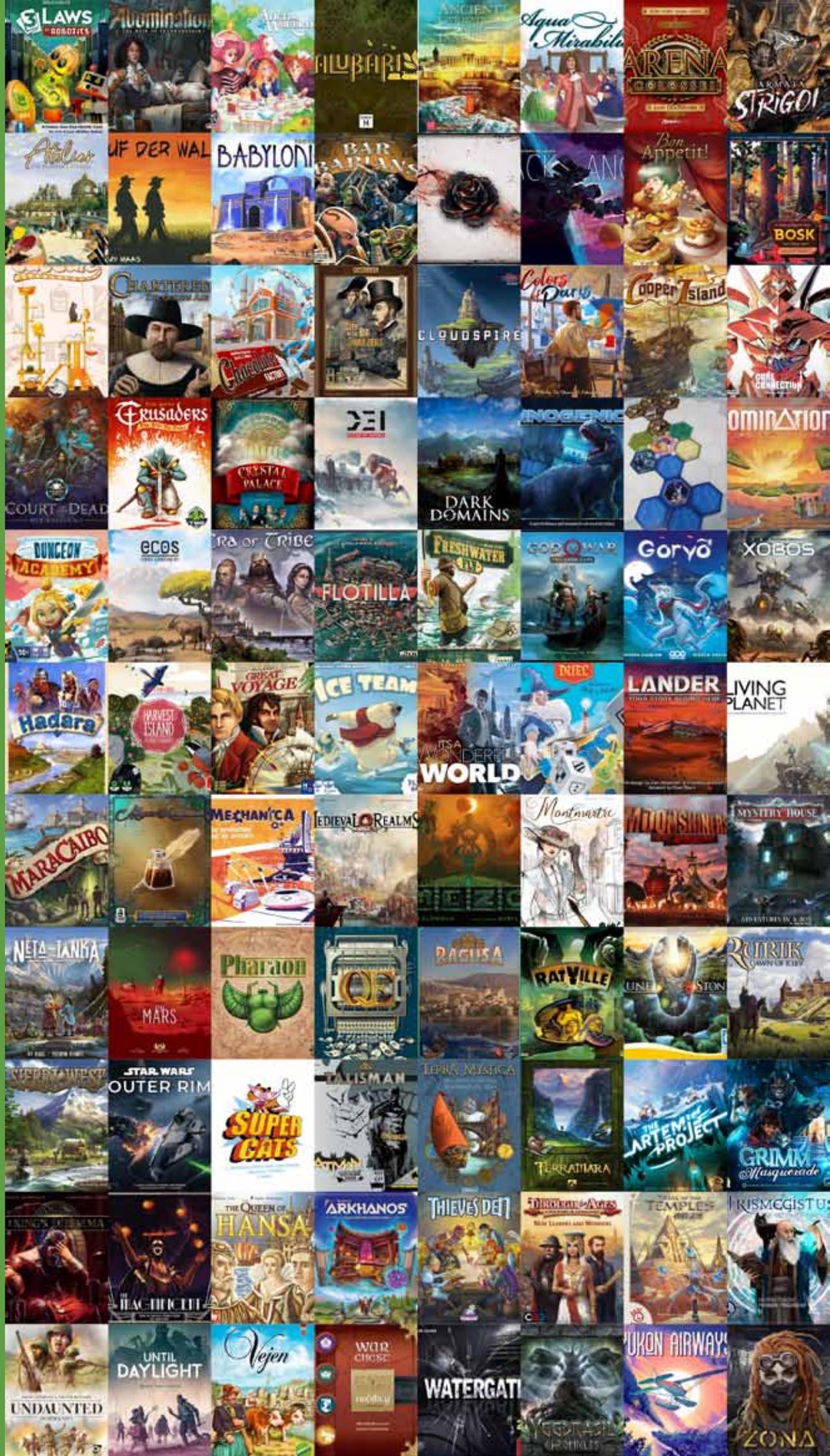


ANTEPRIME ESSEN 2019



**TUTTE LE ANTEPRIME
SONO BASATE SULLA
SOLA LETTURA
DELLE REGOLE.**

**IN NESSUN MODO
HANNO VALORE DI
RECENSIONE.**

Salvo dove diversamente indicato.

Anche per il 2019 abbiamo cercato di selezionare e mettere sotto la lente una serie di giochi che potrebbero interessarvi. Abbiamo letto i regolamenti, li abbiamo riassunti e abbiamo dato **le nostre prime impressioni**.

Un grazie a tutti coloro che hanno partecipato a questa che, vi assicuro, per la Redazione della Tanadei Goblin è **la maratona più lunga e impegnativa** dell'anno.

Un grazie ai redattori che si fanno sempre il mazzo in questa occasione; ma anche a tutti gli esterni che si sono offerti di partecipare e che hanno contribuito con contenuti di assoluta qualità: **grazie**.

SOMMARIO

3	L'EPILOGO	100	LANDER
4	SOMMARIO	102	Living Planet
6	3 Laws of Robotics	104	Maracaibo
8	Abomination: the heir of Frankenstein (di Nanopuzziano)	106	Masters of Renaissance
10	Abomination: the heir of Frankenstein (del Signor Darcy)	108	Mechanica
12	Alice in Wordland	110	Medieval Realms
14	Alubari: a nice cup of tea	112	Mezo
16	Ancient Civilizations of the Inner Sea	114	Montmartre
18	Aqua Mirabilis	116	Mystery House
20	Arena Colossei	118	Moonshiners of the Apocalypse
22	Armata Strigoi	120	Neta-Tanka
24	Atelier: the Painter's Studio	122	Nuovo Billy
26	Auf der Walz	124	On Mars
28	Babylonia	126	Paladini del Regno Occidentale
30	Bar Barians	128	Pharaon
32	Black Angel	130	Q.E.
34	Black Rose Wars	132	Ragusa
36	Bon Appetit!	134	RatVille
38	Bosk	136	Rune Stones
40	Cat Café	138	Rurik: Dawn of Kiev
42	Chartered: the golden age	140	Sierra West
44	Chocolate Factory	142	Star Wars: Outer Rim
46	City of the Big Shoulders	144	Super Cats
48	Cloudspire	146	Talisman: BatMan Super Villains Edition
50	Colors of Paris	148	Terramara
52	Cooper Island	150	Terra Mystica: Merchants of the Seas
54	Core Connection	152	The Artemis Project
56	Court of the Dead	154	The Grimm Masquerade
58	Crusaders: thy will be done	156	The King's Dilemma
60	Crystal Palace	158	The Magnificent
62	Dark Domains	160	The Queen of Hansa
64	D.E.I.: Divide et Impera	162	The Towers of Arkhanos
66	DinoGenics	164	Thieves Den
68	Dominant Species: Marine	166	Through the Ages: New Leaders & Wonders
70	Dominations: Road to Civilization	168	Trial of the Temples
72	Dungeon Academy	170	Trismegistus: the ultimate formula
74	Ecos: First Continent	172	Undaunted: Normandy
76	Era of Tribes	174	Until Daylight
78	Flotilla	176	Vejen
80	Freshwater Fly	178	War Chest: Nobility
82	God of War the card game	180	Watergate
84	Goryo	182	Yggdrasil Chronicles
86	Guardians of Xobos	184	Yukon Airways (di Tania-94)
88	Hadara	186	Yukon Airways (di emanueles)
90	Harvest Island	188	Zona: the secret of Chernobyl
92	Humboldt's Great Voyage		
94	Ice Team		
96	It's a Wonderful World		
98	Kingdomino Duel		

**TUTTE LE ANTEPRIME
SONO BASATE SULLA
SOLA LETTURA
DELLE REGOLE.**

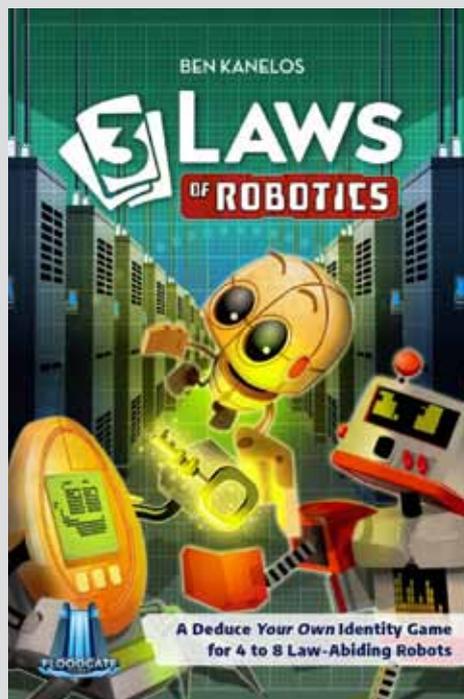
**IN NESSUN MODO
HANNO VALORE DI
RECENSIONE.**

Salvo dove diversamente indicato.

3 Laws of Robotics

di Agzaroth

Autore	Benjamin Kanelos
Editore	Floodgate Games
Giocatori	4-8
Tempo	30-45
Età	13+
Kickstarter	No
Meccaniche	votazione, identità segrete



Un gioco di identità segrete in cui dovrete fare domande e rispettare severe leggi...

COME SI GIOCA

La partita si articola in **4 round**. In ogni round ogni giocatore ha davanti a sé una **carta identità casuale** (sono presenti 3 fazioni di gioco), con un rank che va da 1 a 4 (a 5 se giochi in 7-8 persone). Il fatto è che **la carta è rivolta verso gli altri, per cui tu non la vedi, ma vedi quelle di tutti i compagni**.

Lo **scopo è identificare il leader della propria fazione** (quello col rank più alto) e dargli la carta Chiave. Se alla fine del round tutte le chiavi di una fazione sono in possesso del leader, i giocatori di tale fazione guadagnano punti (più punti addizionali per eventuali errori degli avversari, un po' tipo Dixit).

Prima del 2°, 3° e 4° round, viene anche sorteggiata una **carta Legge**, che si applica subito.

Le domande che si possono fare non hanno vincoli, ma si ha diritto a **una sola domanda per round**.

La **carta chiave** si può donare o trattenere per sé (perché magari si pensa di essere il leader di fazione) e il destinatario può anche rifiutarla, facendola restare al proprietario originale.

Quando un giocatore infrange una delle Leggi in gioco, un altro può chiamare "Error" per fargli

perdere dei punti. Se però chi effettua la chiamata si sbaglia, li perde lui.

Qualche esempio di legge:

- i giocatori non possono dire "tu", "voi", "essi", "loro";
- i giocatori devono sempre tenere le mani come gli omini della Lego;
- i giocatori non possono dire numeri;
- i giocatori devono dire "checking database" prima di qualsiasi risposta.



PRIME IMPRESSIONI

Le carte in gioco sono ovviamente sempre più dei partecipanti, altrimenti sarebbe facile risalire alla propria vedendo quelle di tutti gli altri.

Non mi entusiasma molto la domanda libera, ma probabilmente è necessaria per aggirare in qualche modo le carte Legge che si accumulano sul tavolo e limitano sempre di più la comunicazione, anche se – avete visto – alcune sono messe lì solo per far ridere e far perdere qualche punto a chi se le scorda.

Un party game che **mi dà la sensazione di poter stancare presto**, a differenza di altri, ma che proverò volentieri se ne avrò l'occasione.



3 LAWS OF ROBOTICS

3 Laws is a lively deduction game for 4 to 8 players where you know everyone's information except your own! Each round you ask a single question to try and figure out who is on your side, being sure to obey the laws as they're added. Ask the right questions, find your team, and boot up victorious in 3 Laws of Robotics!

Components

- 84 Plastic Cards
 - 25 Law, 15 Faction, 8 Security Key, and 36 Victory Point Cards
- 10 Enforcement Tokens
- 1 Start Player Marker - Rule Book

Game Design: Ben Kanelos
Illustration: Tristram Rossin
Graphic Design: Matt Paquette

VIDEOS, REVIEWS & MORE AT FLOODGATE.GAMES/3LAWS

FLOODGATE GAMES

4-8 Players | 30-45 Minutes | Age 13+

Warning: Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Actual components may vary from those shown. © 2018 Floodgate Games, LLC. All rights reserved. Floodgate Games - 1014 Highway 95 - 4001 Golden Valley, MN 55427

WARNING: CHOKING HAZARD
Small parts. Not for children under 3 years.

FGG-3LR01
3 Laws of Robotics
Manufactured: 2019-01
Country of Origin: China

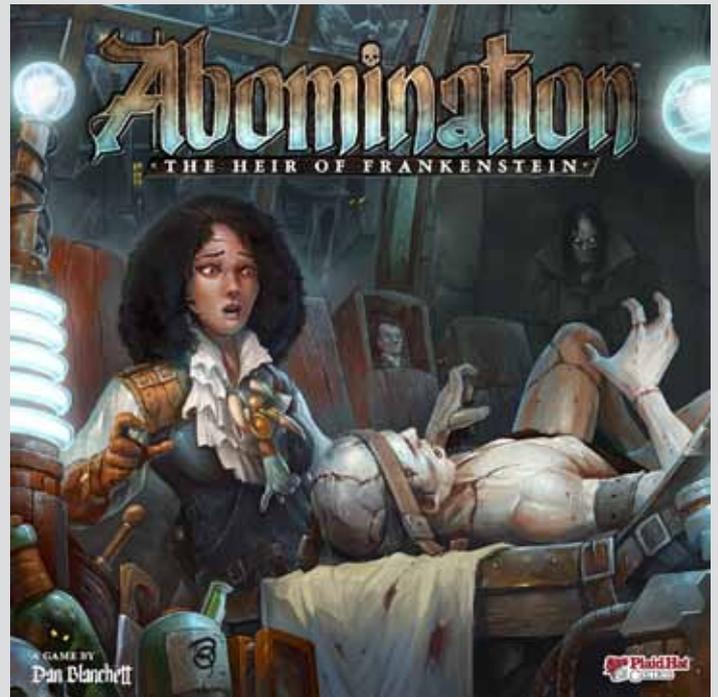
T 28028465284

Abomination: The Heir of Frankenstein

 di Signor_Darcy

Autore	Dan Blanchett
Editore	Plaid Hat Games
Giocatori	2-4
Tempo	90-180
Età	13+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento lavoratori, poteri variabili, collezione set, tiro dadi

Dalla "Plaid Hat Games" arriva un piazzamento lavoratori dalle tinte decisamente macabre.



Ti intrippa il tema e vuoi farcelo capire. Metti cinque paragrafi di pura ambientazione sulla prima pagina del regolamento, spiegandoci che **vent'anni dopo i fatti narrati nel romanzo di Mary Shelley** un sinistro benefattore con le cicatrici vuole compagnia, e allora organizza una gara tra studiosi reclutati con mezzi non sempre del tutto legali.

Subito dopo, non pago, ci metti pure una bella citazione in grassetto. Io comincio a pregustarmelo, il gioco; e leggo con interesse. Poi, quando ormai senti il gusto della carne putrefatta sotto le narici, con nonchalance - visto che siamo a Parigi - e giusto perché in fondo devi, mi sbatti in faccia un "piazzamento lavoratori strategico e gestione oculata delle risorse".

È lì che io rinsavisco. Mentre l'ambientazione muore.

IL GIOCO IN BREVE

Nel nuovo titolo della Plaid Hat Games (Summoner Wars, Mice and Mystics, Dead of Winter, Crystal Clans - non gli ultimi arrivati, insomma) a firma di Dan Blanchett i giocatori impersonano gli eminenti studiosi di cui sopra. Come lavoratori dispongono inizialmente di **uno studioso** e di **due assistenti**, ma nel corso del gioco potranno arrivare ad averne rispettivamente quattro e tre; la differenza è che i primi possono accedere a spazi azione esclusivi e che, peraltro, anche in quelli aperti agli assistenti hanno in genere effetti maggiorati.

Gli **spazi azione comuni** sono disseminati per il centro di una oscurissima Parigi; c'è posto per un lavoratore solo, ma si può scalzare l'occupante pagandogli un certo quantitativo di franchi (una tabella tiene traccia di quanti scalzamenti sono possibili in base al numero di giocatori. L'unico spazio dove non si può spostare l'occupante è quello relativo al primo giocatore, che funziona un po' come quello di Russian Railroads: quando tutti i

lavoratori sono stati piazzati, l'omino li può allegramente andare a fare qualcos'altro). Altri spazi azione personali sono inoltre presenti sulle plance dei giocatori, che con somma fantasia **ne rappresentano il laboratorio**.

Nel laboratorio ci sono un po' di cose simpatiche: intanto il tavolone su cui montare il mostro - due gambe, due braccia, il torso, la testa: sapete come funziona, no? - e poi cercare di dargli vita; di ogni pezzo va prima attaccata la muscolatura, poi la pelle. Infine si dà corrente e si vede quel che succede. I pezzi - senza entrare nel dettaglio - vanno costruiti in una specifica fase del round utilizzando le quantità di risorse indicate dalle carte anatomia che ogni bravo studioso di cadaveri ha con sé. Quasi tutte queste risorse - muscoli, organi, sangue e animali - vanno conservate in un **tracciato di deterioramento** a quattro livelli e, in funzione dell'elemento più deteriorato che si utilizza, si guadagna un certo valore di punti vittoria. Ho scritto "quasi tutte" perché le ossa, come insegnano i fossili dei dinosauri e le grigliate con le costine, non si consumano.

(A questo punto però meglio che inquadrare un po' il tutto, se no io continuo e voi fate la faccia di Boris Karloff che fa il mostro. **Ogni round si compone di 4 fasi**: l'evento, su cui torno dopo; la **fase azioni**, che bene o male ho già descritto; le **operazioni nel laboratorio**, che i giocatori possono svolgere simultaneamente; infine il **ripristino**, che ha il suo momento principale nella decomposizione, in cui tutti i cubetti - perché di questo parliamo: cubetti - scalano di uno sul tracciato di deterioramento: vanno rimossi i cubetti che escono dal quarto spazio o - il secondo per il sangue, che va a male più veloce del latte fresco. Il gioco termina alla fine del round in cui **almeno uno dei mostri prende vita** nella sua interezza, oppure alla fine del round 12. Con un'insalata di punti. Del resto parliamo di insalata di cadaveri).

Una volta assemblata una parte anatomica e ricoperta di pelle **si può provare a darle vita**: per ogni bottiglia di Leida svuotata (massimo tre) si possono lanciare due dadi - modificatori acquistabili a parte. Per ogni risultato occhio una parte prende vita, mentre per ogni saetta si danneggiano alcune parti - con due danni le parti degradano, quelle vive muoiono, quelle con la pelle la perdono, quelle solo muscoli si disintegrano. Ci sono altri risultati collegati a uno dei **tre indicatori a quadrante del laboratorio** - umanità, reputazione, perizia (quest'ultimo requisito per montare i pezzi stessi) - sui quali glisso pressoché totalmente: sappiate solo che, in qualche modo, vanno anche loro a dare punti.

(Se avete letto questo paragrafo e non vi siete fatti domande sulle **bottiglie di Leida**, male. Comunque sono degli antichissimi condensatori elettrici inventati probabilmente da Pieter Van Musschenbroek, fisico olandese del diciottesimo secolo originario di Leida, città che ha dato i natali anche a Rembrandt.)

Mi appresto a concludere questo paragrafo pensato in maniera oscena - laddove il regolamento è pensato invece abbastanza bene - parlandovi finalmente di cosa si può fare in questi cazzo di spazi azione: quelli principali permettono di **ottenere cadaveri**. Esatto. In diverse zone si possono prendere delle carte, pagandone eventuali costi, e guadagnando risorse. La cosa simpatica è che in funzione del luogo si ha roba più o meno fresca: al cimitero si ha roba puzzolente di grado III e IV (i peggiori); all'obitorio la merce è un po' più fresca (II e III); all'ospedale è quasi una prima scelta (I e II); infine nella piazza delle esecuzioni - l'equivalente macabro del Peck di Milano per la gastronomia - ci sono appetibili cadaveri freschi freschi di grado I, ma solo fino a esaurimento scorte, dal momento che non è che nella Parigi del primo Ottocento si ghigliottinasse poi così tanta gente. Altri spazi azione peculiari - ci sono poi i soliti spazi subbottimali per risorse varie tipici di quasi tutti i titoli con questa meccanica - sono il **porto**, che permette di assoldare briganti che riforniscono di pezzi di cadavere, e il **mercato**, dove - tra le altre cose - si possono acquistare le bottiglie di Leida e i blocchi di ghiaccio (che - mica roba da poco - permettono di evitare il deperimento della roba del laboratorio per ben due round e poi si possono usare per servire un Bloody Mary che è la morte sua.)

Un accenno - almeno per la fantasia dell'autore - lo merita anche lo spazio omicidio, in cui - esatto - uno degli scienziati (non gli assistenti - si badi bene: queste cose richiedono la mano ferma) va in giro a procurarsi un **carrello pieno di frattaglie varie** subendo - la severità della legge! - un segnalino polizia. Con due segnalini non si può più passare per i vicoli bui a fare queste brutte cose. Ma niente paura: tre franchi di multa e passa la paura. Esatto: basta pagare tre volte quello che paghereste per un blocco di ghiaccio e ci si ripulisce la fedina penale. Ah, questi francesi, sempre così romantici!

Ultima cosa, che invero ho citato parecchi cadaveri fa, gli **eventi**. Sarò brevissimo, giuro. Il primo di turno prende la prima carta dal mazzo, se riguarda tutti lo dice e tutti insieme appassionatamente si risolvono gli effetti; altrimenti, se è un incontro, **sceglie segretamente un luogo ed in seguito appioppa la carta al primo giocatore** che ci piazza lì un suo omino. Collegati agli eventi sono anche le esecuzioni di cui sopra (a differenza degli altri luoghi dove si raccolgono cadaveri, la piazza non si... ehm, rifornisce a ogni fine round).

PRIME IMPRESSIONI

All'inizio ho fatto lo spiritoso; e in realtà sono abbastanza convinto che l'ambientazione, al netto dell'assemblaggio dei cadaveri (che quanto a eleganza non ha nulla da invidiare a Fuggi Fuggi) e ai testi in corsivo spalmati perfino sulle facce dei dadi, alla fine non emerga dalle meccaniche. Ma sarò onesto: sulla carta il tutto mi sembra più che valido. Sono il primo a esserne stupito, eh!

I pregi e difetti maggiori penso di poter dire che siano **bene o male quelli della meccanica stessa**: interazione indiretta il minimo sindacale (comunque stemperata da quel minimo di scalzamenti permessi), scalabilità bene o male garantita dalla preparazione iniziale variabile, decisa predominanza della strategia sulla tattica (che, al netto delle carte evento, non ha molto ragione d'essere), prevedibile - e probabile - corsa ai lavoratori aggiuntivi.

Spiegando il gioco mi sono dilungato, ma ci ho già infilato diverse considerazioni personali. Mi limito a ripetere quelli che sono gli elementi bene o male originali del gioco - o che, quantomeno, provano a farlo discostare dalla miriade di piazzamento lavoratori che esce ogni minuto. Primo tra tutti, **il deperimento delle materie organiche**, molto ambientato e reso in maniera anche abbastanza elegante (rimangono quelle sporcature, ossia l'esistenza di merci che possano fungere da jolly - in questo caso gli animali - e la presenza di un congelatore che, per quanto piccolo, può preservare un po' di cubetti. Personalmente sono una sorta di aiuto che mi danno sempre un po' fastidio, perlomeno in un gioco che quantomeno prova a essere un minimo ambientato - ne avevo già parlato nell'anteprima di **Trismegistus: The Ultimate Formula**). La scelta del tracciato di deperimento, peraltro, permette come detto di caratterizzare piuttosto bene i vari luoghi di raccolta cadaveri, ove tanto più le parti di corpo sono fresche, tanto più le si pagano.

In secondo luogo la scelta di **affidare a un elemento del tutto casuale** - il dado - l'esito della scarica elettrica riversata sull'accrocchio di pezzi di cadavere: è una soluzione che può far storcere il naso a qualche purista tedesco, ma appare decisamente funzionale a rendere in maniera semplice e immediata l'aleatorietà della cosa. (Pur con ambientazione del tutto diversa, è comunque una soluzione non certo nuova: basti pensare ai dadi per le azioni di caccia e di raccolta risorse di Stone Age.)

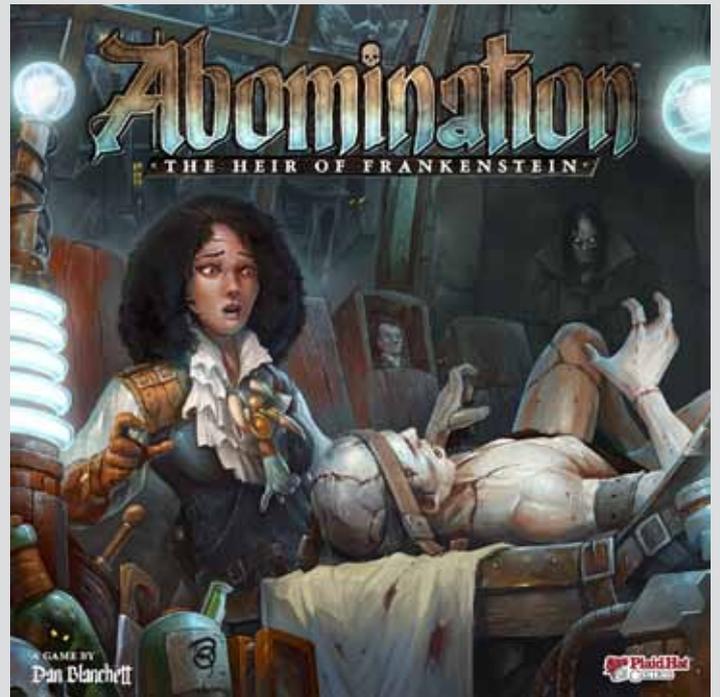
Terzo - e poi per pietà vostra mi fermo - il **trash estremo della grafica** e delle scelte editoriali: i pezzi di cadavere di Esplorando il corpo umano stampati sui polimini di Uwe Rosenberg sono francamente una roba deliziosamente oscena.

Chiaro, **un po' di roba l'avrei forse sfoilita**: qualcosa sulle tre ruote indicatore e forse sugli obiettivi comuni (sono quattro in ogni partita e regalano punti solo al primo che li soddisfa); poi alcuni mazzi secondari (carte umanità e ricerca, su cui sorvolo); e, sicuramente, molte cose dell'insalata di punti finale - in un certo senso avrei sviluppato il gioco come una corsa in cui a vincere - peraltro in maniera coerente con la gara di cui nell'ambientazione - sarebbe stato il primo a dare vita al mostro.)

Poco male, comunque: il gioco - ripeto - **sembra bello**. Staremo a vedere il prezzo, le prime indicazioni sulla profondità di gioco e il tempo che intercorrerà tra l'acquisto e la rivendita da parte del caporedattore della Tana dei Goblin.

Abomination: The Heir of Frankenstein di Nanopuzziano

Autore	Dan Blanchett
Editore	Plaid Hat Games
Giocatori	2-4
Tempo	90-180
Età	13+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento lavoratori, poteri variabili, collezione set, tiro dadi



Saremo in grado di carpire i segreti del buon dottor Frankenstein e diventare ancora più bravi di lui?

Parigi, 1819. Lo scienziato che impersoni in questo gioco è stato chiamato da un misterioso magnate nella città dell'amore per **continuare gli studi di Victor Frankenstein**. Davvero un magnate o la Creatura che cerca disperatamente tutt'ora di avere una compagnia a lui simile? In Abomination: the heir of Frankenstein andremo a creare la più magnificente creazione che infrange le leggi della morte per avere il più grande retaggio da lasciare ai posteri e fare andare nel dimenticatoio gli altri scienziati.

Per riuscire a risvegliare la nostra personale Creatura dovremo gestire risorse nel nostro laboratorio personale e piazzare lavoratori nelle varie postazioni per ottenere il massimo rendimento da ogni mossa, facendo attenzione a non perdere la nostra umanità e mantenere alta la nostra reputazione.

Tutte queste

cose potremo controllarle dalla nostra plancia personale, in cui andremo a piazzare le risorse raccolte e avremo **tre indicatori per rappresentare la propria umanità**, la reputazione e l'esperienza maturata: più cresceranno e maggiori bonus ci forniranno e più scenderanno e peggio per noi sarà. La partita dura **dodici round, ognuno suddiviso in quattro fasi**, entro i quali dovremo risvegliare la nostra creazione. Vediamo come sono strutturate.

- **Fase evento:** si spiega da sé, si pesca una carta evento e si osserva che succede; possono essere eventi globali o che bersagliano un singolo giocatore, scelto dal primo di turno. La peculiarità di queste carte è che sono double-face: a seconda del turno di gioco in cui si risolve sarà da effettuare l'uno o l'altro lato. Molte di queste carte evento porteranno il giocatore designato a leggere un particolare paragrafo nel libro delle regole che descrive un incontro diverso e diverse conseguenze.

- **Fase della città:** piazziamo i lavoratori e facciamo far loro ciò che sanno fare meglio: raccogliere risorse. Ci sono due tipi di lavoratore: scienziato (meeple più grande) ed assistente, il primo farà azioni più potenti, mentre il secondo sarà più debole. Gli assi-



stenti possono salire al rango di scienziato se si possiede sufficiente reputazione. A seconda del posto dove si andrà a “fare la spesa” (cimitero, obitorio, ospedale, piazza della città per via delle esecuzioni, macelleria per le parti di animale, il porto e infine il vicolo scuro, dove si procederà personalmente a ricavare carne freschissima) la qualità del materiale sarà ad un diverso stato di degrado, dove 1 è fresca e 4 è molto degradata. I materiali da raccogliere sono muscolo, organo, pelle, sangue, ossa e componente animale. Il sangue sarà l'unica componente che sotto lo stato di degradazione 2 sarà da scartare. Sono presenti due luoghi aggiuntivi dove si potranno ottenere esperienza, monete e carte speciali da utilizzare a proprio piacere: la chiesa e l'accademia. Sarà inoltre presente un mercato dove poter acquistare attrezzatura di laboratorio o vendere organi freschi per soldi e l'azione per diventare primo giocatore, immune dalla scacciata. In linea generale durante questa fase si piazzerà un lavoratore a turno e si risolverà immediatamente l'azione corrispondente. Se qualcuno volesse effettuare la stessa azione può “scacciare” il lavoratore già presente sulla casella mettendolo su delle caselle apposite, al costo però di monete. Dopo il massimo numero consentito di sostituzioni non si potrà più effettuare tale mossa. Sono presenti anche delle azioni disponibili sulla propria plancia personale: fare pratica per aumentare l'esperienza, donare sangue per la propria ricerca, curare le ferite subite dalla propria Creatura o caricare le bobine energetiche del laboratorio.

• **Fase del laboratorio:** si possono spendere le risorse accumulate precedentemente per costruire parti di corpo o per completarle. Per ogni parte del corpo servono determinate componenti e il pezzo farà punti in base al valore di materiale più degradato utilizzato (più malus se si usano jolly); le parti di animale potranno rimpiazzare un qualunque cubetto agendo da jolly. Si può mettere nel congelatore una determinata quantità di materiali per poi venderli al mercato, questi non si degraderanno più ma allo stesso tempo non si potranno utilizzare per costruire le parti della Creatura. Si può anche animare, se si ha sufficiente esperienza, una parte del corpo scaricando energia elettrica sull'ammasso di carne: si lanceranno dei dadi e si osserva se il pezzo prende vita e quanti danni la Creatura subisce dalle scariche; più bobine si avranno caricato e più si avranno dadi bonus con meno possibilità di friggere troppo il corpo. Non appena si animano tutte le sei parti di un corpo la partita termina e si contano i punti perché una creatura è viva!

• **Fase di reset:** si tolgono tutte le carte vecchie e si rimpiazzano, poi si osserva se i materiali degradano; se non si possiede ghiaccio tutti i materiali raccolti si spostano nella casella degradazione adiacente. Le ossa non degradano. Si ricomincia dalla prima fase.

Se entro il dodicesimo round nessuno risveglia una Creatura la partita termina e si passa alla conta dei punti.

I MIEI PARERI

Credo che questo gioco voglia essere un ibrido, cercando di dare spazio a tattiche a lungo termine e ponderate e allo stesso tempo di fare sentire una certa ambientazione, per capire se ci riuscirà bisognerà per forza provarlo. **Penso che l'ambientazione regga, ma per la meccanica presentata poteva essere equivalente, ad esempio, la costruzione di super robottoni giganti prima dell'arrivo di un attacco alieno.** Ciò ci fa capire che, come ogni piazzamento lavoratori, si perderà sempre un pochino la magia della caratterizzazione assoluta delle proprie azioni, ma che allo stesso tempo lascia una traccia, più o meno flebile, delle sensazioni che l'autore voleva dare. La principale parte di ambientazione sarà sicuramente data dalle carte evento che bersagliano i giocatori, dove dovranno leggere un piccolo flavor text che descriverà ciò che gli capiterà questo turno, il resto della partita probabilmente sentirà l'ambientazione di un classico gestionale.

Direi che i risvolti interessanti della meccanica siano nella gestione delle risorse che, inesorabilmente, si degradano facendoci perdere l'utilità delle azioni passate; acquistare molta carne e poi non riuscire ad utilizzarla tutta farà perdere un sacco di tempo. Carina l'idea che in base allo sviluppo della partita la carta evento possa avere un evento piuttosto che un altro, anche se bisogna vedere quanto all'effettivo ciò influisca sul flusso di gioco. L'acquisizione delle risorse è classica, ogni casella ti dà un certo numero di materiale di un certo valore, quindi valutare anche quanto questo possa conservarsi dovrebbe dare una certa pianificazione sull'utilizzo, anche perché materiali più degradati svilupperanno meno punti. Per quanto riguarda l'azione dello scacciare da una casella è interessante, ma non mi convince appieno a primo impatto e non avendo ancora provato: certo riduce il numero di caselle (non si avranno più caselle per ogni azione ma una per tipo e le 4 caselle per i meeples scacciati), ma allo stesso tempo forse proprio la classica disposizione sarebbe andata benissimo lo stesso. L'unica maniera per fornire un verdetto è provare e osservare come funzioni questa particolare modalità di piazzamento. **Interessante invece la possibilità di evoluzione del meeple in base al tracciato reputazione**, sarà sicuramente una possibilità di vantaggio strategico, anche perché alcune azioni possono essere effettuate unicamente da meeple grandi.

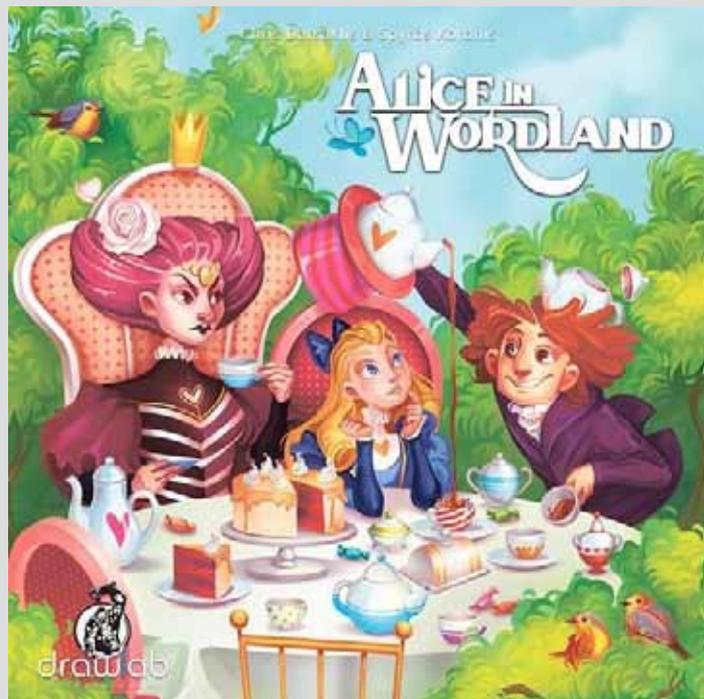
Trovo che la **grafica** dei cadaveri in base alla decomposizione abbia una sua componente gore, ma al punto giusto; del resto in un gioco dove si smembrano cadaveri non possono esserci rose e violette. Questo secondo me restringe di poco il target dei giocatori appetibili (capisco ci siano persone che non tollerino troppo la vista del sangue e di morti, anche se disegnati), ma per gli amanti del genere darà sicuramente uno sprint in più per provare e curiosare a riguardo di questo gioco.

Alice in Wordland

di Mica

Autore	Chris Darsaklis, Spyros Koronis
Editore	Drawlab Entertainment
Giocatori	3-8
Tempo	10-25
Età	8+
Kickstarter	No
Meccaniche	gioco di parole, poteri variabili

*La Regina di Cuori ci ha invitato per il tè,
ma attenzione: la legge di oggi
vieta l'uso di alcune lettere!*



Alice in Wordland è un **party game di parole** per 3-8 partecipanti abbastanza rapido (10-25 minuti), in cui gli ospiti della Regina di Cuori devono partecipare alla discussione **senza usare le lettere proibite**: chi le pronuncia o ci mette troppo a parlare, viene eliminato per quel turno e riceve meno PV. Come sempre, vince chi ha più PV.



COME SI GIOCA

All'inizio della partita ognuno pesca casualmente una **carta personaggio** tra le otto disponibili: hanno abilità diverse ed ogni giocatore userà a turno tutte quelle presenti. Poi si impostano durata (10-15 secondi) e volume del **timer** e si preparano i quattro mazzetti delle **carte lettere proibite**, in base ai **livelli di difficoltà** (blu facile, viola medio, verde difficile, rosso difficilissimo).

La partita dura un numero di **round** uguale al numero dei giocatori ed ognuno è diviso in **3 fasi**:

1. **Preparazione**. Vengono pescate 3 lettere dai mazzetti blu, viola e verde. Si prendono tante **carte punteggio** quante i giocatori: la carta numero 1 si mette sopra e sotto altrettante fino a corrispondere al numero di partecipanti; alcuni personaggi ricevono degli oggetti legati alla loro **abilità**. Poi, la **Regina di Cuori** gira due **carte discussione**, ne sceglie una e infine si scoprono le prime carte dei mazzi blu, viola e verde. Si parte dalla Regina come primo giocatore e si continua in senso orario.

2. **Discussione**. Ogni giocatore deve continuare la discussione senza usare le lettere proibite: se sbaglia o se non sa che dire, viene squalificato per quel turno. Man mano che i partecipanti escono,

prendono la carta punteggio sulla cima del mazzo: sono i PV che otterranno per quel round. Le **parole consentite** devono riguardare persone, oggetti, attività, animali e piante; non possono essere simili a quelle dette precedentemente (es. acqua – acquario) o straniere che non siano di uso comune (es. croissant sì, fog no).

3. **Pulizia.** Quando resta un solo giocatore, questi prende l'ultima carta punteggio e finisce il round. Si assegnano i punti sulla carta teiera, si scambiano i personaggi, si pescano nuove lettere proibite e la regina sceglie una nuova discussione e si ricomincia.

La **partita termina** quando ogni partecipante ha giocato tutti i personaggi: chi ha più PV vince.

Le **abilità:**

- la **Regina** riceve coperta la prima carta del mazzo rosso, la rivela dopo il suo turno e diventa per quel round una nuova lettera proibita per gli altri;
- il **Bianconiglio** ottiene la prima carta del mazzo viola e dopo il suo turno può sostituirla per un round ad un'altra, compresa quella messa dalla Regina;
- **Pincopanco e Pancopinco** ricevono due segnalini tempo, che si scartano per ottenere un bonus tempo in più;
- il **Cappellaio Matto** riceve un segnalino tempo ed una volta per round può ignorare le lettere proibite;
- il **Brucaliffo** piazza il segnalino bruco davanti ad un altro giocatore per ottenere tanti PV quanti quelli che riceverà lui;
- lo **Stregatto** una volta per round può scomparire, cioè saltare il turno;
- **Alice** raddoppia i PV ottenuti quel round;
- il **Due di Cuori** costringe un avversario a giocare due volte di seguito e non è influenzato dalla carta della Regina.

Nel gioco si propongono tre **varianti**: se si gioca con **bambini**, usare solo le carte discussione identificate dal simbolo famiglie; **facile**, utilizzando accorgimenti come meno lettere proibite e/o solo le lettere più semplici; **difficile**, utilizzando invece soluzioni tipo diminuire il tempo, usare più lettere proibite o addirittura eliminando i giocatori per una qualsiasi parola detta in un discorso al di fuori del gioco.

PRIME IMPRESSIONI

Per essere una variazione di Nomi cose città con il tema di Alice appiccicato, il titolo sembra carino e **potrebbe essere un buon party game**. Come difficoltà lo colloco un gradino sopra Taboo.

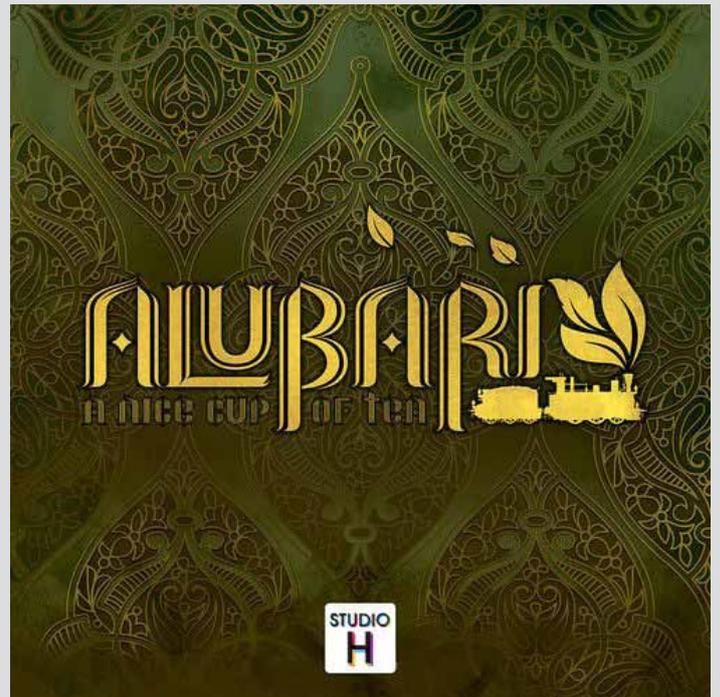
Non ho ben chiaro se funzioni ugualmente in tutte le configurazioni, in 3 si faranno tre round di gioco e probabilmente peseranno molto i personaggi usciti (il regolamento per questo dice di non usare Alice ed il Brucaliffo), mentre in 8 si faranno 8 round che daranno indubbiamente una percezione della partita completamente diversa, ad esempio saranno sicuramente round molto più lunghi per chi esce per primo.

L'aggiunta di tutte queste varianti danno l'idea di voler accontentare un po' tutti, cercando di farlo spiccare a tutti i costi, probabilmente a me il gioco ispira di più perché mi piacciono i giochi di parole ed Alice nel Paese delle Meraviglie.



Alubari: A Nice Cup of Tea di Nanopuzziano

Autore	Tony Boydell
Editore	Studio H
Giocatori	1-5
Tempo	45-120
Età	10+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento lavoratori



Produrre tè e costruire ferrovie, un piazzamento lavoratori all'insegna della caffeina.

In questo gioco saremo dei coltivatori di tè a Darjeeling (India nord-orientale, molto famosa per i pregiati infusi) e, oltre ovviamente ad avere la più bella piantagione, dovremo **finanziare la costruzione di una nuova linea ferroviaria per i nostri comodi**. Come meccaniche di gioco prende in eredità - possiamo definirlo una ver-

sione aggiornata e revisionata - le meccaniche di un altro gioco di Boydell, ossia Snowdonia, in cui si deve costruire una ferrovia nel cuore della Snowdon mountain.

COME SI GIOCA

Andiamo però a vedere nel vivo le meccaniche di

gioco: il piazzamento lavoratori è il nucleo del sistema; a partire dal primo giocatore si piazzerà un costruttore per volta fino ad esaurimento (due costruttori più un possibile terzo sbloccabile temporaneamente). **Le azioni che permetteranno i nostri fedeli sgherri**, a seconda della casella in cui saranno piazzati, sono:

- **rimuovere un detrito** dai campi di tè per ingrandirlo o piazzare dei detriti per coprire



il fiume dove deve passare la ferrovia: l'ultimo detrito rimosso da un campo o l'ultimo piazzato per coprire totalmente un fiume darà punti vittoria;

- **ottenere risorse** tra quelle disponibili al deposito merci;
- **convertire risorse** base in risorse lavorate, necessarie per gli edifici; il giocatore che piazzerà per ultimo il suo lavoratore riceverà il segnalino primo giocatore il turno successivo
- **piazzare** un pezzo di ferrovia;
- **costruire un edificio**, attivabile solo se il tracciato ferrovia ha raggiunto una lunghezza tale da sbloccare degli edifici, come le stazioni;
- **giocare un contratto**, che fornisce effetti speciali durante e punti vittoria se pagato il relativo costo, e pescarne poi un altro;
- **accumulare foglie** o ottenere chai - un particolare tè speziato con aggiunta di latte tipico dell'India - se si possiede la quantità di foglie sufficienti; in particolare, il chai sarà una risorsa ottenibile che si utilizza per potenziare un lavoratore: un lavoratore potenziato farà molto meglio ciò che permetterebbe la sua azione, sbloccando specifici bonus per quel turno, anche abbastanza influenti.

Le azioni si risolveranno nell'ordine come sopra elencate.

Bisognerà **tenere in considerazione anche gli eventi meteorologici** che andranno ad incidere sullo sviluppo della partita, dando anche particolari effetti per il turno in gioco, come ad esempio la variazione di produzione di foglie di tè delle piantagioni. Il meteo è annunciato, come in Snowdonia, in base al retro dell'ultimo contratto giocato nel turno, per cui si potrà comunque avere tempo di ragionare un attimo sulle possibili conseguenze per il turno successivo. La crescita delle piante di tè si svilupperà lungo la partita in base al meteo e alle azioni dei giocatori: raggiunto il massimo sul percorso di crescita si otterrà il raccolto, che premierà maggiormente chi ha lavorato con fatica i campi rimuovendo più detriti. È presente una ruota evento su cui si andranno a posizionare i cubetti appositi che saranno estratti dal sacchetto risorse durante il rimpinguamento di inizio turno: a seconda della casella in cui si posa, **si risolverà un evento** che influenzerà i vari giocatori. Una volta terminata la ruota ovviamente gli eventi potranno avvenire nuovamente. La partita **termina una volta che la ferrovia viene terminata**, e colui che avrà più punti sommando i vari bonus sarà in vincitore.

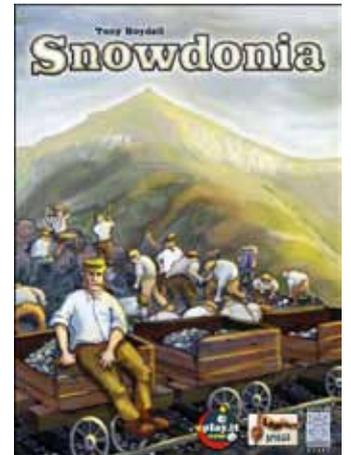
PRIME IMPRESSIONI

Direi a prima impressione che Alubari: A Nice Cup of Tea sia un **gioco di peso medio-leggero**: non si presentano, a primo impatto, situazioni così difficili da risolvere da obbligare a riflessioni filosofiche. Allo stesso tempo è interessante la possibilità di potenziare i lavoratori tramite il chai per ottenere azioni molto più efficaci, se utilizzato con il giusto tempismo potrebbe dare ottimi vantaggi tattici.

Interessante anche la presenza degli eventi meteorologici, che danno quel pizzico di variabilità in più ai turni. Si possono notare **più tattiche per vincere la partita**, poiché si ottengono punti tramite diversi percorsi: il completamento della ferrovia e le sue stazioni, lo sviluppo dei campi di tè o il completamento dei contratti.

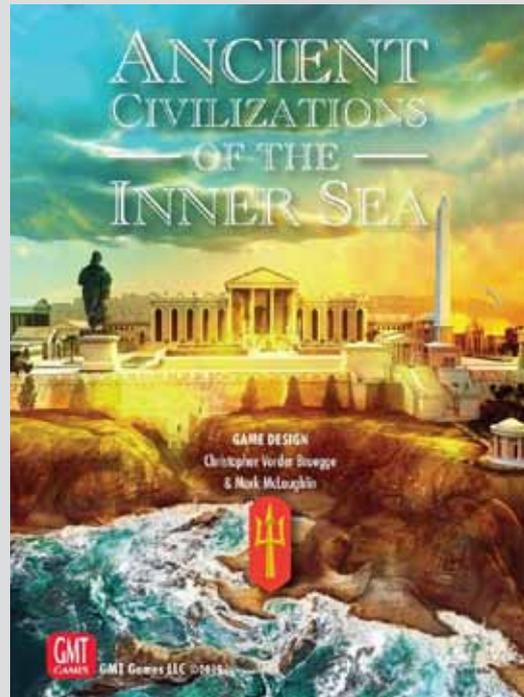
Ripresa da Snowdonia anche la possibilità di **costruire un treno e doverlo mantenere** per benefici aggiuntivi. Cosa ha in più di **Snowdonia** questo gioco quindi? Sicuramente è stata rifinita la meccanica di base: infatti si può osservare rispetto al suo predecessore alcuni bilanciamenti nelle costruzioni ed i materiali richiesti e nella fluidità di gioco, come la possibilità di ripetizione di eventi già avvenuti sulla ruota evento. Per il resto, si potrebbe definire una sua versione ambientata in India anziché nel Galles.

La scalabilità parrebbe buona: infatti in base al numero di giocatori varia il numero di spazi azioni disponibile, che in meno giocatori sono rimpiazzati da carte azione specifiche; sono apportate alcune modifiche nella preparazione ed eventi per la partita a giocatore singolo - ma nulla di così differente.



Ancient Civilizations of the Inner Sea di Agzaroth

Autore	Mark McLaughlin, Chris Vorder Bruegge
Editore	GMT Games
Giocatori	1-6
Tempo	120-300
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	controllo territorio, take that



*24 pagine di regole
per il nuovo gioco di civilizzazione targato GMT,
che presenta però qualche criticità...*

COME SI GIOCA

Sebbene denso e legnoso come tutti i regolamenti GMT, questo appare già scritto molto meglio dei suoi simili e **parecchio più organico**, probabilmente anche perché il gioco di per sé è più semplice. La mappa rappresenta il bacino del Mediterraneo con le terre circostanti. Sia terraferma che mare sono divisi in zone, per il cui controllo si accapigliano i giocatori, che scelgono una delle civiltà antiche (Romani, Greci, Cartaginesi, ecc) e ne

prendono il foglio riassuntivo con le abilità uniche, nonché 50 dischi del proprio colore. **Tali dischi in gioco sono tutto:** rappresentano insediamenti, truppe, cultura... ogni colta che un disco viene messo sulla mappa, rappresenta una porzione della tua civiltà. Un disco è un accampamento, due impilati sono un insediamento, tre una città. Completano i componenti delle carte Meraviglia, costruibili da tutti e il protagonista, ovvero un mazzo di carte Fato che include **una serie di even-**



ti storici col loro effetto, nonché la possibilità, per alcune, di essere giocate in risposta a quelle avversarie, annullandole.

I round si susseguono in questo modo:

Fase di crescita

In questa fase i giocatori possono togliere dischi dalla mappa e preparano, in base al loro sviluppo su di essa, nuovi dischi da piazzare successivamente (forniscono nuovi dischi, ad esempio, il possesso dei mari aperti o degli insediamenti). Poi li schierano sui territori da loro controllati, adiacenti o contesi (quelli dove ci sono anche dischi avversari).

Fase delle carte

A turno, ciascuno gioca una carta Fato dalla mano o costruisce una Meraviglia, o passa. Si continua a giro fino a che tutti hanno passato. Le carte Fato portano in gioco una serie di eventi più o meno forti e rovinosi e possono essere bloccate da quelle immediatamente giocate da altri giocatori, contrassegnate da un apposito simbolo (N = negation).

Fase della competizione

Di territorio in territorio si risolvono i conflitti in modo matematico: si toglie prima un disco da tutte le fazioni che ne hanno uno solo, poi da quelle che ne hanno due, poi tre e così via. Ci si ferma quando rimane un solo contendente, oppure tutti hanno perso almeno un disco, ogni fazione ha solo 0 – 1 disco rimanenti. Distruggere una città porta a prendere bottino, ovvero un soldo o un PV.

Fasi di mantenimento e di fine epoca

In queste fasi, senza entrare nel dettaglio, si fanno tutti i calcoli per prendere nuovi soldi, nuove carte, punti vittoria, ecc.

La partita dura un numero determinato di round (incerto e dipendente dalla pesca delle carte alla fine di ogni round, cosa che può variare la durata della partita), al termine dei quali **vince chi ha accumulato più punti vittoria**.



PRIME IMPRESSIONI

Il manuale consiglia **preparazioni diverse per in base al numero di giocatori** - da uno a sei - e questa è cosa buona.

Quello che a mi lasciava principalmente titubante era l'**estrema astrazione del combattimento** e in genere dell'espansione sulla mappa. Oltre al fatto che il progresso di una singola civiltà fosse relegato al solo paio di abilità speciali possedute dall'inizio e quindi, in pratica, assente. La sensazione di astrazione è stata talmente forte che l'ho subito associato a Tapestry, che è un gioco di ben altro peso e durata.

Il "movimento" del gioco è affidato alle famigerate carte Fato. Dico famigerate perché, dalle prime recensioni e opinioni lette in giro, queste hanno effetti talmente imprevedibili e potenti, che **non è possibile pianificare alcuna strategia** e il gioco si rivela estremamente fortunoso, pur in assenza di dadi.

Allo stesso modo, il fatto che molte carte possano essere sfruttate dagli avversari per bloccare le tue, aggrava la situazione, tanto che **pare il gioco venga considerato adatto "a farsi due risate"**, più che a civilizzare strategicamente il vecchio Mediterraneo- cosa che, francamente, mi lascia ancora più perplesso: facciamo un 3-4 ore di partita giusto per vedere quali disgrazie mi capitano? Anche no.

Il **sistema di combattimento** matematico mi piace e mi pare molto interessante... ma lo avrei visto meglio in un altro tipo di gioco, che non in questo.

Quindi dopo attenta lettura e considerazioni, ho virato sul più concreto e classico Era of Tribes, che potrebbe essere il mio candidato alla civilizzazione per il 2019.

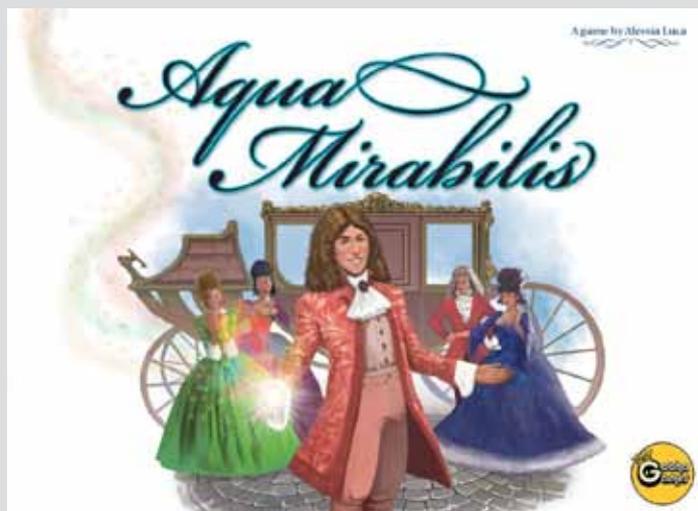
POST SCRIPTUM

Un po' dopo aver scritto questa anteprima, è uscita la recensione del gioco da parte di MarcoWargamer, dove in sostanza conferma i miei timori, bocciando il titolo come piatto, ripetitivo, troppo dipendente dalla fortuna e **troppo lungo per quel che restituisce**.

Aqua Mirabilis

di Tatsumaki

Autore	Alessia Luca
Editore	Gotha Games
Giocatori	2-4
Tempo	90-120
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento lavoratori, punti azione, maggioranze



Un gioco di piazzamento lavoratori e gestione tempo che racchiude in una peculiare matrice sia la strategia che gli obiettivi finali. Autori ed editori italiani lo tengono d'occhio dal 2011.

Nel suo **gioco d'esordio** sul mercato, **la goblinessa Alessia Luca** ci porta alla corte dei frivoli (e poco igienici) **nobili di Francia**, tra fiori, essenze e profumi, raccogliendo finalmente i frutti di quell'IDEAG 2011 in cui il gioco fu presentato e conquistò la fiera. Andiamo a capire perché è valsa la pena attendere.

RIASSUNTO DI GIOCO

Lo scopo del gioco consiste sostanzialmente nel realizzare dei profumi da presentare al re e alla sua corte per ottenere punti: i profumi sono composti partendo dalle essenze che, a loro volta, sono ricavate dai fiori.

Ciascun giocatore ha, nella propria plancia, **una "meridiana" che indica quanti punti-azione ha a sua disposizione**, da uno a cinque: posizionare il proprio Profumiere sul tabellone per svolgere un'azione richiederà la spesa di 1-3 punti e conseguentemente l'avanzamento della meridiana. Quando un giocatore spende i suoi ultimi punti-azione, la meridiana viene

"resettata", ma così facendo si causa l'avanzamento dell'**indicatore del tempo di gioco**, diviso in quattro settimane – sebbene il numero esatto di turni dipenda dal numero di giocatori.

In alternativa allo svolgere azioni sul tabellone, il giocatore potrà posizionare il proprio Profumiere sulla plancia per svolgere un'azione di produzione, ossia la trasformazione dei suoi fiori in essenze mediante vari sistemi, acquisiti sul tabellone con l'azione apposita (vedi oltre). Attivare una Produzione resetta automaticamente la meridiana (con conseguente avanzamento del tempo) ed è tan-



to più fruttuoso quanti più punti-azione sono sacrificati in questo modo (massimo quattro). La produzione permette, inoltre, di **muovere la propria carrozza sul tracciato dei viaggi**, in cui visitare le città di Parigi, Londra, Köln o Firenze permetterà (previo possesso di una lettera di presentazione) di ottenere bonus vari e punti a fine partita.

Il viaggio è comunque possibile anche tramite specifica azione sul tabellone, sebbene con qualche differenza nella pesca del bonus. Le **altre azioni sul tabellone** prevedono il mercato per l'acquisto dei fiori; il laboratorio dell'apprendista dov'è possibile apprendere nuove tecniche di Produzione (sotto forma di tessere-espansione per la plancia) o acquisire bonus permanenti; i giardini di Versailles, in cui incontrare i nobili e le dame per ottenere le succitate lettere di presentazione o conquistarne i favori tramite qualche regalino (leggasi: scambiare essenze e profumi per ottenere un bonus a maggioranza).

È infine presente la grossa matrice della corte, presso cui presto o tardi andremo a presentare le nostre creazioni. **Re e nobili sono volubili** e, pur premiando quasi qualsiasi aroma, prediligeranno profumi realizzati con particolari essenze di base o essenze complementari, nonché le novità assolute. Essendo personaggi volubili, **i gusti cambieranno ogni settimana** (ossia ogni tot avanzamenti sul tracciato tempo): il re giudicherà l'essenza di base e pretenderà sempre una novità, i nobili valuteranno le essenze complementari e tenderanno a preferire qualcosa nella loro comfort zone.



Al termine delle quattro settimane i giocatori avranno la possibilità di presentare nuovamente le loro creazioni (sebbene con qualche differenza in termini di assegnazione dei punti); inoltre verranno assegnati ulteriori punti in base ai capricci (tessere segrete) ed alle preferenze (maggioranza di doni ricevuti) delle dame di corte. Chi avrà più punti sarà nominato profumiere di corte ed in sostanza vincerà la partita.

PRIME IMPRESSIONI

A monte di tutto il resto, **il concetto alla base del gioco è quello di una trasformazione di risorse fiori-essenze-profumi**, questi ultimi comunque realizzabili in un numero veramente vasto di combinazioni: ad un rapido calcolo ci sono infatti trenta **ricette "semplici"** (un'essenza di base ed una complementare) e ben novanta "doppie" (una base e due complementari). I punti assegnati per il profumo presentato, inoltre, variano in base ad un **gran numero di parametri** che durante il gioco cambieranno continuamente seguendo tra l'altro le azioni intraprese dai giocatori: ecco pertanto che presentare il profumo giusto al momento giusto può fruttare una bella paccata di punti oppure al contrario fornire un quantitativo esiguo, ma influenzare la "matrice" a proprio vantaggio per i turni successivi o la fine del gioco (o, perché no, entrambe le cose). L'esoscheletro di questo concetto è un sistema di gestione dei turni e delle azioni piuttosto "cattivo" che richiede di svolgere **un'attenta programmazione** prima di lanciarsi nello svolgimento di determinate azioni se non ci si vuole poi trovare nell'impossibilità di svolgerne altre a causa della carenza di punti-azione.

A complemento di questo c'è un **interessante sistema di produzione** che obbliga il giocatore a ulteriori scelte ed un **tracciato dei viaggi** che, se ben sfruttato, può fornire bonus rilevanti. Infine non bisogna assolutamente sottovalutare **l'importanza delle dame**: i bonus ed i punti che forniscono possono influenzare pesantemente l'andamento della partita.

L'interazione è dunque indiretta, ma espressa in molti elementi del gioco, il che contribuisce a dare al tutto un sapore di competizione (leggasi "corsa") piuttosto pressante, complice anche il sistema di tracciamento del tempo.

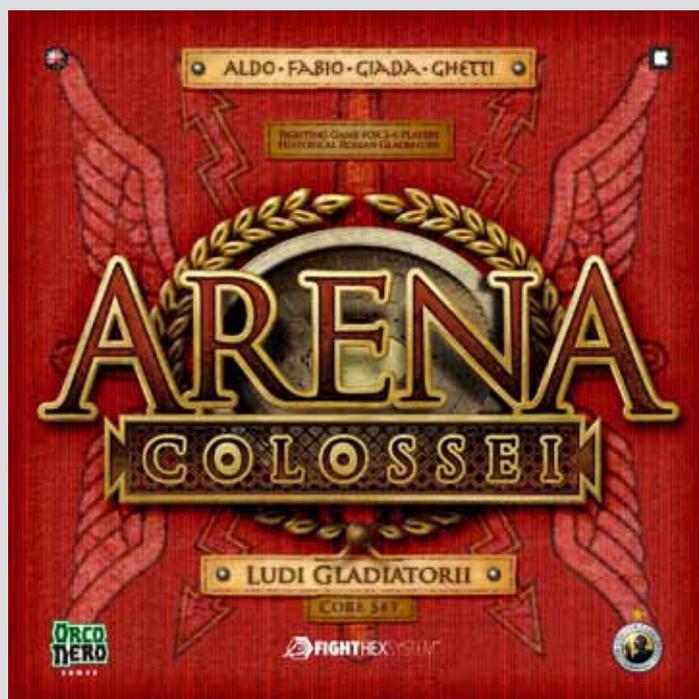
Sembra insomma che gli otto anni di gestazione che il gioco ha avuto dopo quel famoso IDEAG siano stati sapientemente sfruttati per rendere il sistema curato sotto ogni dettaglio e pronto per essere presentato in gran pompa alla "corte europea" dei giochi da tavolo.



Arena Colossei: Ludi Gladiatorii

di Agzaroth

Autore	Aldo Ghetti, Giada Ghetti, Fabio Ghetti
Editore	Sir Chester Cobblepot
Giocatori	2-4
Tempo	30
Età	10+
Kickstarter	Si
Meccaniche	poteri variabili, movimento su griglia, carta-forbice-sasso, scelte simultanee, tiro dadi



Tornano i gladiatori dell'antica Roma in tutta la loro potenza grazie a Sir Chester Cobblepot.

Alan D'Amico scolpisce e crea le **miniature** per il gioco di Aldo, Fabio e Giada Ghetti, edito da Sir Chester Cobblepot, **a novembre su Kickstarter**. Si parla di antica Roma ed in particolare di **gladiatori**, con un solido comparto grafico e miniaturistico, che include anche belve come leoni e pantere.

COME SI GIOCA

Il tabellone rappresenta l'arena di combattimento, divisa in **caselle esagonali**. Ogni giocatore ha la propria miniatura, la riserva personale di carte azione (diverse per ogni combattente) e quello di tesserine attacco e difesa, che dipendono dall'equipaggiamento del gladiatore in questione. Da questo dipende anche la **forma della basetta colorata** che incasella la miniatura: ci saranno dei simboli "occhio" che rappresentano la linea di vista del combattente (più il vostro elmo è chiuso e più protegge, ma meno vedete), poi i lati coperti dalla corazza e quelli scoperti. Altra cosa notevole è che **ogni tipo di combattente è "storico"**, ovvero viene riprodotto equipaggiamento e



modo di combattere di una reale tipologia di gladiatore romano.

Non solo: con l'aumentare dell'esperienza, il vostro combattente "passa di livello" e questo non solo è rappresentato da nuove carte Azione specifiche che si aggiungono al vostro mazzo, ma anche da ben **tre nuove miniature**, che trasformeranno l'aspetto estetico del gladiatore facendolo diventare sempre più cazzuto.

I giocatori hanno livelli di vita e di capacità (ovvero di fatica, che fornisce anche tot punti azione spendibili per le carte in ogni round). Ciascuno **seleziona segretamente le carte** che vorrà giocare nel round in corso, facendo attenzione a non oltrepassare il proprio limite di capacità, poi se ne gioca una alla volta in contemporanea con gli altri nell'arena.

Le manovre vengono **eseguite tutte assieme** e quando due gladiatori si trovano a portata possono ingaggiarsi: da quel momento il duello è "congelato" fino alla fase di combattimento e nessun altro nell'arena può interferire con loro (le eventuali carte programmate avanzate dai due contendenti non si usano e tornano nel mazzo).

Lo scontro avviene con un **meccanismo di carta-forbice-sasso tra attacchi e difese**. Naturalmente potrà attaccare solo chi è stato ingaggiato sull'arco di visuale o ha superato l'apposito test per reagire, se preso alle spalle. Alla forza della tessera scelta, che indica un bersaglio tra testa, corpo e gambe dell'avversario, va sommato un dado, al quale il difensore risponde con un altro tiro di dado sommato alla sua difesa nella zona interessata.

Il sistema tiene infatti conto di **tre diverse corazze**: testa, tronco e gambe. A seconda del combattente scelto e del suo armamentario, queste tre zone saranno protette in modo diverso, per cui **non c'è mai completa casualità** nella scelta, ma la lettura delle intenzioni avversarie sarà fondamentale per capire dove indirizzerà il suo colpo (e per capire dove indirizzare il proprio).

La partita dura quindici round, al termine dei quali vince chi ha ottenuto più favore del pubblico (che si prende portando colpi a segno o parandoli). Ovviamente è possibile finire prima uccidendo l'avversario o **portando il cursore del favore del pubblico** in fondo alla propria parte del tracciato. Sono incluse le **regole** per giocare in più giocatori a squadre o tutti contro tutti e utilizzare le bestie feroci.

PRIME IMPRESSIONI

Ve ne aveva già parlato diffusamente Randall nel suo resoconto e io avevo avuto la fortuna di provarne il prototipo ormai quasi ultimato a Play 2019. Arena Colossei ha dalla sue almeno tre-quattro caratteristiche che lo rendono un prodotto accattivante e trasversale per una grossa fetta di pubblico:

- le **miniature** sono fantastiche e soprattutto sono storiche, almeno quelle base, poi diventano piacevolmente più "fantasy" nella versione via via più potenziata;
- il **modo di combattere** dei vari gladiatori è davvero diverso e anche qui accuratamente riprodotto su quelle che sono le fonti dell'antichità. E naturalmente non vedo l'ora di portare in battaglia il mio Retarius con basetta nera (che poi è ovviamente il più figo del lotto);
- il **motore di gioco** ha un buon margine di scelta, ma al contempo è semplice da imparare, consentendo a un vasto pubblico di imparare a giocare fin da subito. Anche se la scelta delle carte da usare avviene a priori, l'ordine di utilizzo è estemporaneo, per cui c'è un bel mix di strategia e tattica;
- il **tempo di gioco** è ridotto e la **scalabilità** ampia, anche qui favorendo sfida anche in gruppi numerosi e con poco tempo a disposizione.

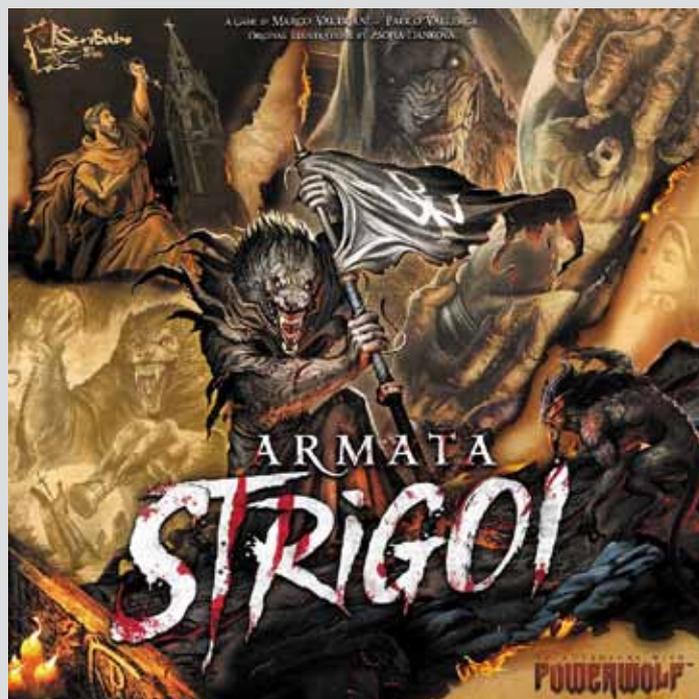
Il peso della **fortuna** è certamente invasivo, non solo insito nella meccanica dello scontro, tra carta-forbice-sasso e tiro di dado, ma soprattutto nella pesca dei danni, che avviene da un sacchetto e che può condizionare pesantemente lo scontro, almeno per quel che avevo visto.

Insomma, non siamo di fronte a un gioco estremamente tecnico (come poteva essere il Gladiatori di Quondam), bensì a una piacevole **ricostruzione storica piena di colpi di scena** e basata su intuito e fortuna. Dopotutto, audentes fortuna iuvat.



Armata Strigoi di Agzaroth

Autore	Paolo Vallergera, Marco Valtriani
Editore	Scribabs
Giocatori	2-5
Tempo	60-90
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	cooperativo, gestione mano, poteri variabili, mappa modulare



Un branco di uomini-lupo di comprovata fede deve estirpare definitivamente la piaga dei vampiri Strigoi...

Marco Valtriani e Paolo Vallergera tornano a calcare i tavoli con un gioco d'avventura collaborativo puro, in cui i Powerwolves (ogni riferimento alla band Powerwolf è puramente voluto) tentano di sterminare gli ultimi due vampiri Strigoi, rifugiatisi in un castello pieno di creature maligne sotto il loro controllo.

COME SI GIOCA

Lo scopo dei 5 lupi è quello di uccidere entrambi i **vampiri**; questi ultimi invece vincono se piazzano sulla carta Inferno tot punti sangue, in base al numero di giocatori.

In pratica vedremo che i vampiri trasferiranno



no punti sangue dalla carta Altare a quella Inferno quando feriscono un lupo (alla terza ferita, poi le ferite si scartano); o quando distruggono i punti di accesso alla loro fortezza su cui è ancora presente un lupo (o anche se distruggono tutti i punti di accesso); o quando rimane in vita in solo vampiro e la fortezza inizia a collassare.

La fortezza è costituita da una serie di stanze collegate da corridoi, attraverso le quali si muoveranno i **protagonisti del gioco, raffigurati da 7 miniature**. Il motore sono **6 carte azioni per ogni lupo** (che possono poi aumentare uccidendo alcuni nemici specifici), con le quali i giocatori eseguono tutte le loro mosse.

All'inizio di ogni round ("assalto"), ciascuno gioca infatti segretamente una carta che stabilirà l'iniziativa del lupo, il suo valore di movimento, la sua forza di attacco e poi anche la reazione automatica immediata dei due vampiri, che si attivano quindi dopo il singolo turno di ogni giocatore.

Il lupo di turno inizierà infatti a spostarsi per il castello, scoprendo segnalini incontro e affrontando i mostri corrispondenti, sperando di sconfiggerli per acquisire nuove carte e segnalini bonus.

Il **combattimento** avviene in modo matematico ed è necessario uguagliare o superare la forza del bersaglio per ferirlo: questo si ottiene sommando alla carta giocata anche altri segnalini bonus che vanno perse, carte azione dalla propria mano, carte arma che possono essere usate in due modi: con destrezza, quindi esercitando meno forza ma mettendole nei propri scarti; con furia, ovvero ottenendo un risultato maggiore ma buttandole poi via.

I simboli sulle proprie carte, quando scartate, servono poi anche in altre situazioni: per parare gli attacchi, per evitar nemici, per evitare il crollo di un punto d'accesso.

Si riprende in mano il proprio mazzetto solo quando lo si è utilizzato tutto (alla maniera del Trono di Spade), oppure quando si incontra per il castello uno specifico personaggio: il **monaco**.

Per attaccare un vampiro è necessario avere accumulati sulla carta Altare tot punti sangue, che si ottengono uccidendo le creature che sorvegliano il maniero.

Da notare che **ogni lupo ha un ruolo**, per cui su sei carte iniziali, due sono differenti, rispecchiando questa specializzazione (guaritore, capo, berserker, ecc). Le differenze diventano più marcate acquisendo poche altre carte nel corso della partita.

PRIME IMPRESSIONI

Conoscendo l'amore dell'autore per **Mage Knight**, sapevo che ci sarebbe stato qualche rimando, in questo Armata Strigoi. I **personaggi** sono gestiti dalle carte e gli scontri sono matematici, anche se pure in questo caso dovrete gestire le vostre carte in attacco e difesa, spendendole quando più conveniente.

I nemici sono rappresentati da gettoni coperti (a parte i due vampiri, miniature) e quindi c'è una **componente di azzardo**, anche se tali gettoni sono di due categorie, per favorire la progressione iniziale, attaccando i più deboli. Anche il **limitato deck-building** inserito accontenta chi desidera una certa personalizzazione del gameplay durante la partita, senza finire in eccessi.

Mi sembra ben gestito l'**effetto di corsa contro il tempo**, sia per l'urgenza di armarsi e cacciare i vampiri prima che questi infliggano troppe ferite al branco, sia per il meccanismo che fa precipitare la situazione alla morte del primo vampiro.

Anche in questo senso e per altre abilità come la cura, che influisce su tutti i lupi nella stessa stanza, penso sarò fondamentale una **buona coordinazione tra alleati**, pur avendo il vincolo scritto di non poter parlare della carta che si selezionerà.

Infine la chicca delle armi, che possono essere usate in due modi e immagino darà una grossa soddisfazione romperne qualcuna in testa a un vampiro.

In conclusione farò sicuramente qualche giro di prova su questo tavolo, perché tema e gameplay mi incuriosiscono in egual misura, grazie anche ai tempi di gioco promessi, davvero contenuti.

ADDENDUM

Ho avuto poi effettivamente l'**occasione di provare** Armata Strigoi grazie all'autore Marco Valtriani che ha portato il prototipo all'Associazione Ludica Apuana di Massa, dove vado a giocare al Mercoledì sera.

Il gioco si è confermato un **rapido peso medio, alla portata di tutti**, ideale per incontrare un target al di fuori dell'abituale giocatore da tavolo, volendo fare breccia anche nella fanbase della band metal a cui è dedicato. C'è una **buona coordinazione tra i lupi**, data la poca possibilità di comunicazione e un movimento assolutamente incerto dei vampiri, molto difficilmente pronosticabile (e praticamente impossibile da controllare) con le lettere sulle carte.

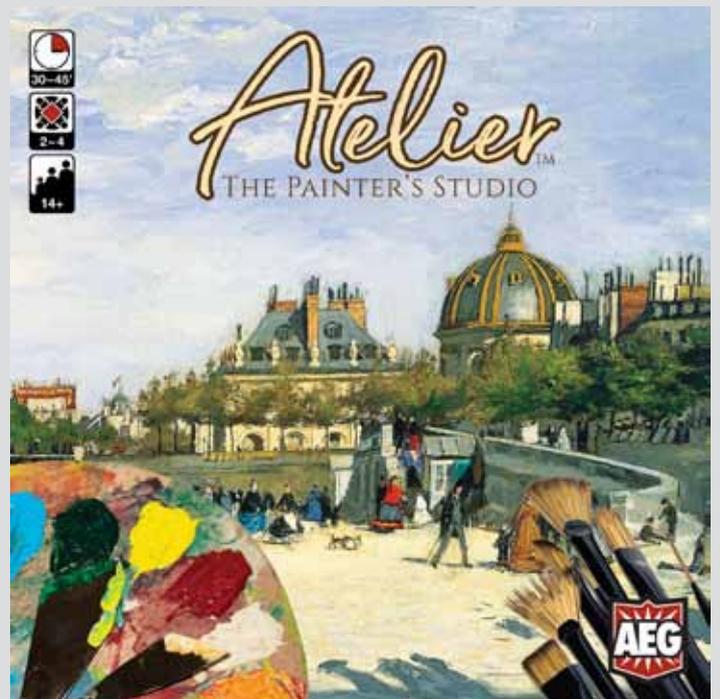
Divertente accumulare l'oggetto giusto per spaccarlo in testa al nemico di turno, il tutto coadiuvato da un deckbuilding molto basico.

In **un'oretta**, io Raffo, Mattiab993 e Marhault abbiamo cacciato, ucciso e distrutto i due vampiri, a colpi di martelli, incensieri e persino pergamene arrotolate.

Atelier: The Painter's Studio di Mica

Autore	Nicolas Bongiu
Editore	AEG
Giocatori	2-4
Tempo	30-45
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	gestione dadi, collezione set

Piazzamento e maggioranze per un titolo in cui dipingiamo capolavori come i grandi Maestri del passato.



Atelier è un gioco in cui i giocatori sono pittori del XIX secolo che realizzano e mettono in mostra le loro opere.

E che opere! L'AEG ha ottenuto dai musei le **autorizzazioni ad usare immagini di quadri celebri**, come ad esempio Il ponte delle arti di Renoir.

COME SI GIOCA

Scopo del gioco è **dipingere i quadri**, usando vari tipi di tempere (cilindri in 4 colori) che avranno raccolto i nostri studenti (pedine sagomate a forma di pittori), e cercare di far buona impressione sui Mecenati (carte che forniscono PV).

All'inizio della partita **si pescano le carte quadro**



da dipingere: sono di diverse categorie (Impressionisti, Post Impressionisti, Realisti e Romantici), danno PV e possono fornire bonus quando vengono dipinti.

Ogni giocatore ha a disposizione un set di quattro dadi e gli studenti del proprio colore da posizionare sulla plancia, cioè **una tavolozza colorata**

che serve a conservare i materiali e da aiuto giocatore per ricordare le azioni possibili; poi, riceve due carte Mecenatate e ne conserva una, infine posiziona uno studente vicino ad un tipo di tempera.

La partita si sviluppa in una serie di round: i giocatori lanciano i dadi ed in ordine di turno **ne spendono uno o più alla volta per compiere le azioni principali**, finché tutti finiscono i dadi; il round finisce e si passa

il segnalino primo giocatore. I dadi vengono spesi per svolgere le azioni collegate al valore della faccia o per prendere un gettone ispirazione.

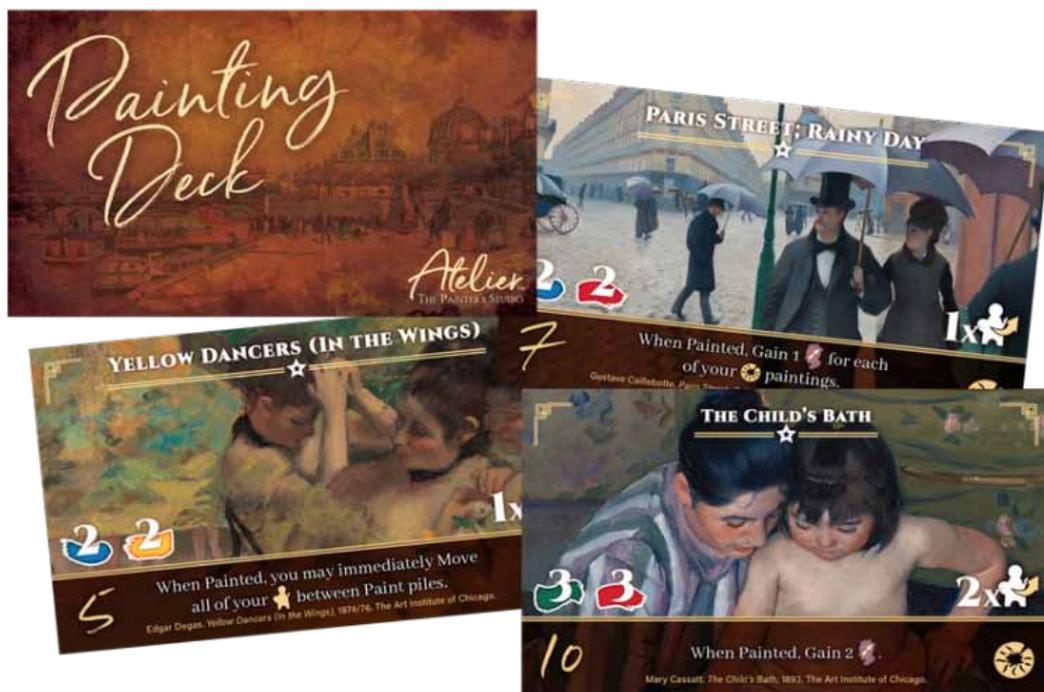
Prima o dopo aver svolto un'azione principale, è possibile **svolgerne una aggiuntiva di ispirazione**, spendendo i relativi gettoni o attivando l'abilità presente sotto un dipinto realizzato.

Le **azioni collegate al dado** sono le seguenti:

- Con 1 e 2 si piazza uno studente vicino un tipo di tempera;
- Con 3 si può muovere al massimo 1 studente di ogni giocatore da una tempera all'altra;
- Con 4 si prende un cilindro da tutte le tempere in cui si ha la maggioranza (in 4 giocatori anche in quelle paritarie);
- Con 5 si dipinge un quadro, spendendo il relativo costo in cilindri tempera;
- Con 6 si prende una tempera a scelta.

Le azioni di ispirazione aggiuntive servono principalmente a **riequilibrare l'alea del dado**: permettono, infatti, di ritirare tutti i dadi, di dipingere un quadro o di acquisire una carta Mecenatate. Queste ultime non servono in partita, ma forniscono ulteriori PV alla fine.

Quando un giocatore ha dipinto il suo terzo capolavoro (particolari tipi di quadri), riceve il **gettone Primo Maestro** (che dà PV) e **la partita termina**, poi si svolge un ultimo round. Si ricevono PV dai quadri, dai Mecenatati e dal gettone Primo Maestro.



PRIME IMPRESSIONI

Il titolo mi sembra indicato principalmente agli amanti dell'arte ed in seconda battuta a quelli dei **giochi di dadi semplici**.

L'aspetto aleatorio dei dadi è ovviamente molto forte e mitigato solo in parte: il fatto che non sia possibile usare modificatori al tiro, a meno di abilità sulle carte, **dà l'idea di essere fin troppo casuale**.

L'interazione è molto alta non solo nelle maggioranze per recuperare i cilindri tempera e nella scelta dei dipinti da realizzare, ma anche nei tempi in cui si decideranno di spendere i propri dadi. Il regolamento è molto snello, forse anche troppo, fino a restare **lacunoso in alcuni punti**. Io, solo con l'esempio ho capito effettivamente che nel round i giocatori erano liberi anche di usare a piacimento i propri dadi, anche tutti contemporaneamente e poi passare.

Più che nelle meccaniche, **il tema è sentito negli splendidi materiali**: la plancia-tavolozza e gli studenti-pittori sono molto graziosi e l'idea di poter "realizzare" dipinti celebri è fantastica.

Essendo una casa editrice americana, il gioco è uscito per la GenCon e qualcuno potrebbe averlo già giocato, è nel mio mirino ed **attendo di averlo fra le mani**.

Auf der Walz

di Signor_Darcy

Autore	Jimmy Maas
Editore	Spielworxx
Giocatori	2-4
Tempo	90-150
Età	10+
Kickstarter	No
Meccaniche	punti azione, gestione mano, movimento punto a punto, costruzione rete, piazzamento tessere

La "Spielworxx" ritorna con un gioco che attinge a piene mani dalla tradizione europea - e soprattutto tedesca - dei viaggi di formazione. Ho sottolineato "tedesca" non per caso.



Auf der Walz - grossomodo significa "lungo la strada" - trae spunto da quei **viaggi di formazione** che i giovani apprendisti europei, tipicamente tedeschi, affrontavano fin dal medioevo. In particolare il gioco si colloca nell'ottocento tedesco, periodo nel quale tali viaggi duravano tradizionalmente **tre anni e un giorno**, durante i quali i giovani girovagano come moderni vagabondi, vivendo di lavori saltuari e facendo esperienze e conoscenze che sarebbero forse state loro utili un domani.

Il titolo, edito da Spielworxx, porta la firma dell'esoriente Jimmy Maas e si avvale delle illustrazioni del rodato Harald Lieske, che ha messo lo zampino su un sacco di giochi che vanno da Die Burgen von Burgund ad Arkwright. Gioco per due-quattro giocatori che a sensazione si fanno **un po' troppo i fatti loro**, Auf der Walz si

porta a casa in circa 40-45 minuti a giocatore.

I componenti di gioco fanno sovente **riferimento alle tradizioni e ai costumi** propri di tali viaggi - per esempio il bastone nodoso riprodotto su alcune carte e il vestito detto Charlottenburger, che viene trasfigurato nella plancia giocatore. La sensazione è però quella di un gioco in cui ogni parte vuole essere ambientata, ma l'insieme ne risulta quantomeno asettico: le meccaniche contribuiscono del resto a dare **un senso di generale astrattezza** al tutto. Beninteso: ci troviamo davanti a un tedesco fatto e finito.

IL GIOCO IN BREVE

Il regolamento di Auf der Walz, per quanto ben scritto e scevro da particolari dubbi dopo la prima lettura, è corposo; ma **il flusso di gioco è in realtà piuttosto lineare**. Una partita si disputa lungo tre round completi - i tre anni - e un round finale più corto - il giorno - nel corso dei quali i giocatori devono giocare tutte e diciannove le loro carte movimento (sei per round, più quella finale uguale per tutti). Le carte movimento forniscono da uno a cinque punti azione e sono mescolate in un mazzo di - appunto - diciotto carte: siccome se ne pescano sei a round, la distribuzione dei punti azione nel corso della partita non è dunque uguale per tutti i giocatori.

In ogni turno se ne pesca una e **se ne sfruttano i punti azione**: pagando due talleri, se ne può pescare una seconda, a costo ovviamente di giocare un turno in meno



nel round in corso. Eventuali punti non usati nell'arco di un turno vengono sprecati.

I punti si spendono fondamentalmente per due tipi di azioni: **il movimento** lungo le strade - tutti i giocatori partono dall'esagono centrale - e **l'esplorazione**, che consente di piazzare nuovi esagoni oppure una delle sette città se sono rispettate certi vincoli topologici.

Ci sono poi tutta una serie di azioni che non costano punti azione, ma possono richiedere il pagamento di risorse - tipicamente talleri o i legnetti che rappresentano le **"tacche"** **esperienza sul bastone da viaggio**; queste azioni comprendono per esempio il pernottamento negli ostelli dove si possono fare conoscenze - diciamo così - e assicurarsi compagnia (e abilità) per un po' di tempo; andare nelle locande e programmare incontri con gente del calibro di Carl Benz, Karl Marx e Otto von Bismarck sempre per risorse e punti vittoria; riposare, ottenendo carte abilità - lettura, disegno, musica - che danno punti a fine partita.

Si può ancora decidere di visitare un municipio per lasciare traccia del proprio passaggio, ovviamente in cambio di un po' di punti; svolgere un **lavoro temporaneo** per guadagnare una paga (in genere decisa da un dado da sei) in talleri, uno dei quali va nel cappello della sussistenza pubblica; oppure ancora muoversi da una città all'altra con un carretto, pagando parecchio e beccandosi un sacco di occhiate di disapprovazione, ché qua bisogna fare tutto a piedi.

A fine round si prendono punti per i lavori svolti (si lasciano delle casette, quelle in città valgono doppio) e per i set di bastoncini completi, in base al colore - ci torno dopo. A fine partita, inoltre, si prendono punti ancora per i set di tacche, ma anche per **bene o male tutti gli elementi** conservati sulla Charlottenburger.

Chi ha più punti vince un trattamento di pedicure.

PRIME IMPRESSIONI

Come detto, nonostante la mole di informazioni, il gioco sembra scorrere **piuttosto lineare**: le azioni stesse, per quanto un po' fredde, sono tutto sommato veloci da sbrigare; fa eccezione quella relativa alle locande, che si articola in tre fasi consecutive: la rivelazione di una carta novità, che provoca la comparsa di un personaggio in qualche locanda più o meno vicina; l'interazione con un personaggio eventualmente presente in quella visitata dal giocatore; **una partita a dadi**, così, giusto per, che deve coinvolgere tutti gli altri giocatori - i quali devono puntare la quota indicata dal giocatore di turno.

Quest'ultima parte sembra un po' buttata lì; in realtà tematicamente ha un senso e, nel corso del gioco, introduce una variazione più o meno fastidiosa che, a conti fatti, **perlomeno introduce un po' di interazione** - diretta, peraltro, visto che si possono togliere soldi - in un gioco altrimenti sostanzialmente multi-solitario (c'è una sotto-mechanica legata al trovarsi in una casella già occupata, ma che serve solo per dare qualche punticino in più e

che, peraltro, in meno di quattro giocatori rischia di diventare del tutto secondaria).

Più in generale, la sensazione è quella di un gioco che - al netto della coperta, la cui lunghezza non è facile da valutare solo col regolamento - **lascia parecchia libertà strategica ai giocatori**: ne sono un chiaro segnale la presenza di meccaniche quali la gestione risorse e la collezione set. **Bisognerà capire il livello di profondità** - e di longevità - garantiti dagli aspetti più tattici - se vogliamo dire così - del gioco: la pesca delle carte (da un mazzo che ne conta comunque diciotto); l'ordine di uscita delle tessere paesaggio, che ovviamente vanno orientate in base alle strade, e delle città; i tiri di dado quando richiesti; i personaggi che si pescano nelle locande e negli ostelli.

Notevole il peso che sembra dato alle tacche, spesso usate come risorsa per accedere a certi benefici e che, se ottenuti in gruppi di cinque e dunque bloccati fino al termine della partita, forniscono come detto punti sia a ogni conteggio intermedio, sia a fine partita. (In modalità diverse, si ottiene qualcosa anche per i gruppi non ancora chiusi, o per le tacche di un colore per il quale si è già



riempito lo spazio sulla plancetta.)

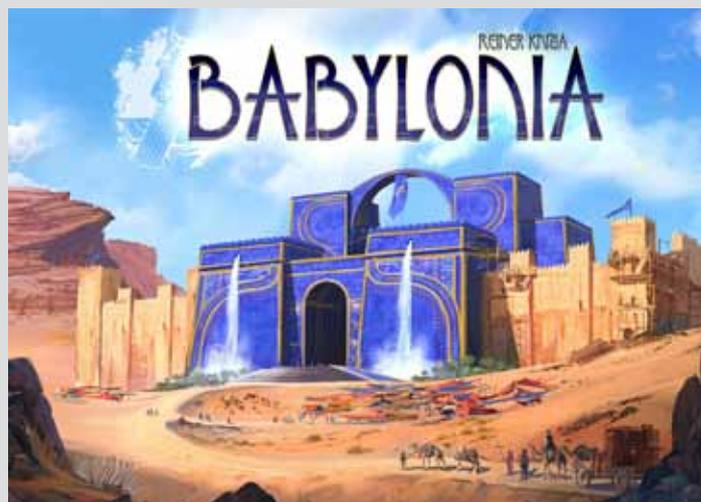
Un elemento intrigante è quello del cappello che ho citato qualche paragrafo fa: alla fine di ogni round **il giocatore che ha meno punti si prende infatti quanto contenuto**, così da avere una spinta più o meno grande per restare - o aver l'illusione di esserci ancora: sarà da vedere - in partita. (Il giocatore che ne ha di più, invece, si prende una delle carte col bastone nodoso - che detto così in realtà non sembra promettere nulla di buono.)

In definitiva questo Auf der Walz pare un gioco che potrebbe meritarsi quantomeno una prova, perché - al netto di componenti non certo da amore a prima vista e di meccaniche tutto, fuorché inedite - pare un buon titolo, con anche qualche aspetto tutto sommato originale. **L'incognita**, come del resto spesso avviene coi giochi della casa tedesca, **è il prezzo**: la paura è che possa aggirarsi all'equivalente di tre anni e un giorno di lavoro.

Babylonia

di iugal

Autore	Reiner Knizia
Editore	Ludonova
Giocatori	2-4
Tempo	60
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento tessere, costruzione rete, gestione mano, maggioranze



Un Samurai ma con i punti vittoria.

TEMA / AMBIENTAZIONE

Siamo tra il 605 e il 562 Avanti Cristo, tra le rive del Tigri e dell'Eufrate sotto il regno di Nebuchadnezzar II, periodo di grande prosperità per i babilonesi.

OBIETTIVO

Piazzando i propri nobili in mappa vengono intrecciati affari con le città e le ziggurat. L'uso dei propri

contadini nelle aree fertili permette di accrescere la propria agricoltura. Vince il clan con più punti vittoria (PV) a fine partita.

COMPONENTISTICA / SETUP

Il tabellone comune è una mappa esagonata che rappresenta i territori tra il Tigri e l'Eufrate. Negli esagoni evidenziati vengono piazzate le ziggurat e, casualmente, un mix preciso di Tessere Città e Campi Coltivati a seconda del numero di giocatori. Sette Carte Ziggurat vengono disposte scoperte a lato del tabellone.

Ogni giocatore prende i 30 Segnalini Clan del proprio colore e li mescola a faccia coperta, ne pesca poi 5 avendo cura di tenerli nascosti alla vista degli avversari posizionandoli sul proprio stand.



STRUTTURA DEL TURNO

La partita è strutturata a turni che procedono a giro in senso orario, partendo dal primo giocatore scelto casualmente. Al proprio turno si deve:

1. Giocare segnalini dal proprio stand su esagoni liberi, scegliendo una tra queste due opzioni:
 - A. Giocare 2 segnalini (nobili e/o contadini)
 - B. Giocare 3 o più Contadini (ovvero no nobili)
2. Conteggiare città e/o ziggurat circondate da tessere.
3. Riportare la propria riserva a 5 segnalini.



FINE DELLA PARTITA

Quando qualcuno ha giocato tutti i suoi segnalini. O quando una o nessuna Tessera Città rimane in mappa.

RIASSUNTO

È possibile piazzare segnalini su esagoni di fiume solo con l'opzione A, ogni segnalino su fiume va piazzato coperto. Servirà per "fare rete" e/o "fare maggioranze". Quando si piazza un segnalino adiacente a una ziggurat si ottiene **1 PV per ogni ziggurat** con almeno un proprio segnalino adiacente.

È possibile piazzare un contadino sopra una Tessera Campo solo è presente adiacente un altro proprio segnalino, in questo caso **il contadino rimpiazza la tessera e vengono conteggiati dei punti**.

Se una città è completamente circondata da tessere si conteggia, in due fasi:

- Nobili: **ogni giocatore riceve 2 PV per ogni nobile con simbolo corrispondente** (ce ne sono tre) a quello della città e che vi sia connesso da una rete ininterrotta di proprie tessere.
- Città: il giocatore con la maggioranza di proprie tessere adiacenti alla città vince la Tessera Città (in caso di pareggio la tessera si scarta). Ogniqualevolta una Tessera Città viene assegnata (non scartata), **tutti i giocatori ricevono tanti punti quanti il numero di Tessere Città in loro possesso**.

Se una ziggurat è circondata il giocatore con la maggioranza di tessere si riserva una Carta Ziggurat, che conferisce abilità permanenti o bonus una tantum.

COMMENTI

Sostanzialmente un **astratto**, buona **profondità** se comparata alle poche regole, **interazione** (indiretta) sicuramente alta, **tempi contenuti**.

Potrebbe succedere come mi è accaduto per i recenti Blue Lagoon e Lost Cities Rivals; titoli acquistati un po' per inerzia, spinto - da fan dell'autore - quasi solamente dal nome sulla scatola. Ma che alla prova del tavolo si sono dimostrati giochi tesi e intelligenti, dove i chiari rimandi nelle meccaniche a altri titoli dell'autore, creavano però un'esperienza di gioco diversa.

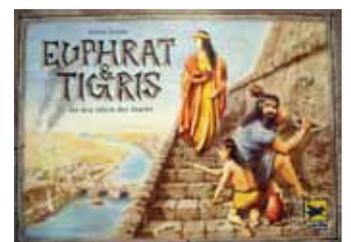
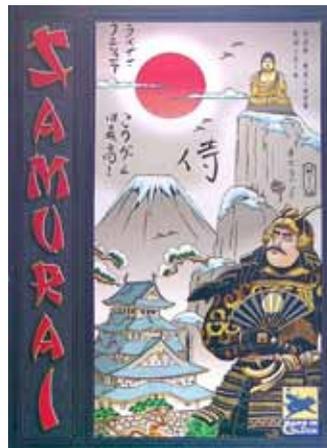
L'autore devia un po' dai suoi stilemi con le Carte Ziggurat, forse la parte che mi convince meno, perché potrebbe nascondere **aperture obbligate e sbilanciamenti**.

Con Knizia succede spesso: a fronte di una scarsa originalità (che scade a volte in auto-citazioni) la prova del tavolo riserva un'esperienza tutt'altro che piatta. Interessante il **twist** per cui città e ziggurat si considerano **circondate quando tutti gli esagoni di terra sono occupati, quindi l'acqua funge da elemento destabilizzante degli spazi**.

Io, da fan dell'autore, una possibilità penso di dargliela. Ma è un gioco che potrebbe essere adatto anche a chi non disdegna le caratteristiche che ho sintetizzato nella prima frase dei commenti.

COSA RICORDA

Le somiglianze a altri giochi di Knizia si vedono. Dovessi sintetizzare direi che **sembra Samurai ma con i punti vittoria**. Ricorda anche il suo più recente **Blue Lagoon** (a sua volta simile a Through the Desert) per la parte di costruzione rete. Cito anche il famoso **Tigre e Eufrate**, ma solo per via della stessa ambientazione.

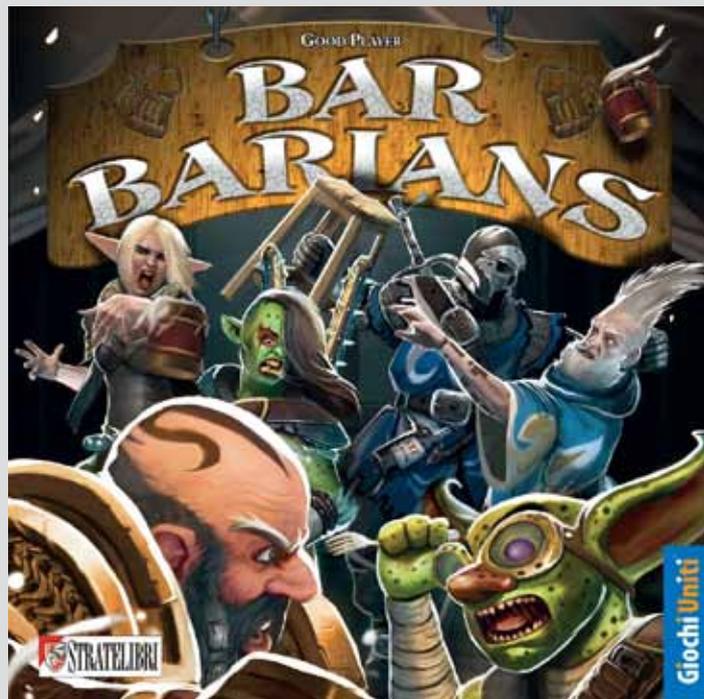


Bar Barians

di Mica

Autore	Good Player
Editore	Giochi Uniti
Giocatori	2-6
Tempo	20-30
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	tiro dadi

Stanchi dopo una lunga giornata, ci stiamo rilassando nella taverna: quattro chiacchiere, un drink... e all'improvviso ci troviamo nel mezzo della rissa!!!



Nel gioco rappresentiamo avventurieri coinvolti in una rissa nella taverna. Chi elimina gli avversari vince.

COME SI GIOCA

Il **tabellone** rappresenta la **taverna**: illustrata su entrambi i lati (fronte-retro), mostra due versioni diverse. La taverna è **divisa in quattro aree**, riconoscibili per un simbolo: tavoli, ingresso, magazzi-



no e bancone.

Ogni giocatore riceve la **scheda personaggio**, su cui posizionare un **segnalino ferita** al livello 12, e la **pedina personaggio** (da fissare sul supporto di plastica) corrispondente, che colloca in una delle aree del tabellone, che non sono esclusive. Quando un giocatore arriva al **KO** (livello zero dei punti ferita), è **eliminato dal gioco**.

Si mischia il mazzo delle **carte rissa** e se ne distribuiscono cinque a testa.

Durante il proprio **turno** ogni giocatore sceglie tre tra le seguenti **azioni**, anche la stessa: **barcolare**, cioè spostarsi nella casella adiacente; **cercare rogna**, cioè giocare una carta rissa da mano e risolverne gli effetti; **prendere fiato**, cioè pescare una carta rissa dal mazzo.

Le **carte rissa** sono di vari tipi:

- Con la carta **attacco** si tira il **dado rissa** (un normale d6) e si verifica l'effetto: da 2 a 6 l'avversario subisce danni, con 1 l'attaccante si auto-infligge un danno;
- La carta **difesa** serve ad eludere o ridurre un attacco appena subito;
- La carta **bevuta** va piazzata davanti a sé e può essere utilizzata per due attacchi consecutivi applicando gli effetti, poi si scarta. È possibile averne solo una per volta;
- Gli **eventi** si risolvono immediatamente;
- Le carte **violenza** infliggono danni che non possono essere elusi o ridotti dalle carte difesa.

Quando un giocatore viene eliminato con un KO, il giocatore che l'ha eliminato pesca due carte. Si possono tenere solo cinque carte in mano a fine turno.

La partita termina quando rimane un solo giocatore in piedi.

Nel regolamento sono presenti altre due **versioni opzionali**: nella prima i personaggi sono dotati di abilità diverse (ad ognuno il suo); nella seconda si scatena un effetto diverso in base al lato del tabellone, quando si ottiene 6 in un tiro d'attacco (paese che vai usanze che trovi).

PRIME IMPRESSIONI

Il titolo è un **filler semplice** indicato soprattutto per amanti dei giochi immediati e casinisti, a cui non pesa l'eliminazione giocatore.

Il regolamento è semplice e di facile comprensione, sarebbe stata interessante una panoramica delle carte perché gli esempi le citano.

La **scatola compatta** lo rende abbastanza agevole al trasporto e **adatto al target casual gamer**.



Black Angel

di Agzaroth

Autore	Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban
Editore	Pearl Games
Giocatori	1-4
Tempo	60-120
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	gestione dadi, piazzamento tessere



Portare l'umanità su un nuovo pianeta tramite l'immensa fregata spaziale Black Angel... un gestionale sullo stile di Lacerda.

COME SI GIOCA

Ci sono due Plance in Black Angel: una in cui **piazzare i propri robot** e i dadi da utilizzare per le sei azioni, una con l'astronave che si muove su una griglia esagonata con vari spazi dedicati alle carte missione.

Infine il giocatore ha anche la propria plancia personale che è costituita da una griglia 3x3 in cui piazzare le **tessere tecnologia**, circondata da 6 spazi (tre a

sinistra e tra sotto) nei quali infilare le carte Missione e attivare così file e colonne di tecnologie. Lo scopo è quello di ottenere più punti vittoria a fine partita e questa finisce quando **termina il mazzo degli alieni** Raveger (i cattivoni) o quando la Black Angel raggiunge il pianeta Spes, sulla griglia esagonata.

Ad ogni turno un giocatore può fare una di queste due sequenze di azioni (in soldoni la prima serve per agire, la seconda per resettare i propri elementi di gioco):

Sequenza A

1. **Giocare una carta Missione** attorno alla tua plancia. Il giocatore ha una mano iniziale di 3 carte Missione + una carta Raveger. La raveger attiva tutte le tessere Tecnologia della



riga o colonna su cui è posta (si parte con tre tecnologie casuali a testa), mentre le carte Missione attivano solo quelle del rispettivo colore (ci sono missioni di tre diversi colori, nel gioco).

2. Fare **un'azione con un dado**. Ogni proprio robot sulla plancia principale produce un dado del colore corrispondente alla sua posizione. Pagando una risorsa è possibile anche usare il dado prodotto da un avversario. I dadi hanno le seguenti facce: 0,1,1,2,3,3 e ogni volta che ne usa uno il valore è tradotto in punti azione, ovvero un una maggiore efficacia dell'azione stessa. Ci sono tre luoghi sulla plancia: uno per comprare tecnologie, uno per riparare il danno alla Black Angel e uno per combattere le carte Ravager. Tutte le azioni danno ovviamente ricompense. In alternativa il dado può essere usato per spostare nello spazio una delle proprie astronavi da ricognizione, piazzando anche, scoperta, una delle carte missione dalla propria mano, sull'esagono di arrivo. Questa azione fa anche comparire nuovi Ravager ad attaccare la Black Angel e nuove tecnologie nel display comune.

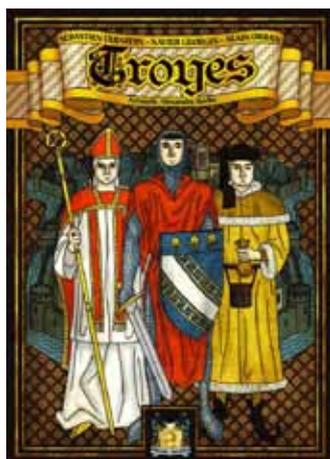
3. Infine si può **risolvere una carta missione** piazzata in precedenza da qualcuno nello spazio, eventualmente dando un bonus al proprietario. La carta risolta fornisce bonus di vario tipo. Alcune di queste carte missione non possono essere risolte, ma scatenano il loro effetto quando la Black Angel avanza sul tabellone, che è costruito da segmenti modulari che "scorrono" all'avanzare della partita.

Per ultima cosa il giocatore pesca una nuova carta Missione del colore del dado utilizzato.

Sequenza B

Con questa sequenza si ritirano tutti i propri dadi, si tolgono tutte le carte usate dalla propria plancia e si fa **avanzare verso Spes** la Black Angel, andando incontro alla fine della partita.

Alla **fine del gioco** si sommano i punti ottenuti in partita con quelli dati dalle tessere tecnologia avanzata, che hanno effetto solo in questo specifico momento.



PRIME IMPRESSIONI

Il gioco **ricorda lo stile di Lacerda** a partire dalla grafica psichedelica, all'iconografia da ibuprofene, fino alle meccaniche ispirate alla massima del game design "mi pare che ci sia ancora poco, infiliamoci dentro altra roba a caso". E credetemi, vi ho fatto un riassunto risparmiandovi tante piccole cose.

La gestione dadi ha qui una reminiscenza di **Trojes** (del resto gli autori sono gli stessi), con la possibilità di **sfruttare quelli altrui**, ma risulta comunque più limitata, anche dal range di risultati minore.

Il **tentativo di ambientazione** risulta abbastanza blando già in partenza e viene definitivamente ucciso dal meccanismo di piazzamento di carte e tecnologie sulla plancia personale, ma in fondo qui non è il tema che cerchiamo.

Unico twist interessante il doppio uso delle carte per attivazione e missioni, peraltro **non originale**, dato che ormai le carte multi-funzione sono sdoganate da un bel po'.

In conclusione, potrebbe piacere proprio agli amanti del designer portoghese. Io lo proverò per il Magnifico, altrimenti **passerei senza rimorsi**.



Black Rose Wars di pennuto77

Autore	Marco Montanaro
Editore	Ludus Magnus Studio
Giocatori	1-4
Tempo	90
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	mappa modulare, poteri variabili, gestione mano, deck- building, movimento area, controllo area



La seguente anteprima è basata su un'intera partita al gioco.

Ogni giocatore impersona un potente mago dell'Ordine della Rosa Nera intento a diventare il nuovo Gran Maestro tramite l'**utilizzo di magie di diverse**



scuole per combattere mostri, evocazioni e gli altri maghi. Morire trucidati sarà all'ordine del giorno ma non costituirà un problema, se non per il fatto che si daranno punti al gioco e agli avversari.

IL GIOCO

Ogni turno vede **prima la Fase della Rosa Nera**, con gli eventi e i punti dell'automa del gioco (impersonato dalla Rosa Nera), per poi passare alla fase di studio, quella di preparazione e quella in cui si svolgono le azioni dei vari giocatori. Infine, agiranno le evocazioni e si predisporrà il turno seguente.

Nella Fase della Rosa Nera **si gira una nuova carta evento**, eventualmente facendo slittare fuori quelle già presenti e facendo anche fare punti alla Rosa Nera (che potrebbe vincere il gioco a scapito dei Maghi).

Poi c'è la **Fase di Studio**, in cui i giocatori pescano due carte dal loro mazzo di gioco (che viene prima rimischiato se esaurito) e

poi quattro carte a scelta dai sei mazzi delle diverse scuole di magia. Di queste quattro carte se ne potranno tenere due in mano. Ogni scuola di magia (mazzo di carte tematico) ha determinate caratteristiche di massima (c'è quella che distrugge, quella che evoca, quella che piazza trappole, ecc. ecc.). Per cui **le carte da pescare vanno ponderate con attenzione**.

Con le carte in mano si svolge poi la Fase di Preparazione in cui i maghi **predispongono le quattro magie che potranno utilizzare** nella fase azioni. Ogni carta si può giocare sulla plancia del mago nello slot della magia rapida e nei tre slot di quelle a disposizione. È obbligatorio piazzare una carta nello spazio della magia rapida e da una a tre carte negli altri spazi. Quasi tutte le carte hanno **due effetti differenti**, e il verso in cui si metteranno nelle plance determina quale dei due si potrà utilizzare. Infine, c'è **il cuore del gioco: la Fase delle Azioni**. In questa fase, in ordine di turno, i giocatori potranno attivare il loro mago, utilizzando di volta in volta una magia (o due se una è quella rapida) o una delle due azioni fisiche a disposizione; ognuna delle quali permette di muoversi o attaccare corpo a corpo e attivare la stanza dove si è (nell'ordine che si desidera). La fase prosegue fino a che tutti i maghi non avranno terminato di fare le loro azioni e poi si passa alla fase delle evocazioni. Nel caso in cui un mago dovesse essere sconfitto ricomincerà tranquillamente dalla sua cella iniziale del Dungeon.

Nella **Fase delle Evocazioni** le eventuali creature in gioco evocate dai Maghi (un massimo di tre per mago) potranno agire sotto il controllo del loro padrone per muovere ed attaccare gli altri giocatori. La **Fase di Pulizia**, infine, prevede una serie di azioni in cui ci si prepara al turno successivo scartando le carte usate, ecc.

Come dicevo è nella Fase delle Azioni che c'è il cuore del gioco. In essa i maghi possono lanciare le magie preparate e attivare gli svariati effetti delle stanze. Esistono una moltitudine di effetti delle stanze che vanno dal pescare nuove carte, al diventare primo di turno, al fare punti e così via. Oltre alle stanze normali al centro c'è la stanza della Rosa Nera dove, da un certo punto in poi della partita, scartando quattro carte dalla mano è possibile scegliere, tra tre carte pescate, **una magia della Rosa Nera** (un mazzo a parte) che è utilizzabile una volta sola ed ha effetti potentissimi. Le carte magia, infine, possono essere di difesa (che proteggono il mago se attaccato causando anche danni a loro volta), di attacco agli altri giocatori, trappole che

scattano in determinate condizioni, per fare danni alle stanze, trasmutarsi in mostri, evocare creature per attaccare nella fase successiva, eccetera. Ferire gli altri dà punti in caso di loro decesso, così come distruggere le stanze del Dungeon che divengono inutilizzabili. Infine, se se ne soddisfano i requisiti, è possibile **risolvere le missioni**, che danno vantaggi e punti. La partita termina quando si raggiungono i trenta punti, si chiude il round e si contano i punti fatti fino ad allora aggiungendo quelli delle stanze distrutte e delle uccisioni.



PRIME IMPRESSIONI

Back Rose Wars è **un titolo che diverte, e molto**. Non ha pretese di controllabilità e gestione, dato che gli eventi che si scatenano per le magie e gli effetti delle stanze sono talmente tanti e inaspettati, da mandare a pallino qualsiasi strategia. Tuttavia, l'accesso alle mille magie, la gestione della mano di carte e la scelta tra le sei scuole a disposizione sono interessanti e godibili. Soffre, soprattutto nelle primissime partite, di **un po' di paralisi da analisi data dalle innumerevoli scelte a disposizione**, sia nella fase di preparazione che in quella delle azioni. Ma è un problema che si assottiglia molto dopo qualche partita, secondo me.

Le "combo" sono talmente tante e varie, da risultare goduriose ed appaganti. Le bastardate sono all'ordine del giorno e materiali ed illustrazioni, bellissimi entrambi, aiutano a calarsi nel ruolo di maghi potenti e sanguinari. Se proprio devo trovargli un difetto, potrebbe essere **l'enorme dipendenza dalla lingua** (ad oggi non si sa se uscirà una versione italiana) ed il costo elevato, seppur giustificato dai materiali sontuosi e numerosissimi.

Si tratta di un titolo molto lontano dai miei gusti ma che diverte talmente tanto da avermi convinto in pieno, risultando, in questo, simile all'altro American del momento: Nemesis.

Bon Appetit! di Tania-94

Autore	Gilad Yarnitzky
Editore	Strawberry Studio
Giocatori	2-4
Tempo	20
Età	8+
Kickstarter	No
Meccaniche	asta, speculazione azionaria



Il gioco cerca di attrarci in un ristorante pieno di prelibatezze, riuscirà a saziarci?

In Bon Appetit impersoneremo dei buongustai per impradronirci dei piatti più deliziosi e preziosi. Ogni piatto oltre al nome sarà una portata principale, un contorno, un dessert o una bevanda. Inoltre avrà **un valore a fine partita per il punteggio** e un potere speciale da utilizzare durante.

La partita dura dodici round ed è composta da **diverse fasi**:

- **nuovo piatto.** Viene messo all'asta il piatto più a destra tra i tre sempre visibili;



- **asta.** I giocatori partiranno con quattro gemme pescate casualmente e durante l'asta dovranno puntare segretamente da zero a tre gemme di massimo tre colori diversi. Una volta rivelate, verrà calcolata la puntata in base al valore delle singole gemme in quel momento: in caso di pareggio i contendenti rifaranno un'altra asta con le gemme rimanenti, tenute nascoste nell'altra mano;

- **abilità speciali.** Una volta presa una carta piatto, si potranno usare le sue abilità speciali che offrono un aiuto durante l'asta: la prima aumenta il valore delle gemme di uno specifico colore, mentre la seconda aumenta il valore della tua puntata per un tipo di piatto in particolare;

- **aggiustamento del valore delle gemme.** Tutti tranne il vincitore dell'asta terranno le gemme offerte. Il vincitore dell'asta invece oltre a prendere la carta, prima di gettare le gemme diminuirà il valore delle gemme usate di uno e aumenterà quello delle gemme non usate sempre di uno. I valori vanno da un minimo di uno a un massimo di quattro;

- **fine round.** Chi ha puntato zero gemme in quel turno pesca una gemma.

Quando finiscono le carte piatto la partita termina; a quel punto si contano i punti sulle carte per determinare il vincitore.

CONSIDERAZIONI

Mi aveva attratto il titolo riferito al mangiare, ma **di cibo ce n'è ben poco qui.** Ci hanno incollato immagini di vari piatti e aggiunto gemme per dare colore al gioco.

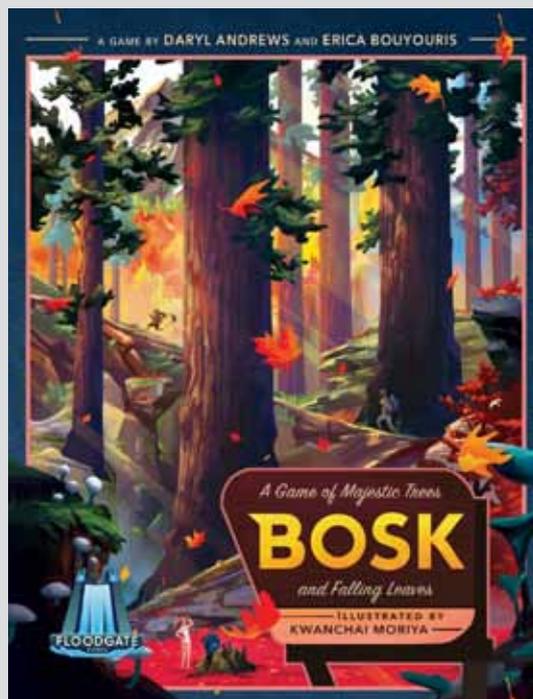
Il tutto si riduce a **tante aste da ottimizzare** in base a come si pescheranno le gemme e come il loro valore varierà durante la partita. Vedo tutto molto incontrollabile e senza un'idea carina dietro neanche per un gioco di questo target.



1. Dish name.
2. Image of the food (delicious!).
3. Dish type. Dishes come in four types: MAIN COURSE, SIDE DISH, DESSERT, and DRINK.
4. The point value of the dish. These points will be added up at the end of the game.
5. Special ability which may give you an advantage during future auctions.

Autore	Daryl Andrews, Eirca Bouyouris
Editore	Floodgate Games
Giocatori	2-4
Tempo	30-40
Età	13+
Kickstarter	No
Meccaniche	maggioranze, controllo territorio, gestione mano, movimento su griglia

Una sorta di astratto dall'odore kniziano che riprende il tema di Photosynthesis.



COME SI GIOCA

Il tabellone è quadrettato, a doppia faccia: per 2 giocatori e per 3 o 4 (quello per 4 ha una sezione di quadretti periferici in più) e comprende **otto diversi tipi di terreno** che, vedremo, avranno importanza per il secondo e ultimo punteggio della partita.



Ogni giocatore ha a disposizione **otto alberi** (di quelli 3D creati incastrando due parti perpendicolari) numerati con valore da 1 a 4 (1,1,2,2,3,3,4,4); poi otto tessere foglia numerate (una col simbolo scoiattolo), infine una moltitudine di segnalini foglia e una pedina scoiattolo.

La partita si articola in 4 round, ciascuno diverso dall'altro e **corrispondenti alle stagioni**.

Primavera: i giocatori piazzano gli alberi in corrispondenza delle intersezioni della griglia.

Estate: i giocatori contano le maggioranze, calcolando i valori degli alberi, su ogni singola riga e colonna del tabellone. I punti puniscono i pareggi.

Autunno: ora ciascuno, a turno, rimuove un proprio albero associandolo a una tessera foglia, il cui numero dice al giocatore quanti segnalini foglia piazzerà a partire dall'albero e poi estendendosi di altrettante caselle adiacenti (anche diagonalmente) in qualsiasi direzione. Non solo, ma le foglie devono essere distribuite lungo la direzione del vento (c'è una plancia apposita a indicarlo). Piazzare foglie sopra quelle degli altri è possibile, ma per farlo devi scartare dalla mano foglie aggiuntive pari a quelle già sulla casella. Se giochi lo scoiattolo, lo puoi posizionare entro tre caselle dall'albero, sopra una qualsiasi pila di foglie, senza pagare nulla e senza pericolo che un altro scoiattolo lo possa togliere.

Inverno: per ogni tipo di terreno, si contano le foglie di ciascun giocatore e, anche in questo caso, si prendono punti per le maggioranze, con lo scoiattolo che conta come una propria foglia. I punti vittoria di questo secondo conteggio sono più alti rispetto a quelli del primo.

Alla fine chi ha più PV è il vincitore.

PRIME IMPRESSIONI

Non ho idea se gli autori abbiano o meno giocato a **Photosynthesis**, certo è che il debito verso questo gioco è evidente. Lo stesso impatto estetico, gli stessi colori, la stessa astrattezza di fondo. Però al contempo Bosk **è un gioco diverso, che ha un altro sviluppo**, forse ancora più astratto del predecessore, ma al contempo anche più dinamico e vario.

Mi piace il fatto che le **due metà del gioco (primavera+estate vs autunno+inverno) risultino abbastanza collegate**, anche se la loro distribuzione delle foglie ha poi una grossa dose di libertà: avrei forse preferito vincoli più stretti per legare meglio la posizione iniziale degli alberi alla caduta.

Mi piace anche il fatto che si sia prestata **attenzione a piccole finesse nelle regole**, ad esempio il primo a iniziare la fase autunno è quello con meno punti vittoria alla fine del primo conteggio e lui decide anche su che lato del tabellone piazzare il tracciato del vento, avendo così almeno un piccolo vantaggio topologico.



Durata, regolamento e complessità lo collocano, come ancora per Photosynthesis, in **una fascia di target ostica, un po' lontana dai giochi per famiglie, un po' oltre i filler, meno di un peso medio** e in definitiva in quella nebulosa terra di mezzo che potrebbe essere forse adatta al Kennerspiel, anche se l'astrattezza e la matematicità che lo permeano costituiscono un ulteriore ostacolo da superare per il giocatore medio.

Ecco che dunque immagino avrà un pubblico ristretto, questo Bosk, non ottenendo forse la fortuna che invece la qualità di gioco fa trasparire tra le righe del manuale.

Cat Cafè di Mica

Autore	Lee Ju-Hwa, Keewoong Kim
Editore	Alley Cat Games, Mandoo Games
Giocatori	2-4
Tempo	30
Età	10+
Kickstarter	No
Meccaniche	roll and write, collezione set, push your luck



*Un roll & write rivolto ad un pubblico “gattaro”,
ma non solo.*

In questo **roll & write** siamo amorevoli proprietari di gatti, che allestiscono con cuccia, pappa e giochi le loro torri.

COME SI GIOCA

Come tutti i titoli del genere, **la preparazione è velocissima**: un dado in più al numero di giocatori e foglietti per tutti!



Sul foglietto troviamo 6 torri per gatti con un numero variabile di piani a differenti altezze, su cui **disegnare l'oggetto corrispondente al valore del dado**. E se non sapete disegnare, niente paura! I meno abili possono segnare la lettera identificativa dell'oggetto.

Il turno è rapido: il primo giocatore tira i dadi e, partendo da lui, ognuno ne sceglie uno e lo utilizza insieme a quello non scelto da nessuno.

Il valore dei due dadi determina l'oggetto,

come ad esempio il gomitolino di lana o il topolino di gomma, e su quale altezza di un piano di una delle torri posizionarlo.

In alternativa al dado, si può scegliere di **cerchiare una impronta del gatto**, che possono essere utilizzati come **modificatori** del dado, segnandoli con una X. I modificatori non utilizzati valgono PV alla fine.

Gli oggetti, inoltre, attivano questi **effetti**:

- **Casa per gatti** = immediatamente, si sceglie un gatto che non è stato ancora segnato e si prendono 2 PV per ogni oggetto del tipo collegato a quel gatto;
- **Gomitolo** = a fine partita, per ogni colonna in cui si ha la maggioranza di gomitolini si prendono 9 PV, in caso contrario 3 PV;
- **Farfalla** = immediatamente dà 3 PV e fa cerchiare 2 impronte;
- **Ciotola** = a fine partita, si riceve 1 PV per ogni oggetto adiacente diverso;
- **Cuscino** = a fine partita, dà PV in base all'altezza in cui si trova;
- **Topolino** = a fine partita, si uniscono con una linea i topolini adiacenti, per ogni "catena" si ricevono PV in base al numero di topolini presenti.

A fine round si verifica se un giocatore ha completato una torre e se c'è anche una casa per gatti riceve PV; **il primo a completarla segna il valore più alto stampato**, gli altri successivamente riceveranno quello più basso.

La partita termina quando un giocatore ha completato tre torri. Si ricevono PV dalle torri, dagli oggetti e dai gatti.

PRIME IMPRESSIONI

Unire il genere più di moda con il tema gattini è un'ottima operazione di marketing che invoglia ad acquistarlo.

Il titolo è ben ambientato: **le torri per gatto ed i giochini rendono l'idea**, il disegnarli poi dà quel tocco in più.

La **meccanica** è sempre quella di un draft di dadi, ma con una gradevole piccola variazione: l'utilizzare un dado scelto esclusivo e l'altro in comune scartato, dà l'idea di dare alle scelte una **buona profondità di pensiero e di interazione**, soprattutto in 2 giocatori.

Una **curiosità**: il gioco quando è stato pubblicato come autoproduzione si chiamava Cat Tower, ma dato che esisteva già un gioco con lo stesso nome del 2015, pubblicato in più lingue, si è preferito cambiare il nome.

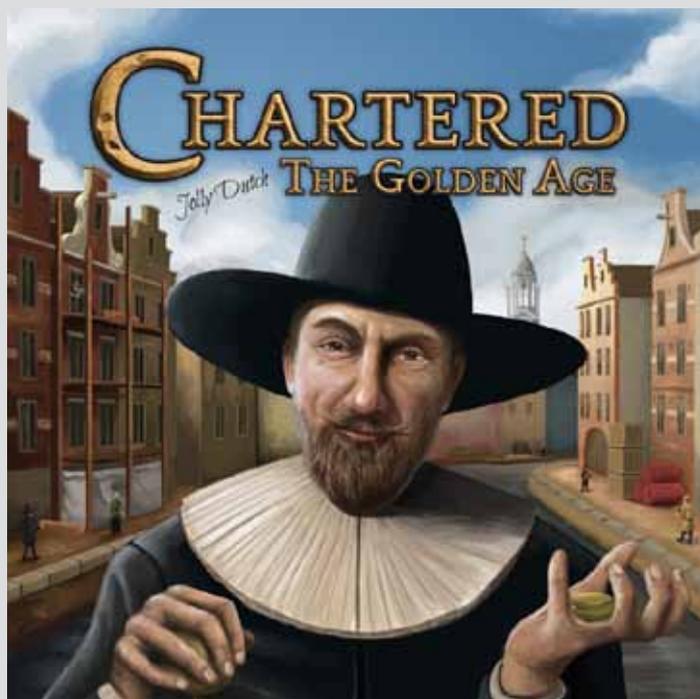
In sintesi, uno dei pochi roll & write in uscita che **mi è venuta voglia di acquistare.**



Chartered: the Golden Age di iugal

Autore	Alexander Kneepkens
Editore	Jolly Dutch
Giocatori	2-6
Tempo	60-90
Età	10+ (12+)
Kickstarter	Si
Meccaniche	speculazione azionaria, gestione mano, piazzamento tessere, costruzione rete

Un azionario asciutto, con componente topologica.



TEMA / AMBIENTAZIONE

I giocatori sono uomini d'affari che cercano di trarre profitto dal giovane mercato di Amsterdam nel 1600, partecipando alla crescita di nuove aziende. Il periodo storico è stato quello dove vennero inventati i titoli azionari, con lo scopo di aumentare il capitale circolante e distribuire il rischio.



OBIETTIVO

Essere il giocatore più ricco a fine partita.

COMPONENTISTICA / SETUP

La partita viene preparata secondo il numero di giocatori. Ognuno riceve una mano di carte edificio e un capitale iniziale (tra i 400 e i 600 Fiorini). Viene mescolato il mazzo comune, che contiene carte edificio o carte livello. Al centro del tavolo vengono inoltre disposti: tabellone comune, tabella azionaria, magazzini, titoli azionari (9 per ognuna delle 9 aziende), riserva dei Fiorini.

STRUTTURA DEL TURNO

Al proprio turno bisogna svolgere un'azione tra:

1. Acquistare una nuova carta edificio (e il turno termina)
2. Costruire un magazzino (e opzionalmente scambiare due quote o acquistare una bandiera)

Se non è possibile svolgere una delle due azioni si è obbligati a vendere titoli azionari alla banca e acquistare una nuova carta edificio.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del turno del giocatore che esaurisce i magazzini. Tutte le imprese vengono liquidate, pagando le quote azionarie ai giocatori a seconda dell'attuale valore di mercato.

RIASSUNTO

Acquistare una carta costa 50f. Si può prendere tra le carte scoperte o dalla cima del mazzo. Non ci sono limiti di mano. L'azione fa terminare il turno. Per **costruire un magazzino** basta giocare una carta edificio, piazzandolo nel lotto indicato. Le conseguenze possono essere:

- Espandere: se costruito a fianco a un magazzino esistente il valore dell'azienda aumenta di 10f
- Fondare: se costruito isolato viene fondata una nuova azienda
- Unire: se costruito connettendo due o tre imprese si avvia una fusione

Quando si fonda una nuova azienda si sceglie una tra quelle disponibili, e si piazzano 2 magazzini aggiuntivi adiacenti a quello costruito nel lotto in questione. L'azienda viene quotata 30f sulla tabella azionaria e il giocatore riceve 30f e un titolo azionario dell'impresa.

Espandere un' azienda si può fare anche con carte livello, aggiungendo un magazzino sopra a uno esistente. Costruire un livello aggiunge valore extra: il numero del livello, moltiplicato dieci (un 2° livello aggiunge 20, un 5° aggiunge 50).

Quando si uniscono due aziende l'impresa con valore più basso liquida le quote azionarie dei giocatori, e si fonde alla più grande. Il valore azionario dell'impresa liquidata viene aggiunto al valore dell'azienda maggiore.

Quando si uniscono tre aziende chi ha avviato l'unione sceglie **quale delle due si fonde a prescindere dalle dimensioni**. Poi tra le due (la nuova fusa e l'altra) si segue il criterio di maggioranza.

Dopo aver costruito un magazzino è possibile scegliere una delle seguenti azioni opzionali:

- Scambiare due quote azionarie: una compravendita libera all'attuale prezzo indicato nella tabella azionaria, con il solo vincolo che il prezzo minimo di acquisto è 50f
- Acquistare una bandiera: viene posizionata sopra un magazzino e rappresenta 4 quote azionarie (in aggiunta alle 9 carte) di quell'impresa. Ogni giocatore ne ha due, la prima costa 200, la seconda 400.

COMMENTI

Azionario asciutto con componente topologica. Mi piace come questa sia stata elaborata con la **trovata dei piani dei magazzini** che moltiplicano il valore base. Interessante anche la trovata delle **bandiere, a variare il numero inizialmente fisso di titoli azionari** per ogni impresa.

Più di tutto mi sembra interessante l'azione di unione, con il giocatore che la avvia ad avere in mano le sorti della fusione, con una serie di decisioni cruciali nelle sue mani, in particolare nel caso di unione tra tre imprese.

Il regolamento mi ha incuriosito, anche se ricorda molto Acquire di Sid Sackson. Da verificarne insomma l'effettiva originalità del prodotto.

Come per tutti gli azionari **l'interazione dovrebbe essere alta**.

Di solito gli azionari prevedono minimo 3 giocatori, ma girano al meglio in 4 o più. Non credo che Chartered sia un'eccezione, da valutare quindi la scelta di poterlo giocare in 2 (è previsto un lato del tabellone disegnato per partite a 2 o 3).

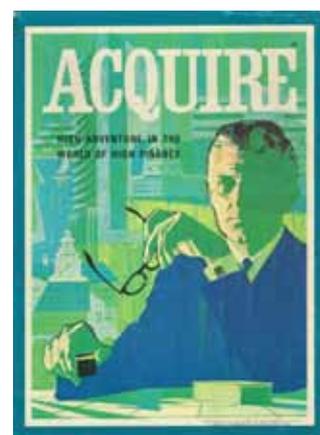
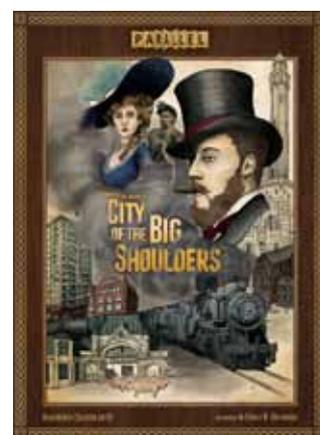
Qualche **perplessità sulla variabilità** mi viene dal fatto che l'autore abbia inserito una variante con carte evento mescolate nel mazzo comune, che – dichiaratamente – aggiungono parecchia fortuna a un gioco dove, senza, di fortuna ce n'è poca.

NOVITÀ COLLEGATE

L'azionario, più complesso, **City of the Big Shoulders**.

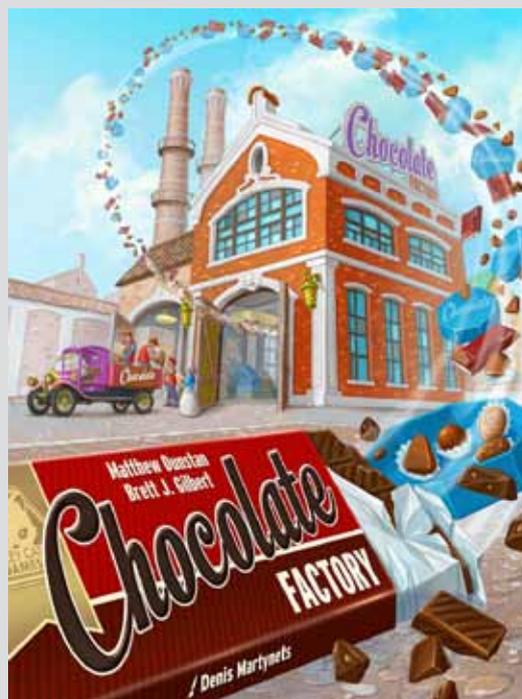
COSA RICORDA

Il gioco ricorda il famoso azionario con componente topologica **Acquire**. Titolo del 1964 di Sid Sackson, tuttora reperibile e giocato. Il "vecchio" Acquire mi sembra ancora più profondo, per la qualità delle scelte in mano ai giocatori. Da verificare insomma se questo Chartered sia una brutta copia o una buona variante.



Chocolate Factory di Mica

Autore	Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert
Editore	Alley Cat Games
Giocatori	1-4
Tempo	45-90
Età	10+
Kickstarter	Si
Meccaniche	punti azione, draft carte, preleva e con- segna



*Chi contenderà a Willy Wonka
il ruolo di miglior fabbricatore di cioccolato?*

In questo **gestionale** impersoniamo i proprietari di una fabbrica di cioccolato, in cui il **prodotto grezzo** (le fave) viene trasformato nei vari stadi successivi, fino ad arrivare ai cioccolatini ed alle confezioni. Il prodotto finale verrà venduto per soddisfare gli ordini locali e dei grandi magazzini: **chi guadagna di più, vince.**

Per aiutarci in questo compito, ogni giorno si pescherà una nuova parte di fabbrica che migliorerà la produzione e si assumerà un dipendente (da licenziare la sera stessa!)



COME SI GIOCA

La partita è strutturata in **6 giorni** (lunedì-sabato), di cui teniamo traccia **sul tabellone (scheda contabilità)** attraverso il conta-turni con la rendita giornaliera, inoltre troviamo il tracciato dei soldi e gli spazi per posizionare i mazzi delle parti di fabbrica e degli ordini negozio locale. Le **carte parti di fabbrica**, servono ad integrare o sostituire quelle pre-stampate sulla propria plancia.

Le **carte ordini negozio locale** sono di 3 tipi (piccolo-medio-grande) e si separano in tre mazzi distinti coperti: ogni carta ha da 1 a 3 livelli che ricompensano con più soldi; i livelli possono essere risolti insieme, ma sempre in ordine crescente.

Sotto il tabellone si piazzano **le 5 carte ordini grande magazzino**: sono fronte-retro (quindi, diverse), ognuna è associata ad un dipendente e sono strutturate in percorsi di caselle; sopra invece vanno le **carte dipendente**, che si dividono in mazzi separati a seconda del

grande magazzino a cui si riferiscono.

Abbiamo poi le **tessere nastro trasportatore**, su cui scorrono i prodotti e i **gettoni carbone**.

Ogni giocatore ha la sua **plancia**, cioè la **scheda fabbrica**: al centro si piazzeranno le **tessere nastro trasportatore**, sopra e sotto ci sono le **parti di fabbrica**. È possibile lavorare il prodotto solo se si trova sulla tessera nastro esattamente sopra o sotto una parte di macchina. Il giocatore riceve, inoltre, **una carta ordine negozio locale per tipo**; i segnalini del proprio colore, da posizionare sui grandi magazzini, sugli ordini locali e sul tracciato della contabilità; **7 tessere nastro trasportatore ed il magazzino**.

Ci sono anche le **carte manager di fabbrica**, ma vengono utilizzate solo nella partita in solitario.

IL TURNO

Ogni giorno è **diviso in 5 fasi**:

1. **Preparazione** = innanzitutto, si riceve una **rendita**, cioè una quantità di carbone predeterminata (ogni giorno più del precedente). Poi si preparano dei “pacchetti”, ovvero gruppi di carte visibili con le **parti di fabbrica** e con i **dipendenti**, in base al numero di giocatori (ad esempio in 3 giocatori ci saranno due pacchetti da due carte ed uno con una carta sola).

Le **parti di fabbrica iniziali** sono la **tostatrice** (per trasformare la fava in cacao), il **miglioratore** (per trasformare il cacao in cioccolatini) e lo **scivolo** (per spostare direttamente i prodotti in magazzino); a queste si possono aggiungere il **convertitore** (per cambiare il gusto dei cioccolatini) ed il **moltiplicatore** (per duplicare e triplicare il prodotto).

Ogni **dipendente** ha delle abilità: può fornire un **dono** (bonus immediato), un **vantaggio** (bonus da utilizzare più volte nel turno) o un'**azione** (utilizzabile solo una volta). Mentre le parti di fabbrica non possono più essere spostate o rimosse dopo averle piazzate, i dipendenti a fine giornata vengono rimossi dal gioco.

2. **Espandi e assumi** = è il primo giocatore a decidere se vuole prima il pacchetto di parti di fabbrica o di dipendenti, poi si continua a scegliere in senso orario; l'ultimo giocatore prende di seguito il pacchetto di parti di fabbrica e quello di dipendenti e si continua così in senso antiorario fino al giocatore iniziale. Se un pacchetto contiene più carte, il giocatore ne conserva comunque una sola. A fine fase, tutti i giocatori hanno **una parte di fabbrica da posizionare ed un dipendente**.

3. **Fabbrica in azione** = questa fase si svolge in **3 turni uguali**: si posiziona sulla prima tessera del nastro trasportatore una **fava** presa dalla riserva e si fa avanzare la tessera di una casella; così facendo l'ultima tessera “cade” dal nastro, consentendo di spostare i cioccolatini che vi sono sopra nel magazzino.

Poi, si passa alla **lavorazione**: ogni parte di fabbrica si

può utilizzare solo una volta per turno, si usa spendendo carbone ed è possibile lavorare solo i cioccolatini che si trovano sopra o sotto di essa. Poi, si scarta il carbone usato.

4. **Soddisfare gli ordini** = si possono risolvere uno o più livelli degli **ordini negozio locale** (sempre in ordine crescente) ed a fine partita chi ha soddisfatto più ordini riceve un ulteriore bonus in denaro. Gli **ordini grande magazzino** vengono soddisfatti con l'aiuto del dipendente, cioè a fine turno si vede di quante caselle avanza la propria pedina sulla carta; a fine partita chi sta più avanti riceve più denaro. Gli altri giocatori, però, non partecipano in automatico all'attribuzione del bonus: il secondo giocatore, infatti, deve avere raggiunto almeno la metà in eccesso di caselle rispetto al primo; il terzo almeno la metà del secondo, ecc.

5. **Pulizia** = a fine giornata nel magazzino è possibile conservare solo due cioccolatini, tutto il resto viene convertito in carbone.

L'**ultimo turno** tutti i cioccolatini sui nastri vengono spostati direttamente in magazzino per poterli utilizzare. A **fine partita** eventuali cioccolatini e carbone residui si convertono in soldi.

Nel gioco è presente la **variante in solitario**, basata sul completamento degli obiettivi iniziali.

Nella **versione kickstarter**, c'è la **mini-espansione** Maestro cioccolatiere, che comprende nuovi obiettivi, dipendenti e parti di fabbrica.

PRIME IMPRESSIONI

Da fan del film non potevo non essere incuriosita da questo titolo e devo dire che sembra **abbastanza valido** nel target dei gestionali medi/leggeri.

L'idea di poter utilizzare solo per un turno ogni **dipendente** è carina e spinge tatticamente ad ottimizzare al meglio la propria strategia, peccato che non ci sia però una meccanica sulla scelta dell'ordine di turno per rendere più interessante e meno casuale l'interazione fra i giocatori.

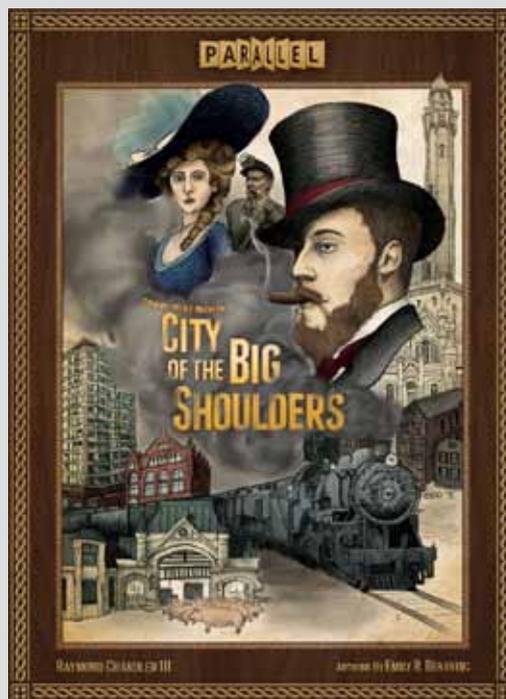
Anche il criterio utilizzato per gli **ordini grandi magazzini** mi è piaciuto: in genere, siamo abituati a poter partecipare alla divisione dei PV, anche se in forma minore, compiendo anche solo un passo. Qui, invece, si è “costretti” a ponderare bene non solo su quale avanzare, ma soprattutto a tenere ben d'occhio chi ci precede, per evitare di vanificare gli sforzi. Da vedere poi quanto peso avrà in partita per capire effettivamente quanta interazione si viene a creare.

Ho trovato un po' **confusionario** definire tutto genericamente “cioccolatini”, ma a parte questo il **regolamento** è chiaro, con molti esempi e contiene una pagina finale di FAQ.

Il **segnalino primo giocatore** è molto grazioso: riproduce una tavoletta di cioccolato e nell'edizione deluxe è in legno. Infatti, i **materiali dell'edizione deluxe** sono tutti più resistenti e pregiati (legno ed acrilico).

City of the Big Shoulders di linx

Autore	Raymond Chandler III
Editore	Parallel Games
Giocatori	2-4
Tempo	120-180
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	speculazione azionaria, piazzamento lavoratori, poteri variabili



City of a big shoulders è un gioco **azionario** ambientato nel boom economico seguito all'incendio di Chicago del 1871. Come investitori dovrete dare il via a nuove compagnie, guidarne le azioni come socio di maggioranza oppure sfruttarne semplicemente l'ascesa economica comprandone azioni, per poi rivenderle al momento opportuno direzionando i soldi verso altri lidi.

SIAMO AZIONISTI, NON PROPRIETARI

Come in gran parte dei giochi di questo tipo la valuta del giocatore è da tenere ben divisi da quella delle compagnie che controlla: coi **soldi personali** (da accumulare per assicurarsi la vittoria) compreremo solo azioni, fornendo **capitale** per le attività delle compagnie. Con questi ultimi i giocatori che le controllano possedendo almeno il 30% delle azioni (e comunque la maggioranza delle azioni vendute) acquisiranno le risorse e i dipendenti necessari per avviare la produzione di uno dei 4 beni possibili, che sarà poi piazzato sul merca-

to per ottenere nuovi introiti. Questi saranno poi, a scelta del controllore della compagnia, incamerati per investimenti futuri (facendo calare il valore delle azioni) o distribuiti agli azionisti, facendo salire il valore di ogni singola azione in base alla quantità di soldi distribuita.

COSA ANDREMO A FARE

Il gioco ha una sua **interessante complessità** che mi viene difficile descrivervi per bene senza dilungarmi eccessivamente; penso che u n



paio di piccoli elenchi di possibilità potrebbero illuminarvi senza tediarvi.

Come guide delle compagnie potrete: assumere operai, assumere venditori per aumentare il prezzo base di vendita dei vostri prodotti, assumere manager per ottenere bonus aggiuntivi alla produzione dei beni (come altre materie prime “di scarto” da utilizzare successivamente), portare progressivamente la ditta all’automazione arrivando ad incrementare la produzione e spostando magari gli operai a lavorare in una seconda fabbrica, acquistare... poteri speciali che doneranno vantaggi continuativi o immediati, come il miglioramento dell’appeal della ditta (con lo scopo di poter acquistare le materie prime prima delle ditte concorrenti con conseguenti risparmi o elusioni di possibili carenze sul mercato).

Come investitori invece, oltre a comprare e vendere azioni, provocando saliscendi di valore e potendo, con le regole da esperti, strappare il controllo di compagnie altrui (o vederselo affibbiare se il proprietario precedente scende sotto il 30% delle azioni vendendole), avrete la **possibilità di calare un edificio a turno (a scelta fra 3 che avrete pescato)** che andrà a comporre, con quelli altrui e agli edifici base, un **tabellone su cui verranno giocati i lavoratori dei giocatori** per ottenere risorse o attivare azioni varie atte a facilitare la gestione di una delle compagnie di cui fungono da agenti. Per queste azioni le compagnie pagheranno il giocatore che ha calato l’edificio: l’unica (per molti versi interessante) forma di introito dei giocatori che non derivi dalla spartizione dei dividendi o dalla compravendita delle azioni.

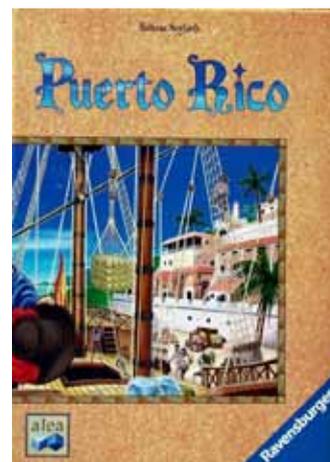
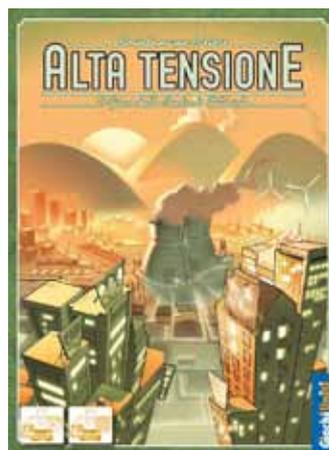


VALUTAZIONI PERSONALI

Benché la carne messa al fuoco nel gioco sia tanta non mi sono per niente sentito perso nello studio delle regole: una sola lettura mi è bastata per capire il funzionamento del tutto e lasciarmi la sensazione che avrei quasi potuto giocarlo subito senza ripassarle. Questo per merito di una **iconografia chiara, pulita ed esplicativa sui**

materiali di gioco combinata con azioni che mantengono una loro eleganza e attinenza simulativa.

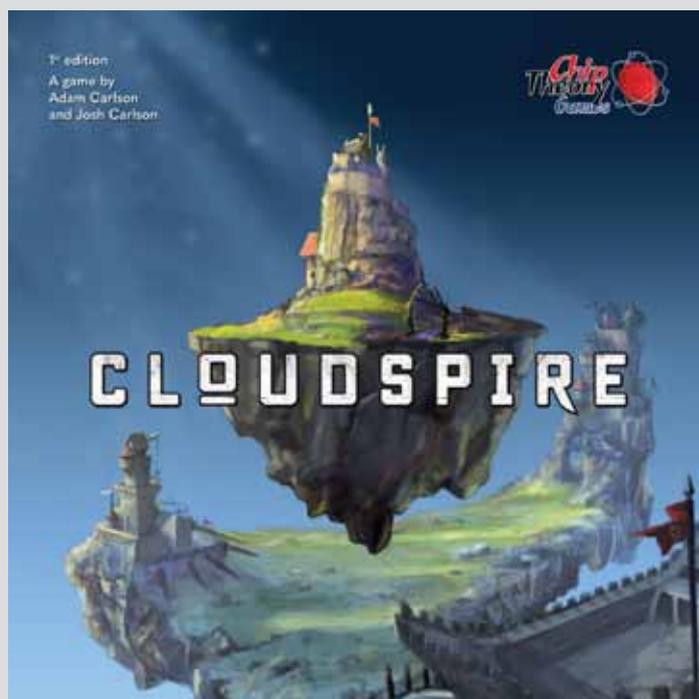
I sistemi di acquisizione delle materie prime e di vendita dei prodotti mi hanno dato l’idea di essere **severamente competitivi** e di spingere molto sull’ordine di turno (ce ne sono due diversi, che si calcolano in maniera diversa: selezione di un’azione e appeal delle ditte). Mi hanno fatto venire alla memoria **Alta Tensione** (per la dipendenza degli acquisti dalla disponibilità delle materie prime) e **Puerto Rico** (per le vendite/consegne che hanno posti limitati dove posizionare le merci). Alcuni potrebbero non gradire il modo casuale con cui gli edi-



fici vengono pescati e calati (c’è anche una regola per un draft opzionale, ma mi pare poca roba che non cambi di molto la sostanza), ma io ho gradito l’alleggerimento in un gioco dove le cose da valutare sono già parecchie e l’attenzione non dovrebbe essere troppo distratta da ciò che gli altri giocatori stanno combinando.

L’autore ammette che è un gioco dove si fanno continuamente piccoli conti per la continua spartizione di dividendi azionari e consiglia, anche se non fornisce, di usare comode fiches, ma anche che lui stesso non è abituato a farli e si porta una calcolatrice al tavolo. Se da una parte può spaventare, dall’altra rassicura e spiega che alla fine asta dividere per 10 gli introiti (facile) e moltiplicarli per il numero di azioni possedute. Se questi conti non vi spaventano e pensate di avere le 2/3 ore dichiarate sulla scatola come tempo partita... io credo possa essere un titolo interessante. Soprattutto mi dà l’impressione che, anche riprendendolo in mano solo una volta ogni 3 mesi, la comoda iconografia mi permetterà di ricordarmi facilmente il flusso di gioco e possibilità senza dovermi ristudiare le regole, non essendoci passaggi facilmente dimenticabili. E questo, per quanto mi riguarda, vuol dire tantissimo, forse più della **indubbia profondità e forte interazione** che sembra possedere.

Autore	Josh J. Carlson, Adam Carlson, Josh Wielgus
Editore	Chip Theory Games
Giocatori	1-4
Tempo	90-180
Età	13+
Kickstarter	Si
Meccaniche	cooperativo, tiro dadi, mappa modulare, schieramento unità segreto, piazzamento tessere, poteri variabili



Cloudspire, nuvole e balestre, prende ispirazione dai MOBA - in pratica, le **battaglie tutti contro tutti** nei giochi per console - e da un altro genere, a me del tutto sconosciuto, chiamato Tower defence, ossia difesa della torre. Avevo intravisto in passato alcune recensioni sulla Tana di giochi dello stesso stile, saltate a pie' pari, dato che siamo agli antipodi dei miei gusti. Per questo ringrazio Agzaroth per darmi l'opportunità di uscire dalla mia zona di comfort.

AMBIENTAZIONE

Siamo **nell'immaginario reame di Ankar**, reame fatto di isole che restano sospese grazie a una misteriosa energia, la source. Per centinaia di anni il reame di Ankar è rimasto in pace; ma poi la source è iniziata a scarseggiare e le isole a cozzare le une contro le altre.



Le varie fazioni che popolano l'isola hanno pensato bene di accaparrarsi tutta la source disponibile per salvare la pelle (che tanto misteriosa evidentemente non doveva essere, se con una guerra te la puoi accaparrare). Gli effetti collaterali di questo progetto sono: **distruggere tutti gli altri**.

Diciamo che l'ambientazione è davvero ai minimi: **una scusa per far la guerra**. Non ho un'idea se vi siano film o strisce alle quali si ispira, però davvero poca roba.

Il gioco - dice BGG - dura da un'ora e mezza a tre ore, immagino in relazione al numero di giocatori; ma può finire prima se un giocatore sconfigge tutti gli altri.

Nella scatola troviamo quattro fazioni, ma già è pronta un'espansione con una ulteriore fazione - e immagino che, se la cosa gli funziona, usciranno milioni di fazioni nuove. Esce da un'esitante campagna di crowdfunding, ma è ancora possibile riservarlo.

Punto di forza, immagino, i materiali. Dico "immagino" perché i commenti entusiasti trovati in rete mi fanno pensare che il fatto che a me proprio non dicano nulla non significhi che sono brutti. La mappa è di neoprene e modulare; tutto il resto sono chip da poker con su **immagini di uccelli e strani mostri**.

Ma vediamo come si gioca.

ACCENNI DI REGOLAMENTO

Ognuno ha una fazione. La mappa è modulare; sono sette esagoni che contengono ognuno tredici esagoni di

gioco. Si piazza il primo in centro. Poi, seguendo il turno di gioco, si incastrano gli altri sei intorno al primo, facendo coincidere sentiero con sentiero (ci sono vari tipi di terreno, il sentiero è un tipo), così da creare una mappa di ottantuno esagoni, se non ho contato male. I sette pezzi di mappa si scelgono casuali tra otto disponibili, creando così circa **quarantamila differenti possibili configurazioni** della mappa.

Ogni fazione ha i suoi combattenti e la sua base, la fortezza, che si incastra a puzzle in un lato scelto dal giocatore della mappa. Lo scopo è fare **più danni possibili alla base avversaria** fino, possibilmente, a ridurre i suoi punti vita a zero.

Le forze combattenti sono di tre tipi: le balestre, che sono fisse; gli eroi; i minion. Tutti i personaggi sono impersonati dalle chip e tutte le caratteristiche del personaggio, come punti vita o miglie alle caratteristiche base, si aggiungono sempre come chip sotto il personaggio. Così muoveremo **colonnine di dischetti** con in cima il personaggio e sotto i suoi punti ferita ed eventuali altre caratteristiche. Quando perderemo un punto ferita, toglieremo un dischetto rosso sotto il nostro personaggio. Le tre forze che ci permettono di combattere **si differenziano nelle statistiche, ma soprattutto nel movimento**. Le balestre sono un attrezzo prevalentemente difensivo, e non si muovono. I minion muovono sempre, obbligatoriamente, se possono, al massimo del loro movimento, e una volta che hanno dichiarato un obiettivo (una fortezza) devono obbligatoriamente finire il movimento più vicini a questa fortezza di quando sono partiti - è quindi un movimento semiautomatico. Normalmente possono muoversi solo su un tipo di terreno (il sentiero). Gli eroi muovono di quanti esagoni vogliono (sempre entro un valore massimo) e nella direzione che vogliono; soprattutto possono spesso muoversi anche attraverso altri terreni (foresta, pianura, acqua, montagna). Suppongo questa differenza nel movimento sia un po' il twist che dà adrenalina al tutto.

Il gioco si svolge in quattro ondate. In ogni ondata iniziamo con la costruzione: abbiamo un fisso di risorse che ogni fazione riceve per regolamento all'inizio di ogni ondata, più le risorse che siamo riusciti a racimolare ammazzando avversari e perlustrando territori nelle ondate precedenti. Con queste risorse, un acquisto alla volta, seguendo l'ordine di turno, si possono comprare avanzamenti, mercenari, balestre, e altre cose che migliorano la nostra efficienza in combattimento. Poi ogni era prevede per ogni fazione un numero di punti comando, con i quali si possono attivare soldati - ossia eroi o minion: le balestre no. Queste ultime si piazzano durante la fase di costruzione (cosa sensata).

Ogni soldato ha un **costo di attivazione**. Una volta preparati i nostri prodi sull'esagono entrata della nostra fortezza si passa alla fase dell'assalto. A turno si muovono i nostri minion ed eroi seguendo le regole di movimento; poi si perlustra, ossia si girano i segnalini i territorio lad-

dove siano adiacenti a un nostro eroe o minion. Infine si risolvono i combattimenti.

Si va avanti **fino a quando tutti i minion in gioco non sono morti**; poi si passa all'ondata successiva. I minion morti ritornano disponibili il turno successivo. Gli eroi ammazzati se ne vanno dal gioco per sempre. Quindi - immagino - attenzione a non perdere eroi. Gli eroi possono anche tornare indietro alla fortezza di appartenenza, ossia sottrarsi al confronto - codardi. In tal caso il turno successivo potranno tornare in gioco senza spendere punti attivazione, ossia punti comando. I minion no: devono avanzare verso l'obiettivo dichiarato fino alla loro morte.

IL COMBATTIMENTO

Tranne le balestre (si tira un dado per vedere se fanno uno o due punti danno), ogni combattimento si svolge in modo assai semplice. Se un mio combattente ha un nemico nel raggio di tiro, gli **toglie tanti punti ferita quanti sono i punti danno** che può fare in combattimento - uno o due di solito. Se l'avversario dopo aver subito l'attacco è ancora vivo, devolve il favore nello stesso identico modo; quindi quando si attacca si subisce anche un attacco.

Da considerare che nessun bonus di attacco si applica all'attacco difensivo, e che ogni unità può rispondere al fuoco solo una volta (quindi se attaccata da più di una unità nemica, risponderà al fuoco della prima e non delle seguenti). Qui **la portata di attacco è fondamentale**: se attacco con un eroe che ha portata due un minion nemico che ha portata uno, e sono a due esagoni, il minion non può restituirmi l'attacco. Viene da pensare che si arrivi a un movimento abbastanza "scacchistico" dei pezzi: muovo, attacco, e penso a come muoveranno gli avversari.

I minion sono obbligati ad attaccare se hanno qualcosa nel raggio di attacco, gli eroi possono scegliere di non attaccare. I personaggi **aumentano di livello** mentre combattono, con un sistema di miglie che non spiegherò, per lunghezza. Basicamente si potenziano ammazzando avversari. Inoltre ogni nostro soldato può avere abilità speciali che fanno di ogni fazione una fazione unica, con le proprie strategie.

Vince **chi distrugge tutte le fortezze avversarie**, oppure chi finisce con la fortezza meno danneggiate.

Sono previsti lo **scenario cooperativo** e anche quello per giocare in solitaria.

PRIME IMPRESSIONI

Non è davvero il mio tipo di gioco: l'ambientazione mi addormenta, **le meccaniche mi sembrano noiosissime**, la grafica orribile. Però ciò non significa molto: solo che non mi piacciono questo tipo di giochi e che, forse, i miei cinquant'anni si fanno sentire.

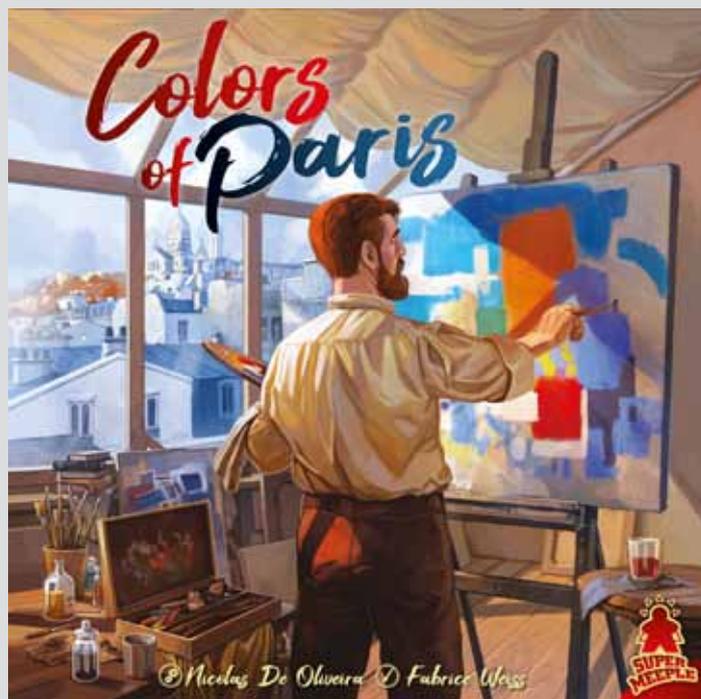
Sicuramente vi sono moltissimi appassionati di questo genere e, per quello che ho potuto leggere, **su questo titolo vi sono grandi aspettative** e ottimi pareri. Quindi, lasciando da un lato le mie impressioni, forse a chi ama questi giochi può davvero salire la scimmia e presentarsi a Essen col centone pronto.

Colors of Paris

di Nanopuzziano

Autore	Raymond Chandler III
Editore	Parallel Games
Giocatori	2-4
Tempo	120-180
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	piazzamento lavoratori

Per diventare i nuovi Paul Gauguin non servono pennelli, bensì meeple, tanti cubetti colorati e una buona strategia.



IL GIOCO IN BREVE

Colors of Paris si basa sulla meccanica di piazzamento lavoratori: si avranno a disposizione una plancia personale (su cui sono segnati tre percorsi di migrazione delle azioni) e tre simpatici meeple pittori sagomati (si può arrivare a possederne fino a sei). Il turno si svolge nelle seguenti fasi: piazzamento a turno di un lavoratore per volta sulla ruota azioni fino ad esaurimento, risoluzione del-

le azioni, rotazione di fine turno.

Osserviamo nel dettaglio la ruota azioni: questa si può dividere in due livelli diversi, uno interno ed uno esterno, e avranno diversa influenza sulla partita. Procediamo con ordine, osservando prima il livello esterno, in cui saranno presenti diverse caselle, che ci permetteranno di effettuare le seguenti azioni:

- **ottenere colori primari** (rosso, giallo e blu);
- **generare colori secondari** mescolando colori primari;
- **generare un cubetto di colore nero** mescolando i tre colori secondari;
- **acquistare una tela** al negozio;
- **dipingere una tela** piazzando un cubetto nella propria riserva su uno slot del colore apposito;



• **umentare di uno l'indicatore personale** che riguarda il quantitativo ottenuto di **colori primari** in una singola azione. Al raggiungimento della quinta casella si potrà scegliere se ottenere punti bonus o un altro lavoratore;

• **umentare di uno l'indicatore personale** che riguarda il quantitativo di generazione dei **colori secondari** in una singola azione. Al raggiungimento della quinta casella si potrà scegliere se ottenere punti bonus o un altro lavoratore;

• **umentare di uno l'indicatore personale** che riguarda il quantitativo di **posizioni che si possono dipingere** su una tela in una singola azione. Al raggiungimento della quinta casella si potrà scegliere se ottenere punti bonus o un altro lavoratore.

Durante un turno ogni azione avrà un diverso numero di slot lavoratori, ciò significa che in un turno più giocatori possono ad esempio ottenere il colore primario rosso ma allo stesso tempo è possibile per un singolo giocatore ottenere il colore primario blu o addirittura avere l'azione totalmente bloccata.

La sezione interna della ruota possiede unicamente 4 azioni con un solo slot disponibile ciascuna:

• **copiare un'azione** di un altro meeple pittore che non sia stato già utilizzato quel turno (per segnare l'utilizzo si corica a mano a mano che le azioni vengono risolte);

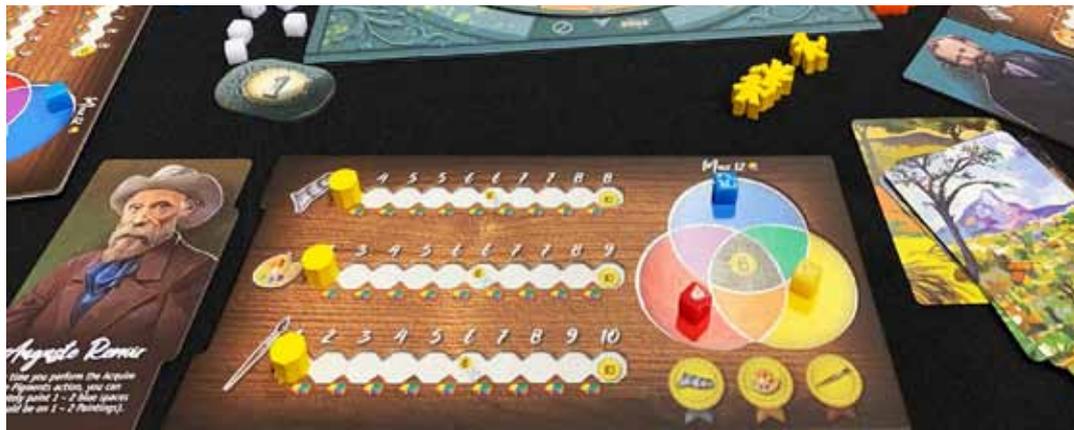
• **ottenere un cubo di colore bianco** (jolly), che potrà essere utilizzato o per completare uno slot qualsiasi di una tela o per aumentare di uno una propria statistica personale;

• **ottenere il segnalino primo giocatore;**

• **ruotare la ruota di due spazi** (non obbligatorio) in senso orario.

Una volta effettuate tutte le azioni ogni giocatore dovrà riprendere tutti i suoi lavoratori tranne 1 dalla ruota, lasciandolo quindi già piazzato per il turno successivo; dopo di ciò si ruota la ruota azioni di una casella in senso orario, si aggiungono nuove tele in modo da riempire tutti i cavalletti disponibili e si scartano colori fino ad averne 12 nella riserva. Effettuato ciò il turno ricomincia. La partita termina appena un giocatore completa la sua seconda tela o accumula il suo quinto cubo

di colore nero nella riserva; si conteranno i punti in base a quanti colori neri si possiedono, le tele completate e l'avanzamento delle statistiche personali, i malus dei cubi jolly utilizzati nei dipinti e si determinerà il vincitore.



PRIME IMPRESSIONI

La prima impressione sui materiali: sembrano molto curati e piacevoli alla vista, molto carine anche le tele da dipingere, che una volta concluse mostreranno all'effettivo dei famosi dipinti; un vero piacere per gli occhi insomma.

La meccanica di gioco è senz'altro curiosa per il fatto che un lavoratore dovrà restare indietro e svolgere l'azione designata dalla rotazione della ruota: ciò apre la porta a diverse strategie, sia per quanto riguarda sfruttare a proprio vantaggio la rotazione (anche quella dovuta all'azione della ruota interna) che per regalare azioni non utili agli altri giocatori. La possibilità di sfruttare **diversi percorsi per la vittoria** e la fine partita invoglia sicuramente a provare varie tattiche fino a che non venga trovata quella preferita. La variabilità del numero di slot per ogni tipo di azione durante la partita spinge a **pianificare con cura le mosse** da fare e calcolare ciò che hanno in mente di fare gli altri giocatori per quanto riguarda la rotazione successiva della ruota. La scalabilità è regolata bloccando degli slot azione in base al numero di giocatori per mantenere costante il rapporto di caselle occupate rispetto alle caselle libere, ciò dovrebbe rendere sempre equilibrato il gioco. Per giocatori più esperti c'è la possibilità di ottenere poteri personali unici impersonando famosi pittori come Van Gogh o Degas e rendere così **più asimmetrica la partita e più longevo ed interessante il gioco.**

Cooper Island di emanueles

Autore	Andreas "ode." Odendahl
Editore	Frosted Games, Capstone Games
Giocatori	2-4
Tempo	60-120 Min
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento tessere, piazzamento lavoratori



TEMA / AMBIENTAZIONE

I giocatori sono **a capo di più gruppi di marinai e coloni**, che sbarcano su un'isola appena scoperta e deserta, con l'intento di colonizzarla.

OBIETTIVO

Avere **più punti vittoria** al termine di 5 round.



COMPONENTISTICA / SETUP

Il **tabellone è componibile**: c'è una parte centrale, che rappresenta il centro dell'isola, su cui sono disposti gli spazi azione, e 4 parti, da attaccare a quella centrale, che rappresentano 4 penisole, una per giocatore, su cui c'è una mappatura esagonata.

I componenti principali sono i seguenti: tessere paesaggio doppie (formate da due esagoni con terreni di tipi diversi) e singole, tessere rovine/statue (doppia faccia), cubi risorsa di 5 tipi, monete, 5 carte nave da carico, carte ordine reale, carte edifici piccoli, carte edifici grandi. Ogni giocatore viene dotato di diversi materiali tra cui: plancia personale, tessere barca, tessere milestone, segnalini lavoratore tondi e quadrati, segnalini edifici (piccoli, grandi e 1 fortezza), 1 nave a una vela e 1 nave a due vele, 1 segnalino cartografo. Il tabellone viene composto sulla base del numero

di giocatori. **Ogni penisola è associata ad un solo giocatore**, vi vengono disposte le tessere rovina e le due navi del giocatore vicino al porto. Si dispongono le carte nave da carico in fila (serviranno anche come conta round) e ogni giocatore dispone gli edifici, il cartografo e le milestone negli spazi corrispondenti della sua plancia.

STRUTTURA DEL TURNO

I giocatori **a turno posizionano un lavoratore tra quelli disponibili, tondo o quadrato, su un corrispondente spazio azione**. Gli spazi azione non sono esclusivi e la risoluzione degli stessi è immediata.

FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude al **termine del quinto round**. Ogni giocatore somma i punti dati dai diari di bordo raccolti, dalle posizioni delle navi rispetto all'ultimo porto visitato, dagli ordini reali, da alcuni edifici. Ogni tessera ancora vale un punto negativo.

RIASSUNTO

Il gioco si sviluppa in 5 round, all'interno dei quali ci sono **tre fasi**: income, piazzamento lavoratori, ripristino.

income – si ottengono bonus vari dalle tessere barca costruite;

piazzamento lavoratori – si piazzano i lavoratori sugli spazi azione, rispettando i vincoli di piazzamento:

- i lavoratori, rotondi o quadrati, vanno posizionati sugli spazi azione con la medesima forma. Gli spazi azione quadrati permettono di eseguire delle azioni bonus o delle azioni modificate;
- se uno spazio azione è già occupato, è comunque possibile posizionare un lavoratore pagando 1 moneta o 1 risorsa al giocatore il cui lavoratore è più in alto nella pila di lavoratori presenti sullo spazio azione. Se un giocatore non può o non vuole pagare, dovrà porre un segnalino ancora sotto a una delle sue navi (il segnalino ancora rallenta l'avanzamento delle navi). Sugli spazi azione quadrati, l'azione bonus o il modificatore dell'azione potrà essere sfruttato solo dal primo giocatore che vi posizionerà un lavoratore.

Le azioni permettono di:

- pescare tessere paesaggio;
- posizionare tessere paesaggio (alcune tessere hanno delle isolette che danno bonus quando sono raggiunte dalle navi);
- guadagnare risorse e monete;
- avanzate sul tracciato del cartografo;
- rimuovere una tessera rovina;
- costruire navi, edifici, statue;
- caricare una nave da carico.

Alcune azioni forniscono punti movimento con i quali si può muovere una delle due navi lungo il bordo dell'isola, ottenendo bonus quando si raggiunge una tessera isoletta o un porto.

Alcune azioni richiedono un pagamento in risorse. I cubi

risorsa a nostra disposizione si troveranno nel magazzino sulla plancia personale, assumendo valore 1, o sulle tessere paesaggio, assumendo un valore pari al livello della tessera paesaggio. Andrà cioè contato il numero di tessere paesaggio impilate: più è alto il numero, più la risorsa sopra di esse ha valore.

E' possibile aumentare il numero dei lavoratori disponibili, soddisfacendo alcune tessere milestone.

ripristino – si riprendono i lavoratori, si guadagnano dei bonus, si ripristinano alcuni edifici e si nutrono i lavoratori.



COMMENTI

Devo ammettere che sono rimasto un po' deluso. In particolare **la variante del piazzamento lavoratori mi sembra deboluccia**. Non è così esotica e il fatto che pagando si possa comunque effettuare un'azione secondo me farà calare un po' la tipica tensione ed interazione che sia crea al momento della scelta del piazzamento. A peggiorare la situazione, il numero degli spazi azione, inoltre, non scala, e in 2 giocatori dovrebbe esserci meno lotta.

Il vero twist del gioco resta quindi il piazzamento delle tessere paesaggio con la relativa gestione delle risorse, che assumono diverso valore in base al livello della pila di tessere su cui si trovano. Questa è probabilmente la parte più interessante del gioco, che potrebbe porre i giocatori davanti alle scelte più sofferte.

C'è poi tutta una **serie di combo**, che credo si attiveranno, tra i bonus degli edifici, quelli delle isolette, quelli dei diari di bordo, quelli delle navi da carico, quelli del cartografo, ecc., ma niente che non sia già visto, né che abbia particolarmente stimolato la mia attenzione.

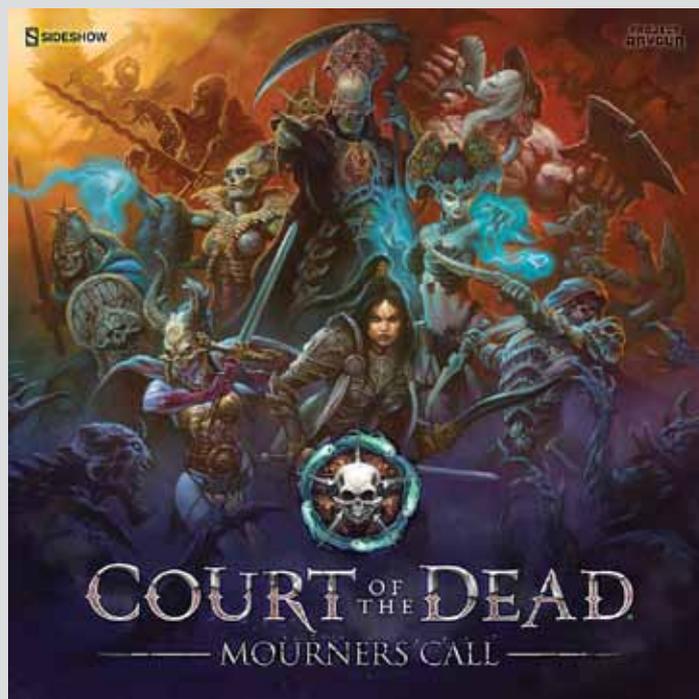
Il gioco appare **corposo e sicuramente diretto a un target di giocatori esperti**. La programmazione delle azioni sarà importante per sfruttare bene le combo. L'interazione sembra scarsa (che non è necessariamente un difetto) e presente solo nel piazzamento lavoratori. Il regolamento è scritto molto bene con tante immagini ed esempi.

L'ambientazione è veramente appiccicata e un po' triste. Va bene, è un german, ma un piccolo sforzo in più non guastava. Nel complesso è un gioco che proverò sicuramente, ma non mi ha particolarmente stuzzicato.

Court of the Dead: Mourners Call di Agzaroth

Autore	Patrick Marino
Editore	Project Raygun
Giocatori	2-5
Tempo	90
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	controllo territorio, asta, draft, tiro dadi, gestione mano, piazzamento lavoratori

Fazioni malvagie si combattono per il controllo della città sotterranea di Ilverness.



COME SI GIOCA

14 carte Minion vengono mescolate e piazzate sul tabellone, coperte. Lo stesso si fa con le carte Obiettivo. Le **fazioni** in gioco sono tre e vengono tutte controllate da tutti i giocatori, tramite un sistema di punti influenza. Per ogni fazione il giocatore riceve pure un obiettivo segreto che dà

punti a fine partita.

In ogni round un tiro di dadi determina il numero di risorse (*etherea*) a disposizione. Queste vengono divise in pile pari ai giocatori più uno e poi ciascuno prende una pila o aumenta di 2 punti l'influenza su una fazione. Poi si prosegue con le altre fasi:



- Ciascuno **pesca un Obiettivo** da completare entro fine round.

- **Si draftano carte** per la propria mano

- Fase **azioni**: se ne fa una a testa fino a che tutti passano. Le **azioni possibili** includono: giocare una carta dalla mano; reclutare nuovi adepti o prendere un nuovo Obiettivo, pagando *etherea*; spostare adepti sul tabellone, attivandone i luoghi, come in un piazzamento lavoratori; attivare gli Obiettivi.

Muoversi in posti troppo affollati è pericoloso, perché a fine round si fa un tiro di dadi (che varia in base al momento di gioco e ai valori di una scala) che può anche distruggere una delle miniature interessate o rimetterla nella tua riserva.

Infine si fa un'asta **cieca per contrastare le forze celesti** (anche questa scala aumenta col progredire della partita), un po' come si contrastano i Brutti nel Trono di Spade: se la minaccia è contrastata, ci sono premi, altrimenti punizioni per tutti. Per ultimo un **calcolo di maggioranze sui vari luoghi** del tabellone assegna le risorse prodotte da ciascuno.

La **partita termina** quando finisce la riserva comune di *etherea*. Si calcolano i punti ottenuti da Obiettivi pubblici e segreti, influenza sulle fazioni e altre piccole frattaglie.



PRIME IMPRESSIONI

Ambientazione suggestiva e inconsueta, anche se ultimamente le ambientazioni in cui si interpretano i malvagi vanno sempre più forte (e la cosa non può farmi che piacere).

Grafica e materiali sono curati e veramente suggestivi, del resto il gioco esce da un Kickstarter forte di più di 400mila dollari raccolti.

Meccanicamente non siamo di fronte a nulla di eclatante e la sensazione è che si siano **ripresi elementi da diversi giochi per creare qualcosa di più corposo**, abbastanza denso e un po' meno elegante.



Mi ha dato l'impressione di un **Tyrants of the Underdark** pompato, senza però il twist della gestione delle carte, in cui si riprende il controllo territorio e l'uso delle carte per fare la maggior parte delle azioni, infarcendo poi il tutto con una gestione risorse, aste e un **tiro dado abbastanza prono al caso**, che penso possa un po' infastidire nell'economia di un gioco in cui le miniature in campo sono davvero poche e perderne una può significare un discreto danno in termini di azioni effettuabili e punti vittoria.

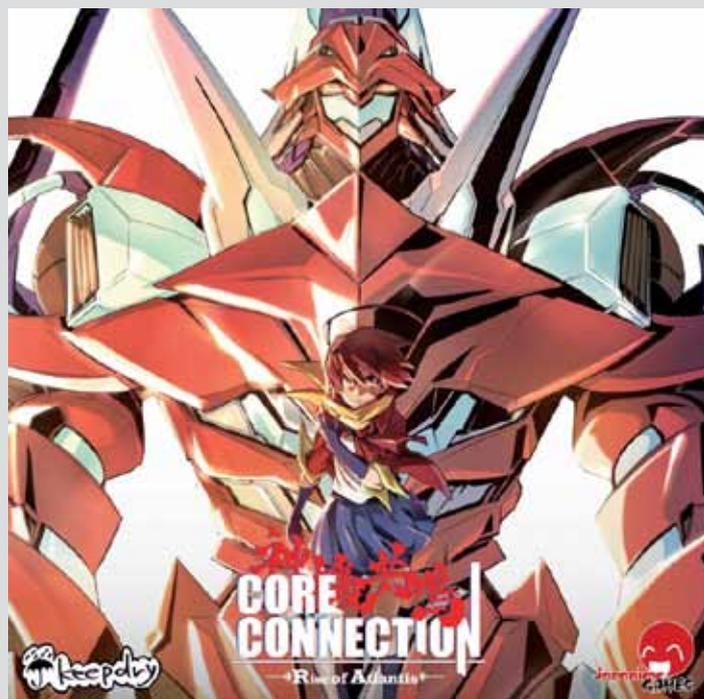
Quindi **a chi consigliarlo?** Al di là della bellezza estetica, penso che un gioco che comprende questa quantità di meccaniche e a così alta interazione vada provato, tuttavia devono piacere in partenza il confronto diretto e una certa influenza dell'alea.



Core Connection di Agzaroth

Autore	Ken Rose
Editore	Japanime Games
Giocatori	2-4
Tempo	60-90
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	deck-building, gestione mano, poteri variabili

Robottoni pilotati da ragazzine giapponesi combattono contro le mostruose forze di Atlantis.



COME SI GIOCA

Ogni giocatore parte con un robot Prototipo e un pilota “misterioso”: successivamente, in partita, potrà far evolvere entrambi rispettivamente a Resonant e pilota vero e proprio, con migliori capacità.



Sostanzialmente **robot e pilota** hanno tre valori che si sommano; attacco in mischia, attacco a distanza e resistenza.

C'è un **mazzo comune di carte** che sono di due tipi: Potenzimenti e Tattiche. I potenziamenti

si attaccano al robot o al pilota, migliorandone i valori e/o conferendo qualche abilità speciale. Si dispone un mercato comune fatto sempre da almeno 8 carte differenti pescate dal mazzo (con i doppietti pescati che si accumulano).

Poi c'è un altro mazzo che rappresenta **mostri ed eventi**: sconfiggendo i mostri si accumulano **punti Energia permanenti** che servono sia per pagare altre carte che per vincere la partita (chi prima arriva a 20 innesca la fine del gioco).

Il turno è diviso nelle seguenti fasi:

Attivazione: si scartano carte per riparare eventuali danni al robot.

Principale: puoi comprare una singola nuova carta dal mercato. Oltre all'Energia permanente accumulata, puoi scartare coperte carte dalla mano (hai sempre una mano di 5 carte, di base) per trasformare ciascuna in 1 punto Energia. Puoi giocare 1 singolo Potenzimento, pagandolo. Puoi giocare quante Tattiche vuoi. Da notare che, in ciascuna delle tre azioni, i punti Energia non vanno spesi, ma quelli messi in campo rimangono attivi fino alla fine del tuo turno, potendo essere utilizzati

per compiere tutte e tre le azioni.

Battaglia: si decide se attaccare in mischia o a distanza e poi si pesca una carta Mostro dal mazzo. Molto semplicemente se il proprio valore di attacco supera la resistenza del mostro, lo si uccide, guadagnandone la carta (e quindi punti Energia permanenti), altrimenti lo si scarta e basta. L'attacco del mostro danneggia il robot se supera la sua resistenza.

Reset: scarti tutte le carte giocate e quelle ancora in mano, pescandone altre 5. Poi puoi anche "promuovere" il pilota o il robot, se hai Energia permanente sufficiente.

Chi arriva a 20 punti energia vince se, all'inizio del round successivo, è **ancora in testa come punti Energia**, altrimenti la partita prosegue fino a che uno non soddisfa tale condizione (essere in testa durante un round e mantenerla fino al round successivo) oppure qualcuno arriva a 30 punti Energia (**vittoria istantanea**).



PRIME IMPRESSIONI

Mi ha attirato il tema: i combattimenti tra robottoni sono un retaggio che mi porto dietro dai cortoni giapponesi degli anni '80 e – in attesa di Giga-Robo! finanziato con Kickstarter e in mostruoso ritardo – sono ancora alla ricerca del titolo definitivo sul genere.

Il deck-building in partita è **una meccanica che mi piace molto**, per cui meccanica+ambientazione, mi sono fondato a leggere le regole.

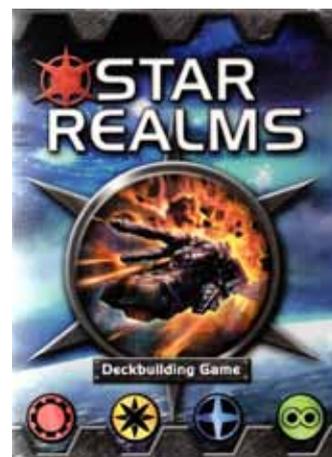
Il gioco parte dall'idea di **Star Realms**, tanto per citare un gioco noto ai più, per cui mercato comune da cui attingere per potenziarsi. Poi però si combatte contro questi mostri Atlantidei pescati a caso, invece che contro gli altri robot, e questo già non mi è piaciuto molto.

Ma soprattutto non mi è piaciuta la **piattezza generale delle meccaniche**, in cui semplicemente c'è una corsa a rinforzarsi, in cui attacco in mischia e a distanza non hanno differenze sostanziali, se non nel scegliere di potenziare l'uno piuttosto che l'altro, in cui decidi come attaccare prima di vedere il nemico, che peschi alla cieca.

E il **combattimento**? Una semplice comparazione di valori, senza nessuna scelta, senza nessun twist, come banalmente si faceva in quei giochi in cui si confrontavano i valore delle figurine di auto, animali, ecc.

Il tutto dilatato in un tempo stimato di **ben 60-90 minuti**, che è quello di Puerto Rico, tanto per dire. Fossero stati 30...

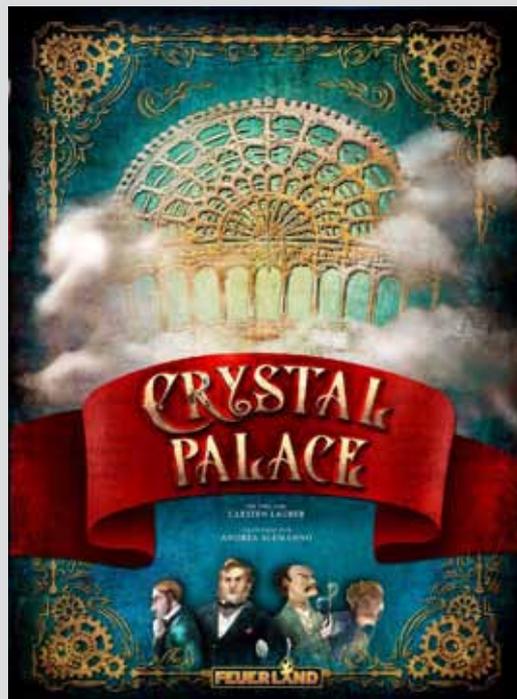
Non salvano la baracca le pilotesse (i piloti del gioco sono tutte ragazze, incluse le due dell'espansione), che al massimo faranno la felicità degli amanti della Regola 34 di internet.



Crystal Palace

di Agzaroth

Autore	Carsten Lauber
Editore	Feuerland Spiele
Giocatori	2-5
Tempo	90-150
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	gestione dadi, piazze lavoratori



Un gioco di gestione dadi con una nuova meccanica e tanta carne al fuoco.

COME SI GIOCA

L'ambientazione prende in prestito **la prima Expo mondiale, tenutosi a Londra nel 1851**. Ci sono **otto plance luogo** con diversi spazi per i **dadi-lavoratori** (scalano in base al numero dei partecipanti), più una plancia Mercato Nero e un'altra per tenere conto dei punti vittoria, del tracciato Pubblicità e delle rendite. Ogni giocatore ha poi

una plancia personale col riassunto delle sette fasi del round e lo spazio per mettere i propri bonus e far avanzare il proprio assistente.

La partita si articola in **cinque round**, al termine dei quali vincerà chi ha più punti. La **meccanica base** è la seguente: si parte con 4 dadi-lavoratore a testa e, nella prima fase di ogni round, si sceglie il valore di ognuno di essi, pagando però 1 sterlina per ogni "pip" (pallino) su ciascun dado.

È importante avere un dado alto perché le azioni sulle singole plance vengono poi risolte non in ordine di piazzamento (che avviene in senso orario dal primo giocatore, un dado alla volta), ma in ordine di valore del dado. E siccome gli spazi azione sono inferiori agli spazi piazzamento, potreste essere non più in grado di eseguire l'azione scelta,



anche se avete piazzato per primi, se poi gli avversari hanno messo dadi più alti. Ma giustamente un dado alto costa più sterline...

Quindi **le fasi del round sono:**

1. **Scelta del valore** dei dadi con relativo **costo**.
2. **Piazzamento** sulle varie plance azione, uno alla volta, in senso orario dal primo giocatore.
3. **Risoluzione** delle plance in ordine dalla 1 alla 8, dal dado più alto al più basso.
4. **Attivazione** delle carte **Personaggio**: sono carte prese in una delle plance, che conferiscono bonus di vario tipo e vanno mantenute pagandole costantemente ogni round.
5. **Attivazione** degli **Edifici**: si prendono a una plancia e poi si attivano pagandoli e girandoli sul retro in questa fase.
6. **Rendite**: si prendono le rendite in soldi e dadi vari bonus posseduti o raggiunti sul tracciato Pubblicità.
7. **Reset**: si riempiono gli spazi vuoti delle plance e si riprendono i dadi.

I **punti vittoria** arrivano dalle carte (Personaggio e Edifici), da alcune azioni che intrappolano i dadi (ma in partita se ne possono sbloccare altri due oltre ai 4 iniziali), dai bonus sulla plancia personale, dal Mercato Nero, dal tracciato Pubblicità e da un paio di altre cose. Insomma la sensazione finale è comunque quella dell'insalata di punti, ma dà l'impressione che non sia semplice ottenerli, un po' come in Pulsar 2849.

PRIME IMPRESSIONI

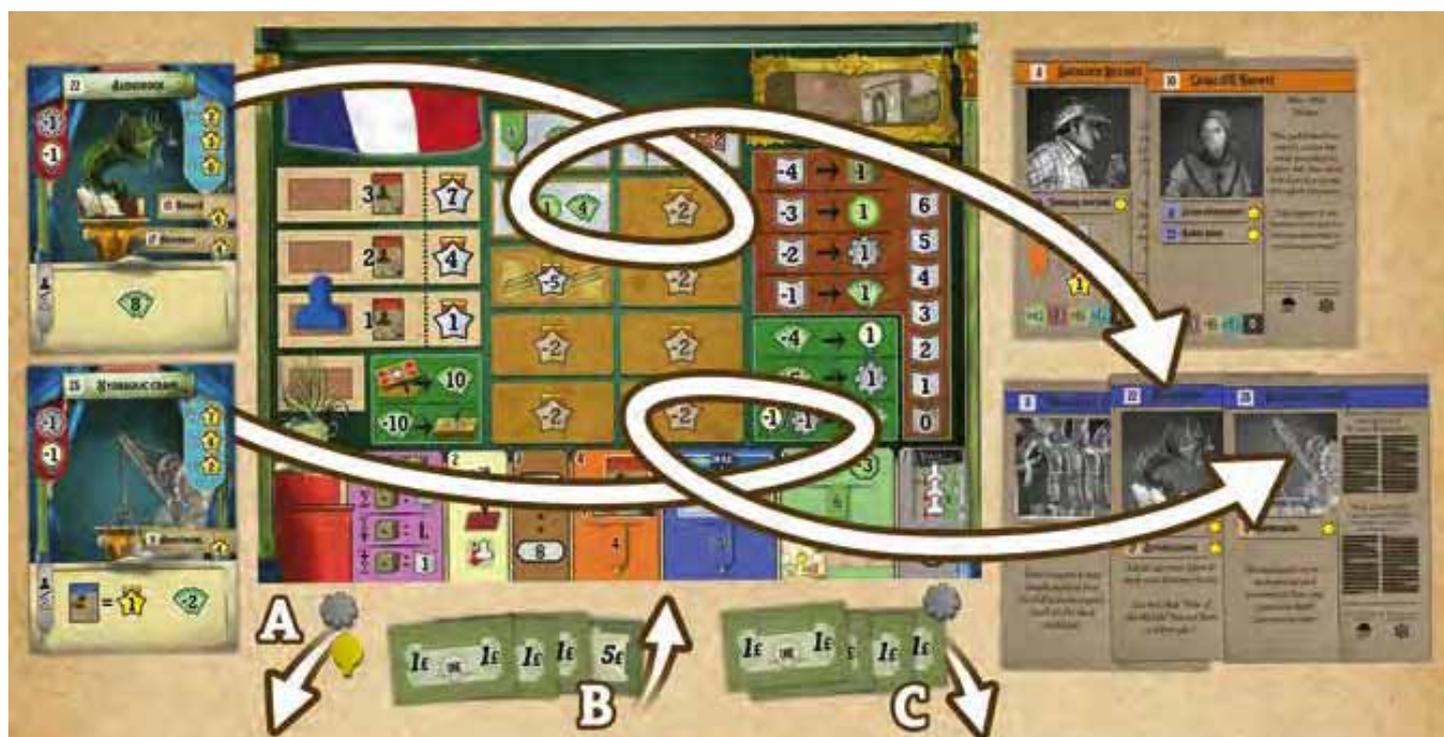
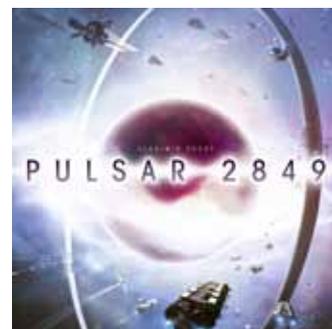
Se un paio di anni fa **Pulsar 2849** aveva portato una ventata di aria fresca nel campo della gestione dadi, questo Crystal Palace promette di fare altrettanto, usando peraltro lo stesso metodo: **meccanica semplice e intelligente**, che compensa in qualche modo i risultati più alti e performanti, unita a un gioco molto denso (pure troppo a tratti) e pieno di opzioni e variabili.

Crystal Palace ha una **spiegazione di circa 50 minuti** conoscendo a menadito il gioco, con parti ricche di opzioni e sottoregole come il Mercato Nero – una plancia accessoria a cui hai accesso solo scegliendo determinati spazi azione – che da solo prendo almeno 10 minuti per essere illustrato.

La meccanica base è assolutamente intrigante (i valori dei dadi vengono scelti in segreto e simultaneamente) e autobilanciante, il gioco pare punitivo (c'è un sistema di debiti parecchio cattivo) e anche interattivo (a volte puoi cedere delle carte all'avversario senza che questo possa rifiutarle e magari per prenderle è costretto a fare un debito).

A farne le spese sono l'eleganza e penso anche la durata complessiva, scaturita pure da una certa **paralisi da analisi**, viste le numerose opzioni e incastri. Da provare se amanti del cinghiale.

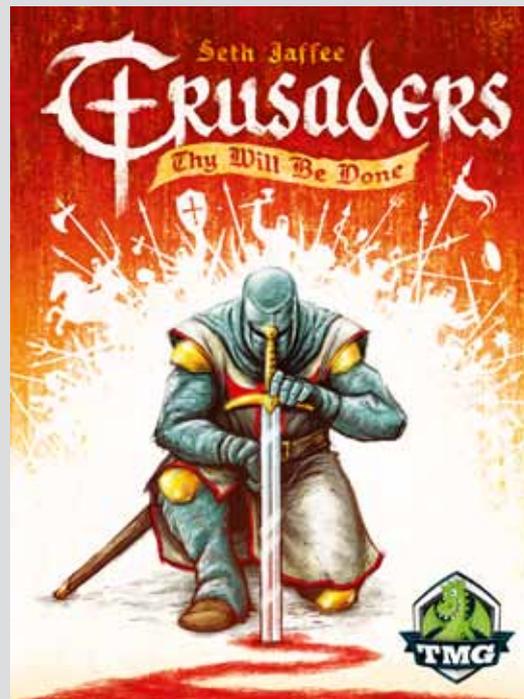
Di sicuro lo proverò per il Magnifico.



Crusaders: Thy Will Be Done

di Signor_Darcy

Autore	Seth Jaffee
Editore	Tasty Minstrel Games
Giocatori	2-4
Tempo	40-60
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	punti azione, rondella, poteri variabili, movimento area

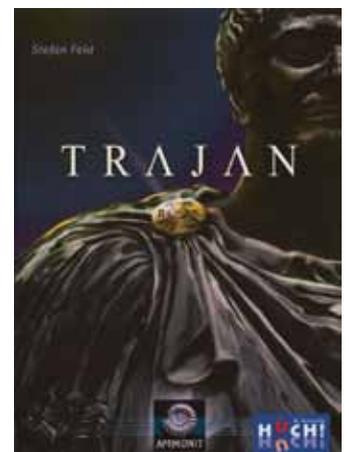


Finanziato su Kickstarter nell'estate del 2018, arriva questo gioco abbastanza straniante sulle crociate, sui templari e quant'altro vi venga in mente sul tema.

Seth Jaffee, autore del gioco, nelle note introduttive del regolamento lo dice chiaramente: hanno preso qualche riferimento storico, l'hanno messo insieme a tutto quanto sul tema gli piaceva e hanno frullato il tutto insieme a due carote e tre limoni. In questo titolo **non aspettateci di trovarci traccia di verosimiglianza storica**: in pratica è come una puntata di Voyager. (Però apprezzo molto che abbia consigliato un libro sul tema, davvero.)

IL GIOCO IN BREVE

Come lo stesso autore, molto espansivo quanto a retroscena nel regolamento, spiega, l'idea del gioco nasce da una sorta di anteprima di **Trajan** del buon Feld: stimolato dalla **combinazione di**



mancala e rotella, Jaffee ha provato a immaginare come potesse essere il gioco. Quest'ultimo poi - leggo: personalmente non l'ho provato - è andato in una direzione del tutto diversa; ma l'autore statunitense ha continuato a lavorare sulla sua elucubrazione mentale. Ogni giocatore - che impersona un diverso ordine cavalleresco: ci torno dopo - ha la propria



plancia personale divisa in due parti: a sinistra una **rotella a spicchi**, sulla falsariga di quelle di Gerdts, che possono essere disposti in maniera uguale per tutti, mischiata, più o meno migliorati (sul retro hanno due azioni invece di uno) e in generale come indicato dalla variante scelta. Sulla sinistra invece ci sono gli spazi per gli edifici, da costruirsi in fila liberando i bonus stampati - come avviene per Terra Mystica e per il recentissimo Barrage.

Gli spicchi permettono di svolgere cinque azioni: **movimento** dei cavalieri in mappa (due volte, nella modalità standard); **arruolamento** di soldati, rappresentati da cinque tessere disposte sopra la plancia; **crociate**, con cui si combatte un po' contro chiunque - perfino i prussiani; **influenza**, che permette di attingere direttamente alla riserva di punti vittoria; **costruzione** degli edifici suddetti.

Più nello specifico: distribuiti sulla rotella ci sono **dieci segnalini azione**; al momento di attivare un'azione, quest'ultima ha una forza pari al numero di segnalini sullo spicchio in questione, più tutte le icone dell'azione sbloccate con gli edifici o le truppe. (in maniera tutto sommato intuitiva i soldati migliorano le crociate, i castelli - oltre a sbloccare nuovi cavalieri - facilitano il viaggio, le chiese permettono di guadagnare più influenza, le fattorie migliorano l'arruolamento e le banche agevolano la costruzione). Una volta eseguita l'azione, i segnalini utilizzati vengono distribuiti - uno alla volta, come appunto in un mancala - sugli spicchi seguenti.

Ogni giocatore, dunque, nel suo turno **può scegliere se attivare uno qualunque di questi spicchi, oppure migliorarlo**, girandolo: sul retro hanno due azioni, da svolgersi nell'ordine desiderato suddividendo i segnalini. Si procede fino a quando non termina la riserva di punti influenza - i punti vittoria - e, a quel punto, si finisce il giro (analogamente a quanto avviene a Puer to Rico quando la partita finisce per i punti vittoria). La mappa - con un lato per le partite a due giocatori - è solo da considerarsi una specie di scacchiera a esagoni, dove si può **combattere contro i segnalini dei nemici** (che hanno una forza talvolta variabile e sempre in aumento, talvolta fissa a sei - ovviamente il valore va almeno pareggiato con la forza dell'azione) e, in caso di vittoria, conservare il segnalino; oppure dove si possono costruire edifici che nessuno potrà distruggere.

A fine partita, ai punti ottenuti durante il gioco si sommano **quelli garantiti dal quarto edificio costruito di ogni tipologia e quelli dati dalle maggioranze di segnalini** di prussiani, slavi e saraceni vinti). Chi ha più punti vittoria vince un autografo di Roberto Jacobbo.

PRIME IMPRESSIONI

La sensazione - almeno sulla carta - è quella di un bel gioco. Le regole sono semplici e praticamente senza eccezioni e, come detto, una pur esile parvenza di ambientazione si coglie negli effetti degli edifici a supporto delle azioni.



Meno accattivante sembra essere la parte relativa al tabellone, piuttosto anonima nel suo **girovagare in cerca di segnalini avversari**. Sebbene non siano previsti combattimenti tra i giocatori - già è tanto, come scrive l'autore, se i vari ordini cavallereschi non sono alleati tra loro - proprio questa caccia agli avversari sembra essere **l'unica fonte di interazione**: non stupisce quindi che il gioco - come da voti su bigigi - sembra rendere meglio in tre e, soprattutto, in quattro giocatori.

Non ho ancora accennato, se non brevemente, ai **poteri variabili**: ogni giocatore impersona, come detto, uno di questi ordini tra i dieci disponibili. Questi si differenziano - peraltro piuttosto elegantemente - per qualche variazione delle regole che regolano la gestione della rotella; per esempio i cavalieri teutonici possono scegliere in che senso attivare il mancala, i templari hanno solo dieci segnalini ma possono lasciarne anche due mentre li sparpagliano per gli spicchi, i cavalieri di Calatrava hanno solo sei segnalini, ma tutte le azioni potenziate di uno - ci sono anche le controparti con più di dodici segnalini, ma azioni depotenziate. Ancora: almeno sulla carta, il tutto **sembra avere l'eleganza dei regolamenti di Gerdts**: rimane da vedere se ne sanno riprodurre anche l'efficacia.

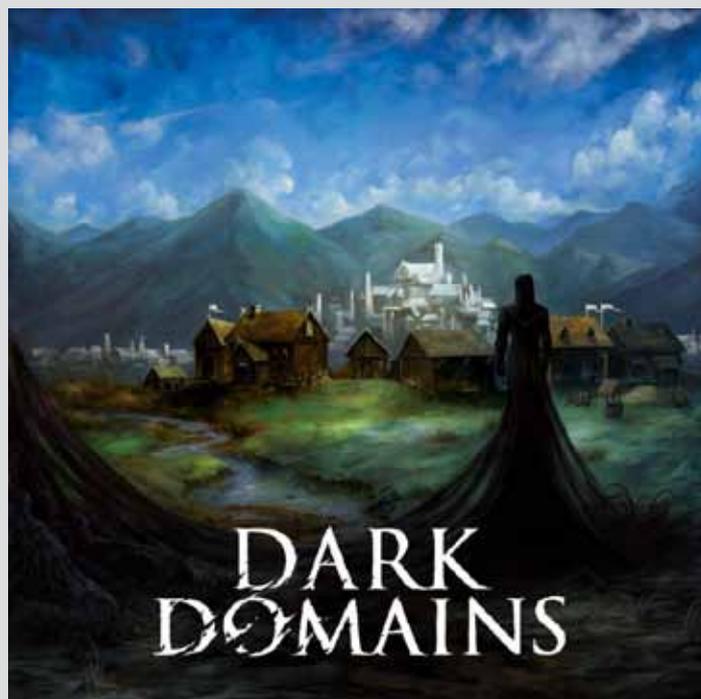
Chiosa finale, per me, su quella che è forse un'occasione persa: nel 1312 i Templari **vengono messi fuori legge su pressione del re Filippo IV** di Francia, spaventato dalla crescente influenza dell'Ordine e, soprattutto, perché fortemente indebitato nei suoi confronti. Jaffee estende la cosa a tutti gli ordini, facendo intendere nel regolamento che la condizione di fine partita - l'esaurimento dei segnalini influenza disponibili - sia proprio l'insofferenza del Bello di Francia. La soluzione è certo coerente con l'eleganza del resto della struttura del gioco; ma forse avrei osato di più, tenendo traccia della rabbia reale che aumenta ogni volta che viene fatta una certa azione, consentendo ai giocatori di influire sulla lunghezza della partita. Poi mi rendo conto che è esattamente quello **che avviene coi segnalini influenza** e capisco perché sono qui a sparare cazzate e perché non sono un progettista di giochi.

Dark Domains

di Agzaroth

Autore	William Baldwin, Jeff Horger, Carla Horger, Joseph Roush
Editore	Laboratory H
Giocatori	2-5
Tempo	90-150
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	piazzamento lavoratori, tiro dadi

Ampliare i possedimenti cittadini per produrre prosperità? E se invece, in segreto, ognuno di noi costruisse altari sacrificali per compiacere il suo padrone oscuro?



COME SI GIOCA

Lo scopo è accumulare più punti possibile prima della fine della partita. I punti qui si fanno in un unico modo: con gli edifici, che producono “teschi”, ovvero punti morte e distruzione, che è il vostro scopo ultimo. Tutti gli edifici hanno un fronte, chiaro, e un retro, scuro. Il fronte è la “copertura”, che costruite per far finta di essere buoni impresa-

ri al servizio del volgo, mentre girandoli sul retro gli edifici produrranno meno risorse ma più punti vittoria, perché inizierete a sfruttarli per mietere anime e compiacere il vostro padrone oscuro. La partita termina nel round in cui si pesca l'apposita carta dal mazzo eventi (round che viene comunque giocato per intero).



Vediamo le varie fasi di gioco:

Fato: si pescano e si applicano due carte evento.

Preparazione: si innescano le carte Aiutante con questo simbolo.

Minion: è la fase di piazzamento lavoratori, in cui a giro, uno a testa, ciascuno piazza un lavoratore sulle varie azioni del tabellone. Le azioni ti consentono di prendere risorse, mana di quattro tipi, carte incantesimo (che consumano mana), carte Aiutante di vario tipo, carte edificio che piazzano accanto alla tua plancia di costruzione, monete, ecc.

Resolution: le azioni vengono risolte in ordine, seguendo la strada, come avviene in Caylus.

Foreman: è il momento in cui si pagano le risorse accumulate per costruire i propri edifici sulla plancia personale, sempre dal lato chiaro, per iniziare (ci sono poi azioni per girarli da quello oscuro).

Adventure: due gruppi di predoni (sono carte casuali prese da un mazzo) attaccano i giocatori nei loro edifici scuri. La carta leader ha un sistema di simboli per decidere quale giocatore e quale edificio attaccare. Il combattimento avviene tirando dadi e se il risultato del lancio è uguale o maggiore alla difesa che hai sull'edificio, ti viene raso al suolo. Ricordate che solo gli edifici già

voltato dal lato oscuro (quindi quelli più remunerativi in termini di punti vittoria) vengono presi di mira.

Produzione: gli edifici forniscono risorse per il round successivo (quelli dal lato chiaro sono più produttivi).

End of Phase: si resettano i vari display di carte sul tabellone.

PRIME IMPRESSIONI

Il tema è sicuramente bello e particolare: invece di espandere semplicemente l'insediamento, come in mille altri giochi, lo faremo solo in apparenza, poi ogni posto costruito **dovrà essere trasformato in un luogo di terrore e tortura.**

In realtà meccanicamente questa cosa non traspare molto, **virando parecchio al lato gestionale della cosa.** Tuttavia è molto bello il meccanismo per cui gli edifici dal lato chiaro sono più produttivi, quindi forniscono un maggiore motore per le risorse, mentre dal lato scuro fanno fare punti. Occorrerà prendere il giusto timing nei confronti degli altri per capire quando e cosa voltare.

Il sistema dei predoni (che poi sono i classici party di avventurieri che sfidano i tuoi dungeon) che fanno danno agli edifici oscuri è simpatico, ma certamente molto **casuale e legato alla pesca e poi al dado.** È vero che uno si può preparare, se vede a inizio round che uno dei due gruppi as-

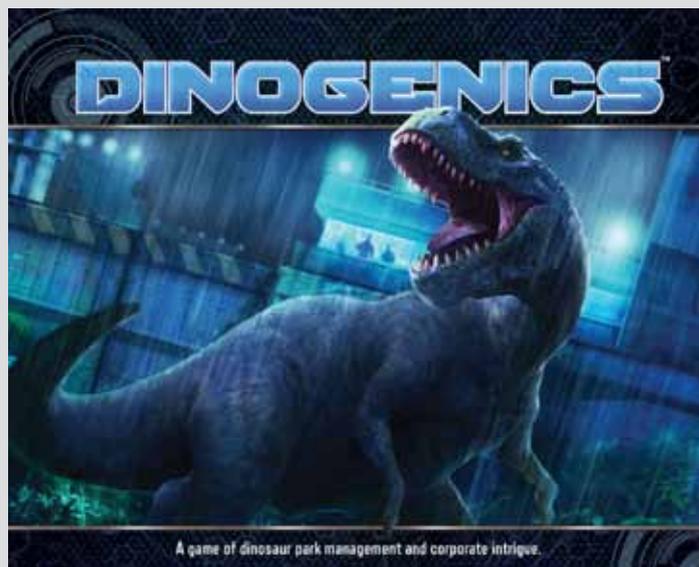
salirà un suo edificio, magari rinforzandone le difese aggiungendo qualche carta mostro. In conclusione un gioco che **non presenta elementi di originalità** (se non nel tema) e ha nel twist degli edifici girabili il suo maggiore punto di forza. Non mi attira al punto di comprarlo, ma sono comunque curioso di provarlo.



DinoGenics

 di Signor_Darcy con Fool_Jester

Autore	Richard Keene
Editore	Ninth Haven Games
Giocatori	1-5
Tempo	90-120
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	piazzamento lavoratori, piazzamento tessere, gestione mano, collezione set



Pronti per la versione da tavolo di tutte quelle belle e ingiocabili app che ti fanno costruire il tuo parco dei dinosauri?

DinoGenics - ambientazione di sicura presa, materiali intriganti, copertina paracula - è stato lanciato su Kickstarter nell'ottobre del 2017 e in estate è stato peraltro **protagonista di una seconda campagna**, in cui alla ristampa del gioco si è affiancata l'espansione Controlled Chaos, il cui invio è previsto per il febbraio del 2020.

Un titolo - quello della Ninth Haven Games - non solo già consegnato, dunque, ma **pure già giocato**. Perché farne un'anteprima ora, dopo averne parlato a tempo debito nella rubrica Calcio d'inizio (due volte, peraltro)? Per due motivi, sostanzialmente:



la prima è che quando ho scelto il titolo nella lista delle anteprime non sapevo tutto questo; il secondo, banalmente, è che non se n'è parlato di più - e forse lo meritava.

Ma intanto le regole.

COME SI GIOCA (contributo di Fool_Jester)

DinoGenics ci trasforma in novelli John Hammond alle prese con la costruzione del suo parco di divertimenti a tema preistorico; in effetti questo titolo per 2-5 giocatori è Jurassic Park the Boardgame senza licenza.

Nato grazie ad una vincente - ma modesta - campagna Kickstarter, DinoGenics ci mette **al comando delle più importanti corporazioni** nel settore dell'ingegneria genetica. Queste ultime si sfideranno per costruire il parco di dinosauri più bello e remunerativo; ma attenzione: la sicurezza e il benessere degli animali

sono fattori da non trascurare e le spie degli avversari sapranno sfruttare le nostre debolezze.

I turni scandiscono il passare delle stagioni turistiche; si inizia ospitando nuovi visitatori - in quantità variabile in base al **prestigio del nostro parco** - e, una volta strappati i biglietti (e incassato il grano), si passa alla **classica fase di piazzamento lavoratori** dove i giocatori si spartiscono le poche risorse e azioni disponibili sulla plancia centrale.

Alla fine della stagione i giocatori **controllano che tutte le necessità delle creature preistoriche siano state soddisfatte**: ad esempio, i recinti devono essere abbastanza grandi e non sovrappopolati, tenendo conto delle preferenze di ogni singola specie. Questo ci obbliga a pianificare il parco per il meglio, dato che lo spazio è limitato e la concorrenza molto agguerrita. Inoltre, i carnivori saranno gli unici a consumare realmente risorse per nutrirsi, ma il loro alto costo di mantenimento viene compensato dall'alto valore di prestigio che conferiranno al loro parco (occhio a non farli arrabbiare però).

DinoGenics è un gioco che racchiude varie meccaniche: piazzamento lavoratori, collezione set (occorrono un certo numero di **carte genoma** di uno specifico dinosauro per poterlo ricreare), piazzamento tessere e altro ancora.

Nonostante sia un gestionale di stampo tedesco è un titolo **fortemente ambientato e con una bella dose di imprevedibilità**; le meccaniche sono semplici e le illustrazioni dei dinosauri sono ben realizzate; tuttavia l'iconografia e il resto della grafica risultano estremamente confusionarie e visivamente sottotono - probabili conseguenze di una produzione dal budget non stratosferico: peccato.

Menzione di merito invece per le plance in cartone doppio, per il comodo inserto e, soprattutto, per i **bellissimi dino-meeple**.



PRIME IMPRESSIONI

La sensazione, informandomi sui materiali trovati in rete, sono state parzialmente confermate da quanto raccontato da Fool_Jester: emerge tutto sommato un impianto di **piazzamento lavoratori classico e pure poco interattivo** - al netto di un mazzo di carte incluse nel kickstarter utilizzabili opzionalmente proprio per aumentare i contrasti tra i giocatori. Chiaro, la collezione set, che può ricordare quella di Ticket to Ride o Pandemia, aggiunge uno strato di profondità al tutto - va capito a che prezzo.

Sicuramente **stupendi i materiali**: le otto specie di dinosauri sagomate in legno, addirittura le capre - le "risorse per carnivori" di cui sopra - sempre in legno, le recinzioni sbloccate con la campagna fanno davvero la loro porca fiducia. Se poi, come detto sempre dal buon goblin, l'ambientazione davvero emerge, non è certo una cosa da poco.

Sentimenti contrastanti, dunque, per il gioco dell'esordiente Richard Keene: sebbene non punti esclusivamente sull'ambientazione - sensazionale e, peraltro, in comune con un altro titolo dello stesso anno, ossia il Dinosaur Island di Jonathan Gilmour e Brian Lewis - il timore è che il titolo **non riesca a smarcarsi troppo dalle meccaniche molto classiche su cui si basa**. Senza contare la zavorra dell'iconografia, che - specie per gli edifici - può appesantire non poco le prime partite.

Dovesse capitare, tuttavia, **lo proverò più che volentieri** - non è poco, con la bulimia di titoli di questi anni.

Dominant Species: Marine

di Signor_Darcy

Autore	Chad Jensen
Editore	GMT Games
Giocatori	2-4
Tempo	90-150
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento lavoratori, piazzamento tessere, mappa modulare, maggioranze



Il povero Chad Jensen rimette mano al suo capolavoro. Scopriamo come.

Specie dominanti - classe 2010 - è considerato, a buon ragione, **uno dei capolavori della GMT**. Nel titolo della GMT la meccanica - tedeschissima - del piazzamento lavoratori fa solo da sostegno a quella che è una vera e propria battaglia distruttiva, spietata, meravigliosamente tattica, imperniata sulle maggioranze; il tutto da luogo a quello che è senza dubbio uno dei migliori ibridi mai concepiti da mente umana.

(Non è un caso che al titolo di Chad Jensen - a cui peraltro auguriamo di vincere la sua battaglia per la sopravvivenza - abbiamo dedicato ben tre recensioni, da quella subito successiva all'uscita a un recente atto d'amore, passando per un'inattaccabile analisi oggettiva.)

Dominant Species: Marine ne riprende moltissimi aspet-

ti, tanto da essere considerabile alla stregua di **un vero e proprio rifacimento**. Ma le differenze non sono poche - e sono sostanziali.

IL GIOCO IN BREVISSIMO

Ogni giocatore guida una delle classi animali (o equivalente: nel seguito solo animali) - **rettili, cefalopodi, pesci e crostacei** - che si contendono il predominio negli ambienti acquatici mentre i dinosauri regnano incontrastati sulla terraferma. Attraverso un sistema di piazzamento lavoratori i giocatori devono gestire un tatticamente complesso sistema di maggioranze sui vari esagoni di terreno al fine di **garantirsi i punteggi relativi nella fasi di conteggio**; tali punteggi sono più alti



- e vanno a più giocatori - tanto migliore è il terreno: la barriera corallina è meglio della sabbia, che a sua volta è più fruttuoso dell'oceano aperto.

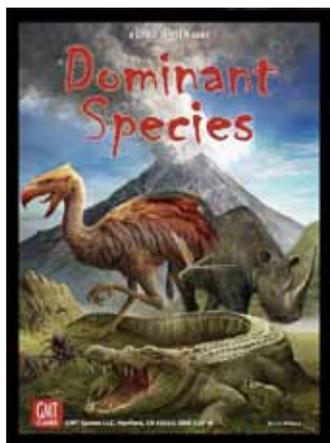
Ogni tipo di animale trae **sussistenza da uno o più degli elementi** presenti - spugne, plancton e compagnia briscola - e le proprie specie, per poter sopravvivere, devono aver almeno uno di questi elementi sull'esagono sul quale si trovano. A ogni elemento è inoltre collegato un lavoratore supplementare a disposizione per chi regna su tale elemento.

L'azione chiave - l'evoluzione - permette, oltre a conteggiare le maggioranze su un terreno, di giocare **una delle carte evento disponibili**, le quali possono avere effetti finanche devastanti sulle specie in gioco - si badi bene che, tranne che in un caso, le specie eliminate tornano nella scatola: ogni animale ha le specie contate. Quando esce l'evento Asteroide i dinosauri si estinguono, mentre gli umani al tavolo finiscono il round e poi contano i punti.

(La partita può essere allungata o accorciata variando il numero di carte nel mazzo degli eventi.)

COSA RIMANE DI SPECIE DOMINANTI

Il sentore del gioco, bene o male, è lo stesso: una lotta tattica per la sopravvivenza in quello che è il più americano dei giochi ibridi. Con qualche modifica, **le azioni sono le stesse del gioco madre**: anche in Dominant Species: Marines si possono aggiungere - o rimuovere - nutrienti al tabellone o alle plance personali; rimuovere specie avversarie; aggiungere esagoni di terreno o devastare quelli esistenti - l'equivalente delle tundre ora sono ora gli sbuffi d'acqua tipo geyser e sorgenti geotermiche.



Pressoché uguali anche le meccaniche relative all'espansione e alla trasformazione dei terreni e all'adattamento delle specie a questi mediante gli elementi; nonché le modalità di vittoria. **Rimane anche la carta sopravvivenza**, che fornisce punti a chi si è ambientato meglio nei terreni tettonizzati - le sorgenti ex tundra, per intenderci. Rimane, infine, la **catena alimentare**, che risolve i pareggi e che è contraria all'ordine di iniziativa.

COSA CAMBIA

Parecchie cose sono state modificate. Forse troppe. La principale a livello di meccaniche è che **le azioni vengono risolte immediatamente**, laddove in Specie Dominanti si svolgevano tutte a piazzamento ultimato, con la necessità di prevedere tutti i cambiamenti che le azioni precedenti avrebbero comportato. Si tratta della prima, evidente semplificazione.

Ancora, praticamente - detto un po' estremizzando -

scompare il concetto di "specie dominante": **niente più conetti**, in pratica. La seconda maggioranza, quella legata agli elementi, è stata sostituita da un meccanismo che sfrutta il tracciato dei punti vittoria e che - quando si attiva l'azione Dominazione - prevede di contare per ogni elemento della plancia del giocatore attivo il numero di terreni con quell'elemento e con specie sue. Per uno degli elementi dominati il giocatore si prende temporaneamente il lavoratore in più - laddove nel gioco del 2010 i lavoratori in più (o in meno) erano determinati dalla carte evento.

Altro cambiamento notevole e che, probabilmente, se conoscete il gioco avete notato, è che **si ferma a quattro giocatori** (a Specie dominanti si giocava fino a sei) e che, ovviamente e anche per questo motivo, una partita è diventata più corta - al più due ore e mezza, pare (che poi è la durata di una partita al gioco "vero" senza pensatori incalliti, che è come bisognerebbe giocarlo).

Più nel dettaglio, cambia il modo per determinare l'ordine di turno (in Specie dominanti c'era un'azione specifica) - o meglio, non è più un'opzione: **l'ordine di turno rimane fisso**.

Ultima cosa, ma parecchio impattante, **ogni animale non ha più una sua abilità specifica fissa**; bensì è scelta a inizio partita tra le diciotto disponibili e che hanno effetti i più disparati - dal piazzare i propri lavoratori o tutti prima o tutti dopo gli altri all'elemento aggiuntivo in plancia per arrivare a sette. Se da un lato questo aumenta molto la variabilità del gioco - visto che a qualcuno piace, dall'altra ne lede parecchio l'ambientazione.

PRIME IMPRESSIONI

Molte cose le ho già dette tra le righe: personalmente, trovo che Dominant Species: Marine **abbia distrutto molto di quanto di buono c'era** in Specie dominanti.

Questa nuova versione ha meno cose a cui pensare (le dominazioni), un livello di profondità in meno nel piazzamento delle azioni e una notevole spersonalizzazione degli animali, laddove le abilità fisse e riconoscibili di Specie dominanti, per quanto schematiche, nella loro eleganza davano davvero il senso delle varie classi - gli uccelli che migravano più degli altri, i ragni che eliminavano specie avversarie, i mammiferi che si adattavano meglio.

Ora il sistema delle carte caratteristica, che chi adora la variabilità adorerà, **rende le classi sostanzialmente intercambiabili**: potrebbero chiamarsi in ogni modo. Per me non è un bene.

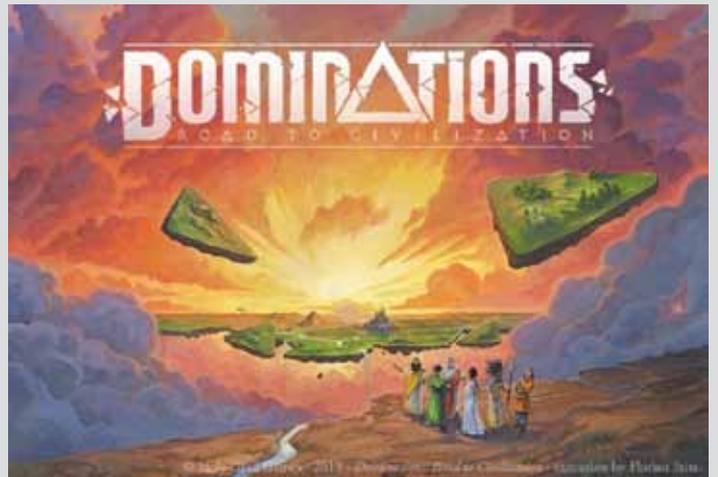
Il tutto ovviamente è stato pensato non solo per **rendere il gioco più affrontabile**, soprattutto in termini di durata; ma anche - probabilmente - per inquadrarlo in parametri che vanno per la maggiore oggi, a cominciare dal numero di giocatori ridotto a quattro per arrivare alla riduzione dei conteggi per le dominazioni, che talvolta - non lo nego - potevano infastidire.

Probabilmente **per molti sarà lo Specie dominanti come l'avrebbero sempre voluto**; per me no.

Dominations: Road to Civilization

 di Agzaroth

Autore	Eric Dubus, Olivier Melison
Editore	Holy Grail Games
Giocatori	2-4
Tempo	60-120
Età	13+
Kickstarter	Si
Meccaniche	piazzamento tessere, collezione set, mappa modulare



Il domino riscritto in due varianti con la scusa della civilizzazione.

COME SI GIOCA

La prima cosa da **scegliere è una carta Civiltà** tra due sorteggiate a caso. Ogni carta ha 5 obiettivi e, nella terza e ultima era di gioco, un qualsiasi giocatore potrà dichiarare di riuscire a farne

alcuni, ottenendo così un bonus da 10 PV (punti vittoria). Gli altri possono però rilanciare dichiarando più obiettivi e scommettendo così ben 20 punti. Dico scommettendo perché, se alla fine non riesci nell'intento, li perderai.

Come accennato, la partita si articola in tre ere, all'interno delle quali ogni giocatore agisce 5 volte. Svolgerà ogni volta il suo **turno in due fasi**:

Crescita: piazza una tessera triangolare (ne hai sette pescate a caso da un sacchetto) incastrandola in uno schema comune, ottenendo risorse per i simboli piazzati ed eventualmente dei bonus per altri simboli identici adiacenti o per le città costruite da chiunque vicine a tale tessera.



Costruzione: si può fare una città, pagandone le risorse (le città sono anche un requisito per accumulare nuove risorse, oltre che una fonte di punti vittoria), oppure iniziare la costruzione di una meraviglia. Le meraviglie sono dotate di molte carte quadrate che vanno pagate e piazzate all'interno di una griglia personale (non comune, stavolta), facendo obbligatoriamente combaciare i mezzi dischi colorati che si trovano sui 4 lati. Ogni carta ha una sua abilità e fornisce punti vittoria a fine partita in base ai dischi del colore indicato. Inoltre una tessera sagomata viene aggiunta (solo per il primo che dà inizio al monumento) alla plancia comune, incastrata in quelle triangolari e fornisce altri PV per le adiacenze con le città.

Sviluppo: qui il giocatore può acquisire una nuova carta tecnologia da piazzare nella sua plancia personale (sempre con i vincoli dei colori dei mezzi dischi), oppure migliorarne una già presa prima, girandola sul retro, che ha un effetto più potente.

Alla fine di ogni era guadagni punti vittoria in base a un po' tutte le cose che hai costruito e alla fine vincerà naturalmente chi ne ha di più.



PRIME IMPRESSIONI

I giochi di civilizzazione si dividono in 3 grosse categorie. I filler, alla Flow of History, che perdono molto del tema; i giochi che ruotano attorno alle due ore, in cui il punto di riferimento per il genere, a mio parere, è ancora rappresentato da The Golden Ages, ma ha altri discreti esponenti come Historia o Sid Meier's Civilization: a New Dawn; infine i pachidermi che vantano pezzi del calibro di Through the Ages, Clash of Cultures, fino ad arrivare ad Advanced Civilization e derivati.

Bene, Dominations **si inserisce nella fascia mediana**, che è la più ambita perché quella che teoricamente coniuga il giusto sviluppo del tema della civilizzazione con un tempo di gioco alla portata dei più. La più ambita, ma anche la più difficile, perché si rischia sempre la troppa astrazione (vedi Patchistory) o lo sfiorare in durata senza dare l'adeguata profondità strategica (vedi Nations).

E l'impressione è che Dominations **abbia sacrificato molta ambientazione** sull'altare dell'astrazione. Per togliermi i dubbi sono andato anche a leggermi le carte Sviluppo, ma gli effetti sono parecchio astratti pure qui. Sembra quasi che sia nato prima il gioco, come meccaniche, e che poi qualcuno via abbia piazzato sopra **la prima ambientazione trovata**.

Che poi, detto questo, pure meccanicamente non siamo di fronte a nulla di eclatante o anche interessante: parliamo di una sorta di **doppio domino**, con tessere triangolari e quadrate, uno in comune, l'altro in solitario.

Non so, giochi di civilizzazione fatti bene in giro ce ne sono e questo mi pare **dovrà sgomitare non poco**, per sperare di ricavarci una nicchia.

D.E.I.: Divide et Impera di pennuto77

Autore	Tommaso Battista
Editore	Ludus Magnus Studio
Giocatori	2-4
Tempo	60-90
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	piazzamento lavoratori, mappa modulare, gestione mano, controllo territorio, poteri variabili



In una Londra post-apocalittica di rovine e ghiacci, il controllo delle risorse e delle zone chiave non è mai stato così divertente e crudele.

La seguente anteprima è basata su un'intera partita al gioco.

D.E.I.: Divide et Impera è un titolo di prossima uscita su Kickstarter a opera della Ludus Magnus Studio, ditta tutta italiana. L'autore è lo stesso Tommaso Battista (che ringrazio per la prova con la sua copia demo) già noto per il bellissimo Barrage, da poco giunto sui nostri tavoli dopo una travagliata campagna di crowdfunding. Si tratta di un gioco card driven con maggioranze su mappa. Sarà distribuito ad opera della Pendragon e presente in demo ad Essen e a Lucca Comics and Games. Il Kickstarter dovrebbe partire a inizio novembre, ma è ancora da confermare.

IL GIOCO

La partita si svolge in quattro round nei quali da due a quattro giocatori si alterneranno ogni round svolgendo due azioni a turno per un totale di sei azioni a testa, al termine delle quali, dopo una fase di punteggio di obiettivi pubblici, il round termina. Alla fine di quattro round si prenderanno ulteriori punti per le zone controllate, le carte comprate durante la partita, le risorse accumulate e i poteri sbloccati. I giocatori hanno una dotazione iniziale che com-



prende la plancia giocatore, quindici miniature di truppe semplici, una miniatura del leader con poteri asimmetrici, otto carte azione e tre poteri sbloccabili a determinate condizioni. Ci sono inoltre una plancia di obiettivi comuni, una plancia mercato con quattro righe di carte azione acquistabili e una mappa componibile con due livelli (terreno ed edifici). Sulla mappa, sono inoltre posizionate due tipi di risorse, degli obiettivi sensibili e quattro droni (con splendide miniature) utilizzabili da tutti i giocatori. Durante i quattro round di gioco, a partire dal primo giocatore, ci si alterna giocando due carte e svolgendo le azioni su di esse raffigurate. Le **azioni possibili** - raffigurate anche in più volte su ogni carta - sono:

- **movimento**: per spostare di una zona un gruppo di miniature, sullo stesso livello o scendendo/salendo se presente un rampino proprio o neutrale;
- costruire un **rampino**: per muoversi sui due livelli della mappa;
- costruire un **ponte**: tra due edifici per spostarsi più velocemente tra due palazzi;
- costruire un **campo base**: utile a mettere in mappa le proprie truppe che, altrimenti, partono da due campi base neutrali usabili da tutti;
- acquistare una **carta**: da uno dei quattro mercati pagandone il costo in risorse e soddisfacendo gli eventuali pre-requisiti. Per farlo si perde la carta usata per l'acquisto, ma la carta comprata è più potente di quelle base e varrà punti a fine partita;
- controllare un **drone neutrale**: ogni drone può essere usato con l'apposita carta e fornisce azioni particolari (uccidere truppe avversarie, posizionare truppe in mappa, raccogliere risorse o tele-trasportare propri soldati in un'altra zona). All'inizio della partita ogni fazione ha una sola carta per controllare un singolo drone, ma se ne possono acquistare altre dal mercato;
- posizionare **nuove truppe**: su uno dei propri campi base e su uno dei due campi neutrali iniziali;
- raccogliere **risorse**: dove ci sono risorse è possibile raccogliere una delle due risorse del gioco.

Alla fine della quarta azione del round, se si possiedono due zone con obiettivi dello stesso tipo è possibile attivare un **potere specifico** della propria plancia, che, oltre a dare abilità aggiuntive, fornirà anche punti a fine partita. Al termine del round invece, si possono reclamare uno dei due obiettivi del round (o uno dei round passati, ma facendo meno punti); poi passa il primo giocatore e inizia un altro round. Al termine del quarto round la partita

finisce con una fase punteggio finale.

PRIME IMPRESSIONI

Il titolo scorre benissimo e **dura anche relativamente poco** (novanta minuti in quattro giocatori). I materiali sono sontuosi, numerosi e davvero belli (ed io ho visto la copia demo), così come le illustrazioni che sono splendide e curatissime.

Il gioco mi è piaciuto molto e ho trovato estremamente interessante il fatto che, pur essendo un gioco di maggioranze, **lo scontro tra i giocatori è sempre gestibile**, poiché conta sempre solo la situazione alla fine del singolo turno del giocatore; proprio per questo risulta un titolo di maggioranze estremamente liquido e mutevole. Il controllo delle zone nevralgiche cambia in continuazione e le opzioni a disposizione sono sempre molte e sofferte.

Il bilanciamento pare ottimo e l'asimmetria aggiunge variabilità alle già numerose cose differenti da partita a partita (basti pensare che il tabellone si compone in modo casuale e diverso ogni volta).

La scalabilità è buona e garantita dal fatto che al variare dei giocatori la mappa cambia di conseguenza in ampiezza. La lotta è sempre serratissima e si combatte punto a punto. Al netto della componentistica degna dei migliori giochi American si tratta in realtà di **un Eurogame tosto e cattivo**, pur se con qualche ibridazione.

Si vocifera di materiale sbloccabile per il quinto e sesto giocatore, droni aggiuntivi, altri poteri asimmetrici e tanto altro, ma **io non vi ho detto nulla**. In definitiva personalmente aspetterò con gioia la partenza della campagna.



Dungeon Academy di Poldeold

Autore	Julian Allain
Editore	Matagot
Giocatori	1-6
Tempo	20
Età	10+
Kickstarter	No
Meccaniche	roll and write



Un Roll & Write atipico dove conta non solo tracciare il percorso giusto ma anche farlo nel poco tempo a disposizione.

La seguente anteprima è basata su un'intera partita al gioco.

Da 1 a 6 giocatori si cimenteranno in un durissimo allenamento per diventare i migliori avventurieri sulla piazza. Un filler da 20 minuti che promette di far vivere l'esperienza della discesa in un dungeon in modo adrenalinico.

COME SI GIOCA

La partita si svolge in **quattro round** distinti, in ognuno dei quali i giocatori avranno un tempo limite a disposizione in cui **disegnare il percorso più remunerativo** per raccogliere gloria e fama diventando il miglior allievo della Dungeon Academy. All'inizio di ogni round verranno tirati i **16 dadi dungeon** e inseriti in un apposito contenitore in modo che nascondano la faccia con la quale si giocherà nel round corrente. Il contenitore verrà poi capovolto, il coperchio verrà tolto (mostrando le facce valide) e il tempo inizierà a scorrere inesorabile. A partire da questo istante i giocatori, muniti ognuno di un foglietto con delle griglie prestampate, dovranno disegnare un'unica linea che andrà da un'uscita a un'altra **passando dalle varie caselle** in modo da guadagnare più punti vittoria possibili. Per far-



lo sarà necessario bilanciare bene l'uccisione di mostri e fantasmi con l'acquisizione di pozioni di forza e mana. La linea dovrà essere disegnata secondo certi criteri, ma ogni giocatore potrà tracciarla a suo piacimento in base anche agli obiettivi che si sarà prefissato. Infatti ad inizio partita ognuno comincerà con un eroe diverso, con caratteristiche differenti, che guiderà in alcuni aspetti la partita.

Alla fine di qualsiasi round, dopo aver marcato i punti per il dungeon corrente e scelto uno degli obiettivi, ogni giocatore, in ordine di uscita (chi ha finito per primo sarà primo a scegliere), potrà acquisire **una carta tesoro** che gli darà un potenziamento per il resto della partita.

Negli ultimi due round verrà sostituito un dado dungeon con altri due: il **dado labirinto** che introduce delle ristrettezze (nel terzo round) e il **dado boss finale** (nel quarto e ultimo round) tosto da combattere ma più remunerativo in termini di punti.

Ovviamente, manco a dirlo, alla fine del gioco chi ha più punti gloria sarà il vincitore e otterrà il diploma della Dungeon Academy (oltre che quello del più leccino della scuola).

PRIME IMPRESSIONI

Ho avuto modo di provare il gioco e devo ammettere che l'**inserimento della componente tempo limitato** mi ha come dato l'impressione di una ventata di freschezza nei R&W (meccanica oggi piuttosto

abusata). Anche la possibilità di giocarlo fino a sei trovo sia imprescindibile pensando al target familiare al quale il gioco si propone.

A livello di componentistica nulla da dire: il contenitore è funzionale, i dadi sono i classici di plastica ma ben stampati.

Le carte eroe e tesoro hanno una minima dipendenza dalla lingua, ma il testo è comprensibile (nel regolamento c'è anche un compendio legato alle varie carte).

Le tre modalità di gestione del tempo (1 minuto, 45 e 30 secondi) sono ben calibrate e aiutano a rendere il gioco un po' più longevo.

A proposito di questa caratteristica: **non aspettiamoci un gioco super longevo**. Al di là dei diversi eroi iniziali e del tempo calibrabile, non ci sono altri elementi di cambiamento se non che ad ogni round i dadi si troveranno in posizioni diverse e quindi ogni giocatore sarà sempre confrontato con situazioni differenti. Resta comunque un filler, che quindi ha una sua buona longevità per il tipo di gioco e la fascia alla quale si propone.

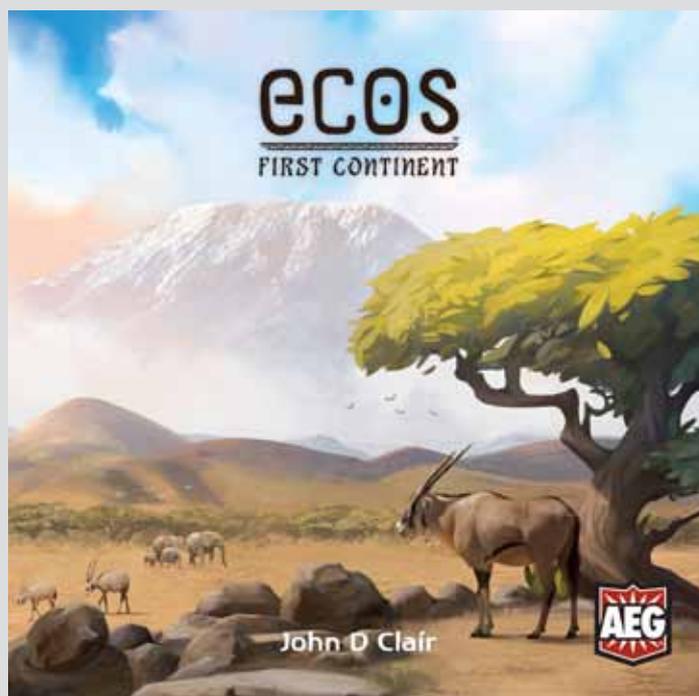
La scalabilità dovrebbe essere buona (noi lo abbiamo giocato in quattro). In sei, alla fine di ogni round, potrebbe essere minimamente più lunga la risoluzione dei vari tracciati, ma nulla di fastidioso.

In definitiva l'ho trovato piacevole, mi sono divertito e probabilmente lo acquisterò a Essen.

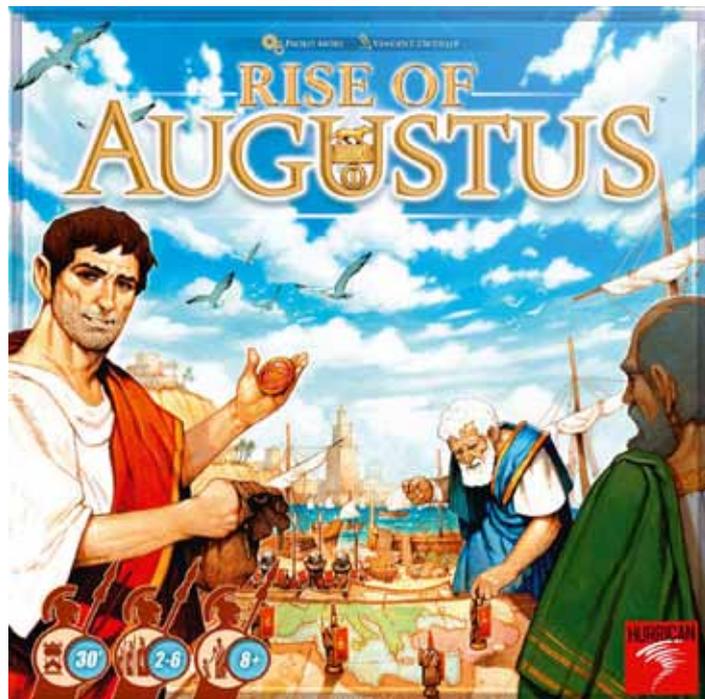


Ecos: First Continent di linx

Autore	John D. Clair
Editore	AEG
Giocatori	2-6
Tempo	45-75
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento tessere, mappa modulare



La prima cosa che mi sento il dovere di dire parlando di questo Ecos: First Continent è che poggia il suo motore di gioco su quello che molti voi potranno aver provato in **Augustus** dell'italico Paolo Mori, che **riprendeva addirittura la tombola** riformulandola in maniera moderna, fresca e (vagamente) ambientata. Chiunque abbia letto questo e quel regolamento potrà notare le for-



tissime analogie, che arrivano fino al numero dei pezzi con cui marcare le uscite delle risorse e alla necessità di declamare qualcosa quando la cartella viene completata. Non dico ciò per gridare “al plagio” ma per dare a Cesare (Augusto) quel che è di Cesare, visto che la AEG (o l'autore) non lo fa nei crediti.

Detto ciò... io sono molto contento che l'abbiano fatto. Quel motore di gioco è fresco e efficace per tenere al tavolo, senza subire l'attesa fra un turno e l'altro, anche molti giocatori: io facevo giocare Augustus anche in 8, benché le regole prevedessero 6 giocatori. Infatti Ecos: First Continent ne regge fino a 6, con un modesto tempo di 45-75 minuti.

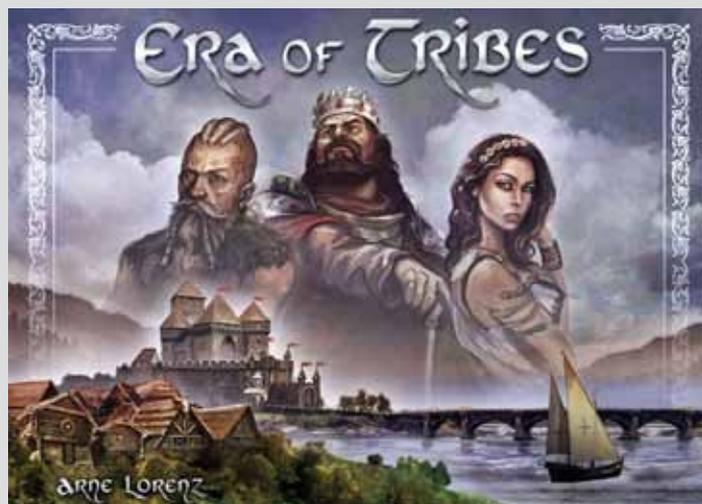
L'AUGUSTO MOTORE DI GIOCO

Non esiste in Ecos un vero turno del giocatore. Ognuno ha davanti a se delle **tessere che richiedono combinazioni** di risorse (sole, acqua, erba, probabili uova, felce, salcavolo e antilopi) per essere completate, attivando l'effetto. **Un giocatore estrae da un sacchetto** di stoffa un segnalino alla volta, rappresentante una di queste risorse (che sono presenti in percentuali diverse: il sole

Era of Tribes

di Agzaroth

Autore	Arne Lorenz
Editore	Black Beacon Games
Giocatori	1-4
Tempo	60-180
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	controllo territorio, movimento su mappa, tiro dadi, piazzamento lavoratori, punti azione, poteri variabili



*Un gioco di civilizzazione completo e versatile
che si focalizza sui popoli dell'antichità.*

COME SI GIOCA

La mappa rappresenta una serie di territori adiacenti, di terra e di mare, contenenti risorse di lusso o risorse militari, **conquistabili dal primo ad arrivare** sul territorio. In una espansione è anche disponibile una mappa ad esagoni per comporre ogni volta un territorio differente. A sinistra c'è poi la ruota dei miglioramenti del gioco:



- **agricoltura**, per raccogliere cibo e quindi sostenere eserciti e passare di era;
- **cultura**, per ottenere punti influenza e aumentare il morale;
- **navigazione**, per pagare meno le navi e spostarsi più rapidamente per mare;
- **commercio**, per ottenere più soldi tramite la specifica azione;

• **meccanica**: potenzia il numero e la forza dei tuoi eserciti;

• **architettura**: consente di costruire città e di pagarle meno.

Sulla destra c'è poi il tracciato del morale della tua civiltà, influenzato da varie azioni e a sua volta importante per l'esito di altre.

Scopo del gioco è essere **il giocatore con più punti influenza** quando scatta una delle sei condizioni di fine partita (un po' alla maniera di Scythe). La partita termina infatti quando una civiltà raggiunge una determinata era, quando

piazza sul tabellone un certo numero di vassalli, quando sviluppa almeno quindici tecnologie, eccetera.

Ogni giocatore parte con due lavoratori e ne può sbloccare di altri avanzando alle ere successive: sono di fatto i suoi **punti azione***. In ogni round si piazzano (a giro e uno o più a testa a seconda della forza con cui si vuole fare l'azione) i lavoratori sulle azioni della propria plancia tribale. Fondamentalmente si può:

- **espandersi**: Si prendono un tot numero di vassalli (nota: quasi tutte le azioni dipendono dal numero di lavoratori, dai beni di lusso investiti, dal livello tecnologico relativo, per cui ogni volta che scrivo "tot" nel riassunto, sappiate che questa quantità dipende da molteplici fattori) e si piazzano sui propri territori. Poi si ha la possibilità di farli muovere in spazi adiacenti raccogliendone le risorse, trasformarli in flotte, costruire città. Infine si combatte con i nemici, se si è invaso il loro territorio. Per il **combattimento** si usano due dadi a sei facce con 5 simboli diversi. I simboli dipendono dal morale della civiltà, dalle tecnologie belliche, ecc e vengono assegnati come colpo portato a segno ad uno dei due contendenti prima della battaglia, in base a chi ha più elementi di tale simbolo. Ogni faccia rimuove una truppa e si va avanti fino a che non rimane una sola civiltà a occupare il territorio conteso;

- **commerciare**: si ottengono soldi in base alla propria espansione;

- **tassare**: si ottengono soldi in base al proprio regno, ma diminuendo il morale;

- optare per la **diplomazia**: consente di reclutare un lavoratore provvisorio, di abbassare il morale a chi ti attacca, di aumentare la propria influenza e cambiare l'ordine di turno;

- praticare dei **miglioramenti**: si possono pagare avanzamenti sulle sei branche tecnologiche del gioco;

- affidarsi al **panem et circenses**: si pagano risorse per aumentare il morale della propria civiltà;

- provocare una **rivoluzione**: è l'ultima azione che puoi fare in un round e - a requisiti soddisfatti - ti permette di avanzare di un'era nel gioco e di andare a punti con una delle due carte punteggio pubbliche (se ne ha anche una segreta e personale, presa a inizio partita).

Da notare che se un giocatore non ha fatto l'azione di espansione durante il suo turno regolare, può farla gratuitamente alla fine del round - anche se con forza base e non modificabile.

** Parlo di punti azione perché di fatto la meccanica è più quella che non il piazzamento lavoratori: ognuno ha la sua plancia dove piazzare gli uomini, quindi non blocca nessun avversario nella scelta delle azione e, inoltre, ne può anche usare più di un lavoratore alla volta, per fare azioni più potenti.*

PRIME IMPRESSIONI

Era of Tribes non ha twist e non ha elementi originali. Allora perché **il mio parere è stato positivo**, tanto da ordinarlo?

Per una serie di motivi che vi esplicito:



- mi pare **un gioco di civilizzazione finalmente onesto**, nel senso che prende tutti gli elementi che tali giochi dovrebbero avere e li mette nel gioco in modo verosimile e concreto, senza astrarre troppo e senza al contempo complicarli troppo (nei limiti di un gioco per gamers: non è un peso medio);

- la guerra ha la sua indubbia parte di fortuna, ma è **mitigabile preparandosi bene a uno scontro**. Ha inoltre insito un meccanismo di compensazione, dato che conquistando un territorio nemico si abbassa il proprio morale (il nuovo popolo assoggettato non è contento) e così si ha uno svantaggio per la guerra successiva;

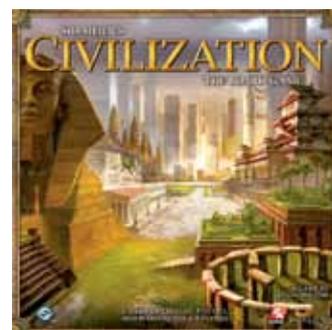
- la **differenziazione iniziale tra le tribù** e quella successiva data dalle tecnologie mi pare ottima, senza cadere in eccessive sorprese di gioco;

- mi piace la possibilità di scegliere una carta punteggio quando si passa di era, così come il fatto che i punti vittoria siano solo quelli influenza; ma che si possa decidere di **accelerare la partita** seguendo ben sei opzioni diverse.

Da verificare la durata complessiva, specie da quattro giocatori in su, perché quando BGG mi dice centottanta minuti, io leggo automaticamente almeno duecento-quaranta.

In definitiva potrebbe essere **la giusta risposta** a quello che **Sid Meier's Civilization the Board Game**, per vari motivi, non è riuscito ad essere, concretizzando l'astrattezza di **Through the Ages** o di **Nations** o di **Patchistory**, senza essere pachidermico come **Clash of Cultures** o **The Sands of Time**.

Non lo vedo invece entrare in rivalità con **Tapestry**, che sarà un peso medio, molto più astratto nella realizzazione, i cui avversari odierni sono invece **The Golden Ages** (ancora il gold standard in tale fascia di peso medio), **Historia** e **Sid Meier's Civilization: A New Dawn**.



Flotilla

di DarthDreamer

Autore	J.B. Howell, Michael Mihealsick
Editore	WizKids
Giocatori	3-5
Tempo	90
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	gestione mano, piazamento tessere, tiro dadi

Sopravvivere dopo un disastro naturale causato dall'uomo è possibile? Scopriamo chi sarà più bravo ad aiutare il genere umano a sopravvivere.



L'**ambientazione** recita che un test nucleare americano nell'atollo di Bikini è sfuggito dal controllo creando esiti molto al di sopra del previsto, scaldando i mari e facendo sciogliere i ghiacci che

hanno inondato le terre un tempo emerse, costringendo la poca umanità sopravvissuta a vivere in agglomerati flottanti ed a pescare dal mare le risorse necessarie.



IL REGOLAMENTO
Durante il proprio turno **ciascuno gioca una carta dalla propria mano**, che inizia in modo uguale per tutti, a cui nel corso della partita verranno aggiunte nuove carte. Le carte hanno **6 effetti possibili**:

- riprendere in mano tutte le carte giocate fino a questo momento
- copiare l'effetto dell'ultima carta giocata da un altro giocatore
- aumentare nei tracciati dell'Influenza del-

le varie gilde al fine di ottenere bonus (carte, risorse, tessere mare, punti vittoria, ecc...)

- comprare/vendere risorse oppure rivendicare uno degli obiettivi in cima alle tre pile presenti per guadagnare punti vittoria
- aggiungere tessere mare/flottiglia con possibilità di fare punti vittoria
- cercare risorse o tecnologie in mare tramite un tiro di dadi dopo aver speso denaro

Ogni carta giocata avrà anche un numero di **movimenti fattibili** con le proprie navi per spostarsi tra i propri esagoni per andare a cercare risorse, oppure una rendita in **monete** da incassare immediatamente. Il mercato delle risorse ha invece un andamento simile a molti altri giochi, in cui dopo la transazione il prezzo aumenta o diminuisce in base al numero di merci che sono state rispettivamente acquistate o vendute.

La **particolarità di questo titolo** è che una volta per partita, il giocatore può passare da capitano che si muove in mare, recupera risorse, le vende e rivendica obiettivi che danno punti vittoria; ad abitante della flottiglia che riceve facilmente soldi e li deve spendere per acquistare risorse necessarie per allargare la flottiglia e guadagnare punti vittoria.

La **partita termina** (grossomodo) quando si esaurisce la riserva dei punti vittoria creata ad inizio partita in base al numero di partecipanti.

IL MIO PARERE

Dalla sola lettura del regolamento si rimane particolarmente colpiti dalla **lista enorme di materiali presenti** all'interno della scatola e dalle **grafiche molto accattivanti**. Anche l'**idea di fondo** di una civiltà che tenta di sopravvivere dopo l'allagamento della Terra è carina (anche se non originale: Waterworld?) e mi ha attirato immediatamente.

Ho molto apprezzato anche i **due ruoli di capitano ed abitante**, che usando gli stessi materiali e le stesse meccaniche, hanno due ruoli completamente diversi di gioco, con la possibilità di scegliere liberamente il momento della partita in cui fare questo cambiamento ruotando semplicemente le plance e le carte, oppure non farlo affatto.

Purtroppo **le meccaniche sono tutto sommato povere**, con un collage di piccole regole e regolette che ho in parte ommesso nel riassunto. Il gioco è poco più di un **multi-solitario** dato che ogni giocatore agirà sui propri tracciati, muovendo le navi sulle proprie tessere, giocando le proprie carte, **senza interazione alcuna** con gli altri al tavolo se non in minime occasioni come il prezzo del mercato e poco altro.

Inoltre la variabilità delle carte, con solo 4 azioni effettive tra cui scegliere, sembra abbastanza riduttiva, con conseguente **ripetitività delle azioni da compiere**, che potrebbero essere addirittura "guidate" nella sequenza (questa è solo un'ipotesi). Infine la pesca delle tessere ed il tiro dei dadi crea una **imprevedibilità molto alta** che può sconvolgere completamente e drasticamente i piani fatti.

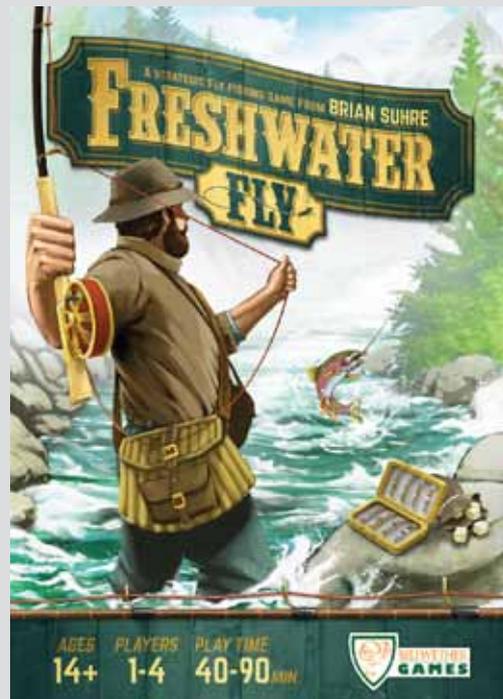
In sintesi: pagina dopo pagina la mia euforia iniziale calava sempre più, fino a convincermi che questo titolo NON va in wishlist.



Freshwater Fly

di Nanopuzziano

Autore	Brian Suhre
Editore	Bellwether Games
Giocatori	1-4
Tempo	40-90
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	dadi, collezione set, push your luck



Gioco strategico sulla pesca che utilizza un draft di dadi. Vediamo se questo gioco risulterà un pesce da primo premio o un vecchio stivale.

Quanto è rilassante la pesca? Stare seduti lungo la riva di un fiume, in attesa che il pesce più grosso di tutti abocchi alla propria lenza. Se non avete una canna da pesca, o abbastanza pazienza per una vera sessione di pesca, Freshwater fly prova a farvi provare le stesse emozioni comodamente seduti al tavolo da solo oppure con gli amici, l'ideale per uno che, come me, non ha

mai avuto modo di andare a pesca.

Nel gioco si useranno una **plancia personale**, che riguarda la nostra canna, la nostra abilità e i pesci pescati, e una **plancia comune**, su cui sarà rappresentato il fiume dove si pescherà. **La meccanica di base è il draft di dadi** e sulla risoluzione di azioni in base ad essi. Vediamo a grandi linee come si svolge un round di gioco: si parte

dal lancio di dadi, comuni a tutti i giocatori, e si svolge un draft con essi risolvendo le azioni.

I dadi lanciati variano in base al numero di giocatori: 7 in 2-3 e 9 in 4 giocatori. A turno, un giocatore prenderà un dado a scelta e risolverà subito l'azione, successivamente toccherà al secondo giocatore e così via. Bisognerà raccogliere tutti i dadi prima che finisca il round di gioco in corso. A seconda del valore segnato sul dado l'azione che si potrà effettuare sarà più o meno efficace o avrà diversi obiettivi. **Le azioni disponibili**



sono lanciare l'esca, riavvolgere la lenza o migliorare la propria abilità; vediamo con ordine cosa significhino:

- **Lanciare l'esca:** Il dado selezionato indica in quale posizione del fiume lanceremo l'esca e quindi quale pesce sarà bersagliato; se si possiede l'esca del colore indicato da un gettone esca apposito per quella zona di fiume si potrà pescare una carta "colpito", altrimenti si avrà un nulla di fatto e la lenza scorrerà nel fiume fino a trovare un pesce che possa abboccare (in questo caso se si ha un esca dello stesso colore del gettone si pescheranno due carte "colpito") per un massimo di 2 volte. Non si pescherà la propria carta ma sarà un altro giocatore a farlo: dopo aver mescolato il mazzetto mostrerà la carta che ci dirà se il pesce ha abboccato o ignorato l'esca. Se abbocca lo piazziamo vicino alla plancia giocatore (nella posizione distanza mostrata sulla carta), assieme al gettone del colore dell'esca usata dal settore di fiume in cui abbiamo pescato che piizzeremo nel mulinello della canna da pesca.

- **Riavvolgere la lenza:** Si fa ruotare in senso orario la pedina che rappresenta il mulinello della canna da pesca in base al numero di dadi; si sottrarrà la forza del pesce pescato prima del movimento. Se il dado ha un valore inferiore alla forza del pesce non si potrà riavvolgere la lenza. Ogni volta che il mulinello effettuerà un giro completo si sposterà il pesce nella prima posizione più vicina, se è già nella posizione più vicina possibile sarà pescato e posizionato nella pila dei pesci pescati. A seconda della casella in cui atterrerà la pedina presente sul mulinello si attiveranno le azioni speciali indicate.

- **Migliorare la propria abilità:** il dado farà aumentare il tracciato di punti abilità di 2 spazi, fino ad un massimo di 4. In questo caso il valore del dado è ininfluenza. Questi punti si potranno spendere per azioni aggiuntive durante il proprio turno. Queste azioni possono alzare o abbassare il valore di un dado scelto di 1, muovere i segnalini esca nel fiume, pescare più carte "colpito", cambiare la propria esca e via dicendo.

A completare la meccanica delle azioni bonus si aggiungono **le tessere momento e le tessere roccia**, che forniranno diverse abilità gratuite o a pagamento in termini di punti abilità.

A fine turno sarà la somma dei dadi prelevati a determinare il nuovo ordine di gioco: il giocatore con la somma più bassa sarà il primo giocatore. Si tirano nuovamente i dadi e si ritorna a pescare. **La partita termina** quando un giocatore pesca il suo settimo pesce.

Esiste la possibilità di effettuare una **partita in solitario**: ha diverse variazioni di gameplay, in quanto si impersonerà un pescatore contro l'enorme "silente ingordo", signore del fiume che ha come unico obiettivo mangiare tutti i pesci, e la struttura a campagna in diversi livelli e diversi setup, in cui si potrà passare al livello successivo solo se si batte il punteggio del vorace pesce.

I MIEI PARERI

Le gestioni di dadi le ho sempre trovate interessanti:

questa in particolare mi sembra curiosa perché aggiunge un'intera azione per proteggersi da un dado sfortunato (mi immagino l'ultimo piccolo dado che nessuno vuole e che finalmente troverà un'utilità anche se non desiderato) volgendolo a proprio vantaggio: l'azione di aumento abilità è forse quella più strategica da effettuare durante il proprio turno, perché consente un ventaglio di azioni diversi volti a favorire l'utilizzo degli altri dadi o rimettersi in carreggiata se si ha avuto un pessimo turno. Ricordiamoci che i dadi per turno sono 2 (3 se si parte come primo giocatore, un vantaggio da non sottovalutare), per cui bisogna sapere comunque quando è necessario effettuare un'azione simile o è meglio concentrarsi sulle azioni principali, come lanciare l'esca nel fiume per abboccare e pescare il pesce per fare punti. Molto interessante, parlando di mosse bonus, l'utilizzo delle **tessere momento: queste rappresentano un'abilità per lato, tra loro differenti**; quando si attiva l'abilità bisognerà capovolgere la tessera, rivelando l'abilità della faccia prima coperta. Si può usare una sola di queste abilità per turno, per cui bisogna ponderare bene il momento in cui utilizzarla. Le abilità sono decisamente diverse tra una faccia e l'altra della tessera, ad esempio: A muovi un segnalino esca di uno spazio a destra o sinistra, poi lancia la lenza nel settore 5 del fiume; B riavvolgi la lenza di 4. Queste tessere momento potranno essere pescate tramite il riavvolgimento della lenza, se ne può possedere al massimo una per volta. Nel caso si potesse pescare una tessera momento e già se ne possiede una allora si può o capovolgere o scambiarla con un'altra disponibile. Le azioni date dalle tessere roccia sono abilità che potranno sempre essere utilizzate, per cui si possono definire come dei potenziamenti del giocatore. Saranno ottenibili solo durante certe circostanze durante la fase di lancio dell'esca.

I giochi stretti in numero di azioni sono sempre interessanti, perché dimostrano la capacità di un giocatore a adattarsi in poco tempo e avvantaggiarsi rispetto agli altri. Ovviamente l'esperienza giocherà un ruolo fondamentale in questo gioco, poiché si saprà quali azioni evitare per ottimizzare la propria situazione e ottenere il maggior numero di punti. Se si presenterà la possibilità sarà un gioco che proverò volentieri, non presenta meccaniche così innovative ma sa assolutamente amalgamare bene ciò che utilizza rendendo il tutto interessante, senza superflue aggiunte.

P.s. per i veri pescatori: chiedo scusa in anticipo per aver probabilmente sbagliato i nomi delle componenti della canna da pesca o i termini tipici riguardanti il lancio vari ed eventuali.

God of War: The Card Game di Gen0

Autore	Fel Barros, Alex Olteanu
Editore	CMON Limited
Giocatori	1-4
Tempo	90
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	cooperativo, poteri variabili

Il capitolo nordico delle gesta videoludiche del famoso spartano uccisore di divinità raggiunge i nostri tavoli grazie alla CMON.



La CMON mette le mani su **una delle più famose licenze della Sony**: God of War.

Gioia e giubilo, sogni di un gioco con meravigliose miniature ispirate alla mitologia ellenica e nordica - e invece no: **un gioco di carte dal prezzo contenuto** (intorno ai quaranta euro) che, purtroppo, sembra es-

ser stato fatto al risparmio di materiali ed idee.

PREPARAZIONE

I giocatori, dopo aver litigato su chi prenderà Kratos, si divideranno gli altri cinque personaggi presenti nella scatola. Ogni personaggio ha **poteri abbastanza peculiari**: si passa dai topoi classici del genere, come Kratos incentrato sull'attacco o Freya sul supporto a particolari twist come il buon Mimir (se non avete giocato l'ultimo capitolo della saga che ci fate qui?), che essendo solo una testa si potrà attaccare ai vari giocatori dandogli supporto in vario modo, non potendo avere un suo turno vero e proprio.

Una volta fatto questo ogni personaggio prende il suo **mazzo personale composto da quattordici carte**. Queste carte possono avere bordo viola (giocabili come supporto nel turno di altri giocatori) oppure essere carte di attacco/difesa, carte con un modificatore positivo (utilizzabile in attacco o in difesa) o carte con particolari effetti specifici per quel personaggio. Ognuno di questi inoltre avrà un potere speciale attivabile una volta riempita



la barra della rabbia, grazie ai simboli presenti su alcune delle carte da loro giocate.

A questo punto non resta che **scegliere quale avventura affrontare**. Il gioco prevede sei carte missione. Si mischiano e se ne pescano due, poggiandole scoperte sul tavolo. Si pesca poi una terza carta scoperta ponendola al di sotto delle altre due, formando un triangolo invertito. Infine al di sopra di tutte queste si pescano tre delle quattro carte boss disponibili. In questo modo, partendo dal basso, si verrà a creare il percorso, di livello in livello, che i nostri dovranno affrontare. Dopo aver finito il primo scenario infatti, i giocatori sceglieranno una delle due carte superiori. La carta non scelta verrà girata mostrando dei malus per i nostri eroi. Una volta finito anche questo livello bisognerà scegliere uno dei tre boss, girando le altre due per prendere i malus da entrambe.

Ogni missione mostra quali carte andranno a formare il suo "scenario" tra i dieci disponibili. Ogni scenario è composto a sua volta da otto carte, divise in due righe da quattro. Messe insieme, queste carte andranno a creare sul tavolo una vera e propria **scena presa dal videogioco**. Fondamentalmente una art del titolo su cui sono stati incollati i modelli 3D presi dal videogioco stesso. Questi modelli saranno ovviamente i nemici da andare a sconfiggere, con eventuali attacchi speciali, punti vita e quant'altro.

FLUSSO DI GIOCO

Ogni scenario può esser visto come una sorta di puzzle da risolvere: abbiamo **una missione finale e vari nemici da sconfiggere**. I giocatori possono posizionarsi sulla riga superiore o inferiore, scegliendo una delle quattro colonne su cui agire. Fino a due giocatori possono occupare la stessa colonna, con uno dei due posizionato in prima linea, per subire gli attacchi nemici. Gli attacchi corpo a corpo permettono di attaccare solo la riga e colonna su cui ci si trova, mentre gli attacchi a distanza permettono di attaccare entrambe le righe della propria colonna. Durante ogni turno il giocatore può giocare tutte le carte che ha in mano senza alcun limite, potendo effettuare anche un movimento gratuito, spostando il proprio personaggio in seconda linea sulla stessa colonna o cambiando completamente posizione. Gli attacchi si effettuano semplicemente **giocando una carta attacco con un modificatore** al suo valore. Il nemico, a questo punto, tirerà un dado difesa con questa distribuzione di punti difesa: due zero, due uno, un due, un cinque. Qualora l'attacco dovesse superare o eguagliare i punti vita del nemico,

si potrà attivare l'effetto specifico della carta. Normalmente questo effetto pare faccia girare la carta in modo permanente o temporaneo, conferendo anche un potenziamento al giocatore, rappresentato di solito da carte cristallo infranto, utili in vari frangenti.

Alla fine di ogni turno e di ogni round viene girata una carta aggiornamento, che indica **quali nemici andranno ad attaccare**. Inoltre queste stesse carte andranno a comporre la lista di carte che saranno acquisibili a fine round dai giocatori per essere poste sulla cima dei loro mazzi personali.

IN CONCLUSIONE

L'impressione, detta a denti stretti da un amante della saga e a fronte del materiale disponibile al momento, è che la CMON si sia trovata tra le mani questa licenza **senza avere idee per sfruttarla al meglio**. Questo gioco sembra un mezzo per mantenere i diritti in attesa di trovare un modo per farne un progetto migliore; oppure, semplicemente, il costo per acquisire ulteriori elementi della licenza si è rivelato troppo alto.

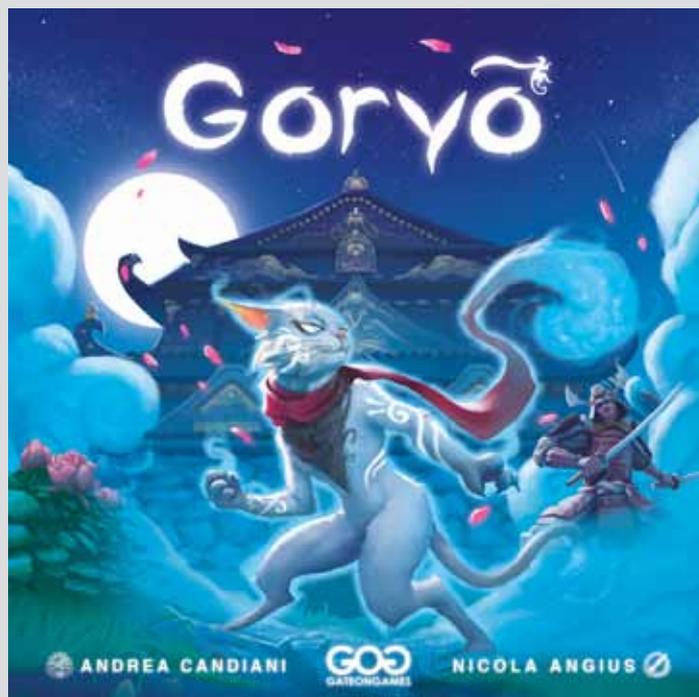
A livello di componenti siamo ai minimi termini e, considerando che si sta parlando della CMON, fa un certo effetto anche solo scriverlo. I mazzi di carte dei vari personaggi hanno tutti la stessa grafica sullo sfondo, un semplice copia/incolla del modello 3D preso dal videogioco - e questo quando non sono dei semplici +X scritti su sfondo nero. Anche il fatto che al posto di miniature abbiamo degli standee deprime alquanto. Per carità: il gioco non necessita di miniature, però parlando di CMON ci si aspetterebbe ben altro.

A livello di meccaniche ci sono un paio di spunti carini, come lo scenario componibile su cui interagire (Time Stories), ma è ben poca cosa considerando la qualità del materiale da cui potevano prendere spunto. Il dado in difesa per i nemici sembra fin troppo invadente, soprattutto considerando l'idea di improntare le azioni e gli attacchi dei protagonisti sfruttando una meccanica basata sulle carte - il tutto incentrato su una risoluzione degli scenari che richiede una lettura attenta degli stessi e di quali azioni fare.

La longevità del titolo sembra incrinata dalla scarsa quantità di carte missione e scenario, soprattutto considerando che all'orizzonte, per ora, non si vedono espansioni. L'impressione di un'enorme occasione mancata è, purtroppo, preponderante.

Autore	Andrea Candiani
Editore	GateOnGames
Giocatori	2
Tempo	20-30
Età	10+
Kickstarter	No
Meccaniche	movimento su griglia, poteri variabili, deduzione

Grazie a questo gioco ho capito che il mio gatto non è stronzo, è solo uno spirito di un morto in cerca di vendetta... sono sollevato.



La seguente anteprima è basata su un'intera partita al gioco.

La scorsa domenica – scorsa per me che scrivo, per voi che leggete sarà un po' più lontana – sono stato a **Modena Nerd** con Mrs. Rosengald, facendo sempre il dimostratore era tanto che non avevamo occasione di farci una giornata di fiera dallo stesso lato della barricata. Non è certo Play ma ci accontentiamo. Allo stand Gate on Games il boss in persona

ci spiega cortesemente (ok prometto che non lo faccio più) Goryo gioco per solo **due giocatori** di imminente uscita. Oltre a essere un gioco di coppia in anteprima, metteteci anche che è un asimmetrico con movimento nascosto come potevo non esserne incuriosito?



IL GIOCO IN SINTESI
Una nobile giapponese è morta male. Ed è così sfigata che per portare morte e distruzione alla ricerca di vendetta **si reincarna in un gatto**, uno spirito gatto sfigato se volete sapere la mia visto che non passa le pareti. Per vendicarsi allora decide di buttare giù le cose dalle mensole come qualsiasi gatto farebbe. Scopo delle guardie del castello impedirglielo e catturarlo. All'atto pratico il gioco vede un tabellone rap-

presentante le **quattro stanze** del palazzo, ognuna con la stessa combinazione di otto oggetti distribuiti però in maniera differente in ogni stanza. Al centro di ogni stanza partiranno le guardie mentre il giocatore gatto pescherà un oggetto a cui è legato dal sacchetto e lo nasconderà, non potrà rompere quell'oggetto nel corso della partita.

Le guardie vincono se riescono a catturare tre volte il gatto o se escludono con certezza matematica ogni oggetto scoprendo così quale tra gli otto è quello legato al gatto. Il gatto vince se riesce a **rompere quattro oggetti** senza farsi beccare.

All'inizio della partita il gatto estrae dal sacchetto un oggetto da rompere e sceglie lo stesso in una delle quattro stanze, sarà la sua casella di partenza. Il round di gioco è così diviso:

- **Fase gatto.** Il giocatore gatto – dotato dietro il proprio schermo di una replica del tabellone – stabilisce il proprio movimento utilizzando quattro cubi trasparenti, che rappresentano i passi che deve fare ortogonalmente e il quinto cubo, quello viola è l'oggetto che romperà.

- **Fase guardie.** Il giocatore che usa le guardie invece potrà usare solo tre delle proprie quattro guardie, e con ognuna massimo due mosse, potrà scegliere di muovere o indagare (può anche muovere due volte o indagare due volte senza muoversi), quando muove la guardia farà un passo ortogonalmente, quando indaga può chiedere al giocatore gatto se è passato su una determinata casella, potendo scegliere però solo sulle quattro caselle adiacenti alla guardia e quella dove si trova. In caso di risposta affermativa verrà piazzato un cilindro verde come promemoria, altrimenti rosso.

Dopo che le guardie hanno compiuto il movimento il gatto rivela i suoi passi, per ogni guardia presente nella casella di arrivo del gatto la guardia può girare un gettone, al terzo gettone girato la partita è vinta, inoltre per ogni cilindro verde sulla mappa il giocatore che controlla le guardie ottiene un indizio, ogni due indizi potrà pescare dal sacchetto un gettone oggetto. Questa pescata da **due vantaggi**, il primo è escludere un oggetto che non sarà quello legato al gatto – visto che i gettoni nel sacchetto sono solo uno per oggetto – ma potrà anche bloccare l'oggetto pescato, rendendolo indistruttibile per il gatto.

Se in qualsiasi momento delle otto tessere oggetto a fianco del palazzo solo una è a faccia in su - le altre possono essere girate perché pescate dal sacchetto o perché il gatto rompe l'oggetto - la guardia ha **vinto**.

Manca solo da dire che il gatto ha la possibilità – una volta per partita – di fare un passo extra o di lasciare una **falsa pista**.

PRIME IMPRESSIONI

Che dire di questo Goryo? Sicuramente GoG è riuscita a creare un prodotto **ruffiano come solo un gatto potrebbe essere**.

Infatti il gioco è **ben pensato**, è piacevole e come ogni asimmetrico che si rispetti lascia adito a dubbi su quale sia la fazione più forte o avvantaggiata – e sarà sempre quella che non giocate voi anche se vi cambiate i ruoli. Ma il vero punto in più del gioco è una **gran cura dei materiali** e il bellissimo lavoro dell'illustratore, soprattutto per lo schermo del gatto. Il gioco mi ha divertito nonostante sia stato massacrato in tre turni dalla mia dolce metà, ma mi ha lasciato una gran voglia di rigiocarlo. Inoltre c'è da dire che il gioco – pur rimanendo veloce – ha la sua **profondità di pensiero**, e entrambi i giocatori avranno sempre mille dubbi su cosa fare. Da giocatore gatto posso dire che quattro passi sembrano sempre pochi e la tensione dell'essere braccato c'è tutta. La guardia invece – tranne che se gioca contro di me – soffrirà dello spaesamento tipico di chi cerca in questi giochi.

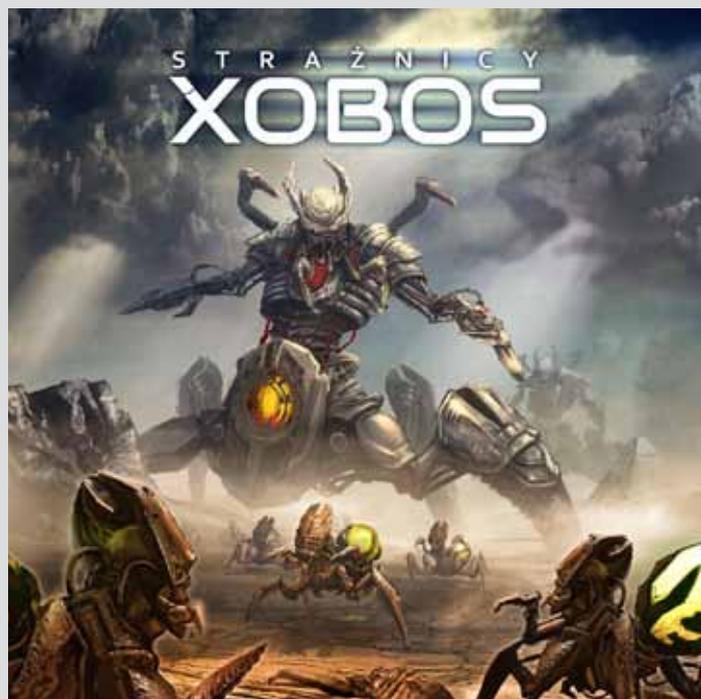
Rimango un po' **perplesso solo della scelta dell'aver creato le stanze fisse**, infatti, essendo composte da tessere non mi sarebbe dispiaciuta un po' di varietà al setup ma il buon Mario mi ha spiegato che c'è una sorta di algoritmo che giustifica la posizione ma io da bravo umanista algoritmo credo che sia qualcosa che si mangia e quindi il dubbio se potrebbe funzionare me lo tengo.

Per concludere mi hanno detto anche il prezzo di lancio che sarà estremamente abbordabile, quindi per **me acquisto sicuro**, e se anche a voi piacciono i giochi di movimento nascosto e i giochi di coppia vi consiglio di provarlo.



Guardians of Xobos di Agzaroth

Autore	Jaroslav Bilinski
Editore	Imagine Realm
Giocatori	2-4
Tempo	60-90
Età	12+
Kickstarter	Si
Meccaniche	battaglie, controllo territorio, movimento punto a punto



Un gioco di combattimenti matematici in un pianeta ostile e pieno di cristalli.

COME SI GIOCA

La mappa rappresenta in modo rudimentale **la superficie di un pianeta con una rete di punti movimento**. Ogni giocatore ha 4 Guardiani (dei mostroni) e nove Quark (dei pippoidi) che servono

no a combattere e raccogliere cristalli.

I cristalli sono infatti i punti vittoria del gioco, che termina alla fine del 15° round con il seguente calcolo: (cristalli accumulati + Guardiani superstiti) x Reattori costruiti = punti vittoria finali.



Ogni round è diviso in due fasi: **movimento e costruzione**.

Nella prima, ogni giocatore, in ordine di turno, muove tutti i suoi Guardiani (1 spazio) e Quark (2 spazi) per la mappa, al fine di combattere, e occupare spazi in cui costruire edifici ed estrarre cristalli. Quando si capita adiacenti a un nemico, **si può dichiarare il combattimento**, a cui il nemico risponde con la difesa, la fuga o il contrattacco. Ogni spazio può attaccare in solo altro spazio, ma uno spazio può subire attacchi combinati da più spazi adiacenti (in questo caso l'eventuale contrattacco sarà indirizzato solo verso uno degli attaccanti).

Il combattimento è risolto in modo matematico, sommando la forza di Guardiani, Quark e varie abilità speciali e sottraendo quella dei difensori con relative caratteristiche. I Quark che combattono muoiono sempre in automatico, le ferite in eccessi si scaricano sul Guardiano.

Da notare che **esiste un effetto "nebbia di guerra"**, dato che tutto quello che un giocatore costruisce sulla mappa in termini di edifici e tutte le migliorie apportate alle sue truppe, vengono registrate sulla propria plancia che è celata da uno schermo che non viene rivelato nemmeno in battaglia. Il manuale invita perciò ad essere onesti e non barare...

L'unica particolarità è data dal fatto che i Guardiani possono sviluppare abilità per aiutare quelli negli spazi adiacenti in combattimento, **creando un "legame"** che però si interrompe nel momento in cui ci si allontana o il supporto attacca a sua volta.

Nella fase costruzione ogni giocatore spende le risorse accumulate grazie ai vari edifici produttive per **potenziare il suo esercito e costruire nuove cose** (sulla mappa sono simboleggiate solo da segnalini, la loro vera natura è celata agli avversari, come detto sopra).

Il gioco è tutto qui.



PRIME IMPRESSIONI

Non mi stupisce che la prima campagna Kickstarter sia fallita e la seconda abbia raccolto **solo 538 dollari in più dei 10.000 richiesti** per il founding, con appena 168 sostenitori.

Pubblicato forse trent'anni fa avrebbe avuto un senso, oggi non vedo motivi né estetici, né tematici, né soprattutto meccanici per apparecchiare Guardians of Xobos.

Anche quello che poteva essere il punto di forza del sistema, ovvero i guardiani che si supportano a vicenda, pare essere **sviluppato in modo elementare e senza una degna importanza**.

Non discuto che l'autore vi abbia messo passione e dedizione, ma mi pare un prodotto **non solo acerbo, ma anche inesperto**, un po' come il primo tentativo di qualcuno che ha giocato finora a Risko o poco più.

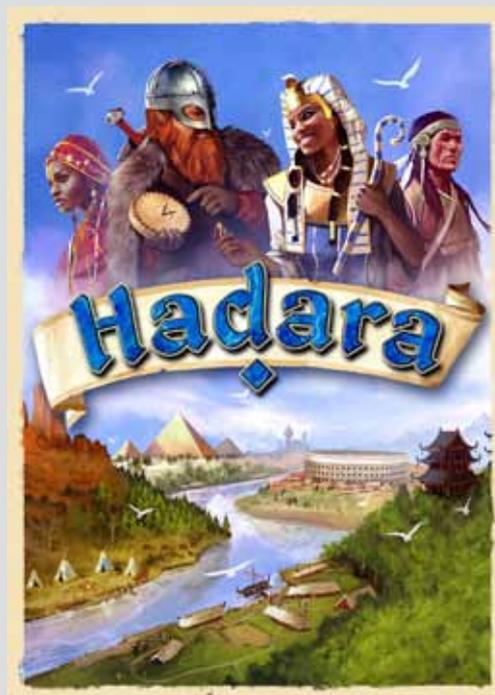
Quindi onestamente **non vedo motivi validi** per consigliarlo ad alcuno.



Hadara

di DarthDreamer

Autore	Benjamin Schwer
Editore	Hans im Glück
Giocatori	2-5
Tempo	45-60
Età	10+
Kickstarter	No
Meccaniche	draft carte, scelte simultanee, collezione set



La storia di una civiltà, questa volta, la scriviamo noi!

In questo gestionale con forte presenza di una meccanica derivata dal draft, da 2 a 5 giocatori, anche occasionali, dovranno condurre la propria civiltà al successo gestendo bene gli introiti mo-

netari, la forza militare, la cultura e la produzione di cibo. Al termine delle **tre ere** previste, il giocatore con più punti vittoria tra segnalini e carte sarà il vincitore.



IL REGOLAMENTO

In ogni era ci sono due fasi. Nella **prima fase** ogni giocatore pescherà **due carte di un colore fra i cinque disponibili**, ne sceglierà una da scartare e l'altra potrà pagarla per averla in gioco, oppure venderla incassando monete e togliendo la carta dal gioco. Gli effetti delle carte sono quasi tutti riassumibili in un avanzamento su una delle **quattro tracce personali** (incassi, militare, cultura, cibo).



Dopo aver eseguito questa prima fase per tutti e cinque i colori delle carte, i giocatori riscuotono i propri introiti, prendono tessere colonia e costruiscono statue, il tutto in base ai propri valori nelle tracce colorate ed i soldi posseduti.

Poi inizia la **seconda fase** in cui a turno i giocatori devono scegliere una delle prime carte delle cinque pile di scarto (una per colore) ed anche in questo caso possono pagarla per beneficiare dell'abilità oppure scartarla dal gioco avendo un introito.

Dopo questa seconda fase avvengono nuovamente gli introiti, le colonie e le statue, con l'aggiunta della necessità di **sfamare la propria popolazione**. Se il valore sulla traccia cibo non è abbastanza alto da coprire il numero di carte giocate, saremo costretti a scartarne qualcuna ed a retrocedere sulle rispettive tracce.

Dopo tre ere così costituite, che si differenziano solo per il mazzo di carte da utilizzare, si passa al conteggio dei punti dato dalle carte giocate, le colonie possedute, le statue costruite, le medaglie conquistate e le monete rimaste.



PRIME IMPRESSIONI

Il gioco si presenta con un **regolamento semplice e senza eccezioni**, che rende rapido l'apprendimento a chiunque. Ovviamente non c'è niente di nuovo sotto il sole, le meccaniche sono già tutte viste in altri titoli e non c'è nessuna novità da scoprire, ma l'amalgama sembra fatta bene.

Molto carina l'idea di assegnare una carta setup ad inizio partita ad ogni giocatore che serve a indicare i valori di partenza delle tracce e dei soldi, diverse per ciascuno, oltre ad assegnare casualmente un valore di iniziativa che serve per stabilire il primo giocatore.

Le grafiche sono pulite e **la simbologia è estremamente chiara**. Peccato per la bassa interazione tra i giocatori.

In sintesi: un peso medio-leggero che proverei volentieri.



Harvest Island di Mica

Autore	Chih-Fan Chen
Editore	Big Fun Games
Giocatori	2-4
Tempo	30-40
Età	8+
Kickstarter	No
Meccaniche	collezione set



Un titolo che ci porta sulla verdeggiante isola di Formosa.

Il titolo è ambientato sull'isola di Formosa (Taiwan), il cui clima sub-tropicale rende possibile coltivare frutta in ogni stagione. Il nostro scopo è, appunto, **ottimizzare le coltivazioni**.

Il titolo era già uscito nel 2017, ma viene presentato adesso nell'**edizione multilingue** per il mercato europeo (ing-fra-ted-ola); su BGG è possibile scaricare il **regolamento italiano**.

COME SI GIOCA

Abbiamo vari tipi di carte: **terreni** (pianura, montagna, collina), **stagioni** (meteo e frutta, riconoscibili dal dorso colorato), **concime**. Sulle carte frutta troviamo il valore in punti vittoria e la stagione adatta; sui terreni il numero massimo di carte frutta o concime che possono contenere (tre in montagna, cinque in pianura ed illimitato in collina). Ogni terreno può ospitare solo un tipo di coltivazione alla volta. All'inizio della partita si preparano i mazzi delle sta-



gioni mischiando le carte meteo e frutta, poi **se ne rimuovono alcune in base al numero di giocatori**: non si usano mai tutte. Partendo dal mazzo primavera verranno pescate alcune carte da posizionare sul tabellone.

Sul tabellone troviamo: area di approvvigionamento e di stoccaggio, dove vanno i frutti; area concime, con le carte concime; area clima, per le carte meteo; marcatori per la raccolta e medaglie animali da raccolta, da usare con i tracciati per ogni frutto che si verificano dopo i raccolti per assegnare le medaglie. I giocatori iniziano con una mano di quattro frutti ed una carta terreno per tipo.

La partita dura **quattro stagioni**. Durante il proprio turno è possibile fare una sola azione: coltivare o raccogliere frutta.

- **Coltivare**. Si giocano due carte e poi se ne pescano fino a riformare una mano da quattro carte. La carta si può: **seminare**, mettendo un frutto come seme sotto un terreno libero; **piantare**, mettendo su un terreno un frutto dello stesso tipo seminato; **concimare**, utilizzando una carta concime; **rilasciare**, mettendo il frutto nell'area di stoccaggio. Si possono pescare carte solo dal mazzo della stagione in corso o dall'area di approvvigionamento, mettendo eventualmente le carte meteo nell'area apposita; se entrambe le carte vengono giocate nell'area di stoccaggio, il giocatore può scegliere di pescare una carta concime.

Le carte meteo possono portare "sole cocente" o "pioggia battente" e quando vengono rivelate, si verifica l'eventuale effetto: se sono presenti entrambe, si annullano a vicenda; se ce ne sono 3 uguali, **si verifica la catastrofe meteorologica**, cioè ognuno scarta dal campo con più carte la metà per difetto, escludendo concimi e semi.

Dopo aver pescato, si verifica l'**area di stoccaggio**: se sono presenti almeno quattro carte, si svuota l'area di approvvigionamento dalle carte e si sostituiscono con queste.

- **Raccolto**. Si raccoglie da uno o più campi: i semi si scartano, i concimi tornano a posto ed i frutti si mettono davanti girati come punti (come in Bohnanza). Se ci sono almeno tre carte, si verifica il livello indicato dal **marcatore** di quel frutto: se la somma delle carte lo supera (in questo conteggio il concime vale x2), il giocatore ottiene la **medaglia** corrispondente ed il marcatore viene spostato al nuovo livello da superare.

Quando termina il mazzo inverno, la partita finisce e si continua finché tutti hanno svolto lo stesso numero di turni. **Si ricevono punti** dai frutti raccolti, dalle medaglie, da frutti e concimi rimasti sui campi.

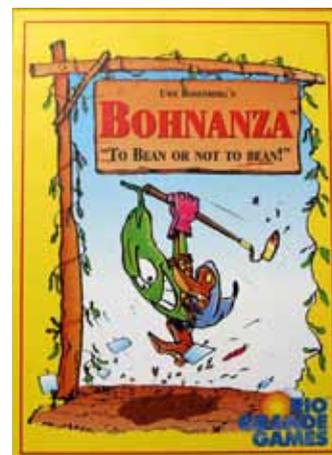
PRIME IMPRESSIONI

Il gioco sembra carino e veloce, adatto a tutti. La meccanica del **raccolto che si trasforma in punti sembra presa da Bohnanza**, ma lo ricorda solo in questo. L'introduzione dell'**effetto clima** è interessante, oltre che tematica, e mitiga la corsa a fare semplicemente il campo più lungo.

Con la possibilità di giocare carte nell'area **stoccaggio** diventa di importanza strategica tenere sotto controllo quest'area, perché andando a sostituire quelle nell'area di approvvigionamento determineranno cosa e quando si potrà pescare. Questo mi fa pensare che il titolo è **più interessante in due giocatori** che in quattro, dove la programmazione sarà più casuale.

La **rigiocabilità** è data dal fatto che non si usano mai tutte le carte, ma impedisce la conta delle carte ai giocatori calcolatori.

La grafica è **ricca di colori e dettagli**, come sempre nei giochi orientali. Sulle carte frutta sono raffigurati gli animali golosi di quel frutto collegati alle medaglie.

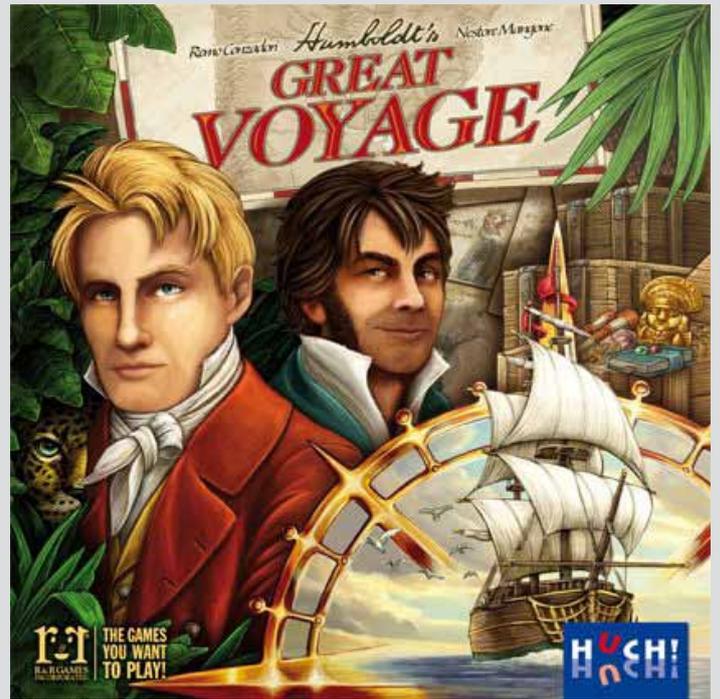


Humboldt's Great Voyage

di Mica

Autore	Remo Conzadori, Nestore Mangone
Editore	HUCH!
Giocatori	2-4
Tempo	30-60
Età	10+
Kickstarter	No
Meccaniche	collezione set, movimento punto a punto

Viaggiando sulle orme di Alexander Humboldt, naturalista, esploratore, geografo e botanico tedesco (grazie Wikipedia!).



Il titolo è ispirato al **viaggio in America di Alexander Humboldt**. Nel 1799, infatti, il novello Colombo partì dall'Europa mosso solo da interessi scientifici: con la nave piena di strumenti di misurazione, percorse quasi 10mila km e grazie a lui ora conosciamo la pioggia di meteore delle Leonidi o la corrente fredda di Humboldt nel Pacifico, così chiamata in suo onore.

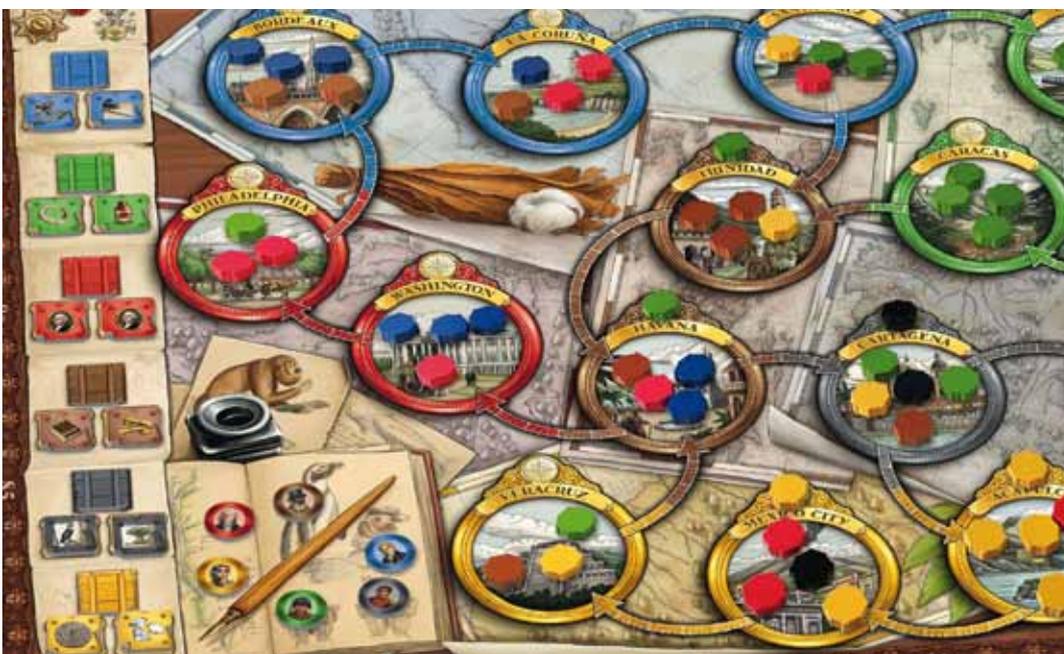
Nel gioco noi impersoniamo **giovani esploratori** che viaggiano sulle rotte storicamente seguite da Humboldt, raccogliendo dischi della conoscenza e merci di vario tipo.

COME SI GIOCA

L'**idea principale** del gioco è spostarci sul tabellone, utilizzando la tecnica del mancala, per raccogliere tessere merci da spedire con le navi. Nel movimento lasceremo i

dischi della conoscenza, cioè i gettoni colorati che avremo pescato da un sacchetto.

Durante la partita agiremo sia da giocatori attivi che da giocatori passivi. Sul **tabellone** troviamo: i **luoghi** (città), delimitati da cerchi colorati e collegati tra loro con linee colorate (le rotte), su cui piazzare 4 dischi della conoscenza pescati a caso; i 6 tipi di **tessere merci** in pile



coperte; i 6 tipi di **segnalini personaggio** (negli stessi colori delle merci); le **carte navi**, su cui conservare merci e dischi della conoscenza.

I giocatori hanno una **plancia**, su cui conservare personaggi, merci e gettoni, ed all'inizio della partita scelgono come posizionarla; poi, ricevono una carta nave per tipo, un personaggio del colore più frequente sulle loro carte e due tessere merci coperte. Il primo giocatore riceve il **sacchetto** di pesca ed il **diario di viaggio**, cioè una tessera su cui posizionare i dischi pescati.

IL TURNO

La partita si svolge in un **numero variabile di turni**, in cui agisce prima il giocatore attivo e poi gli altri:

- il **giocatore attivo** pesca dal sacchetto un disco della conoscenza e decide se intraprendere un viaggio partendo da uno dei luoghi di quel colore sulla mappa: se decide di non partire subito, pesca un altro disco di colore diverso ed è obbligato a scegliere quel colore come partenza. I dischi pescati restano sul diario di viaggio;
- tra tutti i luoghi di quel colore, ne sceglie uno da cui partire, raccoglie tutti i dischi che vi sono presenti ed inizia il viaggio seguendo le frecce, lasciando un disco in ogni luogo, finché non ha finito tutti quelli che ha in mano. Se il disco è dello stesso colore, riceve una **tessera merci** di quel colore.

Le tessere merci servono a completare le richieste delle **carte navi** per poterle spedire e ricevere PV: le merci possono essere a scelta oppure richiedere un colore o un simbolo preciso. Se sulla carta ci sono anche i **dischi** della conoscenza, il giocatore riceve un personaggio di quel colore e mette i dischi sul diario di viaggio. I **personaggi** danno PV a fine partita oppure possono essere usati per cambiare il colore dei dischi. Dopo aver spedito, riceve una nuova carta nave dello stesso tipo.

- Infine, prende tutti i dischi dal diario di viaggio e li mette nel luogo di partenza.
- Ora gli **altri giocatori** in ordine di turno possono prendere un disco da uno dei luoghi visitati dal giocatore attivo che ne contenga almeno 4 e lo piazzano su una delle loro carte navi, poi il turno passa in senso orario.

La **partita termina** quando finiscono i dischi della conoscenza nel sacchetto: si completa il turno del giocatore attivo e gli altri giocatori possono prendere l'ultimo disco per completare le navi.

Si ricevono **punti vittoria** dalle spedizioni, dai set di personaggi diversi e per le merci rimaste.

PRIME IMPRESSIONI

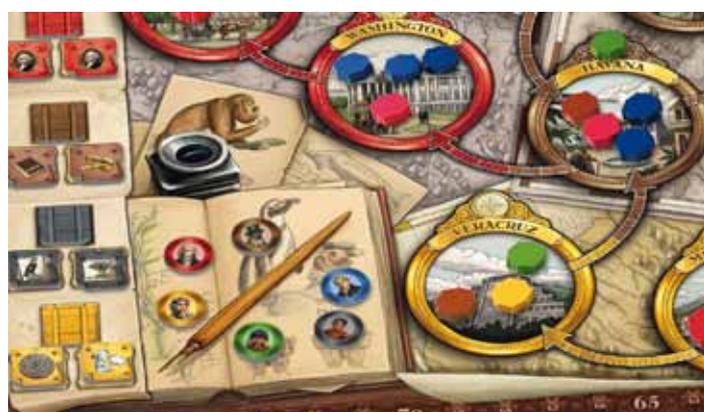
Il gioco non appare per nulla banale pur avendo una struttura semplice basata tutta sul mancala, grazie anche all'aggiunta dell'azione di recupero dischi per creare i personaggi quando si è giocatori passivi, personaggi che oltre a dare PV permettono di modificare i colori dando l'idea di alleggerire la complessità e l'alea.

L'**aspetto aleatorio** dato dalla pesca iniziale sembra essere abbastanza rilevante, ma dovrebbe essere compensato dalla meccanica del **mancala**: calcolare da dove partire e dove passare diventa rilevante, per poter guadagnare le tessere merci. Anche la scelta da giocatore non attivo è importante. Il timore di esser prono ad una paralisi da analisi è dietro l'angolo.

Il **tema**, pur essendo pretenzioso si sposa abbastanza bene con le meccaniche, ed esplicitato probabilmente solo nel collegamento posto tra le città che dovrebbero riprendere i viaggi di Humboldt.

Il **regolamento multilingue** - inglese, tedesco, francese, olandese - è chiaro e ricco di esempi.

In sintesi **aspetto con piacere di provare questo titolo**, che pare in linea con i miei gusti.



Ice Team di Rosengald

Autore	Bruno Cathala, Matthew Dunstan
Editore	The Flying Games
Giocatori	2
Tempo	20
Età	8+
Kickstarter	No
Meccaniche	corsa, mappa modulare, movimento su griglia

Nell'annuale gara tra orsi polari, famosa ormai quanto Indianapolis, otto orsi divisi in due squadre... chi sarà il più veloce ad accaparrarsi tutto il pesce?



Evidentemente io e il signor Bruno Catalha **abbiamo una cosa in comune**, e sicuramente non è la capacità nel creare giochi da tavolo. Ma **una certa propensione per il gioco a due** sembrerebbe esserci, lui nel crearli io nel giocarli. In questo

2019 ho aggiunto alla mia collezione ben tre giochi a sua firma, Nagaraja, Kiwara e Jurassic Snack, e tutti e tre sono giocabili solo in due giocatori. A questa Essen la Flying game chiude un trittico di giochi per due, anche questo a firma di mister C. che per l'occasione fa coppia con Matthew Dunstan proponendo Ice Team un gioco per due giocatori della durata di 20 minuti circa a partita. Il gioco sarà presentato in contemporanea anche a Lucca da **Playagame Edizioni**.

Visto che “non c'è due senza tre che il quattro vien da se” non ho potuto non andare a dare un'occhiata.

IL GIOCO IN SINTESI
Due squadre di orsi si affrontano in una **corsa**. Ogni giocatore riceve quattro orsi e si dispongono casualmente le quattro tessere percorso e i gettoni ghiaccio questi sono di vari tipi e permetteranno diverse azioni. **Il turno di gioco è sem-**



plicissimo, ogni giocatore effettua due azioni nel proprio turno prima di passare, e l'unica azione possibile è muovere un orso, che però potrà essere mosso in tre modi diversi:

Camminare: L'orso si sposta su una casella adiacente libera.

Saltare: L'orso scavalca un orso davanti a lui, eventualmente si può saltare più orsi se la posizione lo permette, un po' come quando si mangia nella dama.

Nuotare: Si muove l'orso in linea retta da un gettone ghiaccio al primo disponibile attraversando solo caselle di mare – ossia prive di gettoni.

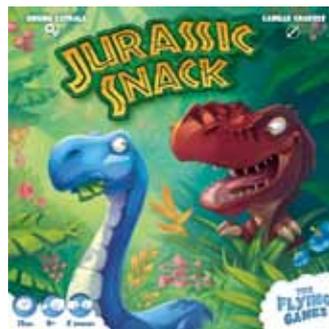


Gli orsi **attiveranno anche l'effetto delle tessere ghiaccio** nelle quali arriveranno, che permetteranno movimenti extra o di far scivolare la tessera ghiaccio lungo il mare. Se si arriva su un igloo con un pesce sopra – si posiziona un pesce su ogni igloo a inizio partita – si potrà raccogliere il segnalino pesce e lanciare un dado, che ci fornirà da uno a tre pesci extra o la possibilità di rubare i pesci del nostro avversario. La tessera ghiaccio che mi ha divertito di più è quella dei pinguini che permette di congelare parte del pesce fresco raccolto rendendolo non rubabile.

Quando un giocatore porta un orso all'arrivo il giocatore lancia due dadi e sceglie quello con il risultato che preferisce. La partita termina quando un giocatore porta il quarto orso all'arrivo, chi ha più pesce vince.

PRIME IMPRESSIONI

Direi che Ice team chiude degnamente la trilogia aperta con **Jurassic Snack** e **Little Big Fish**, giochi



che si distinguono sicuramente per una componente di **materiali che non può lasciare indifferenti**, ma anche per durata contenuta e regolamenti alla portata di tutti.

Quello che mi è piaciuto alla lettura di questo regolamento, è che, le tessere ghiaccio sono scoperte già dall'inizio della partita e quindi mi aspetto che ci sia la **possibilità di pianificare** un po' il percorso che intendiamo fare. L'equilibrio sul quale il gioco sembrerebbe reggersi è quello nel decidere quanto puntare velocemente all'arrivo e quanto girare sul tabellone per cercare di raccogliere più pesci possibili, ma soprattutto per sperare di rubarne all'avversario. Poi sicuramente **il caso avrà il suo peso**, anche perché se a ogni pescata il vostro avversario ottiene sempre tre pesci o la possibilità di rubare e voi solo un misero pesciolino difficilmente avrete possibilità di vincere.

Chiaramente non ci troviamo davanti a un gioco di sfide tutta testa tra gamer esperti ma potrebbe rivelarsi un gioco molto carino – come i predecessori – da giocare **con i più piccoli**, ma anche **per le coppie di giocatori** che vogliono chiudere la serata in rilassatezza con qualche risata dopo titoli ben più ostici, o ancora – come credo sarà il mio caso – come giochino da fare con la tavola ancora mezza apparecchiata prima di collassare in qualche angolo della casa dopo le giornate più pesanti.

It's a Wonderful World di DarthDreamer

Autore	Frédéric Guérard
Editore	La Boîte de Jeu
Giocatori	1-5
Tempo	30-60
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	collezione set, draft carte



Con un po' di fantasia dovremo costruire un impero e farlo progredire nel modo migliore e più rapido possibile.

L'ambientazione in questo gioco è molto pretestuosa, ma non per questo è da scartare a priori. Con la meccanica del draft di carte selezioneremo quelle a noi più utili per produrre risorse, le quali serviranno per **costruire le carte scelte** e accumulare punti vittoria.

Un titolo senza troppe pretese, senza troppe pecche.

IL REGOLAMENTO

Il gioco si svolge in **quattro round identici tra di loro**. Al termine dell'ultimo round il giocatore che avrà più punti vittoria sarà il vincitore.

All'inizio di ogni round ogni giocatore **riceve sette carte, ne sceglie una**, passa le restanti al giocatore a fianco e tutti insieme rivelano la carta



scelta, dopodiché la cosa si ripete fino a quando ciascuno non avrà scelto le proprie sette carte.

Segue la **fase di pianificazione**, che viene svolta da tutti i giocatori contemporaneamente. Ciascuno dovrà scegliere fra le proprie sette carte quali iniziare a costruire e quali scartare per avere delle risorse immediatamente.

Infine durante la **fase di produzione**, seguendo l'ordine indicato sulla plancia delle riserve, si producono le risorse in base alle carte che ciascuno ha ultimato di costruire, raccogliendo quindi cubetti e posizionandoli sulle carte che ancora non sono state costruite.

Durante il gioco sarà possibile **produrre cinque risorse base**, corrispondenti alle cinque tipologie di carte, oppure una risorsa esotica che funge da jolly; oppure ingaggiare generali e ingegneri necessari per costruire alcune carte e fonte di punti a fine partita.

IL MIO PARERE

Il regolamento è molto **snello e facile da spiegare** a chiunque; ben altra cosa è ottimizzare il draft iniziale al fine di produrre il giusto quantitativo di

risorse, tali da costruire le carte desiderate, che daranno risorse nei prossimi turni.

Il tutto cercando di **intrecciare bene i punti vittoria condizionali** riportati su alcune carte, cioè quelli che dipendono da altri fattori come il possedere carte di un certo colore, oppure generali e ingegneri.

Le meccaniche nella loro semplicità non hanno **niente di innovativo**, come spesso accade ultimamente. Ma la presenza di un mazzo di centocinquanta carte mi fa sperare che la variabilità sia alta e dia la possibilità di **perseguire varie strade** per giungere alla vittoria.

Inoltre la contemporaneità di gioco nelle varie fasi **azzerava quasi completamente i tempi morti** rendendo tutto molto snello.

Questo It's a Wonderful World è un gioco totalmente indipendente dalla lingua, tranne i nomi delle carte che non hanno nessun effetto di gioco, con una discreta quantità di materiale, delle **grafiche molto accattivanti** e una ergonomia dei componenti che dovrebbe essere discreta.

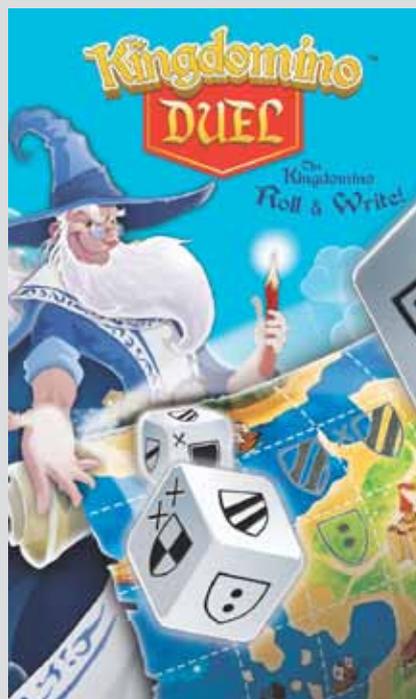
In sintesi: **mi sono incuriosito** e voglio provarlo a tutti i costi.



Kingdomino Duel

di Mica

Autore	Bruno Cathala
Editore	Blue Orange
Giocatori	2
Tempo	20
Età	8+
Kickstarter	No
Meccaniche	roll and write



La versione roll-and-write per due del successo di Bruno Cathala: convincerà?

IL GIOCO IN BREVE

Scopo del gioco è **realizzare un regno**, creando gruppi di domini. I domini sono costituiti da due dadi messi vicini.

I giocatori ricevono ognuno il foglietto con il regno e poi si pone al centro il **libro degli incantesimi**, su cui ogni giocatore ha le proprie linee da completare per ottenere i bonus del mago (che sono unici, quindi esclusivi). Sui dadi sono presenti gli **stemmi delle sei casate**, di cui alcuni con una o due croci (alti dignitari, i moltiplicatori che equivalgono alle corone), e un punto interrogativo (jolly).



La partita si struttura in **quattro fasi**:

- si lanciano i dadi;
- come nel gioco base, il primo giocatore sceglie per primo un dado, l'avversario ne sceglie due consecutivamente e quello che rimane va al primo giocatore, così che entrambi alla fine hanno due dadi da combinare per creare un dominio;
- si disegna il dominio nel foglietto. Le regole di piazzamento sono le stesse del gioco base: lo stemma dev'essere adiacente ortogonalmente al castello centrale o ad uno stemma uguale già disegnato;
- quando un giocatore segna uno stemma senza croci, riempie anche il relativo spazio sul libro degli incantesimi: il primo che completa una fila, ottiene il potere del mago. I **poteri** sono bonus da usare una volta in partita: ignorare le regole di piazzamento, dividere i dadi per completare due spazi, scegliere subito entrambi i dadi o la faccia del dado, scegliere uno stemma per ricevere PV extra a fine partita o aggiungere una croce (alto dignitario) ad un dominio.

Una volta per partita è possibile utilizzare il **potere del castello** annerendo il tetto e considerando una croce aggiuntiva ad uno dei dadi scelti, anche se fosse un punto interrogativo.

La **partita termina** quando un giocatore piazza l'ultimo stemma o nessuno dei due può piazzare i domini.

Ogni dominio vale tanti **punti** quanti stemmi moltiplicati per il numero di croci.

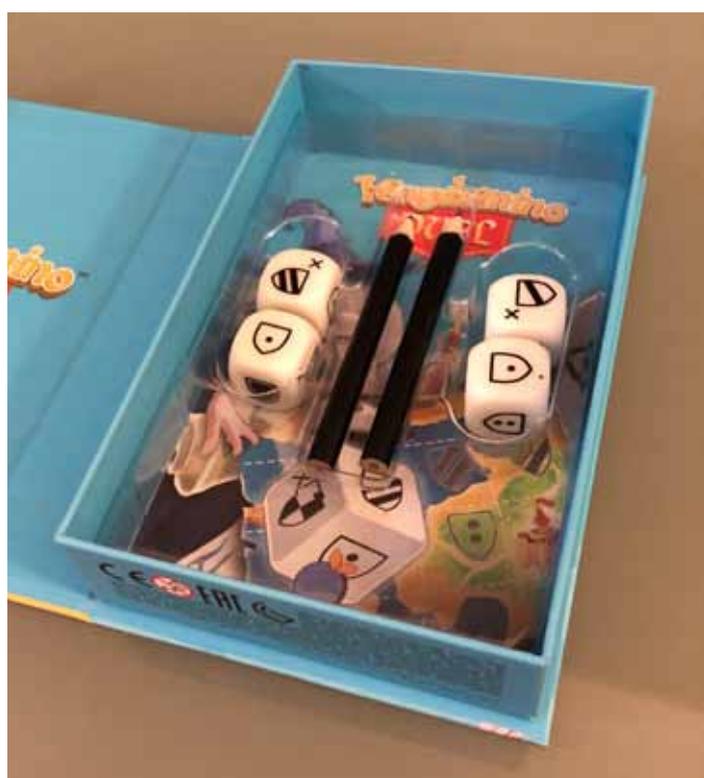
PRIME IMPRESSIONI

Piacendomi **Kingdomino** e i roll-and-write, il titolo mi ha subito interessata.

La trasposizione cartae-penna di una partita a due giocatori dell'originale mi sembra **fedele e ben congegnata**; poi l'idea interessante di realizzare da soli il proprio domino lo rende un po' diverso dai soliti titoli del genere.

L'**interazione** è alta, sia nella scelta dei dadi che nel conquistare per primi i bonus del mago.

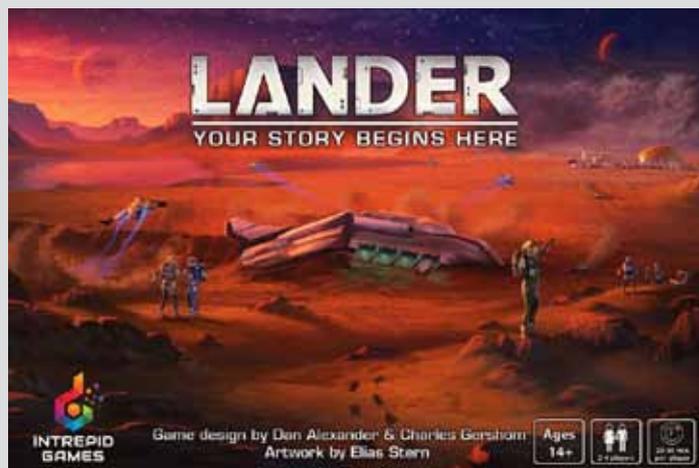
L'**alea** sembrerebbe mitigata dalla strategia, ma per poterlo affermare con certezza aspetto la prova su strada.



LANDER

di Signor_Darcy

Autore	Daniel Alexander
Editore	Intrepid Games
Giocatori	2-4
Tempo	40-200
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	gestione mano, controllo area, piazzamento tessere, mappa modulare, commercio, poteri variabili



Prendi un nome evocativo, un tema magari inflazionato ma che tira sempre e un pugno di materiali a prova di spazio siderale. Otterrai un tedesco fatto e finito.

Atteso per il 2020 (la campagna Kickstarter è prevista per marzo), questo LANDER è un **gioco perfido**. Ti illude, con un nome che richiama le missioni pionieristiche di esplorazione spaziale; e poi ti mette davanti l'ormai solito pachiderma di pre-colonizzazione sulla falsariga di quel Terraforming Mars che, peraltro, non ho mai giocato.

Dura poco o tantissimo, a vostra discrezione.

UN CENNO ALL'AMBIENTAZIONE

Il tema, ormai non più nuovissimo - al cinema, per esempio, si è visto qualche anno fa nel bistrattato Passengers - è quello delle colonizzazioni spaziali. I giocatori rappresentano i membri di sei corporazioni che hanno finanziato una **missione spaziale** a bordo della GCC In-

trepid per giungere su Kaimas-2, il pianeta con disponibilità di acqua più vicino al sistema solare, e lì fondarci **un'allegria colonia** di cinquemilasessantasei persone.

Il perché di questo numero improbabile è presto detto: mentre i cinquemila coloni arrivano con calma e a bordo della nave fanno tornei di MegaCivilization, sessantasei tra tecnici, scienziati e rompicoglioni delle corporazioni salgono a bordo di una navetta - il Lander - e, lasciata l'astronave, si lanciano verso il pianeta per **preparare l'arrivo della truppa**. Sei anni prima.

Solo che nell'atmosfera di Kaimas-2 il Lander si trova nel bel mezzo di una **tempesta elettrica** ed i sessantasei baldi pionieri muoiono quasi tutti; ed anzi si sono pure danneggiati i sistemi di supporto vitale che sarebbero dovuti servire per la colonia. Sono cazzi, insomma.

E niente, i sopravvissuti, guidati da una sorta di intelligenza artificiale non meglio definita, devono fare delle missioni e sviluppare in un certo modo il proprio personale, **guadagnando stellette**. Chi ne ha di più vince, uccidendo l'ambientazione.

IL GIOCO IN BREVE - ANZI, IN BREVISSIMO

LANDER prevede **tre modalità di gioco**, ognuna delle quali peraltro accompagnate da un proprio libercolo per la preparazione iniziale - cosa ottima per far lievitare i costi, quantomeno. Il **gioco completo** - l'arrivo pianificato - prevede che si svolgano **cinque turni completi** (gli anni in attesa della GCC Intrepid, evidentemente scontati di uno per simpatia); alla fine di questi, come detto, vince chi ha più stellette. La durata è stimata in



cinquanta minuti a giocatore e, per evitare micidiali paralisi da analisi, il regolamento prevede l'utilizzo di una clessidra e, volendo, di punizioni effettive in termini di gioco per i pensatori incalliti.

La modalità arrivo anticipato si verifica quando la GCC Intrepid non trova traffico e prevede di terminare il round in cui almeno uno dei giocatori ottiene la decima stelletta. Le regole ci sono tutte, ma il gioco **dovrebbe durare venti minuti meno a cranio**. La simulazione base, infine, taglia un po' di cose (non si verifica, per esempio, la fase evento all'inizio di ogni round) e viene vinta dal primo a raggiungere in qualunque momento la settima stella.

All'inizio di ogni round ci sono **quattro fasi comuni** a tutti: **si verifica l'evento**, che può essere subito passivamente, oppure può mettere i giocatori di fronte a decisioni variamente critiche (non immagino possano succedere cose molto piacevoli in un pianeta disabitato nel bel mezzo dello spazio, in ogni caso); si amplia l'area "utile" piazzando orride tessere triangolari e si costruiscono **nuove strutture** nei settori ancora non occupati; si ottengono risorse - energia, cibo e titanio - per effetto di attrezzi, eventi, abilità dei personaggi e produzione dei settori; **si pescano carte** attività, utensile e training, che può potenziare uno dei propri personaggi.

A questo punto a turno i giocatori **possono svolgere una sola delle undici azioni possibili** (gli ordini ufficiali), unitamente ad un numero indefinito di azioni facoltative (gli ordini istantanei, nel senso che possono dati in qualunque momento e richiedono specifiche carte azione, oppure le condizioni per ottenere un encomio e, quindi, stelle; e gli ordini liberi, che riguardano appunto il training, gli utensili, le conversioni tra risorse e la dichiarazione dei redditi). Giusto per intendersi, la struttura dei turni è paragonabile a quella di **Terra Mystica**.

Queste **azioni principali**, senza annoiare, permettono di pescare certi tipi di carte, costruire o migliorare le strutture (che sarebbero dei cubettini tipo lego da incastrare), usare le abilità dei leader, completare le missioni (che possono essere di due tipi: a breve termine e di risoluzione tutto sommato semplice; e più complesse, che necessitano più programmazione ma che, ovviamente, garantiscono più stelletta); ancora, è possibile negoziare carte con gli avversari, oppure temporeggiare aspettando gli altri, cosa possibile solo un numero limitato di volte e peraltro connesso alle penalità per i pensatori di cui sopra. Quando tutti hanno passato si svolgono un po' di burocrazie varie, si stappa lo spumante e comincia un nuovo anno.

PRIME IMPRESSIONI

Non entro nel dettaglio degli eventi, delle carte, delle abilità per due motivi: il primo è che sarebbe fuori luogo in un'anteprima del genere; il secondo è che occupano da pagina 14 a pagina 48 del regolamento. La struttura del gioco immagino si sia intuita, in ogni caso. Immaginatevi una plancia personale con quattro spazi per le carte personale, ciascuna con le sue categorie professionali e le abilità e la classe di appartenenza, a cui vengono associate una quantità enorme di carte abilità, training

ed utensile i cui effetti possono combinarsi come solo i giochi di combo sanno fare. (Quattro soli spazi, peraltro, significa che assoldare gente diversa tra quella disponibile richiede talvolta delle dolorose sostituzioni).

Nemmeno a dirlo - ed al netto degli eventi, che comunque colpiscono tutti - LANDER è un gioco **fortemente strategico**. Il sentore - prendetelo con le pinze, date che non ho provato nessuno dei due titoli - è quella di un gioco che non dovrebbe scostarsi molto da Terraforming Mars per resa dell'ambientazione, materiali e sensazione complessiva: combo, corporazioni, tessere da piazzare e risorse metalliche - con le dovute differenze - c'erano di là e ci sono di qua. Poi **ovviamente il gioco sarà completamente diverso** e saranno altre le meccaniche a fare la parte del leone (facile prevedere che, per esempio, avrà molta importanza il piazzamento degli edifici, che peraltro ad inizio partita viene svolto a turni a senso alternato); però è lecito pensare - e non ci sarebbe niente di male - ad una forte ispirazione data dall'attuale numero tre di BoardGameGeek.

A ben vedere, in realtà, una forte differenziazione c'è: laddove il titolo di Jacob Fryxelius è considerato senza troppe voci dal coro un multisolitario, in LANDER sembra ricoprire un ruolo più centrale **l'interazione**. Non solo per la negoziazione per lo scambio di carte azione, pur decisamente regolamentata, ma anche per gli effetti diretti di abilità leader e carte azione - si va dall'assassinio ad una sorta di contromagia per le azioni altrui.

(Cito più o meno testuale un esempio dal regolamento: "Il giocatore A gioca una carta azione per uccidere un membro dell'equipaggio del giocatore B. Il giocatore C interviene e gioca Feedback. Il giocatore C ora è come se avesse giocato lui la carta azione iniziale e può scegliere quale membro dell'equipaggio di A far fuori. Se il giocatore A ora giocasse a sua volta un Feedback, ora sarebbe lui a poter far fuori un membro dell'equipaggio di C - ma non può più uccidere uno di B, come voleva fare inizialmente." Insomma: se cercate un gioco per curarvi il vostro orticello alieno forse avete spagliato antepima.)

Ultima nota per il **regolamento**: come ho accennato, è nettamente diviso in due parti. La prima utile per inquadrare il gioco, la seconda che entra molto nel dettaglio della terminologia, degli effetti e delle interazioni possibili; in tutto questo, **molto belli i disegni**, in netto contrasto con l'essenzialità dei materiali. Un ultimo capitolo è riservato alla distribuzione delle carte nei vari mazzi, giacché si dice che è molto importante avere dimestichezza con quante e quali carte ci sono, così da calcolare le probabilità di una certa evenienza, e che LANDER va inteso **non come un gioco di casualità, bensì di probabilità** (in un certo qual modo, è un concetto paragonabile al controllo del rimescolamento degli scarti in **Twilight Struggle**).

Insomma: **le premesse per un buon titolo** - con le considerazioni di cui sopra e ben consci della tipologia di gioco - ci sono. Bisognerà capire se davvero questi materiali spartani saranno in grado di rendere l'esperienza unica promessa dal regolamento.

Anche se non c'è Matt Damon da salvare.

Living Planet

di Agzaroth

Autore	Christophe Boelinger
Editore	Ludically
Giocatori	2-4
Tempo	60-90
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	gestione mano, piazzamento lavoratori, mappa modulare, controllo territorio



*Un pianeta vivente in cui c'è la gestione dadi...
senza dadi.*

Christophe Boelinger è stato autore di capolavori come Dungeon Twister e Earth Roborn, ma ha fatto anche altre cose più o meno apprezzate come Archipelago. Negli ultimi anni, però **pare essersi un po' perso** ed ecco perché, al suo ritorno con un gestionale che promette elementi di novità meccaniche e ottima interazione ho drizzato le antenne.

Ho voluto dare infatti fiducia, ancora una volta, al suo genio, sperando di rivedere il Living Planet quei guizzi di game design che hanno in passato fatto tanto splendere la stella di Boelinger.

D'altro canto gli altri due giochi gestionali che ho finanziati quest'anno (Pipeline e City of the Big Shoulders) si sono poi rivelati dei fiaschi abbastanza clamorosi, per cui **prendete questa per quello che è: un'anteprima**. Il vero parere arriverà poi col gioco in tavola.

clamorosi, per cui **prendete questa per quello che è: un'anteprima**. Il vero parere arriverà poi col gioco in tavola.

COME SI GIOCA

Il concetto tematico del gioco è quello di **depredare un pianeta di tutte le sue risorse** per costruire edifici fino al suo esaurimento. È un po' un nonsense, ovvero si consuma roba per costruire cose che consumano roba, ma il tema in un german è quello che è e va bene così.



Meccanicamente, invece, si sfrutta una cosa interessante: ogni giocatore ha sempre a disposizione un mazzetto di 6 carte con una faccia diversa di un dado. Ogni round (sono 12 in totale) **ne seleziona una in contemporanea agli altri partecipanti**. La faccia è importante perché il numero rappresentato attiverà solo le strutture produttive con tale numero (di tutti), così come tutti i cataclismi in agguato sulle varie tessere. Inoltre, più alto è il numero, più potente/versatile sarà l'azione svolta.

Ora entra in gioco il Leader. Questo ruolo viene ricoperto da tutti i giocatori un ugual numero di volte in partita. Il Leader dispone i dadi dei giocatori (perché il dado si mette a indicare la faccia data dalla carta) sulla plancia azioni, **nell'ordine desiderato**, da chi agirà per prima a chi lo farà per ultimo.

Ogni fase (ogni dado) comprende:

1. per tutti: **produzione** nelle centrali con uno scienziato (lavoratore) col numero corrispondente;
2. per il possessore del dado: due **azioni** (vedi dopo la descrizione delle possibili azioni);
3. per tutti: attivazione dei cataclismi corrispondenti al numero del dado. I **cataclismi** distruggono gli edifici e "sdraiano" gli scienziati delle tessere in cui si scatenano.

Infine il Leader sceglierà anche quale cubo risorsa eliminare dal pianeta, rendendolo sempre più povero (la risorsa eliminata funge anche da contaturni, venendo piazzata nell'indicatore dei 12 round).



Le azioni disponibili sono:

- **Esplorare**: prende nuovi esagoni e sceglierne uno per ampliare la mappa, poi spostarsi su di esso con uno dei propri scienziati.
- **Muoversi**: i pips del dado scelto danno altrettanti punti movimento per i propri scienziati, consentendo loro di raggiungere i diversi esagoni in cui si sta sviluppando il pianeta.
- **Costruire**: si fanno strutture negli appositi siti e vi si mettono a lavorare gli scienziati (gli edifici servono per produrre risorse, per sfruttare meglio il mer-

cato, per proteggersi dai cataclismi, ecc).

- **Commerciare**: si pescano carte che fanno oscillare i valori di mercato e se ne sceglie una. Da notare che quando una risorsa raggiunge il valore massimo (10) e dovrebbe andare oltre, il mercato invece collassa, ovvero diventa di valore 1 e tutti i giocatori devono venderne i cubi a tale prezzo. Il giocatore attivo può poi vendere o comprare una risorsa.

- Prendere un segnalino **Fato**: serve a cambiare il risultato del proprio dado in qualsiasi momento, dopo che sono già stati piazzati dal Leader e, volendo, anche tra una fase e l'altra del turno.

In soldoni quasi tutte queste azioni, a parte Costruzione e Fato, beneficiano di un numero alto sul dado scelto.

Il gioco prosegue in questo modo per 12 round (o meno nella partita introduttiva) e **i punti si contano alla fine** per i propri edifici funzionanti, per gli scienziati motorizzati (le macchinine), per i soldi avanzati (non le risorse).

PRIME IMPRESSIONI

Vi ho un po' spaventati nell'introduzione, con i due granchi di Pipeline e City of the Big Shoulders. Però va detto che quelli erano due esordienti, con progetti abbastanza ambiziosi, mentre qui abbiamo **un autore con un'esperienza pluriennale**. Vero che negli ultimi anni ha partorito per lo più fillerini e nemmeno troppo belli, però l'idea brillante ha cercato sempre di infilarcela dentro, a volte anche pagando col gameplay.

Qui le idee ci sono, a partire da quel dado che alla fine non esiste ed è solo una gestione mano. Ma anche il particolare del mercato che collassa denota la voglia di sperimentare oltre porti sicuri. C'è un'interazione che ad esempio ti permette di costruire lontano da cataclismi che sai attiverai, ma al contempo il gioco ti permette di fare strutture difensive. Insomma c'è - sulla carta - **un po' tutto quello che mi piace nei giochi di questo tipo**.

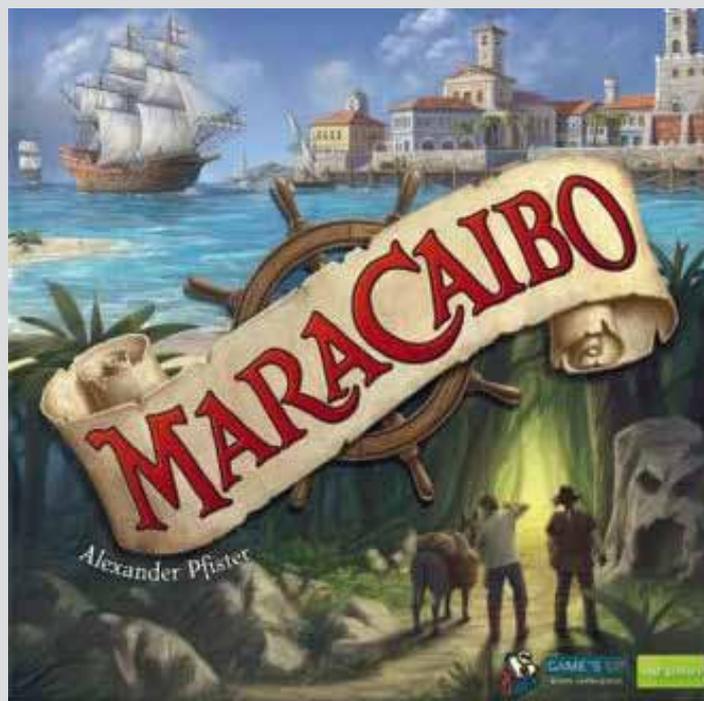
Insomma io ho deciso di dargli fiducia e **voglio avere la speranza di un bel gestionale** come non se ne vede da tempo, Barrage escluso.

Nota: col Kickstarter **arrivano anche tre espansioni** (Aquarius, Arborea ed Industria) che introducono nuove meccaniche ed edifici e che fanno esplorare e sfruttare gli omonimi pianeti, ogni volta per un gioco diverso.

Maracaibo di midgard

Autore	Alexander Pfister
Editore	Game's Up, dlp games
Giocatori	1-4
Tempo	60-150
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	movimento punto a punto, gestione mano, controllo territorio, maggioranze

Alexander Pfister ambienta la sua ultima opera nella celebre città venezuelana.



Il nuovo titolo di Alexander Pfister (Mombasa, Great Western Trail) ci porta nell'arcipelago caraibico della ridente isola nel '600. Qui navigheremo, commerceremo, combatteremo ed esploreremo.

La particolarità del titolo è che **può essere giocato anche a campagna**, utilizzando e conservando in un sacchetto le carte storia e le tessere legacy.

PREPARAZIONE

Sul tabellone troviamo al centro le isole con le **tessere città** (su Puerto Plata, Santo Domingo, Port Royal e Cartagena), dove si viaggerà con la propria nave che parte dall'Avana.

In alto ci sono i **tracciati delle rendite** di punti vitto-

ria e denaro, insieme a quello di influenza delle nazioni identificate da tre colori (Francia blu, Inghilterra bianco, Spagna rosso) dove vanno i cubetti vessillo; lì vicino si piazzano le tessere combattimento coperte, le pile di tessere impresa e storia con la prima scoperta e lo spazio per le carte storia in gioco.

In basso (per non farsi mancare proprio nulla) c'è il **tracciato esplorazione** su cui piazzare tre tessere impresa; lungo la cornice, infine, c'è il segnapunti.

All'esterno si preparano quattro **edifici prestigio**, le carte progetto divise per tipo (A-B-C) e riconoscibili dal colore del bordo: se ne danno otto di tipo A a ogni giocatore, alcune vanno scartate e le altre rimescolate q.b. come nelle migliori ricette.

Sulla **plancia personale** si posizionano due dischi su ogni spazio circolare; poi, ogni giocatore sceglie una tra due **carte carriera**. Inoltre riceve otto assistenti, una nave, un esploratore, un marcatore segnapunti, tre segnalini influenza e tre cubi per gli altri tracciati. Dopodiché si decide se giocare una partita singola o fare la campagna: per la campagna si parte dalla carta storia 01 (o da quello che si è conservato nel



sacchetto), per la partita standard si prende la carta 75. Questo in pratica si risolve nel completare la preparazione **aggiungendo in determinati luoghi le tessere storia e impresa** in base al numero dei partecipanti. Nella scatola sono presenti anche le **carte automa** per la modalità in solitario - ma lasciamole lì che già è tanta la roba.

La partita dura quattro round che, **tematicamente, rappresentano ognuno dieci anni di carriera** del giocatore. Quando il primo giocatore arriva alla fine del percorso termina il turno, dopo di che si fa un conteggio intermedio e, al termine della partita, quello finale.

STRUTTURA DEL TURNO

Ogni turno individuale si divide in tre fasi da eseguire in ordine: **navigare**, fare un'azione principale ed eventualmente quelle gratuite, **pescare carte**.

Navigazione. Per navigare **ci si muove da uno a sette spazi** seguendo la direzione delle frecce (non si può tornare indietro) ed il luogo in cui si finisce il movimento determina il ventaglio di scelta per l'azione principale; in alcuni luoghi è obbligatorio fermarsi.

Azioni principali

Le città hanno un'azione raffigurata e **chiedono anche una merce**, per soddisfare la domanda si può scartare da mano una carta con il bene indicato per poter rimuovere un disco dalla propria plancia, così da sbloccare bonus e azioni aggiuntive. Le azioni possono essere:

- **combattere:** in pratica per agire sul tracciato comune dell'influenza delle nazioni, modificando la loro presenza sulle isole (sostituendole o rimuovendole) e guadagnando prestigio con le stesse per acquisire un rango nobiliare. L'azione di per sé è lunga e complicata da spiegare, per cui evito di appesantire la lettura di questa anteprima;
- **esplorare:** per avanzare lungo il relativo tracciato comune per guadagnare le tessere impresa, punti vittoria e altri bonus;
- **ricevere** un qualche tipo di bonus.

La descrizione di bonus e opzioni fra tabellone, plancia personale, segnalini sinergia, tessere e carte varie occupa ben più di otto pagine nel regolamento.

Al **Villaggio**, a seconda dei punti movimento utilizzati per arrivarci, si potrà fare l'azione da uno a tre volte a scelta fra:

- **scartare** tutte le carte dalla mano per due doblone (bisogna averne almeno una);
- ricevere **un doblone**;
- pagare il costo di **una carta dalla mano** (o fra quelle che hai riservato precedentemente), oppure **partecipare alla costruzione di un edificio** di prestigio. Quest'ultima è quasi la sola azione che permette di mettere in gioco le carte per ricevere gli effetti e i punti vittoria. In alternativa, se presente sul luogo:
- risolvere la **tessera impresa o storia** pagandone il costo per metterla sulla nave, dalla quarta in poi si guadagnano ulteriori punti;
- utilizzare un **assistente** precedentemente piazzato per fare la relativa azione speciale collegata alla carta giocata. Se si decide di effettuare un'altra azione principale e

non quella dell'assistente, questo va comunque tolto dal luogo - ma fornisce due punti vittoria.

Prima, durante o dopo l'azione principale è possibile **fare un'azione gratuita** tra riservare carta da mano sulla propria plancia (massimo tre) e completare uno dei traguardi sulla carta carriera.

Riprendere carte. Si **completa la mano** ottenendo carte gratuitamente se prese dalla pila o pagando un doblone se fra quelle scoperte.

FINE ROUND E FINE PARTITA

Il giocatore che arriva per primo all'Avana fa finire il round, ma questo non termina di botto: ci sono uno o due turni in cui lui guadagna solo punti vittoria e gli altri giocatori possono ancora giocare normalmente; dopodiché si effettuano conteggio e ripristino.

Conteggio intermedio. Partendo dal giocatore che ha innescato la fine del round **si sceglie se pagare una carta progetto o prendere due punti vittoria**; poi si ricevono le rendite di doblone e punti.

In breve: si tolgono tutti i beni (i dischi) dalle città; si sostituiscono le carte progetto scoperte; si rivela un nuovo edificio di prestigio ed una carta storia; tutte le navi tornano all'Avana e si comincia un nuovo round. Il primo giocatore passa in senso orario.

Conteggio finale. Si può scegliere di giocare un'ultima carta progetto o di prendere due punti vittoria; poi si sommano i punti dati dai tracciati delle rendite; dalle carte progetto e dagli edifici di prestigio; tre punti vanno a chi ha guadagnato più influenza per nazione; e infine un **algoritmo fornisce punti dal tracciato dell'influenza delle nazioni**, calcolati singolarmente in base al rango nobiliare posseduto valutato per il moltiplicatore della nazione aumentato dell'eventuale bonus maggioranza.

PRIME IMPRESSIONI

Maracaibo pare un gioco pachidermico con una giungla di icone e un regolamento scritto come Memento di Nolan; ma, scalata la montagna e raggiunta l'illuminazione, dà l'idea di essere un gioco **tutto sommato fluido e scorrevole**: muovi, fai un'azione, peschi carte, il tutto per salire su qualche tracciato o una manciata di punti vittoria.

Mi ha ricordato molto **Great Western Trail** per il flusso e il percorso circolare della nave, ma **con un'interazione molto più alta** e simile a **Mombasa**, a causa del tracciato dell'influenza delle nazioni che, attraverso l'azione combattimento, va poi ad alimentare quell'algoritmo di punti vittoria sopraccitato - punti che potrebbero fare la differenza.

Scottato dalla delusione del precedente Blackout Hong Kong non so se dare fiducia a scatola chiusa: non c'è nulla di nuovo tranne una componente a campagna (un falso legacy) ben innestata su un cinghiale, che però ricorda molto la pur buona soluzione **Frutta Fatata** di Friese.



Masters of Renaissance

di Rosengald

Autore	Simone Luciani, Nestore Mangone
Editore	Cranio Creations
Giocatori	1-4
Tempo	30-45
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	draft carte, collezione set



Il Gioco di carte di Lorenzo il magnifico dalla coppia di autori di Newton... basteranno solo le carte per eguagliare il Magnifico predecessore?

Lorenzo il magnifico è uno dei giochi del suo target che mi è piaciuto di più negli ultimi anni, stretto al punto giusto, divertente, non troppo lungo, decisi di comprarlo appena lessi il regolamento. Non potevo che essere incuriosito quando Cranio ha annunciato per questo Spiel 2019 Masters of Renaissance che si propone di essere il gioco di carte di Lorenzo il Magnifico.

IL GIOCO IN SINTESI

Per chi già conosce Lorenzo qui ritroverà sicuramente degli elementi **già visti**, le risorse (anche se manca il legno), i punti fede, le carte, anche se molte cose assumono una connotazione diversa.

All'inizio della partita i giocatori ricevono una **plancia personale** sulla quale andranno a collocare le risorse e le carte acquistate. Al centro del tavolo ci saranno quattro colonne di tre carte ciascuna negli stessi quattro colori delle torri di Lorenzo – verde, azzurro, giallo e viola – ognuno dei tre piani di ogni colonna sarà formato da carte dello stesso livello. La cosa più particolare che spicca durante la preparazione è sicuramente il vassoio merca-



to, un vassoio che contiene dodici biglie disposte su quattro colonne.

Nel proprio turno un giocatore **deve** compiere una tra le tre possibili azioni:

Collezionare risorse: Si sceglie una riga o una colonna del vassoio mercato e si ottengono le risorse a seconda delle biglie presenti, i punti fede vengono aggiornati sulla propria plancia, mentre le sfere trasparenti equivalgono a nessuna risorsa. La particolarità sta nel dover stoccare le risorse in uno dei tre depositi – che possono contenere rispettivamente una due o tre risorse – in ogni deposito devono esserci risorse dello stesso tipo, ma due depositi non possono avere lo stesso tipo di risorse.

Comprare una carta sviluppo: Si paga il costo di una carta e si posiziona sulla propria plancia di gioco, le carte di livello avanzato devono però essere posizionate coprendo una carta di livello inferiore. Ogni carta varrà punti vittoria a fine partita, e permetterà di compiere un'azione di produzione. In ogni caso per la produzione varranno solo le carte visibili in ognuno dei tre slot, quindi un massimo di tre carte.

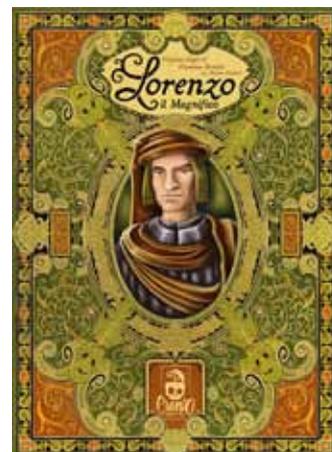
Attivare una produzione: Ogni carta visibile permetterà uno scambio di risorse – un po' come gli edifici gialli di Lorenzo – nel lato sinistro si vede cosa pagare e in quello destro cosa si ottiene. La parte interessante sta nel fatto che le risorse prodotte in questo modo non andranno nei normali depositi ma in un magazzino senza restrizioni di stoccaggio.



La partita termina quando un giocatore compra la settima carta sviluppo o nel caso un giocatore raggiunga la terza casella papa sul tracciato della fede. I punti sono forniti dalle carte acquisite, leader se presenti, la casella fede raggiunta e risorse avanzate.

PRIME IMPRESSIONI

Che dire di questo Master of Renaissance? Che sicuramente non arriverà nella mia ludoteca con le stesse modalità del predecessore, sicuramente lo proverò ma a differenza di **Lorenzo** il solo regolamento non mi ha fatto scattare la voglia di acquistarlo.



Sinceramente il gioco mi ha dato una certa sensazione di **piattezza** già dalla lettura delle regole, **si prendono risorse** per prendere carte che producono risorse che permetteranno di prendere altre carte, il tutto in una situazione di quasi isolamento dal tavolo, la **minima interazione** può essere solo nell'arrivare prima di altri a carte ambite – anche se di ogni livello di carta ce ne sono abbastanza per tutti i giocatori – e sul mercato, infatti ogni volta che si prendono risorse si inserirà una nuova biglia sulla riga/colonna sfruttata spingendone fuori un'altra, cambiando così le risorse disponibili per i nostri avversari. Altra interazione potrebbe esser data dai punti fede, infatti ci sono tre caselle papa che danno punti solo a chi ci arriva per primo, ma nessun malus agli altri, perdendo così la bellezza del sistema delle scomuniche del gioco al quale si ispira.

Ovviamente in un gioco quasi totalmente incentrato sulle carte per una valutazione sensata bisognerà prima vedere queste carte, anche se quelle che sono riuscito a vedere io sono tutte uguali più o meno, semplicemente quelle che costano di più valgono più punti e **producono meglio**.

Insomma, il gioco mi attira davvero poco e come note interessante posso dire di aver trovato poco – giusto il mercato e lo stoccaggio delle risorse – se qualcuno in associazione lo comprerà magari lo proverò volentieri, ma quel qualcuno non sarò io.

Mechanica

di Agzaroth

Autore	Mary Flanagan, Emma Hobday, Max Seidman
Editore	Resonym
Giocatori	1-4
Tempo	45-75
Età	12+
Kickstarter	Si
Meccaniche	costruzione rete, piazzamento tessere

Un gioco creato da due autrici e un autore in cui lo scopo è creare aspirapolveri automatici...



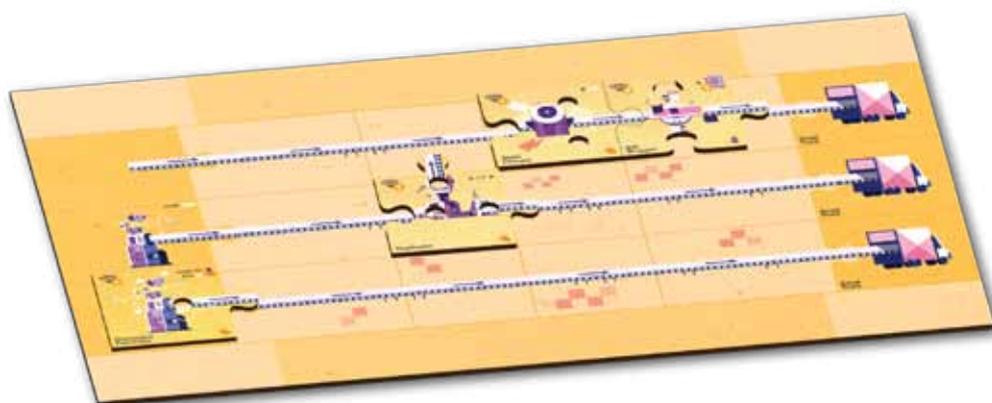
COME SI GIOCA

Scopo del gioco è accumulare la maggior quantità di denaro, fornita a fine partita dal cash, da quello che hai messo in cassaforte e il valore dei miglioramenti sviluppati.

Ogni giocatore viene dotato di una plancia con tre linee di produzione, al termine delle quali sono disegnati tre furgoni: i simpatici **aspirapolveri rotanti** (avete presente quei così a disco che si muovono da soli per casa?) scorrono lungo le linee, venendo eventualmente migliorati (si prendono dischi di diverso colore) dai miglioramenti acquisiti e piazzati e, una volta i furgoni, producono incasso.

C'è una fase comune iniziale in cui si fanno scorrere gli aspirapolvere sulle linee di produzione, poi ogni giocatore espleta il proprio turno in 4 fasi:

- **Spedisce** i bot che desidera sui furgoni, incamerando cash.
- **Usa i bot** avanzati sui furgoni per completare i blueprints (ce ne sono due comuni sempre scoperti), guadagnando il denaro indicato e aggiungendolo alla cassaforte. Poi compra miglioramenti dal display comune e li aggiunge alla propria linea di produzione, anche creando intersezioni tra le tre linee per una maggiore efficienza.
- Aggiunge **nuovi bot** all'inizio delle catene di produzione, del numero e tipo indicato a seconda dei miglioramenti sviluppati.
- Ruota il display comune dei miglioramenti per farne variare i prezzi relativi e rimpiazza quelli precedentemente acquistati. Rimpiazza i blueprints in modo che due siano sempre disponibili.



PRIME IMPRESSIONI

Peso medio nella durata e nella difficoltà, Mechanica prende in esame un tema al quale non daresti due lire, ma ormai nulla si può azzardare, dopo Wingspan.

Si presenta come un gioco senza guizzi di originalità o twist di sorta nelle meccaniche, per cui già in questo caso il **mio interesse cala parecchio**, non essendo io in target nemmeno per il peso. L'unica cosa degna di nota mi pare il **doppio uso di contante e cassaforte**, che da quanto ho capito rimangono sempre separati, per cui occhio alla doppia gestione del denaro.

Data la grande quantità di giochi di questo tipo nel segmento, non saprei bene a chi consigliarlo, se non a chi ha giocato davvero poco e **vuole magari farsi un'idea delle meccaniche di costruzione rete e piazzamento tessere**.

Materiali ovviamente di alto livello, proveniendo da Kickstarter (e sono sicuro faranno la loro parte nella febbre da acquisto di molti...)



Medieval Realms di Agzaroth

Autore	Carlos Michán Amado
Editore	Lost Games Entertainment Ltd.
Giocatori	2-5
Tempo	60-90
Età	12+
Kickstarter	Si
Meccaniche	asta, scelte simultanee, draft carte, poteri variabili



Un peso medio di gestione risorse e blanda guerra.

Medieval Realms è uno di quei giochi il cui regolamento ti pare di aver letto già altre mille volte e che ti fa capire come mai a ogni santa Essen escano più di mille titoli “nuovi”.

COME SI GIOCA

Scopo del gioco è accumulare più punti vittoria di tutti alla fine del settimo round.

Ogni giocatore parte con tot risorse iniziali, poi quattro sindaci che piazza su quattro elementi produttivi della propria plancia, un ammiraglio e un generale che piazza in segreto su una mappa,

identica per tutti e celata dietro uno schermo personale.

Dopo questa fase di programmazione simultanea e segreta, ognuno raccoglie le risorse per i sindaci piazzati e anche quelle sulla mappa, se il suo generale e/o ammiraglio non sono contrastati da quelli avversari. A questo punto si stabilisce l'ordine di turno per la fase azioni, che vede giocare per primo chi ha più risorse (!) e in caso di parità rimanere



inalterata la situazione dal round precedente (!). Ora si procede con la fase principale del gioco. Si fa **un'azione a testa, fino a che tutti passano**, tra:

- **Attivare una carta dal pannello delle carte evento.** Ce ne sono sempre dodici disponibili per round, rimpinguate poi solo a fine round. Per attivarne una occorre pagare i dovuti punti Produzione (è una delle risorse del gioco). La carta può essere di tipo Reame e in quel caso viene acquistata dal giocatore e messa nel suo regno personale; Maggioranza, che viene assegnata a chi ha più risorse di un tipo indicato e ne produrrà altre nei round successivi; Asta, che – come dice la parola – scatena un'asta tra tutti i giocatori, anche chi ha eventualmente già passato e garantisce un beneficio immediato a chi se la aggiudica.
- **Mettere in gioco una carta dal display** personale (sono le carte comprate con l'azione precedente): solo in questo caso le carte attivano il loro effettivo beneficio.

Quando tutti hanno passato si passa al rimpinguo ed inizia un nuovo round.

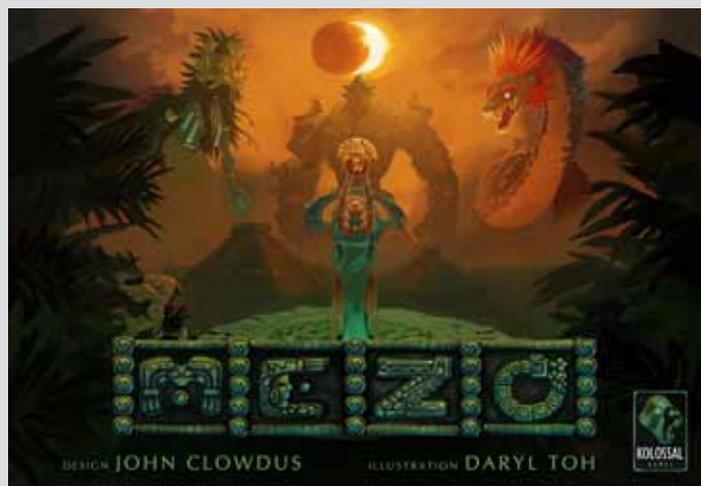
PRIME IMPRESSIONI

Che dire che non avete già ascoltato in centinaia di altri giochi?

Che va costruito il proprio motore produttivo di punti virtuoso prima degli altri? Che l'interazione data dalla scelta simultanea della posizione di Generale e Ammiraglio possono penalizzarti senza nessun controllo sulla cosa? Che l'ordine di turno, per come è (non) pensato, tenda ad avvantaggiare chi è già in vantaggio e quindi favorire il runaway leader? Che non c'è nulla qui dentro che non sia già visto e che davvero non c'è una sola meccanica degna non dico di nota, ma anche di uno sbadiglio? Che su Kickstarter lo hanno finanziato la bellezza di 324 impavide persone, per la miseria di 14706 euro? Che davvero **ho perso un'ora del mio tempo** a fare questa anteprima?



Autore	John Clowdus
Editore	Kolossal Games
Giocatori	2-4
Tempo	90-120
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	poteri variabili, controllo territorio, maggioranze, scelte simultanee



Un gioco di conflitto e controllo territorio ambientato tra gli antichi Maya (o qualcosa di simile), corredato da miniature.

COME SI GIOCA

La mappa è divisa in sei regioni, delle quali una, a inizio partita, viene sorteggiata come “desolata”.

Lo scopo è **controllare tali regioni**, dato che forniranno punti vittoria in base alle maggioranze presenti.

La partita è divisa in tre Ere, nelle quali i giocatori:

1. **Inizio Era.** Ogni giocatore seleziona una delle tre abilità presenti per l’Era corrente sulla propria scheda. Tali abilità sono cumu-

lative, per cui alla terza

Era verranno ap-

plicate tutte e tre quelle scelte.

2. **Schieramento.** In ordine decrescente da chi a più punti vittoria, ogni giocatore piazza tutte le proprie unità sui vari territori, tranne quello “desolato”: piazza il campione solo dove non sono presenti già campioni avversari, applica tutti i bonus dovuti alle proprie abilità, puoi schierare tre unità tra sacerdoti, campioni e glifi dove non c’è il tuo campione. In tutti questi casi possono

esserci eccezioni di schieramento dovute

alle abilità sbloccate e non contano i pezzi schierati nelle Era precedenti. L’ultimo a schierar decide anche la regione “benedetta”, che sarà l’unica priva di campioni.

3. **Invocazione.** Ogni giocatore ha un dio diverso, rappresentato da una miniatura, un potere speciale e un mazzetto di carte. Si piazza la miniatura in uno dei vertici liberi tra le re-



gioni: ogni vertice tocca dalle due alle tre regioni, che saranno quindi influenzate da tale dio.

4. **Conflitto.** Le regioni vengono considerate in ordine casuale, una alla volta. Ogni giocatore pesca tre carte dalle carte dio, ne sceglie una che verrà applicata per l'Era corrente. Ogni carta ha tre azioni possibili e ogni giocatore (in ordine dal primo e una alla volta), ne marca due con i suoi segnalini: saranno le azioni eseguite dalle sue truppe in tutte le regioni, per i conflitti dell'Era. Si può sacrificare un proprio glifo per fare anche la terza azione, oppure passare un'azione per recuperare truppe morte in precedenza. Il vincitore di un conflitto è chi ha più forza, calcolata sommando il campione (2) + campioni e glifi e sciamani (1) + bonus vari. Il campione rompe anche i pareggi. La ricompensa è indicata dalla regione stessa. Alla fine di ogni conflitto, tutte le unità vengono rimosse dal tabellone e restituite ai giocatori, a parte i glifi. I segnalini dalla carta Azioni sono rimossi, ma la carta rimane in gioco: nelle altre regioni sarà possibile eseguire due azioni, ma sempre dalle medesime tre della carta.

5. **Fine Era.** I giocatori prendono punti vittoria in base ai risultati ottenuti nel corso dello schieramento e del successivo conflitto (alcune azioni, ad esempio, consentono di costruire strutture permanenti che danno PV nelle regioni, ecc).



PRIME IMPRESSIONI

Lanciato una prima volta con una campagna che evidentemente gli autori hanno ritenuto deludente, viene **rilanciato una seconda volta**, andando a termine con successo grazie a 2000 backers e più di 220k dollari incassati.

Mezo si inserisce nel filone dei dudes on a map che tanti consensi sta mietendo a più livelli, **essendo spesso trasversale** ad un pubblico sia americano che german.

Abbiamo infatti **poteri variabili e conflitto diretto**, ma anche gestione risorse, costruzione, maggioranze e meccanismi di catch-up, per cui chi è indietro ha un qualche vantaggio rispetto a chi sta davanti (in questo caso, ad esempio, gioca per ultimo, potendo influenzare meglio il risultato delle regioni).

Mezo punta su un'ambientazione precolombiana, sfoderando dei inconsueti corredati da **miniature tanto belle quanto statiche e inutili**. Va però detto che una delle versioni finanziabili escludeva il plasticume, lasciando inalterata l'esperienza di gioco, a un prezzo conveniente.

Fa da contrasto alle sfarzose miniature il tabellone, parecchio spento e triste.

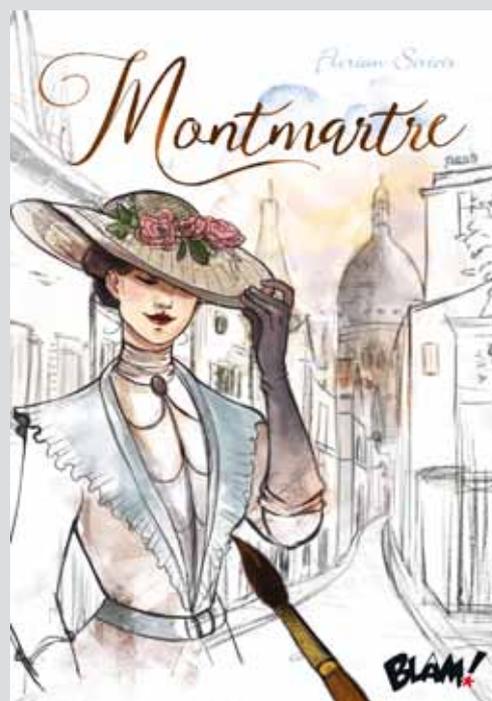
Venendo al gameplay, ci sono diverse regole e sovrastrutture che non ho citato nel riassunto e che **rendono il tutto abbastanza pastoso**, giustificando il 14+ come età suggerita per i giocatori.

Personalmente non ne sono stato particolarmente attratto e non l'ho finanziato, **percepndo il tutto come abbastanza statico e asettico**, specie nella fase di conflitto, in confronto ad altri giochi simili, ma certamente non mi farò mancare l'occasione per provarlo, anche per in confronto.



Montmartre di Mica

Autore	Florian Sirieix
Editore	BLAM!
Giocatori	2-5
Tempo	20-30
Età	8+
Kickstarter	No
Meccaniche	gestione mano, collezione set



Ambientato nel quartiere parigino degli artisti durante la Belle Epoque, Montmartre ci cala nella vita dei bobémien che aspettano di diventare famosi.

Il centro culturale del quartiere era il Bateau-Lavoir, la palazzina abitata dagli artisti che raggiungeranno la celebrità (tra cui Picasso, Gauguin e Modigliani).

In questo set collection veloce impersoniamo un artista ancora sconosciuto che vende i suoi quadri al mercato domenicale o alla galleria d'arte di Ambroise Vollard, il più celebre gallerista dell'epoca. **Vince chi avrà guadagnato più franchi.**



COME SI GIOCA

L'area di gioco rappresenta il nostro laboratorio di pittura. Ogni turno il giocatore sceglie **una delle due azioni obbligatorie**, a cui sono abbinatae due azioni facoltative.

La prima azione è **dipingere**, cioè giocare da mano due carte Musa (i dipinti) il cui valore sommato dia massimo cinque o una carta sola indipendentemente dal suo valore. Ogni dipinto, infatti, ha un

valore in franchi ed un colore che corrisponde ad uno dei **quattro tipi di collezionisti** in gioco. In base al valore, è più o meno colorato, cioè un dipinto con valore più alto è un quadro finito. Poi, il giocatore pesca fino ad avere quattro carte in mano. L'azione aggiuntiva collegata è **vendere al mercato domenicale**, guadagnando poco (solo un franco per dipinto).

La seconda azione è **vendere ad un collezionista** (cioè carte di valore pari, da due a dieci), ma per farlo ci vogliono due requisiti: la figurina di Ambroise Vollard (il gallerista) non dev'essere sul collezionista scelto e bisogna superare gli avversari per il numero di dipinti o il valore degli stessi. Poi, si sposta la figurina vicino ad un altro collezionista, si scarta il dipinto di quel colore col valore più alto e si prende la carta più alta di quello stesso collezionista.

L'azione collegata è **disegnare per un giornale** (cioè prendere un contratto) ed è possibile farla solo una volta per partita. I contratti sono di tre colori e valore diversi e si ricevono in base a quanti tipi di collezionisti abbiamo collezionato. Alla fine del turno **non si possono conservare più di sei dipinti davanti** a sé.

La partita termina quando **finiscono due pile di collezionisti o un giocatore ha accumulato quindici franchi** e si continua finché tutti hanno fatto lo stesso numero di turni. Poi, si contano i franchi ed il valore del contratto e dei collezionisti.

Alla fine del regolamento c'è una nota dell'editore: **i dipinti del gioco sono ispirati** (e non rappresentano gli originali) quadri di Picasso e Modigliani, che hanno abitato al Bateau-Lavoir; di Toulouse-Lautrec, che benché non sia vissuto in quell'epoca, ha ispirato molti artisti dell'epoca; di Alfons Mucha, simbolo dell'Art Nouveau.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco mi ha attirato per la tematica, ma dalla lettura del regolamento **mi sembra un titolo abbastanza piatto**.

Mi è piaciuta molto l'idea di **differenziare graficamente** il valore dei quadri, colorandoli in modo diverso.

Il mercato domenicale mi sembra un buon escamotage per recuperare qualche soldino e, soprattutto, per recuperare qualcosa da quadri che sarebbero comunque scartati a fine turno.

Più che contratti da soddisfare, sarebbe meglio definirli **obiettivi da realizzare** ed il numero esiguo non mi entusiasma: preferisco i giochi di questo tipo che offrono più varietà differenziando un minimo le partite a quelli in cui carte e tessere sono sempre usati tutti.



Moonshiners of the Apocalypse di Agzaroth

Autore	Laura Dorila, Giuliano Draguleanu
Editore	2Fat2Fly
Giocatori	1-4
Tempo	60-90
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	punti azione, tiro dadi, piazzamento tessere, piazzamento lavoratori



Avete mai sognato di sconfiggere gli avversari con gare di bevute? Qui potete farlo.

In un **ucronico 1920 post-apocalittico**, da 1 a 4 giocatori si sfidano per raccogliere l'oro sufficiente, nel corso di **sette round/giorni** a pagarsi il passaggio via dalla maleodorante e virulenta Shanty Town, a bordo di un pallone aerostatico che ha ormai posto per un solo altro passeggero.

COME SI GIOCA

Il tabellone esagonato rappresenta Shanty Town, con al centro della quale c'è Uncle Harding, ovvero la capanna in cui potete fare la conversione delle merci prodotte dai vostri lavoratori.

Ogni round si divide in fase giorno, in cui si com-

piono azioni e fase notte, in cui si raccolgono risorse dai propri edifici attivati con i coloni e arrivano nuovi vagabondi a Shanty Town.

Ogni personaggio, che ha statistiche leggermente differenti, al proprio turno può fare **quattro azioni** (due al primo giro, due al secondo), assegnando i gettoni sulle rispettive caselle, fino al massimo consentito dalla propria scheda.



• **Esplorare.** Consente di pescare e piazzare tessere esagonali che rappresentano edifici produttivi. L'edificio in questione è solo potenziale, va poi costruito con l'apposita azione.

• **Scavare.** Si possono trovare, tirando gli appositi dadi ricerca, reliquie e ferraglia, le prime hanno un valore variabile e ogni punto vale x ferraglia, mentre la ferraglia è un po' la merce base del gioco che poi può essere convertita ad esempio in oro (ovvero i punti vittoria) in un rapporto di 8:1.

• **Commerciare:** alla capanna di Harding si possono scambiare varie risorse con altre, con tassi di conversione fissi.

• **Costruire:** in un esagono esplorato si costruisce un proprio edificio e vi si piazzano i propri coloni. Ogni colono produrrà, nella fase notte, risorse del tipo indicato (mais, ferraglia, oro, ecc). Ogni edificio può essere migliorato a un secondo livello per diventare più efficiente.

• **Sfidarsi:** si può sfidare un vagabondo di Shanty Town col quale il proprio personaggio condivide l'esagono. La sfida è a tutti gli effetti una gara di bevute, risolta a colpi di dadi, in cui si vince se la sobrietà dello sfidato arriva a zero prima che la nostra raggiunga il nostro valore di resistenza, sul-

la scheda personaggio. Se perdi, devi smaltire la sbornia e in sostanza perdi un turno, risvegliandoti in un esagono ai margini della città, con valori nuovamente al massimo. Se vinci, la ricompensa è ottenere nuovi lavoratori della tua fazione.

Nella fase notte si producono le risorse attivate grazie ai propri lavoratori e arrivano nuovi vagabondi a infestare la città.

Alla fine del settimo giorno, chi ha più oro è il vincitore.

PRIME IMPRESSIONI

Disegni caricaturali, ambientazione surreale e sfide a colpi di bicchierini di alcool per **un gioco che fa della parte estetica e dell'umor nero i suoi punti di forza.**

Meccanicamente mi è parso un gestionale davvero povero e privo di spunti, ma non penso ci siano stati a pensare più di tanto, risolvendo con pesca e dadi tutte le azioni incerte del gioco.

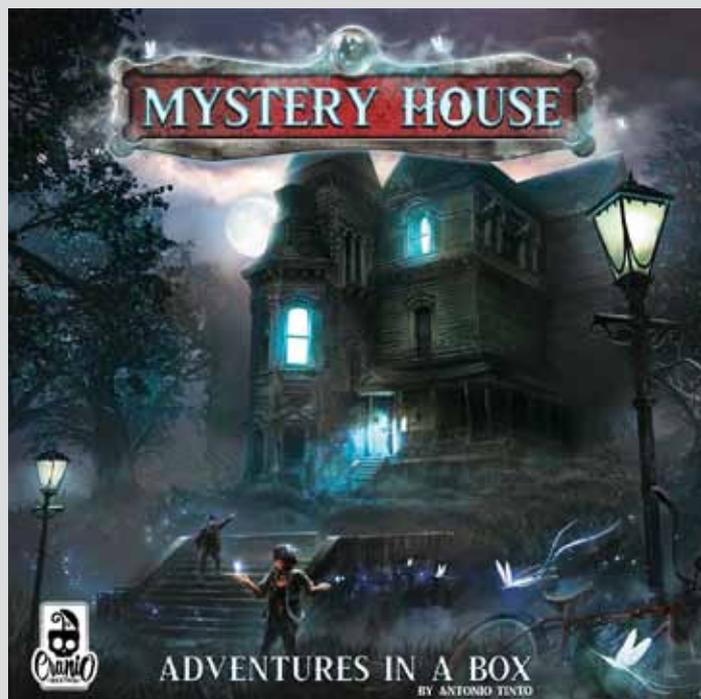
In sostanza personalmente lo trovo assolutamente trascurabile, a meno che l'ambientazione non vi abbia colpito particolarmente, per qualche motivo a me oscuro.



Mystery House: Adventures in a Boxe di MichyLo

Autore	Antonio Tinto
Editore	Cranio Creations
Giocatori	1-5
Tempo	60
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	cooperativo, investigativo, tempo reale

Entriamo in una casa misteriosa e piena di enigmi e scopriamo se saremo capaci di uscirne!



La Cranio Creations ci porta in un **nuovo concetto di escape room** sviluppato in 3D con 2 avventure. E' necessaria l'**App di supporto** per la risoluzione degli enigmi.

PREPARAZIONE

In una **scatola con aperture laterali**, che funge da casa con le finestre, dovrete



inserire le carte luogo rispettando le coordinate scritte sulle stesse e sul tetto della casa. Mettete le carte oggetto (numerate) da parte e **scaricate l'App** che verrà tenuta da un leader fino a quando l'App stessa dirà che è il momento di passare il bastone del comando (cellulare o tablet) ad un altro.

IL GIOCO

L'App darà il via al cronometro e da qui avrete **60 minuti di tempo**. Potrete osservare l'interno della casa dalle finestre di fronte a voi, potrete ruotare la casa per cambiare punto di vista se gli altri sono d'accordo, potrete fare le seguenti azioni (contando che **per ogni errore vi verranno sottratti 20 secondi**):

- **Esplorare:** selezionando l'azione sull'App, potrete inserire le coordinate della carta che state guardando e vi verrà mostrata una lista di oggetti. Scegli-

done uno, vi verrà data la sua descrizione oppure vi verrà detto quale carta oggetto prendere.

- **Usare Oggetti:** se avete capito come usare un oggetto in vostro possesso, inserite le coordinate, selezionate questa azione e l'App vi dirà se l'avete usato correttamente e se dovete scartarlo.

- **Inserire Codici:** in alcuni luoghi potrebbe essere necessario inserire dei codici, per cui selezionate questa azione (come sempre dopo aver inserito le coordinate) e l'App vi dirà se è corretto e potrà anche farvi scartare o aggiungere delle carte luogo.

- **Chiedere Aiuto:** ci sono due tipi di aiuto, un aiuto generale (in cui l'App vi dirà se dovete esplorare meglio qualche luogo) oppure un aiuto su un particolare enigma (in cui ci saranno 3 livelli di suggerimento)

La partita terminerà nel momento in cui avete risolto l'ultimo enigma. Se i 60 minuti sono già passati, il tempo in eccesso andrà ad incidere sul punteggio finale.

CONSIDERAZIONI

L'idea di una **“casa” fisica** da esplorare è buona, sebbene possano esserci alcuni **dubbi sulla luminosità** (già nel manuale si fa riferimento al possibile uso di torce, che per quanto possa aiutare l'ambientazione fa supporre che la leggibilità possa non essere ottimale) e alla **scalabilità**. Il 5 come numero massimo di giocatori mi fa storcere il naso poiché uno dovrebbe occuparsi solo dell'App precludendosi la parte visiva, mentre in meno di 4 l'osservazione dei vari lati della casa può essere più problematico per rispettare i tempi.

D'altra parte, con 4 persone che osservano ciascuna il proprio lato, sospetto che il leader con l'App avrà un bell'impegno a soddisfare le richieste di tutti.

Il giudizio sul livello e la bontà degli enigmi saranno sicuramente demandati dopo la prova, come tutte le escape room non si possono sapere prima di averli giocati.

In conclusione è **un esperimento che mi incuriosisce**, se funziona sarà sicuramente adrenalinico e la struttura presta il fianco a numerose espansioni. Sperando che invece non si trasformi in un frustrante caos che ci farà pentire di essere entrati...



Nētā-Tanka

di Signor_Darcy

Autore	Hervé Rigal
Editore	La Boîte de Jeu
Giocatori	1-4
Tempo	90
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	piazzamento lavoratori, collezione set



L'ennesimo piazzamento lavori, con molte cose già viste, un paio di trovate e un'ambientazione che vien via al primo refolo di vento.

Neta-Tanka è un Wendake senza europei; è un Lewis & Clark senza esploratori; è uno Tzolk'in: il calendario maya senza divinità incazzate.

Una bella palla, in pratica. Bella, ma palla.

Piazzamento lavoratori purissimo con una discreta dose di collezione set, Neta-Tanka è un'allegria sgroppata nel villaggio della durata di un'ora e mezza circa e pensata per un numero di giocatori che va da uno a quattro o cinque.

(Una roba strana: di Neta-Tanka su boardgamegeek ne compaiono due, ch  la versione kickstarter - quinto giocatore, materiali fighi, alterigia - fa storia a te, a quanto pare.)

L'ambientazione, pretestuosa come poche, ci narra di un **gioioso popolo di nativi** - di dove non   dato saperlo - che vive in simbiosi con la natura lungo il grande fiume ghiacciato. Tale popolo, per quanto diviso in trib , rispetta le leggi dei quattro anziani, a loro volta guidati dal pi  vecchio e saggio di loro, ovvero il Neta-Tanka - il nome pare quello di una grappa delle valli del Trentino.

Succede per  che questo vecchio bacucco sta per schiattare e i capi trib  si devono riunire per eleggere il suo successore.

E quale modo migliore di vedere chi c'ha il totem pi  grosso?



IL GIOCO IN BREVE

Ogni giocatore dispone di una simpatica plancia in cui tenere traccia di vari aspetti della propria tribù, **tutti ugualmente non ambientati**. Ci sono spazi per la costruzione di tende, per l'innalzamento del totem, per la raccolta di artefatti e per la raccolta di cibo. Emozionante, vero?

Il tabellone riporta **una ventina di spazi azione** collegati tra loro da delle connessioni che forniscono bonus; questi ultimi possono essere ottenuti se un giocatore prenota con i suoi omini - che sono in numero fisso per tutta la partita - entrambi gli spazi azione attigui.

Ci sono inoltre degli **obiettivi segreti**, delle carte canoa che danno spazi azione aggiuntivi e tengono il conto dei round, le carte del Neta-Tanka e il mazzo degli artefatti da costruire.

Il regolamento è presto riassunto: **in ordine di turno**, un omino alla volta, tutti i giocatori piazzano uno dei propri omini in uno degli spazi azione disponibili, che possono essere singoli, singoli ma fighi (sono i quattro spazi degli anziani) e affollati come il mercato centrale del pesce. Fatto ciò ogni giocatore - partendo dal primo - **risolve tutte le sue azioni**, comprese quelle dei collegamenti, in qualsiasi ordine. Seguono infine le solite burocrazie di fine round.

(Un grado di complessità è dato da alcune **azioni che permettono di rendere disponibili delle risorse** spostandole dalla riserva generale: per poter disporre di tali risorse bisogna prenotare un'altra azione, la quale - l'avrete capito - non garantisce nulla se sul tabellone non c'è niente da prendere. Insieme ai collegamenti, questa sottomeccanica è forse **l'elemento più originale del gioco**. A titolo di esempio, per avere un po' di legname per il totem bisogna prima rendere disponibile del legname nella foresta [spazio Legname caduto], poi raccoglierlo per poterne disporre nella riserva personale [spazio Recupero legno]; infine spostarlo da quest'ultima allo spazio totem sulla plancia personale [per esempio con l'azione Costruisci il tuo totem]. Idem con patate per la caccia e le altre macro-categorie di azioni. Un po' cervelotico, ma non dovrebbe creare troppi problemi, una volta capito il flusso).

Tutto questo viene svolto per un certo numero di round (cinque in due, sette in tre, dieci in quattro - rispettivamente con sei, quattro e tre omini ciascuno), al termine dei quali si prendono punti per il numero di tende costruite, per i **set di risorse** usate per i totem (con tanto di bonus dato da una

plancia secondaria per chi ha il totem più alto), per i set di oggetti di artigianato costruiti, per le risorse accumulate come cibo e per gli obiettivi segreti, oltretutto per i gettoni generosità avanzati (dei segnalini che, tramite un'azione apposita, possono essere convertiti in altre cose).

Chi a fine partita ha più punti vittoria è il nuovo Neta-Tanka e può scegliere quale fazione giocare a Star Wars Rebellion.

PRIME IMPRESSIONI

Bello, eh: sicuro funziona bene, sarà solido come un totem di carpino e tutto quello che vi pare.

Però che noia.

Nessuna minaccia particolare, nessun afflato dato dall'ambientazione, nemmeno particolare ispirazione data dalle illustrazioni (per tacere delle icone, davvero brutte). Un piazzamento lavoratori nudo e puro, come detto, ché più tedesco di così non si può.

Simpatico il giro delle risorse su descritto, anche se la differenziazione tra queste - cibo, legno e quant'altro - farà inevitabilmente la fine di quelle di Grand Austria Hotel, dove dopo due turni il vino diventa un cubetto rosso.

Detto dei bonus dei collegamenti e le quattro azioni fighe degli anziani (che, sostanzialmente, raggruppano più azioni altrimenti disponibili), va sottolineato che **un ulteriore gradino di profondità** è dato da due azioni - Anziano della caccia e Anziano della foresta - gli omini sulle quali a fine round non tornano dai rispettivi proprietari, bensì scorrono su un'azione collegata da orme - rispettivamente Caccia e Legname caduto. Un buon modo per prenotare queste azioni per il round successivo, per quanto siano a beneficio di tutti, essendo quelle che, appunto, generano risorse sul tabellone.

Poco altro da aggiungere, essendo le meccaniche del gioco parecchio esplorate: **l'interazione è quella indiretta** tipica del piazzamento lavoratori, con la lieve aggiunta della competizione per il totem più alto. La scalabilità è tutta da decifrare: l'impressione è che in tanti giocatori i tempi si possano allungare parecchio - di contro, viene enfatizzata proprio l'interazione.

Personalmente **penso di passare senza troppi rimpianti**; ma - dovesse risulturne un bel gioco - vedrei quantomeno di provarlo.

Da buon paraculo.

Nuovo Billy

di Signor_Darcy

Autore Gillis Lundgren

Editore IKEA

Meccaniche Piazzamento scatole

Nel sempiterno duello tra Billy e Kallax, il nuovo modello Ikea potrebbe far pendere l'ago della bilancia verso la prima.



Questo è un articolo semiserio, nessuno ci paga per scrivere queste cose - no, niente: è che ci tenevo a dirlo. All'Ikea, soprattutto.

Billy. Come il coyote, il kid e Costacurta. Billy come il mobiletto dell'Ikea, croce e delizia di molti giocatori - me compreso - che gli hanno preferito la solidità del Kallax.

Ma.

C'è un ma: Ikea sta per lanciare il nuovo Billy.

Intendiamoci: è lo stesso mobiletto in cartavetina di sempre; ma il suo principale difetto, la profondità, è stata migliorata: ora, infatti, il Billy raggiungerà il vertiginoso spessore di **quaranta centimetri**. Sembra poco; ma intanto è un centimetro più del Kallax, e poi significa che ora ci stanno molte più scatole, comprese quelle quadrate tipo Catan. Non è poco.

COME SI MONTA

Meno spessore significa, ovviamente, maggior facilità di montaggio - chi ha montato un Kallax lo sa bene. Beninteso, se nella vostra vita l'unica cosa che avete montato è la panna, preparatevi finanche alle vesciche; ma il Billy è un mobile tutto sommato leggero e, soprattutto nei formati lunghi quaranta od ottanta centimetri, facile da trasportare.

Al solito, **le brugole sono comprese**, i cacciaviti no.

PRIME IMPRESSIONI

Come detto, io preferisco il Kallax, più solido come struttura e senza retro, così che si possa sfruttare lo spazio fin quasi alla parete. Certo, il Billy è più versatile, più facile da spostare e, soprattutto, più economico. Il modulo 80x40x202 cm, per dire, costa **ottanta** Euro. Meno di Barraage, molto meno di Nemesis.

(Non che il Kallax costi molto di più, anzi: il paragone va semmai fatto con la serie Bestå, decisamente più solida ed elegante.)

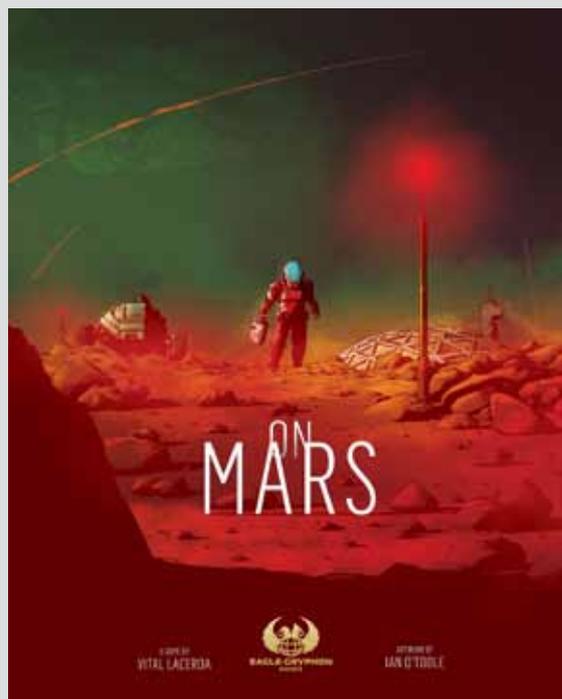
Nuove opportunità, dunque, visto che lo spazio per i giochi non basta mai.

On Mars

di Agzaroth

Autore	Vital Lacerda
Editore	Eagle-Gryphon Games
Giocatori	1-4
Tempo	90-150
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	controllo territorio, piazzamento tessere, gestione mano, preleva e consegna, movimento punto a punto

Finanziato con Kickstarter/Giochistarter, il nuovo gioco di Lacerda ha tutti gli elementi che piacciono ai suoi fan e, anche a un occhio più critico, pare essere il suo capolavoro annunciato.



COME SI GIOCA

Riassumere on Mars senza scrivere un noioso e inutile papiro è impossibile e a quel punto meglio leggere direttamente le regole. Oppure c'è la videospiegazione del sempre ineccepibile Paul Grogan.

La sostanza è questa: il tabellone rappresenta una parte della superficie marziana ridotta ad esagoni. Su questi esagoni andremo a raccogliere risorse col rover e soprattutto a costruire strutture con i nostri coloni.

Le strutture seguono un percorso logico volto all'auto-sostenibilità della colonia:

- i **coloni** costruiranno **miniere**;
- le **miniere** forniscono **combustibile** fossile per i **generatori**, che producono così **energia**;
- l'**energia** permette di costruire gli estrattori d'**acqua**;
- l'**acqua** fa costruire **serre**;



- le **serre** creano **piante** che permettono di aggiungere **insediamenti** del vostro colore;
- gli **insediamenti** fanno arrivare più **coloni** e il ciclo si ripete.

Ciascuna di queste strutture è una tessera esagonale che andrà piazzata su Marte: le risorse che ciascuna tessera produce **servono in pratica per costruire la successiva**, in una sequenza logica.

Il tabellone poi è diviso in due parti, per quel che riguarda le azioni: a sinistra quelle disponibili in orbita, a destra quelle sul pianeta. Il giocatore avrà un segnalino che farà la spola tra queste due postazioni con un certo lasco di tempo e ogni volta potrà eseguire **solo le azioni corrispondenti a dove effettivamente si trova tale segnalino**. La velocità dello shuttle che fa da traghetto, rallenta nel corso della partita, ma potrai usare navette private all'occorrenza, a costo di perdere qualche punto vittoria.

L'altra particolarità del gioco è che termina non appena viene soddisfatto **un mix di tre tra tre missioni comuni** (sono carte sempre diverse a ogni partita) **e tre scalini del sistema di supporto vitale** (che si basa sul numero e tipo di strutture costruite). Quindi

ad esempio due scalini + una missione completata. A quel punto il gioco conta un po' tutti gli elementi e assegna i punti vittoria finali.

Le azioni a disposizione dei giocatori sono:

• In orbita:

1. Prendere una **carta blueprint** per un edificio. La carta fornisce subito una risorsa gratis. Se sviluppata consente di migliorare un edificio sulla plancia del tipo corrispondente e questo significa punti vittoria ma anche lo sblocco di un'azione aggiuntiva personale, rappresentata sulla carta stessa.

2. **Tecnologie**: prendi un segnalino tecnologia e vai a riempire una sorta di puzzle nella tua lancia personale, garantendoti accesso a risorse.

3. **Sviluppare Tecnologie**: sposti sulla tua plancia personale i segnalini presi in precedenza, pagando il prezzo indicato dal nuovo spazio e incrementando il potere delle azioni che poi farai su Marte. La cosa particolare è che puoi usare il livello di tecnologia di qualsiasi altro giocatore, ma gli regalerai un bonus.

4. **Prendere risorse** (energia, acqua, piante, ossigeno), in base il numero di coloni mandati ad eseguire l'azione.

5. **Andare su Marte** perdendo un'azione (in caso di estrema necessità).

• Su Marte:

1. **Muovere**, di base, il rover fino a due esagoni e gli altri robot di uno, prelevando cristalli o altre risorse dal pianeta.

2. **Accogliere un nuovo shuttle**. Si paga il prezzo indicato, si libera una delle proprie navette dalla plancia personale (servirà per spostarsi dall'orbita a Marte o viceversa o varrà punti a fine partita) e si fanno arrivare due nuovi coloni disponibili per le azioni.

3. **Costruzione**. Puoi fare uno degli edifici produttivi o uno dei tuoi insediamenti personali. La risorsa usata come costo è scritta sull'edificio. Ci sono dei vincoli di costruzione sia come distanza dagli altri uguali, sia come vicinanza ai tuoi uomini. Se, con le tecnologie sviluppate, riesci a fare degli edifici identici adiacenti, ottieni bonus in punti. Costruire fa avanzare nel tracciato del Sistema di Supporto Vitale e conferisce anche altri bonus estemporanei a seconda di altri parametri e schemi che vi risparmi. Gli edifici producono risorse per la tua fazione, ovviamente (gli insediamenti producono cristalli)

4. **Migliorare un edificio**. Ti serve il blueprint corrispondente per farlo e pagare il prezzo di un minerale: lo segnali con un marcatore sull'esagono, avrai tre punti alla fine del gioco e un'azione speciale a disposizione.

5. **Reclutare uno scienziato**. Costano due risorse del tipo indicato. Gli scienziati valgono punti vittoria per ogni edificio migliorato del tipo corrispondente (di tutti i giocatori, non importa il proprietario); inoltre possono andare a lavorare in un edificio migliorato del loro tipo e questo potenzia le azioni esecutive. I posti lasciati liberi dagli scienziati presi vengono sostituiti da contratti acquisibili, contratti che valgono punti negativi se non

soddisfatti a fine partita (positivi, ovviamente, se soddisfatti).

Il tutto è poi corredato dalle classiche “**executive actions**” tipiche di Lacerda, per cui spendendo cristalli si può associare una di queste azioni secondarie alla principale, eseguendola prima o dopo (ce ne sono ben otto, tre subito accessibili, cinque sbloccabili).

Ma anche le azioni base sono spesso potenziabili mandando coloni addizionali ad eseguirle.

Naturalmente non manca la **tipica struttura multistrato**, con bonus vari, tracciati accessori, cose che sbloccano altre cose, eccezioni alle regole che qui vi risparmio (giusto un esempio: la risorsa “minerali” è un jolly per le altre risorse di tutto il gioco, eccetto che per l'azione “Contratti”... e i cristalli non sono mai considerati risorsa).

PRIME IMPRESSIONI

Anche volendo fare un riassunto, mi è venuto troppo lungo. Il rischio era quello di banalizzarlo e non trasmettere **la pomposità di quello che è On Mars**. Completo e convoluto, enorme e inelegante.

La struttura è esattamente la stessa di tutti i giochi di Lacerda, che usa sempre le medesime meccaniche per qualsiasi ambientazione: azioni e azioni esecutive collegate da bonus e sovrastrutture (pensate a tutto il sistema degli ingegneri, assolutamente superfluo ai fini del gioco, ma pur sempre “una cosa in più” da aggiungere).

L'ambientazione non viene fuori dalle meccaniche, che anzi in alcuni passaggi sono decisamente controintuitive (es: con un blueprint mi arriva pure una risorsa a caso, oppure anche la meccanica base per cui una società che colonizza Marte non è in grado di operare contemporaneamente in Orbita e sul pianeta...). Viene fuori dalla catena consequenziale degli edifici e dal relativo fabbisogno del pianeta per trasformarsi in un'ecologia auto-sostenuta.

Diciamo che Lacerda comunica anche qui l'ambientazione **tramite un sacco di dettagli**, a spese della fluidità del gameplay e dell'eleganza di regole e meccaniche.

Allora perché lo hai finanziato su Giochistarter?

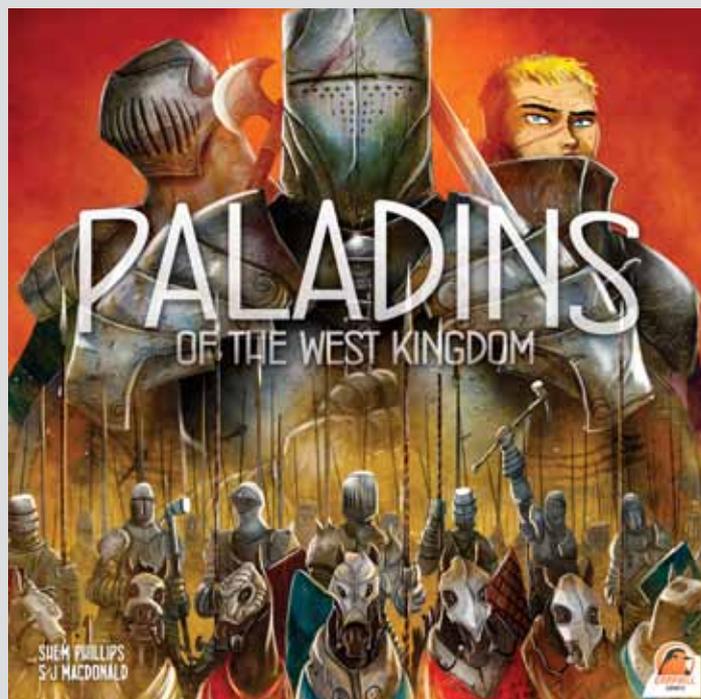
Perché semplicemente intuisco che, sotto la superficie, On Mars andrà a superare The Gallerist piazzandosi **al primo posto della sua produzione**, sarà il suo “capolavoro” e l'espressione massima, ad oggi, del suo modo di intendere il game design.

Chi ama Lacerda lo troverà qui espresso alla sua massima potenza in termini di varietà e ricercata complicazione; chi non lo sopporta non scoprirà motivi per redimerlo, ma almeno potrà dire di **aver giocato al meglio che Lacerda ha saputo proporre sul mercato**.

Poi, sotto sotto, spero che, come a volte accade, una cosa sia **talmente tanto esageratamente kitsch e pacchiana da diventare improvvisamente bella** e piacevole. Se il Barocco ce l'ha fatta, forse può farcela anche Lacerda. Come per miracolo.

Paladini del Regno Occidentale di Pepe74

Autore	Shem Phillips, S. J. Macdonald
Editore	Garphill Games
Giocatori	1-4
Tempo	90-120
Età	12+
Kickstarter	Si
Meccaniche	piazzamento lavoratori, gestione mano



Breve racconto di una partita di prova fatta a Play, tra un turno e l'altro nell'area del Magnifico, al nuovo gioco localizzato dalla Fever Games: "Paladini del Regno Occidentale".

La seguente anteprima è basata su un'intera partita al gioco.

A Play, in uno dei pochi momenti di pausa che posso concedermi, ho accolto l'invito fatto dalla Fever Games - che ringrazio - di provare i loro prodotti in arrivo, e, con il buon dave2306, abbiamo fatto una partita di prova a Paladini del regno occidentale, nuovo gioco della neozelandese Garphill Games, che la **Fever Games** ha appunto localizzato in italiano.

Si tratta del secondo capitolo dell'annunciata **trilogia** sul "Regno occidentale", l'idea dell'editore è di realizzare una trilogia tematica, come fatto per i "Mari del Nord" (Shipwrights of the North Sea, Raiders of the North Sea, Explorers of the North Sea). Quando **abbiamo provato il prototipo** era definitivo nelle regole e "quasi" definitivo nella realizzazione; in particolare erano già presenti le carte con le sempre accattivanti illustrazioni di The Mico. Ovviamente il gioco sarà disponibile ad Essen e Lucca (per la versione italiana).



COME SI GIOCA

Il titolo ci porta di nuovo all'epoca dell'Impero Carolingio, circa cinquant'anni dopo il precedente capitolo Architetti del Regno occidentale. Anche in questo caso abbiamo, come meccanica principale, il piazzamento lavoratori. Darò solo una **descrizione sommaria del regolamento**

to, che è alquanto articolato. La plancia principale si sviluppa in lungo; ai bordi vengono disposti i vari tipi di mazzi di carte.

Ogni giocatore ha una plancia personale e un mazzo di dodici carte paladino. Il gioco dura sette round; a ogni turno i giocatori **pescano tre carte paladino** dalla cima del loro mazzo: scelgono una carta da giocare per il turno in corso, una carta da mettere in cima al mazzo e una in fondo; questo è uno dei twist fondamentali del gioco (a cui, non per niente, fa riferimento il titolo). I paladini forniscono due lavoratori in un determinato colore e una proprietà, solitamente molto incisiva, attiva per tutto il round.

Sempre a inizio round vengono scoperte una carta ordine del re e/o una carta favore del re; la prima fornisce una nuova modalità di fare punti per fine partita, l'altra un'azione aggiuntiva. Inoltre delle carte taverna sono disposte a centro tavolo: ogni giocatore ne sceglie una a turno e ognuna contiene quattro lavoratori in differenti colori. I colori identificano i **lavoratori "specializzati"**, ormai usuali in molti giochi; Paladini del Regno occidentale presenta anche un colore speciale, il viola, che funge da jolly.

Un altro twist è costituito dal fatto che alcune azioni richiedono più lavoratori e **bisogna riempire l'intero tracciato** (nei colori specificati) per poterla attivare. A turno i giocatori posizionano i loro lavoratori sugli spazi scelti: gli spazi sulla plancia personale sono esclusivi, mentre tutti possono contendersi le azioni sulle carte favore del re. Precisiamo anche che sulla plancia ci sono tre tracciati **forza, fede e influenza** - e alcune azioni richiedono di avere un valore minimo in questi indicatori.

Quando un giocatore vuole passare può **conservare un massimo di tre lavoratori** per il turno successivo; questo consente un po' di flessibilità nella pianificazione (abbinata all'utilizzo delle carte paladino); tutti gli altri lavoratori utilizzati nel turno vanno scartati.

A fine partita **si valutano differenti elementi**, tra cui le citate carte obiettivo e i tracciati, oltre alle carte e le costruzioni completate.

PRIME IMPRESSIONI

In Paladini del Regno occidentale sembra chiaro l'intento di fare **un gioco un po' più per giocatori esperti**: si tratta di un titolo più corposo e strutturato, con una durata aumentata alle due ore e un regolamento che, quando l'ho scaricato, mi sono stupito a vederlo di più di trenta pagine (è denso di esempi - il gioco è, in effetti, più facile da spiegare di quanto possa sembrare). Se, però, Architetti del Regno occidentale presentava un'idea innovativa e una variante interessante del piazzamento lavoratori, questo nuovo capitolo mi ha dato l'**impressione di essere più classico**.

Quanto all'interazione, laddove il titolo precedente la declinava in modo simpatico e originale con il sistema di cattura dei lavoratori avversari, Paladini del Regno occidentale è il tipico gioco dove bisogna **ottimizzare la propria plancia** (a discapito del titolo, che, in maniera fuorviante, richiama più la spada della cazzuola).

Insomma, due titoli che hanno punti di contatto, ma anche profonde differenze, **adatti a un pubblico diverso**.

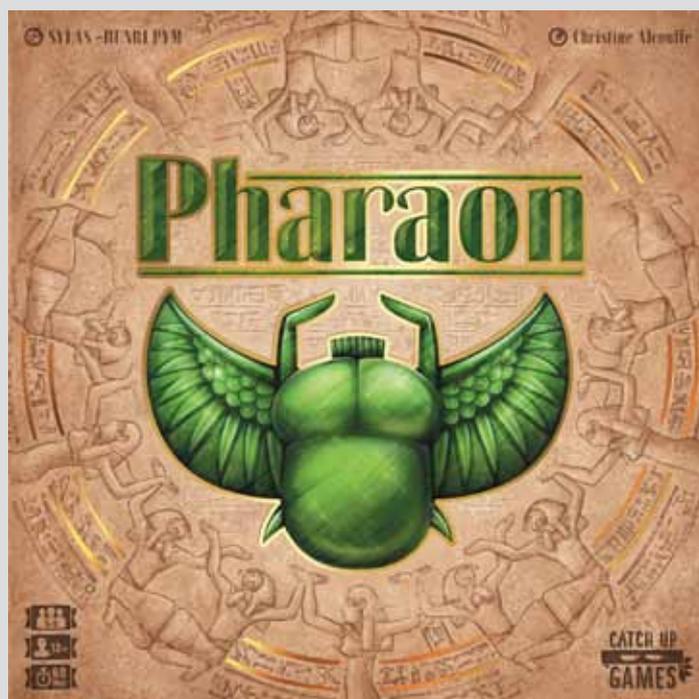


Pharaon

di Mica

Autore	Henri Pym, Sylas
Editore	Catch Up Games
Giocatori	1-5
Tempo	30-75
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	mappa modulare, piazzamento lavoratori, poteri variabili

Come figli del Faraone dobbiamo preparare la nostra vita nell'Aldilà: le offerte, la camera di sepoltura, il viaggio... Ma gli dei ci osservano e per soddisfarli bisogna gestire sapientemente la Ruota delle azioni.



Gestionale ambientato nell'antico Egitto la cui meccanica è incentrata sulla ruota posta al centro del tabellone modulare e che indica ogni turno

qual è il costo aggiuntivo per svolgere le azioni. È presente anche una **versione in solitario**, La cospirazione del traditore, che modifica le regole generali.



COME SI GIOCA
Per prima cosa si compone il tabellone unendo i 5 moduli (le aree che rappresentano le azioni) che sono separati tra loro dalle colonne degli dei. Le colonne servono anche per indicare quali sono gli **obiettivi di quel dio**: sui due lati, infatti, troviamo i requisiti che devono essere entrambi soddisfatti per realizzare l'obiettivo e ricevere la ricompensa in PP (Punti Prestigio). Gli obiettivi non sono esclusivi, tutti li posso-

no soddisfare ricevendo la stessa ricompensa. Al centro del tabellone si mette la **Ruota delle azioni**, che ogni round indica quale risorsa bisogna spendere per accedere all'azione; alla fine del round quando viene girata, il costo di accesso cambia. La direzione in cui far girare la ruota viene stabilita posizionando casualmente il segnalino direzione.

Nel gioco abbiamo **5 tipi di risorsa** che rappresentano i campi di potere del Regno, cioè agricoltura, giustizia, monarchia, edilizia e commercio; a queste si aggiunge l'argento che rappresentava la saggezza e può essere usata come jolly. Le risorse sono raffigurate all'interno di due forme diverse: il quadrato è il costo, il cerchio è il guadagno. Abbiamo, poi, i **vasetti funerari**, che forniscono risorse immediate.

La partita dura **5 round** composti da un numero variabile di turni.

Nel proprio **turno** i giocatori fanno l'azione di un'area o passano. Per fare **l'azione di un'area** si deve pagare il costo di accesso, cioè la risorsa indicata dalla ruota: i giocatori mettono il segnalino risorsa in uno spazio libero della ruota; se non ce ne sono più, l'azione non è più disponibile per quel turno. Dopo aver pagato l'accesso, i giocatori pagano il costo dell'azione: se la **risorsa** pagata come accesso è una di quelle richieste per l'azione, viene scontata.

Le aree delle azioni sono 5: nell'area delle **offerte**, troviamo i set di gettoni offerta che servono a sostituire le risorse; nell'area dei **nobili** ed in quella degli **artigiani**, si pescano le rispettive carte che valgono PP alla fine, i nobili hanno delle abilità diverse (temporanee, permanenti o ad attivazione), gli artigiani forniscono risorse e vasetti; nell'area del Nilo ed in quella della **camera di sepoltura**, è possibile avanzare sui tracciati che forniscono PP in base al livello raggiunto. Il primo giocatore che possiede due nobili ed ha raggiunto la terza fase della camera di sepoltura, diventa il nuovo Faraone e riceve 7 PP.

Se un giocatore non vuole o non può più fare azioni **passa**: prende il proprio gettone dalla piramide e lo posiziona sul tracciato che sta alla base, poi sceglie un vaso ed ottiene le risorse. Ogni volta che tocca di nuovo a lui, avanza il gettone sul tracciato ricevendo i bonus rappresentati sulle caselle: segnalino primo giocatore (a fine partita vale 3 PP), risorse, argento o offerte.

Quando tutti passano, il round termina: il giocatore che ha passato per ultimo non posiziona il gettone sulla piramide, ma lo fa avanzare sul tracciato del turno; poi, si svuota la ruota e si gira. A fine partita si **ricevono ulteriori PP** per risorse ed offerte avanzati ed eventuali PP sulle offerte.

PRIME IMPRESSIONI

Dalla lettura del regolamento non si riesce a giudicare la bontà effettiva del titolo, tutto sembra ben armonizzato e funzionale, ma senza quel qualcosa in più di originalità.

La **variabilità** viene data dagli obiettivi che cambiano a seconda delle colonne; dalla quantità di carte, vasetti e gettoni offerta, superiore a quelli che si usano in partita; dalla direzione in cui gira la ruota e dai poteri variabili dei personaggi.

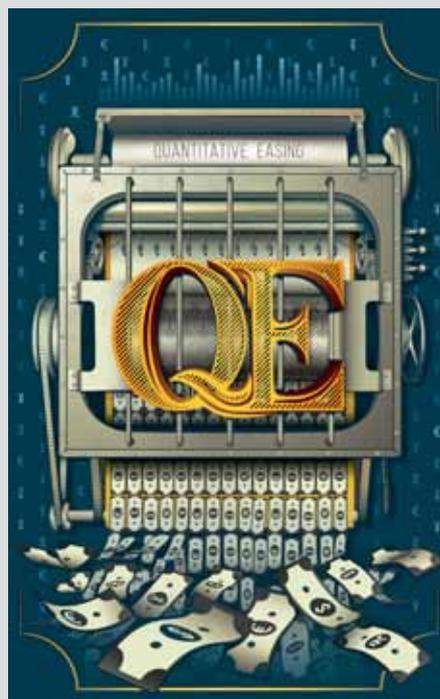
La **componente aleatoria** è presente soprattutto nella pesca dei gettoni offerta, ma non sembra incidere molto.

L'**interazione** è ai minimi termini, ma in compenso per essere un piazzamento lavoratori il **tema** mi è sembrato ben rappresentato.

In sintesi, consiglio una prova su strada per fugare ogni dubbio.



Autore	Gavin Birnbaum
Editore	BoardGameTables.com, Cubiko Games
Giocatori	3-5
Tempo	45
Età	8+
Kickstarter	Si
Meccaniche	asta



A due anni dalla prima edizione torna un simpatico gioco sulle aste con qualche spunto interessante.

Q.E. era già uscito - forse un po' in sordina, almeno qua da noi - nel 2017, in una prima edizione limitata a quattro giocatori poi espansi a cinque, in osservanza alla più fastidiosa delle mode dopo quella dei jeans con gli strappi sul ginocchio.

Ora la Cubiko Games, questa volta con BoardGameTables.com, ci riprova e ripropone il gioco di Gavin Birnbaum in una nuova veste grafica e col **quinto giocatore compreso**.



IL GIOCO IN BREVE

In ognuno dei quindici - in cinque giocatori - o sedici turni di gioco il banditore (che cambia ogni volta - si parla di round per ogni giro completo) **mette all'asta un'azienda** "troppo grande per fallire". I giocatori, nella fattispecie, rappresentano la **banca centrale di un Paese** e, teoricamente, hanno risorse finanziarie illimitate - con tutte le conseguenze finanziarie del caso. (Il titolo è l'acronimo di quantitative easing, pratica che indica ap-

punto la **stampa di moneta da parte di una banca centrale** per acquistare beni governativi al fine di stimolare l'economia.)

Le imprese sono **rappresentate da dei dischi** raffiguranti la nazionalità, il valore in punti vittoria e la tipologia di azienda - a inizio partita a ogni giocatore è assegnato segretamente un gettone raffigurante una delle cinque categorie di aziende. Dopo che il banditore mostra la sua offerta - anche lui partecipa all'asta - tutti i giocatori scrivono sulle loro placchette cancellabili quanto intendono pagare - non possono uguagliare l'offerta iniziale - e passano il tutto al banditore stesso, **senza mostrare quanto scritto agli altri**. Il banditore a questo punto annuncia chi ha vinto, scrive dietro la patacca dell'impresa il prezzo e consegna quest'ultima al fortunato acquirente - che appunto può essere anche egli stesso.

Fatto ciò, il banditore stanco-stanotte-ho-pianto rivela tutte le **offerte nulle** e chi le ha fatte si becca due punti vittoria per simpatia - è possibile farlo una sola volta per round. (Questa fase non ha luogo in una partita a tre giocatori.)

Quando tutte le patacche sono state assegnate parte una **fase di calcolo punteggi alquanto surreale**: a quelli per le puntate nulle si sommano i punti dati dal valore delle compagnie acquisite, dalle aziende della propria nazione (nazionalizzazione), dal numero di aziende possedute per ogni settore (monopolio) e dal numero di tipologie per le quali si possiedono aziende (diversificazione); negli ultimi due casi il gettone tipologia conte come impresa. A questo punto chi ha speso più soldi durante le aste viene **escluso dal gioco**, mentre chi ha speso meno si aggiudica ancora una manciata di punti.

Vince chi esce per ultimo dall'euro.



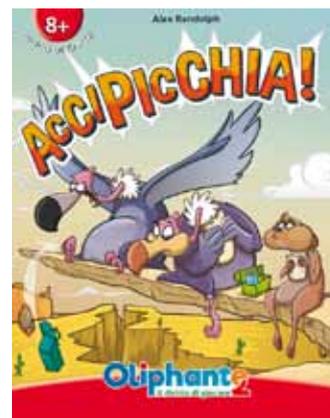
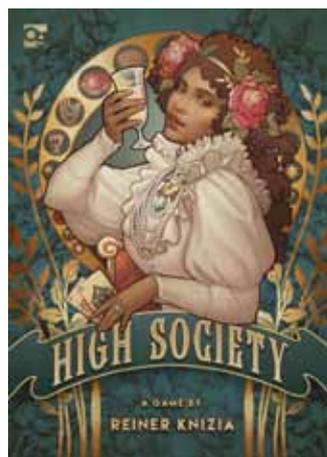
PRIME IMPRESSIONI

Un bel titolo, onestamente. Sarà che adoro i **giochi di aste** - come si possa non amare questa meccanica rimane per me un mistero - e che quindi ho le fette di salame sugli occhi; ma il regolamento - al netto di una scrittura non chiarissima e di una traduzione italiana (per lo meno quella caricata su bgg) non eccezionale - lascia intravedere **un gioco potenzialmente molto carino**.

Intendiamoci: siamo sempre nel campo del metto-qualcosa-all'asta-ogni-turno-e-prima-di-calcolare-i-punteggi-mi-invento-qualcosa, meccanica che - dopo Knizia (**High society**) e Randolph (**Hol's del Geier** detto anche Raj detto anche Accipicchia!) - ha forse ormai poco da dire; eppure, per quanto non originale, **l'esclusione del giocatore** che ha speso di più è quel qualcosa in più in grado di dare pepe a tutto il gioco.

Certo bisognerà verificare il tutto all'atto pratico; ma la struttura semplice, la **scalabilità tutto sommato non proibitiva** (certo meglio in cinque - con una regola aggiuntiva che sopperisce ai pochi turni passati da banditore da ogni giocatore - e buono in quattro, ma anche in tre potrebbe reggere) e il fatto che comunque il gioco è bene o male giocato da due anni non dovrebbero lasciare troppi dubbi.

Del resto **con le aste è così**: che ti piacciono o meno, in ogni caso vai sul sicuro. Resta da vedere il prezzo di vendita, ché noialtri giocatori non siamo banche centrali.

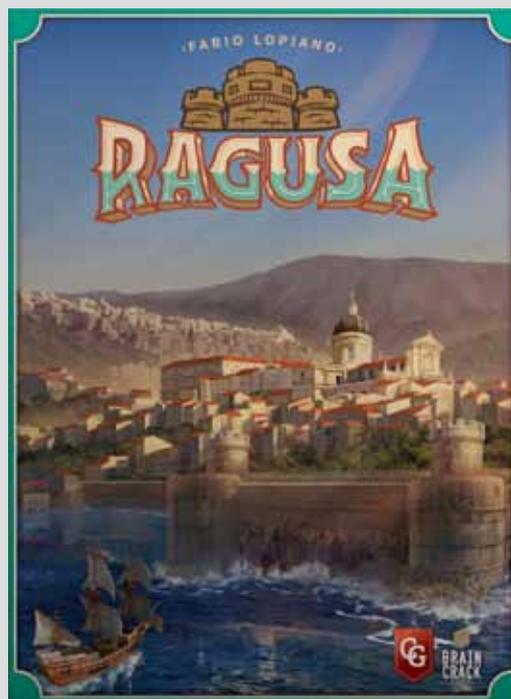


Ragusa

di **Peppe74**

Autore	Fabio Lopiano
Editore	Capstone Games
Giocatori	1-5
Tempo	40-80
Età	12+
Kickstarter	Si
Meccaniche	piazzamento lavoratori

Prime impressioni per Ragusa, dopo una partita con l'autore, Fabio Lopiano, gioco che ci porta a costruire la bella città della costa dalmata.



La seguente anteprima è basata su un'intera partita al gioco.

Ragusa è il nuovo gioco di Fabio Lopiano, già autore dell'interessante Calimala; questa volta collabora con la Capstone Games, editore che dopo essersi specializzata nella riedizione di buoni titoli per gamers (vedi Arkwright in passato, o Bus imminente) è ormai lanciata a pubblicare titoli propri (Pipeline, Cooper island). Ho avuto modo di conoscere Fabio che da un po' frequenta la TdG Milano, quella che vi presento è un'anteprima dopo una partita di prova fatta proprio con l'autore, che ringrazio per la disponibilità.

COME SI GIOCA

Ragusa è la città meglio conosciuta come **Dubrovnik** (da non confondere con la Ragusa siciliana). Il tabellone mostra la città di Ragusa, dalle colline al mare, con una **mappa esagonale**, dove ogni esagono ha una specifica funzione. I giocatori hanno in dotazione una riserva di casette (giocando in 4 sono 10) che vanno posizionate nei vertici ed attivano i tre esagoni che toccano; una sorta di variante del classico piazzamento lavoratori. La struttura del gioco, molto semplice, prevede che ad ogni turno



si piazza una casetta, continuando a giocare fino ad esaurirle.

Vediamo cosa fanno i differenti tipi di tessere.

Alcune tessere danno accesso alle **risorse**, che hanno la peculiarità di **non essere consumate**, semplicemente, alla stregua di 7 Wonders, un giocatore può utilizzarle ogni volta che occorre:

- **legno e pietra** sono necessari per continuare a costruire, in ogni esagono di collina il numero di case nello stesso colore non può superare la riserva di legna, la stessa cosa in città per la pietra;

- **viti, ulivi e miniere** possono essere trasformati, con azioni specifiche in beni di lusso;

- il **pesce** è uno dei modi che offre il gioco per fare punti vittoria, inoltre è una risorsa jolly che può essere trasformata nelle altre.

Gli esagoni in città attivano delle azioni, la peculiarità è che il giocatore, oltre a fare l'azione quando piazza, la ripete quando sono posizionate altre case (dello stesso o altro colore):

- gli spazi del **Muratore** e dell'**Architetto** permettono di costruire, rispettivamente, **Mura** e **Torri**, permettono di fare punti per contiguità (bisogna espandere il proprio colore), oltre ad avere un bell'impatto scenografico sul tabellone (molto belli i pezzi che si incastrano con le casette);

- la **Cantina**, il **Frantoio** ed il **Gioielliere** producono beni di lusso (**Vino, Olio e Argento**) in base a quante risorse base si possiedono. Mentre le risorse base non si consumano, i beni di lusso, invece sì;

- il **Mercato** ed il **Molo** permettono di consumare i beni di lusso per punti vittoria, in maniera differente e con un intreccio: al Mercato si vendono i beni e si ottengono punti in base alla loro quotazione, al Molo si scambiano i beni con i carichi delle navi (rappresentati da delle carte disposte in fondo al tabellone). Ogni carta dà punti vittoria, inoltre fa variare la quotazione dei beni;

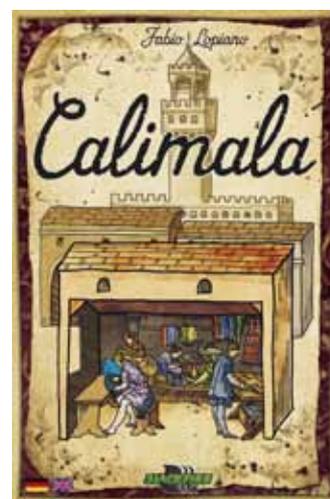
- la **Pescheria** permette di guadagnare punti vittoria in base ai Pesci che si posseggono (anche questi, come tutte le risorse base, non si consumano);

- ci sono, infine, due esagoni città che non attivano delle azioni a cascata, come gli altri, che sono la **Cattedrale** (permette di convertire a fine partita una terna di beni di lusso Vino/Olio/Argento in punti vittoria) ed il **Palazzo del Rettore** che permette di pescare carte bonus per punti extra a fine partita.

Riepilogando, i punti vittoria si possono fare in vari modi: vendendo i beni di lusso al Mercato o al Molo, con la costruzione di mura e torri, con il pesce e l'azione della Pescheria, con le carte bonus a fine partita e le vendite a fine partita se si è costruito in Cattedrale.

PRIME IMPRESSIONI

Ragusa ha molti elementi in comune con **Calimala: un gioco relativamente breve, ma che condensa una serie di scelte interessanti, elegante nella struttura, relativamente semplice, e con un grado di interazione, sempre indiretta, superiore ai soliti german.** Sono car-



ratteristiche che possono sicuramente interessare a molti giocatori.

Come in Calimala si attivavano azioni multiple impilando i dischi azione, qui avviene una cosa simile costruendo nello stesso esagono degli spazi città, dove, potenzialmente, il primo a piazzare può ripetere l'azione fino a sei volte: la partita inizia inevitabilmente costruendo in collina, per poi spostarsi quanto prima in città, cercando di conquistare i posti più efficaci per le azioni. Come in Calimala ci sono anche **elementi aleatori**, come le carte bonus che si pescano e danno punti a fine partita.

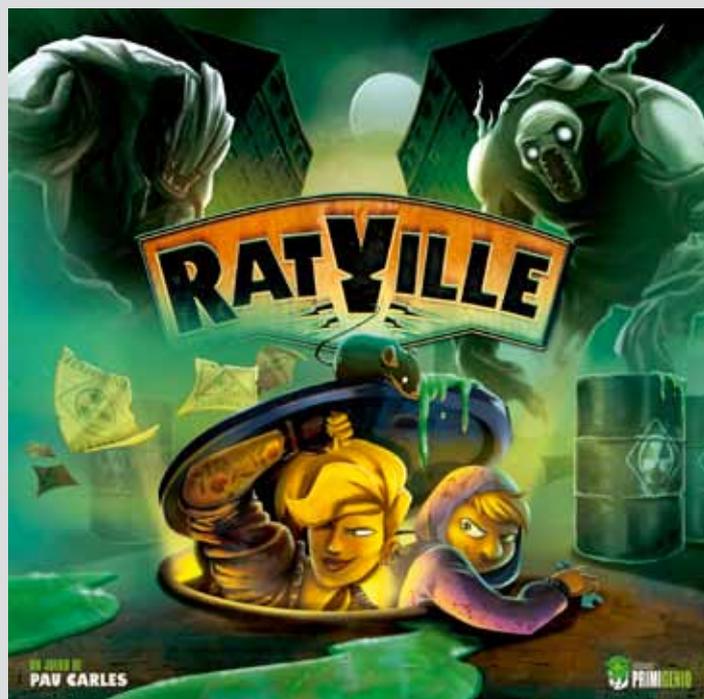
Come dubbio emerso alle prime partite, da verificare, c'è il fatto che l'**ordine di turno fisso** possa avvantaggiare chi gioca prima, complice anche il fatto che la mappa non cambia (per inciso il retro del tabellone è disegnato, ma è solo esteticamente diverso).



RatVille

di DarthDreamer

Autore	Pau Carles, Sergio Vaquero
Editore	Ediciones Primigenio
Giocatori	2-4
Tempo	60-90
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	gestione mano, mappa modulare, tiro dadi, poteri variabili



Impariamo a guidare un gruppo di sopravvissuti all'interno delle fogne e prepariamoci ad affrontare creature terrificanti!

In questo gioco dovremo guidare il nostro gruppo nelle difficili decisioni necessarie per sopravvivere nelle fogne e scongiurare gli attacchi di bizzarre creature. Le dinamiche si basano sulle meccaniche di **scelta azioni e gestione risorse**.



IL REGOLAMENTO

Al centro del tavolo sono presenti il **mazzo dei tesori e degli equipaggiamenti**, oltre alle carte degli edifici. Ad ogni turno viene usata una carta tesoro che è suddivisa in varie sezioni in base al numero dei giocatori. Infine, saranno pescate un numero di **carte creatura** pari al numero dei giocatori. Ogni giocatore ha a disposizione sette carte personaggio ed un **set di quattro dadi**. All'inizio di ogni turno i giocatori lanciano i propri dadi, poi devono abbinare segretamente ad ogni dado un personaggio. Due di questi devono sempre essere scelti, gli altri due saranno selezionati tra i rimanenti cinque, così che alla fine tre personaggi non

verranno scelti per quel turno.

Segue la fase delle azioni in cui i personaggi si attivano in ordine prestabilito. Tutti i giocatori risolvono l'effetto del primo personaggio se lo hanno scelto, poi passano al secondo, e così via.

- (1) **predicatore**: il giocatore lo pone sopra un'altra carta personaggio e aumenta di due il valore del relativo dado

- (2) **collezionista**: partendo dal valore di dado più alto, il giocatore sceglie quale sezione di tesoro prendere dalla carta sul tavolo

- (3) **costruttore**: il giocatore sceglie se raccogliere risorse in base al numero del dado, oppure costruire una carta edificio spendendo le risorse precedentemente accumulate

- (4) **fanatico**: il giocatore sceglie se raccogliere risorse in base al numero del dado, oppure aggiungere un equipaggiamento al proprio team pagando le risorse necessarie e avendo un valore di dado sufficientemente alto

- (5) **ragazzo di strada**: partendo dal valore più alto di dado, il giocatore sceglie una carta creatura e la assegna ad un giocatore. Alla fine di questa fase ogni giocatore avrà assegnata una carta creatura

- (6) **combattente**: se è assegnato ad un dado di valore sei, il giocatore ucciderà una carta creatura, altrimenti incrementa di due il valore del dado del cacciatore

- (7) **cacciatore**: il giocatore infligge danni alle carte creatura pari al valore del dado assegnato più eventuali modificatori. Eventuali creature non morte contrattaccheranno riducendo il valore di popolazione (punti vittoria) del giocatore.

Conclude il turno di gioco la **fase della popolazione**, in cui i giocatori guadagnano popolazione (punti vittoria) in base ai propri edifici o oggetti, poi dovranno sfamare i propri gregari spendendo 1, 2 o 3 segnalini cibo in base alla posizione sul tracciato della popolazione; se non sono in grado di farlo, perdono una popolazione per ogni segnalino non scartato.

Il primo che raggiunge un valore di 20 alla popolazione è il **vincitore**.

IL MIO PARERE

Tralasciando il fatto che siamo alla guida di un gruppo di sopravvissuti, ma non si sa a cosa sono sopravvissuti, c'è da dire che **materiali e grafica** attirano l'occhio a buona ragione. Non altrettanto bene mi sento di dire delle **meccaniche**, che mi risultano estremamente limitate alla scelta di due carte su sette e alla **fortuna** nel lancio dei dadi. A ragion del vero, devo citare il fatto che il regolamento prevede alla fine una regola opzionale, che permette ai giocatori di scegliere tutti e quattro i personaggi da giocare senza vincoli.

Forse mi sbaglierò a causa della mia giovane esperienza, ma assolutamente **non condivido le parole dell'editore**, che lo definiscono un titolo medio pesante con un metodo semplice di scegliere le azioni in segreto, ma con infinite possibilità. Dal mio modesto punto di vista, si tratta di un riempitivo adatto a giocatori occasionali che vogliono divertirsi per un'oretta con questa tematica strana a tirare dadi e giocare personaggi bislacchi.

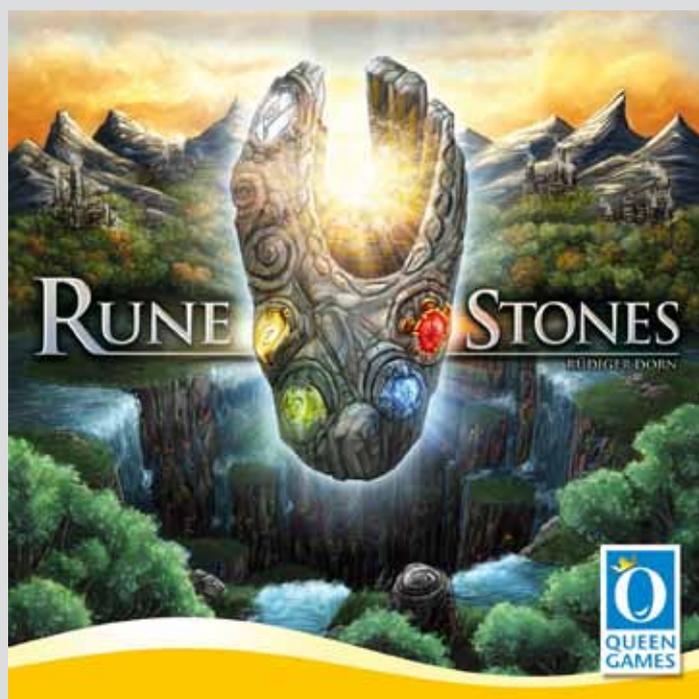
In sintesi: sono completamente indifferente a questa uscita.



Rune Stones

di Agzaroth

Autore	Rüdiger Dorn
Editore	Queen Games
Giocatori	2-4
Tempo	60
Età	10+
Kickstarter	Si
Meccaniche	gestione mano, deck-building, collezione set



Rüdiger Dorn torna sulle scene con un peso medio, di quelli che vanno molto adesso: materiali d'effetto, poche regole, interazione dolce per non urtare nessuno.



COME SI GIOCA

Ogni giocatore ha una plancia personale in cui alloggiare artefatti, gemme e rune e un mazzo iniziale di sette carte: ogni turno ne pescherà 4 da usare per fare una delle tre azioni base del gioco:

- **Arruolare creature.**

Le arte in questo caso possono essere giocate per il loro valore in monete, sommandole e prendendo nuove carte dal display comune, che ne annovera sempre sei, di valore crescente (il valore è stabilito dalla posizione, con le carte che scorrono quando acquistate, come in Through the Ages).

- **Usare abilità.** In questo caso vanno sempre usate due carte ed en-

trambe vengono attivate, di solito generando gemme in vari colori e proporzioni. La particolarità sta nel fatto che ogni carta ha un numero e quando le usi in questo modo, quella di valore più alto esce definitivamente dal tuo mazzo e dal gioco.

• **Forgiare artefatti.** Si spendono gemme del colore e della quantità indicati e si forgianno fino a due artefatti (sono dei gettoni rotondi), tra quelli a disposizione sul tabellone. Poi si rimpinguano, al solito. Sulla propria plancia si possono accumulare fino a 10 artefatti, due per ciascun colore.

Dopo l'azione, è sempre possibile spendere artefatti per ottenere punti vittoria e **forgiare una runa.**

Ogni runa fornisce un potere permanente che aiuta il tuo gioco in svariati modi. È possibile avere un massimo di 4 rune sulla propria plancia.

Alla fine si rimpingua la propria mano fino ad avere di nuovo 4 carte.

La **fine della partita** si innesca quando un giocatore raggiunge i 65 punti: a quel punto si termina il round e chi ne ha di più vince.

PRIME IMPRESSIONI

Vi confesserò che in un primo momento **avevo pure pledged** durante la campagna Kickstarter. Poi, un po' più a mente fredda, mi sono detto che ho già eccellenti giochi sul genere da inserire tra un Barrage e un Nemesis (Res Arcana) e che in fondo ero davanti a **un classico gioco con motore di produzione come ce ne sono tanti altri.** C'è una certa **lineare consequenzialità tra le azioni:** carte per fare gemme, gemme per fare artefatti, artefatti per fare rune. I punti vittoria si trovano poi sparsi un po' ovunque in mezzo a queste azioni.

La **particolarità** sta nell'aver un ricambio del deck molto rapido, visto l'obbligo di dover scartare sempre una carta tra le due attivate e le rune danno poteri speciali davvero appetibili, per personalizzare il proprio gioco (e sono sempre, per ogni tipo, una meno dei giocatori).

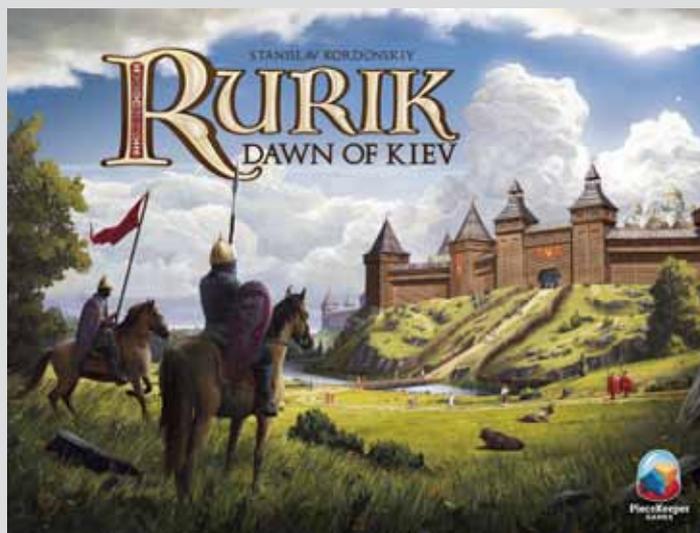
In definitiva l'ho in realtà solo rimandato, rimanendo comunque molto **curioso di provarlo.**



Rurik: Dawn of Kiev

di Agzaroth

Autore	Stan Kordonskiy
Editore	PieceKeeper Games
Giocatori	1-4
Tempo	60-120
Età	13+
Kickstarter	Si
Meccaniche	controllo territorio, poteri variabili, asta



*Vi ricordate quei bei vecchi giochi in cui l'interazione era uno dei punti cardine?
Ecco, Rurik è nuovo, ma è cattivo come quelli.*

COME SI GIOCA

Il tabellone è suddiviso in 15 aree comunicanti, il cui numero scala in base ai giocatori, ciascuna producente una risorsa. Nel corso dei 4 round di gioco sarà importante il controllo delle aree, così come la capacità di raccogliere per primi le risorse offerte.

Ciascun giocatore ha **una serie di sei pedine numerate da uno a cinque (1,2,2,3,4,5)**, con cui selezionerà le azioni per l'asta, poi 12 truppe che invece manderà sul tabellone, più un leader con un'abilità speciale, rappresentato da una miniatura, che sennò cosa abbiamo fatto il Kickstarter a fare?



Scopo del gioco è avanzare quanto più possibile in 4 scale, che verranno valutate solo alla fine della partita: il numero di territori regnati (ove sei in maggioranza di truppe); il numero di edifici costruiti in territori adiacenti; il numero di merci sulla propria nave; il potere militare. La meccanica centrale del gioco è rappresentata da una plancia in cui ci sono sei azioni, ciascuna con 4 gradi di efficacia: in alto quello più forte, in basso

quello più debole.

A turno **ciascun giocatore piazza un omino numerato sulla griglia** creata dalle azioni fino ad esaurimento pezzi, con questi principi:

- quelli con numero più alto, spingono in basso quelli inferiori, andando quindi a posizionarsi nelle azioni più forti;
- è possibile inserire omini con numero più basso anche sopra a quelli alti, ma solo pagando monete per sopravanzarne il valore (es: posso piazzare un 3 sopra a un 5 ma solo se pago almeno 3 monete);
- puoi piazzare un secondo omino nella stessa azione solo se hai omini presenti in almeno tre azioni;
- una volta che la colonna di un'azione è piena, non è possibile piazzarci altri omini (ovvero non si possono scalzare fuori gli omini piazzati).

Dove sta il twist? Semplicemente nel fatto che poi, la risoluzione, viene fatta in ordine inverso, ovvero agiranno prima gli omini col numero più basso, con l'azione meno potente.



Tali azioni consentono di:

1. **Arruolare.** Una truppa per punto azione, piazzandola dove ne hai già almeno un'altra.
2. **Muovere.** Ovvero spostare le suddette truppe in giro per il tabellone.
3. **Combattere.** Ogni punto combattimento ti consente di attaccare una truppa neutrale (sono piazzate a inizio partita) per ottenere una risorsa, oppure una truppa avversaria. Tale truppa viene rimossa di default, ma se l'avversario regnava la regione, tu peschi una carta "perdita" aggiuntiva, lo stesso se aveva lì una torre di guardia. Le carte "perdita" ti dicono se devi rimuovere anche una tua pedina, a causa del combattimento e nelle battaglie se ne pesca sempre almeno una di base.
4. **Schema.** Peschi carte Schema in base al valore

selezionato e ne scegli una. Soddisfarle con le dovute merci porta punti e altri bonus. La posizione più alta di tale colonna consente anche di diventare il primo giocatore nel round seguente.

5. **Tassare.** Raccogli risorse dalle regioni in cui hai truppe.

6. **Costruire.** Puoi spendere i punti costruzione ottenuti per fare strutture, che hanno un costo maggiore in regioni che non controlli. Ogni regione può contenere massimo una struttura per tipo:

- **Mercato:** quando raccogli risorse in una regione, ne ottieni una in più, oppure una moneta;
- **Chiesa:** appena costruita rimuove una truppa neutrale o avversaria, sostituendola con la tua;
- **Torre di guardia:** vale come una tua truppa e fa pescare una carta "perdita" aggiuntiva a chi ti attacca.

Le merci ottenute vengono piazzate provvisoriamente su una barca che provvede alle rendite di fine round, a seconda delle colonne riempite con le giuste merci.

Dopo 4 round si contano i punti e chi ne ha accumulati di più è il vincitore.

PRIME IMPRESSIONI

Letto e comprato.

Rurik ha quelle caratteristiche che mi fanno drizzare le antenne in un german ed ormai è cosa veramente rara: **una meccanica "nuova"** o quantomeno reimplementata in modo originale (è un po' un'asta olandese rivisitata); un'interazione in tutte le sue parti (meccanica base e tabellone) anche diretta; un **twist** di gioco con cui fare conti strategici; **l'assenza di bonus vari piovuti dal cielo e sottomeccaniche** accessorie e non necessarie. Quello che sarà da vedere è quanto incide la fortuna nelle perdite, se è qualcosa di gestibile e non determinante.

Per il resto, ora c'è l'anteprima, ma a breve leggerete la recensione.



Sierra West di linx

Autore	Jonny Pac Cantin
Editore	Board&Dice
Giocatori	1-4
Tempo	40-60
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	gestione mano, mappa modulare, collezione set, piazzamento lavoratori



Benché Sierra West sia un gioco formulato per funzionare con **4 diversi moduli**, la base del gioco, quella che ci impegnerà per gran parte del tempo, è sempre la stessa e riguarda la gestione di un mazzo di carte e lo svuotamento di una piramide di carte che andranno progressivamente ad aggiungersi al mazzo precedentemente nominato. Una volta che le carte più importanti della montagna saranno rimosse, rimarrà da giocare solo un turno finale prima di conteggiare i punti per scoprire il vincitore.

LE CARTE

Ad ogni turno avremo a che fare con **3 carte pescate dal nostro mazzo da incastrare formando una minipiramide fra i denti della nostra plancia personale**. Questa conformazione lascerà visibile una serie di simboli disposti su due righe, chiamate “sentieri”, più 3 azioni sulla sommità della piramide. La parte centrale del turno consisterà nel far avanzare due meeple lungo questi due sentieri, su una icona alla volta, raccogliendone gli effetti. Il giocatore è lasciato libero di alternare l’avanzamento dei due omini come vuole, purché non tornino mai indietro o cambino riga (tranne nel caso di specifici effetti che lo permettano). Quando uno degli omini arriva alla fine del sentiero ha la possibilità di posizionarsi su una delle azioni in cima alla mini-piramide e svolgerla. Due delle icone incontrate lungo ogni sentiero necessitano di un pagamento per poter dar luogo all’effetto indicato; in alternativa è possibile saltare l’icona stessa e passare alla successiva... a meno che non sia un’azione indicata come obbligatoria: a quel punto si dovrà pagare il costo ed eseguirla oppure lasciare bloccato lì il proprio omino per il resto del turno.



ICONE E AZIONI

Un buon numero di icone serve a raccogliere la corrispondente **risorsa** (legno, pietra, cibo o oro); gli **scarponi** servono a far muovere il nostro omino esploratore sulla piramide di carte costruita sopra il tabellone, di solito con lo scopo di farlo arrivare alle carte in cima, scoperte perché non parzialmente coperte da altre;

la **vanga** serve a prelevare la carta della montagna sopra cui sta l'esploratore, se scoperta, per aggiungerla agli scarti o alla cima del mazzo di pesca oppure a costruire una cabina, che vedremo poi a cosa serve;

il **mulo** serve a guadagnare (momentaneamente, finché altri giocatori non attivano una icona simile) l'apposito meeple, utile a fare un paio di azioni in più a turno;

la **pelle** a raccogliere l'effetto di tutte le proprie tessere animale attive (vi spiego dopo). I vari moduli poi mettono in gioco carte aggiuntive con icone particolari che acquisiscono senso all'interno del pacchetto di regole aggiuntive.

In cima alle carte troviamo invece, di solito, azioni che permettono di trasformare le risorse precedentemente guadagnate in avanzamenti lungo 3 diversi tracciati (4 se giochiamo col modulo della collina delle mele) e prendere il bonus corrispondente.

CABINE E AREA CAMPO

Prima che i due meeple imbocchino i loro sentieri durante il turno hanno due possibilità aggiuntive. La prima, da svolgere nell'area campo, permette di rispondere a qualcosa che succede nel turno altrui:

- con l'azione **trapper** possiamo notare il disegno di un'animale su una carta altrui e girare il segnalino corrispondente (che servirà per dare valore all'icona "pelle" vista prima);

- con l'azione **tracker** quando un altro giocatore avanza su un tracciato (non un sentiero!) possiamo recuperare una risorsa a cui quello è legato.

Se all'inizio del vostro turno avete meeple non ancora collocati sul "campo" (e/o il mulo) potete invece usarli per ottenere gli effetti di una **cabina** che avrete precedentemente costruito tramite l'icona vanga. Se usate uno dei vostri pionieri qui in genere otterrete bonus da utilizzare con l'altro, finché non sposterete sul sentiero anche il pioniere dalla cabina sul suo tracciato.

Il gioco **è tutta una questione di tempistica nell'alternare i movimenti dei due pionieri**, insomma.

LA CARROZZA E I PUNTI DI FINE GIOCO

Non l'ho nominata prima per non confondervi le idee, ma esiste un tracciato comune che va a formarsi progressivamente quando carte con un simbolo specifico della montagna vengono liberate

dalle carte poste sopra. **La tipologia di queste carte è profondamente legata al modulo scelto** e può quindi variare da pesci da pescare con la propria canoa, a mele da raccogliere, oro da estrarre dalla miniera fino a banditi da catturare. Azioni e icone sulle carte di cui parlavamo ad inizio articolo acquisiscono senso ed utilità in base alle carte che comporranno questo percorso. Appena sopra questo percorso c'è un tracciato dove, pagando risorse, potrete muovere la vostra pendina carro, che altro significato non ha se quello di costituire un **moltiplicatore del valore di ogni singolo tracciato** (non sentiero, di nuovo, non confondetevi) dei giocatori. Oltre a quei punti alla fine del gioco ne raccoglierete in base al numero di carte prelevate dalla montagna, ai segnalini animale voltati e all'oro avanzato.



CONSIDERAZIONI

E' difficile immaginarsi l'andamento del gioco senza provarlo. In particolar modo riuscire a capire quanto tempo si perde a scegliere come posizionare le 3 carte pescate e quanto la pesca fortunata possa incidere. Un capitolo del regolamento mette come regola opzionale fortemente sconsigliata quella di pescare 4 carte e utilizzarne 3, chiarendo come già l'autore intraveda una certa pesantezza in questa importante scelta di inizio turno. Devi pianificare cosa fare e pure in che ordine potresti muovere gli omini per ottenere il massimo dalla scelta. Temo molto l'attesa spasmodica del mio turno. L'autore consiglia che tutti posizionino insieme le proprie carte per risparmiare tempo evitando di fare attenzione a cosa stanno facendo gli altri. Ma ciò potrà funzionare solo fino ad un certo punto. **Il tempo di gioco indicato di 40-60 minuti** però non sembrerebbe indicare un gioco dove si perda così tanto tempo a pensare. Per il resto il gioco potrebbe anche risultare interessante nelle sue scelte di ottimizzazione prese "a blocchi" e condite da un pizzico di deckbuilding (aggiungete al mazzo le carte "scavate" dalla montagna). Lo proverei molto volentieri. Ma non ci investirei soldi. Ma io compro ben poco.

Ultima info: ha **regole apposite per il gioco in solitaria con una specie di bot**, mi pare. Ma non mi sono soffermato ad esaminarle.

Star Wars: Outer Rim

di Stoppardi

Autore	Corey Konieczka, Tony Fanchi
Editore	Fantasy Flight Games
Giocatori	1-4
Tempo	120-180
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	mappa modulare, preleva e consegna, contrattazione, poteri variabili, draft carte, tiro dadi

Sulle rotte dei contrabbandieri, evitando pattuglie nemiche, alla caccia dei più famigerati ricercati cercando meccaniche e idee originali. Ci riusciremo?



È la nave che ha fatto la rotta di Kessel in meno di dodici parsec! Ho lasciato indietro le navi stellari dell'Impero! Non le navi mercantili, quelle è uno scherzo. Parlo delle più veloci navi da guerra imperiali! È abbastanza veloce per te, vecchio?

Togliamoci subito il dente. **La rotta di Kessel in questo gioco c'è.** Sta a voi farla in meno di dodici parsec. **Spicca in mezzo ad una mappa che è tra le più originali che io abbia mai visto.**

6 tessere settore curve si incastrano tra loro fino a formare un semicerchio che formano l'orlo esterno che dà il titolo al gioco. Su queste tesse-

re trovano posto 10 pianeti collegati da varie rotte. I giocatori sono proprietari di navi stellari che dovranno accumulare prestigio fino a diventare il più famoso (o famigerato) mercenario della galassia. **Sono necessari 10 punti per vincere** che si possono accumulare consegnando merci illegali, catturando ricercati pericolosi, svolgendo "lavoretti" sui pianeti dei vari settori, abbattendo pattuglie di livelli elevati.

Ogni giocatore comincia il proprio turno scegliendo se muovere, riparare i danni alla nave ed al suo personaggio o star fermo e recuperare 2.000 crediti con attività illecite minori. La mossa avviene lun-



© & ™ Lucasfilm Ltd.

go tracciati prestabiliti ed ogni punto del tracciato equivale ad un punto movimento della nostra astronave. Sempre lungo questi tracciati si muoveranno le navi pattuglia dell'impero, della Ribellione, degli Hutt o del cartello. Il loro comportamento nei confronti dei giocatori dipende dalla reputazione che si è accumulata (positiva o negativa) nei confronti di quella fazione.

Una volta scelto di muovere o meno si passa alla fase cuore del gioco. Le azioni. Sono disponibili **3 tipi di azioni; Commerciale** permette di scambiare merce, equipaggio, denaro e taglie con altri giocatori nello stesso sistema; **Mercato** consente di acquistare una o più carte mercato del sistema in cui ci si trova per recuperare cargo, taglie, equipaggiamento o lavori; con **Consegna** la merce acquisita nei mercati o i fuorilegge catturati possono essere depositati nel sistema che li richiede.

Senti, Jabba, anch'io ricevo visite inaspettate ogni tanto, credi che abbia avuto scelta? Ma adesso ho un carico facile facile, ti ricompenserò. Mi serve solo un altro po' di tempo!

Terminato di svolgere azioni, ogni giocatore scoprirà che la galassia è piena di personaggi e situazioni che lo porteranno ad affrontare situazioni tanto care ai fan della saga.

Nello spazio, un mazzo incontri lo porrà di fronte a combattimenti, decisioni da prendere o missioni segrete che potrebbero portarlo verso settori in cui non pensava di recarsi; sulla superficie del pianeta potrà scegliere tra due contatti da coinvolgere nei suoi loschi traffici.

In entrambi i casi le scelte effettuabili ed effettuate avranno un forte impatto sul valore di reputazione delle 4 fazioni presenti, ma volete mettere sparare (per primi) a Greedo?

Ogni tanto la parola dovrà passare per forza per le armi ma la meccanica è veramente semplice. L'attaccante lancia tanti dadi quanti sono i suoi fattori di attacco, dopo di che lo fa il difensore. Si assegnano i danni e chi ne fa di più vince. Qualche carta abilità può variare i valori ma la sostanza è quella. Le

ferite inflitte dal perdente ovviamente rimangono al vincitore fintanto che non passerà il turno fermo per recuperare.

Se un giocatore viene sconfitto nessuna paura, scarta tutte le sue carte segrete, perde 3.000 crediti e nel turno successivo dovrà scegliere obbligatoriamente l'opzione recupera durante il movimento.

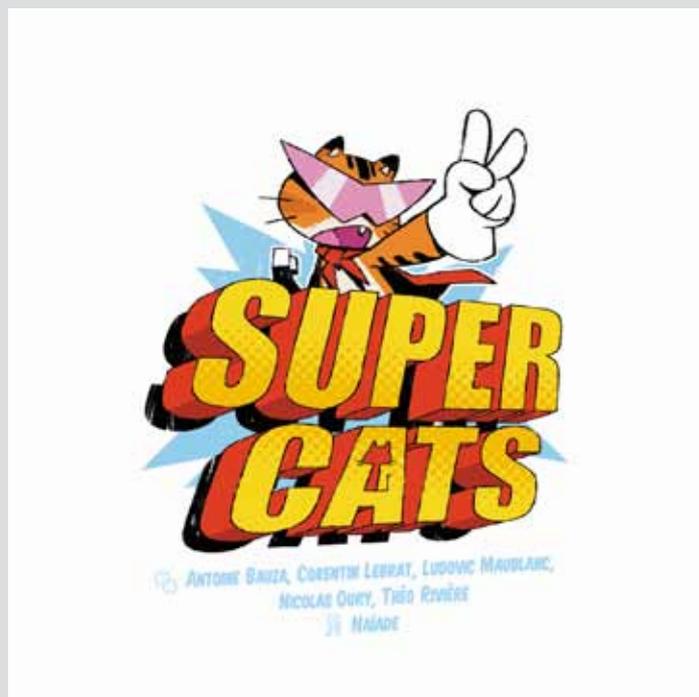
Le strane religioni e le loro antiche armi contano poco contro un folgoratore al fianco!

L'ambientazione a mio avviso c'è; magari qualche pianeta io non me lo immaginavo proprio di frontiera, ma poco conta. Viaggiare a bordo del Falcon, immedesimarsi nel carismatico Solo mentre si incrocia una pattuglia Imperiale fa sicuramente sognare. Però se avete già giocato a "I Corsari dei Caraibi" troverete qui un gioco simile, con troppa poca carne al fuoco per farlo emergere. Altrimenti può essere un'interessante esperienza provare a fare i contrabbandieri o i cacciatori di taglie lungo le rotte dell'orlo esterno.



Super Cats di Poldeold

Autore	A. Bauza, C. Lebrat, L. Maublanc, N. Oury, T. Rivière
Editore	GRRRE Games
Giocatori	3-6
Tempo	10-15
Età	8+
Kickstarter	No
Meccaniche	scelte simultanee



Un filler adatto a tutta la famiglia con gatti da corsa. Che volere di più dalla vita?

La seguente anteprima è basata su un'intera partita al gioco.

L'applicazione della meccanica sasso-carta-forbice (scelta simultanea dell'azione) a un gioco che risulta veloce, simpatico, ma nulla di veramente imprescindibile. Da giocare assolutamente **almeno in 4/5** (il massimo è 6 giocatori).

COME SI GIOCA

Il gioco è un **semi-cooperativo** e si compone in due fasi. Nella prima fase i giocatori tenteranno di trasformare i loro cinque piccoli e indifesi gattini in super gatti/eroi. Il primo giocatore a riuscirci dovrà lottare, nella seconda fase del gioco, contro il "Robodog" che verrà impersonato da tutti gli altri giocatori. La meccanica base, valida per entrambe le fasi, è quella del sasso-carta-forbice, qui declinata in questo modo:

- Nella **prima fase** ogni giocatore avrà davanti a sé le cinque carte gattino con la faccia indifeso verso l'alto. Ad ogni turno tutti i giocatori, simul-

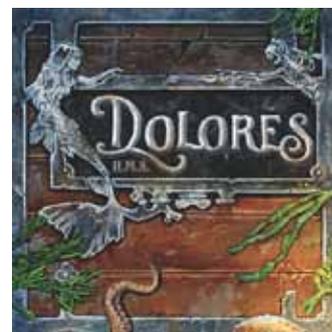


taneamente, dovranno dire SU-PER-CATS (ogni commento è superfluo...) e mostrare con una mano un numero da zero a cinque. Le cifre uguali si annullano e la più alta vince. Al centro del tavolo ci sono sei carte per ogni numero che indicano cosa succede a chi vince: si va dal girare semplicemente un proprio gattino sulla faccia "Super Cats" a girarne due o anche a voltare un gattino avversario facendolo ritornare docile e indifeso. Lo scopo sarà quello di essere il primo a girare tutte le sue carte sul lato "Super Cats". Colui che ci riuscirà sarà designato il giocatore che dovrà affrontare "RoboDog".

- Nella **seconda fase**: i giocatori che non saranno riusciti a trasformare tutti i loro gattini passeranno al lato oscuro della forza e controlleranno "RoboDog". Esso verrà costituito da dodici carte messe una vicina all'altra. Il gioco si svilupperà nello stesso modo (stessa meccanica) ma con risultati diversi: se il giocatore che controlla i "Super Cats" otterrà una cifra unica potrà eliminare tante carte quanto il valore che ha segnato con la mano, mentre se otterrà una cifra uguale anche a un solo avversario dovrà girare tante carte gattino quanti sono i giocatori con la stessa cifra segnata. Vincerà



il controllore dei "Super Cats" se distruggerà "RoboDog" voltando tutte le sue carte o, al contrario, vinceranno gli altri giocatori se le cinque carte "Super Cats" saranno rigrate sulla faccia indifesa.



PRIME IMPRESSIONI

Mi attirano sempre i giochi con meccaniche particolari come Crossing, Bermuda o Dolores (che si basa peraltro sulla stessa meccanica). Quindi Super Cats mi ha da subito incuriosito.

In realtà, ho avuto modo di giocarlo e l'ho trovato un po' privo di mordente. **Un po' banalotto** e senza un vero e proprio twist che mi facesse veramente divertire. Ci sono un paio di idee carine (soprattutto capire cosa potrebbero segnare gli avversari e allo stesso tempo capire cosa sia meglio a livello numerico per me) ma non sufficienti a renderlo veramente interessante.

È stato piacevole ma non ha fatto breccia nel mio portafoglio. È comunque adatto a serate scanzonate dove non si vuole usare il cervello, ma giocare a qualcosa di un pochino diverso dalla massa di fillerini che invadono il mercato.

Resta un gioco da 15 minuti massimo che si può fare in qualsiasi posto, vista la sua portabilità.

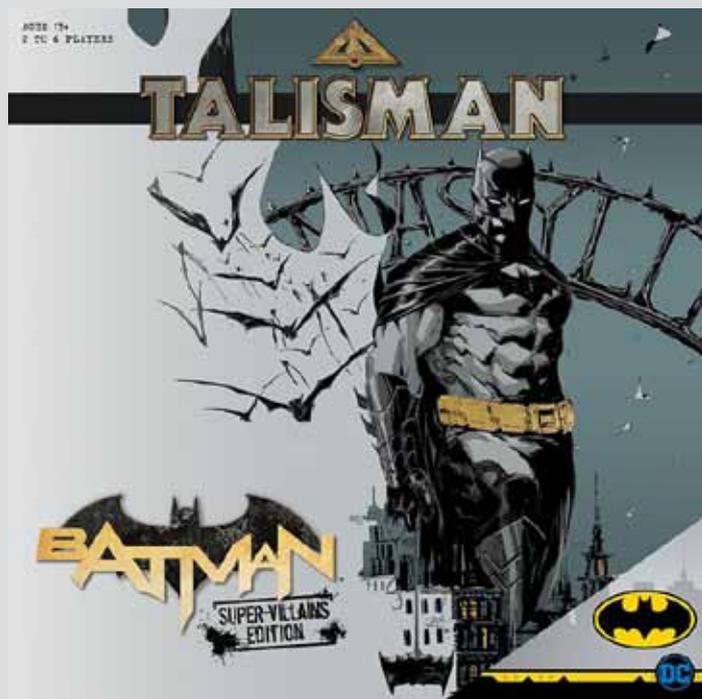
Longevità bassissima e scalabilità non credo ottimale (meglio in 4 o 5 giocatori). Se qualcuno ne fosse incuriosito, gli potrà dare una chance ad Essen visto che la durata è veramente contenuta.



Talisman: Batman – Super-Villains Edition di Mica

Autore	Robert Harris, Patrick Marino
Editore	The OP
Giocatori	2-6
Tempo	60-90
Età	13+
Kickstarter	No
Meccaniche	movimento e esplorazione, tiro dadi, poteri variabili

Il grande mondo di Talisman IV edizione si incontra con l'Universo DC: in questo gioco impersoniamo uno degli storici nemici del Cavaliere Nero alla conquista del manicomio di Arkham di Gotham City.



Gioco di **avventura fantasy** con dadi e miniature, ispirato alle avventure di uno degli eroi più celebri dell'Universo DC.

Non è un'espansione, ma **un gioco a sé**.

COME SI GIOCA

Il titolo originario è abbastanza celebre e **la meccanica è la stessa**: al centro c'è il **tabellone diviso in tre regioni** (esterna, centrale, interna); ogni turno il giocatore tira un dado per determinare di quante caselle ed in quale direzione muovere il proprio personaggio. I personaggi hanno un **allineamento** (buono, neutro e cattivo) ma potrebbero cambiarlo durante la partita. Nella casella in cui si ferma il personaggio ha un **incontro**, cioè scopre una carta dal mazzo, che può essere un evento oppure nemico da sconfiggere con forza o astuzia oppure un **oggetto** da usare subito o conservare (se l'allineamento lo consente). Se il **nemico** non viene battuto resta sulla carta,



se viene sconfitto si trasforma in trofeo; in ogni momento 7 punti trofeo possono essere convertiti per aumentare una delle due caratteristiche. I personaggi hanno 3 indicatori per i valori di **forza** (per i combattimenti fisici), **astuzia** (per i combattimenti mentali), **salute** (i punti vita); in più hanno dei **gettoni fato** (per ritirare i dadi). Se il personaggio **muore**, il giocatore perde tutti gli oggetti, monete e seguaci e ricomincia da 0 con un nuovo personaggio.

Quando un personaggio è abbastanza forte in una o entrambe le caratteristiche, per vincere deve trovare un talismano per accedere al centro ed affrontare il **mostro finale**.

Nella **mini-espansione il triste Mietitore**, la Morte è un png che agisce quando il risultato del tiro di movimento è 1. Il giocatore tira un dado e sceglie in quale casella farla fermare dove andrà: se incontra dei personaggi giocanti, questi ultimi tirano un dado e subiscono l'effetto scritto sulla scheda.

LE DIFFERENZE

In questa versione il tabellone rappresenta il **manicomio di Arkham** ed è diviso in piani, ognuno col **suo mazzo** di carte incontro; **il mostro finale è Batman**, che si trova nella sala di controllo sicurezza nella Torre di Guardia, si sposta quando si tira 1 col dado di movimento e se incontra dei personaggi avviene un combattimento (si attiva come la Morte ma agisce diversamente); il talismano è **la chiave** che sblocca la sala, la si può pescare dal mazzo o la si riceve attraverso uno spazio lavorando per Carmine Falcone (il boss di Gotham).

Poiché sono tutti cattivi, l'**allineamento** è diviso in: **malvagio giusto**, che vede nei cattivi la salvezza; **malvagio indifferente**; **malvagio caotico**, che vuole solo seminare il caos.

In più troviamo le **carte abilità**, cioè talenti speciali che alcuni personaggi ricevono all'inizio e che funzionano una volta come le magie, e le **carte acquisto**, cioè oggetti da comprare.

Ad inizio partita, i giocatori ricevono 1 forza o 1 astuzia in più a scelta.

Il **combattimento** in sé non differisce dal "padre" ispiratore: quando si incontra un **nemico**, si può usare un'abilità speciale per **eludere l'incontro**; il tipo di combattimento viene determinato dalla caratteristica sulla carta del nemico (forza o astuzia), a cui si aggiungono eventuali abilità o oggetti ed il risultato del tiro di dado. Le carte nemico hanno un **numero di incontro**. Se vince il personaggio, conquista la carta come trofeo. Ciò

che cambia è che bastano **5 punti trofeo** per migliorare una caratteristica; se perde, ci rimette un punto vita e la carta resta lì; se finisce in pareggio, non succede nulla e la carta resta lì.

Quando si incontra un **personaggio** si combatte solo con la forza, a meno che l'attaccante non abbia abilità particolari, ed il vincitore può far perdere un punto vita all'avversario o rubare un oggetto o una moneta.

Durante la partita è possibile che un evento renda il personaggio **squilibrato**: si volta la carta personaggio sul lato squilibrato e per tre turni i valori di forza ed astuzia sono ridotti a 1 e non si possono acquisire nuovi valori; dopo 3 turni, si recupera tutto (una sorta di trasformazione in Rospo).

Se un personaggio **muore**, quello che lo sostituisce eredita tutto: monete, oggetti e seguaci.

Quando un personaggio arriva nella **Torre di controllo**, Batman si sposta immediatamente e combatte con lui sulla caratteristica scelta dal giocatore aumentata a 12: se vince il personaggio, il giocatore **vince la partita**; se perde, torna all'ingresso della Torre; se finisce in stallo, lo affronta il turno seguente.

PRIME IMPRESSIONI

Questa versione ha ben **poche novità** rispetto al titolo originale e la maggior parte sono pensate per ridurre i tempi di gioco: l'abbassamento a 5 punti trofeo permette avanzamenti di livello più rapidi; il personaggio che diventa squilibrato non rischia che gli venga rubato tutto, come avviene per la trasformazione in Rospo in Talisman; l'equipaggiamento e gli oggetti lasciati in eredità consentono di non ripartire da 0, velocizzando la partita.

Nella pagina finale del regolamento, tuttavia, si rimanda alle regole originali (nessuna eredità o punto iniziale aggiuntivo e 6 punti trofeo) per una partita più difficile.

Utilizzare la meccanica della mini-espansione per Batman è una buona idea, visto che è una delle espansioni più usate dai giocatori.

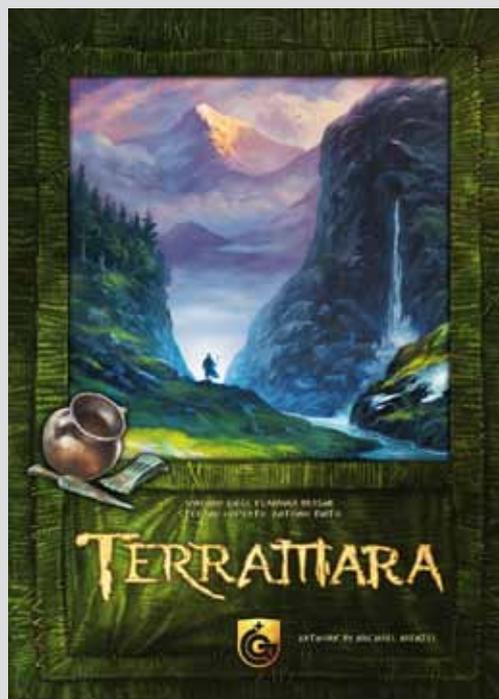
Le miniature riproducono fedelmente i personaggi ed il tabellone dai toni scuri ricrea l'atmosfera dark della storia originale. I dadi sono belli: neri e con il pipistrello al posto di 1.

In sintesi, **consigliata solo agli amanti di Talisman o ai fan di Batman**, le miniature e le illustrazioni di Ross Taylor sono veramente belle.

Terramara

di emanueles

Autore	Acchittocca
Editore	Quined Games
Giocatori	2-4
Tempo	120 Min
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento lavoratori, mappa modulare, poteri variabili



TEMA / AMBIENTAZIONE

I giocatori sono **capi di clan che vivono all'interno di una Terramara**, un villaggio appartenente ad una civiltà, sviluppata durante l'età del bronzo media e recente (ca 1650-1150 a.C.), i cui villaggi furono chiamati appunto Terramare. Ogni giocatore deve far fiorire il proprio clan, sviluppando il commercio, il potere militare, le tecnologie e raggiungendo gli avamposti.

COMPONENTISTICA / SETUP

Il **tabellone è modulare**: c'è una cornice esterna fis-

sa, che presenta alcuni tracciati con relativi bonus, e una parte interna che viene formata con delle tessere da scegliere casualmente all'inizio della partita. Vi sono poi delle **tessere risorsa di vario tipo** a doppia faccia (la risorsa grezza e il prodotto derivato), le tessere lavoratore, un mazzo di carte artefatto, un mazzo di **carte personaggio** e altre tessere varie. Sul tabellone vengono posizionate casualmente alcune tessere bonus e una fila di carte artefatto. Ogni giocatore riceve un **set di pezzi di varie forme**, alcuni dei quali vanno posizionati sui tracciati presenti nel tabellone, e una carta capanna. I giocatori sceglieran-



no a turno una carta personaggio a doppia faccia (il personaggio da giovane e da vecchio) e una carta che mostrerà loro le risorse iniziali di cui disporranno.

STRUTTURA DEL TURNO

I giocatori **a turno posizionano il capo clan oppure un esploratore oppure uno dei guerrieri**, che hanno eventualmente a disposizione, su uno degli spazi azione presenti sul tabellone e attivi fino al round in corso, rispettando alcuni vincoli di piazzamento. La risoluzione degli spazi azione è immediata. In seguito al piazzamento è possibile svolgere alcune azioni gratuite.

RIASSUNTO DI GIOCO

Il gioco si sviluppa in **cinque round**, all'interno dei quali i giocatori compiono le loro **azioni a turno**, posizionando sugli spazi azione i membri del clan, il capo clan o dei guerrieri, rispettando i **vincoli di piazzamento**:

- alcuni spazi azione sono esclusivi e possono essere occupati da 1 solo pezzo (capo clan, esploratore, guerriero);
- se uno spazio azione (non esclusivo) è già occupato, è possibile posizionare il capo clan gratuitamente oppure un esploratore al costo di una tacca sul tracciato militare, a patto che la forza militare del proprio clan sia superiore a quella degli altri giocatori presenti sullo spazio azione;
- se uno spazio azione (non esclusivo) è occupato da un capo clan, non è possibile posizionare ulteriori pezzi;
- non è possibile occupare uno spazio azione in cui sono già presenti pezzi del proprio clan;
- i guerrieri sono considerati come dei capi clan, ma possono essere posizionati in uno spazio azione dove è già presente un proprio esploratore;
- gli esploratori possono essere messi su spazi azione "futuri", ma resteranno sul tabellone per il turno successivo.

In seguito al piazzamento si può svolgere 1 delle seguenti **azioni gratuite**:

- creare un artefatto
- riservare un artefatto tra quelli scoperti sul tabellone.

Gli **spazi azione** consentono le seguenti azioni:

- guadagnare risorse, trasformare risorse da grezze a finite, guadagnare punti;
- prendere tessere lavoratore (di 3 livelli) che consentono di trasformare le risorse da grezze a finite;
- salire sui tracciati militare, fiume, strada, sbloccando i relativi bonus;
- diventare primo giocatore;
- compiere un'incursione (al costo di una tacca sul tracciato militare, gli altri giocatori devono darvi

delle risorse in base alla differenza relativa di potere militare tra voi e loro);

- alcuni spazi azione danno bonus in base ad alcune condizioni da soddisfare.

La partita si conclude **al termine del quinto round**. Ogni giocatore somma i punti guadagnati in partita, quelli dati dagli artefatti costruiti e dai loro poteri, dal tracciato militare, dal tracciato della strada, dagli avamposti visitati, dalle risorse avanzate. A questi si sottraggono 5 punti per ogni artefatto non costruito. **Chi ha più punti sarà proclamato vincitore.**



COMMENTI

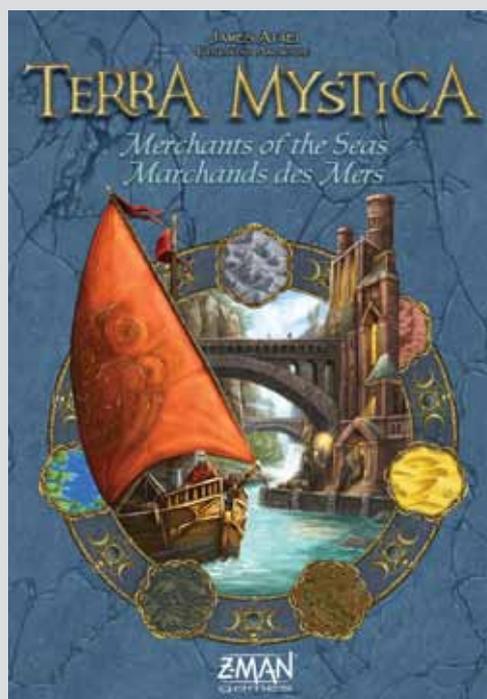
Si tratta dell'**ennesima variante del piazzamento lavoratori**. I diversi vincoli di piazzamento, la gestione delle risorse, i poteri degli artefatti e i vari bonus disseminati negli spazi azione e sui tracciati caratterizzano il gioco come un **german per giocatori esperti**.

L'**interazione è indiretta**, anche quando si effettuano le incursioni, ed è la tipica interazione dei giochi di piazzamento lavoratori. Carina la variante del piazzamento lavoratori, ma forse il twist più interessante è la **carta personaggio a doppia faccia**. Su un lato è presente il **personaggio da giovane**, che generalmente fornisce un potere che permette uno sviluppo più rapido in certi ambiti, mentre sull'altro lato il **personaggio da vecchio** fornisce punti vittoria durante la partita per quelle stesse azioni in cui è specializzato il personaggio da giovane. Il giocatore dovrà quindi decidere se mantenere il personaggio giovane e migliorare rapidamente il suo motore di gioco oppure se girare la carta e usare il prima possibile lato da vecchio per ottenere punti.

Il gioco appare ben amalgamato e necessita di una **buona programmazione**, con scelte spesso sofferte. L'**originalità è scarsina** e tutto ha un'impostazione molto classica. La grafica è di ottimo livello e i materiali sembrano adeguati. Il regolamento non è scritto molto bene ed è un po' disorganizzato.

Terra Mystica: Merchants of the Seas di Rosengald

Autore	E. Andrade, J. Ataei, J. Drögemüller, H. Ostertag
Editore	Feuerland Spiele
Giocatori	2-5
Tempo	60-120
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	costruzione rete, poteri variabili



Una nuova espansione per il super acclamato Terra Mystica, must buy o per pochi?

Faccio subito outing così non ci torno su, ho venduto Terra Mystica per comprare **Progetto Gaia** – ma capitemi gioco spesso in due e quelli con

cui avrei potuto intavolare TM già lo hanno – così questa anteprima la scrivo per un misto di senso del dovere e rimpianto, perché alcuni giochi anche se lasciano la libreria non se ne vanno mai davvero.



L'ESPANSIONE IN SINTESI

Partirò dando gioco base e prima espansione per conosciute così che in realtà abbia davvero poco da dire. In questa espansione troveremo un nuovo tabellone fronte retro, **nuove tessere** Favore, Città e punteggio finale.

Ma la cosa interessante è che ogni giocatore a inizio partita riceve una **nave** e due nuovi edifici, il porto e il cantiere, il primo verrà aggiunto durante la fase

di preparazione iniziale mentre il secondo è un nuovo edificio costruibile con il solito sistema di **Miglioramento edifici** – nella fattispecie un emporio adiacente al fiume.

La nave si muoverà a seconda del nostro livello di **navigazione** – più un eventuale passo se si è disposti a spendere un punto potere – e potrà essere utilizzata per far visita agli avversari o per raggiungere zone inaccessibili per noi.

Infatti sarà possibile spostare la nostra nave in un qualsiasi edificio avversario che si affacci sull'acqua, lì la nave sparirà e noi guadagneremo un bonus istantaneo, mentre il giocatore visitato potrà spendere tanti punti vittoria quanto il livello dell'edificio visitato -1 per ottenere punti potere, esattamente come se gli venisse costruito accanto. Oppure sarà possibile terraformare accanto alla nostra nave ed anche **distrunderla** per non pagare il costo dell'edificio.

Le navi non vengono costruite mediante un'azione specifica ma sono bonus o rendite ottenibili, dove il cantiere ci darà la rendita.

La nuova tessera punteggio premierà come gli altri criteri di fine partita – 18/12/6 punti al 1/2/3 giocatore – a chi avrà visitato più città con le proprie navi, che infatti lasceranno un sigillo sotto l'edificio visitato, e non vi potranno più tornare.

Manca da dire che nani e fachiri ovviamente non sono esclusi da questa nuova espansione, semplicemente avranno i mercanti che si sposteranno **a piedi o volando**.

PRIME IMPRESSIONI

Come molti di voi non sono un accanito fan delle espansioni, con le dovute eccezioni sia chiaro. Però questa mi sembra davvero **interessante** nella sua semplicità. Si parte da un prodotto già **eccellente** poco da dire, Terra Mystica è un signor gioco che ha saputo ritagliarsi negli anni uno zoccolo duro di appassionati e mi sembrerebbe inutile e fuori luogo una disamina sulle qualità del gioco base. Quanto all'espansione che dire? Sicuramente non sarà una di quelle espansioni fondamentali per godersi appieno il gioco, ma anzi la vedo rivolta proprio a quello zoccolo duro che ha ben ingurgitato e digerito le **meccaniche** del gioco, mettendo delle **scelte nuove** che potrebbero essere interessanti, soprattutto con le **nuove mappe** pensate appositamente per l'espansione. Apprezzabilissimo anche l'inserimento dei canali, utili a utilizzare quest'espansione anche su mappe precedenti. L'unico dubbio che mi viene in mente è se la possibilità di costruire con la nave non dia **troppe vie di fuga** al giocatore in un gioco che fa dell'essere più **stretto** dell'unico parcheggio disponibile quando siete in ritardo ad un appuntamento, uno dei suoi tratti caratteristici.

PS: Spero che uno dei sopracitati amici che hanno Terra Mystica la compri, davvero compratela!



The Artemis Project

di DarthDreamer

Autore	Daryl Chow, Daniel Rocchi
Editore	Grand Gamers Guild
	1-5
Giocatori	60-75
Tempo	13+
Età	Si
Kickstarter	piazzamento
Meccaniche	lavoratori, gestione dadi



Andiamo tutti insieme a fare gli esploratori spaziali con i dadi!

In questo titolo di **peso medio** da uno a cinque giocatori abituali dovranno esplorare la luna ghiacciata di Giove: Europa. **Sia il tabellone che il gioco si dividono in due, differenziando la superficie ghiacciata con le relative strutture ed azioni dall'immenso mare sottostante.**

IL REGOLAMENTO

Al centro del tavolo ci sarà il **tabellone** su cui effettuare le azioni suddiviso in sette aree più la traccia dei punti vittoria e quella dei rifornimenti. A fianco trovano posto le sei **carte evento** (una per ogni turno), il mazzo degli **edifici di superficie e quelli**

di profondità, oltre al mazzo delle spedizioni. I giocatori avranno una loro plancia che funge soprattutto da appoggio ordinato delle risorse, e cinque dadi.

Durante ogni turno si svolge la **fase di piazzamento** in cui tutti i giocatori lanciano i propri dadi e poi, a turno, li posizionano negli spazi azione del tabellone. Nella successiva **fase della risoluzione** i giocatori risolvono un'area alla volta assegnando principalmente risorse o carte:



1- **Campo base:** i giocatori mettono i loro dadi per svolgere le missioni pescate ogni turno. La somma dei dadi di tutti i giocatori deve almeno uguagliare il valore di difficoltà della spedizione: se ciò accade, i due giocatori che hanno giocato i valori più alti si spartiscono le risorse premio.

2- **Sfiatatoio:** serve per collezionare risorse Energia. Partendo dal dado più basso si assegnano risorse uguali al valore del dado, ma sono limitate e quindi potrebbero non spettare a chi ha messo valori alti.

3- **Cava:** funziona come gli sfiatatoi, ma si raccolgono risorse Minerali.

4- **Cantiere:** i giocatori posizionano i loro dadi per accaparrarsi le carte edificio. Per ogni carta il giocatore che ha messo il valore più alto si aggiudica l'edificio, se riesce a pagarne il costo. Gli **edifici sottomarini** dei primi tre turni danno benefici durante il gioco fornendo principalmente risorse, gli **edifici di superficie** degli ultimi tre turni danno punti vittoria.

5- **Porta d'ingresso:** qui i giocatori reclutano lavoratori utili per popolare i propri edifici o potenziare i dadi. Partendo dal valore più basso i giocatori prendono lavoratori pari alla metà del valore del dado pagando Energia. Anche qui il numero disponibile è limitato, quindi qualcuno può rimanere a bocca asciutta.

6- **Accademia:** serve a far studiare i lavoratori e trasformarli in una tipologia diversa. In base al valore del dado i Pionieri potranno diventare Ingegneri, Soldati o Assistenti.

7- **Fornitore:** posizionando un dado in quest'area si ottiene subito una cassetta degli attrezzi che può essere spesa per aumentare o diminuire di uno il valore di un dado.

Se qualcuna delle azioni prenotate va a vuoto per esaurimento delle risorse o per ricompense non aggiudicate, il giocatore avanza di un passo sulla traccia dei rifornimenti che serve a prendere risorse.

Durante la risoluzione si verificherà anche un evento pescato a caso tra 14 carte, che il regolamento dice essere di natura nefasta e che i giocatori devono fronteggiare leggendo il testo riportato sulla carta.

Infine c'è una **fase di riordino** in cui si prepara il turno successivo, si paga Energia per far funzionare il riscaldamento necessario per far sopravvivere i lavoratori non assegnati ad alcun edificio e colui che ha meno risorse sulla plancia diventa il nuovo primo giocatore.

Alla fine del sesto turno, chi avrà più punti vittoria sarà il vincitore.



IL MIO PARERE

Sicuramente è necessaria una prova sul campo per verificare che tutto giri bene, ma **le prime impressioni sono ottime per me**. A partire dal **numero di giocatori, spicca subito quel numero 5**, senza bisogno di acquistare moduli aggiuntivi o espansioni che ancora non sono uscite o, peggio che mai, sono appiccate forzatamente squilibrando o rallentando il flusso di gioco.

I **materiali**, visti in foto, sembrano di ottima fattura, ma anche nel loro utilizzo descritto sul manuale sembrano azzeccatissimi. La **grafica** è chiara, la simbologia funzionale, il testo totalmente assente, ad eccezione delle carte evento.

La variabilità e la rigiocabilità è data in primis dalla meccanica stessa che crea molta interazione tra i giocatori, che cercheranno di accaparrarsi gli spazi migliori per poi vedersi sorpassare il proprio dado da uno con valore più alto/basso. In aggiunta a questo ci sono molti edifici da costruire, con effetti diversi, oltre a 14 eventi di cui se ne giocheranno solo 6.

La **casualità** e la mala sorte un po' c'è, ma secondo me è ben bilanciata dal bisogno di avere sia valori alti che bassi nei dadi per fare le singole azioni. Poi, se proprio andasse male, ci pensa la traccia dei rifornimenti a dare una compensazione ed un vantaggio per il turno successivo. Più si avanza su tale traccia maggiore è la scelta nella ricompensa da prendere.

Se devo trovare dei **difetti: le plance giocatore mi sembrano un po' troppo ingombranti** per il loro ruolo di semplici depositi delle risorse, inoltre le **meccaniche, anche se ben assemblate e senza fronzoli inutili, non sono innovative**. Ma capisco che sto proprio cercando il pelo nell'uovo.

La **scalabilità** è da provare sul campo, non essendo grandi forme di compensazione nel regolamento.

In **sintesi**: lo voglio provare! Chi lo ha già dal kickstarter?

The Grimm Masquerade di Mica

Autore	Tim Eisner, Ben Eisner, James Hudson
Editore	Druid City Games, Skybound Games
Giocatori	2-5
Tempo	20-40
Età	8+
Kickstarter	No
Meccaniche	collezione set, identità segrete

Siamo personaggi delle favole più celebri dei fratelli Grimm invitati alla festa in maschera della Bestia: riusciremo a smascherare gli altri, vincendo i trofei delle rose?!



Nel gioco interpretiamo i personaggi delle favole invitati alla festa in maschera della Bestia. Il gioco ha le **modalità** (“mascherata”) **family e avanzata**. Gli illustratori sono i coniugi Mr Cuddington, conosciuti per Brass Birmingham e Lancashire e Charterstone.

COME SI GIOCA

La partita dura **tre round**, in cui iniziamo pescando a caso il nostro personaggio segreto. Lo **scopo** è nascondere la nostra identità e scoprire quella

degli altri: questo permette di **accumulare rose** (i PV), chi ne ha di più vince.

Ogni round viene messo in palio il **trofeo delle rose** (da 1-3-5 rose) e lo vince chi arriva “allo scoccare della Mezzanotte” (cioè è l’ultimo giocatore rimasto in gara) o chi colleziona tre copie del proprio artefatto. Gli **artefatti** sono carte, ognuna in sei copie, che possono essere benedizioni e maledizioni. Ogni personaggio cerca il suo **artefatto della delizia** e deve evitare il suo **artefatto della sofferenza** che troviamo raffigurati sulla **carta personaggio**.

La **meccanica** è semplice: in ordine di turno ogni giocatore pesca un artefatto e sceglie se tenerlo per se stesso o da consegnare ad un avversario, dopo di che ne pesca un secondo e deve scegliere esattamente il contrario di quanto fatto prima. Quando un giocatore ha **due o tre copie di un arte-**



fatto, deve dare informazioni sulla propria identità: se ha tre copie del proprio artefatto della delizia, vince immediatamente il round; se ha le copie del proprio artefatto della sofferenza, deve immediatamente rivelare la propria identità ed il giocatore che gli ha dato l'artefatto riceve una rosa; se non è uno dei propri artefatti, deve comunque dare un'informazione sulla propria identità posizionando uno dei suoi **gettoni indizio** su un personaggio non rivelato ancora per escluderlo. Quando un giocatore viene **smascherato**, rimuove i suoi gettoni indizio e posiziona sul personaggio indovinato il **segnalino specchio rotto**, riprende in mano gli artefatti e continua a giocare assegnando artefatti agli avversari al suo turno. Ovviamente, può ricevere rose, ma non concorre più per il trofeo.

Dopo aver assegnato gli artefatti è possibile scegliere una delle tre **azioni speciali** disponibili per quel round, scartando due artefatti qualunque. L'azione Puntare il dito è l'unica sempre disponibile e serve ad accusare un giocatore: se si indovina l'identità si ricevono due rose, altrimenti ne riceve una l'accusato. Le altre azioni sono pescate a caso e permettono di dare o scambiare artefatti, vedere i personaggi non utilizzati o costringono gli altri ad escludere un personaggio.

Nella **versione per esperti** i personaggi hanno un'**abilità** che entra in gioco dal secondo round e viene data solo al giocatore/i con meno rose, in base al personaggio interpretato il precedente round. Inoltre, si aggiungono le carte **scommessa**: il giocatore che è stato smascherato, può scegliere una di queste carte che rappresentano i personaggi e cercare di indovinare chi vincerà il round. Se indovina, vince

la stessa quantità di rose del trofeo di quel turno.

La **partita finisce** dopo tre round o quando un giocatore arriva a dieci rose.

La **variante a due** prevede che ognuno abbia due personaggi e le carte degli artefatti siano condivise da entrambi (se ne pescano sei e non quattro e due si scartano); per vincere il round entrambi non devono essere stati smascherati o uno dei due raggiunge i tre artefatti della propria delizia.

PRIME IMPRESSIONI

L'**ambientazione** hanno cercato di farla sentire il più possibile, sia nell'accostamento degli artefatti che nell'abilità, ad esempio il Lupo cattivo sfrutta i grandi occhi che ha per vedere un personaggio non utilizzato.

I giochi ad identità segreta usano quasi sempre la componente verbale per bluffare/rivelare i ruoli, portando talvolta a partite eccessivamente lunghe o frustrazione per taluni giocatori, mentre qui manca del tutto. Ma grazie ad un sapiente uso della **meccanica del set collection** dà comunque l'idea di essere ugualmente intrigante e divertente. Solo la **variante a due non mi convince** pienamente: nell'ipotesi che i propri personaggi abbiano lo stesso artefatto opposto, cioè che la sofferenza di uno sia la delizia dell'altro, il regolamento offre come soluzione la possibilità di smascherare uno per vincere con l'altro, provare a bluffare per mettere in fallo l'avversario oppure concentrare la propria strategia per smascherarli. Una forzatura eccessiva a mio parere che, però, può essere tranquillamente ignorata: non è il genere di gioco che farei in due, piuttosto avrei visto più interessante una forbice di 3-6 giocatori.

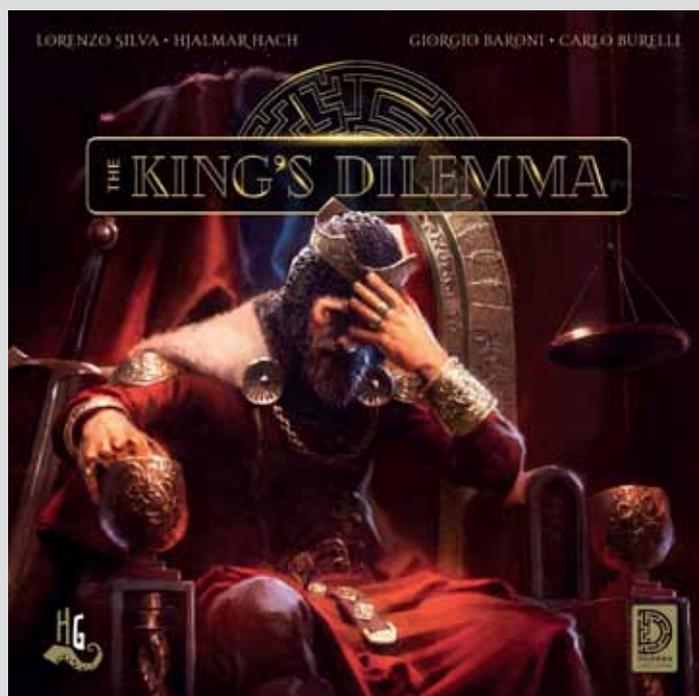


The King's Dilemma

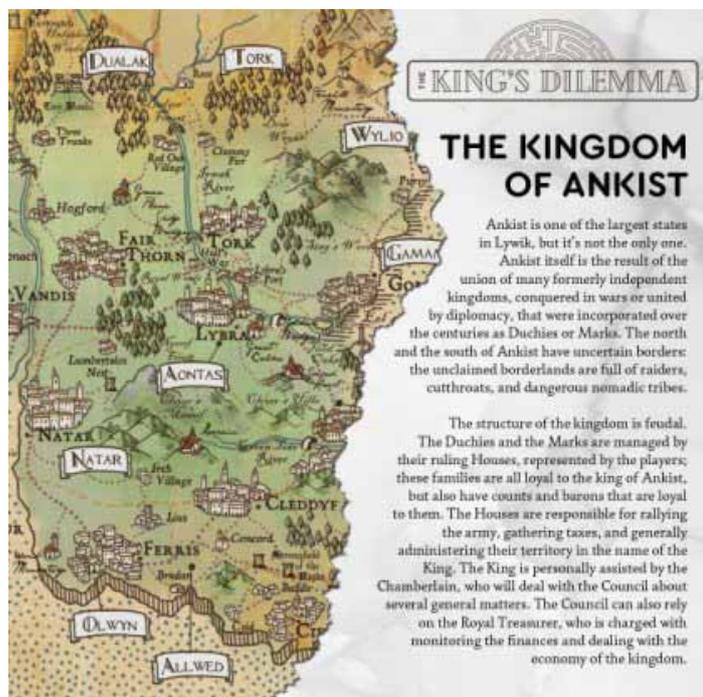
di Rosengald

Autore	Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Editore	Horrible Games
Giocatori	3-5
Tempo	45-60
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	votazione, negoziazione, legacy

Nella Grandiose sale del palazzo si annidano sempre loschi individui pronti a tutto per il proprio tornaconto... No non è l'incipit di un articolo di politica, ma quello di un gioco fantasy che ci metterà sulla sedia spinosa di uno dei consiglieri del re!



Sono toscano e da bravo toscano ho la polemica e la voglia di discutere nel sangue. Per una carta giocata male al circolo viene invocato un intero pantheon. Non potevo non interessarmi a The King's Dilemma, un gioco Legacy che si basa completamente sul voto e la negoziazione.



IL GIOCO IN SINTESI

In King's Dilemma faremo parte del **concilio ristretto del re**, e saremo messi a capo di una **fazione con i propri interessi**. Il nostro compito sarà quello di indirizzare le decisioni prese cercando di guadagnare quanto più prestigio possibile. Riusciremo a non distruggere tutto nel tentativo di farlo?

Il gioco, almeno nella sua premessa **semberebbe essere semplice**.

Il tabellone è composto da un **tracciato** su cui si sposteranno sei valori di cui il regno si può avvalere - influenza, ricchezza, benessere, stabilità, morale e conoscenza - mentre nella parte superiore trovano spazio le caselle per attaccare gli adesivi che terranno memoria di quali decisioni sono state prese dal consiglio e chi se ne è fatto **firmatario**.

Ogni giocatore avrà un proprio **schermo di casata** che sarà personale e non potrà essere cambiato nel corso di tutta la campagna, su di esso potrà tenere traccia dei propri progressi, come bonus che si sbloccano a determinate condizioni e punti prestigio, oltre che nascondere agli altri giocatori le due risorse del gioco, **monete e potere**.

All'inizio della partita viene fatto **un singolo giro di draft** a partire da chi ha meno punti prestigio per accaparrarsi una carta Agenda segreta, una carta che

indirizzerà la partita determinando a quali condizioni il giocatore otterrà i punti. C'è anche un agenda pubblica, derivante dalle precedenti **decisioni** che sarà visibile a tutti.

Il **flusso di gioco** si presenta snello, infatti si pescherà una carta dal fondo del mazzo dilemma che metterà il concilio davanti a una decisione da prendere. Davanti al proprio schermo ogni giocatore avrà tre carte, una per votare sì, una per passare e l'altra – indovinate un po' – per il no.

Il voto terminerà alla fine del turno del giocatore alla destra del **Leader** – assegnato casualmente nella prima partita – un giocatore può scegliere di investire quanti segnalini potere vuole sul sì o sul no, o mettere una moneta sul passo e scegliere se diventare il **moderatore** – colui che spezza i pareggi – o partecipare alla spartizione del potere alla fine della votazione. Lo schieramento tra sì e no con più segnalini potere sopra sarà quella vincitrice. Ma la cosa davvero interessante è che durante il passo di votazione il Leader può cambiare, infatti, basta essere il giocatore con più potere totale investito per esserlo, e quindi il turno di voto non vedrà necessariamente un turno a giocatore.

Alla fine della fase di voto il Segnalino Leader verrà assegnato al giocatore della **fazione vincitrice** che ha investito più potere, in caso di parità sarà il moderatore a scegliere chi sarà il nuovo leader. Interessante però risulta essere il fatto che il regolamento inviti a **contrattare e a comprare voti**, o i favori del moderatore, ma senza poter scambiare mai potere, solo **vil' denaro**.

Una volta risolto questo passaggio si andrà alla risoluzione del dilemma, sul retro della carta scopriremo le conseguenze delle nostre scelte, che andranno a modificare i valori del regno più potremmo dover aprire **buste sigillate**, attaccare adesivi o leggere speciali carte storia. Dopo di che la carta verrà messa di fianco al tabellone come segna turni. La partita finisce quando il numero di carte dilemma risolte dichiara se il re muore o abdica, in ogni caso noi consiglieri senza cuore ce ne fregheremo delle celebrazioni e andremo a contare i punti.

Si otterranno **punti agenda** per:

- Aver mantenuto quante più risorse del regno in una determinata fascia di quantità, più saranno in quel range di punteggio più punti agenda si otterranno.
- Maggioranza di **monete** dietro lo schermo.
- Maggioranza di token **potere** conservati.
- Punti per l'agenda pubblica, se la nostra risorsa assegnata dall'agenda pubblica è la più alta sul tracciato si avranno tre punti, se è la seconda un punto,

così come perderemo tre punti se la nostra risorsa è l'ultima e un punto se penultima.

Sulla base dei punti agenda guadagnati verrà stilata una classifica che conferirà punti prestigio ai primi e punti brama agli ultimi, in quantità diverse a seconda se il re sia morto o abbia abdicato.



PRIME IMPRESSIONI

Dopo aver letto il regolamento sono rimasto **molto colpito**, anche se avevo come una sorta di sensazione di déjà vu che non riuscivo decisamente a capire da cosa derivasse. Ho fatto finta di nulla e mi sono messo a scrivere, e lì ho capito, la meccanica delle risorse del regno mi ricorda tantissimo Viva il Re! Gioco di 15 anni fa di Stefano Luperto, ritematizzato recentemente come Super Mario Level Up. La differenza è che qui la coppia di autori Horrible sembrerebbe **aver costruito un mondo** attorno.

Chiaramente mi trovo in imbarazzo a valutare un **gioco legacy** dalla sola lettura delle regole, visto che il vero cuore pulsante di questo King's Dilemma potrà essere fatto emergere solo giocando e scoprendo come si evolverà il regno fantasy che saremo chiamati a comandare. Però le premesse sembrerebbero esserci tutte per **trovarci davanti a un gioco che faccia dell'equilibrio e dell'incertezza i suoi punti forti**, tanto è vero che nel regolamento non specifica nemmeno come si arrivi al finale di campagna. Ci saranno adesivi speciali da attaccare al sesto si aprirà la busta gran finale che decreterà come e in che misura i punti prestigio e i punti brama ci permetteranno di raggiungere la vittoria finale. Personalmente non **vedo l'ora di giocarlo**, tant'è che ho già altri quattro amici pronti a buttarsi nella campagna. Si si potrà anche aggiungere giocatori in corsa e non giocarlo a pieno carico di giocatori ma secondo me il miglior modo per goderselo – come ogni gioco a campagna che si rispetti – sarà con il massimo numero di giocatori e con il gruppo fisso. Per me acquisto sicuro, ma ho un debole per i sistemi Legacy e con il gruppo già fatto come potevo dire di no?

The Magnificent

di Tania-94

Autore	Kristian Amundsen Ostby, Eilif Svensson
Editore	Aporta Games
Giocatori	1-4
Tempo	60-90
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento tessere, poteri variabili, draft carte



Questo sarà uno spettacolo da ricordare!

TEMA / AMBIENTAZIONE

Ambientato nel mondo circense, i giocatori lotteranno per la creazione dello spettacolo più bello e acclamato dal pubblico.

OBIETTIVO

I giocatori dovranno cercare di ottenere il maggior numero di **punti vittoria per i loro spettacoli**, dalle carte master e organizzandoli. Inoltre dovranno **espandere il loro campeggio** per poter accogliere più artisti e viaggiare per poter pubblicizzare i loro spettacoli, ottenere effetti speciali e alzare le proprie tende.

I dadi saranno la fonte di potere per eseguire le azioni, ma più sarà alto il valore più gli costerà in termini di denaro.

COMPONENTISTICA / SETUP

Nella riserva sono presenti gemme, monete e tessere campo di varie forme e tipo.

Ogni giocatore partirà con una carta Poster abbinata a una tenda iniziale e 4 carte Master dove compirà le azioni con i dadi, che invece saranno solo sulla plancia principale.

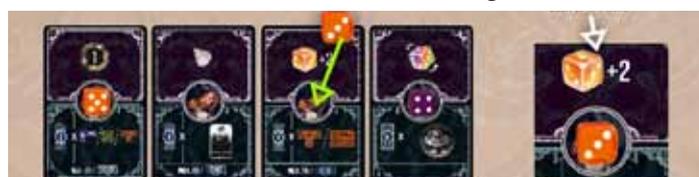
STRUTTURA DEL TURNO

Il gioco è composto da **3 Round** in cui ogni giocatore farà **4 turni**, al termine finirà la partita.



Ogni turno è composto da:

- **Prendere un dado** si prende un dado dalla plancia principale e lo si posiziona su una carta Master, alla fine del Round si avrà un dado su ogni carta Master.



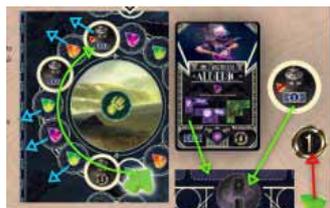
• **Determina il tuo Potere** il tuo potere sarà il valore del dado scelto più quello dei dadi precedentemente presi in quel round dello stesso colore. Scartando una gemma del medesimo colore il potere aumenta di 2. Il Bianco è un jolly.

• **Un'azione a scelta tra:** Costruire, Viaggiare, Esibirsi

Costruire espandi il tuo campeggio con una nuova tessera campo. In base al tuo potere potrai costruire sia più tessere, che tessere più grandi. Coprendo determinati spazi otterrai i bonus corrispondenti.



Viaggiare fai viaggiare il carro del colore corrispondente al dado fino a tanti passi quanto è il tuo potere. Prenderai gemme



e poster pari a quanti ne hai attraversati, mentre raccoglierai una tenda solo se terminerà il movimento. Tenendo conto che lo stock sia di gemme che di poster che di tende è limitato agli spazi disponibili sulla propria plancia.

Esibirsi durante l'esibizione verranno risolti i poster sopra le rispettive tende. Il colore del dado non avrà importanza ma solo il potere, più potere si avrà più poster si potranno completare con la stessa azione. Attenzione però, se l'esibizione da 10 punti potere è già stata eseguita, non sarà più disponibile per quel round e bisognerà farne una di valore inferiore.



Risolvere il poster richiede una tenda, e le gemme e tessere campo disegnate sopra, non si può usare una stessa tessera campo per risolvere due poster insieme. Si ottengono i punti e le monete disegnate sia sulla tenda che sul poster. Alla fine del turno il poster viene scartato mentre la tenda potrà essere riutilizzata.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine dei 4 turni termina il primo Round.

Per ogni colore di dado utilizzato va pagato un ammontare di monete pari al valore più alto presente. Se non può essere pagato si perderanno punti vittoria.

Si prenderà una nuova carta Master e una nuova tessera "Allenatori". Si faranno i punti da una carta

Master a scelta per poi scartarla tornando a 4 carte complessive. Verranno raccolti i dadi e rilanciati per il nuovo turno.

Alla fine del terzo Round finisce la partita.

RIASSUNTO

Allenatori: nel proprio turno potranno essere utilizzati dei segnalini "Allenatori" per attivare delle rispettive tessere sulla nostra plancia o sulla plancia principale. Queste tessere potenzieranno una delle tre azioni principali (costruire,viaggiare,esibirsi) o per ottenere più risorse (dadi, monete, poster). Una volta utilizzati gli Allenatori, verranno scartati.



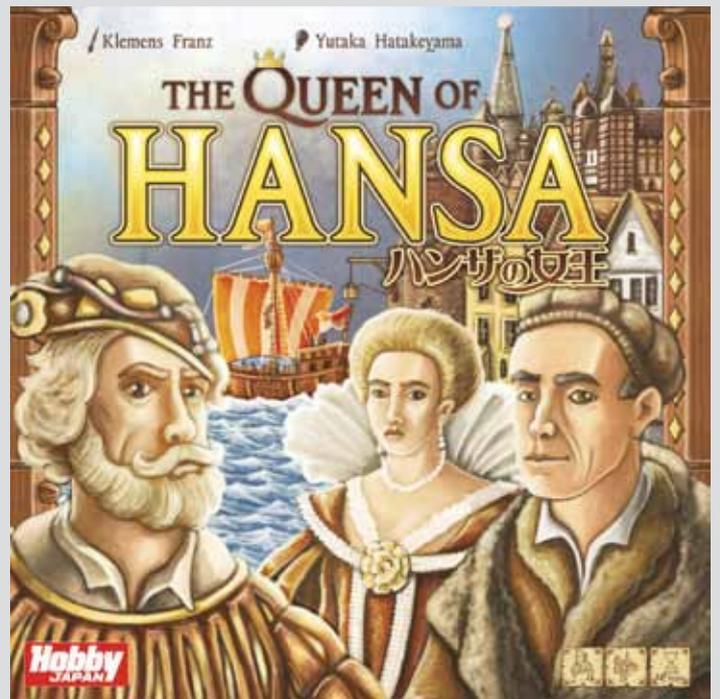
Carte Master: quando si piazza un dado si ottiene immediatamente il bonus disegnato nella prima metà, mentre alla fine di ogni round, si otterranno i punti in base alle condizioni disegnate nella seconda metà di una delle carte Master in possesso a scelta. A fine partita si otterranno da tutte e quattro le carte, dimezzando i punti.

COMMENTI

La struttura del gioco non ispira molto. Mi sembra che ogni turno sarà molto simile a un altro, bisognerà viaggiare e costruire almeno una volta per poter piazzare le tessere nel campeggio per risolvere i poster e per raccogliere le risorse necessarie, ma non sarà necessario in quest ultimo caso molta potenza perché la dispensa di risorse è molto limitata. Si dovrà ottimizzare al massimo l'esibizione per risolvere almeno due poster, anche perché è l'unica azione limitata a massimo due volte per round. In tutto questo hanno aggiunto varietà nei bonus delle carte Master quando utilizzate ma soprattutto nelle Tessere "Allenatori", di cui ce ne sono molti tipi, ma partendo con un solo segnalino da utilizzare bisognerà sfruttare i giusti bonus per prenderne altri.

The Queen of Hansa di Mica

Autore	Yutaka Hatakeyama
	Hobby Japan
Editore	2-4
Giocatori	30-45
Tempo	8+
Età	No
Kickstarter	collezione set, draft
Meccaniche	carte, gestione mano



Da Lubeca, regina commerciale della lega Anseatica, mercanteggiamo con le altre città della Lega. Sarà un nuovo Hansa Teutonica?!

COME SI GIOCA

Nel Nord Europa medievale c'era la Lega Anseatica, **un'alleanza commerciale di città** con sede a Lubeca, chiamata la regina dell'Hansa (da qui il titolo del gioco). Stessa ambientazione, quindi, del ben più celebre Hansa Teutonica.

Scopo del gioco è ottenere prestigio e soldi dal

commercio con le altre **città della lega, identificate da 4 colori**: Londra (rosso), Bruges (blu), Bergen (giallo) e Novgorod (nero).

All'inizio si preparano i mazzi delle carte (beni comuni e di lusso), le plance dei giocatori ed i tabelloni: in uno troviamo le città, su cui posizionare le carte nel porto e sulla spiaggia; nell'altro i marcatori di prosperità, relativi alle città, ed i punti.

Le carte rappresentano beni venduti tramite navi o personaggi: entrambi hanno un colore di sfondo (riconducibile ad una delle città) ed un valore di influenza nel mercato (Forza commerciale). I personaggi presentano anche una lettera che ne identifica la tipologia (8 tipi diversi); sulle carte beni di lusso, si posizionano sopra un cubetto pescato a caso da un sacchetto.

Ogni giocatore inizia



con 2 carte scelte fra 4.

La partita dura **tre round**, divisi in **tre fasi**:

1. Acquisire carte commercio = questa fase dura da 4 a 6 turni in base al numero di giocatori. Con le carte si può: **commerciare con le città**, cioè giocarla scoperta davanti a sé e prendere una delle 2 prime carte dal porto dello stesso colore, facendo scalare immediatamente le altre; oppure **partecipare al Consiglio**, cioè giocare una carta coperta e spostare in positivo o negativo il marcatore di prosperità di una delle città, poi si prende una carta da un porto qualsiasi.

Se la carta che si riceve è un bene di lusso, si acquisisce anche il cubetto. Le carte scoperte ed i cubetti sulla propria plancia devono essere sempre visibili. Quando le carte in una città finiscono, si muove il **marcatore di prosperità**: a sinistra (cioè in negativo), se si tratta della prima città; a destra (cioè in positivo), se si tratta di tutte le altre.

2. Calcolare il punteggio = si calcola l'influenza su ogni città, sommando per colore la forza commerciale di ogni carta scoperta ed i cubetti lusso: il giocatore più influente riceve il reddito fisso associato al livello di prosperità raggiunto da quella città; il secondo ed il terzo invece moltiplicano la loro influenza per un valore molto più basso. Quindi, potrebbe anche capitare che il secondo riceva un reddito più alto del primo.

Inoltre si ricevono soldi, secondo una tabella fissa, in base a quanti beni di lusso differenti si possiedono.

3. Stoccare e preparare = ogni giocatore conserva tanti cubetti lusso quante sono le navi che possiede; poi aumenta di 1 la prosperità della città meno prospera; infine, si crea un nuovo mazzo di pesca e si riempiono gli spazi vuoti. Il giocatore col reddito più basso decide chi sarà il prossimo primo giocatore.

A fine partita **si ricevono soldi**:

- Per l'influenza posseduta nel Consiglio, cioè ognuno scopre le carte che aveva giocato per **partecipare al Consiglio** e conta tutti i valori senza tener conto del colore. Il più alto riceve il reddito fisso dalla città più prospera, il secondo dalla seconda città, ecc.

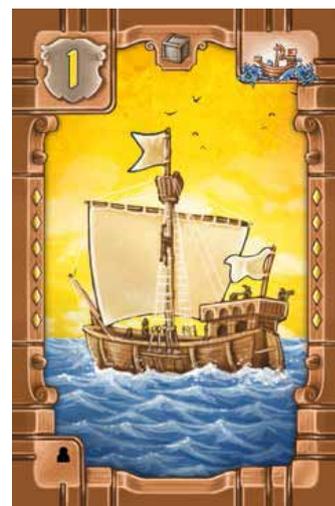
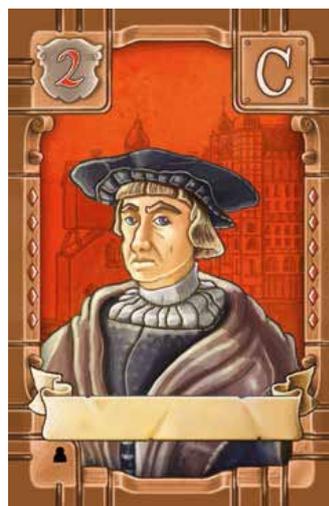
- Per la quantità di **navi possedute**: il primo 20, il secondo 10 ed il terzo 5.

- In maniera proporzionale in base al **set di personaggi differenti** posseduti e per ogni coppia (6) o tris uguale (20).

PRIME IMPRESSIONI

L'**ambientazione** più volte sfruttata serve solo per farsi notare ed ingraziare il pubblico tedesco, in comune con Hansa Teutonica ha solo quello. Nonostante ciò, il titolo pur non rappresentando nessuna novità sembra essere **fluida e ben congegnata**. Dando anche l'impressione di **scalare bene in due**, per un gioco di maggioranze, grazie ad un sapiente utilizzo della blanda componente azionaria nelle meccaniche associate al tracciato della prosperità.

In sintesi, un gioco che sembra essere **piacevole senza gridare al miracolo**.



The Towers of Arkhanos

di Agzaroth

Autore	Daniel Alves, Eurico Cunha Neto
Editore	Creative Games Studio
Giocatori	2-4
Tempo	20-30
Età	14+
Kickstarter	Si
Meccaniche	draft dadi



Costruire torri di magia con dadi e meeples murati vivi nel calcestruzzo...

COME SI GIOCA

Ogni giocatore parte con sei **meeples** di valore 1, più un **maestro** di valore 2. Poi ha un **libro di incantesimi**, che fa corrispondere alle sei facce di un dado un possibile effetto di manipolazione degli stessi. Ad esempio sbloccare l'effetto sul 3 consentendo di girare un dado sulla faccia opposta.

Nel gioco ci sono **40 dadi** in 4 colori diversi che vengono messi in una sacca: se ne tireranno fuori $n+1$ ogni round (con n = numero giocatori) e ciascuno ne sceglierà uno, a turno in senso orario, con cui fare la propria azione. Le azioni si fanno sulle 4 torri sempre visibili: quella centrale consente di piazzare qualsiasi dado e fa immediatamente

guadagnare uno degli incantesimi di cui sopra, corrispondente al numero piazzato. Le tre laterali hanno vincoli di piazzamento (es: "solo dadi gialli dispari") e sempre tre spazi che danno rispettivamente 2 punti vittoria, punti vittoria in base all'altezza della torre, piazzare subito un altro meeples o sugli incantesimi o su una torre, al posto di



un dado.

Quando si piazza un dado, infatti, va sempre piazzato accanto a lui un meeple. **Quando un piano di una torre è completo** (ci sono tre dadi), i meeple ritornano ai proprietari, ma prima si assegnano i punti in base alla maggioranza dei meeple. Se invece un meeple, grazie all'apposita azione, viene piazzato al posto di un dado, avrà due effetti positivi e uno negativo:

- impedisce agli altri giocatori di usare quello spazio
- vale comunque per la maggioranza in quel piano
- rimane lì quando si fa il conteggio del piano e il nuovo piano gli viene appoggiato sopra, facendolo perdere per sempre al proprietario.

Quando un piano viene conteggiato, infatti, i dadi rimangono in loco e sopra si appoggia in nuovo piano.

Quando tutti i piani sono terminati, si finisce il round e si assegnano altri punti per incentesimi non lanciati e piani incompleti: chi ne ha di più è il vincitore.

PRIME IMPRESSIONI

Un **gioco semplice e veloce**, per usare ancora una volta i dadi in modo un po' diverso dal solito, anche se ormai di questi giochi in cui tiri e poi scegli iniziavano ad essercene parecchi.

Al di là dell'effetto scenico di vedere alzare le torri, **non ravviso nel gioco elementi di originalità tali da farmelo considerare** anche solo per una partita di prova.

Simpatico comunque il piccolo twist di poter piazzare un meeple in più a costo di perderlo per il resto della partita.

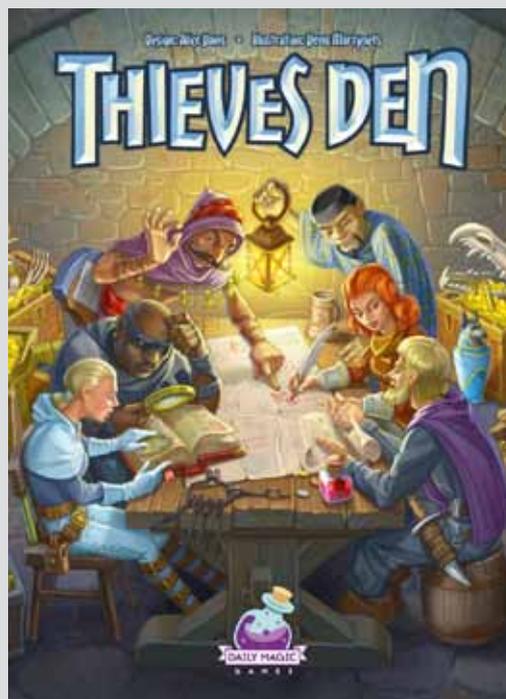
Se avete già cose simili, secondo me potete passare tranquillamente oltre, altrimenti potrebbe anche fare al caso vostro.



Thieves Den

di Agzaroth

Autore	Alice Davis
Editore	Daily Magic Games
Giocatori	2-5
Tempo	30-45
Età	10+
Kickstarter	Si
Meccaniche	draft carte, piazzamento lavoratori, collezione set



Un manipolo di ladri competono per essere il nuovo capo della gilda.

COME SI GIOCA

Ogni giocatore ha tre pedine ladro iniziali e una carta Obiettivo Segreto. Attorno al tabellone si dispongono le carte Luogo e Ricettatore, oltre alle tessere bonus Potere. Lo scopo è ottenere più punti prestigio di tutti gli altri rubando gettoni tesoro dai vari luoghi e portandoli ai vari ricettatori.

Ci sono **tre round di gioco**, a loro volta **divisi in tre fasi ciascuno**:

- **Scouting**: si esegue un draft con 4 carte Luogo a testa, fino a sceglierne tre ciascuno. Da notare che tali carte vanno rivolte verso gli avversari, dato che nella fase successiva chiunque potrà usarne l'effetto, piazzandovi una pedina.

- **Thieving**: è la fase centrale, in cui a testa, in senso orario, si fa un'azione fino a che tutti hanno passato. Si può: rubare da un luogo, soddisfare un ricettatore, usare un Potere, portare un tesoro alla Strega, svaligiare la Tesoreria, reclutare un ladro.

1. **Rubare da un Luogo**: si piazza una pedina ladro sul luogo scelto che abbia uno spazio azione ancora libero e se ne prende il bottino (sono gettoni Tesoro



di 5 tipi diversi). Il proprietario del luogo ottiene una ricompensa, indicata dalla carta (spesso un gettone Tesoro);

2. **Soddisfare un Ricettatore:** si sceglie una delle 6 carte Ricettatore sempre scoperte sul tavolo, la si prende, ci si piazza una pedina ladro, si pagano i gettoni Tesoro richiesti e si ottengono punti prestigio;

3. **Usare un Potere:** si piazza un gettone Tesoro accanto a una tessera libera e se applica l'effetto. Ci sono solo tre tipi di tessere in partita.

4. **Portare un Tesoro alla Strega:** è una sorta di ricettatore permanente, sul tabellone, che fornisce punti prestigio se gli porti uno dei Tesori richiesti per primo;

5. **Svaligiare la Tesoreria:** scambia due pedine ladro per un Tesoro a tua scelta;

6. **Reclutare un ladro:** scambia due Tesori a tua scelta per una nuova pedina ladro.

• **Cleanup:** si immagazzinano, coperte, le carte Luogo e Ricettatore scelti e in precedenza, si riprendono le pedine ladro che si trovano sulle carte Luogo davanti alla propria scheda (quindi potrebbero anche essere quelle piazzate dagli avversari), rimettendo nella riserva comune solo

quelle sui Ricettatori o alla Tesoreria, si resettano i tesori spediti alla Strega, si dà il segnalino primo giocatore a chi ha meno punti prestigio.

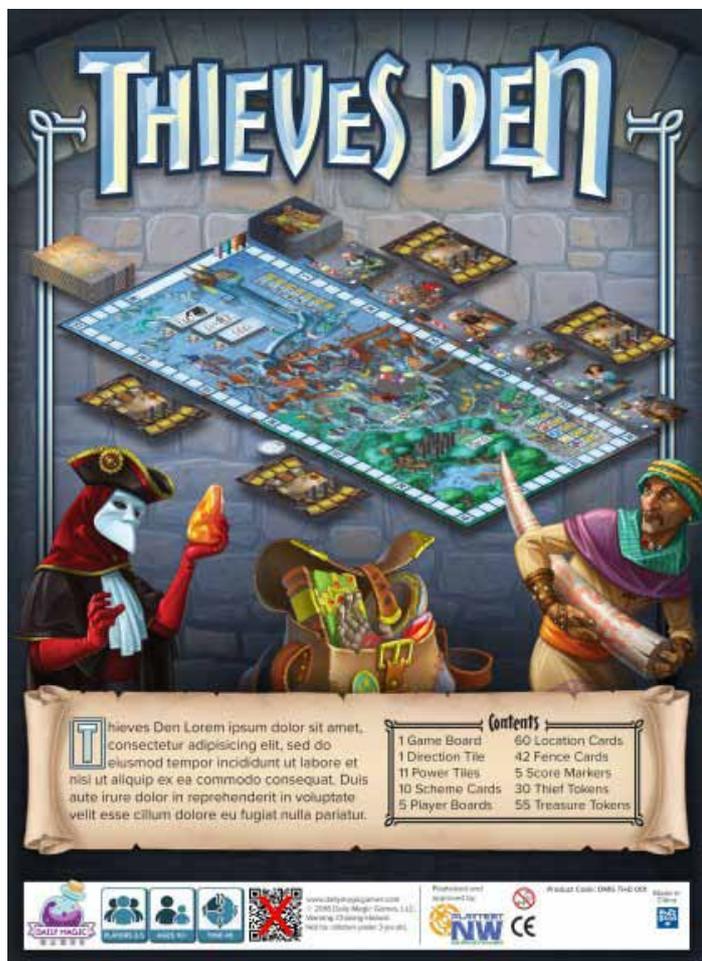
Alla fine della partita si calcolano i punti prestigio totali sommando a quelli ottenuti in precedenza anche quelli dati dai simboli sui Ricettatori e quelli segreti ottenuti dai Luoghi e corrispondenti alla propria carta Obiettivo Segreto.

PRIME IMPRESSIONI

Un filler di gestione risorse **un mezzo scalino più complicato dello Splendor** a cui molti si sono ispirati.

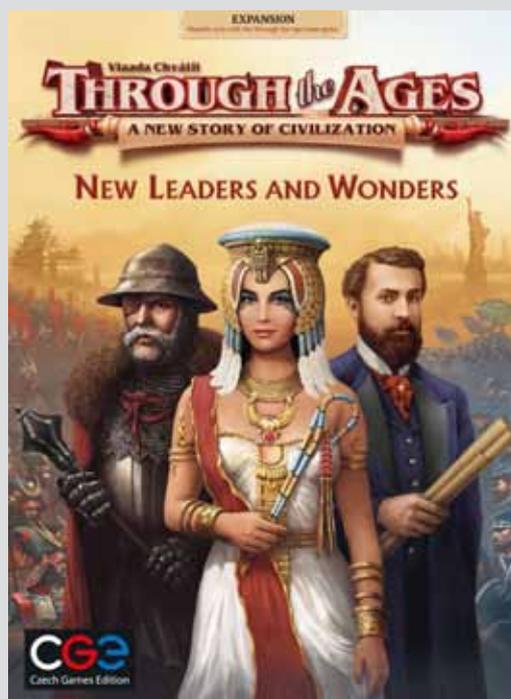
Anche qui si accumulano risorse per poi spenderle e fare punti. **Il twist presente è quello dei lavoratori** (poveri ladri, ridotti a manovali...) che appartengono nel round successivo al giocatore davanti al quale sono stati piazzati, riprendendo una meccanica ben nota ai fan di **Keyflower** o **Keyper**.

Ci sono quindi gli elementi per **un buon filler da famiglie**, in qualche misura stimolante anche per un gamer, senza gridare al miracolo (o al "gioco-ne"...). Io ne ho già qualcuno che mi soddisfa e il regolamento non mi ha francamente spinto all'acquisto anche di Thieves Den, ma non rifiuterò una partita, se me lo proporranno.



Through the Ages: New Leaders & Wonders di Signor_Darcy

Autore	Vlaada Chvátil
Editore	Czech Games Edition
Giocatori	2-4
Tempo	120
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	draft carte, punti azione, asta



Arriva finalmente una delle espansioni più attese della storia: quella di un capolavoro.

Quella che segue è un'anteprima - peraltro sui generis - basata praticamente solo sulla foto di alcune carte e su informazioni sparse: in nessun modo ha valore di recensione. Al momento in cui scrivo questo testo non è uscita nemmeno la versione elettronica dell'espansione, quindi mi baso solo sulle poche informazioni disponibili.

Dopo una serie di conferme e di smentite che a confronto le consultazioni al Quirinale sono una chiacchierata tra amici, stavolta ci siamo davvero: Through the Ages: rivivi la storia della civiltà, **capolavoro immane** della Czech Games Edition a cui peraltro abbiamo giustamente dato molto spazio, avrà la sua bella espansione. Il nome non lascia spazio a dubbi su cosa ci aspetta: **nuovi leader e meraviglie**. Nulla di più, nulla di meno. (Non è vero: ci sono anche le carte militari.)

IL TRAILER

Proprio così: la Cge ha pensato bene di diffondere la notizia con un breve video, peraltro molto efficace. Questo perché **l'espansione uscirà prima per la versione elettronica del gioco** - e la cosa, onestamente, non mi fa felice: sembra che la controparte fisica sia ormai relegata a contentino per i vecchi appassionati, quando invece dovrebbe essere il centro di tutta

l'operazione. Ma forse sono io che esagero, considerando che da anni Vlaada Chvátil e i suoi svolgono un **continuo lavoro di test e bilanciamento proprio su internet** - lo si è visto proprio col gioco base, che ha migliorato in una maniera impensabile un titolo che era già di suo un capolavoro - e che quindi fosse ipotizzabile che la veste digitale fosse già bell'e pronta. Il video, per tornar nei binari dell'anteprima, **gioca coi nuovi leader**, affidando i vari messaggi che la casa ceca ci vuole dare a personalità decisamente a tema: così c'è Gaudi che mostra alcune delle nuove meraviglie, c'è SunTzu che introduce alcune delle nuove carte militari, c'è Gutenberg che annuncia l'espansione stampata. Fosse un film, avrei evitato il trailer come la peste; trattandosi di un gioco da tavolo, l'ho iniziato incuriosito e l'ho terminato in **preda all'entusiasmo**.

L'ESPANSIONE

Oltre a buona parte delle carte dell'antichità e di era I, visibili sulla pagina BGG dell'espansione (anche se non in una forma definitiva), ed a quelle mostrate nel trailer, altre carte vengono **mostrate col contagocce** sulla pagina Facebook dell'editore - in particolare il Museo del Louvre, una nuova, intrigante meraviglia di era II, e Jan Žižka, un eroe nazionale ceco. Da quel che si vede è lecito attendersi **leader e me-**

raviglie estremamente diversi, in grado di valorizzare determinate strategie, o di garantire variazioni tattiche, come accadeva con tutte quelle della scatola base, che io continuo a reputare bilanciatissima, sebbene - come pare - alcune sue carte verranno **ulteriormente modificate** a fronte di migliaia di partite online (solo durante il torneo annuale della Tana dei Goblin se ne giocano centinaia); due esempi sono Giulio Cesare, la cui abilità della doppia azione politica non sarà più limitata a una volta a partita, ed il Colosso di Rodi, che ora permetterà di pescare tre carte all'inizio della seconda era.

La lista di queste modifiche, nel frattempo filtrata, lascia invero un po' disorientati: l'impressione è quella che la squadra di sviluppo abbia pesato in maniera uguale le carte, quand'invece è evidente che alcune carte vengono scelte di meno per motivi strategici (su questo punto leggerete a breve un parere autorevole). Alcune delle modifiche, peraltro, lasciano molti dubbi: per limitarmi a un esempio, potenziare i Giardini pensili quando già parevano tra le migliori meraviglie di era A è quantomeno curioso.

Notevoli anche le possibilità mostrate dai nuovi leader: il citato signore della guerra cinese permetterà di pescare più carte militari (e di sfruttarle come forza); nostro signore dei giuramenti - Ippocrate - consentirà di lenire non poco le perdite di popolazione potenziale durante i cambi di era; Isabella di Castiglia darà un notevolissimo impulso alle esplorazioni navali. Ancora: Nostradamus avrà vita facile nella programmazione degli eventi, mentre Boudicca fornirà preziosissime risorse per lo sviluppo militare ai giocatori più deboli. Risalta, ancora una volta, lo **straordinario livello di ambientazione del gioco**.

Qualche esempio di **meraviglia**, anche: Stonehenge darà un piccolo, ma verosimilmente cruciale contributo di scienza (è una meraviglia dell'antichità); la città proibita di Pechino permetterà di ignorare fino a due lavoratori insoddisfatti (e immagino sarà ambitissima soprattutto dai meno esperti), il già citato Louvre garantirà molta cultura, a costo di aumentare il rischio di inflazione. Altri due esempi, ché poi la smetto: l'Acropoli consentirà di avere un edificio urbano in più per tipo e garantirà sconti sulla cultura necessaria per le rivoluzioni, mentre Macchu Picchu permetterà di produrre un sasso e un sacco in più dalla miglior miniera e fattoria dell'antichità o di era I.

Novità come detto anche per le **carte evento**: ci saranno nuove tattiche - per esempio gli ussari - e patti, tanto quanto aggressioni alquanto fastidiose - sottrarre una carta civile da una mano avversaria è potenzialmente mortifero.

Poco da aggiungere: tantissima roba.

DUE CONSIDERAZIONI AL VOLO

Rimane da **capire come quest'espansione si integrerà nel gioco** (immagino che nel regolamento ci saranno indicazioni su quali carte sostituire, eventualmente) e, ovviamente, ci sarà da valutare se i sottilissimi, perfetti equilibri del gioco saranno comunque mantenuti - non fosse così, poco male, giacché avremmo comunque in mano un titolo che non avrebbe bisogno di niente.

Proprio qui risiede infatti una considerazione aggiuntiva: la nuova edizione di Through the Ages **aveva davvero bisogno di un'espansione?** Sì e no - la più classica delle risposte paracule.

Sì, perché tutti gli appassionati - e ce ne sono tanti - sono inevitabilmente curiosissimi di sapere **quali personaggi e luoghi sono stati introdotti** e quali saranno i loro effetti e abilità. Sempre sì, perché molti di noi hanno immaginato le loro proprie carte (magari in scala locale, come del resto era avvenuto per la prima edizione del 2006, che contava come minimo un'espansione dedicata alla storia ceca e le promo dedicate a Spagna e Polonia). Alcune di queste elucubrazioni, peraltro, avevano una forma grafica decisamente convincente - mi viene in mente quella circolata su BGG tempo fa che, tra le altre cose, introduceva le navi come quinto tipo di unità militari.

Ma **no**, perché - come detto - Through the Ages: rivivi la storia della civiltà è un gioco che rasenta la perfezione ed è **straordinariamente longevo** - uno di quei titoli che una vita di gioco forse non riesce nemmeno a sviscerare del tutto.

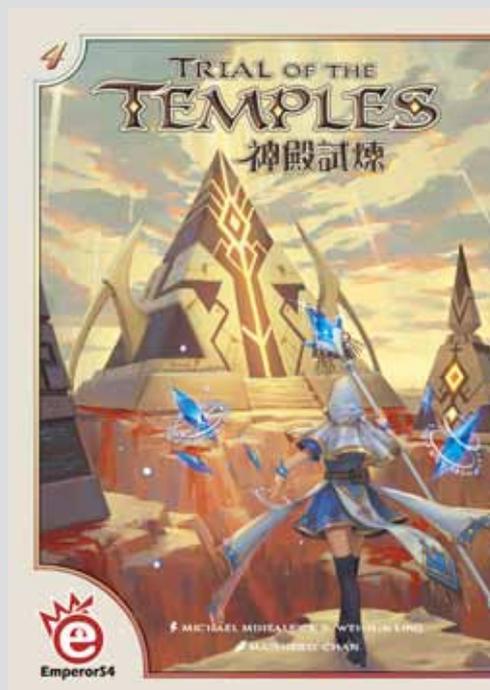
Personalmente considererò questi venticinque euro - o quanti saranno poi - come **un ringraziamento a un autore geniale** e a una casa che fa della serietà la sua carta migliore.



Trial of the Temples di Mica

Autore	Wei-Min Ling, Michael Mihealsick
Editore	EmperorS4
Giocatori	2-4
Tempo	30-60
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	piazzamento lavoratori, collezione set

Ogni secolo gli Arcimaghi più potenti si sfidano in tre templi per ricevere il titolo di Maestro Supremo.



COME SI GIOCA

All'inizio della partita si preparano le tre **schede di prova**, tre "spicchi" che, una volta uniti, creano un cerchio; ogni scheda è relativa ad un elemento ed un colore (fuoco rosso, acqua blu, sabbia giallo). In base al numero di giocatori sulle schede si posizionano i **core (incantesimi)**, cioè cubetti colorati trasparenti in 4 colori: sulle schede si mettono quelli dello stesso colore dell'elemento, quelli viola si posizionano al centro.

Intorno si dispongono casualmente le **dodici tessere tempio** girate sul lato giorno a formare una sorta di orologio e se ne copre una a caso con la **tessera giorno/notte**, che funge da segna-tempo. I giocatori ricevono un **grimorio (le plance personali)** con una griglia 4x4 per collezionare gli elementi degli incantesimi e la relativa combinazione di risorse iniziali, un **Arcimago** in legno sagomato ed i **dischetti** da posizionare sui tracciati dei templi e sul tracciato dei Mana.

La partita dura al **massimo cinque giorni (turni)**, divisi in **quattro fasi**:

• **Fase del giorno e della notte.** Il primo giocatore rivela il numero della tessera round in corso, che indica di quanti spazi muovere la tessera giorno/notte; poi, in senso anti-orario si gira sul lato not-

te lo stesso numero di tessere (in pratica, sono le stesse tessere che abbiamo contato più quella di partenza); infine, le tre tessere prima di quella di partenza vengono girate sul lato giorno.

• **Fase tempio.** In ordine di turno ognuno posiziona il suo Arcimago su una tessera tempio vuota e che non dev'essere a metà fra due tessere occupate da un altro Arcimago, né fra una occupata e la tessera giorno/notte.

• **Fase risorse.** Si guadagnano risorse dalla tessera occupata: le risorse sono distinte in risorsa principale indicata in alto e risorse collegate indicate in basso. Poi, si ricevono le risorse collegate di tutte le tessere a destra e sinistra "libere", cioè tutte quelle prima di un Arcimago avversario o della **Barriera**, che è la linea verticale che divide la tessera giorno e notte. La tessera fornirà comunque al giocatore risorse, a seconda se questi è più vicino alla Barriera dal lato giorno o dal lato notte, in quello dal lato notte riceve anche il segnalino primo giocatore. Nel caso si raccolgano risorse solo da due o tre templi, si ricevono anche **punti Mana**, che possono essere convertiti in qualsiasi momento per ricevere punti azione o cristalli da utilizzare nella fase successiva.

• **Fase prova.** È possibile scegliere tra **due azioni**:

spendere un punto azione per fare una prova o riposare (passare). **Fare una prova** significa avanzare fino a tre spazi su un tracciato spendendo i cristalli indicati; gli spazi sono esclusivi e quelli occupati si saltano senza contarli, il giocatore che viene "saltato" riceve un punto Mana. Se ci si ferma o si passa su uno spazio con una ricompensa, si riceve il componente per l'incantesimo del colore indicato; se non c'è, si riceve quello viola; se non c'è nemmeno questo, si ricevono punti Mana. Gli **incantesimi sulla propria plancia** possono essere ad effetto immediato o ad attivazione oppure come moltiplicatore di PV a fine partita e si posizionano su uno spazio vuoto del grimorio. L'unica regola di piazzamento è che in ogni riga o colonna è consentito mettere solo una volta un determinato colore. In alternativa si può scegliere di **passare**: si restituiscono cristalli e punti azione convertendoli in punti Mana.

Quando tutti hanno passato, si verifica se si è realizzata una delle **condizioni di fine partita**: sono finiti i componenti viola oppure due trac-

ciati delle prove sono conclusi oppure è finito il quinto turno.

Si **ricevono PV** da alcuni incantesimi e per ogni linea o colonna con almeno tre incantesimi; il livello raggiunto sui tracciati fornisce bonus o malus in PV.

La **variante a due** promette di essere più aggressiva, si utilizza un Arcimago "clone" a testa ed altri come neutrali.

PRIME IMPRESSIONI

Come sempre la S4Emperor fa giochi con un **appeal accattivante**, belle illustrazioni e materiali sembrano validi: Arcimaghi in legno sagomato, cristalli e componenti in plastica trasparente.

Il titolo offre una buona **variabilità**, data dalla pesca delle tessere round e dal posizionamento casuale delle tessere tempo.

Mi dà l'idea di essere una corsa a finire prima, che non è molto il mio genere. In più, oltre l'idea carina del meccanismo ad orologio (già visto comunque), **mi pare manchi quel quid che**

possa renderlo veramente interessante:

in una fiera che offre più di mille titoli, questo resta fermo al palo.

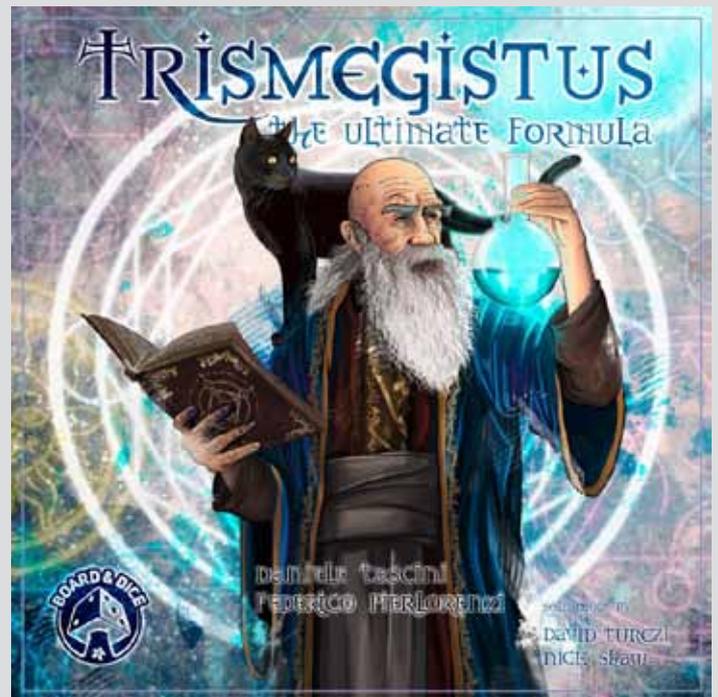


Trismegistus: The Ultimate Formula

di Signor_Darcy

Autore	Daniele Tascini, Federico Pierlorenzi
Editore	Board&Dice
Giocatori	1-4
Tempo	90-120
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	punti azione, poteri variabili, draft carte, draft dadi, collezione set

Daniele Tascini torna - in coppia con Federico Pierlorenzi e per i polacchi della Board&Dice - con quello che si può senz'altro definire un gioco dei suoi.



“E adesso che giro la carta, e rintonato guardo nella mia sfera, ho capito che la magia ce l'avevo in tasca quando non sapevo nemmeno cosa fosse.”

Davide Van De Sfroos, Il libro del mago

Trismegisto, nome all'anagrafe Ermete, è una figura leggendaria della cultura greca pre-classica, alla quale sono attribuiti scritti di notevole importanza per la storia della filosofia, della magia e dell'alchimia. Acco-

stato per affinità culturale al dio egizio Thot - tanto che a quest'ultimo deve il suo stesso nome, che significa tre volte grande (come filosofo, come sacerdote e come re, perché era molto umile) - e divino perfino nel nome - leggasi Hermes, noto anche come Mercurio per i latini e Rubagotti per i bergamaschi - era destino che, prima o poi, finisse in un gioco da tavolo che, peraltro, **di tutto questo se ne sbatte allegramente**.

IL GIOCO

Trismegistus: The Ultimate Formula attinge a piene mani da quel bagaglio magico-alchemico con venature di scienza antica che tanto ha ispirato scrittori e autori di ogni secolo: ci sono i metalli da trasmutare, ci sono i quattro elementi, c'è ovviamente la pietra filosofale - **il tutto frullato in segnalini e bonus vari**, ovviamente.

I giocatori - fino a quattro: è prevista un'elaborata modalità solitario che ho sorvolato beatamente, ma sono sicuro che funziona benissimo - vestono i panni di personalità inerenti l'ambito di gioco: ci sono Claude Duval (che immagino sia invece Robert, alchimista francese, dato che Claude era invece un ladruncolo gentiluomo che operava in Inghilterra); Agrippa von Nettesheim, alchimista ed esoterista tedesco; il buon Francis Bacon, già un po' più credibile; e infine il buon Isaac Newton, già protagonista di un gioco certo non più ambientato di questo.

In ognuno dei **tre round** i giocatori si alternano draftando uno dei dadi disponibili, **caratterizzati da un colore**



- bianco, nero, rosso: la terna tanto cara a movimenti di massa e pubblicitari - **e da un simbolo alchemico**; questi simboli rappresentano diversi metalli - per esempio oro, argento, rame e piombo - e per tutta la partita potete tranquillamente continuare a considerarli dei simboli. I dadi vengono prelevati da polle che ne contengono fino a cinque: il numero di dadi presenti indica la Potenza del dado stesso, che va piazzato sulla plancia personale.

A questo punto, nel proprio **turno** il giocatore può spendere punti potenza per **svolgere un'azione principale** tra quelle disponibili (per esempio trasmutare metalli sfruttando il colore del dado, ricevere metalli in base al simbolo, ottenere essenze che devono essere spese per poter compiere le trasmutazioni di cui prima, prendere una carta esperimento - bonus - o un artefatto - bonus). Prima o dopo l'azione principale si può farne **una secondaria**: un esempio è il completamento di un esperimento, analogamente a come avveniva coi contratti di **Sulle tracce di Marco Polo**.

Fatto ciò, gli altri giocatori - se vogliono spendere un segnalino reazione - possono svolgere un'azione **sfruttando simbolo e colore del dato usato da chi è di turno**.

Si procede a giro: nei turni seguenti si possono spendere i punti potenza di un dado già sulla plancia; oppure metterlo da parte e prenderne un altro dal tabellone. Quando un giocatore ne mette da parte tre **passa e prenota la prima posizione disponibile nel nuovo ordine di turno**; il round termina quando tutti hanno passato.

Alla fine del terzo round **tutto viene trasmutato in punti vittoria**.

Ci sono poi segnalini "eteri" che aumentano la potenza dei dadi, camaleonti che ne cambiano colore e simbolo per un'azione singola, tracciati abilità che regalano **bonus e prerequisiti in essenze ed elementi per risolvere esperimenti e artefatti**, pubblicazioni segrete che portano bonus, formule da risolvere che vanno a costruire una parte della pietra filosofale (i sette spazi al centro delle plance giocatori), carte successo opzionali che danno punti al primo che le completa e altre cose che ancora dimentico.



CONSIDERAZIONI

Non si legga la mia ironia come un giudizio negativo, dato che il gioco sembra fatto bene e le meccaniche paiono solide: chi adora questa tipologia di giochi - senza averli provati, premetto, mi sento di accostare a questo titolo il già citato **Newton** e **Coimbra** - troverà pane per i suoi denti e **non penso che resterà insoddisfatto**.

Dal canto mio, **essendo io un po' stufo di astrattoni di combo**, gestione risorse e punti vittoria come se piovesse oro sperando che sia oro davvero, non ho sentito particolare attrazione per questo nuovo gioco di Tascini (come del resto non ne ho sentita per Teotihuacan, che pure è stato nominato al Magnifico) - di Pierlorenzi, se non erro al suo primo gioco, non posso ovviamente dire niente.

Tra le cose che promettono bene c'è la meccanica di draft: idealmente dovrebbe mettere di fronte a una **gestione del round non banale**, poiché scegliere un dado potente (da una polla piena) garantisce sì fino a cinque azioni principali (in realtà alcune richiedono più punti potenza, mentre altre - tipicamente la trasmutazione - permettono di spendere più punti contemporaneamente per avanzare i cubetti lungo gli alambicchi della plancia giocatore); dall'altra, tuttavia, spendere più round sullo stesso dado significa veder la plancia via via svuotarsi di altri dadi con buona potenza, soprattutto se si gioca in più di due giocatori. Senza contare che a questa meccanica è associata, come detto, la **gestione dell'ordine di turno**, che premia chi è più rapido a terminare il proprio round, come accade in **Terra Mystica**. (A proposito di **scalabilità**, a occhio siamo alle solite: più giocatori danno un senso a quel minimo di interazione dato dal draft (ma anche dalle azioni passive), ma d'altro canto allungano la partita e i tempi di attesa. Come detto esiste una modalità solitario che prevede materiali dedicati e una corposa sezione del regolamento - che ho allegramente saltato, giacché non sono molto interessato a sapere come si comporta Botmegistus - sic.)

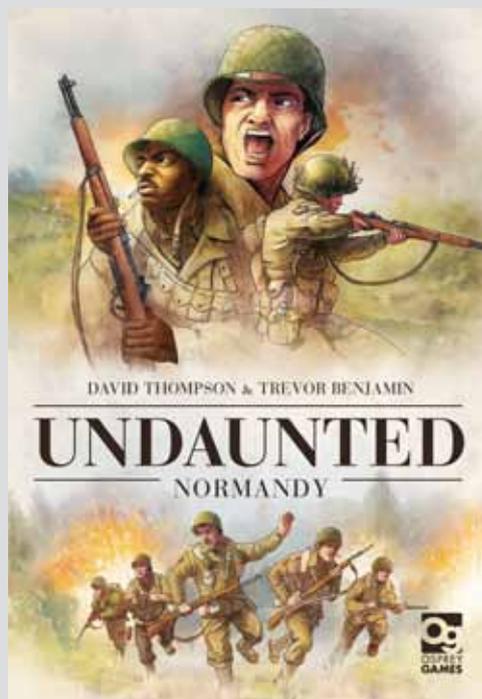
Tra le cose che invece non mi fanno sbavare per avere il gioco ne segnalo fundamentalmente due: da una parte la gran mole di segnalini e di sovra-meccaniche di puro pretesto per conferire nuovi bonus - ma, come detto, siamo nel campo del soggettivo. Dall'altra **qualche ineleganza di troppo** nel regolamento, comunque chiaro: la distinzione tra materiali grezzi e lavorati, l'oro che può sostituire gli altri metalli, il mercurio che è sia metallo sia essenza e che quindi permette all'oro di sostituire anche le essenze anche se non potrebbe sostituire le essenze, l'argento che diminuisce i requisiti per completare le formule sono tutte cose che - prese singolarmente - hanno anche senso; ma che, insieme, danno l'idea di appesantire un po' l'impianto di gioco e, soprattutto, conferiscono al gioco quella sensazione - che personalmente trovo un po' sgradevole - di imperfezione data dal poter completare degli obiettivi mediante sotterfugi.

Chiudo pregandovi di notare la copertina, di rara imperizia grafica.

Undaunted: Normandy

di linx

Autore	Trevor Benjamin, David Thompson
Editore	Osprey Games
Giocatori	2
Tempo	45-60
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	deck building, controllo territorio



Con Undaunted: Normandy siamo di fronte ad un gioco di scontro tattico fra due plotoni di fanteria durante l'ovvio fronte della seconda guerra mondiale. **Non ci troviamo però di fronte ad un vero wargame:** siamo distanti anche da soluzioni leggere

e espandibili come Heroes of Normandy perché le soluzioni scelte sono anticonvenzionali. Quindi potenzialmente interessanti, per chi è stufo delle solite cose.



LE CARTE

PRIMA DEI SEGNALINI
Benchè il gioco sia a **missioni, con tessere** (bifaccili) da affiancare per comporre una mappa di gioco e **segnalini tondi** con giusto un valore e un nome a rappresentare i nostri soldati, sono due mazzi di carte ad essere il vero motore del gioco. **Ogni unità sul tabellone viene rappresentata da un numero variabile fra le 3 e le 5 carte nel mazzo, che permettono azioni adeguate alle sue caratteristi-**

che. La parte che mi è sembrata interessante riguarda proprio alcune di queste azioni, che non vedo solitamente rappresentate in altri giochi simili. Un esempio: le truppe non possono muoversi normalmente in tessere senza segnalini controllo o truppe propri: è necessario affidarsi agli **scout**, che con la loro azione specifica perdono questa limitazione, potendo mettere un primo ponte per dar accesso al resto degli uomini. Contestualmente gli scout pongono anche un segnalino controllo sul lato esplorazione sulla tessera (quel binocolo che vedete sulla foto sopra), che potrà in futuro essere girato sull'altro lato per ottenere obiettivi di scenario tramite l'azione "**control**", presente sulle carte delle fanterie. Con la deposizione dei segnalini "esplorazione" però gli scout sono obbligati a guadagnare una **inutile carta "fog of war" nel mazzo**, che potrà essere levata con l'altra loro azione specifica "Recon". Interessante il fatto che gli scout possono anche fare l'operazione inversa con l'azione "**conceal**", mettendo carte "fog of war" nel mazzo avversario!

Benché quindi ogni segnalino in gioco abbia sopra solo il numero da ottenere con un dado a 10 facce per essere colpito dai dadi lanciati dalla banale azione "**Attack**", cosa che provoca la rimozione di una delle sue carte dal mazzo (e del segnalino solo se queste sono finite), **ogni unità è in realtà ben rappresentata dalle particolari azioni permesse dalle sue carte.** Oltre a scout e fanti, gestiremo in modo simile **cecchini, mortai e quadre di mitraglieri**, ognuna con

le sue azioni spesso esclusive che rendono più complesso quello che in tattici a più ampio respiro non è mostrato.

Ad essere rappresentati solo da carte sono invece **gli ufficiali, a cui è affidato soprattutto il compito di far ripescare carte di altri pezzi appena usate o rinforzare il mazzo con carte che inizialmente non ne facevano parte o che sono state precedentemente rimosse.** Una piccola forma di deckbuilding, che viene rinforzata dalla libera possibilità di cestinare una carta in mano invece di giocarla. Strategia applicata alla gestione del mazzo e della mano di carte, insomma.

CONSIDERAZIONI PERSONALI

L'idea e la confezione del gioco mi paiono efficaci e ben fatte e la voglia di provarlo, per chi si fa affascinare dal deckbuilding e dalla gestione della mano in ogni sua forma come me è tanta. Quello che più temo in questo caso e che mi frena è la possibile ripetitività delle partite, vista la **semplificazione degli scenari e la limitazione dello scontro al solo confronto fra fanterie.** L'accento strategico del gioco mi pare insomma più spostato a far girare ben oliato il motore del mazzo (potenzialmente un'operazione sempre simile di partita in partita) più che alla risoluzione delle caratteristiche dello scenario. Dall'altro lato ho giocato giochi ben più leggeri e teoricamente ripetitivi a lungo e con soddisfazione, quindi questi problemi non dovrei pormeli per un gioco che **dura 45-60 minuti.**



Until Daylight

di Agzaroth

Autore	Thomas Filippi, Gary Paitre
Editore	Flyos Games
Giocatori	3-6
Tempo	60
Età	14+ (10+)
Kickstarter	Si
Meccaniche	draft, gestione mano, tempo reale, tiro dadi



*Un gioco di sopravvivenza
in un mondo post-apocalittico.*

COME SI GIOCA

Una **piccola banda di sopravvissuti** deve resistere per 10 round (una notte) a un'orda di banditi e mutanti che vogliono ucciderli.

Ogni giocatore ha un personaggio con pregi e difetti: lo scopo è accumulare carte prelevandole da un comune **mazzo Macerie**, per poi usarle per respingere la fase di assalto di ogni round.

Una clessidra (o un'app, per quelli di voi non dotati di pollice opponibile), gestisce il tempo della

prima fase, in cui i giocatori si passano a turno il mazzo Macerie potendo fare solo **un'azione alla volta** tra il pescare una carta, combinarne due a formare un trappola o una barricata, usarne una per l'effetto, passarne una o riceverne una da un altro partecipante.

A tempo scaduto, il giocatore attivo si prende per primo in faccia le carte pescate dal **mazzo Orda**, che sono in numero proporzionale ai partecipanti. In senso orario, ogni partecipante può attac-



care i nemici, in alternativa a poter fare una delle azioni della fase di ricerca (pescare, assemblare, ecc).

Gli attacchi si risolvono lanciando i dadi e ottenendo i simboli necessari ad uccidere il bersaglio. Finito il giro dei giocatori, **i mostri rispondono sempre tramite dadi**, infliggendo ferite eventualmente parate da trappole, barricate e altri strumenti.

Il gioco prosegue in questo modo alternando fasi di ricerca con combattimenti fino al decimo round, che si conclude con una **battaglia a oltranza**.

Si vince se nessun giocatore muore, tutti i mostri sono sconfitti e si è salvati almeno un superstite (sono carte mescolate al mazzo Orda, che possono essere salvate ma subiscono per prime gli attacchi dei nuovi mostri).

PRIME IMPRESSIONI

Proprio in questi giorni vedevo il video di gameplay di Etherfields, che mi è sembrato parecchio piatto e banale nelle meccaniche, ma certamente supportato da un comparto grafico e componetistico d'eccellenza. Ecco, Until Daylight **non ha nemmeno questo**.

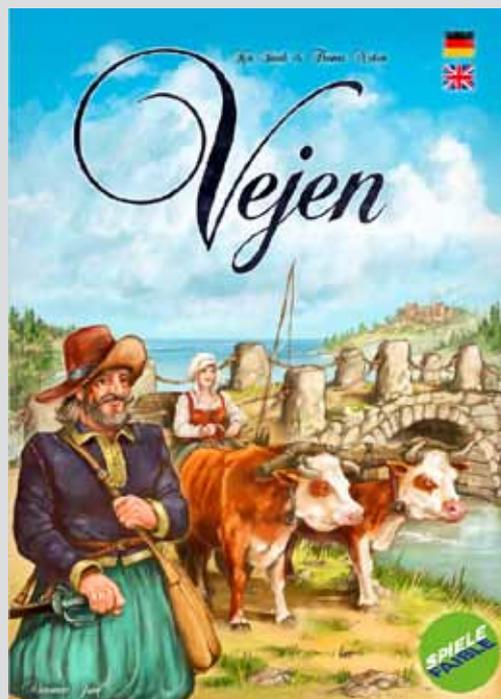
A di là della pochezza dell'artwork, meccanicamente mi è parso davvero **scialbo e privo di mordente, nonostante l'utilizzo del tempo reale** che è sempre un elemento che introduce adrenalina nei giochi. Si parla di draftare carte, usarle contro mostri casuali e lanciare dadi. Francamente alle soglie del 2020 mi aspetto qualcosa di più. Oltretutto vi ho risparmiato anche una serie di pagine di **regole assolutamente superflue** che spiegano come accumulare punti esperienza per diventare leader, cosa che ti fa avere l'ultima parola nelle situazioni dubbie e raddoppiare il bonus del tuo personaggio. Ovvero tutta una parte che

poteva essere tranquillamente evitata e che non aggiunge nessun twist degno di nota al gioco, contribuendo solo a complicarlo inutilmente.

Per cui francamente non vedo come questo peso medio che richiede pure un **minimo di tre giocatori** possa trovare degno spazio nella libreria di qualcuno, a meno che non vi avanzi un garage.



Autore	Thomas Nielsen, Kai Starck
Editore	Spielefaible
Giocatori	2-4
Tempo	60-120
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	costruzione rete, preleva e consegna



Un gestionale di quelli duri e puri direttamente dal confine tra Germania e Danimarca.

In danese Vejen significa strada; e nella fattispecie si fa riferimento alla celebre - almeno ai tempi - Ochsenweg, la via dei buoi, rotta commerciale che si snodava tra la Danimarca e l'estremo nord della Germania, l'odierno Schleswig-Holstein.

(A questo punto dovrete aver capito che non si parla di un Ameritrash, immagino.)

IL GIOCO

La mappa riporta una cartina stilizzata di Jutland, Fionia e Selandia, con indicate **venti città danesi e tedesco-settentrionali**, tra loro collegate da percorsi terrestri o, nel caso delle isole danesi, marittimi. A parte qualche eccezione - generalmente lungo il confine - ognuna di queste città presenta l'icona di una delle cinque merci del gioco (ferro, torba, legname, pesce e grano), che ivi possono essere acquistate. Ulteriormente presentano degli spazi per costruzioni - le principali

sono gli **uffici contabili**, che i giocatori possono costruire fino ad averne quattro (uno è disponibile nelle loro città di partenza).

Sul tabellone ci sono poi altre simpatiche cosette, tra cui lo spazio per le dodici carte evento e per le carte bonus e, soprattutto, i due indicatori di valore corrente (da uno a tre) per le **due valute del**



gioco, le corone e i talleri, ch  allora non c'era ancora Ettore Andenna a parlarci degli Ecu.

In ognuno dei dodici round, dopo aver risolto l'evento (che comporta sempre una conseguenza monetaria e una modifica temporanea delle regole di commercio o movimento) ed essersi immagazzinati le entrate garantite dai propri uffici contabili, i giocatori - uno alla volta - eseguono **una sola delle sei azioni possibili**, potendo per  effettuarla quante volte desiderano o possono.

In particolare - e qui apprezzerete la sintesi - si pu  **acquistare** merci, **caricarle** sulle carte corrispondenti ai propri uffici - una sola, due se si   sviluppata la ruota a raggi - quando l'omino   nella citt  corrispondente, oppure **venderle** ovunque calcolando la distanza dagli uffici stessi; si possono **costruire** uffici, mulino o nave - serve per muoversi in mare, con grande fantasia - pagando le risorse indicate sulla plancia giocatore; si pu  **usare il mulino** stesso per produrre beni di lusso (ne parlo brevemente dopo); si pu  infine **sviluppare miglioramenti**. Acquisti e vendite vanno pagati in corone o in talleri, a seconda della nazione in cui si trova la citt .

Prima, durante o dopo questa azione si possono fare altre cose, tra cui prendere merci in prestito, giocare carte bonus e, soprattutto, **muovere il proprio meeples** (che sarebbe un carretto trainato da buoi). Il movimento base   di tre punti (gli spostamenti spesso costano pi  di un punto); ma   possibile migliorare il carretto passando prima a cinque e poi a sette - contestualmente aumenta anche la capacit  di magazzino.

Alla fine del dodicesimo turno si verificano gli obiettivi (ne vengono sorteggiati due comuni a inizio partita e valgono monete), si pagano eventuali penali per i prestiti non saldati e poi **si sommano i soldi** posseduti nelle due valute. Chi ha il totale maggiore pu  scegliere un gioco pi  divertente.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco - che come detto gi  l'anno scorso aveva preso bene i nostri inviati isolani - sembra **ben pensato** e parecchio solido - che vabbe', oggi giorno un "solido" non si nega a nessuno.

Spicca innanzitutto la doppia valuta, che costringe a valutazioni di tipo strategico con un **ulteriore livello di profondit **, dato che comprare in Germania e vendere in Danimarca pu  non essere cos  semplice, dato che all'epoca non c'erano cambiavalute ogni due isolati. Il continuo oscillare del valore delle valute - che come detto pu  oscillare tra uno e tre in funzione degli eventi, a loro volta estratti casual-

mente tra quelli disponibili - genera poi la necessit  di aggiustamenti tattici, dal momento che da un round all'altro una vendita in Danimarca potrebbe diventare estremamente allettante.

(Ricordo ancora che il prezzo di vendita di ogni merce immagazzinata sulle carte ufficio - non si possono vendere merci nel magazzino - dipende, oltrech  da questo valore, anche dalla **distanza dal proprio ufficio contabile**: ogni tratto aumenta di uno il costo di ogni singola merce. Da segnalare anche che ogni merce venduta in una citt  con uffici contabili altrui porta un tallero - o una corona - ai loro proprietari.)

Le **merci pregiate** (cibo e attrezzi - ottenuto il primo raffinando pesce e grano e i secondi usando due delle tre risorse di costruzione) possono essere a loro volta vendute, ottenendo il bonus sul resto della tessera (monete, carte bonus o una merce pregiata dell'altro tipo); oppure essere usate per costruire od ottenere migliorie, senza per  aver diritto al bonus. Dele altre sovrastrutture - carri migliorati, nave e ruota a raggi - non serve dire molto: in generale **non danno la sensazione di complicare troppo le cose** e anzi forniscono effetti facilmente misurabili (pi  movimento, pi  trasporto, pi  merci da vendere).

Fa invece leggermente storcere il naso la presenza di diverse eccezioni legate alle citt , che pure possono avere un senso in termini di ambientazione - se proprio vogliamo parlare di ambientazione. Mi riferisco all'**impossibilit  di acquistare o vendere merci in alcune citt ** - non necessariamente le stesse. Tutta roba, comunque, che sembra ben evidenziata sul tabellone: nel primo caso non ci sono le icone delle merci, mentre nel secondo mancano gli spazi per gli uffici contabili.

Per quanto riguarda la **scalabilit **, la sensazione   che il gioco sia da preferirsi in meno giocatori, se non altro per la durata: la sensazione   infatti che l'**interazione** - pur impattante - sia relegata all'occupazione degli spazi per gli uffici contabili, le navi e i mulini (questi ultimi non possono essere costruiti ovunque, quindi teoricamente ci si possono pestare un po' i piedi). Ma attenzione: perch  - inattesi come un gol di Bergomi - nelle carte bonus compaiono i raid. Proprio cos : nel pi  tedesco dei giochi **  possibile rubare merci** dal magazzino o dalle carte ufficio di un giocatore con il carretto nella stessa citt .

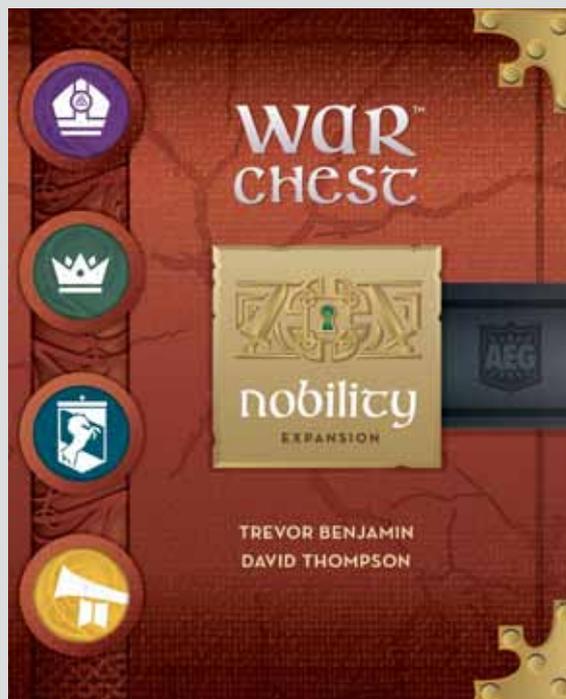
Cos , a cazzo.

War Chest: Nobility

di Agzaroth

Autore	Trevor Benjamin, David Thompson
Editore	Alderac Entertainment Group
Giocatori	2-4
Tempo	30-60
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	controllo area, bag building, gestione mano, poteri variabili

Dopo il successo dello scorso anno, ecco la prevedibile espansione per questo astratto ambientato.



War Chest è stata senza dubbio **una delle migliori scoperte dello scorso anno**. (Per saperne di più sul gioco base potete leggere la nostra recensione).

Questa espansione aggiunge quattro nuove unità, una correzione per la Royal Guard - che era l'unica unità "rotta" della scatola originale - e **una nuova meccanica**.

LE CARTE NOBILITY DECREE

In gioco entrano ora anche tre carte Nobility, sorteggiate ad ogni partita tra le sette disponibili. Ogni fazione può **attivare una carta una sola volta per partita**. Per farlo, deve giocare sco-



però il gettone reale, usando quindi una nuova azione, e porre uno dei suoi tre sigilli sulla carta scelta, attivandone semplicemente l'effetto.

PRIME IMPRESSIONI

Per quel che riguarda le carte nuove, **purtroppo le immagini fanno vedere poco** (il Bishop qui sotto), ma dalle FAQ pubblicate si capisce che alcune come l'Herald e l'Earl interagiscono con l'uso di queste nuove carte nobility, il primo potenziando un'unità adiacente, il secondo avendo come tattica quella di poter ricorrere alle azioni scritte su tali carte.

Di per sé, invece, **la meccanica delle carte nobility non mi fa impazzire**; ma riconosco che un uso alternativo al gettone reale sia cosa buona. Importante poi la modifica alla Royal Guard, sebbene anche in questo caso non si riesca a intravederne di preciso l'effetto; ma sono sicuro che i designer **avranno tenuto conto della strategia dominante** che la affliggeva. In conclusione, un'aggiunta immancabile per chi ha apprezzato la prima scatola.

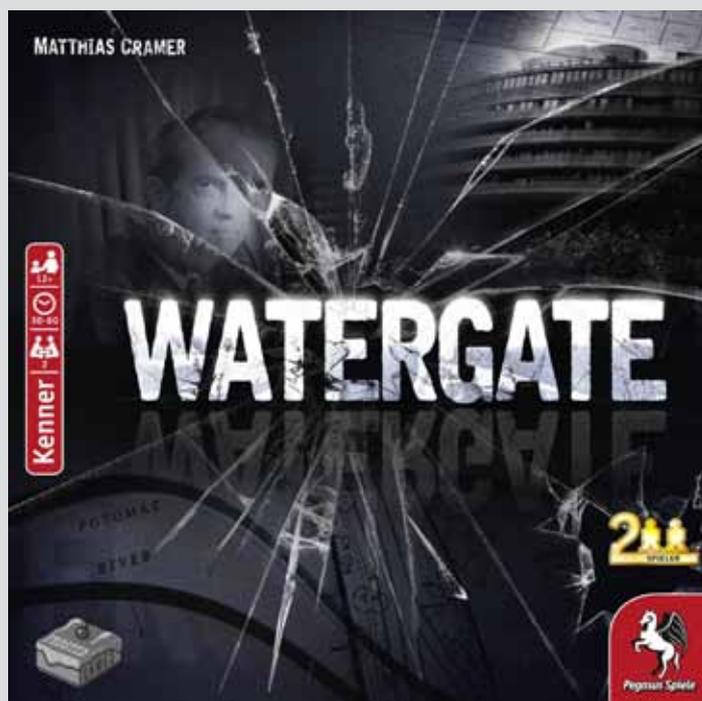


Watergate

di Killa_Priest

Autore	Matthias Cramer
Editore	Frosted Games, Pegasus Spiele
Giocatori	2
Tempo	30-60
Età	12+
Kickstarter	No
Meccaniche	gestione mano

In Watergate riviviamo uno degli scandali più importanti della storia politica americana. In questa versione ludica Nixon riuscirà a farla franca?.



COME SI GIOCA

Un giocatore gestirà Nixon e dovrà cercare di tenere salda la poltrona fino alla fine del suo mandato, mentre l'altro impersonerà il **team di giornalisti d'assalto** del The Washington Post, intenti ad indagare il sistema di spionaggio messo in piedi dal presidente, scoprendo le connessioni tra Nixon e alcuni dei suoi informatori.

Lo sviluppo della partita avviene quasi comple-

tamente sul tabellone **muovendo vari segnalini su un tracciato numerato** grazie alle carte che avremo in mano. Queste carte verranno pescate da due mazzi specifici della fazione, formati ognuno da venti carte diverse.

In tutto i materiali da piazzare sul tabellone sono di tre tipi:



- segnalini **iniziativa** (pippoli bianchi);
- segnalini **momentum** (pippoli rossi);
- segnalini **prove** (tassellini a doppia faccia neri da un lato e dall'altro in tre colori: giallo, verde e blu).

I turni si susseguono **giocando una carta a testa** per spostare i componenti verso la propria parte di tabellone oppure per utilizzarne l'effetto speciale. Ogni carta infatti ha un numero in alto a sinistra che permette di muovere di altrettanti spazi verso di sé il componente raffigurato e, al centro della carta, è presente il testo dell'evento.

Alla fine del round tutti i componenti dalla propria parte del tracciato numerato verranno piazzati sul tabellone: il segnalino iniziativa permette di agire per primi nel prossimo turno, il segnalino momentum viene piazzato sulla propria carta della fazione ed infine i segnalini prove vengono piazzati sulla griglia che occupa gran parte del tabellone: neri se li piazza Nixon, dei colori corrispondenti alle aree colorate se lo fanno i giornalisti.

Nixon vince se riesce ad avere **cinque segnalini momentum sulla propria carta fazione** mentre i giornalisti trionfano se riescono a **collegare due informatori**, posti ai limiti della griglia, **alla foto centrale del presidente**. Il collegamento deve essere effettuato tramite tasselli prova colorati consecutivi. Ovviamente quelli neri, piazzati da Nixon, bloccano le connessioni.



TUTTI GLI UOMINI DEL PRESIDENTE, OVVERO LE MIE PRIME IMPRESSIONI

Partiamo innanzitutto da due avvertimenti.

Primo: il designer di Watergate è Matthias Cramer che, a mio parere, è uno che i giochi li sa fare per davvero.

Secondo: adoro **il tema storico-politico**, soprattutto se ambientato ai giorni (quasi) nostri. Penso inoltre sia un tema non abbastanza sviluppato dall'industria del gioco da tavolo - forse perchè sono **argomenti troppo nuovi e ancora freschi nelle menti** dei giocatori. Leggevo tempo fa un bell'articolo sulla difficoltà di connessione tra i wargame ambientati nell'epoca attuale ed i giocatori americani, in quanto le ferite di quelle guerre sono ancora aperte e dolorose.

(Tutta questa filippica anche per fare un appello ai designer dello stivale: fatemi un bel gioco sugli anni di piombo italiani, per cortesia).

Per quanto riguarda le peculiarità del gioco, apprezzo particolarmente il fatto **che i mazzi siano contenuti**, solo venti carte ognuno. Spero risulti importante la conoscenza delle carte degli avversari, come in ogni gioco con aspetti asimmetrici che si rispettano. Il fatto che siano così poche colpisce perfettamente il target del gioco, non un piatto unico da serata ma un aperitivo fillerone che sta in una quarantina di minuti.

Continuo parlando di un altro aspetto relativo alle carte che mi intriga: **la gestione degli eventi**. Usualmente hanno dei valori molto alti ma, se utilizzati per l'abilità speciale, sono ad uso singolo e dopo esser stati giocati vengono rimossi dalla partita. Scelta di design che potrebbe portare ad aumentare la quantità di opzioni sofferte all'orizzonte.

Concludo con un **plauso all'editore** che ha aggiunto dieci pagine sul regolamento sia con **cenni storici** sull'intera faccenda Watergate, le **biografie dei personaggi** più importanti e la spiegazione in dettaglio delle carte. Bravi! ci ho visto lo stesso impegno che ci mette una casa famosa per queste finzze come la GMT.

Killa_Priest Hype-O-Meter: 7

Yggdrasil Chronicles

di Signor_Darcy

Autore	Cédric Lefebvre
Editore	Ludonaute
Giocatori	1-5
Tempo	90
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	Cooperativo, poteri variabili, card driven



Un cooperativo che attinge a piene mani nella mitologia norrena, a cominciare dall'alberone in tre dimensioni che fa bella mostra di sé al centro del tavolo.

Quando ho deciso di scrivere quest'anteprima non avevo idea di quello a cui sarei andato incontro: il nome **Yggdrasil** non mi diceva niente - quanto a mitologia norrena sto a terra - anche se forse dovrei specificare quale. Scopro quindi che si tratta nientepopodimeno che dell'**albero cosmico** che regge tutto il calderone e che il significato del suo nome è l'allegria forca di Odino. Molto bene.

In Yggdrasil Chronicles, cooperativo per 1-5 giocatori (sì, uno può cooperare da solo, volendo) di Cédric Lefebvre - autore francese non nuovo al tema, visto che

stiamo parlando della reincarnazione di Yggdrasil, titolo del 2011 onesto settecentoquarantaseiesimo su bigigi nel momento in cui scrivo - ed edito dalla transalpina Ludonaute, i giocatori impersonano uno degli dei della mitologia norrena e, tutti insieme appassionatamente, devono **fronteggiare le creature malvagie** e quant'altro grava sui nove mondi retti dall'albero.

L'albero in questione, sorta di progenitore del Nordrassil che - questo sì - conoscevo per la nauseante missione finale di Warcraft III, è **un cartonato che va montato e piazzato al centro del tavolo**; su di esso vanno conservati in vari modi carte, pedine, segnalini, dadi, patatine e bicchierini di grappa. Per facilità di comprendonio - e di esposizione - lo immagino come una villetta dove nel seminterrato ci sono Jotunheimr, il mondo dei giganti (il garage); Múspellsheimr il mondo del fuoco (la caldaia) e Niflheimr, il mondo del gelo (la cantina). Al pianoterra si trovano Miðgarðr, il mondo degli uomini (l'appartamento); Niðavellir, il mondo dei nani (il giardinetto con le altalene) e Svartálfaheimr, il mondo degli elfi oscuri (il capanno degli attrezzi). Al primo piano, infine, ci sono Vanaheimr, il mondo dei vani (la soffitta); Álfheimr, il mondo degli elfi (il tetto con le piante) e infine Ásgarðr, l'antica Ásaheimr, il mondo degli Asi - o gli dei norreni, per chi non compra La settimana enigmistica (il loft). Il tutto - si badi bene - **con le sue belle rune**, ché se non leggersi quel cazzo di regolamento era troppo facile.

IL GIOCO IN BREVE

Sull'albero ci vanno un sacco di cose: per esempio sul



tetto ci vanno le pedine degli elfi, nella soffitta i dadi dei vani, nel capanno degli attrezzi e nel garage dei mazzi di carte e mille altre cose, come dice quell'altra.

Ogni dio che prende luogo alla scampagnata ha la sua bella plancia e, se si gioca una campagna o una partita livello giocatori figli, i suoi **poteri speciali** e le sue **abilità**. (Per chi mastica della materia, i dei disponibili sono Freyr, Freyia, Frigg, Heimdal, Odino, Thor e Tyr; mentre i cattivissimi nemici sono Surt, Hel, Iormungand, Fenrir, Loki, Nidhögg e Franco.) Il tipo di partita va deciso a priori e sfrutta un allegro **libro della saga**, sorta di libroguida che permette - con un sistema di icone e regole aggiuntive - di giocare una partita base facile o una delle due modalità di cui sopra, appunto la base difficile e la campagna.

Ogni giocatore, inoltre, ha un mazzetto di sei carte rappresentanti gli avversari. All'inizio di ogni round tutti mettono la prima carta - coperta - nella ruota dei nemici (che a Miðgarðr è nota come rotella di Barrage); dopodiché ognuno svolge il proprio turno: prima **si gira la carta che si è giocata in precedenza** - ci torno a breve - e poi si può facoltativamente muoversi per la villetta (in uno dei mondi dello stesso livello, oppure in uno di quelli lungo la verticale) e poi fare un'azione o combattere quel che eventualmente si trova - nemici, giganti, scarafaggi.

Le carte, dicevo: se esce un nemico che non è ancora presente nella ruota non succede nulla; se, invece, **esce per la seconda volta un nemico**, questo si attiva e fa cose molto brutte (a titolo di esempio cito Hel: egli, una volta attivato, sale di un livello e, se si trova già in cima a Yggdrasil, congratulazioni: tutto il tavolo ha perso; dopo il movimento provoca una rotazione del disco intermedio e, infine, toglie un punto vita a chi lo ha attivato - nemmeno a dirlo, chi rimane senza punti vita finisce kaputt e fa perdere tutti, come Florenzi col rigore provocato contro il Porto).

(In pratica si perde se un nemico attivato non può svolgere la propria azione, oppure se uno degli dei schiatta; di contro, si vince se Nidhögg raggiunge l'icona dell'albero nel **libro della saga** - il bislacco nemico, infatti, non si muove sull'albero come tutti, ma sulle icone di quest'ultimo. Peraltro, in modalità campagna, compare anche l'icona dell'albero morto, che se raggiunta pone ugualmente fine alla partita tra atroci sofferenze per gli sconfitti - dover rimettere tutto nella scatola, nella fattispecie).

Detto del movimento, rimane da parlare della terza parte del turno, che come detto può prevedere un **combattimento** l'azione propria del mondo in cui il dio si trova. Nel primo caso lo scontro è vinto in automatico e ogni avversario va spedito dove specificato dal regolamento (per esempio lo stesso Hel deve tornarsene in cantina e ricominciare dall'ultimo livello la sua scalata verso la vittoria - sua); il costo è però dato da **tanti rischi quant'è la forza dell'avversario**, che può essere fissa o variabile (nel caso del solito Hel, essa è data da uno più il numero di pedine anonime [sic] spedite da Miðgarðr in cantina dal simpatico Iormungand ogni volta che si attiva - si aiutano pure tra loro, 'sti stronzi.)

Questi rischi sono dei danni potenziali: possono essere prevenuti riportando gli eroi dalla riserva comune del

Valhalla al regno egli uomini; oppure mediante certi risultati dei dadi dei vani presi in precedenza e del dado personale del dio; oppure ancora agendo su questi ultimi con gli elfi per cambiare le facce; infine mediante certi artefatti. Tutti i rischi non prevenuti finiscono sul groppone.

Le **azioni**, invece, come detto sono specifiche per il mondo in cui si trova il giocatore attivo, ma seguono tutte lo stesso schema: se il dio è solo in quel mondo, oppure ci sono sia altri buoni che cattivi, l'azione è base; se c'è almeno un altro compagno è migliorata; se invece c'è solo un nemico è indebolita. Sempre a titolo di esempio - gli effetti sono i più disparati - cito quella di Miðgarðr, che è collegata a quanto detto prima: nel mondo degli umani si possono portare due (o tre, o uno) eroi nel Valhalla, rendendoli disponibili per prevenire rischi futuri.

Ultime due cose, promesso. Se in uno qualsiasi dei nove mondi ci sono contemporaneamente due o più nemici, **quel mondo è bloccato** (lo si fa fisicamente con una delle pareti della gabbia in cima all'albero, di cui ho tagliato per pietà vostra). Per poter tornare a svolgerci azioni bisogna curarlo o sul posto, perdendo due punti vita, oppure tramite l'azione del loft, al prezzo di tre rischi.

Infine, la campagna Ragnarök: non mi dilungo; ma appunto ci sono poteri aggiuntivi, sinergie tra dei - univoche o biunivoche - e parametri variabili con l'esperienza (tipo il numero di elfi e dadi di partenza nella dotazione iniziale). Tutto molto interessante, direbbe Rovazzi.

PRIME IMPRESSIONI

Che volete che vi dica? Non mi dilungo, che già sono andato lungo come la serata di Miss Italia; ma avrete capito che il gioco è un tripudio norreno - per quanto, stringi stringi, **le meccaniche siano tutte alquanto astratte**.

Onestamente non ho né la conoscenza approfondita di altri titoli di questa tipologia, né la sensibilità per capire come gira il tutto. Al netto di decine di effetti diversi e di componenti varie (molte quelle a cui non ho nemmeno accennato), la sensazione è quella di un gioco non particolarmente difficile da imparare - e forse pure fluido, visto che **i turni si risolvono velocemente**. Non mi esprimo sull'originalità - che peraltro andrebbe riferita al 2011 - anche per quanto detto; ma è senza dubbio un gioco che, dopo aver letto il regolamento, **lascia quantomeno la voglia di provarlo**.

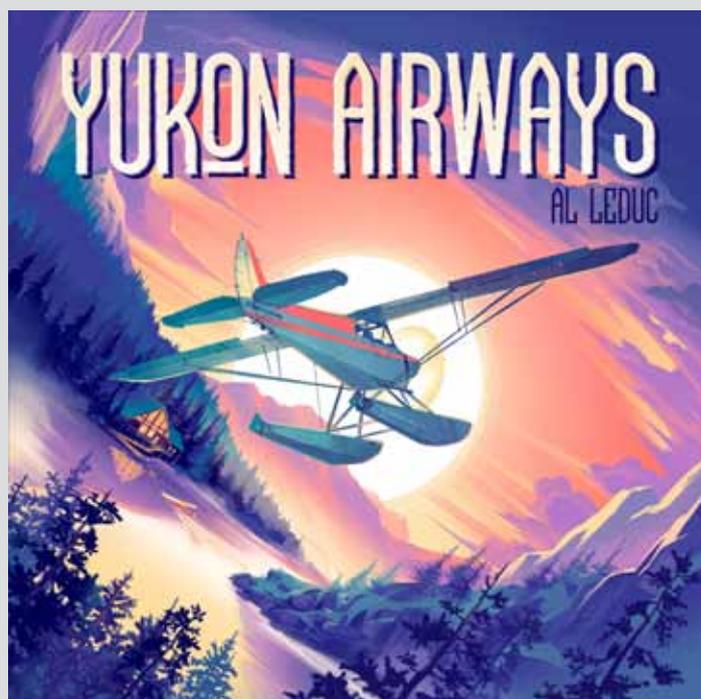
Come quasi tutti i cooperativi, inoltre, anche questo pare fortemente soggetto al giocatore alfa - ma chi ama il genere non si fermerà certo di fronte a questo particolare. Un po' più rognoso potrebbe essere il prezzo, che già la tendenza attuale è quella di salire il più possibile sull'albero delle finanze, poi con 'sto **ben di àss di materiali** - cartone, carte, segnalini sagomati, dadi personalizzati - potrebbe davvero salire al valhalla.

Vanno ovviamente provati sull'albero l'**effettiva giocabilità ergonomica** - metti che uno picchia il mignolo sulla gamba del tavolo e i nove mondi collassano tra le bestemmie di dolore - e, soprattutto, il **livello di sfida** e la **longevità** del gioco: se chi volesse dargli fiducia si trovasse con un gioco troppo facile - o troppo difficile - o che si esaurisce presto sarebbe davvero un peccato.

Yukon Airways

di Tania-94

Autore	Al Leduc
Editore	Ludonova
Giocatori	1-4
Tempo	60-90
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	preleva e consegna, gestione mano, draft dadi



Portare quel cercatore e quei due cacciatori a Dawson sta spingendo il tuo piccolo Super Cub al limite. Però pensi "Accidenti, è divertente volare!"

TEMA / AMBIENTAZIONE

L'autore è nato e cresciuto nello Yukon, dove il padre era proprietario della compagnia Yukon Airways. Questo gli fece nascere subito la passione per idrovolanti e aeroplani, unito a tutto ciò che caratterizzò la sua terra nel corso degli anni, come la corsa all'oro. **L'autore cerca di portare tutto ciò in questo gioco**, in onore di suo padre e della sua terra natia.

OBIETTIVO

È il 1979 e in sella al nostro idrovolante trasporteremo i nostri passeggeri in giro per lo Yukon, cercando di soddisfare al meglio le loro esigenze.

COMPONENTISTICA / SETUP

I diversi dadi saranno i vari tipi di passeggero (turista, minatore ecc.). Gli idrovolanti partiranno tutti dalla capitale, mentre nelle altre città verranno messi tre cubi colorati a caso. Nella nostra plancia principale avremo tutti gli interruttori su OFF, tranne il carburante che sarà a 4. Pescheremo inoltre **carte Ticket** e la carta aeroplano che guideremo. Ci saranno **tre obiettivi comuni** e la partita durerà il tempo di una settimana, escluso il giorno di riposo, quindi 6 turni.

STRUTTURA DEL TURNO

Ogni turno è composto da:

1. Fase di imbarco

Vengono imbarcati tutti i dadi dello stesso colore dal cancello scelto sul proprio idrovolante, che ha massimo 4 posti. I dadi possono essere spostati nei cancelli adiacenti per il costo di \$1. Successivamente



viene alzato il valore del carburante in base a quanto è rimasto vuoto l'idrovolante e al nostro attuale bonus carburante. Il massimo è 7.

2. Fase di volo

L'ordine in questa fase sarà determinata da chi ha preso i passeggeri dal cancello del valore più basso a salire.

Ora vengono giocate le **carte Ticket con le destinazioni possibili**, può essere scelta una sola destinazione e bisogna avere un ticket per ogni passeggero che si trasporta. Se ciò non è possibile si possono giocare tre Ticket coperti come Jolly per qualsiasi destinazione.

Sotto un Ticket con la destinazione possono essere giocate altre carte Ticket con lo stesso simbolo bonus, che fungeranno solo per aumentare il numero di quel bonus che si prenderà.

Ora si riduce il carburante in base a quanto carburante serve per ogni tratta attraversata, segnati sulla mappa. I dadi verranno piazzati sui Ticket, mentre dalla destinazione si prenderà un cubo dello stesso colore dei nostri passeggeri se presente, se non presente se ne prenderà uno grigio dalla riserva. Prendere cubi colorati permetterà di fare un Upgrade del nostro Idrovolante sulla nostra plancia. **Controlla se ha realizzato un obiettivo** altrimenti decide se passare alla prossima fase se non vuole o non può fare altri voli, altrimenti dovrà attendere il suo prossimo turno per fare un altro volo se ha passeggeri e carburante disponibili.



3. Fase di reddito

I giocatori prendono soldi dalla destinazione più redditizia tra quelle visitate in quel turno più \$1 per ogni passeggero trasportato. **Più la destinazione è lontana, più frutta denaro.**

4. Fase di manutenzione

Si ritirano i dadi passeggeri che ritornano ai cancelli. Si scartano tutte le carte Ticket utilizzate.

Si pescano tanti Ticket quanto indicato dalla propria plancia tenendone fino a un massimo indicato sempre sui propri contatori.

Tutti gli aeroplani tornano alla capitale.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina Domenica e **i punti saranno i soldi accumulati durante la partita**. A questi verranno aggiunti quelli calcolati in base alle destinazioni diverse raggiunte, da una tabella esponenziale. Più quelli per i cubi colorati raccolti.

In fondo vengono spiegati tutti i vari bonus che si possono raccogliere durante la partita e i vari Upgrade della propria plancia possibili. Riguardano Carburante, aumento pesca e carte in mano, più bonus per punti a fine partita.

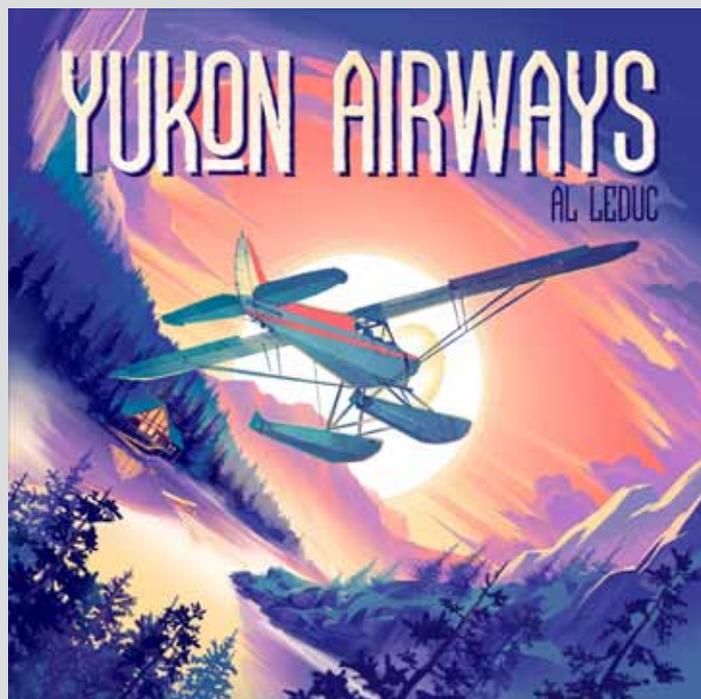
COMMENTI

Nel gioco bisogna **ottimizzare le proprie carte giocate** per trasportare i passeggeri nelle giuste destinazioni per i cubi colorati, fondamentali per migliorare la propria plancia di gioco. Allo stesso tempo penso che si svuoteranno facilmente le destinazioni vicine e si sarà costretti a **investire su destinazioni più lontane ma anche molto più redditizie**. Tutto questo tendendo sempre in considerazione gli obiettivi comuni a tutti. Mi piace come abbia cercato di ambientare il carburante speso per i viaggi con quello risparmiato se si viaggia "leggeri". Il ritorno alla capitale ha senso perché è da lì che si raccolgono idealmente tutti i viaggiatori per poi fargli da Taxi nelle altre destinazioni. Sono curiosa di vedere se sarà interessante una volta sul tavolo di gioco la lotta per i passeggeri ai cancelli e per le destinazioni durante i voli. Anche se ci sono i dadi questi vengono tirati solo per essere posizionati sul cancello del numero corrispondente. Si potrà vedere la **fortuna** più nel pescare i Ticket, ma d'altronde più si pesca meno inciderà la fortuna e più facile sarà volare, tenendo sempre d'occhio il carburante.

Yukon Airways

 di emanueles

Autore	Al Leduc
Editore	Ludonova
Giocatori	1-4
Tempo	60-90
Età	14+
Kickstarter	No
Meccaniche	preleva e consegna, gestione mano, draft dadi



Una seconda opinione su questo pick-up and delivery di prossima uscita.

TEMA / AMBIENTAZIONE

Nell'estate del 1979, **i giocatori, piloti di idrovolanti, portano i turisti in diverse città della regione dello Yukon**, in Alaska, in cambio di vile denaro.

COMPONENTISTICA / SETUP

Il tabellone è diviso in due aree principali: **a destra**

la mappa dello Yukon con le città e i costi di volo (in unità di carburante) tra una città e l'altra, **a sinistra i 6 moli da cui andranno prelevati i turisti** ad

inizio turno. Sono presenti poi i tracciati dell'ordine di turno e dei round. Ci sono le carte destinazione, le carte obiettivo, 4 carte idrovolante, segnalini vari nei colori dei giocatori (tra cui quelli a forma di idro-

volante da posizionare in mappa), dei cubetti e dei dadi, entrambi in 5 colori (i dadi rappresentano i turisti) e 4 plance giocatore. **Le plance sono tutte uguali** e presentano l'indicatore del livello del carburante e gli indicatori dei vari bonus.

Ogni giocatore riceve una somma iniziale, 6 carte destinazione e una carta idrovolante con un bonus di partenza. **Si tirano i dadi e si posizionano sui 6 moli** in base al loro numero:



ogni molo contiene un solo numero. Sulla mappa, accanto alle città, si posizionano dei cubetti colorati a caso.

STRUTTURA DEL TURNO

Nella **fase di imbarco** i giocatori, a turno, posizionano il loro segnalino su un molo, prendono uno o più dadi e li posizionano sugli spazi della carta idrovolante e aumentano il livello del carburante in base ai loro bonus. Nella **fase volo**, ogni giocatore a turno può giocare una o più carte destinazione uguali, e, per ogni carta, spostare un dado dall'idrovolante alla carta. Il giocatore paga il costo di volo in unità di carburante. Portare i turisti (dadi) nelle città può far guadagnare dei bonus e completare carte obiettivo. **Al turno successivo il giocatore può ripetere questa sequenza di azioni o passare alla fase di rendita.**

Nella **fase di rendita** si ottengono soldi per il servizio offerto.

RIASSUNTO DI GIOCO

Il gioco si sviluppa in **6 round**, all'interno dei quali vi sono **4 fasi**: imbarco, volo, rendita e manutenzione. Nella fase di imbarco i giocatori, nell'ordine di turno, posizionano il loro segnalino su un molo, guadagnano il bonus del molo, possono spostare (pagando) dadi da altri moli verso il molo scelto, infine possono prendere uno o più dadi dello stesso colore e posizionarli sugli spazi della carta idrovolante, infine aumentano il livello del carburante in base ai passeggeri caricati e ai loro bonus. Al termine della fase l'ordine di turno cambia in base ai moli scelti.

All'inizio di ogni **fase volo**, gli idrovolanti partono sempre dalla stessa città. Ogni giocatore a turno può giocare una o più carte destinazione uguali e, per ogni carta, spostare un dado dall'idrovolante alla carta; è possibile giocare 3 carte qualsiasi e considerarle come una carta destinazione a scelta. Il giocatore paga il costo di volo, in unità di carburante, dalla città in cui si trova a quella di destinazione. Per ogni dado portato in una città è possibile raccogliere un cubetto, presente in quella città, dello stesso colore del dado. Se i cubetti colorati non ci sono, si raccolgono i cubetti grigi fuori dalla mappa. Per ogni cubetto colorato raccolto si ottiene un bonus che permette di migliorare gli indicatori sulla propria plancia. Inoltre è possibile soddisfare le carte obiettivo, che danno anch'esse dei bonus. Al turno successivo il giocatore può ripetere questa sequenza di azioni o passare alla fase di rendita.

Nella **fase di rendita** si ottengono soldi pari al mag-

gior valore presente nelle carte destinazione giocate e soldi per ogni turista trasportato.

Nella **fase di manutenzione** si ritirano tutti i dadi, rimasti sugli idrovolanti e presenti sulle carte destinazione, e si posizionano sui moli. Si scartano le carte destinazione e ogni giocatore pesca tante carte destinazione quante ne indica il suo indicatore di pesca e ne scarta in modo da rispettare il suo indicatore di limite della mano.

La partita si conclude **al termine del sesto round**. Ogni giocatore somma i soldi guadagnati in partita, quelli dati dall'indicatore del bonus di Natale, quelli che si ottengono da un altro bonus (solo se attivato), relativo al maggior numero di cubetti di un colore raccolti, e i soldi che si ottengono in base al numero di città visitate. **Chi avrà più soldi** al termine dei 6 round di gioco sarà il vincitore.

COMMENTI

Parto dai componenti perché presentano delle **scelte cromatiche** da far sanguinare gli occhi. Sarà anche per distinguersi dalla massa, ma i colori sono davvero osceni, secondo me, e temo possano anche essere un po' di impedimento in partita. Per il resto i materiali sembrerebbero adatti.

Il gioco è un 14+, ma non mi sembra così complesso e credo **potrebbe essere un 10+**. Si tratta infatti di un **german dal regolamento abbastanza semplice** che collocherei tra i medio-leggeri. È un gioco che necessita di un po' di attenzione per essere giocato bene e il giocatore che saprà programmare meglio avrà delle chance in più. Tuttavia, ho qualche dubbio sull'**influenza della fortuna**. All'inizio del gioco il limite di mano è di sole 3 carte e, a partire dal secondo turno, avendo carte destinazione molto distanti tra loro potrebbe risultare difficile giocarle, dato l'alto costo di volo. Anche avere le carte giuste che si incastrano con i cubetti giusti presenti nelle varie città potrebbe dare un bel boost nei primi turni, dal momento che ogni cubetto colorato ottenuto fa guadagnare un bonus di miglioramento. È possibile ottenere un bonus che permette di giocare 2 carte (invece di 3) e considerarle come una destinazione a scelta e temo che l'uso di questo bonus diventi una scelta obbligata.

Direi che non c'è **niente di innovativo**, però nel complesso sembra un **discreto gioco medio-leggero**, ammesso che i dubbi espressi sopra non si concretizzino, e credo che il sistema di punteggio dia un po' di profondità al titolo, permettendo anche di seguire diverse strategie.

Zona: The Secret Of Chernobyl

di Nanopuzziano

Autore	Maciej Drawing, Krzysztof Głosnicki
Editore	Rebel
Giocatori	1-4
Tempo	120-180
Età	18+
Kickstarter	No
Meccaniche	punti azione, poteri variabili, tiro dadi, push your luck, time track

Sull'onda lunga della recente miniserie, la Rebel porta sul tavolo uno dei più grandi disastri della storia dell'umanità.



Avete mai desiderato di andare a fare allegre scampagnate in quel di Chernobyl, avendo come unico pensiero aprire il suo sarcofago, ossia il luogo in cui risiede, ancora isolato dal mondo, il **nocciolo del reattore** collassato?

Se la risposta alla domanda è sì, allora siete probabil-

mente matti, ma ognuno ha le sue passioni.

Gioco improntato principalmente sulla **narrativa**, si può riassumere l'obiettivo come una corsa verso il sarcofago: il primo che arriva e lo apre riceverà il potere immenso dell'artefatto che si cela al suo interno. Ovviamente sarà necessario prima capire come accedervi, e ciò sarà possibile indagando nelle aree che circondano la ex centrale nucleare e accedere alle aree segrete ricche di informazioni a riguardo.

COME SI GIOCA

Ogni giocatore impersonerà uno tra i dieci **disponibili stalker**, o saccheggiatori, o qualunque altro nome possano assumere i viandanti delle zone irradiate ucraine: ognuno avrà le proprie **statistiche di partenza**, la sua storia e le sue abilità; con il progredire della partita, potranno raccogliere potenti artefatti sparsi qui e là per potenziarsi e difendersi maggiormente dalle anomalie e le creature mutanti che incontreranno. Ovviamente potranno anche ricevere **ferite legge-**



re o pesanti sempre più debilitanti avanzando verso il sarcofago: **a cinque ferite pesanti** subite si perderà il personaggio e si sarà **eliminati** dal gioco. I danni possono essere di tipo mentale, fisico o a causa delle radiazioni e bisognerà raccogliere vari oggetti per proteggersi adeguatamente. Le ferite pesanti daranno dei malus alle statistiche del personaggio in modo permanente e sarà più difficile guarirne.

La mappa si suddivide in tre zone: verde, da dove si partirà, gialla e rossa, dove si trova il sarcofago. Fatta questa breve introduzione, passiamo a vedere come si sviluppa un turno di Zona.

Fase 1. I giocatori svolgono a turno due azioni con il proprio personaggio:

- **movimento:** si può passare da una zona all'altra della mappa. Se si entra in una zona in cui è presente un'anomalia bisognerà risolvere subito un test per avvistare il fenomeno e capire di cosa si tratta;

- **risolvere un incontro:** se presente una tessera incontro nella propria zona si può decidere di interagirvi (se sono mutanti o anomalie combattendo, per esempio) superando un test del parametro indicato. Se si sconfiggono mutanti o se si risolvono anomalie sarà possibile ricevere un artefatto, oggetti potenti con particolari effetti benefici;

- **utilizzare l'abilità del luogo:** alcune zone di mappa possiedono abilità uniche, che il proprio personaggio potrà sfruttare;

- **sbloccare una stanza segreta:** se scoperta, si può entrare nella stanza segreta di una zona e risolvere un incontro speciale. Due stanze segrete esplorate sbloccano la possibilità di raggiungere il sarcofago;

- **riposare:** tramite questa azione si può abbassare l'indicatore di fatica, utile a ritirare i dadi nei test;

- **passare.**

Parliamo del funzionamento dei test: si tireranno 3 dadi con sopra 3 diversi simboli: +, - e Zona. Un test avrà un certo grado di difficoltà indicato per un parametro (es: intelligenza, forza...), per superarlo il valore del personaggio e la somma dei + (+1) e - (-1) dovrà essere uguale o superiore a quel valore. I simboli Zona non danno né bonus né malus al tiro, ma se ne escono 2 in un tiro si subisce una radiazione. Un giocatore potrà sforzarsi facendo salire di 1 l'indicatore sul suo percorso di fatica per ritirare un dado che non ha ottenuto un risultato voluto.

Fase 2. In questa fase si pescherà una carta evento del colore della zona in cui ci si trova. Si valuterà in base al luogo e alla reputazione del personaggio di turno (se questo è buono, brutto o cattivo) quale evento sarà risolto. Andrà superato il test e, se superato, si potrà decidere quale azione effettuare tra quelle di successo, altrimenti si procede alle conseguenze del fallimento.

Fase 3. Il primo giocatore (la voce della zona) pescherà una carta Zona e leggerà quale degli eventi possibili

risolvere in automatico. Sono eventi solitamente negativi per i giocatori e i luoghi, e si può decidere chi subirà. In base ad alcuni valori stampati sulla carta Zona si possono muovere mutanti e anomalie, oppure generarsene di nuove. Una volta che il contatore correlato con questi numeri arriva al massimo si subiranno danni a seconda della zona in cui il personaggio si trova per via del rilascio di energia da parte del reattore.

PRIME IMPRESSIONI

La grafica è veramente molto bella, ha un mix di cupo e quella punta di stile futuristico che non guasta mai. Le miniature dei personaggi sono ben dettagliate, la plancia di gioco e i simboli sembrano abbastanza intuitivi. Le regole sono digeribili, anche per un pubblico non abituale; il rating 18+, troppo elevato secondo me, della scatola penso siadovuto più ad una questione di ambientazione che difficoltà.

Oltre che un gioco di corsa, si può parlare anche di **gioco di sopravvivenza**, infatti ogni cosa che si muove che non siate voi cercherà di uccidervi. Una piccola pecca a mio parere è che probabilmente durante la partita ci sarà un downtime non indifferente, soprattutto durante la fase 2, dove ogni giocatore avrà una sua personale avventura: sarà di certo interessante ascoltarla, ma il protagonista se la godrà senz'altro di più. Questa narratività ha però il lato positivo di dare una **ricca ambientazione** e la sensazione di essere presenti sul luogo dove si svolgerà l'azione, assieme a tutta l'ansia di fallire la prova e morire in un battito di ciglio. Come per altri giochi di questo genere si può inoltre osservare una **quasi totale assenza di interazione** fra i giocatori, infatti "i saccheggiatori si conoscono fra loro, non cercheranno di danneggiarsi per una questione di rispetto reciproco"; in questo caso almeno si è giustificata a livello narrativo la scelta di pacifismo. Credo inoltre che potrebbero svilupparsi frustranti situazioni di ripetizione dei propri turni per sopravvivere o organizzarsi; potrebbe anche capitare il caso in cui, anche se si prova a giocare una propria tattica, **la grande ruota del destino ci remerà contro** in tutti i modi, non permettendoci fortunati ritrovamenti, oggetti giusti al momento giusto e così via. C'è da dire che la possibilità di affaticarsi per ritirare un dado mitighi questa sensazione di impotenza di fronte al D6, ma se non è serata non conterà nulla: lo dice un giocatore che a Talisman è perito una volta di troppo nell'anello interno ed è diventato restio a questo genere di cose (ogni riferimento a partite a dadi con la morte è puramente casuale). Resta il fatto che, chi cerca **emozioni, ambientazione e grafica ottima**, ansia da prestazione ed una **buona rigiocabilità**, per via di personaggi diversi ed eventi random, troverà in Zona quello che fa per lui.

