

2013

GAMES ESSEN PREVIEWES



Anteprime realizzate dagli utenti della Tana
dei Goblin. Grazie a:

Agzaroth

fabetto76

Leo

NonnoGoblin

Olaf78

pennuto77

Peppe74

Sargon

Trains and Stations.....	3	Tash-Kalar: Arena of Legends .	24	Mauna Kea	48
Glass Road.....	3	Expedition: Northwest Passage	25	Craftsmen.....	49
Lewis & Clark	5	Conjurers.....	26	Asgard's Chosen	50
New Haven.....	5	Packet Row	27	Lenitsko	50
A Study in Emerald.....	6	Cornish Smuggler.....	28	Madeira	51
Dark Darker Darkest.....	7	Florenza: The Card Game	28	Rattus Espansioni.....	52
Amerigo.....	8	Guardian's Chronicles	29	Twin Tin Bots.....	53
Nations	9	Quantum.....	30	Warlock	54
Lost Legends.....	11	Concordia.....	31	8 Masters' Revenge.....	54
Rampage.....	11	Sail to India.....	33	Wildcatters.....	55
Plunder.....	12	Yunnan.....	34	Enclave: Zakon Krańca Świata	56
Spyrium	13	Seven Swords	35	Bruxelles 1893.....	56
Relic Runners.....	13	Rokoko	36	Pasha	57
Romolo o Remo?.....	14	Concept.....	37	Origin.....	58
Coal Baron	15	12 Realms	38	7 days of Wastterplatte	59
Legacy: The Testament of Duke de Crecy	16	Francis Drake	39	Caverna: the Cave Farmers.....	59
Ugo!.....	17	Tzolk'in: Tribù & Profezie	39	Voluspa: ordine degli dei.....	60
Steam Park.....	17	Agorà.....	40	The Capitals	61
Arche Noah	18	Euphoria: Build a Better Dystopia	41	Firefly.....	61
Archon: Glory & Machination ...	19	Dungeon Fighter: Fuoco a Volontà!	42	Super Fantasy	62
Ignis.....	19	Ticket to Ride Paesi Bassi	42	Prosperity	63
BioShock Infinite: The Siege of Columbia	20	Khole & Kolonie	43	Theseus: the Dark Orbit.....	64
Patchistory.....	20	Im grossen Zauberwald	44	Rouge Agent.....	65
Atacama	21	Venetia	44	Artifact	66
Triassic Terror	22	Galapagos	46	Raverun.....	66
Byzantio	23	Kase Wurfel.....	47		
Rockwell.....	23	Canterbury.....	47		

Trains and Stations

Designer Eric M. Lang
Publisher WizKids Games
of Players 3 – 5
Ages 14 and up
Playing Time 45 minutes
Category Trains
Mechanic Dice Rolling, Route/Network Building



Un ferroviario dadoso? Solo alla Wizkids potevano farlo. Dopo aver fatto “Dominion con i dadi” (leggi Quarriors) alla Wizkids avranno pensato che tutto si può realizzare con i dadi, al punto di farne addirittura un ferroviario.

Scherzi a parte questo Trains and Stations e’ un leggero gioco dadoso (3-5 giocatori, 45 minuti da quanto riportato sulla scatola) che riprende molto alla leggera alcuni principi dei giochi ferroviari e di collegamenti.

Tra i materiali troviamo un tabellone che riporta l’America del 1800, con le solite città e i collegamenti possibili, carte di vario tipo, e il pezzo forte del gioco: 50 colorati dadi. Tutti riportano sulle sei facce: un binario, un binario con un lucchetto, un Hotel, una miniera, un ranch e due monete.

Per completare i collegamenti tra le città i giocatori devono disporre i dadi dal lato del binario (eventualmente anche con il lucchetto) nei posti predisposti sul tabellone e quando una tratta si completa (i giocatori possono cooperare a realizzare le tratte) si realizzano punti in base a quanti dadi hanno piazzato, dopodiché la tratta si svuota e si ridistribuiscono i dadi (che quindi ciclan tra plancia e giocatori). Le facce Hotel/miniera/ranch servono per costruire le suddette strutture: ne servono tre dello stesso tipo. Le costruzioni vengono piazzate sulle città della mappa e quando si completa un

collegamento nella città coinvolta il giocatore acquisisce una “carta bene”. Prima vengono distribuiti i beni meno preziosi e poi, esauriti, quelli più pregiati (per esempio una miniera consente di guadagnare carbone e poi in seguito argento e oro). Le carte bene sono un altro modo per fare punti (bisogna avere la maggioranza di un tipo). Un ultimo modo per fare punti sono le carte obiettivo che vengono distribuite ai giocatori ad inizio partita e che riportano le città da collegare.

Non abbiamo parlato di come si svolge il tutto! Il turno di gioco consiste nel tirare i dadi del proprio colore (solitamente 5, ma possono essere di meno se il giocatore ha i dadi bloccati sul tabellone o di più se il giocatore ha guadagnato dadi bonus in colore bianco), i dadi possono essere poi ritirati, come nello yatzee, con alcune limitazioni:

- ogni reroll costa 1\$

- i dadi con il binario bloccato (simbolo del lucchetto) non possono essere ritirati e se se ne accumulano 3 si perdono 3 punti (il classico meccanismo dello yatzee per inibire troppi reroll).

Quando un giocatore non vuole piu’ ritirare risolve le sue azioni: piazza i dadi binari e le eventuali costruzioni e incassa soldi per il simbolo \$ (soldi che servono solo per i reroll).

Si continua a giocare fino all’esaurimento delle carte Punti Vittoria.

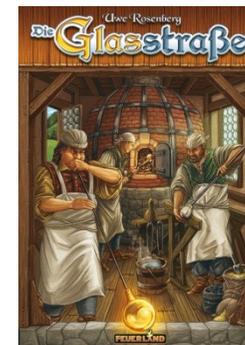
Come abbiamo già detto si tratta di un gioco semplice e veloce, che dei ferroviari ha un vago ricordo e che interesserà invece gli amanti dei vari vari Quarriors o King of Tokyo.

Glass Road

Designer Uwe Rosenberg
Publisher Feuerland Spiele
Filosofia Édition
White Goblin Games
Z-Man Games
of Players 1 – 4
Ages 12 and up
Playing Time 75 minutes
Language Moderate in-game text
Category Card Game
City Building

Mechanic

Economic
Medieval
Hand Management
Simultaneous Action Selection
Tile Placement



Glass Road è il nuovo e atteso gioco di Rosenberg che riprende alcune delle meccaniche dei suoi classici come Agricola e Ora et Labora per un nuovo gestionale che presenta delle interessanti innovazioni.

Per circa 150 km nella foresta bavarese, si snoda la via del vetro, famosa soprattutto in epoca medievale.

Con questo blando ed emozionante pretesto di ambientazione, Uwe Rosenberg torna sulle scene con un nuovo gioco da tavolo in uscita ad Essen 2013.

Si tratta di un gestionale a sfondo bucolico che implementa il tema e le meccaniche di Agricola e Ora et Labora, cercando di creare qualcosa di diverso...almeno in parte.

Il motore del gioco è un mazzo di 15 carte identico per ogni giocatore (si partecipa da 2 a 4), raffigurante i vari lavoratori che utilizzerete per ampliare la vostra attività. Ogni carta riporta il nome del personaggio in alto, con sotto l’immagine. Nella striscia inferiore sono riportati due effetti alternativi e un eventuale costo di attivazione (quello sulla pergamena marroncina). La grafica è pulita e piacevole, molto fumettosa e il tutto sembra efficacemente spiegato tramite simboli, salvo pochissime righe di testo su 2-3 carte.

C’è poi una plancia comune in cui vengono alloggiati gli edifici costruibili all’inizio di ogni turno (un po’ come quella per i Grandi Miglioramenti di Agricola), divisi in tre righe a seconda della loro tipologia. Ogni tessera di questo tipo riporta il costo in risorse sul lato sinistro, poi

l'effetto al centro e il valore in punti vittoria a fine gioco, sulla destra.

Quelli blu sono edifici di produzione: di solito trasformano una risorsa in qualcos'altro, con un cambio vantaggioso. Sono sempre utilizzabili in qualsiasi momento.

Quelli beige danno un beneficio immediato appena costruiti, oltre ai soliti PV a fine gioco. Infine i marroni forniscono un bonus extra in punti vittoria se si soddisfano determinati requisiti.

Troviamo poi 4 plance personali in cui inserire elementi geografici ed edifici costruiti (simile ad Agricola con Contadini della Brughiera): ognuno parte con la propria plancia quasi del tutto riempita da tessere Paesaggio (Foreste, Frutteti, Laghi, Cave) e pochi settori liberi. Ogni giocatore affianca a questa plancia è affiancata da due ruote delle risorse che gestiscono i propri beni.

Su queste due ruote sono disposti i segnalini risorsa con uno schema prestabilito: sulla prima vetro, quarzo, cibo, carbone, acqua, legno; sulla seconda mattoni, carbone, argilla, cibo. Capire il funzionamento e la gestione di queste due ruote è l'aspetto più innovativo e ostico del gioco. In ognuna ci sono due lancette di plastica che dividono la ruota in due settori. Ogni settore ha riportati dei numeri che indicano la quantità di risorse accumulate. Quando si acquisisce una nuova risorsa (es, si passa da 0 a 2 quarzi) si sposta il segnalino di tanti spicchi in senso orario a seconda della quantità guadagnata (il quarzo avanza di 2 spicchi). La particolarità è che vetro (per la prima ruota) e mattoni (per la seconda) sono le uniche due risorse isolate, ovvero nel secondo settore delimitato dalle lancette, mentre tutte le altre risorse sono nel settore contiguo.

Per ottenere vetro/mattoni è necessario che la prima casella di ciascun settore (evidenziata in scuro) sia libera da risorse. Con questa eventualità il giocatore deve spostare le lancette in senso orario, finché almeno una delle due suddette caselle è occupata da una risorsa. Dato che i numeri sui due settori sono ordinati in modo speculare (crescente per le risorse "comuni", decrescente per le "elaborate, ovvero vetro e mattoni), quando si gira la ruota in questo modo, tutte le risorse del settore più ampio diminuiscono di quantità, mentre quelle del settore piccolo aumentano. Quindi, in soldoni, per ottenere vetro/mattoni è necessario sacrificare le altre risorse.

Completano i componenti un set personale di segnalini risorsa (da usare sulle ruote), tessere Paesaggio, Foresta e Edifici (di tre tipi: Produzione, Istantanei, Bonus), nonché l'immane segnalino Primo Giocatore.

La meccanica, stavolta, non è un worker placement (miracolo), ma gestita tramite il mazzo personale da 15 carte. Chiamarlo "gestione carte" mi pare pretenzioso perché, come vedrete, non c'è nulla da gestire (tutte le 15 carte saranno sempre disponibili), ma solo da scegliere cosa utilizzare di volta in volta.

Il gioco si articola in 4 turni, a loro volta divisi in 3 round ciascuno, per un totale di 12 round di gioco.

All'inizio di ogni turno il giocatore sceglie 5 tra i 15 personaggi a sua disposizione e mette da parte gli altri. In ogni round tutti i giocatori calano in contemporanea il primo personaggio scelto. A questo punto, a partire dal primo giocatore, ciascuno esegue l'azione della carta calata. Fin qui nulla di nuovo, ma la particolarità del meccanismo arriva ora.

Quando tu risolvi un ruolo, se un altro giocatore ha quello stesso ruolo ancora in mano, egli è costretto a calarlo ed entrambi (sempre in ordine di turno) potrete utilizzare solo una delle due azioni messe a disposizione da quel personaggio. Se invece il ruolo calato è "unico" (nessuno lo ha selezionato tra i suoi 5 e tenuto in mano) o se quel personaggio è stato calato in contemporanea da un altro, allora il giocatore potrà eseguire entrambe le azioni fornite dalla carta.

In pratica, quindi, l'interazione è principalmente mediata da questo meccanismo di scelta e calata in contemporanea dei ruoli, che può dimezzare l'efficacia della tua carta, fornendo a un altro/i il vantaggio di usare una carta extra, almeno per metà. È possibile (e obbligatorio, lo ricordo) utilizzare in questo modo fino a un massimo di 2 carte per round, per ovvi motivi: 3 delle 5 in mano servono per essere calate nei 3 round regolari del turno.

Per il resto il gioco lo fanno le carte/edifici, un po' come in Agricola/Le Havre/Ora et Labora: ci sono bonus, combinazioni, azioni estemporanee, punti vittoria, modifiche e aggiunte alla propria plancia e così via. Fate conto che praticamente metà del regolamento è costituito dalle appendici con la spiegazione dettagliata dei personaggi e degli edifici.

Il gioco è dato per 75 minuti, di media complessità e il regolamento riporta gli aggiustamenti (pochi) da fare in 3 giocatori e le varianti per 2 e per il solitario.

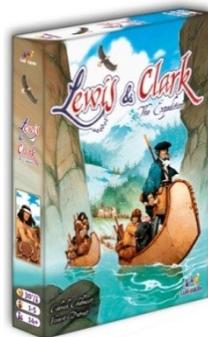
PRIME IMPRESSIONI

Al di là delle evidenti similitudini con i giochi precedenti ambientazione, plance che si svuotano di paesaggi e si riempiono di edifici, ecc.), si nota comunque una certa volontà e impegno, da parte dell'autore, di svecchiare la proposta.

Intanto l'abbandono del worker placement mi pare il passo principale. Questo nuovo sistema di scelta dei ruoli sembra abbastanza originale e però, a ben guardare comporta un paio di problemi che mi lasciano qualche perplessità. Ovvio che se fosse stato lasciato nodo e crudo (calo la carta ed eseguo), avrebbe fatto scendere l'interazione sotto i piedi di Agricola, dato che sarebbe rimasta solo la competizione per gli edifici comuni più appetibili da accaparrarsi il prima possibile. Rosemberg ovvia alla cosa con questa idea dei ruoli condivisi che fa sì che se un altro ha scelto lo stesso personaggio, sia tu che lui facciate solo metà dell'azione fornita. Questo porta anche il beneficio di riequilibrare l'ordine di turno: chi è rimo, infatti, ha sì il vantaggio di scegliere gli edifici prima degli altri, ma anche maggiori probabilità di vedersi dimezzata l'azione (se A e B hanno calato lo stesso personaggio, quelli che lo hanno eventualmente tenuto in mano devono rivelarlo al turno di A e quindi B potrà poi usarlo indisturbato a piena potenza). L'aspetto che mi lascia perplesso è quanto sarà controllabile e predicibile questo meccanismo. Le carte hanno degli effetti e delle combinazioni per le quali spesso, immagino, occorrerà usarle nella loro totalità. Quanto sarà possibile studiare e prevedere le mosse degli altri tentando di non sovrapporsi alle loro scelte e non rimanere così fregati? Insomma quanto il caso metterà lo zampino in questa meccanica e quanto sarà lasciato al giocatore? Passiamo ora alla seconda novità (più interessante secondo me): le ruote delle risorse. Le abbiamo già incontrate in Ora et Labora, ma se in quel titolo erano un mero espediente ergonomico, qui diventano un vero e proprio meccanismo di produzione. Tale meccanica non è il motore principale del sistema (quello sono le 15 carte e la loro gestione), ma solo complementare e, a mio parere, anche ben integrato nel tutto. Ha infatti un senso

che, per ottenere prodotti elaborati e rifiniti (vetro/mattoni), il giocatore consumi quelli di base, ottenuti in genere con le carte e gli edifici. Quello che c'è di particolare (e anche qui bisognerà verificare sul campo quanto predicibile e controllabile) in questo meccanismo è che non pare affatto semplice e che sia stato inserito come mezzo per rendere il gioco meno "elementare" e controbilanciare il caso del sistema delle carte. Bisognerà infatti stare bene attenti e programmare con cura (come suggerisce lo stesso Rosemberg nel regolamento) il momento in cui far scattare la ruota, per non rischiare di perdere, nel cambio, troppe risorse base.

In definitiva posso dire che il titolo mi ha sicuramente incuriosito anche se non entusiasmato. Nel complesso pare un po' più semplice e immediato di Agricola/Le Havre, eccezion fatta per la gestione delle ruote. Alcuni concetti sembrano un po' ostici a una prima lettura ma mi pare di poter affermare che la loro applicazione sarà poi abbastanza facile. A dar retta a BGG, anche la durata dovrebbe essere decisamente inferiore rispetto agli illustri predecessori, dando forse spazio anche a giocatori un po' più occasionali. **NOTA:** Il gioco avrà un'edizione italiana a cura Cranio Crations.



Un gioco di Vincent Dutrait con un'ambientazione alquanto atipica. I giocatori impersoneranno i capi di diversi gruppi di esploratori che parteciparono alla spedizione dell'inizio '800 per l'esplorazione della Louisiana. Gioco di gestione risorse e piazzamento lavoratori ambientato nella spedizione dell'inizio '800 per l'esplorazione della Louisiana, appena comprata a Napoleone dagli Stati Uniti.

I giocatori impersoneranno i capi di diversi gruppi di esploratori che parteciparono a questa spedizione cercando di arrivare per primi al pacifico dopo aver attraversato tutto il continente nordamericano. Il primo ad arrivare alla fine del percorso farà finire il gioco vincendo la partita.

Tutto il gioco si basa sulla gestione delle proprie carte azione e dei propri lavoratori (indiani) per il reperimento delle diverse risorse, e l'avanzamento della spedizione. Durante il proprio turno ogni giocatore deve svolgere un'azione e può (prima o dopo) accamparsi e/o reclutare un personaggio (una nuova carta).

Se finisce tutte le azioni da poter compiere è costretto ad accamparsi. Altrimenti può sempre decidere di farlo ma pagherà un tempo aggiuntivo per ogni carta che ha ancora in mano. Quando ci si accampa occorre spostare il proprio scout indietro a seconda di quante carte si hanno ancora in mano e quanto cariche sono le proprie canoe (di risorse e/o indiani). Alla fine di una fase di accampamento il segnalino accampamento raggiunge quello dello scout. Proprio la gestione del giusto timing per accamparsi e del mix di risorse utili e tempo necessario ad averle è il cuore ed il motore del gioco. Una corretta gestione di tale meccanica permette di avanzare velocemente, al contrario è possibile anche che al termine di diverse azioni, accampandosi nel momento

sbagliato, la spedizione non avanzi affatto. Tutte le azioni sono mirate a far avanzare il proprio scout ed a minimizzarne la retrocessione in fase di accampamento. Risorse (necessarie ad avanzare e comprare nuovi personaggi) e indiani (utili a potenziare le azioni fatte) rallentano la spedizione determinando quanto deve retrocedere lo scout nella fase di accampamento. Le carte possono essere giocate per svolgere azioni o (girare) per potenziare altre azioni (con o senza l'aggiunta di indiani).

Gli indiani sono manodopera che aumenta la potenza della azione svolte (ma rallenta la spedizione).

Pregi:

- ambientazione ben ricreata (tutti i personaggi sono tratti da reali partecipanti della spedizione)
- grafica gradevole
- tema originale
- molto intelligente la meccanica di avanzamento o meno della spedizione
- gestione delle carte fresca ed intelligente

Difetti:

- materiali non eccezionali (le risorse si differenziano solo per colore e non per forma)
- potrebbe "bloccarsi" o "stallare" (da valutare)

Conclusioni. Ad una sola lettura del regolamento è un gioco difficile da valutare poiché la sua eventuale "scorrevolezza" ed il suo bilanciamento non sono giudicabili. Tuttavia la prima impressione è più che positiva lasciando l'idea di un gioco ben realizzato, con un'ambientazione originale e delle meccaniche intriganti. Ottimo.

Lewis & Clark

Designer	Cédric Chaboussit
Publisher	Ludonaute
# of Players	1 – 5
Ages	14 and up
Playing Time	120 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	American West Racing
Mechanic	Action/Movement Programming Hand Management Stock Holding Worker Placement

New Haven

Designer	Kevin Worden Brian Leet
Publisher	R&R Games
# of Players	2 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	30 minutes
Category	City Building
Mechanic	Tile Placement



Costruite il vostro villaggio in modo da attrarre quanti più coloni...e realizzare quanti più punti vittoria!

Da 2 a 4 giocatori R & R Games Nessuna dipendenza dalla lingua Difficoltà: 3/5 (per giocatori) In New Haven ogni giocatore deve cercare di costruire il proprio Villaggio in modo che questo attragga più coloni possibile (e quindi ottenga più punti possibile).

Il gioco si basa sulla classica raccolta di risorse con reimpiego delle stesse nelle costruzioni, ma declinando questo schema in modo un po' differente.

Senza voler entrare troppo nelle meccaniche di gioco, occorre raccogliere risorse piazzando dei tasselli su un tabellone centrale: questi tasselli riportano 1, 2 o 3 diverse risorse delle 4 disponibili e danno risorse in base alla combinazione con i tasselli già presenti sul tabellone. Le risorse ottenute si segnalano su una scala comune. Questo è uno degli aspetti peculiari del gioco: le risorse sono in comune. Io come giocatore di turno ho il diritto ad usare quelle che voglio nei limiti delle quantità disponibili, dopodiché, in ordine di gioco, anche gli altri giocatori possono usare ciò che lascio. Chiaramente questo ha un costo, non in denaro, ma in termini strategici perché ogni risorsa che si esaurisce permetterà solo al giocatore di turno di pescare nuovi edifici e quindi avere maggiori soluzioni.

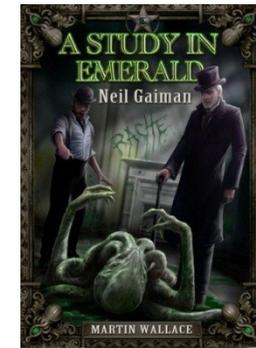
La parte di costruzione degli edifici poi è da un lato semplificata dal fatto che ogni edificio richiede sempre solo una tipologia di risorsa (o solo grano, o solo pietre e così via), ma è resa un po' più complicata dal fatto che in base a come posiziono un edificio dovrò poi posizionare

gli altri e, ai fini del punteggio finale, solo righe e colonne piene fanno ottenere punti con bonus legati o meno alla presenza di edifici posizionati a faccia in giù.

Insomma è un gioco che si presta bene a serate in cui c'è la voglia di giocare a qualcosa che sia un po' impegnativo, ma che non bruci il cervello. La dotazione di componenti sembra ricca e il regolamento prevede anche una versione semplificata (permette di correggere errori di piazzamento degli edifici) e una più complicata (riduce i tasselli a disposizione e riduce la casualità della pesca degli edifici). Da segnalare poi anche la presenza di un lato B del tabellone centrale che risulta essere un po' più complicato dal fatto che compaiono gli stagni, che bloccano le combinazioni dei tasselli risorsa, e vengono posizionati edifici obiettivo. Di fatto con la stessa scatola si possono giocare 2/3 giochi leggermente diversi tra loro.

A Study in Emerald

Designer	Martin Wallace
Publisher	Treefrog Games
# of Players	2 - 5
Ages	13 and up
Playing Time	90 minutes
Category	Horror Novel-based Spies/Secret Agents Zombies
Mechanic	Area Control/Area Influence Auction/Bidding Card Drafting Deck/Pool Building
Family	Cthulhu Mythos Sherlock Holmes



Martin Wallace continua il suo percorso sui giochi di investigazione attingendo, questa volta dai racconti di Neil Gaiman, in un mondo a meta' tra Lovecraft e Sherlock Holmes.

Gioco ambientato nel 1882 in un ipotetico mondo che fonde Sherlock Holmes a Lovecraft ed è tratto dall'omonimo racconto di Neil Gaiman (per me un grande scrittore e disegnatore di fumetti).

I giocatori hanno delle identità inizialmente segrete che ne determinano la fazione di appartenenza (Restaurazionista o Lealista) ed è fondamentale per determinare il modo in cui fare punti, terminare la partita e quali alleati avrai.

Tutti partono con una mano di 5 carte pescate da un identico mazzo di 10. Secondo il consueto sistema di dack building alla "dominion" si pescheranno carte e rimescoleranno i mazzi che andranno incrementati durante la partita. Ogni giocatore al proprio turno, in senso orario, esegue due azioni tra le seguenti possibili:

- Piazzare cubi Influenza
- Riscattare una carta
- Ritirare cubi Influenza
- Acquistare cubi Influenza
- Muovere Agenti
- Muovere indicatori Tracciato
- Scartare carte
- Rivelare la propria Identità Segreta
- Rivelare un Doppio Giocista
- Utilizzare l'abilità di una carta
- Passare

Finito il turno si pesca nuove carte dal proprio mazzo fino a tornare a 5....."avete detto Dominion?". Alla fine della partita (che può giungere al determinarsi di molte condizioni diverse) si svelano le varie appartenenze alle

due fazioni, si sommano i punti fatti dai vari giocatori e si elimina la fazione con meno punti. Tra i giocatori della fazione rimasta vince quello che ha fatto più punti.

Pregi:

- ambientazione affascinante
- grafica che personalmente mi piace
- meccaniche in gran parte rodiate che dovrebbero funzionare bene
- condizioni di vittoria finali interessanti (soprattutto il meccanismo di esclusione della fazione peggiore)

Difetti:

- tutto già visto e poco innovativo
- materiali nella norma se non sotto
- le fazioni segrete potrebbero rendere la partita caotica e poco controllabile ma non è necessariamente un male ammesso che sia così.

Conclusioni. Le affinità con Dominion sono innegabili, così come con il fratello A Few Acres of Snow sempre di Wallace. L'ambientazione tuttavia è sicuramente affascinante e proprio l'ottimo predecessore mi rende parecchio curioso su questo titolo. Tuttavia mi infastidisce il tentativo di bissare il precedente successo con un titolo molto simile. Discreto.



Un titolo che e' tutto un programma per gli amanti dell'horror. Dall'autore di Panic Station un cooperativo per 2-5 giocatori con zombie, mostri...

Si parla di questo gioco dal 2010. L'autore (David Ausloos) ha dovuto rimaneggiare il titolo parecchie volte per semplificare e limare le meccaniche, nonché rendere il tutto indipendente dalla lingua. Dopo l'esordio con il non proprio fortunato Panic Station, ci riprova con questo Dark Darker Darkest, gioco certamente di più ampio respiro e pretese, che si presenta come un collaborativo a sfondo horror per 2-5 giocatori.

La campagna Kickstarter ha dotato la scatola di tutte le miniature necessarie per fare un figurone, inclusi i mostroni di turno.

Nel regolamento che ho visionato io non c'è un elenco dei componenti, comunque si evince che i protagonisti tra cui scegliere saranno ben sette, poi una mezza dozzina di mostroni, una manciata di zombi, un sacco di tessere per comporre la casa-laboratorio del dottor Mortimer (un nome originale...) e dozzilioni di segnalini vari.

Le stanze sono organizzate in angolari, perimetrali e centrali. Inoltre in ognuna compare un simbolo che ne indica la funzione (infermeria, munizioni, antidoto, ecc) ed eventuali telecamere di sicurezza nonché porte bloccate da un codice.

Ogni giocatore ha la propria scheda personaggio e la miniatura che viene posta nella stanza di ingresso. La scheda riporta in alto al centro il tracciato di energia, che fornisce PA (punti azione) e che cala subendo ferite; Sotto c'è il contatore dei Punti Esperienza (più ammazzi mostri più aumentano) e le relative abilità speciali

utilizzabili spendendo tali PE; infine, sulla sinistra, una manina col valore di intrappolamento del personaggio (per divincolarsi dai mostri) e l'icona della sua abilità unica.

La tabella multifunzione è invece usata per scandire i tempi di gioco e controllare le azioni dei personaggi.

Il regolamento non è scritto molo bene: per fare un esempio lampante basta dire che la condizione di vittoria non è scritta in modo esplicito ma va estrapolata... Mi pare di aver capito che quello che conta è la battaglia finale con la Nemesi uscita dal laboratorio del dottor Mortimer. Uccisa quella, si vince la partita.

In pratica i nostri eroi devono entrare nella magione, esplorarla per trovare il codice segreto di accesso al laboratorio segreto, crackarlo, far fuori il bestione di turno (ce ne sono diversi, per dare rigiocabilità al titolo). Nel frattempo, però, l'abitazione va a fuoco, per cui bisogna controllare anche l'incendio.

La partita è strutturata in turni, ma la cosa particolare è che i personaggi che si trovano nella stessa stanza formano una "squadra". Questo significa che possono agire di concerto, spendendo i PA anche in modo alternato, coordinandosi. Quando un singolo gruppo ha terminato tutti i suoi PA, c'è la fase di reazione dei mostri e propagazione dell'incendio. Quindi restare uniti è di solito più vantaggioso in termini di azioni e gestione dei mostri, ma ci si mette molto più tempo ad esplorare e questo non è un bene.

Infatti il tempo è contato: man mano che i turni passano, avanza il tracciato del terrore che fa finire la partita a favore del gioco.

Le azioni a disposizione dei giocatori sono abbastanza canoniche: muovere, cercare, prendere/passare oggetti, sbloccare una porta, attaccare, liberare un personaggio intrappolato da un mostro, inserire gettoni serratura nel pannello di sicurezza del laboratorio, tentare di arginare l'incendio.

Importante è collezionare oggetti (se ne possono avere fino a 5) perchè questi hanno una doppia funzione: la loro, banale (tipo una pistola può sparare) e anche un codice colore che serve per aprire le serrature della casa. In pratica alcune serrature hanno 2 o 3 palle colorate che

Dark Darker Darkest

Designer	David Ausloos
Publisher	Queen Games
# of Players	2 - 5
Ages	14 and up
Playing Time	120 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Adventure Exploration Fighting Horror
Mechanic	Action Point Allowance System Area Movement Co-operative Play Dice Rolling

tu devi avere tra gli oggetti del tuo inventario, se vuoi rimuovere tale gettone e aprire definitivamente quella porta. Questi gettoni vanno conservati perchè sono quelli che poi (anche qui nella giusta combinazione) servono per aprire il pannello di sicurezza del maledetto laboratorio di Mortimer.

I mostri non sembrano brillare come AI, ma il combattimento (gestito con triloni di dadi) è carino per il fatto che è possibile mirare uno specifico bersaglio del nemico, magari azzoppandolo e rallentandone il movimento o cancellando il suo attacco speciale o evitando il morso infetto.

Altra cosa interessante la zombificazione dei personaggi: un morso singolo di uno zombi toglie solo spazio agli oggetti, il secondo contamina. Se non si riesce ad utilizzare rapidamente un antidoto si diventa progressivamente più deboli e appannati (si perdono abilità speciali) fino a trasformarsi in uno zombi vero e proprio.

Dato che il gioco non dura poco, il giocatore può rientrare dall'ingresso con un nuovo personaggio, con equipaggiamento base e senza PE. Lo stesso accade se il personaggio è ucciso.

Quando finalmente il laboratorio di Mortimer si apre, esce il bestione e tutta la struttura del turno cambia (si gira la tabella multifunzione). In pratica la Nemesis viene tarata in base all'attuale stato di salute di tutti gli eroi, in modo da garantire un certo equilibrio con tutti i numeri di giocatori e lasciare una speranza di vittoria anche se si è mezzi morti e rantolanti. Non si possono più cercare oggetti, si agisce come un unico gruppo anche in stanze diverse e l'incendio divampa indomabile. In pratica uno scontro all'ultimo sangue.

PRIME IMPRESSIONI

il gioco rievoca Arkham Horror con una spruzzata di Mansions of Madness, se non altro per l'ambientazione al chiuso e lo scontro col boss finale, che però qui è obbligatorio, mentre in Arkham va evitato come la peste. Ci sono delle idee buone e originali, come la divisione in squadre provvisorie dei personaggi, con tutti i pro e contro che questo rappresenta anche nella vita reale: più chance di cavarsela in gruppo, più tempo per fare le cose, col timer che avanza inesorabile verso la sconfitta.

Altra cosa interessante i bersagli sulle carte mostro che permettono di scegliere in cosa limitare i nemici, stabilendo delle difficili priorità.

Altri aspetto sono parecchio forzati e un po' meno riusciti, come tutto il sistema messo in piedi per aprire le porte e trovare i benedetti codici del laboratorio.

Da verificare la difficoltà che mi auguro ben alta, essendo un collaborativo puro. Di sicuro le cose da fare non mancano, tra fiamme, codici e zombi e, visto che il contaturni avanza anche abbastanza spedito, credo non sarà uno scherzo battere il sistema.

Dark Darker Darkest si colloca in una fascia e in una ambientazione che vanta già parecchie proposte: vedremo se le nuove idee e il gioco in generale sapranno imporsi o se sarà un nuovo Panic Station.

Amerigo

Designer	Stefan Feld
Publisher	Queen Games
# of Players	2 - 4
Ages	12 and up
Playing Time	75 minutes
Category	Nautical Renaissance
Family	Colonial Theme Kickstarter



Uno degli autori più prolifici ed apprezzati del momento, Stefan Feld. Un gioco ambientato al tempo dell'esplorazione delle Americhe (Amerigo e Vespucci) basato su un innovativo sistema di selezione azioni.

Stefan Feld e la Queen Games si mettono assieme per questo gioco basato su scelte multiple e punti azione.

Amerigo sfrutta la nota torre (quella di Shogun) per la gestione dei cubetti che costituiscono il motore del sistema.

Come ogni gioco di Feld negli ultimi tempi, anche questo abbonda in materiale.

Il tabellone comune si prepara assemblando le tessere in base al numero di giocatori (2-4). Tali tessere sono quadrettate e mostrano spazi di mare e di terra (le isole). Sulle isole vanno posti, negli appositi spazi, beni produttivi ed eventualmente bauli del tesoro (nelle isole grandi = 20 o più spazi). Vicino al tabellone si piazzano anche, coperte, le tessere di terreno (in varie forme, tipo Tetris).

Ogni giocatore riceve una plancia personale con lo spazio per i segnalini progresso collezionati, per i beni commerciali e tre tracce: cannoni oro e progresso. Inoltre ha a disposizione 2 navi, 12 stazioni commerciali, 16 tessere villaggio (in varie forme, tipo Tetris) e un paio di indicatori per i PV (punti vittoria) e ordine di turno.

Infine c'è una plancia magazzino, comune a tutti e circondata dal tracciato per i PV, con lo spazio per: i segnalini pirata; i segnalini progresso; segnalini produzione; una traccia di azioni speciale che determina anche l'ordine di turno; infine, al centro, la ruota delle azioni, divisa in spicchi di 7 colori, corrispondenti ai cubetti del gioco.

Questa ruota viene riempita subito tramite la famosa Torre: si mettono tutti i 49 cubi nel cestello (ce ne sono 7 per colore) e poi si posizionano sugli spicchi corrispondenti tutti quelli che sono caduti nel vassoio della Torre.

Il gioco si articola in 5 round, ciascuno composto da 7 fasi. In ogni fase i giocatori fanno esattamente 1 azione, in ordine di turno. Ci sono 7 azioni disponibili, ciascuna associata ad un colore.

Nella prima fase si rimettono nella Torre i cubi blu. Sul vassoio cadranno alcuni cubi e questi vengono messi al centro della ruota delle azioni: questi cubi corrispondono alle azioni eseguibili in questa fase. Non solo, il numero di cubi del colore più rappresentato indica anche i punti azione (PA) spendibili in una delle azioni disponibili per la fase in corso.

A partire dal primo giocatore, si sceglie una delle azioni disponibili (mediata dai colori) e la si esegue. Alla fine del giro si rimettono i cubi sui corrispondenti spazi della ruota. Saranno quindi di nuovo disponibili per essere immessi nella torre nei turni successivi. Si procede così fino ad esaurire tutti i 7 spicchi della ruota, poi si passa al round successivo.

Vediamo le azioni disponibili:

BLU (muovere navi): ogni PA consente di muovere una delle navi di 1 spazio sul tabellone. Se la nave termina il movimento su uno spazio contrassegnato da un'ancora, può piazzare una stazione commerciale nel corrispondente spazio sull'isola adiacente.

NERO (caricare i cannoni): muovere il proprio indicatore di cannoni sulla plancia personale di 1 spazio per ogni PA.

ROSSO (pianificare): il giocatore piazza coperta, accanto alla sua plancia, una delle sue tessere villaggio (1 PA) o uno delle tessere terreno comuni (1-6 PA).

MARRONE (progresso): il giocatore muove il suo indicatore progresso sulla plancia personale di 1 spazio per ogni PA. Ogni volta che su questa traccia passa uno spazio che fornisce PV, prende anche una tessera progresso dalla plancia comune (le tessere hanno le funzioni più disparate e sono spiegate in appendice).

VERDE (costruire): il giocatore posiziona su un'isola, adiacente a una sua stazione commerciale, una delle terre precedentemente preparate con l'azione rossa. In questo modo guadagna PV e anche beni commerciali (da piazzare sulla sua plancia personale). Ci sono dei bonus ulteriori se l'isola viene completamente coperta di tessere, se ci sono stazioni commerciali, se è un'isola grande e così via.

GIALLO (compra segnalini produzione): puoi comprare segnalini produzione dalla plancia comune (2-4 PA). Questi vengono immagazzinati sulla plancia del giocatore assieme ai beni commerciali dello stesso tipo.

BIANCO (azione speciale): dà diritto a due opzioni. O il giocatore avanza sulla traccia dell'ordine di turno, o fare un'azione speciale: il tracciato è infatti colorato con i colori della ruota, a parte il bianco. Il giocatore può usare i cubi bianchi come jolly e fare l'azione del colore della sua casella.

Al posto di fare un'azione, un giocatore può scegliere di guadagnare oro (questo non è l'unico modo per incamerarlo, ce ne sono altri, ad esempio con i segnalini progresso o con il tracciato dei cannoni). L'oro serve per aumentare i PA disponibili ad ogni azione (in rapporto 1:1) e frutta anche PV a fine gioco.

Alla fine di ognuno dei 5 round, il valore dei propri cannoni è confrontato con quello dei segnalini pirata (ne viene scoperto uno all'inizio di ogni round e sono progressivamente cumulativi). Se non si raggiunge il valore soglia indicato si subisce una penalità in PV.

Alla fine del gioco i PV sono forniti da un sacco di cose: oro, beni commerciali, traccia progresso, traccia azioni speciali, più ovviamente tutti quelli accumulati nel corso della partita.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco segue il trend degli ultimi lavori di Feld: sistema lineare, molte opzioni, tantissime vie per fare punti vittoria. In pratica i PV ti piovono addosso un po' da tutte le parti, qualsiasi cosa tu faccia, così nessuno si sente troppo frustrato (sarà per questo che piace tanto Feld?). Ovviamente la differenza tra il primo e l'ultimo sta nell'ottimizzazione delle azioni e nel giusto timing. Se sono usciti tanti cubi blu, sarà il momento giusto per fare quell'azione a piena potenza, altrimenti, dopo, potrebbe uscire con meno PA a disposizione o addirittura non esserci.

Il sistema della torre è originalmente gestito e ricorda un po' il sacchetto di Village, da cui si estraggono i cubi delle azioni (anche se qui è forse meno prevedibile e comunque diversamente implementato, inoltre non c'è competizione tra i giocatori nella scelta delle azioni perché i cubi rimangono sempre disponibili per tutti.).

Poi le solite cose di Feld: tanti tasselli, tante azioni, tanti colori, l'ormai consumato sistema per stabilire l'ordine di turno.

Come grafica mi pare abbastanza essenziale, un livello intermedio tra la sciatteria monocromatica di Burgundy e il carnevale iridescente di Bora Bora. Il tabellone quadrettato è parecchio brutto.

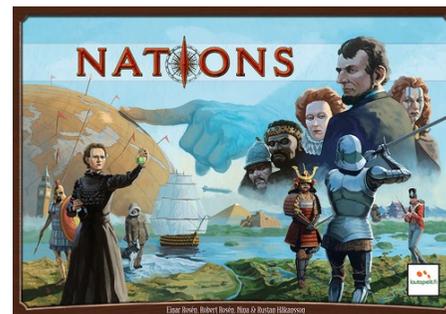
Da verificare l'interazione che comunque dovrebbe essere ben presente e mediata sia dalla competizione per i segnalini comuni, per l'ordine di turno e soprattutto dal "riempimento" e sfruttamento del tabellone centrale.

Insomma, il titolo mi incuriosisce parecchio e di sicuro vorrò provarlo, specie per il sistema della torre che mi attira molto più di quello di Shogun/Wallenstein (in cui la caduta casuale dei cubi gestiva i combattimenti)*, anche se per il resto sembra un po' sempre la stessa proposta feldiana.

*come per la gestione dadi in Burgundy e Bora Bora, qui la torre è utilizzata in modo decisamente più "german" rispetto ai precedenti giochi. Infatti i cubi non danno il responso finale casuale ad una scelta fatta dal giocatore (scelgo di combattere, i cubi dicono se vinco o perdo), ma mettono di fronte a una rosa di scelte in cui l'ultima parola è lasciata al giocatore.

Nations

Designer	Rustan Håkansson Nina Håkansson Einar Rosén Robert Rosén
Publisher	Asmodee Asterion Press Lautapelit.fi Ystari Games
# of Players	1 – 5
Ages	14 and up
Playing Time	120 minutes
Language	Some necessary text
Category	Card Game Civilization
Mechanic	Variable Player Powers



Dall'editore di Eclipse: un gioco di civilizzazione che si propone di sfidare il trono di Through the Ages. Come andrà a finire? Solo la storia potrà dirlo...

Ecco uno dei giochi che ad Essen cercheranno soprattutto i giocatori esperti. Si tratta di un gioco della Lautapelit (quelli di Eclipse, ma gli autori sono diversi e tutti novizi), si tratta di un gioco di civilizzazione, genere che quasi obbliga a confronti. In questo caso, lo scopriamo subito, il nome che viene in mente per un confronto è quello di Through the Ages: per la sfida di realizzare un Civ-Build senza mappa, principalmente basato sull'utilizzo di carte. Diciamo subito che per il gioco è prevista un'edizione italiana a cura Asterion Press (il gioco ha dipendenza dalla lingua, anche se non sembra altissima).

Il sistema di gioco. Abbiamo un tabellone principale dove sono disposte le Carte Progresso che possono essere scelte dai giocatori. Vengono disposte su una fila che si rinnova di turno in turno, le carte più distanti nella fila costano maggiore risorse (oro), inoltre ad ogni fine era (il gioco è diviso in 4 ere dall'antichità alla I guerra mondiale) si mettono in gioco nuove carte.

I giocatori hanno la loro plancia dove possono disporre le carte acquisite, oltre a dei lavoratori, in forma di meeples, che una volta prodotti possono essere posizionati sulle carte per attivarne gli effetti. A fine turno ogni giocatore produce, in base alle condizioni della sua plancia, cibo (che serve a sfamare la popolazione a fine turno), pietra (che serve per le costruzioni), oro (che serve a comprare carte) e libri (che servono per guadagnare punti vittoria). Inoltre ha due parametri (ovvero due indicatori che non si rinnovano in fase di produzione) che sono la forza militare e la stabilità.

Come si saranno accorti i lettori più esperti questa descrizione, cambiando qualche termine, potrebbe passare facilmente per quella di Through the Ages...

Passiamo a vedere più in dettaglio com'è gestito il tutto che, ovviamente, presenta delle differenze con TTA.

A inizio turno si ripristina la riga delle carte Progresso e si pesca una carta Evento (da un mazzo differente delle Progresso) e i giocatori possono conoscere gli eventi che si attiveranno a fine turno. Poi i giocatori si alternano nelle azioni eseguendone una alla volta fin quando non vogliono passare, ogni volta che è il loro turno possono scegliere tra tre opzioni:

- prendere una carta dalla plancia comune (pagando 1, 2 o 3 ori);
- mandare un lavoratore su un edificio (una carta progresso della propria plancia);
- costruire uno step di meraviglie (le meraviglie sono, ovviamente, alcune delle possibili carte progresso).

Finite le azioni si passa alla produzione e alla risoluzione degli eventi. Ogni due turni finisce un'era e si passa alla successiva prendendo le nuove carte (quindi il gioco ha una durata fissa di 8 turni divisi in 4 ere, come detto). Alla fine di ogni era si confrontano i libri guadagnati e ciascun giocatore guadagna punti in base a quanti avversari hanno meno libri di lui. Non è l'unico modo per fare punti vittoria: a fine partita saranno conteggiati anche i punti forniti dagli carte (meraviglie/edifici/colonie) e dalle risorse rimanenti.

Le carte Progresso

Diamo uno sguardo più dettagliato alle carte Progresso che sono, come è chiaro, il cuore del gioco. Sulla plancia ci sono spazi fissi, dove le diverse tipologie di carte si possono piazzare, una volta occupati gli spazi se si prendono nuove carte se ne deve eliminare una delle precedenti.

Ci sono gli Advisor (per non dire leader) che danno effetti speciali alla civiltà.

Gli edifici e le carte militari sono le carte che necessitano lavoratori essere attivate e danno benefici in base a quanti lavoratori sono presenti.

Le meraviglie che vanno costruite in più step e non richiedono lavoratori.

Le carte "età dell'oro" che danno risorse bonus una tantum.

Infine ci sono le carte che richiedono la forza militare: le colonie, le battaglie e le guerre. Colonie e battaglie non coinvolgono gli altri giocatori, praticamente se si ha il minimo di forza militare si possono riscuotere i benefici riportati. Le uniche carte che comportano un confronto diretto sono le guerre. La peculiarità di queste carte è che se ne può scegliere solo una a turno (tra tutti i giocatori) e il giocatore che la seleziona fissa il valore della guerra al livello della sua forza militare; alla fine del

turno i giocatori che hanno forza militare inferiore subiscono degli effetti negativi. Una modalità alquanto atipica, che quasi spinge a giocare la guerra a chi è indietro con la forza militare.

Altri aspetti del gioco

Nations è un gioco con tante sfaccettature, vediamo altri dettagli che possono essere interessanti:

- la varietà e longevità è assicurata dal fatto che su 296 carte progresso e 48 carte evento solo una frazione relativamente bassa entra in gioco. Questo dovrebbe assicurare partite sempre diverse;

- altro aspetto a favore della longevità è il fatto che le plance dei giocatori hanno un doppio lato. Come in Eclipse il lato A è uguale per tutti, mentre il lato B rende asimmetriche le fazioni (Egitto, Persia, Roma, Grecia, Cina), ciascuna specializzata in uno degli aspetti del gioco;

- E' possibile scegliere un livello di difficoltà, come nei videogiochi. Questo può essere anche diverso tra i giocatori, è possibile cioè giocare con un handicap se c'è disparità di esperienza al tavolo. In teoria interessante, bisogna vedere come funziona;

- Ci sono regole anche per il gioco in solitario, con qualche cambiamento. Il multiplayer, invece si può giocare fino a 5.

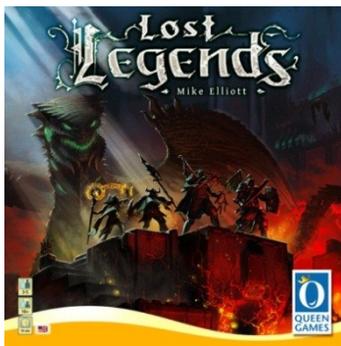
PRIME IMPRESSIONI

Per quanto il gioco mi abbia molto interessato all'inizio, bisogna mettere in conto il rischio di trovarsi un TTA di serie B. Vedo meno probabile la possibilità che il gioco si riveli un capolavoro tale da superare il precedente, ma per me, amante dei giochi di civilizzazione potrebbe bastare avere un buon gioco da provare. Ovviamente sono considerazioni personalissime, quello che è da mettere in conto per le proprie valutazioni sono le caratteristiche che lo differenziano da TTA. Mi sembra chiaro che il confronto diretto ha un peso minore, per la modalità con cui si giocano le guerre. Inoltre non ci sono carte segrete: tutte vengono scelte dalla plancia comune, e questo dovrebbe rendere il gioco più controllabile. Per finire se la durata della partita di TTA è un problema qui abbiamo (almeno sulla carta) 40' a giocatore, il che dovrebbe assicurare partite più brevi e, per come si articola il turno ridotto, con tempi morti ridotti.

Come altro punto da verificare ci metto la grafica che, almeno dalle immagini in rete, non colpisce più di tanto (anche se è un aspetto che per il tipo di gioco può essere considerato non fondamentale). Da vedere.

Lost Legends

Designer	Mike Elliott
Publisher	Queen Games
# of Players	3 – 5
Ages	10 and up
Playing Time	70 minutes
Language	Some necessary text
Category	Fantasy Fighting
Mechanic	Card Drafting
Expansion	Lost Legends: Demon Hunter Lost Legends: Forest of the Damned



Da kickstarter: un gioco a meta' tra il fantasy e 7 Wonders. Gioco competitivo ad ambientazione Fantasy per 3-5 giocatori, finanziato su Kickstarter, sfrutta la meccanica del drafting con le carte per far massacrare poveri mostri dai soliti spietati eroi. Chi massacrà meglio, vince.

Ogni giocatore sceglie un eroe e sistema la corrisponde plancia in questo modo: un cubo nero sullo zero dei PX (punti esperienza); un segnalino vita con sopra un cubo verde al livello indicato del tracciato vita; stessa cosa col segnalino e il cubo mana (di colore blu), sul corrispondente tracciato; le monete iniziali per il suo personaggio nello spazio "zaino". La scheda è poi strutturata con dei bordi sagomati in modo tale da alloggiare le carte equipaggiamento di vario tipo in slot

prestabiliti (tipo l'arma in alto a sinistra, gli artefatti in basso a destra e così via...). Vicino a questi slot compaiono a volte dei simboli (una spada, uno scudo...) che indicano quanto, di base, sia alta l'abilità di quel personaggio ad usare quel tipo di equipaggiamento.

Le carte sono divise in 3 livelli e ci sono 2 pile di carte per livello: mostri ed equipaggiamenti.

Per ogni livello il giocatore deve preparare il proprio equipaggiamento e, si spera, sconfiggere il mostro. Quindi ogni livello di gioco consiste in due fasi: preparazione e combattimento.

Viene rivelato un mostro per ogni personaggio e assegnato davanti alla sua scheda. Poi viene scoperto un ulteriore mostro che rimane, per così dire, in riserva.

Fase di Preparazione:

Ogni carta equipaggiamento riporta nome, figura, tipo, costo ed effetto/i dell'oggetto in questione. Ogni giocatore ne riceve 6, ne tiene una per il suo eroe e passa le restanti in senso orario. La carta selezionata può essere utilizzata in due modi: o per aumentare le proprie abilità o comprandola ed equipaggiandola a tutti gli effetti. Nel primo modo la carta viene rivoltata e posta sotto la scheda, in modo che ne sporga solo la parte terminale, in cui è stampato il simbolo per quella tipologia di oggetti. Questo simbolo va a sommarsi a quelli eventualmente già presenti sulla scheda de personaggio, aumentando quella specifica abilità, fornendo soldi e anche uno sconto per equipaggiamenti della stessa famiglia. Per ogni slot (armi, armature, incantesimi, artefatti) un personaggio può alloggiare massimo 3 carte e tutte diverse.

Le carte vengono scelte con questo drafting per 5 volte, la sesta è scartata automaticamente.

Fase di Combattimento:

Le carte mostro riportano immagine, nome, tipo, danni, difese, vita, abilità e ricompense ottenute in caso di vittoria dell'eroe.

Qui viene anche la particolarità del gioco, che lo rende un po' più interattivo di un semplice multi-solitario come poteva apparire finora. È possibile infatti sia scegliere di attaccare il proprio mostro che passarlo a chi non ne ha più davanti (perché magari ha già ucciso il suo). Se non

si hanno mostri davanti si deve prendere quello rivelato in riserva o pescare il primo coperto sulla pila dei mostri. Dopo ogni attacco il mostro reagisce (se ancora vivo) e attacca a sua volta.

Il gioco prosegue in questo modo finché non è esaurita la pila dei mostri (cene sono 3 per eroe).

Per i mostri sconfitti gli eroi ricevono ricompense in soldi e fama. È previsto un sistema di indebolimento per cui chi viene sconfitto da un mostro non è eliminato dal gioco ma semplicemente indebolito in una abilità. L'equipaggiamento si conserva e si aumenta di livello (mana, vita) per la prossima sfida.

Alla fine del gioco chi ha ottenuto più fama vince.

Il combattimento è deterministico, gestito con un sistema di icone a informazione completa. Ci sono ovviamente potenziamenti, sensibilità, immunità e così via, per cui occorre fare qualche calcolo e valutazione. Questo è però necessario e importante per capire se è il caso di passare il mostro a un altro oppure no.

PRIME IMPRESSIONI

Pur sembrando la versione fantasy di 7 Wonders, il gioco se ne discosta presto non solo come tema, ma anche come dinamiche, fermo restando la meccanica base comune del drafting.

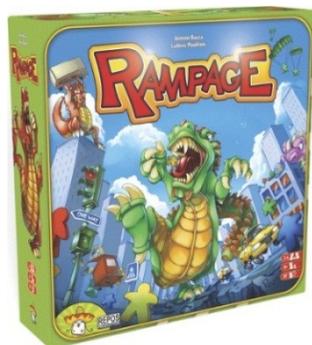
Ci sarà da verificare il livello di difficoltà e ho l'impressione che il trucco dello sbolognare mostri sgraditi darà vita a parecchie bastardate.

Il tutto sembra ben implementato ed ha anche un certo livello di complessità, viste tutte le icone, le combinazioni e gli effetti speciali contemplati. La durata, indicata in 70 minuti, non lo classifica come filler, lasciandolo un po' a metà strada tra questa categoria e i giochi più impegnativi. Può essere effettivamente una soluzione sufficientemente ambientata e divertente per chi cerca una via dimezzata tra un filler e un gioco più corposo, tra un titolo di breve durata e uno lungo.

Rampage

Designer	Antoine Bauza Ludovic Maublanc
Publisher	Asmodee Repos Production
# of Players	2 – 4

Ages 10 and up
 Playing Time 45 minutes
 Category Action/Dexterity
 Horror
 Movies/TV/Radio theme
 Video Game Theme
 Mechanic Variable Player Powers
 Family Finger Flicking Games
 Monsters



Bauza rispolvera un vecchio videogioco anni '80 per un gioco cacciarone e divertente.

Da un famoso videogioco smanettone degli anni '80, Antoine Bauza (7 Wonders, Tokaido) estrapola un gioco da tavolo per 2-4 giocatori, adatto anche agli occasionali, inferiore all'ora di durata. Come vedrete, la meccanica è basata sull'abilità manuale e non solo (ricordate Dungeon Fighter?)

Per chi non lo conoscesse, in Rampage impersonate un mostrone gigante tipo Godzilla/King-Kong che non ha nulla di meglio da fare che devastare una città e divorarne gli abitanti.

Il tabellone di gioco rappresenta una città con i suoi quartieri e palazzi. Questi ultimi sono tridimensionali e costruiti assemblando vari piani orizzontali sostenuti dai meeples di vari colori (ce ne sono ben 90 nella scatola e i vari colori rappresentano un tipo di vittima, es: blu = giornalista, verde = soldato, ecc.). I meeples sono ovviamente gli sfortunati abitanti che fungono da pasto per i bestioni.

Ogni giocatore ha a disposizione una pedina a forma di mostro di mostro (tutte uguali, purtroppo) composto da base circolare e figura verticale, separabili, da far girare

sul tabellone, e uno schermo a forma di muso (con tanto di bocca zannuta: 4 delle 6 zanne sono estraibili, 2 sono permanenti) dietro cui conservare i propri trofei.

Ci sono poi 3 mazzi di carte da cui ogni mostro sorteggia una abilità, un potere e un potere speciale segreto.

“Inizia il giocatore che sa imitare meglio un mostro gigante” (occhio alla vetrina dei cristalli di vostra madre...) e al proprio turno può scegliere due tra le seguenti quattro azioni, anche ripetendo la stessa:

1) Muovere: si tira una schicchera al basamento del proprio mostro per farlo spostare in città. Se si esce dal tabellone si perde una zanna e si ripositiona al bordo del tabellone.

2) Demolire: se il mostro è a contatto con un edificio, se ne solleva il corpo e lo si lascia cadere sopra l'edificio stesso, sperando di far crollare più piani possibile. Se si manca l'edificio (non vedo come...) si perde una zanna.

3) Lanciare un veicolo: se sei nella stessa area di un autobus lo puoi posizionare sulla capoccia del tuo mostro e schicchierarlo ovunque.

4) Soffiare: posiziona il mento a contatto con tuo mostro, fai un bel respiro e soffia il tuo alito radioattivo per far crollare al suolo palazzi e altri partecipanti.

Se, nel fare una di queste cose hai ribaltato uno dei mostri rivali, rubagli una zanna e conservala nel tuo stomaco (non letteralmente: basta dietro all'apposito schermo).

Al termine delle due azioni puoi divorare tanti meeples quante zanne ti sono rimaste. Puoi farlo però solo con quelli liberi in strada, non con quelli ancora dentro gli edifici.

Durante il gioco i meeples cercheranno di scappare dalla città. Intanto quelli completamente su una rovina/palazzo o sui marciapiedi non possono essere divorati. Se poi uno esce dal tabellone, si considera scappato e viene messo su un'apposita tabella. Completando le righe di questa tabella si hanno delle penalità per il mostro attivo.

Il gioco può terminare per esaurimento o di questa tabella o degli edifici da radere la suolo.

Tutto quello che si ha nello stomaco più l'abilità speciale del mostro concorrono al punteggio.

Qualche esempio per le carte:

- le Abilità ti fanno fare punti se mangi un determinato colore di meeples, se lanci molti veicoli, ecc.

- i poteri consentono di rompere più denti ai mostri avversari, demolire gli edifici anche se non sei a contatto, soffiare da una qualsiasi sagoma di mostro, ecc.

- i superpoteri speciali di rubare meeples dallo stomaco degli avversari, paralizzare un nemico impedendogli il movimento al suo turno, volare in giro per il tabellone, ecc.

PRIME IMPRESSIONI

Come avrete capito si tratta di un gioco cacciarone e divertente, incentrato tutto sulla perizia delle vostre dita e sulla potenza del vostro alito. Il tema mi pare ben reso, anche se le sagome dei mostri potevano essere diverse tra loro.

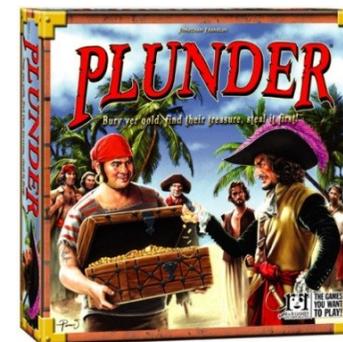
Oltre a demolire la città e divorare ometti sarà anche interessante ostacolarsi a vicenda sia fisicamente che con le carte.

Sono previste delle varianti interessanti come il gioco a squadre o quella che prevede di iniziare con mostri “baby” che crescono man mano che mangiano e distruggono: si acquisiscono nuove carte e abilità man mano che si procede con la devastazione.

Plunder

Designer
 Publisher
 # of Players
 Ages
 Category

Jonathan Franklin
 R&R Games
 2 – 6
 10 and up
 Deduction
 Pirates



La R&R in questo gioco ha cercato di ricreare l'atmosfera di una locanda frequentata da pirati che fanno a gara a

chi ce l'ha più grosso (il tesoro intendo, cosa avete pensato?)

E' un gioco di deduzione basato sull'esclusione delle possibilità. Ad ogni giocatore vengono date tre carte (una carta isola, una carta punto di riferimento e una carta trappola) che indicano dove ha sotterrato il proprio tesoro. Ovviamente vanno tenute segrete. Ad ogni turno vengono girate tre carte (una per tipologia) ed ogni giocatore (tranne quello di turno) devono dire (con voce piratesca) "Aye!" se una delle tre carte rivelate coincide con una delle proprie tre (senza dire quale, ma solo se ce n'è almeno una) o "Nay!" se invece nessun indizio è corretto.

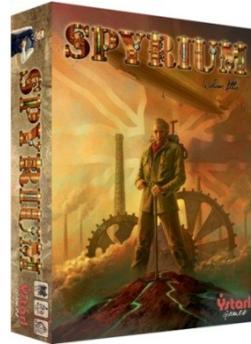
Gli altri, su una apposita lavagnetta riscrivibile segnano le risposte. Se durante il gioco uno dei giocatori pensa di avere individuato la combinazione che indica il tesoro di uno degli avversari, compila una apposita carta (anche questa riscrivibile) che posiziona in segreto in un forziere centrale (nell'economia del gioco rappresenta uno dei miei scagnozzi che va a cercare il tesoro del pirata nemico). Di queste carte ne abbiamo un numero limitato, pari al numero di giocatori e non possiamo quindi andare troppo per tentativi. Alla fine di 15 turni si apre il forziere e si verificano le ipotesi. Ogni giocatore parte con 6 punti (il proprio tesoro) che può perdere se qualcuno ne indovina l'esatta posizione o può conservare in caso contrario. A questi si sommano tutte le proprie ipotesi che si verificano corrette. Si guadagnano punti in base a chi per primo ha fatto l'ipotesi corretta (gli altri prendono sempre meno punti). Chi ha più punti ... indovinate un po' ... vince!

Un gioco semplice e veloce (durata prevista 30-45 minuti) da fare in relax e possibilmente facendo anche un po' di scena. I componenti riscrivibili mi piacciono molto di più dei blocchetti di fogli da buttare, anche se speriamo i pennarelli durino un po'.

Nessuna dipendenza dalla lingua
Difficoltà: 2/5 (per tutti/famiglie)

Spyrium

Designer	William Attia
Publisher	Asmodee Ystari Games
# of Players	2 - 5
Ages	12 and up
Playing Time	75 minutes
Language	No necessary in-game text
Subdomain	Strategy Games
Mechanic	Variable Phase Order Variable Player Powers
Family	Steampunk Ystari originals



Il ritorno di William Attia, con un intrigante gioco in atmosfera steampunk.

Spyrium è un fantomatico minerale dalle grandi proprietà che ha rivoluzionato l'industria dell'Inghilterra Vittoriana, questa è la posticcia ambientazione di fantasia in cui si svolge l'omonimo gioco di cui vi vado a fare la preview.

Ambientazione posticcia a parte il cuore del gioco risiede nel timing con cui passare dalla prima alla seconda fase del turno (la prima è quella di piazzamento mentre la seconda quella di attivazione). Infatti in un primo momento i giocatori piazzeranno i loro lavoratori disponibili fra le nove carte che nel round in corso formano la griglia del tabellone (3x3 di carte edificio/personaggio/tecnica). Ogni lavoratore può essere piazzato fra due carte o fra una carta ed uno spazio vuoto. Al posto di piazzare lavoratori i giocatori possono sempre decidere di usare (una sola volta) l'effetto della carta evento di turno (è sempre visibile l'evento che

entrerà in gioco il turno successivo) o di passare alla fase di attivazione svolgendo la prima azione. Tale passaggio però non è annullabile e da quel momento in poi si potranno solo compiere azioni (ogni volta rimuovendo un lavoratore precedentemente piazzato) o passare (ed uscire dal round di gioco in corso).

Proprio la gestione di questo momento è fondamentale perché compiere azioni costa tanti soldi quanti sono i lavoratori intorno alla carte che si utilizzerà per la propria azione (che ricordo, fa anche rimuovere il proprio lavoratore intorno a quella carta, di fatto abbassando il prezzo del suo utilizzo per i successivi giocatori). Le azioni possibili comprendono costruire un edificio (se la carta scelta è un edificio), usare un personaggio (se la carta è un personaggio) o apprendere una tecnica (indovinate? Se la carta è una tecnica...). È anche possibile sfruttare una carta che già si possiede. L'unica cosa Ci sono anche altre regole varie come quelle per pagare lo spazio dove costruire edifici, ecc. ecc. ma il cuore del gioco è quello che ho descritto ora.

Pregi:

- idee originali e interessanti
- timing nella scelta delle azioni fondamentale
- alta interazione

Difetti:

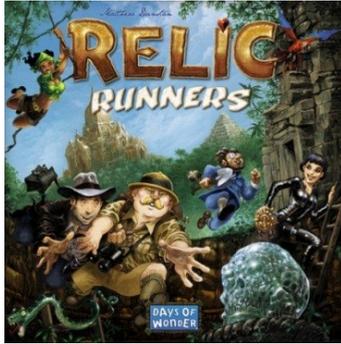
- ambientazione poco sentita

Conclusioni. Le meccaniche che formano il cuore del gioco mi sembrano davvero valide ed interessanti oltre che originali nella loro fusione. Sembra un titolo complesso e che lascia spazio a molte possibili strategie ed una buona giocabilità. Molto buono.

Relic Runners

Designer	Matthew Dunstan
Publisher	Days of Wonder
# of Players	2 - 5
Ages	10 and up
Playing Time	60 minutes
Category	Exploration
Mechanic	Point to Point Movement

Route/Network Building



Divertimento assicurato alla ricerca di reliquie.

L'ultima fatica della Days of Wonder è un gioco di Matthew Dunstan, da 2 a 5 giocatori, di durata media di 60 minuti circa, in cui dovremo indossare i panni di esploratori in cerca di reliquie (nulla di molto originale dunque a livello di ambientazione).

Quasi superfluo dire che i materiali sono sempre di grandissimo pregio e rappresentano uno dei marchi di fabbrica della casa. Questa volta si sono addirittura superati con 20 segnalini reliquie (di 4 tipi) davvero sontuosi. Il setup del gioco prevede la creazione di 4 templi per i 4 colori mettendo insieme i tre pezzi che formano ogni tempio in modo randomico fra i tenti disponibili. In questo modo la rigiocabilità appare davvero alta e la mappa conterrà templi e rispettivi effetti speciali molto diversi da partita a partita.

Durante il proprio turno un giocatore deve:

Muovere il suo esploratore: l'azione di movimento è obbligatoria e deve avvenire attraverso rotte già esplorate di giungla o di fiume. Si può passare dove si è già passati in precedenza (cosa segnalata da appositi puzilli del proprio colore da porre sulla mappa) e, solo una volta, su un sentiero/fiume ancora mai esplorato (prima o dopo tratte già percorse, ma o prima o dopo, non in mezzo).

Esplorare: finito il movimento il giocatore sceglie se spendere una razione di viveri ed esplorare o passare. Esplorando è possibile piazzare nuovi segnalini percorso o prendere un livello del tempio (non se ne possono avere due uguali, nel caso se ne scarta uno). I segnalini

tempio sono di tre livelli (base, medio e tetto): a seconda del livello e del colore i templi garantiscono punti a fine gioco, azioni speciali che poi si scartano, poteri permanenti, ecc. ecc.. Una volta finiti i templi il tabellone si riempie con una reliquia del corrispondente colore su ogni tempio ormai esplorato (4x4 reliquie in giro per la mappa).

A questo punto lo scopo sarà cominciare da una reliquia e terminare una singola azione di movimento su una reliquia dello stesso tipo. Ciò garantisce punti e la possibilità di collezionare la reliquia dove si è terminato il movimento. Il gioco termina quando vengono prese un certo numero di reliquie (a seconda del numero di giocatori).

Passando sui fiumi si ottengono delle casse di oggetti che fanno svolgere ulteriori, particolari azioni. A fine partita le reliquie danno punti (5 per ogni colore posseduto).

Pregi:

- semplice ma non banale
- poche regole e durata contenuta
- materiali molto curati e visivamente d'impatto

Difetti:

- molto semplice e ripetitivo nelle azioni
- potrebbe sbilanciarsi nell'uscita dei diversi poteri dei templi.

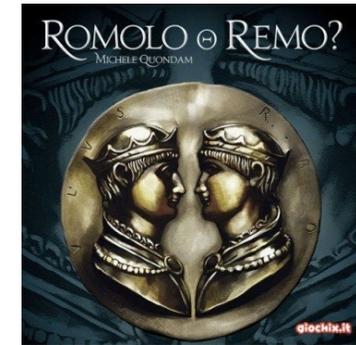
Conclusioni

La DoW ci ha da tempo abituati ad una tipologia di giochi relativamente semplice (non vale per tutti i suoi titoli ma quasi) ma non per questo banali e scontati. Anche questo Relic Runners non sembra volersi distinguere, apparendo un titolo medio, veloce e divertente. Siamo davanti ad un nuovo Ticket to Ride? Difficile dirlo dalla sola lettura delle regole ma il gioco pare accattivante e divertente anche se non sono sicuro abbia quel "quid" in più che trasforma un titolo discreto in un grande successo commerciale. Discreto.

Romolo o Remo?

Designer Michele Quondam
Publisher Giochix.it
of Players 1 - 4

Ages 12 and up
Playing Time 150 minutes
Ages 14
Language No necessary in-game text
Category Ancient
City Building
Civilization
Territory Building
Area Control/Area Influence
Area Movement
Trading
Worker Placement
Expansion
God Demands Expansion
Hidden Terrain Expansion



Produzione italiana (autore Michele Quondam, editore Giochix) sulle lotte della tribu' del Lazio prima dell'ascesa di Roma.

Ci troviamo nel Lazio, prima dell'ascesa di Roma. Diverse tribù lottano per la supremazia nella regione, ma solo una avrà il privilegio di diventare la futura dominatrice del mondo conosciuto.

Michele Quondam crea questo titolo per 2-4 giocatori esperti, basato sul controllo territorio, sviluppo civiltà, scelte multiple e punti azione.

La mappa è composta da esagoni in numero variabile a seconda dei partecipanti, rappresentanti pianura, collina, foresta e acqua. Solo quelli limitrofi al proprio insediamento iniziano scoperti, gli altri andranno esplorati.

Ogni giocatore inizia con 1 Torre, 6 Lavoratori, 4 Soldati, 1 Esploratore, 5 segnalino Dado, 1 Fattoria, 1

Magazzino, 2 grano, 2 legno, 2 pietra, 2 argento più una risorsa a scelta.

Il gioco è diviso in round. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno svolge le 3 fasi in cui è diviso il proprio turno.

1) Azioni: ogni pedina (lavoratore, soldato, ecc.) può fare da 2 a 3 azioni. Il Movimento consente di spostarsi sulla mappa ed esplorare. È potenzialmente limitato da muri nemici e unità ostili.

Azioni di Costruzione: piazzare un nuovo edificio su un esagono (si paga in risorse, ogni edificio ha una funzione ben precisa nel gioco); demolire un edificio esistente; trasformare un edificio in un altro (pagando il prezzo del nuovo).

Azioni di Produzione: produrre risorse e immagazzinarle; raccogliere le risorse da un magazzino e porle nella propria riserva personale; raffinare una risorsa trasformandola in un'altra.

Azioni di Crescita: creare un lavoratore/soldato/esploratore, assoldare mercenari o un personaggio (hanno carte dedicate con abilità speciali che influenzano il gioco)

Azioni di Mercato: vendere/comprare risorse aggiustando i prezzi di mercato.

2) Guerra: le pedine non utilizzate per le azioni possono attaccare. Si calcolano i valori di attacco e difesa delle truppe (es: il soldato vale 3, un lavoratore 1), si sommano e poi si aggiunge il risultato di un dado (con simboli particolari) oppure si sceglie la variante senza dado che sfrutta dei segnalini. Tali segnalini vanno scartati man mano che vengono utilizzati e sarà possibile riprenderli in mano solo dopo averli usati tutti. Si calcolano risultato e conseguenze in base alla differenza finale tra il valore di attacco e quello di difesa. Se un giocatore dovesse perdere la propria Torre (capitale) è eliminato dal gioco.

3) Mantenimento: si incassano le risorse dai propri magazzini, si pagano/dimettono i mercenari, si sfama la popolazione, si aggiorna il mercato.

Una cosa importante da capire e puntualizzare è che gli edifici sul tabellone (eccetto la Torre) non appartengono a nessuno in particolare. Non importa chi li ha costruiti, tutti possono usufruirne, inclusi magazzini e fattorie. Ci

sono comunque delle restrizioni alle azioni date dalla vicinanza alla capitale nemico o per la presenza di truppe ostili.

Il gioco termina quando si verifica una qualsiasi delle seguenti condizioni: rimane un solo giocatore; tutti i personaggi sono stati acquisiti; 3 o più tipi di pedine non sono più disponibili.

I PV (punti vittoria) si ottengono tramite i personaggi, gli esagoni controllati, il valore del dominio (ovvero esagono capitale + esagono di pianura adiacente), popolazione (soldati e lavoratori), segnalini battaglia, denaro, bonus di maggioranze (chi ha più elementi per ciascuna delle sei voci precedenti: personaggi, esagoni, ecc.)

In appendice sono illustrati i poteri dei personaggi, la variante per il gioco in solitaria (contro una AI) e per le alleanze nelle partite a 4 giocatori.

PRIME IMPRESSIONI

Si tratta di un gioco corposo, in cui sono coinvolti un po' tutti gli aspetti di uno sviluppo civiltà, anche se più che di sviluppo è meglio parlare di espansione. C'è la parte economica, la parte gestionale, la guerra e, anche se non mediata dal sistema ma lasciata libera al tavolo, la parte diplomatica.

L'idea degli edifici "comuni" e dei muri che ostacolano i movimenti avversari sembra ripresa dal colosso Roads&Boats e, immagino, darà luogo a guerre fredde e bastardate non da poco.

Ottima la possibilità di giocare le battaglie facendo ricorso o meno al dado, così ogni gruppo di gioco potrà modulare l'elemento aleatori come meglio crede. Le posizioni di partenza sono decisamente ravvicinate e gli esagoni da esplorare pochi, per cui il conflitto sarà presto inevitabile, anche se la guerra non pare necessaria per vincere e la sua importanza dipenderà molto dall'atteggiamento al tavolo dei giocatori.

Le azioni a disposizione e le scelte da fare sono davvero tante e ognuna ha le sue sottoregole ed eccezioni, per cui non è facile ricordare e padroneggiare il regolamento alla prima (ma neanche alla seconda) lettura.

Il target è volutamente abbastanza elevato (Through the Ages, per intenderci) per offrire una esperienza di gioco completa e appagante ai giocatori abituali ed esigenti. Se appartenete a questa categoria e cercate un gioco con

questa ambientazione, non fatevi scrupoli: ho l'impressione che non vi deluderà.

Coal Baron

Designer

Michael Kiesling

Wolfgang Kramer

Publisher

Eggertspiele

Gigamic

Ludonova

Pegasus Spiele

of Players

2 - 4

Ages

10 and up

Playing Time

70 minutes

Language

No necessary in-game text

Category

Industry / Manufacturing

Transportation

Mechanic

Action Point Allowance System

Pick-up and Deliver

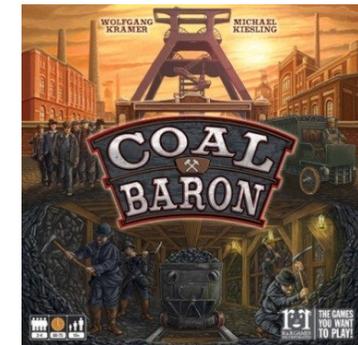
Set Collection

Tile Placement

Worker Placement

Mining

Family



Gioco che utilizza il classico meccanismo del piazzamento lavoratori cui ne consegue azione immediata da fare.

Tema: miniere di carbone ad Essen (ruffianata?).

Obiettivo: soddisfare quanti più ordini possibili scavando sempre di più

Nel proprio turno possiamo fare un solo piazzamento di lavoratori: o in uno spazio vuoto piazzandone solo 1 o in

una spazio già usato piazzando un lavoratore in più di quelli che già sono presenti.

Ci sono 5 tipi di spazi per Lavoratori sul Tabellone (ciascuno permette di effettuare una specifica azione)

- Fabbrica di carrelli: aggiungi un tassello tunnel alla nostra miniera.

- Estrazione: portare dalla miniera agli ordini i cubi carbone.

- Consegne: chiudere un ordine completo ottenendo i punti indicati dall'ordine stesso

- Denaro: prendere del denaro dalla banca

- Nuovi Ordini: permette di scegliere i nuovi ordini da completare nei turni successivi

Quando tutti i giocatori hanno piazzato tutti i propri lavoratori (in numero variabile in base al numero dei giocatori) finisce una turnazione. E qui entra in gioco il meccanismo particolare di Coal Baron.

Alla fine di ogni turnazione si assegnano i punti seguendo una tabella che valuta la situazione sugli ordini consegnati di vari elementi con un sistema progressivo. Alla fine della prima turnazione si assegnano i punti per alcuni elementi, alla fine della seconda turnazione per gli stessi elementi della prima più altri alla fine della terza si aggiungono ulteriori elemento. Un ordine consegnato quindi nei primi turni potrebbe portare punti più volte nel corso della partita.

Esistono poi i malus cui bisogna prestare attenzione per non ridurre il punteggio.

Un gioco impegnativo. La lettura del regolamento lascia intuire quanto ci sia da pensare ad ogni turno e quanto occorre valutare bene come usare i propri lavoratori. Un gioco per giocatori abituati alla meccanica e alla pianificazione. L'interazione è diretta, nei limiti del "quel che faccio o te lo rendo più difficile o non lo fai". La componentistica è molto ricca.

Nessuna dipendenza dalla lingua

Difficoltà: 4/5 (per giocatori impegnati)

Legacy: The Testament of Duke de Crecy

Designer Michiel Justin Elliott Hendriks

Publisher IELLO

Portal Games

of Players 1 - 4

Ages 8 and up

Playing Time 60 minutes

Ages 8 and up

Language Moderate in-game text

Category Card Game

Economic

Mechanic Hand Management

Set Collection

Variable Player Powers

Worker Placement



Attraversate un secolo di storia, fondando la più prestigiosa dinastia. Ecco un gioco che promette di essere fuori dai soliti schemi. È stato presentato (ma non pubblicato) nel 2009 con il titolo di Nobles of Paris ed ha anche vinto un premio per gioco esordiente, ora ha accolto i favori della Portal per una pubblicazione e presentazione ad Essen 2013.

Partiamo dall'ambientazione: siamo dei nobili alla vigilia della rivoluzione francese. Vogliamo accrescere il nostro potere e fondare una dinastia che aumenti il suo prestigio nel corso degli anni, per diventare una delle famiglie più influenti del XVIII secolo.

Ci sono molti giochi che cercano di riprodurre nelle loro meccaniche il passaggio generazionale, qui il bello è che dovremo proprio costruire un albero genealogico: partendo da una carta che rappresenta il patriarca o matriarca della vostra famiglia dovrete creare una dinastia per 3 generazioni. I matrimoni si combinano abbinando una carta del genere opposto preso

dall'apposito mazzo "friend", da ogni matrimonio possono nascere uno o più figli che inizialmente sono bambini, alla fine della generazione si girano le carte e da bambini diventano adulti, che a loro volta si potranno risposare e dare vita a una nuova generazione. Questo per tre volte: guiderete la vostra famiglia inizialmente in prima persona, poi tramite i vostri figli e nipoti.

È un gioco che si basa molto sulla proprietà delle carte e dalle combo che si possono realizzare: in genere ogni carta porta una variazione alla vostra rendita e al vostro prestigio che sono, rispettivamente, soldi e punti onore (vittoria) che guadagnate ogni fine generazione, poi ci sono, ovviamente, tante altre sfaccettature, per cui ci sono titoli nobiliari, nazionalità, professioni con cui dovrete interagire.

Legacy ha uno schema di gioco è molto semplice: ogni generazione ha un numero fisso di round da giocare (progressivamente 2, 3, e 4) nei quali i giocatori possono scegliere una delle azioni possibili del gioco giocando un gettone azione nello spazio corrispondente. Le azioni si dividono in quelle presenti sulla propria plancia di gioco (che possono essere scelte da tutti quante volte si vuole) e quelle presenti sul tabellone comune (che possono essere scelte solo UNA volta a round). Inoltre i giocatori partono con soli due gettoni del proprio colore, possono guadagnare dei gettoni bonus (in vario modo durante la partita) che permettono di fare delle extra azioni.

Oltre a combinare matrimoni e proliferare si possono accrescere le attività della famiglia con delle missioni o degli investimenti (tutto gestito da altri mazzi di carte da cui pescare e delle quest da completare). Alla fine della terza generazione ai punti guadagnati durante la partita si sommano quelli degli obiettivi speciali (segreti) forniti da una carta pescata ad inizio partita.

PRIME IMPRESSIONI

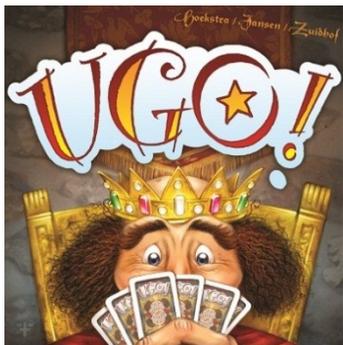
Pur mantenendosi in uno schema di gioco tradizionale (selezione azioni e pesca di carte da gestire) Legacy ha un sapore di nuovo per come il tutto si combina e per come (almeno dalla lettura del regolamento) si abbina all'ambientazione.

C'è tanta casualità da gestire, dato che in continuo si sta a pescare carte di vario tipo (carte con tanto testo, e non penso che vi sarà una versione in italiano).

Insomma, per chi non vuole il solito gioco e vuole rischiare su qualcosa di nuovo questa sembra essere una scelta possibile. Si gioca fino a 4, compresa una variante in solitario, una durata ragionevole di un'ora (almeno sulla carta) e una grafica piacevole e accattivante.

Ugo!

Designer Ronald Hoekstra
Thomas Jansen
Patrick Zuidhof
Publisher PLAYTHISONE
of Players 2 – 4
Ages 8 and up
Playing Time 30 minutes
Category Card Game
Mechanic Card Drafting
Hand Management



Un simpatico gioco di carte da fare con tutti.

I giocatori si sfidano nel tentativo di costruire il regno più prospero.

Ad ogni giocatore viene consegnata una plancia regno divisa in 5 spazi, così come sono 5 i colori delle carte in gioco. Ogni spazio verrà occupato da un solo colore di carte.

L'obiettivo è quello di riuscire a finire il gioco con la carta del valore maggiore possibile in ogni spazio, facendo ben attenzione a completare la richiesta di contadini degli ultimi tre spazi del regno (rispettivamente 2, 3 e 4) in modo da non perdere punti.

Ad ogni turno, partendo dal primo giocatore e agendo uno per volta, i giocatori rivelano dalla loro mano una carta. Vince quella con il valore più alto. In caso di parità vince quella che ha seguito il colore della carta giocata dal primo giocatori. Se nessuno lo ha fatto vince chi ha giocatore per primo la carta con il valore più alto. Al vincitore spettano tutte le carte che vanno divise per colore e poste sugli spazi del regno tenendo quelle con i valori maggiori in cima. Le carte vinte nei turni successivi devono essere messe sopra a quelle vinte in precedenza. Quindi se ottengo un 8 e nel turno successivo un zero, devo mettere lo zero in cima all'otto.

La carta che mi ha fatto vincere indica a volte anche se e quanti contadini posso prendere.

Ci sono opzioni particolari per le carte 1 e 2 e come detto esiste la carta 0.

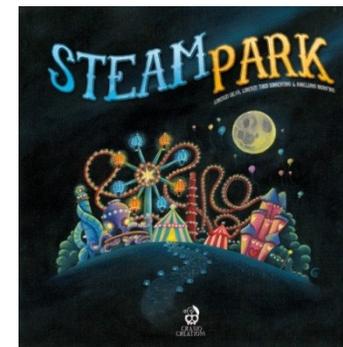
Il gioco è veloce da spiegare e si basa molto sulla memoria. Questo vale soprattutto in partite con 4 giocatori, dato che si usano tutte le carte, mentre se si è in meno si usano solo alcune carte, ma prese a caso, aumentando l'incontrollabilità del gioco. Il meccanismo dei contadini aggiunge un livello di attenzione volto ad evitare di perdere punti.

Per me un gioco carino che ha nella semplicità il suo forte, ma potrebbe davvero risentire del meccanismo di distribuzione delle carte in due o tre giocatori.

Nessuna dipendenza dalla lingua
Difficoltà: 2/5 (per tutti/famiglie)

Steam Park

Designer Aureliano Buonfino
Lorenzo Silva
Lorenzo Tucci Sorrentino
Publisher Cranio Creations
IELLO
of Players 2 – 4
Ages 10 and up
Playing Time 60 minutes



Dalla mente della Cranio e la matita di Carduat un divertente gioco che vi permetterà di creare il parco divertimenti dei sogni.

Steam Park è la proposta ad Essen di quest'anno della Cranio Creations, ad opera del gruppo solito di autori della Cranio (Silva, Tucci Sorrentino, Buonfino) e con l'importante collaborazione per la parte grafica della disegnatrice francese Marie Cardouat (per capirci: quella di Dixit). Proprio con uno dei simpatici autore ho avuto modo di provare il gioco in una versione del regolamento abbastanza avanzata, e su questa seduta di playtest si basa la descrizione del gioco.

Si tratta di un semplice gioco in pieno stile Cranio, con una componente di destrezza (o meglio dire velocità).

Siamo dei gestori di un parco divertimenti (con una vaga atmosfera steampunk) e abbiamo lo scopo di guadagnare quanto più soldi attraendo i visitatori.

Ciascun giocatore parte con la propria plancia di gioco su cui costruirà il parco e con 6 dadi azione, cuore del gioco. Il turno di gioco (6 nel totale) inizia proprio lanciando questi dadi in simultanea: ad ogni tiro si possono scegliere dei dadi e congelarli mettendoli da parte, gli altri possono essere ritirati quante volte si vuole. Il primo che smette con i rilanci prende la tessera primo giocatore, gli altri a seguire prendono i tasselli successivi. A che serve tutto ciò? Oltre ad assicurarsi una migliore posizione nel turno di gioco chi termina prima ha un bonus dalle tessere man mano inferiore, fino all'ultimo di turno che prende un malus.

Si passa poi a giocare le azioni previste dai dadi, che vediamo velocemente:

- Costruire attrazioni. E' ovviamente l'azione base, visto che dobbiamo costruire un parco divertimenti. Ci sono attrazioni in 6 colori in 3 differenti dimensioni. Per costruire le più grandi bisogna accumulare più dadi con questa azione. Inoltre ci sono delle semplici regole di costruzione da rispettare che prevedono che sulla plancia si possono "attaccare" solo giostre dello stesso colore e che obbligano a pianificare bene gli spazi della propria plancia.

- Attrarre visitatori. Ci sono visitatori nei 6 colori delle differenti attrazioni e ovviamente bisogna abbinare giostra e omino dello stesso colore. Qui c'è una componente aleatoria: il giocatore decide quali visitatore prendere dalla riserva comune e li mette in un sacchetto estraendone lo stesso numero: se quelli estratti possono essere alloggiati sulle giostre allora li colloca sulla propria plancia.

- Costruire stand. Sono delle costruzioni speciali che occupano un solo quadrato sulla plancia giocatore e che permettono delle funzioni speciali, come mitigare l'alea nel lancio dei dadi e nell'estrazione dei visitatori.

- Pulire. Beh, il parco va tenuto pulito. In pratica alcuni dadi azione riportano, oltre all'icona dell'azione, una o più icone "sporco" che si accumula nel parco. Con quest'azione e con i bonus delle tessere ordine di gioco si può rimuovere lo sporco. Avere ancora dello sporco a fine partita porta a un'ingloriosa perdita di punti vittoria...

- Giocare carte bonus. I giocatori hanno carte bonus (ogni turno ripristinano la mano fino ad averne tre) e con questa azione possono giocarle prendendo soldi in base alle condizioni riportate dalla carta.

- Espandere il parco. Quest'azione non ha un'icona, ma si può fare al posto di una delle precedenti azioni elencate ed è indispensabile per avere spazio aggiuntivo per le proprie giostre.

- La sesta faccia è vuota e non permette di fare niente...neanche l'azione jolly di espandere il parco.

Alla fine del turno si incassano soldi in base ai visitatori sulla propria plancia (i soldi sono semplicemente punti vittoria e non si reinvestono mai). Alla fine del sesto turno, che nell'ambientazione rappresenta il sesto giorno della fiera di Roboburg, si valuta quanto "sporco" resta e si

perdono soldi in base a quanto riportato da una tabella (è fortemente penalizzante restare con molto sporco nel parco).

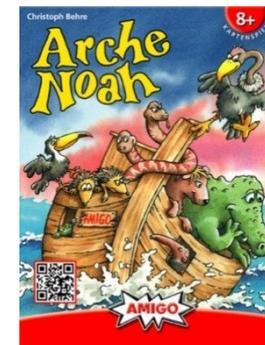
Ovviamente nel gioco che ho provato, a parte qualche dettaglio delle regole, mancava una componente essenziale che è data dalla realizzazione grafica e dai disegni di Cardouat che, come potete vedere dalle immagini che trovate in rete, danno un tocco di originalità al tutto. Le giostre si assemblano componendo 3 parti in cartoncino e esaltano le doti della brava disegnatrice.

PRIME IMPRESSIONI

Si tratta, come si intuisce dalla descrizione, di un gioco leggero e caciaronone, il tipo di gioco nel quale, a mio parere, la Cranio ha espresso il meglio della sua produzione. Non vi aspettate niente di profondamente strategico, non è e non vuole esserlo, ed anche se non è propriamente il mio genere il gioco mi ha divertito che è, penso, lo scopo primario che si prefigge di fare. Addirittura è prevista una versione semplificata che, penso, tutti i lettori possano tranquillamente saltare, a meno che non si provi il gioco con bambini. Tutto il gioco sta nel decidere quanto smettere di tirare i dadi in base al bonus e a come bilanciare pulizia e azioni punti. A giudicare quanti sono rimasti positivamente colpiti lo scorso anno da Escape: The Curse of the temple questo rollare vorticoso dei dadi farà i suoi adepti, basta, ovviamente, sapere cosa Steam Park riserva.

Arche Noah

Designer	Christoph Behre
Publisher	AMIGO Spiel Freizeit GmbH
# of Players	2 - 5
Ages	8 and up
Playing Time	25 minutes
Category	Animals Card Game
Mechanic	Auction/Bidding Set Collection



Un semplice gioco sul noto mito dell'arca di Noè, da poter fare anche con i più piccoli.

Come novelli Noè dobbiamo riempire le nostre barchette di animali. Dobbiamo cercare di portarli via a coppie, perché un animale da solo è triste e ci farà perdere punti. Il problema sta nel fatto che non possiamo guardare indietro, quel che è preso è preso, ci dobbiamo affidare alla nostra memoria e cercare di non fare errori di selezione. Per fortuna gli animali sono solo di 10 tipi.

La partita si svolge in tre round ciascuno diviso in diversi turni.

Ogni tipo di animale ha 4 carte di valore da 1 a 4. Ogni giocatore ha a disposizione 12 gettoni-moneta e 3 gettoni speciali. Le monete, per ogni round sono quelle e non se ne ottengono delle nuove. Offrendo, uno alla volta e senza rilanci, monete, i giocatori cercano di vincere l'asta per scegliere per primi tra gli animali disponibili per quel turno. Poi gli altri scelgono in ordine di offerta.

Al momento di scegliere un giocatore può giocare uno dei 3 gettoni verdi (ogni giocatore ne ha 3 per tutta la partita) per prendere due animali invece di uno e lasciare un avversario senza carte.

Alla fine di ogni turno si assegnano i punti per le coppie e per i gettoni rimasti e i malus per i single

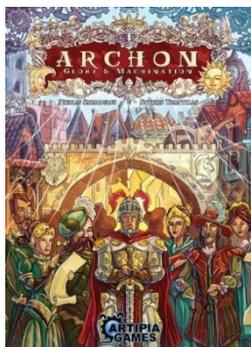
Giochino da famiglie, non per bimbi troppo piccoli per i meccanismi di gestione del denaro. Costa pochino.

Nessuna dipendenza dalla lingua

Difficoltà: 1/5 (per tutti/famiglie)

Archon: Glory & Machination

Designer Nikolas Sakaloglou
Sotirios Tsantilas
Publisher Artipia Games
of Players 2 – 4
Ages 12 and up
Playing Time 90 minutes
Category City Building
Economic
Medieval
Mechanic Hand Management
Worker Placement



Piazzamento lavoratori mediato dalle carte per soddisfare i desideri del re di Cardis.

Questo piazzamento lavoratori mediato dalle carte, per 2-4 giocatori, ci mette nei panni di Arconti intenti a soddisfare i desideri del re per accumulare prestigio.

Il tabellone (di rara bruttezza) raffigura la città di Cardis con i suoi edifici.

La partita si articola in 3 stagioni, di 3 round l'una. In ogni stagione vengono sorteggiate 3 carte re che indicano gli obiettivi da soddisfare da parte dei giocatori. Ogni giocatore ha un mazzo di 8 carte cortigiano a cui mescola 2 carte maestro prese dalla riserva comune. Mescola il tutto e divide casualmente in due mazzetti da 5 carte. Ad ogni round usa uno dei due mazzi, poi l'altro nel round successivo, poi rimescola e ripete il processo. Le carte vengono giocate in ordine di turno per attivare degli slot (piazzandoci una propria pedina) sul tabellone.

Alcuni slot richiedono 2 carte cortigiano o 1 maestro per essere attivati. Quando uno slot è occupato, nessuno potrà più usufruirne, inoltre è obbligatorio fare l'azione che si va ad occupare. Si può anche scegliere di passare e non giocare tutte le proprie carte: il valore indicato da quelle rimaste in mano influirà sull'ordine di turno per il round successivo.

I vari edifici fanno acquisire risorse, soldi, commerciare, edifici, opere d'arte, carte Scienza, milizia, favori reali. Tutte queste risorse sono interconnesse: ad esempio si possono prendere monete alla Tesoreria, poi un papiro al Deposito e infine spendere 1 moneta + 1 papiro al Planetario per comprare una carta Scienza. I maestri hanno azioni più potenti in determinati edifici: ad esempio il mercante, nella Caserma, può reclutare 2 milizie invece di 1.

Gli edifici costruibili forniscono i benefici più disparati, generalmente fornendo PV, risorse o aumentando l'efficacia di determinate azioni.

Alla fine di ogni stagione (quindi 3 volte), la città è attaccata, sorteggiando una carta nel mazzo Attacco. Il valore indicato viene arginato grazie ai guerrieri di tutti i partecipanti...in caso contrario ognuno dovrà perdere milizie o risorse o anche PV. A questo punto si attribuiscono anche punti in base alle carte del Re, generalmente dipendenti dal numero di carte Arte/Scienza/Soldati posseduti. (ci sono 3 carte Re visibili a tutti sin dall'inizio, una per ogni stagione). Dopo la terza stagione il gioco termina.

PRIME IMPRESSIONI.

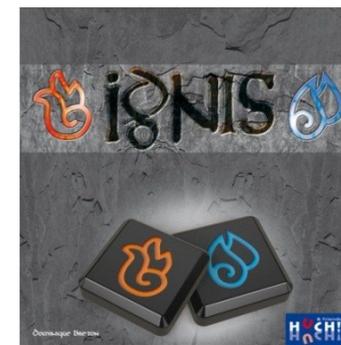
Così a caldo mi pare il classico piazzamento lavoratori senza grosse novità né mordente. Aggiungere qualche carta alla meccanica e un po' di casualità al tutto non mi pare poi il metodo migliore per rivitalizzare il sistema. Certo non tutti sono dei William Attia...

Per il resto si tratta del solito titolo visto e rivisto, senza nessuna novità. Anche lo spauracchio degli attacchi alla città sembra una cosa un po' appiccicata lì per fare numero. Non ho trovato né gloria né tanto meno macchinazioni (dal titolo credevo ci fosse tutta una parte di diplomazia e intrighi nel gioco) nel regolamento e,

francamente, non saprei proprio a chi consigliarlo, a parte i collezionisti.

Ignis

Designer Dominique Breton
Publisher HUCH! & friends
of Players 2
Ages 8 and up
Playing Time 20 minutes
Category Abstract Strategy
Mechanic Pattern Building



Dalla HUCH! & friends un gioco da scacchiera per due giocatori.

Gioco per due che si infila nel solco tracciato da Dama e Scacchi. I giocatori rappresentano Acqua o Fuoco che battagliaano per il predominio tra gli elementi.

C'è un set-up fisso dopodiché i giocatori, utilizzando solo pezzi neutrali che infilano dall'esterno della plancia, cercano di spingere fisicamente fuori dalla plancia tutti i pezzi avversari.

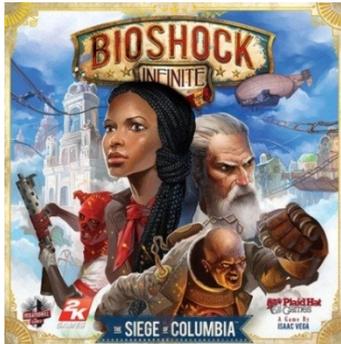
In questo caso non ci sono movimenti particolari dei pezzi come negli scacchi, ma ci sono regole che restringono le dimensioni della plancia utilizzabile e regole legate a quali pezzi possono spingere fuori altri pezzi e quali no..

Chiaramente il gioco è molto molto freddo e astratto. E' consigliato agli amanti delle scacchiere (cosa che io non sono).

Nessuna dipendenza dalla lingua
Difficoltà: 4/5 (per amanti del genere)

BioShock Infinite: The Siege of Columbia

Designer Isaac Vega
Publisher Plaid Hat Games
of Players 2 – 4
Ages 13 and up
Playing Time 60 minutes
Language Moderate in-game text
Category Fighting
Miniatures
Video Game Theme
Mechanic Area Control/Area Influence
Area Movement
Betting/Wagering
Card Drafting
Dice Rolling
Hand Management
Variable Player Powers
Expansion Family Bioshock Infinite: Enraged Songbird
Steampunk



52 miniature e un'ambientazione derivata dal famoso videogame della Irrational Games: come non interessarsene?

C'è una Guerra in corso per il controllo di Columbia, la città fluttuante. Un guerra che deve essere vinta non solo contro la fazione avversaria ma anche sconfiggendo Booker Dewitt l'eroe imperituro che cerca di salvare la bella Elizabeth.

Ogni giocatore controlla una fazione (ce ne sono due, il gioco è praticamente per soli 2 giocatori) Founders o Vox Populi. Il gioco si sviluppa in una serie di round finché un giocatore non raggiunge 10 punti vittoria conquistabili o controllando territori oppure soddisfacendo le condizioni (varie e varissime) delle missioni. Inoltre all'inizio partita di sceglie una tabella eventi scanditi da una pedina Elizabeth. Ci sono 3 scenari diversi.

Un turno si divide principalmente in una fase di eventi/voti e una di azione. Nella prima fase (world event phase) si pesca una carta evento e si effettua subito una votazione. Nella carta si indica se una fazione è a favore o contro quell'evento e i giocatori giocano carte fazione coperte per votare. Si scoprono le carte e si verifica chi ha il maggior numero di voti. Alla fazione che sta perdendo si aggiunge un d6 (è Booker Dewitt che cerca l'equilibrio...), il totale più alto vince e fa passare o meno l'evento. Nella carta evento ci possono anche essere icone di Booker Dewitt e Elizabeth: in questo caso le due pedine vengono spostate o azionate, in particolare Booker Dewitt attacca i presenti nella locazione come se non ci fosse un domani.

La seconda fase è quella delle azioni, dove i giocatori, ricevono denaro (giocando carte), comprano unità (pedine), avanzamenti ed edifici (3 tipi diversi), muovono e combattono. Le azioni devono essere eseguite in questo ordine preciso. Alla fine della fase ci sono i combattimenti, semplici. Si giocano carte fazione (avanzamenti, bonus, malus, counter abilità o carte, magie, etc) quindi si tirano tanti dadi (e il tipo di dado, ce ne sono 3 tipi diversi rosso, blu e bianco in rigoroso ordine discendente di forza) quanti sono quelli indicati dal tipo di unità avanzamento, protezione, edificio carta, etc. Chi ottiene il totale più alto vince. Chi controlla un territorio alla fine del proprio turno prende 1 punto vittoria, chi soddisfa le condizioni delle carte missione prende un certo numero di punti vittoria.

Il gioco ha anche regole per 4 giocatori che però prenderanno parte allo scontro divisi in 2 squadre.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco si sviluppa classicamente. Il meccanismo è rodato, bene e molto la variante di Booker Dewitt e Elizabeth che crea un meta gioco controllato dal sistema.

Il resto è molto classico, anche se c'è varietà sia nelle unità che negli edifici. Inoltre le diverse tipologie di dado creano uno spessore a livello di scelte strategiche. Onestamente ho qualche dubbio sulla validità di due scelte.

Primo la votazione: il d6 di Booker Dewitt da qualche problema, troppi forse. Il range è da 1 a 6 questo vuol dire che una fazione per avere il 50% chance di vincere deve essere a +4 rispetto all'altra. Questo vuol dover giocare molte carte dove i voti vanno da 1 a 6 con un picco da 7. Potrebbe portare i giocatori a giocare il minimo e sperare nel dado.

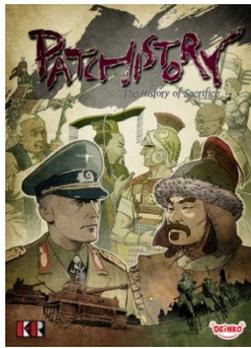
Secondo: il movimento. Visto che ogni unità di base si muove di 1 e visto che la conquista è alla base della vittoria, il movimento sarà imprescindibile anche solo per chiudere avanzate. Il gioco permette un azzardo nel movimento: si avanza di quanti spazi si vuole ma ad ogni spazio dopo il primo si tirano 3 dadi. Se c'è almeno un OK l'unità passa, altrimenti il giocatore pagare la somma dei risultati dei dadi in carte da scartare o distrugge l'unità (non dice nulla sul fatto che un giocatore senza carte in mano possa provare...). L'azzardo fa capire che il movimento è fondamentale e questo rende molto più che randomico anche lo sviluppo tattico del gioco.

Questione di gusti.

Inoltre 3 sole tabella eventi sono, a mio avviso, troppo poche.

Patchistory

Designer Yeon-Min Jung
Jun-Hyup Kim
Publisher Deinko Games
of Players 2 – 4
Ages 12 and up
Playing Time 120 minutes
Ages 12 and up
Dependence Some necessary text
Category Civilization
Mechanic Auction/Bidding
Modular Board
Voting
Worker Placement



Riassemblate la storia a vostro piacimento in un atipico gioco di civilizzazione.

Ecco un gioco alquanto atipico che viene da due autori coreani, almeno a me sconosciuti. Si tratta di un particolare gioco di civilizzazione, poiché a fare un gioco di civiltà con le carte ci hanno già provato con Through the Ages e Nations che esce quest'anno in contemporanea, Patchistory lo realizza con le tessere.

Spieghiamoci meglio: ogni civiltà parte con una tessera divisa in quadrati 2x3 che rappresenta, astrattamente, il suo regno. Ad ogni turno espande il regno con una tessera 2x2 che deve essere "incollata" alle precedenti sovrapponendo almeno un quadrato con le tessere precedenti e rispettando alcune semplici regole. Si forma così un "patchwork" (da cui il titolo del gioco) che non deve eccedere una griglia 5x5, 6x6 e 7x7 nelle tre ere in cui è suddivisa la partita.

Poi le solite cose: ogni quadrato di questo patchwork può rappresentare edifici, meraviglie, eroi. Alcuni spazi devono essere attivati ponendoci sopra un "lavoratore", altri non necessitano di lavoratore. Ci sono sette indicatori che servono a marcare:

- i livelli di produzione di cibo, minerale soldi e punti vittoria;
- gli indicatori della forza militare, politica e di movimento.

Il gioco ha anche complessi aspetti di diplomazia e di confronto diretto. Gli astratti regni che si formano al tavolo possono essere collegati da delle "Trade Route". Queste possono servire sia a commerciare beni e stringere alleanze che ad azioni belliche. A inizio partita ciascun partecipante parte con una trade route diretta

verso il giocatore alla sua sinistra (la direzione è importante, perché non sono bidirezionali) e poi se ne possono costruire altre nel corso della partita.

Vediamo come è strutturata la partita ed il turno di gioco, faccio la premessa che è un gioco abbastanza complesso e non descriviamo tutti i dettagli, inoltre il regolamento non è proprio chiarissimo, almeno quello provvisorio che ora si trova in rete.

Il gioco si divide in 3 ere, in ciascuna era si giocano 5 round con delle fase che si ripetono identiche e delle fasi speciali che si attivano solo a fine era.

- Si inizia pescando un numero di tessere dell'era corrente pari al numero di giocatori e ad assegnarne una a giocatore con una particolare asta. I giocatori provvedono ad incollarla al proprio regno.

- Si gioca poi la fase Diplomacy&Management dove i giocatori possono fare varie azioni in base al valore del loro parametro "politica". Ciascuna azione costa uno o più punti di politica e consente di fare svariate cose, come costruire edifici speciali su una delle tessere del proprio patchwork, scambiare punti e risorse con i propri vicini e con un mercato interno, costruire nuove Trade Route.

- Si passa poi alla fase "Movimento" che permette di spostare i propri lavoratori. Qui entra in gioco il parametro Traffic: più è alto e più distante si possono spostare i propri lavoratori. Queste pedine, oltre che sulla plancia personale, si possono muovere anche lungo le Trade Route e se arrivano in fondo al percorso possono attivare le fasi successive di Negotiation & War.

- Negotiation & War è una fase che, appunto, si attiva quando qualcuno raggiunge il percorso finale delle Trade Route e può portare a formare alleanze o a guerre.

- Si gioca poi la fase di produzione, in base alle condizioni della loro plancia i giocatori producono risorse e pagano cibo in base a quanti lavoratori hanno attivato.

I turni standard finiscono qui, nella fase finale dell'era si giocano delle fasi extra che permettono di guadagnare punti in base agli eroi e le meraviglie possedute e mediante le carte prosperity: sono carte che danno punteggio in base alle condizioni dei giocatori (forza

militare, produzione, ecc.) e che i giocatori votano per quale mantenere e quale scartare.

Alla fine della terza era si decreta il vincitore.

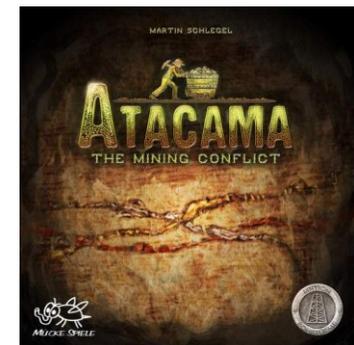
PRIME IMPRESSIONI

Altro gioco che mi ha incuriosito, ma non catturato pienamente alla lettura del regolamento (anche per come è scritto, spero che questi coreani trovino qualcuno che ne curi la stesura in un inglese decente).

L'idea di abbinare un gioco di sviluppo civiltà ad un' astratta meccanica di composizione tessere può funzionare, bisogna vedere come gira il tutto. Il pubblico è quello dei giocatori esperti, con una durata dichiarata di 2 ore. Sembra esserci abbastanza spazio per il confronto diretto, anche se personalmente non mi piace il fatto che il gioco prefissi il confronto tra alcuni dei partecipanti, un po' come 7 Wonders.

Atacama

Designer	Martin Schlegel
Publisher	Mücke Spiele
# of Players	2 - 4
User Suggested # of Players	
Ages	8 and up
Playing Time	20 minutes
Category	American West Economic Industry/Manufacturing
Mechanic	Area Control/Area Influence Modular Board



Gioco astratto, riedizione del vecchio Nuggles.

Il gioco è una riedizione di Nuggles, gioco semplice e immediato, ma assolutamente valido. La Mucke ne ha arricchito il parco strategico, ma fortunatamente ha lasciato quello tattico.

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a trovare più minerali possibile (oro, argento e rame) del tipo indicato dalla propria concessione. Ogni concessione identifica 2 minerali bonus e 1 malus. Il tabellone è random e composto da 9 tasselloni dove sono stampati 9 minerali. Al proprio turno i giocatori, piazzano un proprio segnalino (a forma di trivella) sopra uno dei minerali di un qualunque tassello purché non occupato e non adiacente ortogonale a quelli già piazzati (a prescindere dal colore). Quando si sono piazzati tutti i segnalini, il gioco finisce e si procede al conteggio. Si contano per un giocatore solo le righe orizzontali e per l'altro solo le verticali, contare le righe vuol dire che i minerali presenti nella riga si considerano TUTTI come raccolti. Una riga viene conteggiata solo se ci sono 4 segnalini o più (a prescindere dal colore). I minerali bonus danno +1 punto i malus -1 punto.

Le regole presentano una serie di varianti: costruzione del tabellone, selezione della concessione durante la partita, gioco a squadre e utilizzo di più colori dei segnalini per avere diverse modalità di punteggio finale.

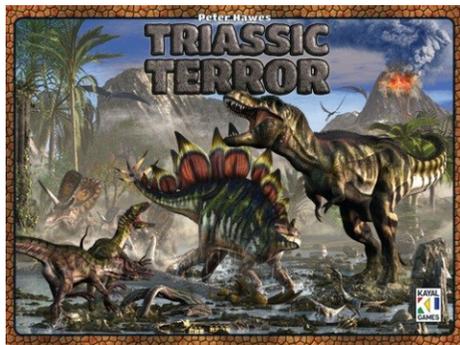
PRIME IMPRESSIONI

Il gioco è davvero immediato. Nasce principalmente per soli 2 giocatori e risente molto della sua natura prettamente astratta. Durata molto contenuta e materiali discreti (la Mucke deve ancora smaltire le giacenze della componentistica di Giganten...). Molto interessanti alcune varianti, ma la composizione del tabellone pare essere una bella forzatura: con il posizionamento tattico delle tessere, il gioco non cambia. Il posizionamento dei tutti i minerali è pur sempre conosciuto prima della mossa e quindi si tratta solo di modificare il tetto massimo dei punti fattibili durante la partita. Definiamola variante coreografica.

Triassic Terror

Designer Peter Hawes

Publisher Eagle Games
of Players 2 - 6
Ages 14 and up
Playing Time 120 minutes
Category Animals
Prehistoric
Territory Building
Mechanic Area Control/Area Influence
Card Drafting
Expansion Limited Edition Predator Tiles
Promo Pack



Per dominare il triassico, in un gioco di controllo territorio, maggioranze e scelte multiple.

Gioco ad ambientazione preistorica, per 2-6 giocatori, che sfrutta le meccaniche di controllo territorio, maggioranze e scelte multiple.

Il tabellone (a doppia faccia per 2-4 e 5-6 giocatori) raffigura un territorio preistorico con 4 tipo di ambiente, montagna, palude, deserto e foresta, ognuno dei quali diviso in 3 aree, per un totale di 12. ogni area, poi ha 3 habitat, rappresentati da cerchi di diversa grandezza, dal più grosso (primario) al più piccolo (terziario). Le aree sono associate a diversi punteggi (PV). Sul tabellone, circondato dalla traccia PV, vengono anche posizionati i 4 predatori neutrali del gioco, in spazi prestabiliti.

Ogni giocatore parte con un singolo branco di 4 dinosauri nella palude: dovrà cercare di migrare e piazzare più branchi possibile in tutti gli ambienti per vincere il gioco.

La partita si articola in 3 periodi geologici, alla fine di ognuno dei quali c'è una fase di conta dei PV. Ci sono dei PV bonus garantiti da maggioranze assolute (chi ha più dinosauri) o relative (chi ne ha di più in uno dei 4 ambienti). La durata dipende dal numero di giocatori, in

ogni caso ogni periodo dura 3 round più uno di punteggio (in 4 si fanno 8 round, ad esempio).

Ad ogni round il giocatore prende una carta Ambiente (solo al primo) e sceglie uni tra i sei tasselli azione disponibili (in tutti e 3 i round di un periodo). La carta Ambiente consente di piazzare 3 nuovi dinosauri dal proprio colore nell'area (3 habitat ciascuna) raffigurata. Si ha diritto ad occupare l'habitat più grosso e redditizio in base al numero di dinosauri (con un meccanismo di maggioranza, quindi).

Il tassello azione, invece, oltre a stabilire l'ordine di turno corrente, fornisce anche l'azione per il round in corso:

- 1) Nuovo insediamento: aggiungi 3 dinosauri ad una ambiente.
- 2) Crescita del branco: aggiungi 3 dinosauri ad un tuo branco.
- 3) Migrazione: muovi fino a 2 branchi in un'area adiacente.
- 4) Covata: come l'azione 2, con l'aggiunta di poter muovere lo pterodattilo neutrale e far fuori 2 dinosauri avversari.
- 5) T-Rex: muovi il tirannosauro e uccidi fino a 5 dinosauri avversari.
- 6) Raptors: muovi entrambe i raptor. Ognuno è in grado di mangiare fino a 2 dinosauri avversari e farne scappare altri 2 in aree adiacenti.

Ogni giocatore è poi dotato di 2 segnalini usabili una singola volta per partita (Covata e Vulcano) con i quali può rispettivamente aumentare il proprio branco e distruggere parte di quelli in un'area.

Come detto precedentemente, i punti si ottengono alla fine di ogni periodo (un po' come in El Grande) e si basano sull'habitat occupato e su vari meccanismi di maggioranza.

PRIME IMPRESSIONI

La prima impressione è che si sia tentato di fare uno Specie Dominanti light. Il che non è necessariamente un male, intendiamoci. I 120 minuti indicati su BGG promettono un tempo di gioco praticamente dimezzato rispetto al fratello maggiore.

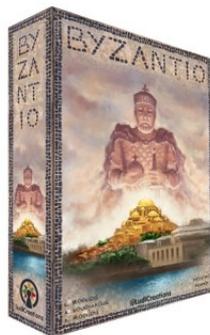
A livello di pedine siamo sicuramente a un livello superiore, dato che queste sono sagomate come dei veri

mostri preistorici. Dalle immagini sembrano pure abbastanza grandi, specie il T-Rex.

Per il resto la meccanica e il tema di fondo sono molto simili: scelta delle azioni (qui solo 6), maggioranze per i PV, eventi catastrofici che alterano la situazione.

Gli eventi, in Triassic Terror, appaiono un po' più controllabili, visto che sono mediati dai segnalini del giocatore e dalle azioni scelte. Tuttavia hanno lo stesso connotato distruttivo e pesantemente condizionante, con, immagino, frequenti cambi di fronte e ribaltamenti di situazioni, per cui la cosa deve piacere.

Insomma, il gioco, nel complesso ha un po' tutto il sapore del "già visto", però potrebbe costituire una valida alternativa per chi proprio non riesce a digerire durata e complessità di Dominant Species.



Siamo nell'XI secolo e le famiglie aristocratiche di Bisanzio provano a occupare il trono dell'Impero lasciato vacante dopo la morte di Basileios II. Chi riuscirà ad innalzare il proprio vessillo sullo standardo del re? Il gioco dura 30 turni.

Ogni turno un giocatore effettua 1 azione. Ci sono 6 differenti azioni possibili.

Campaign, permette al giocatore di spostare di una provincia il proprio pretendente al trono, di posizionare una propria pedina in una città di quella provincia e di togliere una pedina avversaria.

Muster, permette di mettere una propria pedina in una città nella provincia dove si trova già il pretendente.

Negoziare, permette di invertire il posto tra una nostra pedina ed una avversaria in qualunque città. Questa azione si risolve con un tiro di dado: 1-4 fallisce, 5-8 riesce. Si aggiunge +1 se è presente il nostro pretendente.

Advance, permette di posizionare in qualunque provincia il nostro pretendente.

Bribe, permette di togliere una pedina avversaria e rimpiazzarla con una nostra. Questa azione si risolve con un tiro di dado: 1-4 fallisce, 5-8 riesce. Si aggiunge +1 se è presente il nostro pretendente.

Expel, permette di togliere una pedina avversaria da qualunque città. Questa azione si risolve con un tiro di dado: 1-4 fallisce, 5-8 riesce. Si aggiunge +1 se è presente il nostro pretendente.

Ogni azione può essere utilizzata un numero massimo di volte nel gioco.

Campaign, ad esempio, può essere svolta 10 volte da ogni giocatore, **Expel** solo 3. Il totale delle azioni è 30, quindi i giocatori nel corso della partita dovranno utilizzare tutte le azioni a loro disposizione. In turni

predefiniti, inoltre, capitano degli eventi catastrofici, terremoti, fame etc. dove i giocatori dovranno tirare il dado e determinare le province colpite.

Al trentesimo turno il gioco finisce e si contano i punti. I punti vittoria si prendono solo in due modi: per controllare le città obiettivo (se più giocatori hanno le stesse, a parità di pedine si dividono i punti) e per aver indovinato le città obiettivo degli avversari. Le città obiettivo sono determinate all'inizio della partita e scritte nel foglio del giocatore, ognuno ne sceglie 7 indicando l'importanza e una priorità. La prima città darà 14 l'ultima 7. Al turno 18 sarà possibile cambiare la prima città obiettivo che però darà solo 12 punti alla fine della partita.

Prime Impressioni

Il gioco è fortemente astratto. Tutto molto classico, ma con varianti interessanti. Prima fra tutte sicuramente il numero limitato di azioni che impone una programmazione ferocissima e un'analisi dei fabbisogni durante tutta la partita. In particolare gli spostamenti del pretendente sono limitatissimi e quindi si richiede una accorta gestione non delle risorse, ma delle azioni. Molto intrigante è il poter definire inizialmente i propri obiettivi e cercare di indovinare quelli degli altri. Creando un metagame di deduzione e intuizione molto simpatico.

Devo però dire che a legger le regole non so quanto possa funzionare. Immagino che durante l'inizio della partita ci sia ben poco movimento che poi si scatenerà sul finale. Inoltre le catastrofi fisse mi danno l'impressione che sia meglio aspettare che passino (turno 6 e 12 due violenti) e poi cominciare a giocare per bene.

Infine le azioni più letali sono random (con un d8) e questo potrebbe inficiare una ottima gestione delle azioni, potrebbe diventare frustrante. Infine avverto che esisteranno 2 versioni del gioco. Una normale e una Kickstarter. Quella Kickstarter ha un tabellone double face, nell'altro verso ci sarà un tabellone non storico, bensì fantasy, ovvero senza precisi riferimenti geografici. Ma il gioco non cambia in nulla.

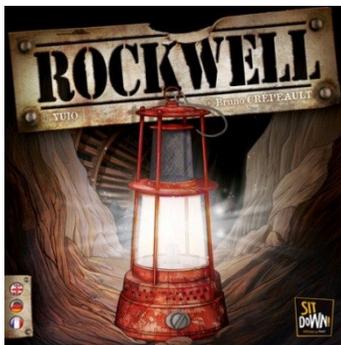
Byzantio

Designer	Alexander Boucharelis Lefteris Iroglidis Anestis Iroglidis
Publisher	LudiCreations
# of Players	2 - 4
Ages	10 and up
Playing Time	60 minutes
Ages	10 and up
Language	No necessary in-game text
Subdomain	Strategy Games
Category	Bluffing Fantasy Medieval
Mechanic	Area Control/Area Influence Area Movement Dice Rolling Paper-and-Pencil Secret Unit Deployment

Rockwell

Designer	Bruno Crépeault
Publisher	Sit Down!
# of Players	2 - 4
Ages	14 and up

Playing Time 90 minutes
 Category Economic
 Exploration
 Industry/Manufacturing
 Number
 Mechanic Area Control/Area Influence
 Area Movement
 Modular Board
 Worker Placement



Viaggio al centro della Terra? Quattro compagnie (il gioco è per 2-4 giocatori, 90minuti, età 14+) sotto il controllo della multinazionale Rockwell, gareggiano per la trivellazione della crosta terrestre fino al nucleo del pianeta.

Il tabellone, circolare, rappresenta appunto una sezione della Terra fino al nucleo, con 4 punti di ingresso per la trivellazione e vari strati contrassegnati da numeri a indicarne la difficoltà di attraversamento. Ogni giocatore ha uno schermo dietro il quale nasconde le proprie risorse iniziali: 3 zinco, 2 rame, 1 argento, 0 oro e 3000 dollari. Ha inoltre a disposizione una plancia personale per i miglioramenti. Il turno inizia con un'asta fatta in risorse/soldi per stabilire l'ordine di gioco. Per prima cosa si piazzano su una plancia comune i propri vicepresidenti, che daranno accesso a vari bonus durante il turno.

Poi, uno alla volta, ciascuno muove una delle sua 4 squadre in uno dei settori degli strati della crosta terrestre. Ci sono 3 strati prima del nucleo, ciascuno composta da 8 settori, via via più difficili da perforare man mano che si scende.

Tramite la "corruzione" (occorre aver piazzato il vicepresidente nella giusta casella e pagare) è possibile

muovere anche le pedine degli altri. Appena le squadre raggiungono il valore soglia del settore nel quale sono state spostate, ha luogo la trivellazione. I materiali eventualmente scoperti vengono divisi tra i giocatori proprietari delle squadre. Purtroppo ogni trivellazione può avere anche conseguenze nefaste (di solito la sostituzione dei beni accumulati con altri meno pregevoli), evitabili col miglioramento delle condizioni di sicurezza sulla propria plancia personale.

Naturalmente i settori più difficili da perforare sono anche i più remunerativi e rischiosi.

A questo meccanismo base (muovi le squadre, trivella) si aggiungono un sacco di opzioni, come la già citata corruzione, l'aumento permanente del valore di trivellazione delle proprie squadre, l'aumento provvisorio di questo valore pagando dei subappalti, l'assicurazione dei propri beni (diventano meno remunerativi ma intoccabili), il conseguimento di una serie di obiettivi (ce ne sono 9, tipo avere 12 oro, raggiungere lo strato C con tutte le squadre, ecc) che forniscono anche i punti prestigio con cui si determina il vincitore. La partita termina quando la maggioranza dei giocatori ha raggiunto il centro della terra con almeno 1 squadra o quando un giocatore ha conseguito almeno 6 obiettivi.

PRIME IMPRESSIONI.

A scanso di equivoci: il regolamento è scritto talmente male da far quasi rimpiangere quello di Agricola. Nefasta la scelta di spiegare il setup (sono solo 36 punti...) in contemporanea alla descrizione delle regole. Il tutto è presentato in modo confusionario e disorganico, sembra quasi un ripasso per qualcuno che ha già provato il gioco. Comunque, detto questo, il resto non mi ha comunque entusiasmato. Il gioco sembra abbastanza legnoso e anche discretamente legato la caso, con non molto controllo sulle proprie mosse (visto che ti possono spostare le squadre) e poca programmazione strategica, anche se in questo modo si è sicuramente andati a favorire l'interazione che, altrimenti sarebbe stata un po' carente. L'idea di base è buona e il tabellone circolare fa la sua figura, i materiali mi paiono ben curati e anche l'ambientazione è ben resa in tutti i suoi aspetti, grazie pure alle molte opzioni disponibili. Insomma, se siete appassionati del tema, dategli uno sguardo: con un po' di buona volontà riuscirete forse anche ad arrivare a pagina 12.

Tash-Kalar: Arena of Legends

Designer Vlaada Chvátil
 Publisher Cranio Creations
 Czech Games Edition
 Hobby Japan
 IELLO
 Z-Man Games
 # of Players 2 - 4
 Playing Time 20 minutes
 Category Fantasy
 Mechanic Hand Management
 Partnerships
 Pattern Building
 Variable Player Powers



Vlaada Chvatil ci ha preso gusto con il fantasy e si cimenta anche lui nello scontro tra maestri di magia.

Il pluripremiato Vlaada Chvatil si cimenta in un genere che sta riscuotendo, oggi come nel passato, molto successo. Parliamo dello scontro tra maghi: nell'arena di Tash-Kalar da due a 4 maghi si affrontano evocando creature fantasy di vario tipo.

Come ci si potrebbe facilmente aspettare dall'autore il gioco ha comunque delle caratteristiche che lo differenziano dagli analoghi del genere.

Il sistema di gioco

Facciamo riferimento per la descrizione lo scontro 1 vs 1, che è comunque la modalità di gioco principale.

Task-Kalar prevede un tabellone che rappresenta l'arena di scontro, con una griglia quadrettata ed alcune postazioni colorate per speciali effetti durante la partita, i giocatori hanno il mazzo di carte della propria fazione,

con le specifiche creature che possono evocare, e dei gettoni che rappresentano le creature evocate sulla griglia quadrettata. Oltre ai mazzi specifici ci sono anche dei mazzi condivisi, e questi sono il mazzo delle creature leggendarie, che possono essere evocate da tutti i contendenti, il mazzo dei "balancers", ovvero dei bilanciatori del gioco che possono essere giocati quando l'avversario è in vantaggio per recuperare, e infine il mazzo delle quest, che si utilizza in una delle modalità di gioco e assegnano punti se si soddisfano le condizioni riportate.

Le creature sono di svariato tipo, ma tutte divise in tre ranghi: comuni, eroiche e leggendarie (presenti nel solo mazzo comune citato). Ai tre ranghi corrispondono anche tre differenti gettoni che ciascuna fazione ha. Ogni giocatore parte con 3 carte del proprio mazzo, una carta dal mazzo delle creature leggendarie e, in aggiunta, una carta "balancer"; di norma se evoca una creatura nel proprio turno di gioco prende una nuova carta dai rispettivi mazzi (proprio o delle creature leggendarie).

Più nel dettaglio un giocatore può fare, nel proprio turno, un'azione a scelta tra due:

- piazzare un pezzo "comune" sull'arena
- evocare una creatura.

In aggiunta può, come azione extra, giocare la carta balancer se l'avversario è in vantaggio.

La prima azione consiste semplicemente nel posizionare un pezzo di rango più basso in un punto vuoto qualsiasi della griglia. Vediamo invece la più interessante azione dell'evocazione: ogni carte riporta un pattern richiesto per evocare una particolare creatura, ovvero una particolare disposizioni di pezzi sulla griglia. Per citare un esempio semplice due pedine "comuni" in riga separate da uno spazio vuoto permettono di evocare uno spadaccino nell'interspazio. Il giocatore posiziona anche in questo caso una pedina nello spazio previsto, e, in aggiunta, esegue l'azione speciale prevista dalla carta. Molte delle azioni speciali permettono, ovviamente, di eliminare unità nemiche, o anche di promuovere le unità a un rango superiore o consentono di spostarle (di norma un'unità sulla mappa non si muove una volta posizionata). Così un gigante distrugge le pedine adiacenti, un cavaliere può muovere attraverso pedine nemiche e un incantatore può convertire un'unità nemica nella propria fazione...

Occorrono pattern più complessi per generare le creature più forti e le "leggendarie" richiedono almeno un'unità eroica nel proprio pattern.

Una volta creata l'unità la carta si scarta e resta un gettone sulla mappa che servirà a generare altre unità, ma l'effetto speciale della carta si applica una sola volta e la natura della creatura si perde per il seguito della partita.

Varie modalità di gioco

Il gioco base consiste nel realizzare il maggior numero di punti completando le quest (prese dal mazzo citato). Questa modalità si può giocare in 2 o in squadra 2 vs 2 ed è una modalità meno cruenta, nel senso che le task possono prevedere anche di conquistare particolari aree dell'arena o evocare creature senza richiedere, necessariamente, lo scontro con l'avversario.

L'altra modalità di gioco è il deathmatch che si può giocare in 2, 3, o 4, tutti contro tutti. Anche in questo caso il gioco è a punti, ma si fanno unicamente eliminando i pezzi avversari e non si mettono in gioco le carte quest.

Il gioco prevede 4 mazzi, ma solo 2 fazioni (due dei mazzi sono identici a parte il colore).

Una nota sulle edizioni

Ad Essen è prevista l'edizione in inglese, poi usciranno anche le edizioni localizzate che prevedono un'edizione italiana a cura Cranio Creations e che è in programma per Lucca.

È un gioco con una dipendenza dalla lingua abbastanza elevata, dato che tutti i poteri speciali delle carte sono descritti da testo.

PRIME IMPRESSIONI

Molti accostano il gioco a Summoner wars o Mage Wars, c'è da dire che in Tash-Kalar il gioco sul tabellone ha un'importanza notevole e più che a uno skirmish ricorda, per quello che si vince dal regolamento, un classico gioco da scacchiera.

Piacerà ai soliti appassionati del fantasy questa componente del gioco quasi astratta? O, al contrario, interesserà più ai giocatori avvezzi ai giochi di posizionamento?

Vedremo..., quello che è certo è che difficilmente un gioco dell'eclettico Vlaada è assimilabile a precisi generi

o schemi...probabilmente pescherà nel pubblico delle due fazioni.

Altri aspetti ricordano il suo modo di progettare i giochi, come le due differenti modalità una più aggressiva e una meno, un po' come in Mage Knight (qui però non ci sono modalità di gioco cooperativo).

Per quanto veloce (in due dura 20 minuti da quanto dichiarato) il gioco non sembra per niente banale, penso che la conoscenza del mazzo della propria fazione per pianificare i pattern e dell'avversaria per spezzarli sia fondamentale.

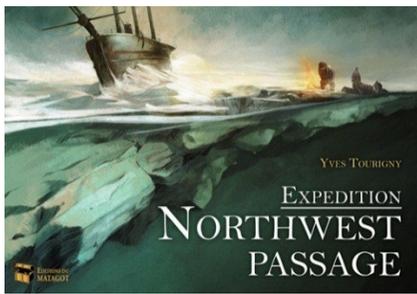
Un aspetto che, dai commenti in rete, è molto criticato è la presenza di tre sole fazioni con due mazzi duplicati. In effetti sembra un po' poco, comunque l'autore ha commentato che voleva permettere ai giocatori di scontrarsi anche a parità di fazione. Poi si sa, se il gioco andrà bene arriveranno, immancabili, le espansioni.

Un aspetto su cui ho letto solo apprezzamenti, con i quali concordo, è la grafica, veramente notevole da quello che si evince dalle immagini in rete.

Nota: regolamento ancora non disponibile, anteprima scritta in base ad una versione preliminare.

Expedition: Northwest Passage

Designer	Yves Tourigny
Publisher	(Web published) Asmodee Matagot
# of Players	2 - 4
Ages	13 and up
Playing Time	45 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Exploration
Mechanic	Action Point Allowance System Tile Placement



Sulle orme della scomparsa spedizione di Sir John Franklin, dovrete ripercorrere la sua rotta con la vostra nave, verso il famigerato passaggio Nord-Est. 45 minuti di partita, per 2-4 giocatori, non adatto agli occasionali, questo titolo sfrutta le meccaniche dei punti azione, piazzamento tessere e collezione set.

Ogni giocatore riceve una plancia personale, 1 nave, 1 slitta, 1 segnapunti e 8 uomini di equipaggio, di cui uno serve per l'ordine di turno.

Il tabellone principale ha una griglia quadrettata al centro e poi lo spazio per le tessere esplorazione (in varia misura), per quelle Groenlandia e per quelle Passaggio Nord-Ovest. Le tessere esplorazione sono divise in grandi e piccole e ne sono visibili 4 per le grandi e 6 per le piccole: determinano il percorso tra i ghiacci percorribile con la propria nave,, dato che hanno zone di mare libero alternate con zone di ghiaccio. Attorno alla griglia quadrettata (su cui man mano andranno poste le tessere) ci sono 7 dischi sui quali si sposta progressivamente il segnalino Disco Solare. Questo, diviso in 2 parti, determina quale parte della mappa è ghiacciata e quale no, consentendo o meno il movimento delle navi (al contrario, sarà possibile esplorare con le slitte).

In pratica slitta e nave sono mezzi intercambiabili, e potrà essere più conveniente usare l'una o l'altra a seconda della posizione del disco solare e della parte ghiacciata della mappa. È possibile terminare il viaggio anche solo con un mezzo, oppure arrivare al Passaggio con la nave (ad esempio) e poi abbandonarla e tornare in Groenlandia con la sola slitta.

La partita si articola in 10 round di esplorazione, in cui ogni giocatore esegue le azioni a sua disposizione. Al termine di ciascun round si sposta il Disco Solare sulla

posizione successiva. Il giocatore esegue una azione a sua scelta pagandone il prezzo in equipaggio (alcune azioni richiedono più uomini, ricordo che ne ha 7 a disposizione), poi può fare altre azioni ma ognuna costerà un uomo un più del costo base.

Azioni disponibili:

- 1) Pescare una tessere esplorazione piccola o grande (costo: 1 uomo)
- 2) Rimpiazza e pesca (2 uomini): rimpiazza le 4 tessere grandi visibili con 4 nuove pescate dalla riserva e prendine una.
- 3) Piazza una tessera da quelle che hai in mano (1 uomo). Ci sono dei vincoli di piazzamento in modo tale da creare una mappa coerente, facendo combaciare zone di ghiaccio e zone di mare e tenendo aperta la rotta dalla Groenlandia al Passaggio Nord-Ovest.
- 4) Movimento (1 uomo). Muovi o la nave o la slitta in una tessera adiacente.
- 5) Trasferisci equipaggio (1 uomo). Un membro dell'equipaggio può essere trasferito dalla nave alla slitta o viceversa.
- 6) Esplora (3 uomini). Preleva un segnalino Stretto o Franklin se la tua nave/slitta si trova in una tessera con indicato tale segnalino. Questi segnalini forniscono punti vittoria.
- 7) Scopri un Inuit o un tumulo (2 uomini). Preleva un segnalino Inuit o tumulo se la tua nave/slitta si trova in una tessera con indicato tale segnalino. Questi segnalini forniscono punti vittoria.
- 8) Passa.

I punti vittoria si ottengono in vari modi: arrivando al Passaggio Nord-Ovest (chi prima arriva prende più punti); tornando sani e salvi in Groenlandia dopo aver trovato il Passaggio (anche qui, chi prima torna, prende più punti); trovando segnalini scoperta, che valgono tanto più quanto sono vicini al Passaggio; mappando le isole, ovvero piazzando le tessere in modo tale da formare un'isola completamente circondata dal mare. Ci sono poi altri PV bonus ottenuti dall'aver il maggior numero di un certo tipo di segnalini o avere set di segnalini tutti diversi. Ci sono pure penalità legate all'abbandono della slitta o della nave sul ghiaccio.

PRIME IMPRESSIONI

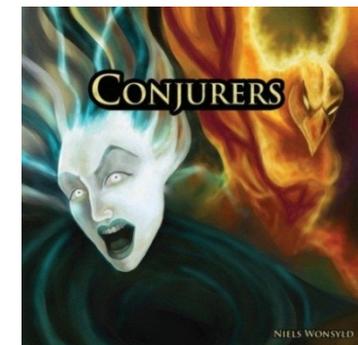
Devo dire che pensavo peggio. Il titolo è sufficientemente leggero e breve (almeno stando a BGG) da costituire quasi un filler lungo, anche se le varie regolette ed eccezioni lo danno per giocatori di età 13+ (un po' eccessivo, secondo me).

L'ambientazione pare ben resa, e anche il tabellone, una volta riempito con le tessere, fa la sua discreta figura.

Non ci sono idee rivoluzionarie, ma tutto ha una sua coerenza e il meccanismo del Disco Solare è semplice ed efficace. L'alternanza nave/slitta, la necessità di fare presto e prima degli altri e il costo delle azioni mi pare aggiunga una certa difficoltà (doverosa) e la possibilità di scegliere le tessere esplorazione, seppur tra una rosa ristretta, aggiunge strategia alla giusta casualità del titolo. In definitiva un titolo che non mi dispiace, non rientra tra i miei preferiti ma potrei consigliarlo a chi cerca un gioco ben ambientato di media durata e difficoltà. Forse sarebbe stato ancora più appetibile supportando un numero maggiore di giocatori.

Conjurers

Designer	Niels Wonsyld
Publisher	Wonder Games
# of Players	2 - 4
Ages	12 and up
Playing Time	150 minutes
Category	Fantasy Fighting Mythology
Mechanic	Worker Placement



Scontro tra mitologie in un atipico "piazzamento lavoratori".

Il re è morto e le città si scatenano le une contro le altre. Solo un uomo può fermare questo delirio. Solo un uomo potrà organizzare un esercito, catturare creature mitologiche, trovare artefatti per far cessare ogni ostilità e diventare re. La domanda è: sarai tu quell'uomo?

Il gioco è incentrato su 5 mitologie: egiziana, giapponese, biblica, greca e nordica. Ogni mitologia da un certo tipo di artefatti, oggetti e creature. I giocatori possono avere artefatti, oggetti e creature di diverse mitologie, ma alcune combinazioni sono proibite, alcune non danno problemi, altre danno punti vittoria. Il gioco finisce alla fine del 12° turno.

Il gioco ha un sistema di piazzamento lavoratori. Qui i lavoratori sono di due tipi Evocatore (un solo per giocatore) e Assistenti (massimo 3 per giocatore). Gli assistenti possono essere 4 tipi differenti, ogni tipo può essere posizionato solo su casella azione bene definite. Esistono azioni che possono essere fatte da soli evocatori, da soli specifici assistenti e da tutti. I giocatori posizionano uno alla volta i loro lavoratori. Poi inizia la fase della risoluzione delle azioni, un giocatore le risolve tutte prima di passare la mano ad un altro giocatore.

Le azioni sono molteplici. Perlopiù sono: raccolta risorsa, ricevere risorsa, scambiare risorsa, prendere cibo (i lavoratori vanno nutriti), cercare di catturare una creatura mitica, prendere artefatti o oggetti speciali, diventare primo giocatore, prendere altri assistenti, sacrificare una creatura per avere risorse, attaccare un altro giocatore.

La battaglia si basa tutta sul posizionamento di creature (carte) su una plancia specifica. La plancia ha 3 spazi lato attaccante e lato difensore. Ad ogni turno di battaglia i giocatori possono piazzare creature, spostare creature o attaccare creature avversarie. Il combattimento si basa su un numero di dadi da tirare (non d6, probabilmente d3 con facce bianche) indicato sulla creatura, un livello di danno che si può sopportare prima di essere sconfitti, un potere speciale e qualche attributo. A questo si aggiungono artefatti e oggetti vari. Se i giocatori si attaccano vicendevolmente le cose non cambiano molto, però se l'attaccante vince prende risorse e toglie 6 punti al difensore, se il difensore vince l'attaccante perde 10 punti.

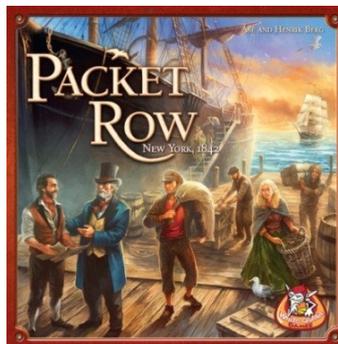
Alla fine del gioco si contano i punti vittoria che si prendono in vari modi: con le combinazioni di creature e artefatti, con le creature (numero, livello, diversità mitologica), con gli artefatti (numero), con le risorse (numero differenti).

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco sembra valido sul meccanismo di piazzamento lavoratori. Rimango dubbioso sul fatto che un mezzo wargame si possa sposare felicemente con un mezzo Caylus, però potrebbe anche funzionare. A leggere le regole, pare che i combattimenti siano un gioco nel gioco e onestamente temo allunghino di molto la durata della partita, anche perché le possibilità tattiche nel combattimento non sono poche. Occorre poi capire bene se esistono davvero combo di artefatti e creature che aiutino durante il gioco (abilità, ad esempio, per raccogliere risorse) oltre che solo per i punti vittoria. In caso negativo il gioco davvero sembrerebbe avere due anime. Grafica non proprio accattivante.

Packet Row

Designer	Henrik Berg Åse Berg
Publisher	Pegasus Spiele White Goblin Games
# of Players	2 – 5
Ages	10 and up
Playing Time	45 minutes
Category	Industry/Manufacturing
Mechanic	Auction/Bidding Hand Management



Dalla White Goblin Games un simpatico gioco di carte con alta interazione tra i giocatori.

La partita si gioca in diversi turni. In ogni turno il capitano del porto sceglie una delle quattro aree di gioco (municipio, moli, mercato o banca) e chiede agli altri giocatori in senso orario. Se vogliono prendere una carta dalla riserva corrente oppure passare. Dopo che tutti i giocatori hanno preso/non preso le carte il primo giocatore decide se prendere una carta (se possibile) dall'area che aveva scelto o passare. Se decide di non prendere, o non può prendere una carta, scegli un'altra area (diversa dalla precedente) e si ripete la procedura precedente.

Quando un giocatore prende una carta deve mettere la propria pedina sullo spazio che occupava la carta. Ad ogni turno è possibile prendere una sola carta.

Se il capitano del porto non può o non vuole prendere una carta il turno finisce immediatamente. I giocatori che per scelta o per necessità non hanno comperato carte dopo l'invito del capitano dee punto, hanno perso la loro occasione e saltano il turno d'acquisto.

Le carte acquistate servono principalmente a soddisfare i contratti mercantili, ossia spedire una certa quantità di merci, ad una stessa destinazione per ottenere denaro (i soldi sono i punti vittoria a fine partita)

Esistono diverse tipologie di carte:

Contratto: indicano le quantità di merci da spedire, il paese/bandiera di destinazione e la somma che si ottiene in cambio

Nave mercantile: servono per poter spedire le merci nei paesi indicati dai contratti

Carte merce: rappresentano le merci che si dovranno spedire

Carte monete: servono per fare vari acquisti

Carte monumenti: danno punti vittoria a fine partita

Carte lingotto: sono dei "jolly" che possono sopperire la mancanza di certe merci

Carte speciali: aiutano i giocatori nello sviluppo del gioco

PRIME IMPRESSIONI

Come tutti i giochi della WGG anche Packet Row è completamente indipendente dalla lingua poiché non c'è

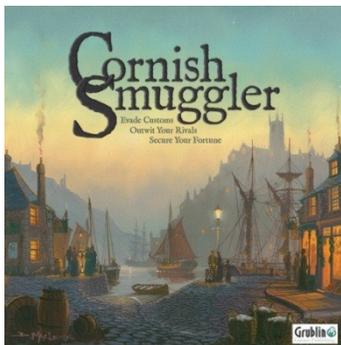
testo nel gioco. E' un gioco di carte che porta un'elevata interazione fra i giocatori, dovuta al fatto che le scelte delle carte stesse possono influire sulle strategie altrui e anche dal fatto che il capitano del porto sceglie una carta i giocatori che hanno temporeggiato quel turno non potranno più prendere carte

Il fattore fortuna, dettato dall'estrazione casuale delle carte, dovrebbe risultare mitigato dal fatto che ad ogni turno i giocatori, seguendo le loro strategie, hanno la possibilità di scegliere fra diverse carte. L'aspetto che più mi è piaciuto è il "rischio" che se si temporeggia a lungo si rischia di non fare nessun acquisto.

La grafica e le immagini, come sempre per questa casa editrice, sono ottime.

Cornish Smuggler

Designer	The M.N.G. Collective
Publisher	Grublin Games Publishing
# of Players	2 – 5
Ages	13 and up
Playing Time	120 minutes
Category	Economic Nautical Transportation Travel
Mechanic	Action Point Allowance System Area-Impulse Deck/Pool Building Pick-up and Deliver Point to Point Movement Route/Network Building Simulation



Cercate un'ambientazione insolita? In questo caso siete contrabbandieri del 1700...

Cornish Smuggler ci mette nei panni di contrabbandieri inglesi del 1700. Lo scopo del gioco è accumulare ricchezza e fama tramite il commercio illecito e la costruzione di una propria rete di influenze conoscenze. Per 2-5 giocatori assidui, sulle 2 ore di durata, si basa essenzialmente sulla meccanica di pick.up & deliver. La ricostruzione del periodo storico è molto accurata, quasi simulativa.

Il tabellone rappresenta la Cornovaglia con le sue cittadine collegate da strade e il mare che la circonda, con le varie rotte commerciali.

All'inizio di ogni turno vengono scoperte nuove carte personaggio e ogni giocatore riceve gettoni influenza pari alla propria reputazione. L'influenza e l'oro sono le monete del gioco: serviranno entrambe per compiere azioni e espandere il proprio commercio. In senso orario, dal primo giocatore, ciascuno compie una azione, finché tutti hanno passato. Alcune azioni costano solo oro o solo influenza, altre entrambe, ma per la maggior parte è possibile pagare scegliendo tra le due risorse.

Le azioni, senza entrare nel dettaglio, data la loro quantità e complessità, consentono di muovere le proprie navi e commerciare i beni contrabbandati; comprare e vendere merci; sistemare le merci nelle stive (ogni nave ha una stiva quadrettata di forma diversa e le merci vi si incastrano tipo tetris); affittare magazzini; prendere al proprio servizio personaggi dai più disparati poteri; comprare reputazione con l'oro; lavorare onestamente e scambiare influenza per oro; riciclare i propri soldi in attività pulite; truffare personaggi neutrali.

Tutto il sistema è ben collegato e amalgamato, in un continuo ricircolo e ottimizzazione delle risorse oro e influenza.

Vince il gioco chi ha fatto più soldi e reputazione.

PRIME IMPRESSIONI

Tutto il sistema è molto curato e verosimile, includendo aspetti come il rischio di navigazione e altro. La grafica rispecchia il periodo, un po' scialba e "antica", sembra quasi di sfogliare un vecchio libro di illustrazioni storiche. Non mi è piaciuta molto, anche se il regolamento e i materiali che ho visionato io non sono quelli definitivi.

Il sistema non è affatto semplice ed è pieno di piccolezze ed eccezioni, dedicato quindi solo ai giocatori assidui. Già nel regolamento (peraltro non molto organico e scritto maluccio) è inclusa una pagina di FAQ e un esempio esteso di gioco per spiegare meglio la dinamica. Può però essere stato un limite mio quello di trovare poco intuitiva la spiegazione.

Onestamente non c'è nessun aspetto che mi ha colpito in modo particolare, né per l'originalità, né per il risultato finale. Mi pare un po' uno di quei titoli molto pesanti in cui le regole prevalgono sul gioco, non restituendo in proporzione a quanto chiedono. Forse anche complice l'ambientazione, non mi ha lasciato molta voglia di provarlo. Però, sotto questa superficie un po' ostica, si vede che c'è un gioco con una certa logica e complessità, in cui tutti i pezzi si incastrano in qualcosa di organico. Se vi piace il tema e non avete paura di titoli con un certo spessore, dategli un'occasione.

Florenza: The Card Game

Designer	Stefano Groppi
Publisher	Placentia Games Post Scriptum
# of Players	2 – 4
Ages	14 and up
Playing Time	60 minutes
Category	City Building Economic Renaissance
Mechanic	Hand Management Set Collection



Dopo l'ottimo gioco da tavola Firenze, Stefano Gropi prova a bissare con l'omonimo Card Game. Si tratta di un titolo da 2-4 giocatori la cui ambientazione rimane quella del fratello maggiore: i giocatori impersoneranno i capi delle più importanti famiglie fiorentine del Rinascimento e dovranno cercare di ottenere prestigio tramite la costruzione di edifici e l'ingaggio di artisti.

Il gioco di carte in questione ha, ovviamente numerosissime carte (330 tra grandi e piccole) che rappresentano edifici, monumenti, fiorini, risorse, artisti, famiglie, centrali (carte che forniscono diverse azioni), una carta azione, una carta capitano del popolo e i reference.

Il gioco dura cinque turni. All'inizio di ogni turno vengono pescati i nuovi artisti utilizzabili per quel turno, poi i monumenti (che invece si sommano ad alcuni di quelli rimasti nei turni precedenti) ed infine le carte Firenze (4 + 1 per ogni edificio posseduto + altre per determinati edifici).

Le carte Firenze (in tutto 76) rappresentano diversi tipi di edifici e arti più alcuni predicatori.

A questo punto comincia il vero cuore del gioco: la fase azioni.

A turno a partire da chi è il capitano del popolo, tutti svolgono un'azione, fino a che non se ne sono fatte quattro a testa. Infine chi ha il Palagio, il Casamento, la Casa o un Predicatore può compiere ulteriori azioni.

Le azioni possibili sono:

- Giocare una carta Firenze: si gioca una carta Firenze dalla propria mano pagandone il costo in risorse e fiorini. Se si sta realizzando la Chiesa di Rione o il Palazzo di Famiglia occorre assoldare (pagare) anche un artista.

- Riservare un monumento: si sceglie uno dei monumenti disponibili e lo si pone coperto davanti a se. Da quel momento solo il giocatore che lo ha riservato potrà realizzare un monumento con l'azione corrispondente, con il solo limite che ogni monumento riservato ma non realizzato, a fine partita darà il suo punteggio in negativo.

- Riservare un Artista: come per i monumenti anche gli Artisti (tranne gli Anonimi) possono essere riservati ma daranno punti negativi in caso di mancato utilizzo prima della fine della partita. Gli artisti sono di diverso tipo

(pittore, scultore o architetto) ed occorre assoldare quelli del tipo richiesto dall'opera che si intende realizzare. Fruttano punti aggiuntivi a meno che non si scelga di usare l'artista Anonimo che non da punti ma costa poco.

- Realizzare un monumento: si può realizzare un Monumento tra quelli disponibili o fra quelli precedentemente riservati. Per realizzare il monumento occorre pagarne il costo in risorse ed assoldare un artista fra quelli disponibili (come per Chiesa di Rione e Palazzo di Famiglia).

- Attivare una carta centrale: tappando la carta in questione è possibile vendere merci per ottenere fiorini, ottenere merci, barattare una merce con un'altra o diventare il nuovo Capitano del Popolo (primo giocatore).

- Mandare un lavoratore a giornata: azione che fa ottenere 50 fiorini.

- Andare al Mercato: permette vendere una risorsa, acquistarla o scambiarne due possedute per una diversa.

- Cercare ispirazione: permette di pescare una nuova carta Firenze, se disponibile.

Alla fine della fase azioni si effettuano le operazioni di preparazione al turno successivo, si ottengono le rendite e si determina il futuro Capitano del Popolo (lo ottiene chi lo ha scelto o il giocatore alla sinistra del detentore nel turno appena finito).

Alla fine del gioco si sommano i punti dati dalle varie carte/edifici/artisti/monumenti, più 5 punti per i tris posseduti di Chiesa di Rione-Palazzo di Famiglia e Edificio di Rione. Più punti per maggioranza, secondo e terzo posto di Fiorini posseduti e risorse possedute. Più un punto per il Capitano del Popolo. Meno gli eventuali punti negativi per monumenti e artisti riservati e non costruiti/utilizzati.

Pregi:

- pochi materiali solo cartacei ma grande profondità di gioco

- regole tutto sommato semplici

- diverse strategie/combinazioni per vincere

- prezzo che dovrebbe essere contenuto (sono solo due mazzi di carte).

Difetti:

- ci sono solo carte

- potrebbe risultare troppo "guidato" dalle carte uscite o dalle strategie da applicare.

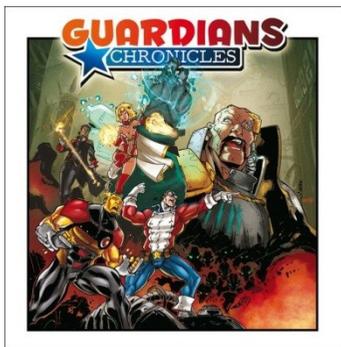
- potrebbe essere troppo legato alla fortuna nelle carte Firenze pescate.

PRIME IMPRESSIONI

Francamente dalla lettura delle regole questo gioco mi è parso molto profondo ed interessante. Tante le possibilità offerte per fare punti e molte le carte ed i "poteri" sfruttabili. Le partite sembrano varie e le strategie diversificate ma.....c'è un ma. Francamente è impossibile stabilire se tali varietà poi siano tutte bilanciate e se l'uscita/pesca delle carte decida o meno in modo pesante la vittoria o le azioni da fare. Per il momento mi sento di promuovere a pieni voti il gioco dalla lettura del regolamento, sarà un probabile acquisto purché il prezzo sia in linea (quindi basso) con un gioco che alla fine da "solo" 330 carte. Molto buono.

Guardian's Chronicles

Designer	Frédéric Condette
Publisher	IELLO The Red Joker
# of Players	2 - 5
Ages	14 and up
Playing Time	75 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Comic Book/Strip Miniatures Science Fiction
Mechanic	Co-operative Play Deck/Pool Building Dice Rolling Grid Movement Hand Management Modular Board Variable Player Powers



La lotta infinita per il mondo viene combattuta da Liberty Patrol e il team del Professor Sharov. I primi cercando di sventare i folli piani del secondo. Chi riuscirà a vincere? Cosa ne sarà della nostra amatissima Terra?

Il gioco è un cooperativo contro un giocatore che gestisce il team del Professor Sharov. Gli altri, invece, saranno dei supereroi. Il sistema si basa su una piattaforma conosciuta, mappa a caselle e linea di vista. Lo scopo è quello di avere più punti (qui tradotti in articoli che appaiono appunto sul Guardian's Chronicle) alla fine della partita.

Il tabellone è modulabile, si crea random (a seconda della difficoltà scelta) e deve sempre contenere la Camera di Controllo il centro nevralgico delle operazioni del Professor Sharov, da cui gestisce i suoi seguaci.

Ogni personaggio, seguaci e il Professor Sharov hanno una plancia dove si riassumono i valori di movimento, attacco difesa, a volte potere mentale, un potere peculiare per il personaggio e, per i soli seguaci, il numero di azioni che possono effettuare nel turno.

Il fulcro del gioco sta nelle carte. Ogni giocatore ha il suo mazzo di gioco. Le carte della Liberty Patrol come quelle del professor Sharov hanno sia una tecnica speciale che un potere speciale, spetta al giocatore scegliere come giocare la carta.

Questa scelta va fatta nella prima fase del gioco: Preparation phase. I giocatori (Liberty Patrol) definiscono quali tecniche segrete o poteri speciali avranno i loro personaggi, mentre il Professor Sharov pescherà una carta che potrà giocare nella successiva fase.

Seconda fase è quella della Resolution, ovvero la fase delle azioni, ogni giocatore (Liberty Patrol) ha 3 azioni tra

muoversi, attaccare, usare potere speciale o test per compiere qualche interazione con la mappa. I seguaci invece hanno il numero di azioni indicato nella loro scheda e il professor Sharov può giocare sui seguaci che attiva, carte per potenziarne gli effetti o gli stats.

L'attivazione è un po' particolare: il Liberty Patrol devono pianificare segretamente l'ordine di gioco dei loro personaggi, così come il Professor Sharov deve pianificare l'ordine di attivazione dei suoi seguaci. Dopo ogni attivazione di un personaggio della Liberty Patrol, il Professor Sharov attiverà i suoi seguaci, finché tutti i personaggi Liberty Patrol non hanno giocato. Questo vuol dire che il cattivone di turno potrà attivare solo un numero di seguaci (o tipologia di seguaci) pari al numero di personaggi Liberty Patrol giocanti a prescindere da quanti ne abbia in gioco.

Quindi c'è la fase dell'attivazione delle camere. Il Professor Sharov attiva il potere di una stanza della mappa (trappole, rinforzi, etc.).

Quindi le carte giocate da Liberty Patrol si scartano e ricomincia un altro turno.

Il combattimento è semplice, ma non banale. Si tirano tanti dadi combattimento quanto il valore di attacco (modificato da eventuali carte). I dadi hanno 2 facce bianche, 2 con 1 punto combattimento, 1 con 2 punti combattimento e 1 con POW ovvero colpo riuscito e ritiro del dado. I giocatori devono sommare i punti combattimento e se sono uguali o superiori alla difesa del bersaglio il colpo passa. Il bersaglio prende un segnalino ferita. Se si hanno tanti segnalini ferita quanti la propria salute si prende una carta ferita, scartando i segnalini ferita. Quando si hanno tante carte ferita quanta salute, il personaggio muore. Se un giocatore ha carte ferita ne deve giocare forzatamente una sul personaggio durante la prima fase. Come tutte le carte o sono tecniche speciali (malus agli stats) o poteri speciali (malus ai dadi).

Prime Impressioni

Il gioco è stato sviluppato bene: non solo combattimento e movimento, ma pianificazione dei poteri, con trappole segrete. Il combattimento, poi, pare divertente (le carte ferita sono un tocco da deck building, ma funzionano), la mappa ha anche trappole, computer, sala segrete. Tutto gira, però la differenza tra questo titolo ed altri già in commercio non risalta. Mi ricorda Tannhauser, dove però

c'era una ambientazione favolosa. Qui la grafica da comics mi aumenta l'astrazione. Da verificare se l'asimmetria dei poteri dei personaggi e dei seguaci siano bilanciati. Prezzo davvero molto impegnativo.

Quantum

Designer	Eric Zimmerman
Publisher	Funforge
# of Players	2 - 4
Ages	8 and up
Playing Time	30 minutes
Category	Civilization Dice Science Fiction Space Exploration Territory Building
Mechanic	Area Control/Area Influence Dice Rolling Grid Movement Modular Board Variable Player Powers



Lancia i tuoi scout a lungo raggio, sposta la tua flotta, conquista pianeti e stazioni orbitali, cerca di usare il prima possibile tutti i tuoi quantum. La storia ti ricorderà? Chi sarà degno della leggenda? Lo scopo del gioco è quello di utilizzare tutti i propri quantum. Ovvero dei cubetti di controllo. Il gioco verte tutto sui dadi. I dadi sono astronavi diverse a seconda del numero che mostrano, ad esempio un 1 è una battlestation, un 6 un scout. La forza delle astronavi è inversamente proporzionale alla capacità di movimento, uno scout muoverà molto più di una interceptor, ma sarà anche

molto meno potente in attacco. Ogni astronave ha una sua abilità (spostamento speciale, scambio posizioni, trasporto, modifica del numero, etc.)

Il tabellone è formato da tessere con pianeti, ogni pianeta ha 8 spazi contigui, di cui solo quelli ortogonali sono considerati adiacenti.

Nel turno un giocatore compiere 3 azioni + le azioni speciali delle sue astronavi. Le azioni possibili sono: Riconfigurare. Muovere. Muovere e attaccare. Costruire. Ricerca

Quindi un giocatore riceve carte speciali (speciali azioni, veti, poteri vari).

Riconfigurare vuol dire semplicemente che il giocatore ritira il dado astronave accettandone la nuova "configurazione".

Muovere vuol dire semplicemente prendere dei dadi dal cimitero (quindi astronavi distrutte) e posizzarle su un pianeta in cui ci sia un nostro quantum.

Muovere e Attaccare serve per spostare le nostre astronavi. Una astronave può muovere al massimo una volta per turno e si muove ortogonalmente di tanti spazi quanto il valore del dado. Per attaccare occorre entrare nello spazio di una astronave avversaria. Questo vuol dire che una battlestation per attaccare spende tutti i suoi punti movimento. Attaccare è semplice: $d6 + \text{valore dell'astronave}$. Il totale più basso, vince. Se vince l'attaccante, l'astronave in difesa viene distrutta e si guadagna un punto dominazione, se vince il difensore l'astronave dell'attaccante deve retrocedere. Ogni 6 punti dominazione si piazza un proprio quantum su un pianeta.

Costruire è l'anima del gioco, non si creano le astronavi ma quantum. Ogni pianeta ha un numero, se un giocatore ha esattamente quel numero sommando le sue astronavi in orbita ortogonale, posiziona un quantum su quel pianeta. Ogni pianeta ha più spazi, ma un giocatore non può avere più quantum sullo stesso.

Infine ricerca: ovvero un giocatore tira un dado e se ottiene 6 o più guadagna una carta speciale. Ogni tentativo concede un bonus +1 al tiro, ma quando si ha un successo i bonus vengono tutti persi.

Infine il giocatore prende 1 carta speciale tra 6 scoperte sul tavolo. Ce ne sono di due tipi, poteri da usare una sola volta e poteri permanenti.

Prime Impressioni. Il gioco ha buone idee, le astronavi coi valori di attacco e velocità, la fase costruire.

Assicurano una buona dose di profondità per un gioco di questo tipo. Però l'azione di Riconfigurare è un po' troppo randomica, non conosco le carte speciali, ce ne saranno per dare una certa strategia all'azione, spero, però tutto rimane molto stocastico. Le abilità delle astronavi danno un tocco in più, sono perlopiù poteri strategici che cercano di dare alternative quando la sorte è avversa. Potrebbe però non bastare a rendere tutto meno frustrante. Rimane un titolo molto interessante per partita lampo. Il gioco è una riedizione di Master Planets, un'autoproduzione, che però non aveva quantum ed era meno edulcorato.

Concordia

Designer	Mac Gerdts
Publisher	PD-Verlag
# of Players	2 - 5
Ages	12 and up
Playing Time	100 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Ancient
Family	The Roman Empire



CONCORDIA Dovrebbe essere il nome definitivo del nuovo gioco di Walther "Mac" Gerdts che sarà presentato a Essen 2013 : dico "dovrebbe" perché il titolo vero lo sapremo solo ad Essen e neppure io ne sono ancora al corrente, anche se sono stato uno dei playtesters fin dal primo minuto, insieme agli amici della TdG di Forlì-Cesena, e nonostante sia in corrispondenza costante col buon Mac.

Il gioco fu presentato per la prima volta a PLAY 2012 con il nome di "Populus Romanus", ma in seguito fu ribattezzato "Roma Caput Mundi" (Maggio 2012), poi

"Oppida" (Novembre 2012) e "Concordia" nel Febbraio 2013 (Con alzata di scudi di TUTTI i playtesters italiani che hanno sconsigliato questo nome perché non può esserci nulla di più lontano dall'effettivo gioco). In Aprile 2013 Mac sembrava voler rinominare il gioco "HADRIAN" ma ... francamente è così importante ?

Vediamo piuttosto se il gioco vale la ... candela ! Rispondo subito SI , soprattutto dopo le numerose modifiche che ha subito negli ultimi 12-15 mesi : Mac Gerdts è un ideatore piuttosto pignolo e ritorna mille volte su ogni dettaglio prima di renderlo definitivo ... ed anche allora non si sa se verrà modificato all'ultimo minuto. Sono ormai mitiche le litigate che Mac e il suo amico ed editore Peter Dorsam (la "P" e la "D" della casa editrice PD Verlag che pubblica tutti i giochi di Mac) hanno fatto qui a casa mia durante una lunga discussione sul Regolamento : Peter voleva avere tutto pronto per la stampa al più presto ma Mac voleva riservarsi ancora qualche MESE per riflettere sulla efficacia delle carte

Ovviamente non ho ancora in mano al versione definitiva e quindi le foto ed i commenti che seguono sono basati sulle copie per Play test che mi consegnò Mac a suo tempo.

La mappa (vedere foto 1) ci mostra il Mare Mediterraneo, le otto Province che si affacciano sulle sue sponde (Italia, Gallia , Spagna, Grecia, Africa, Libia, Egitto, Fenicia, Asia Minore) più Britannia e Germania : ogni Paese contiene 2 o 3 città, salvo l'Italia che ne ha quattro se si conta anche Roma (ma che non si utilizzerà per le conquiste). Scopo del gioco è porre delle "basi" (o centri commerciali, o come preferite chiamarli) in queste Città per guadagnare Risorse o Talenti (o Denari) d'ora da impiegare per acquistare Cariche o Funzioni da sfruttare per espandersi maggiormente, ecc.

Le città sono collegate fra loro da strade (di colore rosso) o rotte marittime (di colore blu) : sulle strade possono muovere solo le Legioni, per mare vanno ovviamente solo le Flotte. Il movimento NON E' da città a città, ma da strada a strada o da rotta a rotta : per esempio una legione che parte da Roma e fa un solo movimento può fermarsi sulla strada che va a Novara oppure su quella

per Siracusa o infine su quella per Aquileia, MA NON sulla rotta per Cartagine, utilizzabile solo dalle flotte.

L'ultima versione del gioco in mio possesso oltre alla mappa contiene :

- 6 Tessere "Grandi Città" (Da piazzare a Aquileia - Novara - Marsiglia - Valentia - Cartagine - Siracusa ovvero sulle sei città direttamente collegate a Roma)
- 25 Tessere "Città" (da piazzare sulle restanti città della mappa)
- 40 Carte "Iniziali" da distribuire ai giocatori (8 carte ciascuno)
- 30 Carte "Mercato" che i giocatori acquisteranno durante il gioco
- 5 Schede Double Face "Magazzino (una per giocatore)
- 5 Carte "Riassuntive (una per giocatore)
- 21 Tessere "Bonus" per le Province
- 1 Carta Prefetto

NOTA : ogni tessera città (come potete vedere dalle foto) ha sul retro il simbolo di una delle sei "risorse" disponibili (Oro-Vino-Tessuti-Ferro-Mattoni e Cibo).

A questa dotazione ho dovuto aggiungere :

- 30 Legioni (6 per giocatore)
- 30 Flotte (6 per giocatore)
- 80 Dischetti o Casette (16 per giocatore)
- 100 cubetti colorati (per le varie merci : 20 Oro, 15 Vino, 15 Tessuto, 15 Ferro, 20 Mattoni e 15 Cibo)
- 50 Monete

Ho saccheggiato le dotazioni di ANTIKE (Segnalini), NAVEGADOR (Monete) e RAILROAD TYCOON (cubetti) per estrarre questi materiali ma ... ovviamente il gioco definitivo comprenderà tutto il necessario (e sarà dunque piuttosto RICCO)

Da notare che questo gioco NON utilizza la famosa "ruota" di MacGerdt's !

LA PREPARAZIONE INIZIALE

- Si mescolano le tessere "Grandi Città" (vedere Foto 2) e si piazzano a caso sulla mappa nelle città collegate a

Roma, poi si fa altrettanto con le altre tessere "Città" e si scoprono tutte sul lato "Risorsa"

- I giocatori ricevono il Magazzino sul lato da 8 merci (vedere Foto 3) e vi piazzano un cubetto merce per tipo
- Ciascuno poi riceve tutti i suoi segnalini colorati e piazza 1 Legione ed 1 Flotta a Roma
- Ogni giocatore prende inoltre le 8 carte iniziali del suo colore (Verde per Aemilius, Grigio per Cornelius, Giallo per Claudius, Blu per Fabius e Rosso per Valerius) e 5 Denari.

Dopo aver sorteggiato il "primo giocatore" si consegna la carta Praefectus all'ultimo giocatore e si piazzano sul tabellone le prime SEI carte del mazzo, disponibili per l'acquisto.

Infine si piazzano i gettoni "Bonus" (vedere Foto 4) sulle Province (mettendole negli appositi spazi sul tabellone) in base alla risorsa più costosa che è stata piazzata in ognuna di esse. (Se, per esempio, la Gallia ha ricevuto Oro, Ferro e Tessuto si piazzerà un Bonus "oro" sullo spazio relativo)

IL GIOCO

A turno ogni giocatore gioca una delle sue carte ed esegue la relativa azione : le carte giocate restano sul tavolo e sono "coperte" dalle carte successive, in modo però che sia sempre perfettamente visibile l'ultima carta giocata.

Per capire come si gioca bisogna dunque conoscere le carte. Partiamo da quelle "Iniziali", uguali per tutti (vedere Foto 5) :

- COLONO : permette di muovere Legioni e Flotte e di popolare le città che saranno adiacenti ai propri "pezzi" alla fine del movimento. Ogni giocatore ha a disposizione un numero di Punti Movimento (PM) pari al numero di Unità che ha sulla mappa. All'inizio dunque tutti i giocatori hanno 2 PM che possono usare per muovere di uno spazio sia la Flotta che la Legione, oppure di due spazi uno solo dei due pezzi. Per popolare una città è sufficiente pagare il costo di costruzione che varia in base alla risorsa che la città poi darà : per esempio una città che produce "oro" costa 5 Denari + 1 Mattone + 1 Tessuto (combinazioni "strane", ne convengo, e non è

detto che il buon Mac non faccia qualche modifica ...); una che produce "cibo" costerà invece 1 solo Denaro ed 1 Mattone, ecc.

ATTENZIONE : se la città è già occupata da uno o più gettoni avversari il nuovo arrivato dovrà pagare lo stesso prezzo a TUTTI, quindi ... è sempre bene arrivare per primi nei posti chiave per la propria strategia.

- OPERAIO : ogni giocatore ha DUE carte di questo tipo. Giocando un Operaio si ha diritto ad indicare una Provincia che "produrrà tutte le sue risorse (consegnando quindi un cubetto di ogni tipo ad ogni giocatore che ha dischetti in quella Provincia). Inoltre se è la prima volta che essa produce il giocatore incamera anche un cubetto della risorsa Bonus relativa a quella Provincia (e la tessera viene rovesciata sul lato Denaro).

- CENTURIONE : giocando questa carta è possibile costruire nuove Legioni e/o Flotte. Basta pagare 1 risorsa "Ferro" per unità : Roma e tutte le città con "Ferro" possono ricevere al max 1 nuova unità militare. Se non si costruiscono Unità è possibile raccogliere le Tasse incassando 2 Denari per ogni Legione o Flotta che si hanno in campo.

- MERCANTE : questa carta permette di incassare 3 Denari e di scambiare 2 tipi di merce (un qualsiasi numero di risorse ma di DUE soli tipi)

- DIPLOMATICO : permette di utilizzare una carta giocata da un avversario (si può scegliere una qualsiasi delle carte scoperte) ed eseguire la relativa azione.

- SENATORE : il giocatore può acquistare fino a TRE carte fra quelle scoperte sul tabellone, il cui costo è dato dalla somma delle risorse richieste dalle singole carte più un "extra" variabile in base alla posizione che occupa. La prima carta a sinistra non richiede extra, la seconda e terza richiedono una risorsa a scelta, la quarta e la quinta un "Tessuto" e la sesta un "Tessuto" più un'altra risorsa a scelta. Le carte acquistate vengono prese subito in mano e sono già giocabili a partire dal prossimo turno del giocatore.

- TRIBUNO : permette di riprendere in mano TUTTE le carte giocate fino a quel momento. Inoltre si incassa un Denaro per ogni carta ripresa in mano ... a partire dalla quarta o, in alternativa, si gira la scheda Magazzino sul lato con 12 caselle.

Le CARTE IN VENDITA sul tabellone (vedere Foto 6) sono divise in tre epoche (I-II-III da giocare in successione) di 10 carte ciascuna e sono simili a quelle in possesso dei giocatori, solitamente con qualche beneficio extra. Tutte hanno un costo in risorse sulla parte bassa : un Senatore, per esempio, costa una risorsa "Oro" ; un Colono costa un "Ferro"; ecc. Vi sono però alcune carte "nuove", come il Console (riduce il costo di acquisto delle carte), l'Imperatore (che confisca i Bonus di tre Province) e le carte dei mestieri (Villico, Muratore, Fabbro, Tessitore, Orafo) che permettono di produrre la loro specifica in TUTTE le province (anziché in una sola).

Al termine del turno di un giocatore che ha acquistato una o più carte tutte quelle rimaste vengono compattate a sinistra e si riempiono i vuoti con nuove carte prese dal mazzo.

La partita di CONCORDIA termina quando sono state acquistate TUTTE le carte.

Il calcolo dei punti è un po' ... laborioso ma è importante capire come funziona PRIMA ANCORA di cominciare a giocare, dato che si basa soprattutto sui BENEFICI dati dalle carte. Ogni di esse ha infatti, in basso, un numero ed una breve spiegazione : il "numero" indica i Punti Vittoria (PV) che si riceveranno alla fine della partita PER OGNI CARTA di quel tipo e la "spiegazione" specifica le condizioni per segnare quei PV. Per esempio i COLONI assegnano 1 PV per ogni dischetto/casetta piazzato sulla mappa; i SENATORI assegnano 1 PV per ogni carta acquistata (quindi escludendo le 8 iniziali); l'Orafo assegna 5 PV per ogni città "Oro" in cui si hanno propri coloni; il Diplomatico regala 2 PV per ogni Flotta e/o Legione che il giocatore ha in campo; ecc.

E il PREFETTO , direte voi ?

E' un antico "vezzo" di Mac (che odia giocare per ultimo in una partita, fosse anche la briscola !) e quindi cerca di rimediare dando un piccolo bonus extra (vedi Navegador e Imperial, per esempio) : nel caso di CONCORDIA chi ha il Prefetto (vedere Foto 3) lo può giocare durante il suo turno per raddoppiare il Bonus dell'OPERAIO. Una volta usata la carta viene passate al vicino di destra.

Che dire in chiusura ?

Ho fatto almeno una cinquantina di partite, fino ad oggi, di cui una ventina insieme l'autore e l'evoluzione del gioco ha mostrato quanto Mac Gerdts tenga ai play test. Nel 2012, insieme ai ragazzi della TdG di Forlì-Cesena ed ai miei abituali compagni di gioco nelle serate qui a casa mia, feci una lista di oltre 30 osservazioni, critiche e suggerimenti : in particolare il gioco durava immancabilmente oltre 3 ore, anche fra giocatori già esperti, ed era pieno di regolette antipatiche che rallentavano il gioco ed erano persino difficili da ricordare. Nella primavera 2013 i playtest non hanno mai passato le 2 ore ed il gioco si è dimostrato finalmente fluido : poche regole da studiare e massima concentrazione sulla strategia. Restava qualche sbavatura qua e là (i "bonus" delle province difficili da segnalare, qualche carta troppo "potente", ecc.) che l'autore ha provveduto immancabilmente a sistemare. Francamente le ultime due partite giocate non hanno suscitato alcuna domanda o dubbio (salvo la generale avversione al titolo "Concordia" per un gioco dove l'aggressività è fondamentale !).

Si tratta comunque di un gioco abbastanza impegnativo e dunque per giocatori esperti : essendo un mix di "Piazzamento" (le colonie), "Deck Building" (l'acquisto delle carte per fare sempre più azioni) e Maggioranze (nelle Province) è assolutamente indispensabile un buon bilanciamento fra le due fasi della partita : nella prima infatti bisogna soprattutto badare ad espandersi nel maggior numero di città e con risorse ben variate. Poi, acquisita una certa "tranquillità" economica, ci si deve dedicare all'acquisto delle carte facendo bene attenzione a non "disperdersi" troppo alla ricerca di vari bonus in PV. La seconda fase infatti vedrà sparire le carte ad una velocità sempre più elevata, con i giocatori che allargheranno le loro colonie (potendo pagare i costi

extra ai giocatori già presenti) in base alle carte in loro possesso.

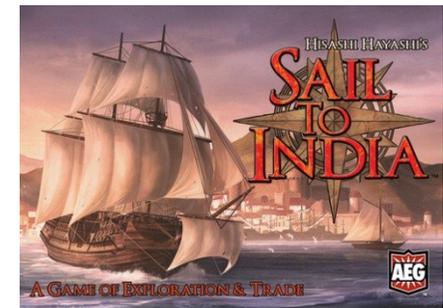
Il mio consiglio : se amate i giochi di strategia alla tedesca, dove il caso è praticamente nullo, comprate tranquillamente CONCORDIA (o come diavolo si chiamerà alla fine) e sicuramente ne resterete soddisfatti.

VALUTAZIONE FINALE : 8/10

COMMENTI : Piacerà a chi predilige i giochi di strategia con fortuna al minimo e necessità di far funzionare al massimo i neuroni.

Sail to India

Designer	Hisashi Hayashi
Publisher	Alderac Entertainment Group Game Field (II) Japon Brand OKAZU Brand
# of Players	3 - 4
Ages	12 and up
Playing Time	60 minutes
Category	Exploration Nautical
Mechanic	Action Point Allowance System Area Movement Set Collection Worker Placement



Con l'Impero Ottomano che controllava il Mediterraneo l'impero portoghese doveva trovare una via alternativa per l'India. Partirono quindi numerose esplorazioni. Chi raggiungerà l'oceano Indiano per prima? Chi avrà

ottenuto lungo la cerca più prestigio e impostato i migliori commerci con Lisbona?

Tutto si basa su carte e cubetti. Un cubetto può essere una nave se posizionato sotto le carte costa, merce se posizionato sul mercato di una città, edificio se posizionato sopra un edificio di una città, segnalino identificativo per tecnologie se posizionato lungo le tabelle di tecnologia. Inoltre ai giocatori vengono date carte su cui posizionare i propri cubetti per segnare soldi, punti e velocità della nave.

Il setup è semplice si mescolano le carte costa e si posizionano coperte in riga dopo Lisbona. Questo è il percorso verso l'India.

Ad ogni turno, i giocatori hanno due azioni. Possono raddoppiare la stessa, l'unica regola è che non si può scoprire una carta costa più di una volta nel turno. Le azioni possibili sono:

- Attivare un cubetto
- Muovere le navi
- Vendere beni
- Costruire un edificio
- Acquistare tecnologia
- Aumentare la velocità delle navi

L'unico modo per mettere in gioco un cubetto è utilizzare la prima azione e metterlo a Lisbona. Per spostarlo lungo la linea delle carte costa è necessario scegliere la seconda azione. Lo spostamento del cubetto, ora nave, sarà pari al massimo alla velocità propria del giocatore. Si possono spostare tutte le navi che si vuole e se si arriva in una carta coperta l'azione finisce e si scopre la nuova città. Una nave in una città scoperta può essere posizionata sul mercato della città e diventare bene. Ogni mercato ha 2 beni diversi e per ogni bene ci può essere un solo giocatore.

Per far soldi occorre vendere, si vendono solo beni diversi (ce ne sono 6), i beni venduti, rimangono nel mercato. Una tabella ci dice quanti soldi e quanti punti vittoria guadagniamo ad ogni vendita.

Una nave può anche essere posizionata su uno dei due edifici della città, pagando un costo fisso. Ogni edificio può avere un solo proprietario e gli edifici danno punti

vittoria alla fine della partita e poteri speciali che possono essere utilizzati durante il turno liberamente (ci sono 3 diversi edifici).

Per acquistare la tecnologia occorre pagare soldi indicati nella tabella, una tecnologia può essere presa solo da un giocatore.

Infine pagando soldi si può aumentare la velocità delle proprie navi, ovvero di quante carte si muovono.

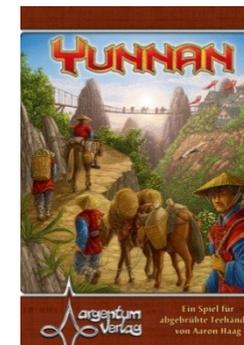
Il gioco finisce quando si scopre l'ultima carta città e almeno due giocatori hanno finito i cubetti.

Prime Impressioni

Il gioco rimane semplice nel sistema e nella componentistica. In puro stile nipponico, tutto molto minimalista, il sistema risulta molto lineare. La versione AEG cambia solo la grafica, migliorandola, come spesso accade nei remake dei giochi giapponesi. Molto interessante la gestione delle vendite, ma soprattutto l'obbligo di attivare i propri cubetti per poterli giocare. Certamente le azioni sembrano piuttosto standard e gli edifici sono pochi, però potrebbe rivelarsi simpaticamente inutile. Dicono duri poco, speriamo. Potrebbe essere un buon filler, ma secondo me manca di mordente. La partita potrebbe svilupparsi leggermente e fluidamente, pure troppo.

Yunnan

Designer	Aaron Haag
Publisher	Argentum Verlag
# of Players	2 - 5
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Category	Ancient Transportation
Mechanic	Area Movement Auction/Bidding Route/Network Building Worker Placement



Più di 1000 anni fa, la provincia cinese di Yunnan cominciò a esportare il suo the in India e Tibet. La via del the correva lungo l'Himalaya e i vari imperi commerciali cercavano di prendere il monopolio del commercio. Chi riuscirà a controllare le vie dei montagne? Chi si scoprirà padrone del the?

Il gioco consta di 2 fasi: Asta e Viaggio.

Durante la fase di asta, i giocatori si impegnano in un piazzamento delle proprie pedine per poter effettuare le varie azioni. Ci sono 3 diversi posizionamenti: Banca (due spazi), Progresso (5 edifici con 5 spazi ognuno), Mercato (libero da vincoli di posizionamento). Gli spazi degli edifici progresso hanno un costo di piazzamento che verrà pagato alla fine della fase. Negli edifici è possibile effettuare una vera asta a chi effettuerà per primo l'azione, posizionando la propria pedina in uno spazio più costoso. Se un giocatore che si posiziona nei primi due spazi dell'edificio (i due meno costosi) viene superato, allora la pedina deve essere ripresa. Inoltre se un giocatore mette la propria pedina nella banca non può averne negli edifici.

Alla fine della fase prima ci sono le rendite per chi ha posizionato sulla banca. Si sommano tutti i valori degli spazi occupati da tutti i giocatori e si va a vedere su una tabella (il segnapunti nel tabellone) quale sia la rendita da dare ai due spazi nella banca. Quindi i giocatori provvedono a pagare i loro piazzamenti.

Gli edifici danno 5 diversi bonus: più pedine da posizionare, edifici personali (Trading Post, Ponti e Case del The), aumento della propria influenza, capacità di oltrepassare i confini dell'impero e aumento di spostamento dei propri emissari.

Nella fase di viaggio i giocatori giocheranno secondo l'ordine determinato durante la precedente fase, chi ha passato per primo inizia la fase. I giocatori possono costruire i propri edifici e spostare i propri commercianti. I commercianti si muovono attraverso la via del te, percorso disegnato sulla mappa, partendo dal mercato della città. Se un giocatore vuol far attraversare un confine di provincia ai propri commercianti deve avere i permessi ovvero deve migliorato la sua capacità di oltrepassare i confini, inoltre occorre avere la possibilità di spostarsi nelle province aumentando lo spostamento dei propri emissari. Se un giocatore si ferma in una provincia ed ha più influenza di un altro giocatore presente, può far retrocedere un commerciante di quel giocatore.

Il giocatore può anche costruire i propri edifici:

I trading post ovunque possa arrivare, non c'è limite al numero di trading post di uno o più giocatori.

I ponti ovunque si possa arrivare e servono per prendere strade alternative e non necessariamente quella nel tabellone. Non c'è limite al numero di ponti.

Le case del the ovunque si possa arrivare, una per provincia. Le case del The danno punti vittoria alla fine del gioco e difendono il giocatore con meno influenza dall'espulsione dalla provincia.

Alla fine dei movimenti un giocatore deve controllare se esiste una linea ininterrotta tra il suo più avanzato commerciante e il mercato della città, lungo una qualunque via (anche con ponti) composta da commercianti e trading post.

Quando tutti i giocatori hanno completato la seconda fase, un ispettore parte dal mercato della città e espellerà dalla provincia più vicina con la maggior rendita (definita tramite presenza di commercianti e trading post), un commerciante del giocatore con più influenza (almeno 4) e senza casa del The.

In ogni provincia ci sono dei doni, ora ogni giocatore cominciando da quello con più influenza ne prende uno.

Si chiude il turno con una rendita che viene data ai giocatori per ogni commerciante e trading post che hanno nelle singole province. Se qualche giocatore ha una linea interrotta di commercianti e trading post, deve pagare una tassa.

La sequenza di gioco del nuovo turno viene stabilito secondo la rendita percepita dai giocatori cominciando da quello con la più alta. Infine si possono scambiare soldi con punti vittoria con ratio di 1:1. Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge 80 punti o quando finisco i doni sul tabellone.

Una variante per esperti permette di prendere debiti.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco è decisamente molto profondo. La pianificazione della spesa in virtù di una rendita non sempre assicurata (le espulsioni sono davvero tremende), fa sì che ci si debba prendere dei rischi. Molto interessante la fase del viaggio, un po' scacchistica, forse. Le aste sono tali, ma senza essere a rialzo incontrollato. Alcune regole cercano di limare atteggiamenti speculativi, però in tutto questo turbinio di regole e condizioni, di propedeuticità e di incastrati, non trovo fascino. Potrebbe essere un bel titolo con argutissime idee, ma risulterà ai più freddissimo. Potrebbe essere un problema per qualcuno. Infine non trovo, ma dalla sola lettura delle regole non è sempre evidente, un calmieratore, una possibilità di riprendere avversari in fuga o rimettersi in corsa per la vittoria. In un gioco così è l'unica cosa che conta.

Seven Swords

Designer	Óscar Arévalo
Publisher	Gen-X Games
# of Players	2
Ages	14 and up
Playing Time	60 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Fighting
Mechanic	Action Point Allowance System Dice Rolling



Gioco per due: banditi contro i 7 samurai. Il villaggio subisce da anni le angherie di una clan di banditi del posto. Depredazione, furto delle scorte di viveri, rapimento delle donne. Ma questa volta troveranno una bella sorpresa ad attenderli: 7 samurai pronti a dare la vita per salvare il villaggio. Chi vincerà?

Il gioco è per due giocatori: uno tiene i 7 samurai e l'altro i banditi. Il gioco finisce al 18° turno. Si contano i punti vittoria e chi ne ha di più, vince.

Il turno consta di 2 fasi: Fase del Bandito e Fase del Samurai.

Al suo turno, il Bandito sceglie una carta azione. Ogni carta azione ha da un lato il numero di azioni che il giocatore potrà fare, dall'altro una lettera che identifica una zona del villaggio. La zona rimane segreta.

Le azioni che posso essere fatte del Bandito sono:

Assoldare banditi, ce ne sono di 6 tipi diversi per grado, arma ed equipaggiamento. Più è forte un bandito più azioni costerà assoldarlo: se si vuole prendere un veterano a cavallo si dovranno spendere 7 azioni.

Muovere: ogni bandito ha una sua caratteristica di movimento, 1 spazio = 1 punto movimento.

Attaccare. Si può attaccare un samurai (uccidere un samurai vuol dire prendere punti vittoria), un magazzino (punti vittoria, ma si possono attaccare solo con le frecce, quindi occorrono archi), un deposito (punti vittoria, ma questi vengono trasportati dal bandito rallentandone il movimento, si prendono solo se il bandito raggiunge certe caselle sul tabellone) o una palizzata (serve a rallentare i movimenti e a dare possibilità di contrattacco ai samurai). L'attacco è semplice, si tira un d6 si aggiungono i valori di attacco o certi equipaggiamenti

(che possono anche dare malus) e si compara con la difesa. Un samurai ha due vite, ma se viene colpito il giocatore che lo controlla può piazzare sul samurai un tassello azione su uno spazio azione vuoto, per evitare il colpo.

Reclamare i punti vittoria trasportati dai banditi che abbiano raggiunto le caselle adeguate.

Nei turni 6, 11, 15, 18, invece che giocare le carte azioni come azioni, il giocatore gioca mostrando la lettera. Se in quel settore c'è un samurai, questo muore senza appello. Per calcolare poi il numero di azioni che potrà fare nel turno conta i tasselli azione nelle carte dei samurai e le azioni che non ha eseguito il giocatore samurai nel suo turno, rispetto a quante ne aveva a disposizione.

Nel turno del Samurai, il giocatore sceglie una carta azione che ha un numero e, a volte, un'icona che rappresenta un'azione. Se sceglie la carta con l'icona, tutte quelle icone nelle carte dei samurai vengono liberate da eventuali tasselli azione. Ogni volta che un giocatore assegna un'azione ad un samurai deve coprire con un tassello azione il campo nella carta del samurai, questo vuol dire che un samurai potrà eseguire solo un'azione per tipo alla volta, finché il giocatore non libera la carta. Le azioni possibili sono:

Muovere, anche i samurai hanno un punteggio di movimento

Attaccare, come per i banditi, ma mentre quelli colpivano 1 solo samurai per attacco, i samurai attaccano più caselle quindi possono colpire contemporaneamente più banditi.

Ordinare ai villici di attaccare, caratteristica leadership, il valore di questa abilità indica a che distanza possono dare questo ordine

Ordinare a una palizzata di attaccare, come sopra.

Ordinare di ripristinare una palizzata danneggiata, come sopra.

Alla fine del 18° turno si contano i punti vittoria: samurai morti, zona di villaggio libere da banditi, magazzini distrutti o salvi e depositi.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco pare davvero completo, una serie di regole interessanti, prima far tutte sicuramente la gestione delle

azioni. Le carte azione devono essere giocate tutte per essere riprese poi mano. Per questo immagino ci sarà una certa oculata gestione delle stesse. La morte improvvisa del samurai giocando una carta azione da parte del Bandito (ma la deve ancora avere quella carta, magari l'ha già scartata nei turni precedenti) pare far intravedere un leggero vantaggio dei samurai che però devono essere ben coordinati. È probabile che con l'esperienza, i samurai siano più forti. Apprezzabile poi la varietà di edifici (palizzate, depositi, magazzini), ma forse, per maggiore spessore i samurai potevano essere differenziati anche per le azioni che poteva fare oltre che per le caratteristiche. Forse pretendo troppo. Grafica decente e componentistica essenziale.

Rokoko

Designer

Matthias Cramer
Louis Malz
Stefan Malz

Publisher

Eagle Games
eggertspiele
Filosofia Édition
Pegasus Spiele

of Players

2 – 5

Ages

12 and up

Playing Time

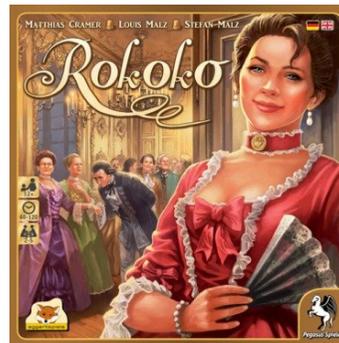
90 minutes

Language

No necessary in-game text

Mechanic

Area Control/Area Influence
Deck/Pool Building
Hand Management
Tile Placement



Da 2 a 5 giocatori, per 90 minuti Rokoko ci trasporta nella Francia di Luigi XV, nei panni di sarti impegnati a cucire gli abiti per la festa più sfarzosa che si sia mai vista. Si capisce subito che non sarà solo questione di vestire qualche nobile, ma di guadagnare prestigio e fama imperitura con le proprie creazioni.

Da 2 a 5 giocatori, per 90 minuti Rokoko ci trasporta nella Francia di Luigi XV, nei panni di sarti impegnati a cucire gli abiti per la festa più sfarzosa che si sia mai vista. Si capisce subito che non sarà solo questione di vestire qualche nobile, ma di guadagnare prestigio e fama imperitura con le proprie creazioni.

Si basa principalmente sulle meccaniche di costruzione e gestione mazzo.

Il tabellone centrale (a 2 facce, a seconda del numero di giocatori) rappresenta il palazzo del ballo, con ben 5 sale, inclusa quella in cui ballerà il Re. Vi sono poi dipinte altre locazioni, come il magazzino, il laboratorio, la terrazza, il giardino con le statue, la fontana. Accanto al tabellone sono posizionati: il mazzo di carte vestito, ordinate dalle meno pregevoli (valore 1) alle più importanti (valore 6); il sacchetto da cui estratte i segnalini vestito; le tessere risorsa (che rappresentano le stoffe e le risorse necessarie per il confezionamento); le pedine fili e lacci, le monete e i punti prestigio; infine la carta Favore, che, acquisita, determina il nuovo primo giocatore.

Ogni giocatore ha una plancia personale, 5 carte lavoratore di base (uguali per tutti), 16 marcatori di proprietà, 15 monete, 1 laccio e 1 filo.

La partita si articola in 7 round, ciascuno diviso in 4 fasi:

1) Preparazione. Si determina se c'è un nuovo primo giocatore (chiunque abbia acquisito la carta favore al round precedente); si rivelano 4 nuove carte lavoratore dal mazzo accanto al tabellone; si riempie il magazzino con nuove tessere risorsa; si aggiorna il laboratorio pescando dal sacchetto nuovi segnalini vestito.

2) Selezionare 3 carte. Ogni giocatore sceglie segretamente 3 carte lavoratore tra quelle a sua disposizione (le 5 iniziali più le altre acquistate durante la

partita). Dovrà terminare tutto il suo mazzo prima di poter rimescolarlo e riscegliere tra tutte le sue carte.

3) Azioni. È la fase cuore del gioco. A partire dal primo giocatore ciascuno gioca una carta delle 3 che ha in mano e ne risolve l'azione. Si continua così fino ad averle giocate tutte e tre. Le carte sono di 3 tipi principali: Maestro, Subordinato e Apprendista. Le azioni possibili sono 6 e il maestro può sceglierne una qualsiasi, mentre gli altri due sono progressivamente più limitati. Il Maestro è poi l'unico in grado di cucire alcuni vestiti e tali vestiti hanno spazi riservati nelle varie sale da ballo. Inoltre, alcune carte danno anche dei bonus aggiuntivi (quelle acquistate durante la partita), applicabili subito dopo aver fatto l'azione.

Azioni possibili:

- Prendere la carta Favore per diventare primo giocatore.
 - Acquisire risorse dal magazzino.
 - Fabbricare un vestito spendendo risorse, poi il vestito può essere subito o affittato per il ballo o venduto. Vendendolo si guadagnano soldi ma il vestito va perduto; affittandolo lo si pone in una sala da ballo, eventualmente guadagnando il bonus indicato sullo spazio occupato, si mette su di esso un marcatore di proprietà e il vestito varrà punti prestigio a fine partita.
 - Acquisire una nuova carta lavoratore.
 - Rimuovere permanentemente una carta lavoratore dal proprio mazzo, guadagnando soldi.
 - Contribuire alle decorazioni del palazzo (fuochi d'artificio, statue, fontana, ecc.): si spendono soldi per addobbare le varie locazioni, ponendovi sopra un marcatore di proprietà. Questi addobbi forniranno punti prestigio a fine gioco o rendite in denaro nella fase 4.
- 4) Rendite. C'è una rendita fissa di 5 monete, più altre addizionali per le decorazioni messe e i vestiti affittati.

A fine gioco si guadagnano punti prestigio per le monete possedute, per alcune carte lavoratore, per la maggioranza dei vestiti posseduti in ciascuna delle 5 sale da ballo, per le decorazioni, per i vestiti fabbricati e naturalmente per quelli ottenuti durante il gioco, che vanno tenuti segreti.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco si presenta come un solido gestionale con una insolita ambientazione. Le meccaniche non sono nulla di nuovo e mi pare che tutto lasci abbastanza spazio al singolo per avere una buona pianificazione, anche a lungo termine.

Sarà da verificare l'equilibrio tra le varie strade per fare punti, specialmente quelle garantite dalla scorciatoia delle decorazioni rispetto all'apparentemente più laborioso (ma immagini più redditizio) confezionamento dei vestiti.

Il tutto pare abbastanza semplice e non ci sono troppe eccezioni o meccaniche contorte, tuttavia non mi sentirei di consigliarlo agli occasionali.

L'interazione tra i giocatori pare ben mediata dalla competizione per gli elementi acquisibili e per le maggioranze nelle varie sale da ballo. Come detto, la meccanica principale del gioco è essenzialmente la gestione e l'implementazione del proprio mazzetto di lavoratori, mentre le maggioranze contano solo per parte del punteggio finale.

In definitiva, mi pare un buon gioco, ma forse per il sistema in generale, forse per l'ambientazione, forse per una sensazione di un po' troppo "già visto", non mi ha invogliato a provarlo e credo preferirò altri titoli.

Concept

Designer	Gaëtan Beaujannot Alain Rivollet
Publisher	Repos Production
# of Players	4 - 12
Ages	10 and up
Playing Time	40 minutes
Category	Party Game
Mechanic	Partnerships



Vi piace giocare a Pictonary, ma non sapete disegnare? La mano vi tradisce e mentre disegnate un cane vi chiedono se per caso state disegnando l'Empire State Building? Non c'è più problema, Concept è il vostro gioco!

Il gioco è proprio semplice. Un giocatore (ma si può giocare anche a squadre) prende il suo segnalino i suoi cubetti, quindi pesca una carta, sceglie una parola tra nove (diverse in 3 livelli di difficoltà crescente) e cerca di farla indovinare agli altri.

Il fulcro del gioco è il tabellone: qui ci sono numerose icone che rappresentano vari concetti, oggetti, tipologie, macro e micro settori, colori, direzioni, dimensioni, anatomia, etc. Un giocatore deve posizionare la sua componentistica su queste icone in maniera da far indovinare la parola scelta. I numerosi cubetti servono per dare l'idea eventualmente di moltitudine (tanti cubetti è un plurale o plurime volte).

Ad esempio: per dinosauro si potrebbe mettere sull'icona animale, poi sull'icona verde, poi sull'icona grosso e tanti cubetti sull'icona vecchio.

Chi indovina per primo prende 2 punti vittoria, chi ha fatto indovinare prende 1 punto (qui poi dipende se si gioca in gruppo o meno).

Quando vengono indovinate 12 parole, il gioco finisce e si conteggiano i punti.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco si presta benissimo ad essere un piccolo gioiello party game, di quelli che si giocano sempre anche solo per far casino e basta. Intrigantissimo il concetto del plurale o plurime volte, che mi ispira tantissimo, però devo dar freno all'entusiasmo e ragionare. Allora ci sono

110 carte con 9 parole ognuna, vuol dire 990 parole diverse. Poiché l'abilità di chi deve far indovinare la parola è solo quella di scegliere in un tabellone disegni prefatti, è molto molto facile che stesse parole vengano indovinate immediatamente, poiché segnalate nella stessa maniera. Ovvero, la mia domanda è, che longevità ha un gioco che ti da la scelta di icone limitate per far individuare parole limitate? Ma probabilmente è una domanda da giocatore non da avventore. Forse...

12 Realms

Designer	Ignazio Corrao
Publisher	(Web published) MAGE Company uplay.it edizioni
# of Players	1 – 6
Ages	12 and up
Playing Time	40 minutes
Language	Some necessary text
Category	Adventure Fantasy Miniatures Print & Play
Mechanic	Area Movement Co-operative Play Hand Management Partnerships Variable Player Powers
Expansion	12 Realms: Buildings Pack 12 Realms: Dark Lords Pack 12 Realms: Promo Invaders Pack
Reimplemented	12 Realms: Buildings Pack 12 Realms: Dark Lords Pack



12 Realms è un collaborativo per 1-6 giocatori che vestono i panni di avventurieri intenti a fermare i Signori dell'Oscurità e le sue orde nel suo tentativo di soggiogare i 12 Regni.

Gli eroi sono tratti dalle fiabe o comunque da storie famose (Cappuccetto Rosso, Giovanna d'Arco, D'Artagnan...) in un mescolone decisamente grottesco. La scheda personaggio ne dipinge la figura, le 4 azioni possibili, i talenti sfruttabili e poi uno spazio per le risorse consumate nell'attivare i talenti e per piazzare le carte equipaggiamento acquisite.

Il tabellone viene composto da diverse plance dei regni disponibili (es.: 3 plance in 3 giocatori), ciascuna rappresentante un territorio con una città di partenza per un eroe, una carta nemico associata e vari tesori/artefatti nascosti.

Ogni turno di gioco è diviso in 3 fasi: Invasione, Azioni, Ripristino.

Invasione: la traccia invasione id ogni regno viene spostata di uno spazio a sinistra a seconda di quanti mostri vi sono presenti. Se una traccia raggiunge la fine del percorso, la partita termina con la vittoria dei Signori dell'Oscurità. Poi vengono pescate carte da un mazzo che può rivelare nuovi nemici così come tesori o artefatti magici.

Azioni. In ordine di turno, ogni eroe fa quante azioni vuole tra le seguenti disponibili: muovere in una area adiacente spendendo un segnalino velocità; affrontare un nemico nella propria area, spendendo il numero e il tipo di segnalini richiesti per eliminarlo; prendere un tesoro; prendere un artefatto, spendendo i richiesti segnalini; esplorare una città spendendo un segnalino velocità e pescando dall'apposito mazzo; viaggiare, permesso solo tra città e città, è una singola mossa che fa terminare il proprio turno immediatamente.

Ripristino: gli eroi recuperano i propri segnalini ed applicano eventuali effetti tardivi.

Ogni eroe è corredato di diversi talenti che consentono di attivare differenti abilità e carte recuperate durante il gioco. Tali talenti sono un po' quelli tipici dei giochi di ruolo: velocità, carisma, combattimento, magia, ecc.

Quando la traccia minaccia di un singolo regno raggiunge una certa soglia, entra in gioco la pedina del Signore dell'Oscurità associato a tale regno. Per sconfiggerlo, un eroe deve possedere tutti e tre gli artefatti indicati nel rispettivo segnalino. I giocatori vincono se tutti i Signori dell'Oscurità vengono sconfitti (es.: con 3 regni, ci saranno 3 Signori dell'Oscurità).

Ci sono poi varie opzioni per modulare la difficoltà di gioco (5 scalini) da "molto facile" a "incubo", per introdurre città malefiche da espugnare (sempre collezionando l'apposito set di oggetti), per far guidare i cattivi a un giocatore attivo.

PRIME IMPRESSIONI.

Quantomeno particolare l'ambientazione, con disegni in stile manga e miniature ottimamente scolpite. Pare un collaborativo senza troppo mordente, con i personaggi impegnati a vagare per i regni in cerca della carta giusta o in attesa che venga estratto dal mazzo l'artefatto sospirato, mentre i mostri appaiono un po' come i funghi da tutte le parti.

La meccanica di combattimento è decisamente deterministica, per contro il sistema di raccolta degli oggetti necessari al combattimento è totalmente in mano al caso.

Al di là di questi aspetti che devono piacere per non incappare in forti delusioni, il gioco ha una sua particolare caratterizzazione e realizzazione materiale che incontrerà sicuramente i gusti di chi cerca un fantasy un po' scanzonato e alternativo.

Il livello di difficoltà dovrebbe rappresentare la giusta sfida, visto il livello modulabile. La durata (40 minuti) lo colloca praticamente in una fascia da filler, con una buona scalabilità (almeno sulla carta, fino a 6 giocatori) e la possibilità di giocare in solitaria.

Personalmente non mi ha preso per nulla e mi ha vagamente lasciato l'impressione di un "Pandemia fantasy".

Francis Drake

Designer	Peter Hawes
Publisher	Eagle Games Kayal Games
# of Players	3 – 5
Ages	14 and up
Playing Time	120 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Bluffing Exploration Nautical
Mechanic	Dice Rolling Set Collection Worker Placement
Expansion	Montezuma's Legacy Expansion Spain's Revenge Expansion



Peter Hawes e la Eagle Games ci propongono questo questo corposo gioco per 3-5 giocatori, 120 minuti di durata, destinato ad un pubblico di giocatori non occasionali e basato sul piazzamento lavoratori.

Il tabellone centrale, attorno a cui scorre la traccia per i punti vittoria (PV) è diviso in 3 grosse aree: il porto di Plymouth, con una strada a senso unico a 18 caselle, ciascuna rappresentante un personaggio che fornisce benefici; il porto, con lo spazio per le navi; la mappa dei Caraibi, con indicati i forti, le città, i porti commerciali, 4 aree di navigazione, galeoni spagnoli e fregate.

Ogni giocatore ha a disposizione un galeone, una fregata, 6 dischi missione, 10 dischi giocatore, 4 cubi, 1 marcatore PV, un baule del tesoro, una tessera investimento.

La partita è divisa in 3 viaggi nei Caraibi, ciascuno ripartito in 2 fasi. Nella prima i giocatori preparano la propria nave con l'aiuto delle personalità del porto, fornendola di cannoni, ciurma, merci di scambio. Quando la nave è pronta la spostano nella zona di partenza. Prima si riesce a preparare la propria nave, prima si partirà per la seconda parte del viaggio, di fatto modificando l'ordine di turno. Nella seconda fase c'è il viaggio vero e proprio, realizzato marcando 4 luoghi con i propri dischi e risolvendo in ordine le azioni di commercio o attacco ai porti.

La fase di preparazione è decisamente caratteristica: a partire dal primo giocatore, ciascuno piazza uno dei propri dischi giocatori in uno degli spazi liberi sulle 18 tessere nella strada di Plymouth. Ciascuno spazio fornisce tutta una serie di benefici (munizioni, ciurma, merci di scambio, scorte, trasformare la fregata in galeone, ecc.). La particolarità è dato dal fatto che la strada è a senso unico: ogni tuo piazzamento deve essere più avanti rispetto al tuo ultimo disco piazzato, non si può tornare indietro. Quando un giocatore pensa di essere pronto per il viaggio, passa e si accoda al nuovo ordine di turno per la seconda fase.

La parte di viaggio si effettua piazzando i propri dischi missione sulle locazioni che si è in grado di visitare (dipende dal numero di scorte prese a bordo). Questi dischi sono numerati e vengono posti coperti, in modo tale che nessuno sappia quale numero hanno puntato gli altri su una determinata locazione. Ogni locazione ha solo 2 attracchi possibili, per cui solo chi ha puntato i due dischi col numero più basso risolverà la propria azione di commercio, mentre gli altri rimarranno tagliati fuori.

In alcune locazioni (città, forte, galeone spagnolo), è possibile attaccare per guadagnare PV. Nei porti si scambiano beni commerciali per merci: queste verranno accumulate e forniranno PV solo alla fine della partita. Anche i soldi accumulati depredando le città o gli altri siti daranno un bonus finale in PV.

Finito il viaggio, l'ordine con cui si torna in porto stabilisce anche quello per la successiva fase di preparazione. Dopo il terzo viaggio, il gioco finisce.

PRIME IMPRESSIONI

Devo dire di essere rimasto favorevolmente impressionato da questo titolo.

La parte di preparazione è molto interessante e varia: le tessere cambiano a seconda del numero di giocatori e vengono rimescolate per ciascun viaggio. La necessità di equipaggiare bene la propria nave deve fare in conti sia con i dischi piazzati dagli altri che con la necessità di partire tra le prime posizioni per il viaggio. Inoltre caselle appetibili poste avanti nella strada pongono sempre il dilemma se prenderle subito col vantaggio di aggiudicarsele ma con lo svantaggio di non poter più tornare indietro per prendere altre cose.

La risoluzione del viaggio ha una buona componente programmatica ma anche una buona dose di bluff, dovuta al piazzamento coperto dei dischi missioni. C'è inoltre tutta una parte di azzardo dato che non si sa in anticipo quale sarà il potere difensivo di forti e navi spagnole. Questo "brivido" impone al giocatore una certa versatilità tattica e la necessità di lasciarsi più strade aperte in fase di programmazione. Inoltre accontenterà soprattutto quei giocatori che, pur in un gioco abbastanza profondo come questo appare, preferiscono che non tutto sia ad informazione completa e sotto controllo. Resta da vedere quanto questo azzardo influirà sul gioco e quanto sarà determinante e imprevedibile: ho l'impressione che il bilanciamento che avranno saputo dare (?) a questo aspetto più fortunoso, rispetto a tutto il resto del sistema, farà o meno la fortuna del titolo.

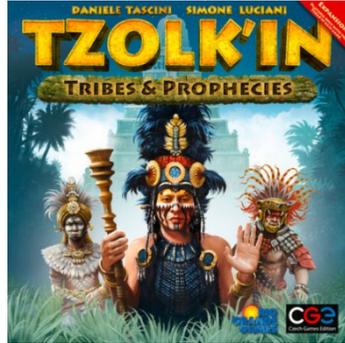
Insomma, un titolo decisamente da provare, per le molteplici sfaccettature di gioco e aspetti coinvolti.

Tzolk'in: Tribù & Profezie

Designer	Simone Luciani Daniele Tascini
Publisher	Cranio Creations Czech Games Edition Lex Games
# of Players	2 – 5
Language	Some necessary text
Category	Ancient

Mechanic

Civilization
Expansion for Base-game
Farming
Mythology
Set Collection
Variable Player Powers
Worker Placement



E' la prima espansione di uno dei giochi di maggior successo dello scorso anno, parliamo di Tzolk'in di Luciani e Tascini, edito dalla CGE e con un'edizione italiana curate, come il gioco base, dalla Cranio Creations.

Si tratta della classica espansione modulare, con vari pezzi che possono essere aggiunti a piacere per variare il gioco base e che andiamo brevemente a descrivere:

- Tribù

Rappresentano le differenti tribù Maya, in pratica dei poteri speciali che rendono le fazioni asimmetriche. Ai giocatori vengono assegnate due tessere (tra 13) ad inizio partita e ne devono scegliere una.

- Profezie

Sono degli effetti che incidono per un quarto della partita. Anche qui ci sono delle tessere, la prima parte è una calamità che porta genericamente degli svantaggi e rende più difficile un aspetto del gioco. La seconda parte riporta dei punteggi bonus che possono essere guadagnati se, a fine "quarto di gioco" (giorno del cibo) sono soddisfatte le condizioni riportate.

Si pescano tre tessere: nel primo quarto di gioco è attiva la prima calamità, e così per il secondo e il terzo, mentre

nell'ultimo quarto di gioco si attivano contemporaneamente.

- Nuovi edifici

Vengono introdotti 8 nuovi edifici con alcuni aspetti nuovi del gioco, per esempio la possibilità che alcuni edifici hanno di poter essere "rinnovati" costruendo sopra un nuovo edificio e pagando solo le risorse extra richieste, oppure la possibilità di avere una rendita di risorse a turno.

- Quinto giocatore

Viene fornito il materiale di gioco per il quinto giocatore. In aggiunta ci sono anche un po' di cubetti risorsa che in 5 potrebbero scarseggiare

- Azioni rapide

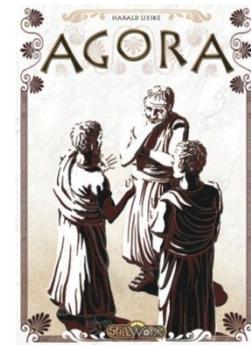
C'è una plancia dove i giocatori possono selezionare delle "azioni rapide" che, come quella del primo giocatore, non sono sottoposte ai giri di ruota, ma si risolvono subito (in pratica il classico piazzamento lavoratori).

PRIME IMPRESSIONI

Tante piccole aggiunte: le calamità incattiviscono il gioco, le tribù differenziano le fazioni e potrebbero vitalizzare nuove strategie. Nel complesso non sembra un'espansione indispensabile, ma interesserà a chi ha giocato tanto al gioco base e vuole variare qualcosa. Da verificare come gira in 5 dato che la scalabilità è una delle cose che mi è meno piaciuta del gioco base e l'ho sempre considerato un "gioco da 4".

Agorà

Designer Harald Lieske
Publisher Spielworxx
of Players 2 - 4
Ages 10 and up
Playing Time 60 minutes
Category Ancient
Mechanic Worker Placement



L'agorà era il centro di aggregazione delle città-stato greche, laddove arti, politica e commercio avevano luogo.

Il tabellone rappresenta la piazza (agorà) di una di queste città-stato, divisa in 5 settori di piazzamento (Mercato, Scambio, Tribunale, Stoa, Monumento) più la Prigione e il tracciato per i PV (punti vittoria).

Ogni giocatore ha 5 tessere personaggio, marcate A-B-C-D-E che manderà nei vari settori dell'agorà. Compiendo le azioni, tali cittadini aumentano anche il loro valore di retorica, segnato su un'apposita tabella.

Ogni round è diviso in 3 fasi: piazzamento, azioni, amministrazione.

- Piazzamento. Ogni giocatore, a partire dal primo, piazza un suo personaggio coperto in uno degli spazi disponibili. Ovviamente gli spazi sono limitati ed è possibile anche piazzare in uno spazio che poi non si desidera utilizzare, col solo fine di ostacolare un avversario.

- Azioni. Le azioni sono sempre risolte nello stesso ordine di edifici. Al mercato si ottengono risorse: se non ce ne sono abbastanza per tutti, chi ha la retorica più alta le ottiene per primo. Allo Scambio si permutano risorse con la riserva. Alla Stoa i personaggi aumentano la propria retorica in cambio di risorse. Nel Tribunale si possono accusare i personaggi degli altri concorrenti: chi ha la retorica più alta diventa procuratore e accusa un personaggio al mercato, che diventa l'accusato. Vengono sorteggiati 3 giurati a testa tra i personaggi di tutti i giocatori e quello i cui personaggi hanno maggior retorica (sommando i valori), diviene giudice. Se il personaggio viene giudicato innocente, il procuratore perde 1 PV e il giudice prende 1 risorsa; viceversa il procuratore e il

giudice guadagnano 1 PV, il colpevole perde punti retorica, il suo personaggio è messo in prigione e perde le risorse che aveva accumulato. Al Monumento i personaggi possono donare le risorse richieste per costruire opere d'arte, che frutteranno PV a fine gioco.

- Amministrazione. Ogni giocatore riprende i propri cittadini e vengono piazzate nuove risorse negli appositi spazi.

Il gioco termina se ci sono 6 personaggi in prigione o se un giocatore ha 2 personaggi con livello 9 in retorica o se qualcuno ha raggiunto il massimo livello nel Monumento. I PV si ottengono me il livello raggiunto nel Monumento, nella retorica e per i processi fatti.

PRIME IMPRESSIONI

Il titolo è un classico piazzamento lavoratori con ambientazione inesistente (ottengo retorica in cambio di marmo?).

Il fatto che sia ambientato nell'agorà di una città-stato greca è impalpabile, poteva benissimo trovar luogo nella piazza del mercato della vostra città.

Mi ha lasciato piuttosto freddo e non ho trovato davvero nulla degno di nota o originale. Il livello di difficoltà non dovrebbe essere elevato, visto che tutto è abbastanza lineare. C'è anche una certa dose di casualità nel meccanismo dei processi (per determinare il giudice), cosa che stona abbastanza visto che è uno dei 3 modi per fare punti.

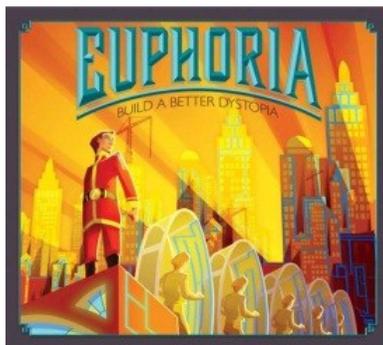
Il regolamento non è chiaro in diversi passaggi, va riletto un paio di volte e in ogni caso necessiterebbe di una prova pratica.

In definitiva, a me non ha lasciato nessuna voglia di testarlo.

Euphoria: Build a Better Dystopia

Designer	Jamey Stegmaier Alan Stone
Publisher	Stonemaier Games
# of Players	2 – 6
Ages	13 and up
Playing Time	60 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Science Fiction

Mechanic
Area Control/Area Influence
Dice Rolling
Hand Management
Set Collection
Variable Player Powers
Worker Placement



Questo gioco dal titolo kitsch è un piazzamento lavoratori per 2-6 giocatori, della durata di circa 60 minuti, non adatto agli occasionali (BGG recita 13+).

Lo scopo del gioco è costruire una civiltà migliore, imponendo la propria idea e autorità sugli altri. Il primo giocatore che arriva a 10 punti autorità ha vinto la partita.

Il tabellone è diviso in 4 aree rivali: la città di Euphoria, la Desolazione, il Subterra e l'agglomerato volante di Icarus.

Ogni giocatore parte con 2 dadi che rappresentano i propri lavoratori, ma potrà acquistarne ulteriori durante la partita, fino ad averne quattro. Questi dadi vengono tirati ad inizio partita e il risultato (1-6) rappresenta la conoscenza attuale del proprio lavoratore. Le azioni possibili nel proprio turno sono solo due:

1) piazzare un proprio lavoratore sul tabellone ed immediatamente eseguire l'azione corrispondente. L'unica eccezione si verifica se si tirano numeri uguali: in questo caso è possibile piazzare con una unica azione tutti questi dadi.

2) ritira 1 o più lavoratori dal tabellone, pagando un costo in cibo o in felicità (nel gioco ci sono 4 beni e 3 risorse: acqua, cibo, energia, felicità e oro, pietra, argilla) e

guadagnando morale, oppure non pagando nulla e perdendo morale.

Quando un giocatore ha finito il suo turno, si prosegue in senso orario e così via, fino a fine gioco.

Le caselle in cui è possibile piazzare lavoratori sono di 3 tipi: multiuso (ospitano quanti lavoratori si vuole), temporanee (il nuovo lavoratore scalza il vecchio rendendolo di nuovo disponibile al proprietario), singole (ospitano definitivamente un solo lavoratore per turno).

C'è un particolare meccanismo (legato in parte al caso, col lancio dei dadi) per cui si possono anche perdere lavoratori oltre che guadagnarli.

La varie locazioni in giro per il tabellone consentono di arruolare nuovi lavoratori, guadagnare beni e risorse, punti alleanza. I punti alleanza servono per far aumentare la "potenza" di una delle 4 aree rivali del tabellone, garantendo così bonus ulteriori ai lavoratori ivi impiegati. C'è poi la possibilità di scavare tunnel tre le varie aree, in modo da avere accesso alle risorse del nemico: un tunnel completato rende infatti disponibili nuove potenti azioni per accaparrarsi i beni disponibili. Esistono poi i mercati e gli artefatti che, in cambio di beni/risorse fanno guadagnare gli ambiti punti autorità, necessari per vincere la partita.

Il tutto è corredato da carte (personaggi con poteri speciali, set di artefatti collezionabili, ecc) che complicano la situazione ampliando il ventaglio di scelte strategiche.

C'è anche una variante per gli esperti in cui si inserisce il draft nella scelta delle varie carte del gioco.

PRIME IMPRESSIONI

Euphoria è un titolo bello spesso, con molte opzioni, eccezione e con un sacco di elementi concatenati. La complessità del sistema e la ricchezza di possibilità, nonché le varie tabelle, carte, effetti, risorse, ne fanno sicuramente un gioco curioso, dedicato a giocatori abituali.

Di positivo c'è il fatto di poter giocare fino a 6 partecipanti e un tempo di gioco contenuto (anche se 60 minuti mi paiono ottimistici).

Bello il sistema di piazzamento/raccolta lavoratori, che obbliga a pianificare bene le proprie mosse in virtù delle risorse da pagare.

Non ho invece trovato molto accattivante il meccanismo dei dadi, il cui risultato serve solo, eventualmente, a farne perdere qualcuno, per cui non rientra nella categoria "gestione dadi".

Di contro, anche l'ambientazione (molto particolare) deve piacere e tutto l'insieme mi ha un po' lasciato il sapore di poco elegante e inutilmente complicato.

Però è un gioco che più di altri necessita di prova su strada, vista la mole di combinazioni offerta e la particolarità degli incastri (le 4 zone rivali, i tunnel, ecc.). Non so, sotto sotto, quanta originalità ci sia nel sistema e, onestamente, mi pare che alla fine sia un classico piazzamento lavoratori abilmente camuffato grazie a tutte le opzioni disponibili.

Comunque, se siete appassionati del genere e se cercate un gioco con queste caratteristiche, magari perchè siete spesso in 6, potete dagli una possibilità.



Un'espansione per l'esilarante Dungeon Fighter, direttamente dall'eccentrica mente malata della Cranio Creations.

Prima di 4 espansioni riguardanti i quattro elementi (Fuoco, Acqua, Terra, Aria), non si limita a introdurre nuove carte ed eroi, ma sviluppa nuovi elementi di gioco veri e propri, basati sul fuoco.

Ci sono gli elementi canonici che ci si possono aspettare da una espansione: nuovi mostri, un nuovo boss, un nuovo eroe. Ma, dato che i crani non dormono sugli allori, anche nuove meccaniche. Vediamo quali:

1) Punti Esperienza. Ora potete prendere 2 PX e metterli nello scrigno ogni volta che lanciate col dado una icona eroe, a patto però di non usufruire della vostra consueta abilità speciale. Questo potete farlo anche se il dado manca il bersaglio o l'abilità è coperta da una cicatrice. Questi PX servono per acquistare le Carte Potere (se ne sorteggiano 3 disponibili ogni volta da un apposito nuovo Mazza Potere) nei negozi del dungeon. Questi poteri vengono attivati in genere spendendo altri PX e migliorano sensibilmente le capacità di attacco del possessore.

2) Sagome, dadi e segnalini. Alcuni Poteri, mostri o abilità speciali usano delle sagome (muro di fuoco, palla di fuoco, ecc.). tali sagome vanno lanciate sul bersaglio come una monetina e, mancandolo, si subiscono ferite. La sagoma rimane sul bersaglio per tutto il combattimento in corso e, se un dado vi rotola sopra, se ne applicano gli effetti. Ad esempio, se un dado si ferma sulla sagoma Esplosione, ogni eroe subisce 2 danni; la

Palla di Fuoco infligge al mostro più danni del consueto (è un mini-bersaglio).

C'è anche un potente dado elementale del Fuoco, che può essere preso come gli altri dadi bianchi bonus e infligge danni aggiuntivi o attiva una capacità speciale a scelta, a seconda della faccia su cui si ferma.

Infine, i segnalini "brucia" infliggono ferite aggiuntive all'inizio del turno successivo.

3) Nuovo tiri. Potevano mancare nuovi lanci stravaganti? Lanciare col pollice (come una monetina), saltare il muro di fuoco, tirare attraverso un cerchio fiammeggiante retto da un compagno.

PRIME IMPRESSIONI

Nuova carne al fuoco (è proprio il caso di dire) per il dinamico e scanzonato Dungeon Fighter. Non solo le canoniche aggiunte che ci si aspetta da una espansione, ma anche un po' di nuove meccaniche, legate da un tema comune. Non solo, ma questa si annuncia come la prima di 4 espansioni legate ai classici elementi magici e lo scopo dichiarato è quello di mescolare assieme tutto quanto per creare gioco enorme, vario e ricco di possibilità. Sarà addirittura possibile giocare solo con gli elementi delle 4 espansioni assieme, tenendo solo tabellone e dadi della scatola base.

Ottime aspettative dunque per chi ha amato questo ilare party game di destrezza e vuole ora rivitalizzarlo con nuovi elementi e nuove sfide.

Una nota positiva per il manuale, davvero spassoso a leggersi.

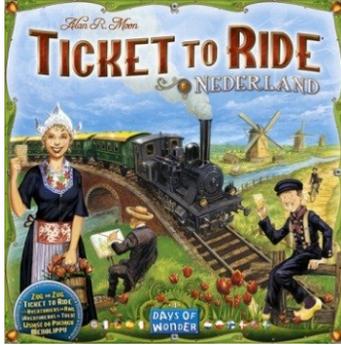
Dungeon Fighter: Fuoco a Volontà!

Designer	Aureliano Buonfino Lorenzo Silva Lorenzo Tucci Sorrentino
Publisher	Cranio Creations Heidelberger Spieleverlag
Category	Action / Dexterity Dice Expansion for Base-game Exploration Fantasy Fighting Humor
Mechanic	Card Drafting Co-operative Play Dice Rolling Modular Board Point to Point Movement Variable Player Powers

Ticket to Ride Paesi Bassi

Designer	Alan R. Moon
Publisher	Days of Wonder
# of Players	2 - 5
Ages	8 and up
Playing Time	45 minutes
Category	Expansion for Base-game Trains Transportation Travel

Mechanic
Card Drafting
Hand Management
Route/Network Building
Set Collection



Ennesima espansione per il gioco Ticket to Ride, che ci trasporta (è il caso di dirlo) nei Paesi Bassi. Ovviamente sono necessari i materiali di uno dei giochi base (Ticket to Ride o la sua versione Europa), per i trenini e le care treno.

Questa preview darà per scontato che i lettori siano a conoscenza delle regole del gioco base e evidenzierà le sole differenze. Innanzitutto le carte biglietto Destinazione prese all'inizio o pescate durante la partita che NON si tengono in mano vanno scartate a faccia in su e non poste sotto il mazzo. Se dovessero esaurirsi quelle pescabili allora (e solo allora) si rimescoleranno. Mi pare una scelta interessante perché permette a tutti i giocatori di capire quali biglietti (prima dell'esaurimento del mazzo) non sono disponibili e non sono stati scelti dagli avversari.

Tutti i giocatori partono con una serie di gettoni pedaggio (per un valore complessivo di 30). Inoltre il secondo giocatore parte con un punto vittoria, il terzo due e così via (a bilanciare il vantaggio di cominciare primi). La vera, grande, differenza di questa mappa è che quasi tutte le linee sono doppie indipendentemente dal numero di giocatori e costano pedaggi (da pagare in gettoni). Il primo a costruire una linea paga il pedaggio alla banca (con i propri gettoni), il giocatore successivo, invece, paga al primo che ha costruito! Se ci si trova a voler costruire senza i gettoni pedaggio necessari si deve

prendere una carta prestito (l'eventuale giocatore da dover pagare verrà pagato dalla banca).

Alla fine della partita si ottengono punti bonus dalla quantità di gettoni pedaggio che si posseggono, chi invece ha fatto prestiti non solo non ottiene tali punti bonus ma perde 5 punti per ogni carta prestito posseduta. Non ci sono ulteriori punti bonus per percorso più lungo o maggior numero di tratte completate. È possibile giocare anche senza i gettoni e le regole dei pedaggi con le modalità del gioco base (in 2-3 giocatori non si usa una delle doppie tratte come di consueta).

Pregi:

- grafica buona come di consueto
- ottima l'idea dei pedaggi, che velocizza l'inizio delle costruzioni di tratte
- alta interazione
- possibilità di usare la nuova mappa alla "vecchia maniera".

Difetti:

- costo alto
- è comunque un'espansione di Ticket to Ride, se non piace...

Conclusioni:

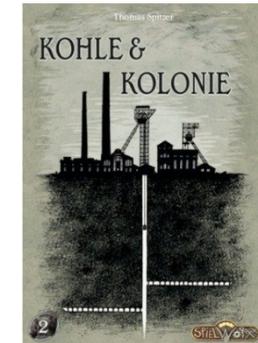
Trovo molto buona l'idea dei pedaggi che per me ha l'effetto di evitare l'accumulo di carte iniziale tipico del gioco. Implementa una logica simile a quella della versione Marklin ma in modo a mio avviso più semplice ed efficace. Carina anche la nuova gestione della pesca delle carte biglietto Destinazione, che aggiunge un pizzico di strategia in più. Peccato che il prezzo sia sempre altino per una mappa e poco altro, meglio comunque che dover acquistare un altro scatolone come per Nordic Country. Buono.

Khole & Kolonie

Designer Thomas Spitzer
Publisher Spielworxx
of Players 3 - 5
Ages 12 and up
Playing Time 150 minutes

Category
Mechanic
Family

Economic
Industry/Manufacturing
Auction/Bidding
Country: Germany
Mining



L'estrazione del carbone nella Ruhr, all'alba della Rivoluzione Industriale.

Il gioco (3-5 giocatori assidui, 150 minuti) presenta un tabellone rappresentante la Ruhr, diviso in 4 aree geografiche collegate da ferrovie e con indicate miniere di varie profondità, oltre a villaggi da sviluppare e in cui arruolare lavoratori. Ogni giocatore ha poi una plancia personale con spazio per 6 carte miniera, 3 ingegneri, 5 insediamenti e il riassunto delle azioni disponibili.

La partita è divisa in 5 turni, ciascuno diviso in 10 fasi:
1) Selezione delle tessere bonus e determinazione dell'ordine di turno. Le tessere danno un bonus per il turno e determinano il nuovo ordine.
2) e 3) Fasi azione. In ordine di turno si compie una azione a testa tra le seguenti: comprare una miniera, comprare una pompa a vapore (per ottimizzare una miniera), piazzare un insediamento (per rendere disponibili nuovi lavoratori), piazzare un ingegnere (per avere azioni extra), piazzare e ricollocare i minatori sulle varie miniere.
4) Azioni extra: guadagnate, ad esempio, piazzando ingegneri o costruendo un certo numero di insediamenti.
5) Disastri minerari. È possibile mettere in sicurezza ogni turno le proprie miniere pagando denaro. In caso contrario si mettono dei segnalini in una borsa per ogni miniera insicura e se ne sorteggiano 3, in cui accade un

qualche genere di inconveniente.

6) Acquisizione di miniere da parte del Cartello. È una sorta di giocatore neutrale che compra miniere sottraendole ai giocatori.

7) Punteggio dalla plancia. Le miniere producono denaro e viene attribuito un punteggio in base alle miniere e agli insediamenti posseduti adiacenti.

8) Consolidamento. In questa fase c'è un'asta (a cui partecipa anche il Cartello) per aggiudicarsi le miniere più grandi che andranno a sostituire quelle di base, fornendo introiti e punti in maggiore quantità.

10) Punteggio speciale, fornito da ingegneri, minatori e pompe a vapore posseduti e vari altri fattori, come la distribuzione dei propri lavoratori lungo gli insediamenti della ferrovia.

PRIME IMPRESSIONI

Un titolo corposo, il secondo di una trilogia del carbone dello stesso autore (il primo era Ruhrschiffahrt). Molte fasi, molte regole e sottoregole, specifiche, molte eccezioni. È un gioco tosto, dedicato solo agli assidui, disposti a spendere circa 3 ore nelle miniere di carbone. Certamente ha il pregio di abbracciare un po' tutti gli aspetti dell'escavazione, inserendo anche qualche piccolo fattore casuale, come gli incidenti minerari.

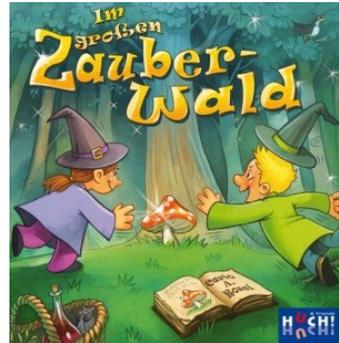
Oltre al meccanismo dell'asta, ci sono tutta una serie di scelte da compiere nel limitato numero di turno, a partire dalle numerose azioni disponibili. Ho l'impressione che sarà necessario tenere sotto controllo un po' tutto, dalle miniere, al numero dei lavoratori, agli insediamenti, alla loro disposizione sul tabellone. Un sistema complesso quindi, che mi pare anche sufficientemente interattivo.

Devo dire che il tema non mi attira molto (ma quest'anno sembra proprio l'anno dei minerari) e la mole di regole non sono sicuro che si traduca in altrettanta profondità. Ci sono dei passaggi veramente macchinosi come la gestione del Cartello neutrale, che non so quanto, alla fine, fosse indispensabile per il gioco.

Consigliato solo agli amanti del tema e dei regolamenti cavillosi (peraltro questo è pure scritto con la desueta struttura a nido).

Im grossen Zauberwald

Designer Carlo A. Rossi
Publisher HUCH! & friends
of Players 2 – 4
Ages 5 and up
Playing Time 20 minutes
Category Action / Dexterity
Children's Game
Real-time



Giochino dal bellissimo impatto visivo. Alla fine del set-up avremo assemblato una foresta in 3D e tra gli alberi saranno presenti tanti bei ingredienti da raccogliere. Avremo in dotazione per farlo un bellissimo rastrello!

Nel gioco vestiamo i panni di apprendisti stregoni che devono raccogliere gli ingredienti per completare le proprie ricette.

Al nostro turno dobbiamo giocare una tessera numerata da 1 a 5 che stabilisce il numero di passi di rotazione della foresta stessa e il numero di massimo di ingredienti che possiamo raccogliere dalla foresta. Dopo aver dato il via, usando il nostro rastrello cerchiamo di portare verso il nostro cesto (uno degli angoli della scatola) gli ingredienti che ci servono senza spostare la scatola o alzarci dal nostro posto. Il problema è che mentre noi possiamo raccogliere un numero massimo di ingredienti pari alla tessera giocata, gli altri possono raccoglierne quanti vogliono.

Questa “penalizzazione” è mitigata dal fatto che se si raccoglie un ingrediente che non ci serve oltre a doverlo restituire (rimettendolo nella foresta) dovremo restituire anche un ingrediente “buono” tra quelli che abbiamo appena preso.

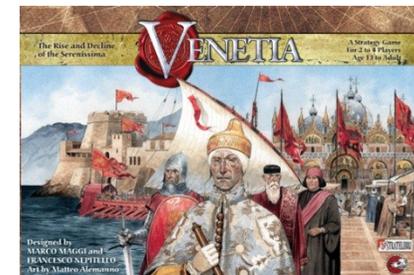
Vince chi completa per primo 3 ricette (da 7 ingredienti ciascuna).

Il gioco si presenta davvero bene, le regole sono semplici semplici concentrandosi molto sulla destrezza e poco su strategia o tattica. E' quindi un bel gioco da giocare con i bambini che si divertiranno ad usare il loro rastrello e allo stesso tempo cominceranno a confrontarsi con regole e penalizzazioni.

Difficoltà: 1/5 (per tutti/famiglie)

Venetia

Designer Marco Maggi
Francesco Nepitello
Publisher Devir
Giochi Uniti
Passport Game Studios
Stratelibri
of Players 2 – 4
Ages 12 and up
Playing Time 90 minutes
Category Civilization
Medieval
Renaissance
Mechanic Area Control/Area Influence
Dice Rolling



La premiata ditta Maggi-Nepitello ci porta nella Repubblica Marinara della Serenissima, nei panni di

nobili signori intenti a forgiarne il destino dall'ascesa nel 900 fino al declino nel 1700.

La premiata ditta Maggi-Nepitello ci porta nella Repubblica Marinara della Serenissima, nei panni di nobili signori intenti a forgiarne il destino dall'ascesa nel 900 fino al declino nel 1700.

In questo gestionale per 2-4 giocatori, la nostra nobile genia non dovrà solo competere per il potere all'interno della repubblica, ma anche fronteggiare i nuovi e costanti nemici che la sua espansione nel mediterraneo procura.

Le meccaniche coinvolte sono gestione dadi, punti azione, controllo territorio e maggioranze.

Materiali

Il tabellone (disegnato con stile e colori di una antica carta geografica) mostra tutto il Mediterraneo centrale e orientale (diviso in 8 aree), e le terre limitrofe (10 regioni). Ognuna di queste regioni contiene 3 colonie piccole e una grande. Inoltre ogni regione fornirà un certo numero di punti influenza a chi ne controllerà la maggior parte.

Completano il tabellone una traccia per segnare il potere della Serenissima e dei suoi avversari, il box per i dadi azione (motore del gioco), box per le famiglie nobili, in cui i giocatori piazzano le proprie carte azione quando c'è l'elezione del Doge, il box per la carta del Doge in carica, il box per il mazzo di carte Minaccia e, infine, quello per alloggiare il segnalino epoca (il gioco è diviso in 3 epoche: ascesa, consolidamento, caduta).

Il Gioco

Ogni giocatore prende le sue 6 carte Casata, 40 cubi influenza, 8 pedine Podestà per governare le colonie, 3 carte Azione sorteggiate da un mazzo comune, poi si entra subito nel vivo con l'elezione del primo Doge. Ogni partecipante sceglie in segreto e rivela contemporaneamente 1 carta Casata e una carta Azione, sommandone i valori: chi ha il valore più alto è eletto Doge. Tutte le carte vengono scartate, tranne il personaggio eletto Doge, posto sul tabellone nello spazio dedicato. A seconda del numero di partecipanti, il Doge prende dei segnalini che scandiranno il tempo prima della successiva elezione, poi tira i dadi azione e ne

sceglie uno per primo. Tutti gli altri scelgono dopo di lui, in senso orario.

La partita si articola in turni in cui i giocatori si alternano in senso orario. Quando un turno termina, il nuovo primo giocatore è quello a sinistra del precedente. Al proprio turno, ogni giocatore applica le seguenti fasi:

1) Carte Minaccia: solo se non ci sono più dadi azione disponibili. Si pescano carte minaccia in base all'epoca corrente e se ne applicano gli effetti, poi il Doge ritira i dadi azione.

2) Scegli 1 dado azione tra i disponibili. Alcuni risultati del dado (il 2) danno diritto a pescare una nuova carta Azione, mentre il più alto (il 4) ne fa pescare una a tutti gli avversari. La carta appena presa può essere tenuta (per l'azione) o investita subito nel proprio box di Casata (il suo valore indicato in fiorini andrà impiegato nella prossima elezione del Doge).

3) Esegui una azione. In base al tipo (colore) di dado scelto (politico, economico, militare) il giocatore esegue una azione spendendo tanti punti azioni quanti indicato dal risultato del dado (ogni dado ha le seguenti facce: 2-2-3-3-3-4). Se il giocatore attivo è il Doge, deve spendere anche un segnalino, così da avvicinare il momento della prossima elezione.

4) Elezione del Doge. Si esegue solo se l'attuale in carica non ha più segnalini.

Azioni

Capirete subito che il cuore del gioco sono le azioni. Essenzialmente i punti azione vengono spesi per tracciare rotte navali e fondare nuove colonie, collegate a Venezia da tali rotte.

- Tracciare rotte navali. Si deve spendere 1 punto per ogni mare (non ancora controllato dalla Repubblica Marinara) tra la Serenissima e la colonia che si intende influenzare, piazzando un proprio cubo influenza su tali mari. Un mare può essere permanentemente posto sotto il controllo di Venezia quando raggiunge una certa soglia di cubi controllo. Da quel momento in poi sarà possibile solcarlo senza spenderne ulteriori.

- Piazzare influenza nelle colonie. È possibile piazzare influenza nelle colonia collegate a Venezia da una rotta navale. A seconda dei PA (punti azione) a disposizione, si possono influenzare più colonie. Con un dado

commerciale si possono piazzare cubi, ma non più di uno per colonia. Con un dado politico, tutti i cubi vanno piazzati nella stessa colonia. Con il dado militare, si spendono PA per pescare segnalini militari (con risultato variabile da 0 a 2) da un sacchetto e si piazzano tanti cubi influenza quanto indicato dal segnalino; è possibile attaccare la stessa colonia più volte. Se si attacca una colonia con un Podestà, si riceve il segnalino Infamia, che comporta penalità nell'elezione del Doge. Inoltre i segnalini battaglia possono dare il via ad un casus belli (alcuni hanno un simbolo particolare), con relativa pesca di carte Minaccia, che si applicano a tutti.

Il Podestà

Un Podestà è piazzato su una colonia quando ci sono cubi influenza pari al suo valore (3 per le piccole e 4 per le grandi) e c'è un colore predominante (es.: 2 cubi rossi, 1 bianco e 1 giallo). È possibile cambiare Podestà con una nuova maggioranza di cubi. Quando una colonia raggiunge i 6 cubi, c'è una rivolta: rimuovi 1 cubo per colore.

Le carte Minaccia

Rappresentano una regione e un mare in cui comparirà una flotta nemica. Inoltre sono rappresentate le bandiere di diversi regni avversari, una per epoca. A seconda dell'epoca corrispondente, tale bandiera viene posta sul tabellone alla regione indicata dalla carta e ha come conseguenza quella di rimuovere cubi influenza dalle colonie. È possibile rimuovere tali bandiere, così come i segnalini flotta nemica, spendendo PA, con la differenza che le bandiere vengono rimosse automaticamente se c'è una rotta libera verso di esse, mentre per le flotte vanno pescati segnalini dal sacchetto delle battaglie. Le battaglie navali vinte garantiscono anche la pesca di segnalini vittoria.

Oltre a questi effetti, la carta riporta anche un certo numero di avanzamenti delle potenze nemiche sul Tracciato Potere del tabellone.

Il Doge

L'elezione si fa sommando il potere del personaggio puntato (valori da 1 a 6) e di 3 carte Azione scelte tra quelle posizionate via via nell'apposito slot sul tabellone. Qui entra in scena anche un elemento di bluff, in quanto i

personaggi con valore 2-6 che partecipano all'elezione, vengono definitivamente scartati, mentre quelli da 1 ritornano in mano al proprietario (ricordo che la scelta dei candidati è segreta e contemporanea). I poteri del Doge sono sostanzialmente due: spendere segnalini per guadagnare PA addizionali, oppure per guadagnare PV. In entrambe i casi, così facendo, egli avvicina il momento della successiva elezione (che avviene a segnalini terminati).

La Traccia Potere

Diviso in 25 spazi, il marcatore veneziano parte dall'1, mentre quello delle potenze nemiche dal 25. ogni volta che la Serenissima piazza un Podestà o un segnalino di controllo marittimo, il marcatore avanza, viceversa, se li perde, torna indietro. Il marcatore nemico, invece, si sposta verso sinistra (a ritroso) ogni volta che una carta Minaccia lo indica. Quando i due marcatori si scontrano, ha termina un'epoca. Alla fine di ogni epoca (sono 3), c'è una fase punteggio, più alcuni punteggi bonus alla fine della partita.

Punti Vittoria (PV)

Avere almeno 1 cubo influenza in una colonia maggiore, garantisce i PV relativi a tale regione (es: la Dalmazia garantisce 1 PV, l'Africa 2, la Romania 3). inoltre si ha diritto a 1PV aggiuntivo se ci sono cubi solo del proprio colore in una colonia minore. Il podestà (che dipende, lo ricordo, da un meccanismo di maggioranza) fornisce 3 PV per colonia minore e 4 per colonia maggiore. Altri PV sono assegnati nel corso della partita da battaglie e segnalini Doge.

A fine gioco, anche le bandiere nemiche rimosse valgono 1 PV per ogni tipo diverso di bandiera. Infine, c'è una ultima elezione del Doge, col vincitore che guadagna PV pari al valore della carta Casata usata.

Regole Opzionali

Forniscono maggiore accuratezza storica, maggiore profondità, ma rendono anche il tutto più complicato.

- la partita inizia già con alcune bandiere e flotte nemiche sul tabellone, inoltre i giocatori ricevono in dotazione(del proprio colore) 20 ducati, 6 monumenti. Infine, vicino al tabellone, si piazzano 7 segnalini Voto.

- L'elezione del Doge avviene spendendo ducati nei sestieri di Venezia (raffigurati sul tabellone), ducati ottenuti scartando le carte Azione in cambio del loro valore in denaro. Ogni sestiere ha un colore corrispondente a uno dei 3 tipi di dadi in gioco e alle carte Azione. Scartare una carta argento consente di posizionare il suo valore in denaro nei due sestieri di quel colore. Quando un giocatore riesce a piazzare 4 ducati in un sestiere, li rimpiazza con 1 monumento, che fornirà anche 1 PV in ogni fase punteggio. Ad ogni elezione, per determinare quali sestieri influenzeranno il voto, si sorteggiano 2 segnalini Voto. 6 recano i nomi dei sestieri, 1 è la Quarantia (il corpo di vigilanza veneziano). I sestieri sorteggiati determinano il Doge in base al numero e colore dei ducati e monumenti presenti. I ducati vengono poi scartati e i monumenti girati sul lato inattivo. I sestieri sorteggiati non entrano più nel mucchio dei papabili fino a quando non viene pescata la Quarantia.

- Il Doge acquisisce il nuovo potere di Veto, che gli permette, al costo di un segnalino Doge, di scartare una carta Minaccia sorteggiata.

PRIME IMPRESSIONI

In 20 pagine, un regolamento chiaro e denso di concetti. Il gioco è un gestionale guidato dai dadi, corposo, non dedicato agli occasionali e con una certa attenzione alla ricostruzione storica.

Le note positive sono sicuramente la buona complessità, mediata da un sistema, in fondo, non così complicato. Bello il sistema di punteggio che spinge all'interazione tra i giocatori (forse non molto nelle colonie minori, visto che premia in PV solo se ci sono cubi di un singolo colore) e bella anche l'idea dello scorrere del tempo, per cui più aumenta la potenza della Serenissima e delle forze nemiche, più è veloce la partita.

Sarà da verificare sul campo il sistema elettivo, che nella modalità "storica" pare un po' legato al caso. Così come alla casualità sono legate alcuni passaggi fondamentali (carte Minaccia, segnalini combattimento) e bisognerà valutare quanto incidono sull'andamento della partita.

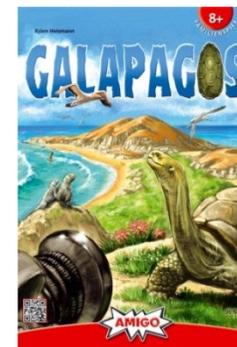
Mi paiono invece ben calibrati i dadi, dato che i PA hanno un range abbastanza ristretto (2-4) e, dove il risultato

minore fornisce una compensazione, quello maggiore dà una penalità (in carte Azione).

Per concludere, il titolo, pur non essendo perfettamente inquadrabile nei miei gusti personali, pare ben fatto e ben pensato e mi sento di poterlo consigliare ai giocatori german non disturbati da qualche elemento di azzardo e casualità.

Galapagos

Designer	Björn Heismann
Publisher	AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
# of Players	2 - 4
Ages	8 and up
Playing Time	30 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Dice
Mechanic	Dice Rolling Point to Point Movement



In un'isola Catan-Style stiamo cercando di osservare le varie specie di tartarughe.

I giocatori hanno a disposizione un set di dadi colorati (ogni faccia un colore) da lanciare. Con i risultati ottenuti devono imbastire un percorso tra i vari tasselli (se voglio muovere su un tassello rosso ho bisogno di un dado con un risultato rosso) e programmare la loro spedizione posizionandoli in ordine di fronte a sé.

Il primo che lo fa prende dal centro dell'isola la clessidra e la fa partire concedendo altri 30 secondi agli avversari per completare i loro itinerari.

Scaduto il tempo, partendo da quello che ha preso la clessidra, i giocatori muovono il loro pedone raccogliendo simboli tartaruga sottraendoli quindi agli avversari.

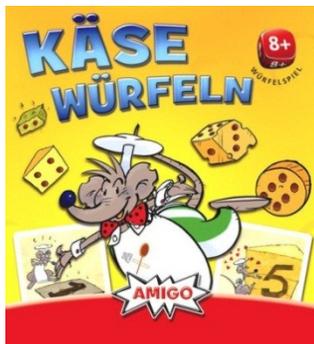
Vince chi fa più punti (1 punto ogni tartaruga e 8 punti per un set completo di 6 tartarughe diverse fra loro) quando tutte le tartarughe sono state raccolte.

Gioco veloce che unisce al colpo d'occhio un po' di fortuna dovuta al lancio dei dadi (che però sono 5 a testa). Da fare mentre si aspettano i ritardatari (come chiusura di una serata dipende dal livello di stanchezza, io arrivo a volte che non li vedo i colori diversi....)

Difficoltà: 2/5 (per tutti/famiglie)

Kase Wurfel

Designer Michael Feldkötter
Publisher AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
of Players 2 - 5
Ages 8 and up
Playing Time 30 minutes
Category Dice
Mechanic Dice Rolling
Pattern Building



Come tanti topini affamati cerchiamo di accumulare più formaggio possibile. Dobbiamo però stare attenti ai nostri avversari, ladruncoli, cercando di mettere al sicuro il nostro bottino sotto pesanti coperchi.

Al nostro turno lanciamo 8 dadi ed in base a determinate combinazioni otteniamo carte formaggio. Possiamo rilanciare i dadi fino a 4 volte.

Le carte ottenute vanno impilate alle altre in varie pile di formaggio: l'unica regola è che si possono impilare carte solo se la carta già presente ha un valore maggiore di quella che vogliamo poggiarci sopra. Le carte sono numerate da 1 a 6 (come i possibili risultati dei dadi), ma non è obbligatorio che ogni pila le contenga tutte.

La carta 1 è l'unica utilizzabile in entrambi i lati (valore 1 o coperchio). Utilizzandola possiamo chiudere una pila ed evitare che un giocatore, invece di prendere le carte dal centro del tavolo decida di prenderle dalle nostre pile.

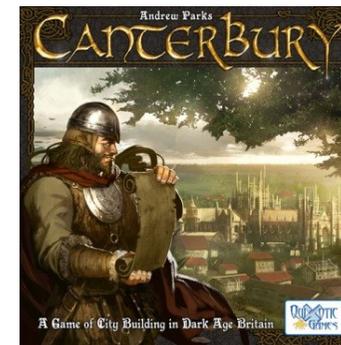
Alla fine del gioco vengono assegnati bonus per le altezze delle pile (numero di carte) e il numero totale di pile. Vince chi ha fatto più punti considerando che una pila chiusa vale quanto il valore della carta più alta moltiplicato per il numero di carte presenti nella pila, mentre quelle aperte solo la somma delle carte che la compongono.

E' un gioco all'apparenza molto semplice, con poche regole, ma la possibilità di rubare agli avversari e le regole di piazzamento lo rendono meno banale di quel che si può pensare vedendone i materiali. Considerando anche le dimensioni contenute è un titolo che si può portare ovunque e che si può usare come apri-serata!

Difficoltà: 2/5 (per tutti/famiglie)

Canterbury

Designer Andrew Parks
Publisher Quixotic Games
of Players 2 - 4
Ages 10 and up
Playing Time 90 minutes
Language No necessary in-game text
Category City Building
Medieval
Mechanic Area Control/Area Influence



I Sassoni dovranno ricostruire ed espandere la città di Canterbury dopo la caduta dell'Impero Romano.

Titolo per 2-4 giocatori, dato per 90 minuti (ma ho i miei forti dubbi) e con una età consigliata di 10+ (qui non ho dubbi, hanno giocato al ribasso: se volete giocarlo bene non mi pare adatto agli occasionali).

Ogni giocatore impersona un Lord sassone col compito di ricostruire e ampliare la città di Canterbury, alla fine del VI° secolo d.C.

Il tabellone centrale rappresenta la mappa di Canterbury divisa in 3 settori quadrati, l'uno dentro l'altro: Esterno, Interno e Centrale. Ogni settore contiene un certo numero di Distretti (1 solo il Centrale, 8 l'Interno, 16 l'Esterno). Ogni distretto ha 6 spazi edificabili e 6 indicatori di servizi, messi in ordine dal più basilare al più avanzato: acqua, cibo, religione, difesa, commercio, cultura. In questi 6 indicatori i giocatori andranno a piazzare i propri cubi influenza, che sono poi l'anima del gioco.

Le tessere edificio sono disponibili piccole (1 spazio edificabile), medie (2 spazi) e grandi (4 spazi). Ogni tessera riporta il costo, il servizio fornito e un avanzamento in Punti Prosperità (PP) sia per il giocatore che lo edifica, sia per la città. Questi PP, segnati su un tracciato che circonda il tabellone, equivalgono ai punti vittoria.

Il gioco prosegue a partire dal primo giocatore in senso orario e si ferma ogni volta che il segnalino dei PP della città fa un giro completo (100 PP). A 301 PP si ha una ultima attivazione per giocatore, l'attribuzione dei bonus finali e la partita termina.

Ad ogni sua attivazione, un giocatore può scegliere una tra le 3 azioni disponibili:

- 1) Riscuotere fondi: prende soldi in base al livello di PP della città.
- 2) Edificare: fino a due edifici, piazzando il relativo indicatore di servizio col proprio colore e aumentando i PP personali e della città.
- 3) Tassare ed edificare: è una via di mezzo tra le precedenti, dato che si incassa la metà e si può fare un solo edificio.

La costruzione segue dei vincoli particolari: si può edificare solo in distretti con un edificio presente (ce n'è uno a inizio partita nel distretto Centrale) o in distretti adiacenti; si può fare un edificio solo se in quel distretto sono già stati forniti servizi precedenti al nuovo (es: se voglio fare un edificio che fornisce religione, in quel distretto devono esserci già acqua e cibo). È possibile anche demolire vecchi edifici e sovrascriverli con nuovi (di taglia più grande), ma in nessun caso si possono rimuovere i cubi indicanti i servizi ed è autorizzata questa demolizione solo mantenendo in servizi già esistenti. Ciò è possibile perché gli edifici medi piazzano cubi servizio anche ai distretti adiacenti ortogonalmente, quelli grandi piazzano 5 cubi servizio extra, ovunque sul tabellone.

I PP si ottengono piazzando edifici e poi con vari bonus calcolati ogni 100 PP della città, in base a meccanismi di maggioranza nei singoli distretti, in una tabella che indica chi ha fornito più cubi per ogni singolo servizio e, infine, per chi costruisce per primo in nuovi distretti.

Nel regolamento è fornita una variante per 2 giocatori, consigliata agli esperti, dato che ci sono da gestire 2 giocatori "fantasma" e qualche regoletta aggiuntiva.

PRIME IMPRESSIONI

Come potrete aver intuito, il gioco si presenta davvero lineare nella sua meccanica base: tasso e/o costruisco → piazza cubetto → ottengo PP. Solo 3 azioni disponibili, che in pratica sono 2 combinate in diversi modi. Al di là di questa semplicità, però, si capisce che l'apparente libertà di costruzione da una parte, i vincoli della stessa dall'altra, la possibilità di interferire e soprattutto sfruttare gli edifici/cubi messi dagli altri giocatori, ne fanno un titolo

difficile da ottimizzare e padroneggiare. Il che sposa perfettamente i miei gusti, in termini di "easy to learn, hard to master".

Dato che la maggior parte dei PP bonus vengono forniti da meccanismi di maggioranze in cui sono premiati solo i primi due, bisognerà stare ben attenti al gioco degli altri e valutare in quali settori competere e quali, invece, lasciar perdere.

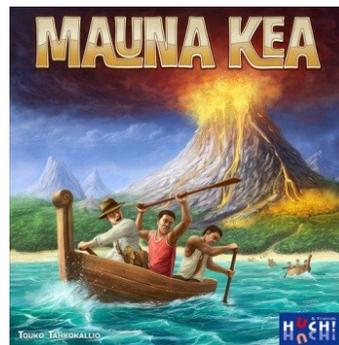
È quasi in astratto e quella di costruire Canterbury è quasi una scusa. Direi che il termine "freddo", spesso abusato, qui potrebbe avere senso. Anche gli edifici, al di là della dimensione e del servizio fornito, non hanno caratterizzazione alcuna.

Ho i miei dubbi sul tempo di gioco, specie in previsione di una certa paralisi da analisi in momenti focali del gioco.

In definitiva un titolo che mi ha colpito positivamente e che va ad inserirsi nella mia risicatissima lista della spesa.

Mauna Kea

Designer	Touko Tahkokallio
Publisher	HUCH! & friends
# of Players	2 - 4
Ages	10 and up
Playing Time	45 minutes
Category	Adventure
Mechanic	Grid Movement Hand Management Tile Placement



Ogni giocatore guida una squadra di esploratori (in numero variabile in base al numero dei giocatori) che si devono salvare da un'isola sconosciuta il cui vulcano ha improvvisamente cominciato ad eruttare. Gli esploratori si trovano al centro dell'isola stessa e devono raggiungere le barche cercando di portare con sé quanti più manufatti possibile.

Componente base del gioco sono i tasselli isola. I tasselli sono divisi in 4 spazi (raffigurano i diversi tipi di terreno - foresta, montagna e fiume) e possono avere al centro un numero, i punti movimento. Ogni tassello potrà essere giocato o come terreno o come punti movimento (nel qual caso verrà poi riposto nuovamente nel sacchetto)

Nella versione base del gioco, nel nostro turno pescheremo dal sacchetto tanti tasselli fino ad avere almeno 5 punti movimento. Dopodiché dovremo giocarli (tutti) o per espandere il tragitto verso le barche o per muovere i nostri esploratori. Infine pescheremo nuovi tasselli fino ad avere nuovamente almeno 5 punti movimento.

Durante il gioco, potremmo pescare anche tasselli lava che andranno piazzati a formare dal centro dell'isola 4 diversi fiumi di lava. Se un tassello lava deve essere posizionato su un tassello con un esploratore, questo viene eliminato dal gioco.

Muovere un esploratore ha costi diversi a seconda del terreno su cui si muove e le barche possono contenere determinate combinazioni di esploratori e manufatti.

I punti si ottengono in base al numero di esploratori e manufatti che si salvano.

Esiste una versione avanzata del gioco in cui si inseriscono le carte che permettono di effettuare azioni particolari o completare obiettivi che aumentano il punteggio. Nella versione avanzata poi, ogni tessera usata per muoversi non viene rimessa nel sacchetto ma viene eliminata.

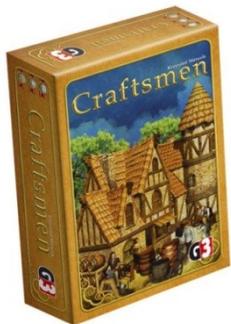
Insomma un gioco con poche regole, ma che appare non semplicissimo da governare (certo nemmeno difficile). Mi ha lasciato un po' di amaro in bocca la scelta dei cubetti come indicatore dei manufatti (troppo German)

Nessuna dipendenza dalla lingua

Difficoltà: 3/5 (per giocatori)

Craftsmen

Designer	Krzysztof Matusik
Publisher	G3 ST Games
# of Players	2 – 5
Ages	12 and up
Playing Time	120 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Economic Industry/Manufacturing Medieval Negotiation
Mechanic	Betting/Wagering Card Drafting Hand Management Pick-up and Deliver Route/Network Building Set Collection Trading Worker Placement



I giocatori assumono il ruolo di amministratori di una piccola cittadina dall'aria medievale che, su invito del sindaco, devono cercare di far crescere e sviluppare per portarla agli onori del regno e cercare di farla disegnare

sulle mappe. Per fare questo ad ogni giocatore sono assegnati 5 lavoratori (5 dischi) che l'aiuteranno durante i 3 anni di tempo a disposizione (ogni anno è diviso in 4 fasi – stagioni – per un totale di 12 fasi). Il giocatore manderà i suoi lavoratori (tutti o alcuni) nelle varie gilde presenti nella città (6 in totale), ricordandosi però che non tutte le gilde sono disponibili nelle varie stagioni. Ogni gilda darà diritto di effettuare alcune specifiche azioni e il primo che vi entra avrà diritto di svolgere un'azione speciale, preclusa agli altri.

L'obiettivo è quello di raccogliere più punti apprezzamento agli occhi del sindaco, per diventare il migliore amministratore alla fine del gioco. I punti apprezzamento si possono ottenere in vari modi: non mandando gli aiutanti al lavoro, producendo semilavorati e prodotti finiti, spedendo e immagazzinando semilavorati e prodotti finiti, costruendo edifici diversi fra di loro.

Di seguito una rapida presentazione dei vari passaggi del gioco e spiegazione delle gilde:

- Aiutanti: vengono inviati nelle varie gilde per poter compiere le azioni. Il numero degli aiutanti totali (di tutti i giocatori) presente nelle gilde varia a seconda del numero dei giocatori stesso. Ci sono 3 spazi disponibili fra cui scegliere: il primo permette di svolgere l'azione privilegio, il secondo spazio dispensa dal pagamento il secondo giocatore che si mette qui, il terzo non fa ottenere nulla. Se tutti gli spazi sono già occupati è possibile mettere il proprio disco sopra un'altro, pagando però a che è già presente una carta moneta o punti apprezzamento (tranne nella seconda posizione). Ogni giocatore non si può avere più di due lavoratori nella stessa gilda

- Gildea dei banchieri: permette di pescare le carte moneta, che servono nel gioco per fare diverse azioni (comperare edifici, pagare per il piazzamento dei lavoratori, comperare merci ecc). Le carte hanno un duplice valore: quello indicato sulla carta stessa e quello che si ottiene combinando carte dello stesso colore (ce ne sono di 4 colori): due carte dello stesso colore valgono 5, 3 valgono 10, 4 valgono 15 ecc (si esclude in questo caso il valore nominale)

- Gildea dei costruttori: permette di costruire fino a due edifici. Il costo degli edifici è fisso: 2 per il base, 3 per ampliato e 6 per sviluppato (in questo caso non si guarda

il colore delle carte moneta). Per poter costruire un edificio bisogna rispettare la regola della costruzione, ossia i giocatori possono costruire edifici solamente se un colore della carta che costruiscono (le carte possono essere monocolori o bicolori) è uguale a quella già in gioco. Tutti i giocatori partono con una segheria bicolore. Gli edifici base producono materie prime, gli ampliati semilavorati, e gli sviluppati combinano semilavorati e materie prime per ottenere prodotti finiti.

- Notaio: i giocatori possono scegliere se comperare uno degli edifici scoperti, pagandone il prezzo indicato sul tabellone e mettendolo nella propria mano (in questo caso il colore delle carte moneta utilizzato deve essere uguale a quello dell'edificio) oppure può far partire un'asta per aggiudicarsi un edificio.

- Gildea degli Artigiani: per ogni lavoratore posto su questa Gildea i giocatori ricevono un numero di punti lavoro che varia a seconda dell'anno in cui ci si trova (3, 4, 5). I punti lavoro servono per fare 4 azioni differenti: produrre materie prime (sposto il segnalino cubo dalla parte superiore della carta alla parte inferiore) che poi spedisco al mercato o spedisco negli edifici successivi, fare scambi commerciali al mercato, produrre semi lavorati (meccanismo uguale alle materie prime), che poi invio o ad un deposito o negli edifici successivi, e per ultimo la produzione di prodotti finiti, che vanno spediti al deposito delle navi per essere imbarcati e venduto al fine di ottenere punti apprezzamento

- Gildea dei Commercianti: i giocatori acquistano i semilavorati, pagando una carta moneta. Se si acquista un semilavorato neutro (nessun proprietario) la moneta si scarta mentre se si compra il semilavorato di un avversario si da ad esso la carta moneta

- Municipio: i giocatori ottengono gettoni privilegio (permettono di usare il privilegio come se il proprio lavoratore fosse sulla posizione migliore della Gildea), punti lavoro (permettono di svolgere azioni extra nella Gildea degli Artigiani), o per ultimo cambiare l'ordine di gioco nella fase successiva.

Alla fine di ogni anno, appena dopo l'inverno (che rispetto alle altre stagioni è più corto, poiché non prevede il piazzamento dei lavoratori ma solamente lo svolgersi delle azioni delle gilde Costruttori e Artigiani se possibile)

vengono conteggiati i punti apprezzamento. Questi si ottengono attraverso:

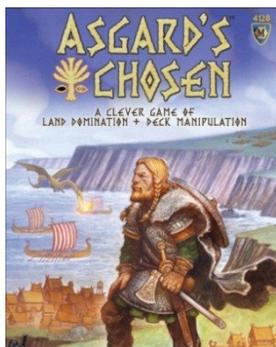
- Partenza delle navi (ogni prodotto finito da diritto a diversi punti apprezzamento. Una volta conteggiati le navi si svuotano)
- crescita della città (ogni combinazione di 4 colori differenti degli edifici da diritto a 3 punti apprezzamento)
- scorte nel deposito (ogni semilavorato presente nel deposito da diritto ad un punto apprezzamento. Una volta conteggiato il deposito viene svuotato)
- investire nella città (si scartano 4 carte denaro di colore diverso e si ottengono punti apprezzamento pari al valore totale delle carte scartate).

Conclusioni

Il gioco non offre meccaniche innovative, ma una miscela di meccaniche integrate in modo perfetto fra di loro. L'interazione fra i giocatori è altissima e il fattore fortuna si ha solamente nella fase iniziale di preparazione della mano, poi per tutta la durata del gioco sparisce completamente. Ottima l'idea di sostituire i token delle risorse con la stampa delle immagini direttamente sulle carte e il movimento dei cubetti a rappresentare la produzione. Così facendo il gioco sembra non perdere la sua profondità e il costo è molto contenuto. Ho la sensazione che sarà una delle sorprese della prossima Spiel.

Asgard's Chosen

Designer	Morgan Dontanville
Publisher	Mayfair Games
# of Players	1 - 4
Ages	14 and up
Playing Time	120 minutes
Category	Fantasy Fighting Mythology
Mechanic	Territory Building Area Movement Campaign/Battle Card Driven Co-operative Play Deck/Pool Building Hand Management Modular Board



La lotta eterna tra mortali e immortali, tra eroi e dei. Una battaglia epica che dura da millenni e durerà fino alla fine dei tempi. La Guerra di Arsgard!

Il gioco si sviluppa in round. Ogni round ha un giocatore attivo, definito giocatore iniziale e attaccante. Ogni round ha varie fasi:

God: dove i giocatori, in ordine di gioco, giocano carte Dio, per ottenerne i favori

Charm: dove i giocatori, in ordine di gioco, giocano carte oggetto, per attivare effetti speciali

Campaign: dove i giocatori, in ordine di gioco, muovono i loro eroi sui vari territori per poter conquistare terre. Due tipi di conquista: o contro territori neutrali o contro territori dove si trova un eroe. Il combattimento è semplice: si giocano carte di vario tipo tra cui le creature che hanno sempre un territorio bonus e uno malus su cui non possono combattere. I territori vengono difesi da carte pescate dal mazzo generale. Inoltre quelli difesi da un eroe possono essere difesi anche dal giocatore che controlla l'eroe.

Muster: fase in cui si pescano le carte scoperte, ci sono vari modi per prenderle (pagamento con alter carte, controllo di territori, sacrifici vari, etc.).

Quindi tutti riportano la propria mano a 7 carte, il primo giocatore diventa il successivo secondo ordine orario e si ricomincia.

Prime Impressioni

Il gioco si dimostra semplice. Non è dato sapere i poteri delle carte, però leggendo quelli degli dei appare evidente che ogni turno può succedere di tutto e di più.

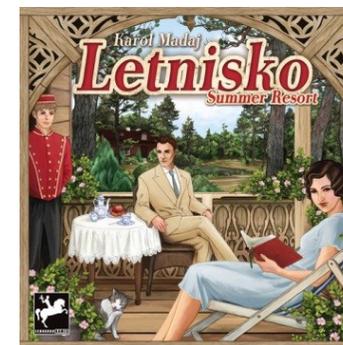
Mi piace molto la fase Muster dove si pescano carte a seconda di varissimi fattori. Il combattimento appare molto semplice, ma penso fosse lo scopo dell'autore. Interessante la differenziazione dei territori e delle creature.

Nel gioco esistono dei controll marker, non è chiaro come funzionino, ma appare evidente che esiste una dicotomia costante tra favorire il combattimento o il gestire i controll marker.

Lunghezza dichiarata imbarazzante (120 minuti).

Lenitsko

Designer	Karol Madaj
Publisher	Gry Leonardo
# of Players	2 - 5
Ages	8 and up
Playing Time	45 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Card Game Economic
Mechanic	Worker Placement



Gestite un Summer Resort nel distretto di Letnisko. Dovrete destreggiarvi tra i diversi ospiti con diverse richieste. E dovete guadagnare il più possibile.

Il gioco si sviluppa in 12 turni da 3 fasi ognuna:

- Arrivo dei turisti
- Azioni
- Sviluppo ed accoglienza

Fase 1: il numero dei turisti varia a seconda degli edifici (ovvero spazi) dei giocatori, con un modificatore dato dal

meteo (ovvero se piove ne verranno di meno di quando c'è il sole).

Fase 2: i giocatori selezionano l'azione con dei gettoni. Si possono prendere i turisti (divisi casualmente per vagoni di treno, quindi non sempre omogenei nelle loro richieste), prendere denaro, selezionare avanzamenti (paesaggio, edifici, macchina). In questa fase se un giocatore posiziona 2 gettoni su un avanzamento non lo paga, se più giocatori mettono sullo stesso avanzamento, pagano un malus per presenza di altri giocatori.

Fase 3: i giocatori costruiscono gli avanzamenti quindi devono far accomodare i visitatori nelle proprie strutture (tenendo conto del livello di lusso minimo richiesto dai turisti, dal colore del turista, etc.). I turisti del turno precedente lasciano la struttura solo se ne arrivano di nuovi, trasformandosi in denaro. A seconda delle costruzioni nel resort i giocatori possono ricevere il gettone presidente (= punti vittoria finali e vantaggi sui turisti non ospitati dagli altri).

Alla fine del 12° turno, il gioco finisce e vince chi ha più punti vittoria (soldi, avanzamenti e presidente).

Prime Impressioni

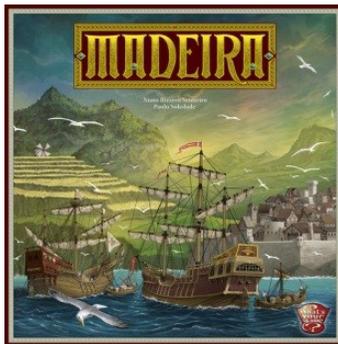
Il gioco è ben strutturato. Il far accomodare i turisti crea vincoli interessanti, ma non sempre decisivi. Pare che il gioco sia anche troppo buono, come volesse dare la possibilità a chiunque di fare tutto. Temo che questo meccanismo di recupero non sia per pareggiare chi sta vincendo, bensì per evitare che un giocatore sia fuori al 4-5 turno di gioco. Vedremo. Al momento la grafica poteva essere molto migliore e la componentistica risente un certo risparmio a mani basse. Spero che davvero non duri più 45 minuti.

Madeira

Designer	Nuno Bizarro Sentieiro Paulo Soledade
Publisher	What's Your Game?
# of Players	2 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	120 minutes
Category	City Building Civilization

Mechanic

Dice
Economic
Exploration
Farming
Area Movement
Dice Rolling
Worker Placement



Il gioco ci trasporta a Madeira, un'importante isola scoperta dai portoghesi nel quindicesimo secolo e divenuta cruciale per la sua posizione strategica nell'Oceano Atlantico.

Come ci ha già abituato questa casa editrice per i suoi precedenti giochi, Madeira è un titolo per hardgamers che presenta numerose regole e tante possibili azioni da svolgere. Il tabellone ha parecchie aree che contengono una ricca simbologia priva di testo (una caratteristica tipica dell'ottimo illustratore che con i materiali è solito supportare i giocatori nel ricordare tutte le regole del gioco). Cercherò di dare un'idea del gioco senza scendere troppo nel dettaglio delle regole.

Il gioco dura cinque round, ognuno dei quali è suddiviso in 5 fasi: setup, azioni dei personaggi, azioni degli edifici, mantenimento e richieste della corona. Il giocatore con più punti prestigio al termine del quinto round vince. Il modo principale di fare punti è attraverso le richieste della corona. Durante il gioco tuttavia è possibile prendere dei segnalini pirati (di vario valore) che al termine del gioco daranno punti negativi a seconda di quanti se ne possiedono rispetto agli altri giocatori.

Nella fase di setup si mettono i nuovi ruoli sugli edifici, si tirano i dadi dei pirati e delle gilde, i giocatori in ordine di turno scelgono i dadi e la corrispettiva riga dove sono posti e prendono la richiesta della corona tra quelle della loro riga mettendola davanti a loro. Inoltre, se li hanno, "stappano" i favori usati precedentemente di quella particolare gilda (ogni riga scelta corrisponde ai favori di una gilda) potendoli usare per quel turno.

Durante la fase delle azioni dei personaggi, in ordine di turno ogni giocatore piazza un dado su un personaggio o passa, fino a che non hanno passato tutti. Nel porre un dado sul personaggio i giocatori effettuano l'azione che esso permette, o coltivano (possono anche non fare nulla). C'è un limite ai dadi da poter mettere sui personaggi e alcune restrizioni (costi), anche se si sceglie di usare un dado dei pirati invece che uno della gilda scelta. Se si passa si muove il proprio segnalino dell'ordine di turno su uno degli slot che indicano l'ordine di turno futuro (deve essere libero). Tali slot danno anche vantaggi particolari che si ottengono subito. I diversi personaggi sono collegati anche agli edifici su cui sono posti e danno vantaggi specifici. Permettono di reclutare, muovere lavoratori o navi, ottenere favori reali. Se si sceglie di coltivare invece, al posto dell'azione del personaggio si ottengono beni a seconda dei propri lavoratori sulle regioni (i personaggi sono posti su edifici che appartengono alle regioni).

Nella fase delle azioni degli edifici i giocatori risolvono i vari edifici a seconda di dove hanno messo i loro dadi precedentemente (per ogni dado si pone anche un proprio segnalino sull'edificio corrispondente al personaggio). Pagano il costo dell'edificio e ne risolvono gli effetti (se vogliono), oppure prendono dei segnalini pirata (se non hanno o non vogliono pagare il costo). Gli edifici offrono diversi benefici tanto più forti quanti più lavoratori si hanno nella regione dove si trova l'edificio.

Nella fase di mantenimento si ottengono punti rimuovendo lavoratori dalla città, si prendono income dalle colonie in cui si hanno lavoratori e si pagano legni per le proprie navi e pani per i propri lavoratori. Se non si pagano i costi di mantenimento si ottengono segnalini pirata.

Nella fase di richieste della corona si fanno punti per i favori esauditi che si possiedono.

Alla fine della partita si convertono le merci rimaste in soldi, si ottiene un punto ogni 5 soldi e si perdono punti a seconda di chi ha il valore più alto in segnalini pirata (-16 punti il primo, -8 il secondo, -4 il terzo e -2 il quarto).

Ci sono altre regolette e tante altre cose da dire ma spero di aver dato un'idea della meccanica generale di questo titolo.

Pregi:

- grafica ottima
- tema originale e ambientazione curata
- carina la gestione dei dadi (il loro valore ne permette l'utilizzo a seconda delle regioni)
- molteplici possibilità strategiche ed incastri da gestire

Difetti:

- regole complesse e difficoltà di gestione
- alla fine si tratta di un titolo molto freddo ed astratto

Conclusioni:

Ad una sola lettura del regolamento è un gioco difficile da valutare poiché la sua complessità non permette di capire come scorre il turno di gioco. Tuttavia la cura dei dettagli e le molteplici sfaccettature strategiche sembrano poter offrire un'esperienza di gioco appagante e per giocatori "tosti". Da capire con una prova "su strada" quanto sia scorrevole e gestibile lo svolgimento del gioco. Buono.

Rattus Espansioni

Ben tre espansioni previste per il premiato gioco della White Goblin Games.

Rattus Mercatus



Componenti

12 carte classe (2 per ogni tipo delle 6 classi)
28 segnalini merci (pesce, stoffa, legno e sale)
monete 32x1 e 20x5

Descrizione

L'espansione Mercatus introduce l'aspetto commerciale all'interno del gioco base.

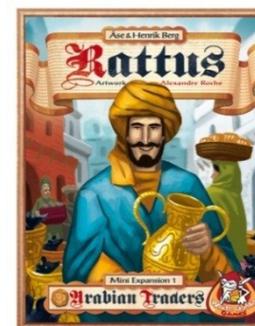
Durante la fase di preparazione 4 risorse per ogni tipo vengono messe accanto al tabellone a formare la riserva. Le merci rimanenti vengono messe in ogni regione (una per regione) che parteciperà al gioco (ricordo che in base al numero di giocatori alcune regioni non vengono utilizzate).

Durante il proprio turno, prima del movimento della pedina peste, il giocatore può (non è obbligato a farlo) prendere una delle quattro merci disponibili nella riserva e metterla di fronte a se. Nel momento in cui non ci sono più merci disponibili (coperte o scoperte) nella riserva generale, i giocatori venderanno tutte le tessere della merce mancante. I giocatori possono vendere le tessere solo nelle regioni dove è presente una tessera raffigurante la merce mancante e dove possiedono la maggioranza. Per ogni regione è consentito vendere 1 sola tessera. LE tessere invendute sono restituite alla riserva e non portano guadagno.

A fine partita ogni 5 monete contano come un cubo aggiuntivo quando si esegue il punteggio.

Le nuove carte classe sono specifiche per questa espansione e permettono di potenziare l'utilizzo del commercio.

Rattus Arabian Traders



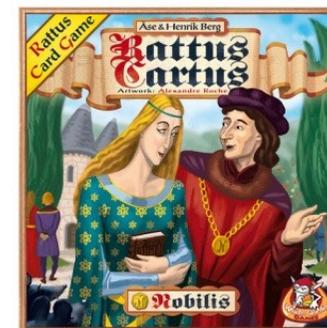
Componenti

4 carte classe
9 segnalini merce (8 ceramica, 1 stoffa)
monete 6x1 e 6x5

Descrizione

Mini espansione che permette di giocare l'espansione Rattus Mercatus in combinazione con l'espansione Rattus Africanus e di portare il gioco fino a 6 giocatori. A livello di gioco non apporta nessuna novità sostanziale. Introduce solamente la quinta tipologia di merce.

Rattus Cartus Nobilis



Componenti:

90 carte edificio
78 carte speciali (libro, cavallo, Lance, Privilegio, Aiutante del Mago, Diplomatico)
14 segnalini ratto
12 segnali nobili

Descrizione

Questa espansione introduce due diversi moduli:
Modulo 1: 90 nuove carte edificio. Ampliano la scelta degli edifici disponibili nel gioco consentendo di giocare o in

modo combinato fra gioco base ed espansione oppure giocando solamente gli edifici del gioco base.

Modulo 2: Nobili. Questo è la vera novità dell'espansione. Ad ogni turno, il giocatore che fra tutti ha giocato il maggior numero di carte popolazione ottiene un segnalino Nobili, da giocarsi su un qualsiasi edificio nel turno successivo. Dal momento in cui il segnalino è presente su un edificio tutti color che vi entrano, compreso chi ha messo il segnalino, sarà sottoposto agli effetti del Nobili. Gli effetti, rappresentati sul segnalino, possono essere benevoli o penalizzanti.

Considerazioni

Rattus board game: ennesime espansione per questo gioco che oramai comincia a diventare come un clone di Carcassonne per quanto concerne i sequel. Sicuramente la variante mercato introduce un aspetto interessante e sconosciuto del gioco base, ma non apporta nulla di nuovo o di realmente necessario allo stesso.

Rattus Cartus: prima espansione (sarà l'ultima?) che oltre ad ampliare (come accaduto spesso per il fratello maggiore) la possibilità di scelta delle carte edificio da giocare, introduce la variante Nobili che apporta maggiore interazione (e forse anche un leggero gusto di strategia) al gioco base. Anche in questo caso non apporta nulla di estremamente innovativo/indispensabile al gioco.

Twin Tin Bots

Designer	Philippe Keyaerts
Publisher	Flatlined Games
# of Players	2 – 6
Ages	10 and up
Playing Time	50 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Abstract Strategy Fighting Humor Industry/Manufacturing Racing
Mechanic	Action/Movement Programming Pick-up and Deliver Simulation



Se vi è piaciuto Roborally, o anche se non vi è piaciuto e cercate qualcosa di più semplice!

C'era una volta Roborally, "pazzo" gioco di Garfield (Magic, Netrunner) edito dalla Avalon Hill. In questo Twin Tin Bots cambia autore (Keyaerts, noto per Small World e Evo) ed editore (Flatlined Games) e non so come sono messi con licenze, diritti e cose varie, ma è fin troppo chiaro che il gioco prende la meccanica base dal noto predecessore.

Cercherò di descrivere il tutto in modo che anche chi non conosce Roborally possa capire, alla fine le dinamiche sono abbastanza semplici.

In Roborally i robot erano impegnati in una corsa dentro una fabbrica e vinceva chi arrivava primo, in Twin Tin Bots i giocatori controllano ciascuno una coppia di robot impegnati a raccogliere cristalli, ci sono cristalli in 3 diversi colori e punteggi e lo scopo (prima importante differenza) è realizzare più punti vittoria a fine partita.

Si gioca su una mappa esagonata (non quadrettata) con un tabellone fisso (non modulabile, è a doppia faccia, ma a seconda del numero di giocatori se ne sceglie una) dove i giocatori posizionano la loro base e devono cercare di raccogliere i cristalli che spuntano a centro mappa e riportarli alla base.

Il movimento dei robot viene guidato dalle classiche carte che "programmano" il robot, ma ci sono differenze importanti con RoboRally. La plancia di ciascun robot ha 6 spazi disponibili, ma può contenere solo 3 carte. Ad ogni turno il giocatore può cambiare la programmazione di uno solo dei robot, può aggiungere una carta in una posizione, ma può anche toglierla o cambiare di posto (cosa che permette di correggere degli errori, cosa che in

Robo Rally non è ammesso). Dopo la fase di programmazione i robot eseguono le istruzioni delle prime tre slot della loro plancia, dopodiché le carte si fanno slittare di posizione e si procede così di turno in turno.

Ogni volta che un cristallo viene consegnato ne ricompare un altro a centro plancia e il gioco procede fino all'esaurirsi dei cristalli o al raggiungimento di un determinato punteggio (praticamente per cappotto).

Le azioni previste dalle carte oltre agli ovi avanza/ruota/carica/scarica permettono anche delle azioni (blande) di contrasto (non è prevista come in Roborally una fase automatica in cui i robot sparano). Inoltre a ciascun giocatore viene assegnata un'azione speciale presa da un apposito mazzo, solitamente più potente delle azioni standard. Altro elemento per dare un po' di pepe al gioco sono delle varianti di percorso che si possono aggiungere per variare la plancia (teletrasporto, ostacoli, eccetera).

PRIME IMPRESSIONI

Che dire! RoboRally ha il sapore dei giochi di una volta, con i presunti difetti (per chi li vede tali). Caotico, lungo, o per essere più precisi con una durata non facilmente prevedibile, per le situazioni "estreme" che si potevano creare. Twin Tin Bots semplifica molto, promette di stare in un'ora, e probabilmente ci riesce, permette di correggere gli errori di programmazione delle carte, elimina tutti gli elementi che potevano portare a situazioni incontrollabili in Roborally (programmazione a lungo termine, movimento dei nastri trasportatori, precipizi, azioni di contrasto degli altri robot che sono ridotte al minimo).

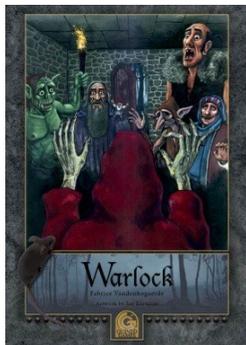
Ovviamente è questione di gusti! Alcune cose di RoboRally le trovo impagabili, come la possibilità di creare percorsi sempre diversi, mentre qui abbiamo sempre lo stesso tabellone e, sinceramente, mi sembra un limite non da poco per la rigiocabilità.

Per quanto mi riguarda non sono un assiduo giocatore di Roborally, ma continuerò a farci una partita quando

capita...lasciando Twin Tin Bots a chi preferisce qualcosa di più semplice.

Warlock

Designer Fabrice Vandenberg
Publisher Quined Games
of Players 3 - 5
Ages 12 and up
Playing Time 60 minutes
Category Fantasy
Mechanic Auction/Bidding
Deck/Pool Building
Hand Management
Tile Placement



La sfida è costruire un impero nel magico mondo di Norkobia. Sarai tu il migliore?

Ogni giocatore riceve un tabellone che identifica 3 zone del proprio regno: Castello, Dungeon, Miniera. Inoltre per tutti c'è il tabellone della taverna (Hubba's Bar). Il gioco si sviluppa in turni di 4 fasi:

- 1) Ricevere 5 carte
- 2) Giocare 2 (contemporaneamente), una che va nella miniera o dungeon e una in taverna.
- 3) Azioni (3 per giocatore): pescare o giocare una carta. Le carte sono personaggi fantasy con un valore di estrazione denaro, sconti di costruzione, potere speciale. A seconda di dove viene giocata la carta (rispettivamente nella miniera, nel dungeon o nel castello) si usa la carta in un certo modo (un mago scava poco, ma da un discreto sconto sulle costruzioni future e soprattutto ha

un potere magico importante, quindi si tenderà a giocarlo nel castello). Inoltre il giocatore può giocare la carta per costruire la propria città. La città ha 16 spazi dove costruire, per pagare il costo delle carte che si costruiscono occorre scartare carta del dungeon, se non ci sono carte nel dungeon non si può costruire.

4) Passare il primo giocatore. Se la taverna è piena scatta una sottofase di asta per prendere i personaggi che bighellonano qui (si usano i denari della miniera). Infine le carte nel castello si scartano.

Il gioco finisce dopo 3 aste per la taverna o 16 carte costruite in una città. Si prendono punti vittoria per le carte costruite, maggioranza di razza, set di carte uguali, etc.

PRIME IMPRESSIONI

Molto semplice come sistema, ma credo anche piuttosto articolato come gestione. Ogni carta ha valori e poteri diversi, con bonus e malus alla fine della partita e questo comporterà sicuramente un rallentamento iniziale. Le fasi di asta mi fanno un po' storcere il naso, non perché non mi piacciono, ma perché le vedo poco fluide nel sistema generale. Ci sono regolette che rendono questa fase meno violenta della solita asta, però per me stona. Infine la durata che potrebbe essere ben superiore alla media suggerita proprio in virtù della varietà delle carte e delle fasi d'asta. Non pare, però, male.

8 Masters' Revenge

Designer Ludovic Roudy
Bruno Sautter
Publisher Serious Poup
of Players 1 - 4
Ages 10 and up
Playing Time 30 minutes
Category Action/Dexterity
Card Game
Fantasy
Fighting
Mechanic Action/Movement Programming
Variable Player Powers



8 Masters' Revenge è un gioco di combattimento per 1-4 giocatori, card driven, della stessa tipologia di Yomi o BattleCON.

Ogni giocatore ha una plancia personaggio con la traccia dei punti ferita, poi un mazzo di mosse comune a tutti da cui attingere, segnalini ferita/effetto/furia e un paio di carte arco, che pone al centro della scheda, nel setup.

Ogni carta colpo ha un colore (ce ne sono 4 possibili) due valori numerici posti a sinistra e destra, qualche altro eventuale simbolo per effetti particolari, un effetto in calce applicato quando la carta viene scartata.

A partire dal primo giocatore, in senso orario, ogni partecipante esegue 1 delle 2 azioni disponibili:

- pesca 2 carte (massimo 4 in mano)
- attacca, mettendo in gioco una carta.

Quando di mette in gioco una carta, questa viene posta accanto a una delle due già in gioco e quella opposta a quella appena giocata viene attivata, lasciando partire il colpo. Ovvero, se ci sono le carte 1 e 2 sulla plancia e viene giocata la 3 accanto alla 2, la 1 si attiva col suo colpo.

Quando un colpo parte, si applicano gli effetti dei segnalini presenti. Poi si stabilisce se il colpo va a segno. Il valore di attacco è dato sommando i numeri adiacenti delle due carte inattive dell'attaccante, mentre il valore di difesa è dato sommando i numeri non adiacenti delle due carte del difensore. Se il totale di attacco è uguale o maggiore della difesa, il colpo va a buon fine. Il danno è rappresentato sulla carta ed è maggiore se il difensore

ha carte in gioco dello stesso colore, a meno che il colpo non venga parato o contrattaccato.

Il difensore può infatti decidere di parare in qualche modo l'attacco (evitando 1 punto di danno), se ha una carta dello stesso colore. Bloccando l'attacco in questo modo, però, il difensore deve spaiare le sue due carte in gioco, precludendosi un attacco più forte alla sua attivazione.

In alternativa il difensore può contrattaccare il colpo, giocando subito una carta col simbolo "drago" accanto a un'altra con lo stesso simbolo. La carta opposta (al solito) parte come contrattacco al quale l'attaccante originale può a sua volta rispondere (parata o contrattacco). Alla fine si applica solo il danno di chi riesce effettivamente a portare il colpo a buon fine.

C'è la possibilità di avere una mossa aggiuntiva se le 2 carte sulla scheda alla fine del proprio turno hanno due numeri identici adiacenti.

Vince, ovviamente, l'ultimo combattente rimasto. Il regolamento fornisce anche una variante in solitario, abbastanza ben fatta.

PRIME IMPRESSIONI

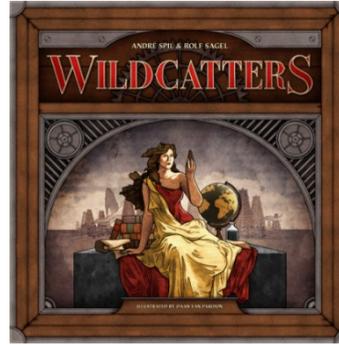
Siamo lontani dalla tecnica e dalla simulazione di BattleCON o dalla "videogioscosità" di Yomi. È un gioco non difficile perché si impara davvero subito e praticamente non ci sono effetti speciali da imparare. Un po' contorto nel meccanismo numerico di attacco/difesa, ma senza sarebbe stato davvero troppo elementare e equiparabile al gioco della "carta più alta". In questo modo mi pare di intravedere un minimo di tattica e combinazioni, ovviamente abbondantemente mediate dalla fortuna nella pesca.

Il tutto mi sembra anche abbastanza astratto e poco coinvolgente, a partire dalle illustrazioni dei combattenti, per non parlare della meccanica.

Se avete poca voglia di impegnarvi e cercate un gioco di combattimento abbastanza semplice e veloce, questo 8 Masters' Revenge può fare per voi, altrimenti, con lo stesso tema, BattleCON regala una profondità e una soddisfazione certamente maggiori.

Wildcatters

Designer	Rolf Sagel André Spil
Publisher	RASS Games
Vendetta	
# of Players	3 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	120 minutes
Category	Economic Territory Building Transportation
Mechanic	Auction/Bidding Partnerships Stock Holding



Chi di noi non desidera trovare fama e fortuna nell'industria del petrolio? Fama e fortuna, denaro e potere...

Ogni giocatore controlla una società petrolifera. Il gioco dura 7 turni. Ogni turno si sviluppa in 8 fasi:

- 1) Scegliere l'area: il giocatore attivo sceglie il settore del mondo dove potrà giocare il turno.
- 2) Applicare la carta: la carta settore indica risorse, azioni delle società petrolifere, punti vittoria che devono essere presi dal giocatore attivo.
- 3) Ricevere 10 soldi
- 4) Costruire: si possono costruire, torri di perforazione, raffinerie e trasporti.
- 5) Azioni: se ci sono 4 torri di perforazione dello stesso colore, una diventa una torre di estrazione con barili di petrolio. Anche gli altri giocatori, se hanno azioni della loro società petrolifera, costruiscono una torre di

estrazione, pagano in azioni e costruiscono anche loro una torre di estrazione. Se c'è un segnalino wildcatters (ovvero personale addetto all'estrazione), questo viene messo all'asta e darà barili di petrolio e punti finali. Infine il petrolio deve essere trasportato. Il trasporto è via mare o via terra (se costruito, ovviamente) e deve portare ad una raffineria. Possono essere utilizzati i trasporti di tutti i giocatori, però il proprietario decide la destinazione. I barili possono essere trasportati in una qualunque raffineria, ma il giocatore che riceve un barile di petrolio non suo, deve pagare con azioni della sua società petrolifera, il giocatore proprietario del barile. Ogni azione ha un costo in dipendenza del numero di spostamenti, oppure del numero di raffinerie già possedute, etc.

6) Le navi che non sono state mosse possono essere spostate gratuitamente di un passo.

7) Se una raffineria ha 5 barili, questi vengono venduti. I barili di altri colori danno 4 azioni di società petrolifere a piacere e vanno posizionati nel continente dove si trova la raffineria. Se sono personali, o danno azioni ma vengono scartati, oppure non danno azioni e vengono messi nel continente.

8) Si sistemano le carte tra cui scegliere l'area di gioco.

Si possono prendere prestiti.

Alla fine del gioco e al turno 5, si prendono punti vittoria in particolare per la presenza dei barili di petrolio nei singoli continenti.

PRIME IMPRESSIONI

Gioco impegnativo, ma con meno implicazioni tattiche di altri titoli. In particolare il trasporto sembra poco sviluppato, sebbene sia ben strutturato. Inoltre la mancanza di denaro e solo di azioni, fa sì che è difficile capire chi stia vincendo, visto che molto si basa su maggioranze nei continenti di barili. Molto bene, secondo me, la differenziazione di costruzioni, le implicazioni delle stesse e la scelta dell'area di gioco che impone al giocatore non troppe soluzioni (evitando ritardi e paralisi). Un gioco dalla grafica minimalista ma accattivante. Necessario aiuto di gioco per i prezzi che cambiano non sempre in maniera lineare a seconda dei possedimenti del giocatore.

Enclave: Zakon Krańca Świata

Designer	Krzysztof Wolicki
Publisher	G3 RedImp Publishing ST Games
# of Players	2 – 4
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Adventure Novel-based Science Fiction
Mechanic	Card Drafting Variable Phase Order Worker Placement



Gioco della polacca G3, con un'interessante fantascientifica ambientazione.

Dodici capi spirituali, conosciuti come i Maestri di Brilliance, hanno messo fine al mondo e costruito in una dimensione superiore un piccolo inferno portando con loro solo alcuni esseri umani, i prescelti. Alcune delle persone che furono lasciate nel mondo in rovina però svilupparono la capacità di infiltrarsi nel regno dei Maestri di Brilliance per cercare cercare di rubare le invenzioni e i dispositivi che i Maestri di Brilliance custodivano nell'Enclave.

I giocatori rappresentano questi ladri che potenziando le proprie capacità e quelle della macchina usata per questi viaggi devono cercare di portare a compimento i furti di questi preziosi artefatti (pryze). Per svolgere questo compito vengono aiutati dall'Albero Cosmico che collega i tre mondi (Paradiso, Terra e Inferno)

Durante il turno il giocatore può eseguire le azioni nelle locazioni del tabellone per :

- Migliorare la condizione fisica e mentale del proprio ladro
- Migliorare la macchina del salto
- Comprare oggetti per proteggere il proprio ladro dalle trappole mortali dell'Enclave dei Maestri di Brilliance
- Comprare farmaci necessari per curare i danni fisici e mentali del proprio ladro
- Eseguire delle missioni nell'Enclave dei Maestri di Brilliance per rubare e ottenere preziosi pryzes e conoscenze
- Compiere lavori per il Pastore
- Visitare l'Oracolo per guardare nel futuro
- Utilizzare le carte più importanti del gioco nell'Albero Cosmico

La partita dura 6 turni, ciascuno diviso in 5 fasi:

I. Fase Iniziativa: i giocatori posizionano i gettoni azione nelle locazioni del tabellone (Pastore, Oracolo, Maggot's Outlet, Knives Square, Missione nell'Enclave, Albero cosmico)

II. Fase Pianificazione: i giocatori scelgono le carte azione nelle varie locazioni

III. Fase Azione: i giocatori eseguono le azioni

IV. Fase Albero: i giocatori utilizzano le carte Albero e scambiano i gettoni conoscenza in punti vittoria

V. Fase Rotazione: fine turno, slittamento carte e refill delle carte

Il gioco termina quando:

- uno dei giocatori ha collezionato 4 gettoni Albero: in questo caso i punti vittoria sono irrilevanti.

- Oppure, Se nessuno è riuscito a raccogliere 4 gettoni Albero, alla fine del 6° turno.

Si ottengono punti bonus per i:

- segnalini Albero
- gettoni Albero
- Denaro
- Carte Pryze

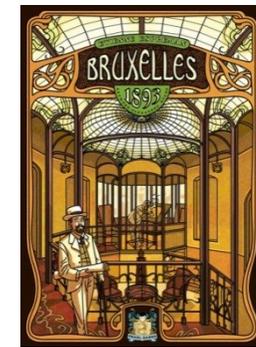
Considerazioni

Il gioco si può considerare indipendente dalla lingua anche se contiene poco testo in inglese: nome locazioni sul tabellone e nome sulle carte. Sicuramente d'impatto graficamente parlando, gioco di piazzamento e combinazione per la risoluzioni delle azioni. Tanti modi

per fare punti e tante strategie da verificare (ovviamente giocando). Molto materiale al suo interno, secondo me, l'ambientazione del gioco è azzeccata e potrebbe essere (a chi piace) un punto di forza.

Bruxelles 1893

Designer	Etienne Espreman
Publisher	Pearl Games Z-Man Games
# of Players	2 – 5
Ages	13 and up
Playing Time	90 minutes
Language	No necessary in-game text
Mechanic	Auction/Bidding Worker Placement



La proposta della Pearl Games per questo Essen: un gioco di piazzamento lavoratori e maggioranze ambientato nella Bruxelles a cavallo del diciottesimo e ventesimo secolo e l'esplosione dell'Art Nouveau.

I giocatori impersonano i famosi architetti che costruirono la Bruxelles "Art Nouveau". Il gioco è un gestionale per 2-5 persone, come meccanica base ha il piazzamento lavoratori, la peculiarità è che abbiamo due tabelloni dove gestire le azioni, entrambi con delle differenziazioni rispetto al piazzamento lavoratori classico.

Il tabellone principale rappresenta la città di Bruxelles con i luoghi più importanti. Qui le azioni possono essere selezionate più volte, anche da differenti giocatori, il primo che usa l'azione mette un lavoratore, il secondo

due e così via. Di contro c'è che a fine turno chi piazza più lavoratori (sull'intero tabellone) ne perde uno.

Il secondo, il tabellone "Art Nouveau", non è un vero e proprio tabellone: si assembla componendo 5 differenti strisce, a formare una griglia variabile 5x5. Alla base della griglia azioni si mettono 5 carte bonus. Non tutto il tabellone è utilizzabile ogni turno: il primo giocatore pesca una carta ad inizio turno che riporta due opzioni per ritagliare un sottoquadrante e si giocherà per tutto il turno solo su quello. Qui gli spazi sono esclusivi, ma la stessa azione è ripetuta più volte nel quadrante. Oltre all'azione principale gli spazi possono consentire anche un'azione secondaria: i giocatori possono "occupare" i vari spazi con tessere del proprio colore e ogni volta che l'azione viene selezionata si attiva l'azione secondaria per il possessore della tessera.

Inoltre piazzando i lavoratori si concorre a due giochi di maggioranze: ogni piazzamento deve essere accompagnato da una somma in denaro (minimo 1\$ è obbligatorio) e a fine turno per ogni colonne chi ha puntato di più si aggiudica la carta bonus corrispondente. Infine ogni incrocio della griglia che è pienamente occupato a fine turno fa guadagnare, a chi ha piazzato più lavoratori, punti vittoria. Insomma, un incastro non da poco...

Passiamo a vedere come è strutturato il gioco: si giocano 5 turni identici; dopo aver scelto il quadrante di gioco sulla griglia Art Nouveau si passa a selezionare le azioni in ordine di gioco fino ad esaurire i lavoratori disponibili. Guardiamole brevemente:

Dal tabellone Art Nouveau si può:

- Realizzare un'opera d'arte (schematizzata in 5 differenti colori)
- Vendere un'opera d'arte. C'è un sottile meccanismo che limita i "colori" vendibili, inoltre ogni vendita comporta un variabile guadagno in punti e soldi e la possibilità di "muovere il mercato" per la vendita successiva.
- Reclutare una carta personaggio. Ci sono 4 carte disponibili tra cui scegliere. Il giocatore riceve un bonus riportato sulla carta e poi può scegliere se scartarla o tenerla. Tenendola può riattivare il bonus, scegliendo

l'apposita azione sul tabellone Bruxelles, ma alla fine del gioco deve pagare una somma in denaro per ogni carta posseduta.

- Raccogliere materiale di costruzione. Ci sono 3 materiali di costruzione pregiati (legno, ferro e pietra) e si possono prendere due pezzi a scelta.
- Costruire. Rappresenta astrattamente la costruzione del capolavoro di ciascun architetto e consente di piazzare una tessera per le azioni secondarie sulla plancia. Anche qui c'è un arzigogolato sistema che indica quali materiali utilizzare. Il giocatore può utilizzare, in parte, anche dei materiali non pregiati (cubetti joker) rinunciando ai punti vittoria.

Vediamo le azioni sulla plancia di Bruxelles:

- Prendere 3 cubetti joker (materiale di costruzione non pregiato);
- Prendere soldi.
- Selezionare un'azione dal tabellone Art Nouveau (senza puntare soldi)
- Attivare i bonus delle proprie carte personaggio.

Terminate le azioni si assegnano le carte bonus per ogni colonna del tabellone Art Nouveau: i giocatori possono scegliere se usare il bonus riportato sulla carta e scartarla o non usare bonus e usare la carta per il punteggio finale; ci sono quattro percorsi di punteggio (opere d'arte, soldi, carte personaggio e lavoratori) e le carte si utilizzano come moltiplicatori.

A fine del quinto turno si chiude la partita: ai punti guadagnati durante i turni si somma un punteggio bonus dato dalle tessere costruzioni e quello delle carte bonus in base ai quattro percorsi di punteggio.

PRIME IMPRESSIONI

Bruxelles 1893 sembra un gioco interessante, le fasi di maggioranze/aste e il meccanismo della seconda azione che si attiva assicurano un'interazione più alta rispetto ai gestionali medi, aspetto che piacerà a chi, come me, non gradisce troppo i gestionali in solitario.

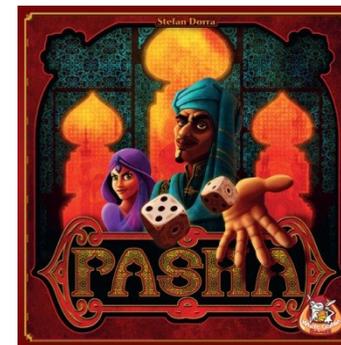
Quello che si riscontra, almeno dalla lettura del regolamento, è un po' di "fiddliness", ovvero un po' di ineleganza in tante regolette e nell'incastare i vari elementi. Ovviamente serve un riscontro sul campo per

vedere come gira il tutto, potrebbe essere solo un limite di come è scritto il regolamento.

Più che positive, da buona tradizione della Pearl Games, le impressioni su materiali e grafica. La costruzione della Bruxelles di primo '900 è poco più che un pretesto, ma è un buon pretesto per Alexander Roche, disegnatore che personalmente apprezzo molto e che ha già collaborato con ottimi risultati con questo editore (Troyes, Lady of Troyes).

Pasha

Designer	Stefan Dorra
Publisher	White Goblin Games
# of Players	2 - 5
Ages	8 and up
Playing Time	30 minutes
Category	Dice
Mechanic	Dice Rolling Hand Management



Un semplice gioco di dadi adatto a tutti.

Sviluppo del gioco

Il gioco si sviluppa in nove turni. Ogni turno è formato da 3 fasi:

1) pescare tessera speciale: danno la possibilità di fare azioni speciali;

2) Turni di Gioco: prima di tutto il giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la pone di fronte a se. Sulla carta sono indicati i punti vittoria che il giocatore mette in palio per quel turno. Successivamente il giocatore lancia i dadi (il fulcro del gioco) per ottenere la migliore combinazione

possibili e diventare il Pascha. Ogni turno si possono lanciare i dadi un massimo di 3 volte ed ogni volta si possono trattenere un certo numero di dadi. L'obiettivo è quello di ottenere la miglior combinazione possibile di dadi uguali. Una volta terminati i lanci il giocatore metterà il segnalino sul tabellone sull'intersezione della riga mostrante la combinazione ottenuto (ed esempio una tripla) e la colonna del valore dei dadi che la compongono (ad esempio 6). E' possibile giocare dei cubetti azione per influenzare il risultato ottenuto (o si rilanciano i dadi o si modificano i valori ottenuti), altrimenti se mantenuti fino a fine partita danno dei punti vittoria.

3) Infine si assegnano le carte punteggio scelte in precedenza. Il giocatore che avrà il proprio segnalino nella posizione più alta del tabellone otterrà tutte le carte con il punteggio più alto. Quello con il punteggio minore tutte le carte con valore inferiore. Nel mezzo gli altri giocatori si spartiranno le carte (se ce ne rimangono!) con i valori intermedi.

Considerazioni

E' facile intuire che, essendo il fulcro del gioco il lancio dei dadi, il gioco è fortemente influenzato dal fattore alea, che può essere leggermente alterato con l'utilizzo dei cubetti risorsa o dalle tessere speciali (che però devono essere vinte!). L'interazione fra i giocatori è totalmente assente. Il gioco si colloca nella categoria family, a mio avviso, e può essere utilizzato in un inizio o fine serata o quando non si ha voglia di fare un titolo più pesante. Credo che il titolo passerà presto nei giochi lasciati sullo scaffale. La componentistica è come sempre ricca e ben curata.

Origin

Designer	Andrea Mainini
Publisher	Matagot
# of Players	2 - 4
Ages	9 and up
Playing Time	45 minutes
Language	Some necessary text
Category	Exploration
Mechanic	Area Control/Area Influence

Area Movement
Hand Management
Set Collection



Gioco di un autore italiano (Andrea Manini) e della Metagot sull'evoluzione della specie umana e la diffusione sul globo terrestre.

Il tabellone del gioco rappresenta la terra, divisa in aree di diverso colore; partendo dal cuore dell'Africa il genere umano si espanderà in tutto il globo. La popolazione umana è rappresentata da pedoni con le seguenti caratteristiche:

- forza: debole, media, forte (i pedoni sono più o meno larghi)
- altezza: basso, medio, alto
- colore: bianco, nero e marrone

Per indicare l'appartenenza a un giocatore i pedoni si pongono in delle basi nei colori del giocatore, in pratica sono villaggi e ciascuno, a parte l'area di origine, occupa un'area del tabellone.

Ad ogni turno di gioco un giocatore può occupare un nuovo territorio con una delle tre azioni previste:

- Evoluzione: il giocatore occupa un territorio vuoto adiacente ad uno già occupato, anche da villaggi di un altro colore. Per essere valida l'evoluzione il pedone finale deve differire al più per un carattere da quello adiacente scelto.
- Spostamento: il giocatore sposta il suo villaggio in un'area vuota. Per quest'azione entra in gioco l'altezza, i pedoni alti si possono spostare di 3 spazi, e gli altri, a scalare, di due e uno.

- Scambio: come lo spostamento, ma scalza un pedone avversario (si scambiano di posto). Per poter fare l'azione il pedone attaccato deve essere di forza minore.

In base all'area conquistata il giocatore guadagna un beneficio, che andiamo a descrivere:

- I territori marroni fanno guadagnare tessere innovazione (non danno poteri, ma sono un modo per fare punti a fine partita).
- I territori gialli, arancio e viola permettono di guadagnare carte nei rispettivi colori. Sono carte molto forti e in ogni turno un giocatore può giocare, oltre alla sua azione ordinaria, una per colore. Le carte gialle sono azioni speciali da eseguire una sola volta, le carte arancioni sono poteri permanenti che restano fino alla fine della partita, infine le carte viola sono carte obiettivo che se realizzati danno punti vittoria.
- I territori verdi sono territori di caccia, ci sono dei gettoni preda messi ad inizio partita, di differente tipo, e sono conquistati dal primo giocatore che occupa il territorio.
- Infine c'è un altro tipo di gettone che viene messo negli stretti e si guadagna occupando i due territori ai lati dello stretto.

Il gioco prosegue per un numero indeterminato di turni, fino a che si realizza una condizione di fine partita; sono ben quattro che possiamo sintetizzare dicendo "se si esaurisce uno degli elementi del gioco".

Il punteggio finale è determinato dalle carte obiettivo (viola), le tessere innovazione, i gettoni preda e i gettoni stretto.

PRIME IMPRESSIONI

Si tratta di un gioco molto schematico, a parte gli effetti delle carte che possono essere molto vari. Non vi aspettate una simulazione o un gioco alla Dominant Species, Origin vuole essere ben altro, pensate che ha un regolamento di sole 4 pagine e una durata dichiarata di 45 minuti, inevitabilmente gli elementi di astrazione sono tanti. Potrebbe essere simpatico da provare se piace il genere o l'ambientazione che, comunque, viene riprodotta nelle meccaniche.

Ultima nota sui materiali che, come tradizione Metagot, sembrano molto curati, almeno da quello che si vede dalle immagini in rete.

7 days of Westerplatte

Designer Łukasz Woźniak
Publisher G3
ST Games
of Players 1 – 4
Ages 8 and up
Playing Time 45 minutes
Language No necessary in-game text
Category Wargame
World War II
Mechanic Chit-Pull System
Co-operative Play
Point / Point Movement



Ispirato a un reale avvenimento della seconda guerra mondiale.

Svolgimento del gioco

Il gioco si ispira ad un fatto storico realmente accaduto durante la II° Guerra Mondiale sulla penisola di Westerplatte. I giocatori rappresentano degli ufficiali polacchi che nell'arco di 7 giorni devono difendere il deposito munizioni dell'isola dall'attacco Tedesco. Ogni giorno di difesa termina quando 8 carte attacco Tedesco negli appositi spazi del tabellone.

Durante il proprio turno i giocatori compiono un movimento ed un'azione:

- Movimento: si spostano di 2 spazi tra i 6 corpi di guardia (tessere azione) e 1 5 avamposti di difesa (spazi turno)

- Azione: esistono due tipi di azioni che si possono effettuare:

1) Azione attacco: si svolge solamente da uno degli avamposti di difesa e il giocato attacca direttamente la truppa Tedesca che ha di fronte
2) Azione delle tessere: le tessere poste sui 6 corpi di guardia permettono di effettuare azioni speciali che giovano ai giocatori e aiutano durante il gioco

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto il loro turno si svolge la fase attacco Tedesco. Questa è molto semplice poiché sulle carte è indicato il valore d'attacco delle truppe a seconda che siano obici o truppe con mitragliatrici, e sta ai giocatori decidere dove provocano danno.

Finita la fase d'attacco si pesca una nuova carta truppa che andrà collocata sull'apposito percorso indicato (sul tabellone sono indicati 5 differenti percorsi attacco). Fatto questo tutte le truppe ancora in gioco (cioè quelle che non sono state eliminate) avanzano nei rispettivi percorsi.

Considerazione

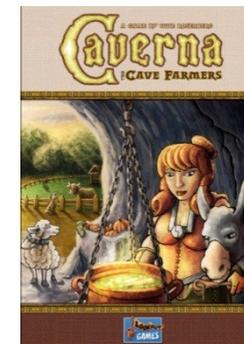
Il gioco è un cooperativo puro dove i giocatori devono collaborare a stretto contatto per ottimizzare i propri movimenti e le azioni. Una scelta sbagliata può portare ad un notevole danno a tutto il reggimento. La fortuna riveste un ruolo importante, poiché il tipo di truppe tedesche (e relativo danno) vengono pescate casualmente e può accadere quindi che vada a colpire proprio l'area più debole. A lungo andare, se giocato o assiduamente o con lo stesso gruppo rischia di risultare ripetitivo e portare ad una fase di stallo nelle strategie del gioco.

Nota importante è che il gioco si basa su un fatto storico realmente accaduto e che ha avuto l'avvallo e la consulenza tecnica direttamente dalla Società per la Ricostruzione Storica del Deposito Militare di Westerplatte.

Caverna: the Cave Farmers

Designer Uwe Rosenberg
Publisher Filosofia Édition
Lookout Games
uplay.it edizioni
of Players 1 - 7

Ages 12 and up
Playing Time 120 minutes
Language Moderate in-game text
Mechanic Worker Placement



Uno spin-off di Agricola per 1-7 giocatori, 30 minuti di durata a testa, ambientato tra grotte, pascoli e campi, con protagonisti nani minatori, dedicato a un pubblico non occasionale (non c'è la versione famiglia).

Come in Agricola, troviamo un tabellone generale in cui vengono posizionate sia le carte azione iniziali, sia le nuove, scoperte di turno in turno, via via che il gioco procede. Accanto si posizionano le carte Evento del Raccolto (che avviene nei turni 6-12) e le tessere Fornitura. Il tutto è corredato da tessere territorio sia singole che doppie (campi, miniere, pascoli) e da innumerevoli pedine sagomate (cani, pecore, asini, cinghiali, bestiame, legno, pietra, minerali, rubini, grano, ortaggi).

Ogni giocatore prende la propria plancia personale, raffigurante per metà una miniera e per metà foresta. Piazza 2 pedine nano nella zona abitabile della miniera (2 spazi iniziali) e mette da parte gli altri 3 nani e le 3 stalle che avrà poi a disposizione nel corso della partita.

Lo scopo del gioco è bonificare la foresta (trasformandola in pascoli con bestiame e campi coltivati) e scavare la miniera (per ampliare la famiglia e trovare minerali e rubini), il tutto al fine di guadagnare punti-oro (al secolo punti vittoria, PV). Tali PV si ottengono facendo un po' tutte le azioni possibili: allevare animali, ampliare la

caverna, coltivare i campi. La meccanica è il classico piazzamento lavoratori.

La partita è divisa in 12 turni, costituiti da 5 fasi:

- 1) Aggiungere una nuova carta azione al tabellone.
- 2) Rifornire di risorse gli spazi azione.
- 3) Azioni. Ad ogni turno i giocatori, uno alla volta e in senso orario dal primo, piazzano uno dei loro nani su una delle azioni disponibili sul tabellone e la eseguono. Può esserci un solo nano per azione.
- 4) Ritorno nella caverna: tutti i giocatori riprendono i propri nani e li ripiazzano in caverna.
- 5) Raccolto: in alcuni turni i campi danno ortaggi/grano, si deve sfamare la propria famiglia col cibo (-3 PV di penalità per chi non lo fa) e gli animali si riproducono.

Una delle particolarità rispetto al titolo madre, è che i nani possono essere "armati" usando i minerali. Questi nani corazzati (hanno dei segnalini numerati in base alla potenza, posti sopra la pedina) possono andare in spazi spedizione e guadagnare ricompense (in beni) a seconda del loro livello di armamento. Andando avanti con la partita, tali nani aumentano la propria esperienza nel combattimento, diventando sempre più efficienti. Da notare che non è necessario sviluppare la propria famiglia in questa direzione bellica: come specificato dall'autore, è possibile vincere anche seguendo una strada pacifica e, di solito, è bene anzi non seguire tutti lo stesso tipo di sviluppo per non rischiare di trovare troppi concorrenti per gli stessi spazi azione.

Come in Agricola, le azioni consentono di ampliare la propria dimora/caverna per fare spazio a nuovi membri della famiglia, animali e accedere a bonus e risorse; bonificare la foresta ottenendo legname e cinghiali; recintare i pascoli per allevare bestiame e raddoppiarne la capienza con le stalle; fare campi coltivati per produrre cibo. Interessante anche l'azione "imitazione" che consente di replicare un'azione fatta in precedenza. La merce più preziosa sono i rubini, una specie di jolly con cui è possibile acquistare un po' di tutto in cambio di una singola pietra preziosa.

Il punteggio finale è leggermente diverso da quello di Agricola, in quanto non ci sono limiti superiori (es.:

prendo 1 punto per fattoria, 1 per grano o verdura, 1 per rubino, ecc.) e i punti negativi sono solo per gli spazi non sfruttati (-1), per ogni tipo di animale non presente (-2) e per ogni nano non sfamato (-3).

PRIME IMPRESSIONI

Al di là dell'auto-plagio evidente, questo caverna presenta degli aspetti molto interessanti. L'autore ha supplito alla mancanza di carte con una più ampia varietà di azioni e di scelte, inserendo anche elementi caratterizzanti come tutte l'espansione in caverna (molto più personalizzabile della vecchia casa di Agricola), le armi e, naturalmente, le gemme, tanto amate dai nani.

La mancanza di carte sorteggiate garantisce a tutti i giocatori le stesse condizioni di partenza e possibilità, eliminando quell'elemento aleatorio (ma anche molto strategico e longevo) che infastidiva alcuni. Insomma, qui è questione di gusti: se vi piace di più avere partite sicuramente diverse e confrontarvi sempre con una strategia differente (anche se la strategia finale di Agricola è comunque sempre la stessa, cambia la via per conseguirla), anche a costo di qualche sbilanciamento tra i giocatori, allora probabilmente preferirete il sistema del vecchio Agricola; se, viceversa, vi piace di più confrontarvi ad armi pari e variare le tattica di gara solo in base alle scelte altrui, questo caverna è il titolo che fa per voi.

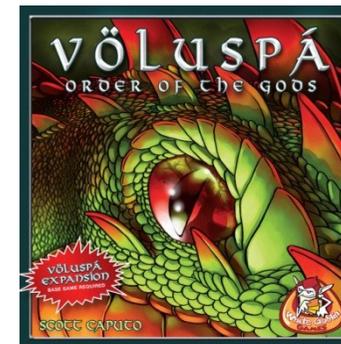
Altra nota di merito è la possibilità di arrivare a 7 giocatori (consapevoli però di una partita di quasi 4 ore).

Da una parte posso consigliarlo tranquillamente agli amanti di Rosenberg (è un usato sicuro), dall'altra potrebbe essere una buona alternativa per chi non ha mai amato tutto ciò che comporta la pesca di quelle 14 carte iniziali di Agricola (tempo per leggerle, tempo per capirle, tempo per draftare o casualità del sorteggio se non si drafta, tempo per pensare a una strategia).

Ultima menzione positiva per i materiali, con tutti i segnalini in legno diversi e sagomati e i minerali e i rubini in plastica. La scatola pare contenere davvero tanta tanta roba.

Voluspa: ordine degli dei

Designer	Scott Caputo
Publisher	Stronghold Games White Goblin Games
# of Players	2 - 5
Ages	10 and up
Playing Time	45 minutes
Category	Abstract Strategy Expansion for Base-game Mythology
Mechanic	Hand Management Tile Placement



Espansione di Voluspa.

Svolgimento del gioco

L'espansione non apporta nessuna variazione/innovazione sostanziale al gioco base. Le 4 nuove tipologia di tessere ampliano le possibilità di gioco. Nello specifico abbiamo:

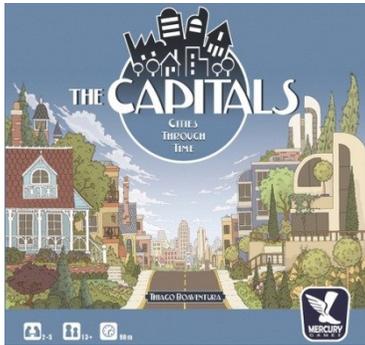
- Nani: si conteggiano tutte le tessere adiacenti e si prende metà del loro valore;
- Freya: Piazzare normalmente la tessera oppure scartarla per giocare immediatamente un'altra dalla propria mano, piazzandovi sopra un segnalino energia apri al valore delle tessera più uno
- Corvo: Può essere piazzato due volte nello stesso turno e permette di ottenere punti due volte
- Niohoggr: quando si conteggia una linea con una o più tessere Niohoggr si ottengono 2 punti extra per ognuna di queste tessere

Conclusioni

Non apporta nulla di significativamente innovativo o che aiuti il gioco base a svilupparsi. Senza infamia e senza lode.

The Capitals

Designer	Thiago Boaventura
Publisher	Mercury Games
# of Players	2 – 5
Ages	13 and up
Playing Time	90 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	City Building Civilization Economic
Mechanic	Action Point Allowance System Card Drafting Tile Placement



Quale sarà la città che ospiterà il World EXPO? Quale sarà la città più visitata, più popolata, che lavora meglio e produce di più?

Il gioco richiede di costruire una città. Ogni città si basa su 6 fattori di espansione:

- 1) Cultura: serve per attrarre turisti avversari e avere più fasi attivazione.
- 2) Impiegati: servono per prendere punti Prestigio.
- 3) Popolazione: serve per avere impiegati, non si possono avere più impiegati che popolazione.
- 4) Pubblici Servizi: servono per ottenere bonus e non prendere malus finali.
- 5) Economia: serve per ottenere denaro (principalmente usato nella fase iniziativa).

6) Progresso: serve per aumentare le potenzialità degli impianti elettrici, raggiunto una certa casella si provvede con il cambio della centrale.

Tutti questi fattori sono indicati nella carte edificio. Quando si costruisce un edificio si avanza su tutti i fattori presenti sulla carta.

Il gioco si sviluppa in 3 ere di 5 fasi ciascuno. Le fasi sono:

- 1) Politica: si stabilisce l'ordine di gioco dell'era. Con un sistema non immediato, ma funzionale, in cui si deve pagare esponenzialmente per la posizione precedentemente avuta.
- 2) Costruzione: si prende una carta edificio tra quelle disponibili si paga il dovuto (alla Lungarno) e si posiziona davanti al giocatore. Ci sono solo due regole di costruzione: edifici con lo stesso colore adiacenti e deve toccare una strada presente (le strade sono dei tasselli a incrocio che una volta completi possono essere spostati per allagare la città). Gli edifici possono avere poteri che si applicano immediatamente, durante la partita, durante l'attivazione o alla fine della partita.
- 3) Turismo: si verificano i livelli di cultura delle città e quella col valore più alto prende quello di quella più bassa. Esiste anche una tabella attrazione che aumenta il numero di turisti che possono far visita alla città.
- 4) Attivazione: i giocatori possono spendere energia dalle proprie centrali per attivare poteri e bonus degli edifici costruiti. I turisti sono considerati, in questa fase, come energia.
- 5) Amministrativa: si chiude l'era con qualche azione di rito (pescare carte, riassetto tabellone generale, tasse, rendite, etc.)

Alla fine della terza era si contano i punti dati dall'energia risparmiata, dalla cultura, dai soldi, dal progresso più quelli presi durante la partita. Chi ha più punti, vince.

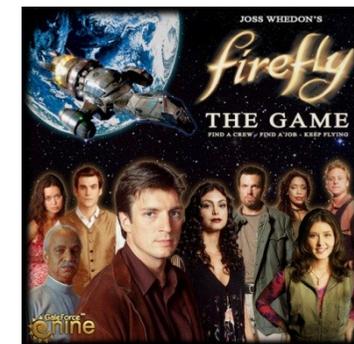
Esiste anche una variante in cui si inserisce un nuovo fattore (prosperità) e una nuova serie di edifici.

Prime impressioni

Il gioco appare davvero completo. C'è molto, se non tutto. Ogni edificio ha poteri, costi, durata, risorse. Ci sono tanti fattori di sviluppo: la cultura sembra avere la meglio sulle altre, ma leggendo le carte, gli edifici cultura richiedono molti impiegati i quali richiedono popolazione. Un bel cerchio di propedeuticità. Le regole sull'energia per quanto semplicistiche, rendono bene e agevolano la partita che richiede, probabilmente, tanta attenzione. Un bel crogiuolo di cose, pare, ben sviluppato.

Firefly

Designer	Aaron Dill John Kovalski Sean Sweigart
Publisher	Battlefront Miniatures Ltd Gale Force Nine, LLC
# of Players	1 – 4
Ages	13 and up
Playing Time	120 minutes
Language	Extensive use of text
Category	Movies/TV/Radio theme Science Fiction Space Exploration
Expansion	Artful Dodger Big Damn Heroes Promo Cards Breakin' Atmo



Dopo la Guerra, l'alleanza si ritrova con pianeti che vogliono fuggire dal controllo, numerosi pirati spaziali e qualche criminale di troppo. In questo scenario fin troppo pericoloso, un capitano cerca un equipaggio, cerca un lavoro e cerca di mantenere la sua nave in volo...

All'inizio della partita si sceglie una storia, questa storia richiede diversi passi da effettuare, ogni passo è una sorta di missione. I passi devono essere risolti in sequenza e per farlo è necessario avere risorse, denaro, situazioni particolari nel tabellone o nella propria plancia

Il sistema è semplice. Ogni giocatore ha una sua nave, un suo equipaggio e delle carte lavoro. Al proprio turno si possono fare due azioni tra:

- 1) Volare: spostare la nave ad ogni spostamento è necessario pescare carte evento che indicano cosa succede e cosa fare per reagire. Le cose peggiorano se la nave è "Fuorilegge"
- 2) Comprare avanzamenti, equipaggio, carburante, oggetti vari. Si può anche pagare per rendere il nostro equipaggio fedele, qualora avesse perso fiducia.
- 3) A seconda del sistema in cui si trova la astronave, si possono pescare carte lavoro. Le carte lavoro sono delle sub-missioni dove si devono fare trasporti, crimini, passaggi, etc. I lavori possono essere illegali o meno. Se sono legali tutto ok. Altrimenti occorre verificare cosa succede quando si cerca di chiudere il lavoro, in casi estremi l'astronave diventa "Fuorilegge" e l'equipaggio perde fiducia nel comandante. Le missioni sono come i passi della storia base, ovvero sono necessari oggetti o status particolari da scartare, viaggiare da un posto all'altro, etc.
- 4) Chiudere un lavoro.

Il sistema richiede numerosi test, dove il giocatore deve lanciare un dado e comparare il valore ottenuto con quello richiesto dal test con bonus o malus derivanti da oggetti, carte varie, equipaggio, etc.

Il gioco prevede anche una serie di particolari regole per la reputazione che da bonus, regole per lo scambio tra

giocatori, professioni, qualche peculiarità da background della serie tv (come il dinosauro che fa fare azioni in più).

PRIME IMPRESSIONI

Gioco estremamente ambientato, non so se rende, ma l'impressione è che riesca alla grande. Certo, non è niente di speciale, niente di nuovo, però per gli amanti della serie tv può essere una gran bella sorpresa. Ci sono molte implicazioni tattiche, specie sui lavori e in particolare su fare quelli illegali, ma il sistema spinge a farne e parecchi. Avrei preferito qualche fase di cooperazione, ma è evidente che il sistema è già carico così. In definitiva sembra un buon titolo.

Super Fantasy

Designer	Marco Valtriani
Publisher	Red Glove
# of Players	1 - 6
Ages	8 and up
Playing Time	90 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Fantasy Fighting
Mechanic	Co-operative Play Dice Rolling Grid Movement Modular Board Partnerships Role Playing Variable Player Powers



Dalla collaborazione Valtriani-Red Glove nasce un nuovo Dungeon Crawler per 1-7 giocatori, il primo ad essere battezzato col sottotitolo di hack'n'slash, termine ripreso direttamente dai videogiochi.

La scatola presenta una quantità di materiali davvero impressionanti, da non temere il confronto con altre case blasonate e più grandi. Tutto il materiale (a parte i dadi) è in cartoncino, con disegni fumettosi e ironici, che fanno un po' il verso alla seriosità del fantasy classico.

La partita viene allestita preparando uno scenario tra quelli proposti, allestendo il labirinto con trappole, porte e tesori. Ogni giocatore prende poi la propria scheda giocatore e piazzando lo stand dell'eroe nella stanza di partenza. Sulla scheda figura, oltre al disegno dell'eroe, un tracciato per i Punti Esperienza (PX), i punti ferita (PF), 3 spazi per gli equipaggiamenti più uno per lo zaino, i 3 riquadri delle abilità speciali e il riassunto delle caratteristiche: forza, astuzia, mira, magia, velocità, difesa.

La meccanica è gestita dai dadi, sulle cui facce sono raffigurate 1 o 2 spade o 1 stella. Ogni giocatore ha a disposizione 6 di questi dadi, con i quali può fare più azioni, dividendoli come vuole. Ogni azione va a buon fine se il totale tirato è almeno 6, dove le spade valgono 1 punto ciascuna e la stella vale quanto la caratteristica dell'eroe indicata per quell'azione. Ad esempio, aprire un forziere richiede astuzia: se il giocatore ha astuzia 3, tirare una stella equivale ad aver fatto 3.

Ad ogni turno gli eroi si attivano uno alla volta, nell'ordine che preferiscono, decidendo come dividere i propri dadi, poi è la volta dei mostri. C'è anche un tracciato tempo, che si attiva ogni volta che un eroe arriva a zero PF e riduce il tempo a disposizione per completare lo scenario (se il tracciato arriva a zero si viene sconfitti).

Le azioni a disposizione sono:

- Movimento: (stella = velocità). Non è possibile attraversare altri eroi e i mostri bloccano gli eroi nelle caselle a loro adiacenti (ovvero nella loro zona di minaccia). Inoltre è importante considerare

l'orientamento finale dello stand, dato che esiste una zona frontale e una di spalle, importanti per alcune abilità speciali.

- Aprire una porta (stella = forza/astuzia). La porta può essere sfondata (forza) o scassinata (astuzia). La differenza sta nel fatto che sfondare un porta attiva immediatamente (svegliandoli) i mostri nella stanza a cui si ha accesso.

- Sfondare un barile (stella = forza), per trovare piccoli oggetti usa e getta, utili in partita.

- Scassinare un forziere (stella = astuzia), per trovare oggetti magici dall'effetto permanente.

- Caricarsi (stella = magia). Le 3 abilità speciali di ogni eroe hanno 3 step ciascuna prima di diventare attive, ogni stello ottenuta fa avanzare di uno step a piacere. Con l'azione caricarsi, però, è possibile accelerare questo processo e avere presto disponibili questi potenti potenziamenti.

- Disattivare trappole (stella = astuzia). Alcuni forzieri o stanze o porte sono corredati da trappole: meglio disattivarle.

- Attaccare (stella = forza/mira/magia). A seconda dell'arma utilizzata si usa una delle tre caratteristiche. Il risultato da ottenere deve essere uguale o superiore al valore di difesa del mostro, per infliggergli 1 ferita (ma ci sono oggetti e abilità che forniscono modificatori e anche ferite multiple).

- Difendersi (stella = difesa). L'eroe può conservare alcuni dadi per il turno dei mostri, in modo da incrementare il proprio valore di difesa quando è il suo turno di essere attaccato.

Al turno dei mostri si vede se le stanze "dormienti" si attivano, nuovi nemici entrano dai portali sparsi un po' dovunque, poi i mostri muovono e attaccano gli eroi più vicini, infine si fa pulizia dei vari segnalini e si inizia un nuovo turno.

A tutto questo si aggiungono livelli da ottenere per accedere ad abilità speciali potenziate, oggetti magici, condizioni come stordito o avvelenato, modalità di gioco in solitario, a squadre, col master (per giocare fino a 7).

PRIME IMPRESSIONI

Partiamo da qualcosa di pratico. Red Glove fa una scelta rischiosa ma saggia: niente miniature e via di cartoncino. A parte la grafica molto particolare (che o si ama o si odia), hanno assicurato fustelle di prima qualità. Il tutto magari non ha il fascino del 3D, ma mantiene il gioco ad un prezzo più che concorrenziale (se non sbaglio 35 euro), roba che con le miniature di tutto non sarebbe bastato forse il triplo.

Detto questo, il gioco è sufficientemente semplice da attirare anche un pubblico occasionale o inesperto (l'età consigliata è 8+), ma con qualche chicca che acccontenta che gli abituali. Il sistema di gestione dadi è intelligente e intuitivo, per nulla banale. I blocchi dei mostri e l'orientamento fronte/retro aggiungono strategia la tutto. Il continuo rifornimento di nemici e le abilità speciali che si "caricano", proprio come le barre energetiche di certi videogames, rimandano pesantemente ai titoli hack'n'slash a cui l'autore dichiara di essersi ispirato.

Principalmente, quindi, il gioco è orientato al combattimento sfrenato, ma si capisce che non manca una parte strategica e che la coordinazione tra i personaggi sarà fondamentale.

Ben caratterizzati e diversi i 6 personaggi, ognuno con uno stile e una funziona peculiari, dal bestione buono solo a combattere, al ninja furtivo e letale, alla maga fragile ma potente.

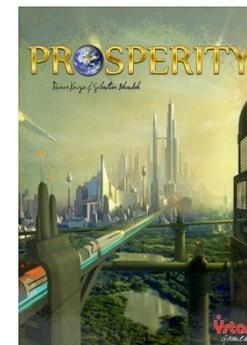
Ovviamente ci sono delle semplificazioni (ad esempio la magia è trattata come una comune abilità speciale o attacco, un po' come in Descent), ma necessarie per mantenere il target del titolo.

Non esiste il problema dell'eliminazione giocatore: ogni volta che un eroe arriva a zero PF il tracciato tempo avanza di uno, riducendo i turni a disposizione dei giocatori per finire lo scenario.

In definitiva, al di là della grafica (ma qui va molto a gusti), il gioco mi ha lasciato una piacevole impressione e una gran voglia di provarlo, sia per le meccaniche che per lo spirito proposto. In parole povere una gran voglia di menare i brutti musci.

Prosperity

Designer	Sebastian Bleasdale Reiner Knizia
Publisher	Asmodee Ystari Games
# of Players	2 - 4
Ages	13 and up
Playing Time	60 minutes
Language	No necessary in-game text
Category	Economic Environmental
Mechanic	Action Point Allowance System



Gioco di sviluppo civiltà, piazzamento tessere e gestione risorse realizzato dalla collaborazione di due autori apprezzati e famosi: Reiner Knizia (Tigris&Euphrates) e Sebastian Bleasdale (Keyflower).

Siete chiamati a guidare le sorti espansive di una grande nazione: dal 1970, per 7 decadi, vedrete la vostra industria prosperare ed espandersi. Ma per portare reale benessere alla civiltà, dovrete anche limitare l'inevitabile inquinamento che il progresso produce, costruendo strutture in grado di smaltirlo e fabbriche ecologiche e ad energia pulita. Chi meglio riuscirà in questo, portando effettiva prosperità alla propria nazione (energia + ecologia) sarà il vincitore.

Il tabellone centrale presenta due scale divise in gradini (Ecologia e Energia) sulle quali i giocatori faranno scorrere, nel corso del gioco, i loro marcatori. Tali gradini sono raggruppati in 6 grossi settori che corrispondono al livello delle tessere che entrano in

gioco man mano nella partita. Le tessere ecologiche di livello 5, ad esempio, andranno poste accanto al settore 5 della scala Ecologica. Infine il tabellone è corredato da una scala per i PP (punti prosperità = punti vittoria). Accanto a ogni settore vengono già piazzate alcune tessere acquisibili dai giocatori, in un setup fisso.

Le altre 36 tessere vengono mescolate per decade e piazzate coperte nell'area comune, dal 2030 (sotto) al 1970 (sopra). Le tessere riportano dei simboli: Energia (positiva e negativa), Ecologia (positiva e negativa), Ricerca, Prosperità, Capitale. Uno di questi simboli è sempre evidenziato e sarà importante al momento della scoperta della tessera.

Ogni partecipante ha poi una plancia personale con 11 spazi per alloggiare le tessere acquisite, 2 tracce (Ecologia e Energia) e una traccia Inquinamento.

La partita si svolge in 36 turni. Ogni turno è giocato da un singolo giocatore che pesca 1 tessera ed esegue 2 azioni tra le 4 disponibili, anche ripetendo la stessa. Quando si pesca una tessera, il simbolo evidenziato fa immediatamente scattare una sorta di conteggio per tutti i giocatori. Ad esempio, se è evidenziato il Capitale, ogni giocatore guadagna 100 euro per ogni simbolo Capitale sulla propria plancia (dipendente dalle tessere acquisite); se è evidenziata l'Ecologia, un giocatore rimuove un disco Inquinamento dal suo tracciato se ha Ecologia positiva, altrimenti lo aggiunge se la ha negativa; con Prosperità evidenziata si prendo PP in base ai simboli Prosperità posseduti sulla propria plancia (non si prendono PP se si ha Inquinamento al massimo).

Poi il giocatore di turno esegue due azioni tra: incassare 100 euro; rimuovere 1 disco Inquinamento; aumentare di 1 punto la propria scala Energia/Ecologia sul tabellone comune; comprare una tessera.

Le tessere hanno un costo in euro che varia a seconda del livello relativo tra tessera e marcatore del giocatore sulla corrispondente scala. Quando acquistata, viene posta sulla plancia personale in uno spazio del colore corrispondente, anche rimpiazzandone una vecchia (es.: un tessera Trasporto blu, va ad occupare una

casella blu) e fa variare gli indicatori dei giocatori sulla plancia (Energia/Ecologia) a seconda dei simboli (positivi o negativi) presenti.

Alla fine del gioco c'è una fase di punteggio in cui influiscono Energia/Ecologia individuali, Prosperità, Capitale, e Ricerca in Ecologia/Energia sulla plancia comune.

PRIME IMPRESSIONI

Un gioco semplice, con poche e chiare regole, che nasconde probabilmente più strategia di quel che sembra. Tenete presente che, ad ogni decade, ogni simbolo viene conteggiato esattamente una volta (tranne nella settimana, in cui la Prosperità esce due volte), per cui è possibile prevedere con un certo margine quali tessere debbano ancora uscire.

Al di là di questo, però, si capisce come sia necessario sviluppare un po' tutto, dato che ogni cosa fa punteggio, a fine gioco. Durante la partita, sono i simboli Prosperità gli unici che danno PP, tuttavia non hanno altri benefici (soldi, livello di Ricerca, ecc.) per cui sarà fondamentale bilanciare lo sviluppo della propria plancia tenendo conto del bilanciamento tra questi due aspetti: guadagnare subito PP ed essere più efficienti per prendere le tessere migliori.

In questo senso sarà importante anche tenere un po' d'occhio gli altri e regolarsi sul loro gioco. Non pare comunque brillare per interattività, al di là della classica competizione per le tessere più appetibili. C'è però da dire che, dovendo sviluppare un po' tutto, se una tessera non la si acquista subito, lo si può fare dopo.

Personalmente, al di là del blasone degli autori, non mi ha entusiasmato ed è presto uscito dalla mia triletta per Essen, immediatamente scalzato da Canterbury.

Theseus: the Dark Orbit

Designer	Michał Oracz
Publisher	IELLO Portal Games
# of Players	2 - 4

Ages	8 and up
Playing Time	45 minutes
Language	Moderate in-game text
Category	Science Fiction
Mechanic	Partnerships Variable Player Powers



Fazioni nemiche si affrontano a colpi di laser in una stazione spaziale.

Questo nuovo gioco della Portal ci catapulta in una stazione spaziale formata da 7 settori, in cui 4 diverse fazioni (alieni, scienziati, grigi e marines) si affrontano per acquisire conoscenza e, già che ci sono, sterminarsi a vicenda. Il titolo è per 2-4 giocatori, sotto l'ora di gioco (45 minuti, quasi un filler) e indicato per giocatori di età 8+ (cosa che, viste le 20 pagine di regolamento, dubito fortemente).

Il gioco si basa su poteri variabili, carte e...mancala. Ogni giocatore prende il settore della propria fazione, 3 unità, 25 carte, segnalini personali e marcatori per vita e dati. È possibile vincere infatti o riducendo a zero gli iniziali 20 PV di un avversario, oppure acquisendo 20 Punti Dati (PD) in giro per la base spaziale. Ogni giocatore sorteggia 15 delle 25 carte (le restanti non si usano) e pone tale mazzo a faccia scoperta accanto a sé.

Il tabellone è formato dalle plance personali dei giocatori (contenenti alcune stanze di partenza), più alcune placchette di raccordo che contengono settori speciali come la Sala Controllo o il Laboratorio.

La cosa particolare è che le stanze più avanzate di ogni settore sono circolari e vengono orientate verso il centro

di questo tabellone virtuale, a formare una sorta di vasche per il mancala (e infatti vedremo che la meccanica principale è proprio il mancala).

Prima di iniziare, ogni giocatore (si procede uno alla volta, in senso orario) pesca le prime 3 carte del mazzo e ne piazza 1 in un qualunque slot sul tabellone e le restanti 2 nella sua plancia. Fa lo stesso con le proprie 3 unità, piazzandone 2 nella stanza circolare del proprio settore e 1 dove vuole.

Ogni turno del singolo giocatore è diviso in 4 fasi:

1) Movimento. È possibile muovere una singola pedina di tanti spazi, in senso orario, quante sono le pedine nella vasca da cui parte. Non è possibile muovere di meno vasche. Questa regola base può essere modificata dalle carte giocate. Inoltre, se non c'è spazio sufficiente nel settore di destinazione, una delle unità ivi presenti viene espulsa nello spazio, a scelta del giocatore di turno. Questa eventualità comporta dei punti danno per l'avversario danneggiato. Nel movimento tra una vasca e l'altra è possibile incappare in trappole piazzate dagli avversari.

2) Azioni delle carte installate. Il giocatore attiva le azioni delle proprie carte installate nel settore di destinazione. Tali carte hanno svariati effetti, tipo attacchi, potenziamenti e così via.

3) Azioni di settore. Il giocatore attiva la funzione del settore di destinazione (anche qui attacchi, movimenti/turni aggiuntivi, potenziamenti, modificatori, ecc.).

4) Carte sospese. Il giocatore può installare una delle sue carte sospese a i margini del settore in uno slot libero (o sostituendo una propria carta già installata). Se non ci sono sue carte sospese, ne può piazzare una in sospensione, anche scartandone una nemica già in questo stato. In pratica, le carte sospese sono carte "in coda", in attesa di essere installate nel settore ed espletare la propria funzione nella fase 2.

Da notare che ogni fazione ha delle carte in comune con le altre ma anche delle carte personalizzate, in grado di fare cose diverse, per cui ogni stile di gioco è fortemente caratterizzato.

Il gioco termina o quando una fazione qualsiasi arriva a zero PV (il giocatore perde immediatamente), o quando una acquisisce 20 PD (il giocatore vince immediatamente), o quando un giocatore esaurisce il proprio mazzo di carte (vince chi ha il risultato maggiore dato dalla somma di PV e PD).

PRIME IMPRESSIONI.

Un mancala dopato all'eccesso. Il mancala, lo ricordo, è un gioco (un insieme di giochi) di origine africana. Abbiamo avuto il mancala dell'Impero Romano. Ora il mancala spaziale. Mi chiedo quando un autore avrà la ragionevole intuizione di creare un bel gioco col mancala ambientato nell'Africa tribale...

Al di là del tema stiracchiato e dell'improbabile acchiapparella degli alieni all'interno della base, il gioco pare offrire un enorme ventaglio di possibilità e di calcolo. Data l'incognita delle carte in mano agli avversari e le molteplici combinazioni ed effetti a catena che si evincono dai sommari in fondo al regolamento, non sarà semplicissimo tenere d'occhio tutto e conciliare il già non immediato meccanismo del mancala con tutte le conseguenze, dirette e indirette, di una mossa.

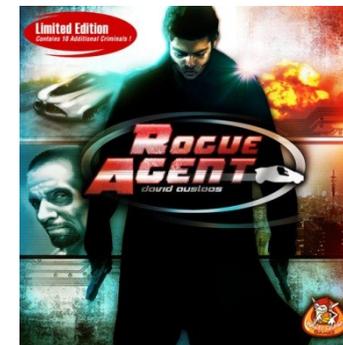
Come dicevo, ogni mazzo ha delle carte personalizzate per razza, inoltre, usandosene solo 15 a partita, la longevità è assicurata. Ovviamente sarà da verificare il bilanciamento tra le diverse fazioni, ma a prima vista mi pare ci sia una buona varietà senza nessun predominio evidente.

Credo che il titolo vada preso almeno in parte con lo spirito del filler, come chiaramente suggerito dalla durata indicata. Ciò non toglie anche gli amanti del calcolo potranno trovare pane per i loro denti.

Rouge Agent

Designer	David Ausloos
Publisher	Stronghold Games White Goblin Games
# of Players	2 - 4
Ages	12 and up
Playing Time	90 minutes

Category	Adventure Dice Science Fiction
Mechanic	Action Point Allowance System Area Movement Dice Rolling Modular Board Pick-up and Deliver Worker Placement



In Rouge Agent i giocatori sono membri di una squadra di poliziotti, in un'ipotetica città del futuro, che uniscono le proprie forze (e risorse) per impedire ad Assassini, Criminali e Bombaroli di invadere la città e farla propria.

Il gioco è formato da alcune fasi che si susseguono per tutta la partita:

- Fase Tempo: in questa fase i "Cattivi" del gioco fanno la loro comparsa nel gioco e vengono posizionati casualmente sulla città (che varia da partita a partita poiché la mappa è modulabile) pronti ad entrare in azione.

- Fase azioni: durante questa fase il giocatore svolge tutte le azioni che vuole e che può svolgere. Ogni azione deve essere completata prima di passare alla successiva. Le azioni sono:

- Viaggiare: muoversi nella città

- Investigare: cercare informazioni sui Criminali e Assassini

- Giustizia: è formata da sette sotto azioni (Attaccare Criminale, Arrestare criminale, Intercettare criminale, Trasformare Criminale, Esplorare località, Comprare Merci, Disinnescare Bomba). Di questo un giocatore può farne massimo due.

- Reclutamento: comperare informatori da piazzare nel gioco
- Fase Città: in questa fase i Criminali e gli Assassini eseguono le loro azioni, si attivano le Bombe presenti in città e la Squadra di Polizia si muove

Dopo sei turni giocati così il gioco termina ed ogni giocatore conteggia quanti punti Influenza ha totalizzato

A fianco alla versione Umani esiste anche una versione Androide, dove uno/due giocatori interpretano dei robot che si svegliano all'improvviso e vogliono distruggere la città (con gli altri giocatori che devono quindi fermare i soliti cattivi e gli ex compagni impazziti)

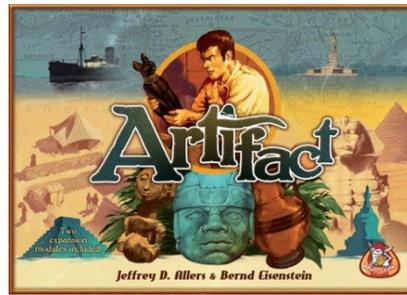
Conclusioni

Il gioco ha lo stesso papà di Panic Station e per certi aspetti richiama il fratello più grande, anche se per tantissimi aspetti invece si differenzia. Ad una prima lettura il gioco non mi aveva appassionato più di tanto poiché mi sembrava inutilmente complicato e troppo stiracchiato sotto certi aspetti. Rilegendolo poi con calma, nel post traduzione, ho potuto apprezzarne invece le molteplici possibilità di azione e di interazione che offre e la profondità che l'autore ha voluto trasmettere. Non è certamente il mio ideale di gioco ma sicuramente esercita su di me un certo fascino.

Nota importante è che è uno dei pochi giochi della White Goblin Gamed che presenta testo scritto (inglese) sulle carte.

Artifact

Designer	Jeffrey D. Allers Bernd Eisenstein
Publisher	White Goblin Games
# of Players	3 – 5
Ages	12 and up
Playing Time	60 minutes
Category	Adventure Ancient Exploration
Mechanic	Hand Management Set Collection



E' l'inizio del 20° Secolo e i più grandi musei d'Europa e d'America competono per aggiudicarsi i reperti più antichi provenienti da tutto il mondo al fine di allestire le mostre più prestigiose.

In Artifact i giocatori sono degli archeologi che viaggiano in tutto il mondo alla scoperta di nuovi siti dove trovare i reperti. I reperti vengono poi rispediti ai musei per consentire l'allestimento di mostre ed aumentare il proprio prestigio oltre a far guadagnare soldi necessari agli scavi futuri.

Tuttavia le azioni e il denaro sono limitati e l'interazione tra giocatori è alta. A volte è anche necessario fare affari al mercato nero per ottenere rendite extra oppure per comprare l'unico reperto che vi permetterà di completare una mostra preziosa.

Sviluppo turno di gioco

La partita si sviluppa a turni ogni turno è composto da 3 fasi (rendita, azioni e fine turno)

La rendita è semplicemente incassare denaro dalle mostre realizzate oltre alla rendita base guadagnata fino a quel momento.

Le azioni disponibili sono diverse e tutte indicate nella propria tabellina in dote ad ogni giocatore, dal cercare nel sito archeologico a vendere il reperto al museo, navigare o comprare gli oggetti al mercato nero.

Il giocatore che guadagna più punti prestigio attraverso la realizzazione di mostre e gestendo al meglio il proprio capitale, sarà il vincitore.

Nel regolamento esiste (per le prime partite) un setup consigliato in base ai giocatori, dove si tratta di scegliere i siti iniziali dove scavare e cercare i reperti.

Conclusioni

In Artifact i giocatori avranno modo di sviluppare diverse esperienze di gioco, anche grazie alle due espansioni già presenti nella scatola base.

Per rendere più facile l'apprendimento del gioco, le regole sono state divise tra Gioco Base e le due espansioni che, quando aggiunte, costituiranno il Gioco nella sua interezza. Il gioco può essere perfettamente giocato ed apprezzato sia con che senza le 2 espansioni, altamente raccomandato per i giocatori esperti il gioco completo.

Si tratta di un gioco di piazzamento regolato a turni fino a che il giocatore ha denaro disponibile compie azioni, questo porterà a tanta interazione fra i giocatori. Quando anche l'ultimo giocatore ha passato scatta il fine turno ed avanza il percorso dell'anno, questo per 8 turni.

Raverun

Designer	Jędrzej Doczkal
Publisher	G3 ST Games
# of Players	2 – 3
Ages	8 and up
Playing Time	15 minutes
Category	Card Game Fantasy Party Game
Mechanic	Hand Management Simultaneous Action Selection



Conquista la terra di Raverun...giocando la carta più alta!

Componenti

24 carte (8 carte personaggio di tipo A, B, C con valore variabile da 1A a 8C)

Svolgimento del gioco

Scopo del gioco è avere la carta con il valore più alta alla fine della partita in cima al proprio mazzo

Il gioco è molto semplice e veloce e si divide in 3 fasi:

- Giocare la Carta: il giocatore con la carta più alta in cima al proprio mazzo decide con che ordine i giocatori giocheranno le carte in quel turno;
- Battaglia: il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto vince la battaglia. La carta vincente rimane in gioco le altre vengono messe sul mazzo dei rispettivi giocatori.
- Eseguire l'azione delle carte: i giocatori che hanno carte verdi in cima al proprio mazzo possono, se vogliono, svolgerne l'azione.

Il gioco termina quando almeno un giocatore non ha più carte in mano da poter giocare.

Conclusioni

Gioco dalla basse pretese che passerà come un soffio di vento nel mondo dei giochi da tavolo. E' assai difficile fare un vero e proprio commento, poiché il senso di pochezza è talmente tanto che è difficile da quantificare.

