte anche in campo ludico. *Karibik* della **Winning Moves** sta ricevendo commenti lusinghieri da chi lo ha giocato, anche perché introduce delle interessanti variazioni sul tema e una giusta dose di competitività piuttosto cattivella...

HISPANIOLA



Hispaniola è il secondo prodotto della **Pro Ludo** (il primo, uscito qualche mese fa, è l'ottimo *Keythedral*, che vi consigliamo caldamente), e l'autore è Michael Schacht. Il creatore di *Hansa* e *Coloretto* si cimenta col genere e introdurrà i meccanismi di gioco a lui tanto cari. A proposito di *Coloretto*, uscirà un'espansione a tiratura limitata che, forse, avremo disponibile solo a Lucca Games, nel nostro stand. Giocatore avvisato...



PIRATEN, PLANKEN & PESETEN

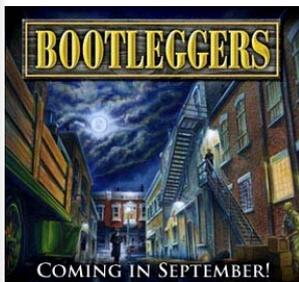
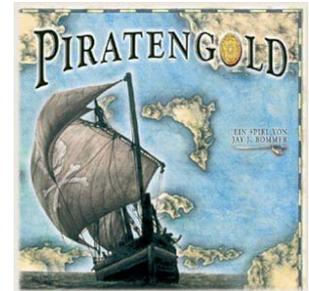
Tornando a Barbanera e affini, spettacolare dal punto di vista estetico *Piraten, Planken & Peseten* (Kosmos), con tanto di nave tridimensionale da assemblare, per un gioco semplice e adatto a tutti: con pochi punti movimento a disposizione, bisogna cercare di far cadere in acqua i pirati avversari e, contemporaneamente, tentare di accaparrarsi i tesori migliori...Facile a dirsi, meno a farsi! Interessante e più complesso *Piraten Gold*, boardgame ancora misterioso della Ludo Art, azienda specializzata in giochi lussuosi riservati ai collezionisti.



PIRATES

BOOTLEGGERS

Per ultimo, il *monster game* sui pirati: *Pirates!* della Eagle. Al momento, non è ancora certa la sua uscita per la fiera di Essen. Tratto dall'omonimo gioco per pc di Sid Meier, contiene centinaia di miniature in plastica raffiguranti pirati, vascelli e tesori, secondo la tipica consuetudine di quest'azienda americana. Qualora non uscisse in tempo, ci si potrà consolare con *Bootleggers*, ambientato all'epoca del proibizionismo (i "bootleggers" erano i produttori clandestini di alcolici), con miniature di gangsters, poliziotti e vamp ammaliatrici...la Eagle lo ha presentato come un gioco dalle meccaniche "tedesche" ma con una forte ambientazione "americana".

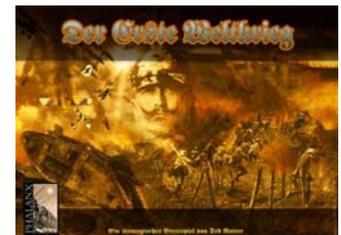


I GIOCHI "STORICI"...

FIRST WORLD WAR

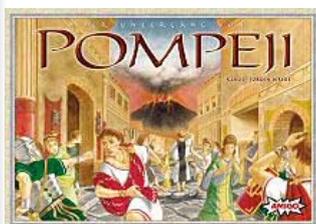
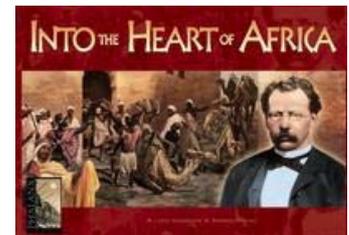
NAVAL BATTLE

Ampia scelta per gli appassionati di ambientazioni storiche. Leader del settore, la **Phalanx**. L'azienda olandese presenta *First World War* di Ted Raicer, l'autore di *Paths of Glory*, uno specialista quindi. Il pluripremiato Raicer ha escogitato un sistema semplice per ricreare una delle guerre più dure e sanguinose che la Storia ricordi. Con *Naval Battles*, invece, potrete far rivivere gli scontri tra flotte navali, grazie ad un gioco di carte veloce e immediato, che vanta bellissime illustrazioni.



HEART OF AFRICA

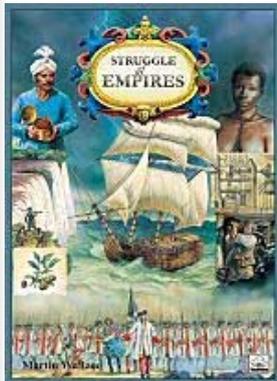
La firma è di un altro specialista del genere, Dan Verssen. E visto che alla Phalanx non sono avari di novità, arriva anche *Heart of Africa*, più "tedesco" come impostazione, in cui i giocatori, a capo di una grossa impresa commerciale, devono concludere affari nell'Africa del diciannovesimo secolo.



Passiamo alla **Hans Im Gluck**. Il suo nuovo "big box" game ha come sfondo la Germania tardo medioevale e si prospetta molto interessante. In *Im Schatten des Kaiser*, infatti, dovrete riuscire a far salire nella scala gerarchica la vostra dinastia nobile, magari facendo eleggere imperatore uno dei vostri candidati. Fondamentali risulteranno le alleanze diplomatiche, le cospirazioni e...i matrimoni! In *Pompeji*

STRUGGLE OF THE EMPIRE

dell'Amigo, l'omonima città rivivrà con le sue attività febbrili, prima di essere sommersa dalla lava incandescente. L'autore è Jurgen-Wrede, lo stesso di *Carcassonne*.



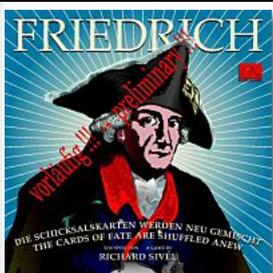
Il nuovo gioco della Warfrog, *Struggle of Empires*, si svolge nel XVIII secolo e ogni giocatore rappresenta una delle grandi potenze europee dell'epoca. Da estimatori di Martin Wallace e della sua Warfrog, ci aspettiamo un nuovo prodotto all'altezza delle aspettative: ampia possibilità di scelte strategiche e profondità di gioco sono i suoi marchi di fabbrica.

7 AGES

Da un'azienda australiana (**Australian Design Group**) arriva il progetto più complesso e ambizioso, erede del classico *Civilization* della Avalon Hill; in **7 Ages**, infatti, dovrete sviluppare nel corso dei secoli la vostra civiltà attraverso la scienza, la religione, la politica, la cultura e altro ancora. Numerosi sono i personaggi famosi che intervengono nel gioco, realizzato con una eccellente cura grafica. Per giocatori

esigenti ed esperti.

FRIEDRICH



Con *Friedrich* della **Histogames** ci spostiamo nel 1756, agli albori della guerra dei sette anni, con Federico il Grande sovrano di Prussia. La Histogames entra a far parte del listino GamesBusters, così come la **Zugames** dell'italiano Mario Papini, presente per la prima volta a Essen con il suo *Feudo*. Di ambientazione medioevale, *Feudo* è un boardgame molto tattico, un'autentica sfida senza esclusione di colpi che vi metterà a dura prova per circa tre ore di gioco. Non sarà affatto facile vincere: dovrete utilizzare al meglio i vostri pezzi, tra cui cavalieri, mercenari, baroni e la milady, una vera mina vagante. Inoltre, sarà meglio non farvi trovare impreparati quando la peste impazzerà per le regioni...Giocato da chi scrive, Feudo ha rappresentato davvero una bella sorpresa!

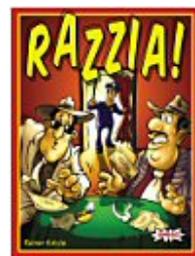


DALLA ROULETTE RUSSA A RE ARTÙ: I GIOCHI DI CARTE

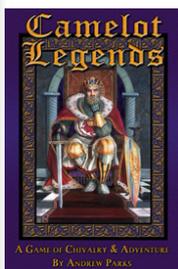
RAZZIA



Anche qui le novità non mancano. L'Amigo presenta *Razzia* e *Die Weinhandler*. Il primo, di Knizia, è a tutti gli effetti la versione "card" di *Ra*, un classico del celebre autore, con una simpatica e azzeccata ambientazione poliziesca. Nel secondo, della coppia Hely-Pelek rivelatasi lo scorso anno con *Santiago*, interpreterete il ruolo di raffinati commercianti di vini. Il gioco prevede delle meccaniche per nulla banali. La **Adlung**, azienda tedesca che produce solo giochi di carte, dà alle stampe l'interessante *Im Auftrag des Königs*, legato alla leggenda di Re Artù.



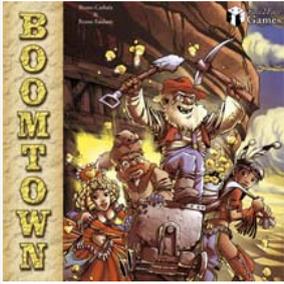
CAMELOT LEGENDS



I miti arturiani affascinano i giocatori. Anche la **Z-Man**, dopo la sorpresa *Ideology*, fa uscire *Camelot Legends*, più complesso del precedente card game e ancora più vincolato ai Cavalieri della Tavola Rotonda. In ambedue i casi, molto belle le illustrazioni. Da Artù al fantasy il passo è breve: *Warriors* di Moon e Borg (in versione italiana da KDS) è uno scontro di armate fantastiche di nani, elfi, orchi e via dicendo... È prevista un'espansione a breve.

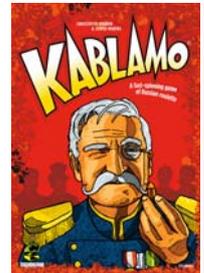
BOOMTOWN

Con un salto temporale arriviamo nel Far-West. *Boomtown* di Faidutti e Cathala ricalca tutti gli stereotipi del genere, con l'aggiunta di una buona dose di ironia, di dispetti e di imprevedibilità nel tipico stile dell'autore di *Citadels*. Dopo *Bang* e *Lawless*, l'ennesimo card game western spietato.



KABLAMO

Un'altra nuova azienda alla ribalta: la **Gigantoskop** farà parlare di sé con il politicamente scorretto *Kablamo*, in cui i giocatori partecipano a una crudele roulette russa; davanti a loro, hanno il tamburo della pistola e vari tipi di proiettili. Il sopravvissuto sarà il vincitore. Infine, siamo certi che non mancheranno le sorprese dell'ultima ora. Per esempio, dalla **Krimsus**, che, come ogni anno, promette alcune simpatiche novità (*Bad Hollywood*, *Feenbalz* e *Stunt Academy*). Staremo a vedere.



Plotter e Zoch

GOLDBRAU



Le due aziende tedesche, molto diverse per filosofia editoriale, entrano prepotentemente nel nostro listino con numerose proposte. La **Zoch**, in verità, incrementa la sua presenza. I suoi prodotti sono rivolti a tutti, rapidi, divertenti e dotati di ottima grafica. Il più complesso è senz'altro *Goldbrau*: i giocatori sono proprietari di pub e forniscono birra nel corso delle tre settimane in cui si tiene l'annuale festa estiva del villaggio. Chi trarrà maggiori profitti dall'evento?

Niagara prevede un'emozionante caccia ai diamanti lungo le rapide di un fiume, tra banditi e pericolose cascate, in uno scenario suggestivo ricostruito tridimensionalmente. Lotte tra clan mafiosi senza scrupoli in *Sicilianos*, sicuramente il più infido tra i giochi proposti dalla Zoch. Adatto a tutta la famiglia, invece, *Dicke Luft in der Gruft*, board umoristico sui vampiri che è arrivato tra i cinque finalisti per lo *Spiel des Jahres* 2004. I giochi **Plotter** sono, al contrario, più complessi per durata e meccaniche, spesso caratterizzati da scatole ricche di componentistica. Della suddetta azienda recupereremo un boardgame che ci ha particolarmente colpito: **Bus**. Si tratta di sviluppare il trasporto pubblico di una città in rapida espansione. Il compito sarà quello di creare una linea di bus in grado di portare i passeggeri nei luoghi desiderati. La loro novità, invece, si chiama *Antiquity*, "giocone" imponente per dimensioni e materiale, di cui è ricchissimo. Sarà ambientato nell'Italia medioevale e aspettiamo di testarlo per saperne di più.



AROUND THE WORLD IN 80 DAYS



E la **Kosmos**, ovvero una fra le principali case produttrici di giochi? Ci sarà con **Around the World in 80 Days**. Chi riuscirà a fare il giro del mondo in meno di 80 giorni? Tutto dipenderà dall'accurato utilizzo di treni e navi, anche se talvolta potrà rivelarsi molto vantaggiosa la mongolfiera. Ma attenzione a un ostinato detective che si è messo sulle vostre tracce per ostacolarvi e rendervi la vita difficile.

Le novità sono tante, e qualche altra sorpresa ci sarà di sicuro. Venite a trovarci al nostro stand all'interno di Lucca Games, dal 29 Ottobre prossimo fino al 1 Novembre. Vi aspettiamo numerosi! **Stand 21 Padiglione E**

Lo Staff GamesBusters