

Sommario

504.....	5	PRIME IMPRESSIONI.....	7	PRIME IMPRESSIONI	33
Among Nobles	8	Impressioni personali.....	9	Dojo Kun.....	33
Antarctica.....	9	Antarctica.....	9	DR Congo.....	36
PRIME IMPRESSIONI.....	11	PRIME IMPRESSIONI.....	11	Considerazioni.....	39
Artifacts, Inc.	11	CONSIDERAZIONI PERSONALI	12	Expo 1906	40
CONSIDERAZIONI PERSONALI	12	12	Considerazioni.....	41
Automania	12	Automania	12	Flip City.....	42
PRIME IMPRESSIONI.....	15	PRIME IMPRESSIONI.....	15	PRIME IMPRESSIONI	43
Bretagne	15	CONSIDERAZIONI PERSONALI	17	Flock.....	43
Considerazioni	17	17	CONSIDERAZIONI PERSONALI	43
Champions of Midgard	17	Champions of Midgard	17	43
PRIME IMPRESSIONI.....	19	PRIME IMPRESSIONI.....	19	Food Chain Magnate	44
Churchill.....	20	Churchill.....	20	Prime impressioni	47
PRIME IMPRESSIONI.....	21	PRIME IMPRESSIONI.....	21	Grand Austria Hotel	49
Clockwork Wars.....	22	CONSIDERAZIONI PERSONALI	22	Pensieri iniziali riguardo al gioco	53
Impressioni personali.....	24	22	53
Codenames.....	24	Codenames.....	24	Guns and Steel.....	54
Considerazioni	26	Considerazioni	26	Considerazioni.....	56
Consiglio dei Quattro	27	CONSIDERAZIONI	27	Haithabu	56
Considerazioni	29	27	CONSIDERAZIONI.....	58
Dice City	29	Dice City	29	Hengist.....	58
PRIME IMPRESSIONI.....	31	PRIME IMPRESSIONI.....	31	CONSIDERAZIONI.....	59
Dilluvia Project.....	32	Dilluvia Project.....	32	Inhabit the Earth.....	60
				Impressioni personali [Linx].....	61
				Impressioni personali [Agzaroth]	61
				61
				Insoliti Sospetti	62
				PRIME IMPRESSIONI	63

Isle of Skye.....	63	Considerazioni.....	96
PRIME IMPRESSIONI.....	65	Ships	96
Mega Civilization	65	PRIME IMPRESSIONI	99
PRIME IMPRESSIONI.....	67	Signorie.....	99
Minerva	68	CONSIDERAZIONI.....	102
Considerazioni	70	Spirits of the Rice Paddy	103
Mombasa.....	71	PRIME IMPRESSIONI	104
PRIME IMPRESSIONI.....	73	Starfighter.....	105
M.U.L.E. the boardgame	74	Considerazioni.....	106
CONSIDERAZIONI	76	Stronghold 2nd Edition.....	107
New Salem	77	PRIME IMPRESSIONI	109
CONSIDERAZIONI PERSONALI		The Bloody Inn	110
.....	78	Considerazioni.....	112
Nippon.....	78	The Builders: Antiquity	113
PRIME IMPRESSIONI.....	83	CONSIDERAZIONI.....	115
Oath of the Brotherhood.....	84	The Gallerist.....	115
Impressioni	85	PRIME IMPRESSIONI	117
Odyssey: Wrath of Poseidon	85	The Golden Ages: Cults & Culture	
PRIME IMPRESSIONI.....	86	117
Ponzi Scheme.....	87	PRIME IMPRESSIONI	119
Considerazioni	89	The King is Dead.....	120
Porta Nigra	89	The Magnates: A Game of Power	
PRIME IMPRESSIONI.....	91	121
Portal of Morth	91	Impressioni.....	123
PRIME IMPRESSIONI.....	93	The pursuit of happiness	123
Samara	94	Considerazioni.....	125
Impressioni	94	The Producer: 1940-1944.....	125
Shakespeare.....	95	PRIME IMPRESSIONI	127

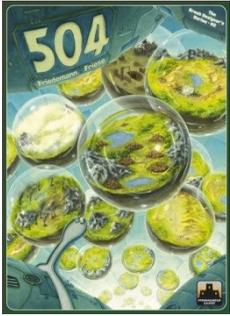
The Undercity.....	129
PRIME IMPRESSIONI.....	130
They Come Unseen.....	130
Considerazioni	136
T.I.M.E. Stories.....	137
PRIME IMPRESSIONI.....	139
Visby.....	140
CONSIDERAZIONI	141
Witkacy	141
Considerazioni	143
Xanadu.....	144
Considerazioni	146
Zena 1814	147
Considerazioni	148

Anche quest'anno, il quarto di fila, la Redazione della TdG si è impegnata a presentare le anteprime dei giochi più attesi della fiera di Essen. Avremmo voluto scriverne molte di più, ma parecchi regolamenti non sono stati pubblicati o lo sono stati troppo tardi.

Ringraziamo tutti coloro che hanno collaborato con me fornendo il loro contributo, sia interni che esterni alla Redazione:

Agzaroth, Pennuto77, I Giullari, Peppe74, Aibindrye, Mica, Hatedsoul, Linx, Normanno, noise42, Leo, Midgard.





IL GIOCO
Uno dei titoli più attesi della fiera, questo 504 di Friese che, dopo Alta Tensione, non è mai più davvero riuscito

a replicare un ottimo titolo per giocatori scafati.

504 si basa sulla combinazione di tre moduli scelti casualmente tra i 9 presenti nella scatola.

Ogni modulo porta meccaniche diverse e influenza il gioco che ne risulta in base alla posizione in cui è messo:

- il modulo I stabilisce condizioni di fine partita e PV. Dice quindi cosa occorre fare per vincere. Ad esempio se metto come I il modulo Militare, so che vincerà chi ha conquistato più esagoni della plancia.

- il modulo II determina il meccanismo con cui si guadagnano i soldi nel corso del gioco. Ad esempio se è il modulo è Pick-up&deliver, farò moneta consegnando merci alle città sulla mappa.

- il modulo in III posizione aggiunge poche regole addizionali per variare un po' la partita, che fondamentale è determinata dai moduli I e II. Ad

esempio il modulo Privilegi aggiunge carte Privilegio che possono esse acquistate per migliorare le proprie azioni e abilità speciali.

C'è una certa quantità di componenti che si usa quasi sempre. Ad esempio la mappa esagonata con diversi tipi di terreno, le pedine lavoratore, quelle insediamento e la propria capitale. Il più delle volte si tratta di fare qualcosa sulla mappa, spostando le pedine, colonizzando la superficie prima di altri, oppure producendo(trasportando merci o combattendo).

Anche le fasi di gioco sono praticamente standardizzate: ordine di turno, acquisto di pezzi/carte, azioni dei singoli giocatori in senso orario.

Moduli:

- 1) Pick-up & Deliver: lo scopo è consegnare merci alle città in giro per il tabellone, trasportandole col proprio carro, che può essere migliorato, nel corso della partita, sia in capienza che in velocità. Ottengo PV e soldi consegnando tali merci.

- 2) Corsa: i PV si combinano con altri moduli per chi è il primo a fare una determinata azione (es: consegnare una merce, esplorare tot tiles di un tipo di

terreno, possedere 3 centrali dello stesso tipo, ecc). Il gioco termina quando si è colonizzato il tabellone in quantità dipendente dal numero dei giocattori. Si ottengono PV finali per il numero di città raggiunte dai propri omini.

3) Privilegi: c'è una fila di carte privilegio da comprare prima degli altri, fornenti abilità speciali. Ha una componente d'asta per l'ordine di turno e per comprare tali privilegi. I soldi vengono dalle fabbriche costruite nelle città del tabellone. Il gioco finisce quando ci sono 20+ fabbriche sul tabellone. Si ottengono PV per le fabbriche costruite e grazie a certe carte Privilegio.

4) Militare: le pedine si spostano per la mappa combattendo le altre e gli insediamenti nemici, per impiantare i propri. Si combatte o matematicamente (1:1), quando il modulo è al III posto, oppure coi dadi (moduli I e II) e con modificatori in base al terreno. I soldi arrivano in base agli esagoni conquistati e anche ai differenti tipi di terreno colonizzati. La partita finisce quando si sono messe in campo tutte le proprie forze o si conquista la capitale di un avversario. Si ottengono PV in base ai terreni e alle città conquistate.

5) Esplorazione: lo scopo è svelare gli esagoni della mappa a poco a poco, guadagnando soldi e PV a seconda di quel che si trova.

6) Strade: lo scopo è costruire la propria rete di connessioni dalla capitale al resto del tabellone. Tramite gli omini sulla mappa, si costruiscono nuove strade che richiedono di esaurire un differente numero di lavoratori in base al terreno da sfruttare. È fondamentale cercare di connettere alla capitale il maggior numero di terreni diversi possibile, perché questo incide sulla fase di rendite, che dipende sia dalla quantità che dalla qualità di terreni collegati. La partita termina quando un giocatore ha collegato un certo numero di città (dipende dai giocatori) e i PV si ottengono in base ai terreni raggiunti e a particolari set formati da questi.

7) Maggioranze: i giocatori muovono le proprie pedine sulla mappa cercando di colonizzare quanti più esagoni possibile dello stesso colore per avere la maggioranza e guadagnare così più soldi e PV possibile. Il momento in cui si contano i PV durante la partita dipende dalla scoperta casuale del mazzo delle carte Privilegio, che contiene 3 carte punteggio.

8) Produzione: lo scopo è sfruttare le tiles della mappa per costruirvi complessi industriali e produrre risorse da vendere alle vicine città. Naturalmente chi prima arriva, meglio alloggia. Le merci vendute determinano anche il guadagno in soldi, in base ai differenti set di diverse merci consegnate. La partita finisce quando un certo numero di strutture commerciali è stato costruito e i PV si ottengono in base a queste e alle merci prodotte.

9) Azionariato: i pezzi di gioco non appartengono più al singolo giocatore ma a compagnie delle quali il giocatore può comprare azioni. Chi ha più azioni è il CEO e di fatto decide le mosse di quella compagnia. I giocatori comprano e vendono azioni facendone crescere/decrescere il prezzo e naturalmente i guadagni futuri dipendono dai dividendi pagati. Vince chi ha più denaro tra cash e valore azionario.

PRIME IMPRESSIONI

Un delirio. Il manuale è molto diverso da quelli a cui siamo abituati. Nell'impossibilità di spiegare 504 giochi, i moduli hanno continue eccezioni e rimandi agli altri, spiazzando decisamente alla prima lettura. Penso aiuteranno molto le 9

schede riassuntive che, poste in ordine da I a III a formare i moduli della partita prescelta, forniscono tutte le informazioni da ricordare e le regole da applicare.

I vari pezzi sono abbastanza semplici, ma è davvero controintuitivo immaginarne gli incastri e le interazioni dalla sola lettura. Più di molti altri giochi qui ci vuole la prova su strada. Al di là delle singole meccaniche che sono – necessariamente – davvero basilari (sposta questo, carica quest'altro) compaiono ogni tanto idee brillanti, come il sistema economico con cui variano i prezzi delle merci consegnate nel Pick-up&Deliver o le carte Privilegio che si deprezzano per il giocatore successivo se non si riesce/vuole comprarle.

Altro tocco di genio malsano nelle combinazioni di nomi che emergono dall'accostamento delle schede per i 504 mondi, tipo “the world of travelling pioneers with a bias for individualism” oppure “the world of the mightiest businessmen via external financing”.

Perplessità?

La paura scoprire che si è divertito più Friese a crearlo che noi a giocarlo.

Mi spiego: il gioco è un fantastico esercizio di collage, un puzzle in cui incastrare ne modo più semplice ed efficace possibile 9 meccaniche, creando 504 sistemi giocabili per 504 esperienze diverse. Longevità infinita, esercizio riuscito, applausi. Non si può non ammirare l'idea alla base e la sue realizzazione.

Ma guardando i singoli giochi, e quindi l'esperienza di gameplay che poi vivrà il giocatore al tavolo, non mi pare di aver visto 504 capolavori, ma 504 giochi tutto sommato semplici, carini, ma nulla di più. Temo che comprandolo farò l'"affare" di comperare 504 giochi a pochi centesimi l'uno, ma alla fine mi soddisferebbe di più un singolo gioco davvero molto bello, pagato quanto questi 504.

Non lo so, la mia perplessità, studiando un po' le regole e gli incastri è questa: di comprare quantità più che qualità. Ripeto, estrema ammirazione per l'idea, il coraggio e la realizzazione, ma alla fine io voglio giocare a un bel gioco e ho avuto l'impressione di non vederlo.

Among Nobles



Il gioco in 7 righe
In Among Nobles voi prendete le redditi di una casata

nobiliare, cominciando da una coppia di nobilissime origini e sfornate figli collocandoli nel vostro albero genealogico, cercando con matrimoni ad hoc di collocarli in modo da ottenere risorse e potere per dare prestigio alla vostra casata. Attivando 3 nobili o coppie di nobili in vostro possesso ogni turno cercherete di spostare truppe sulle varie regioni per ottenerne il controllo (leggi essere l'unico ad averci un pezzo dopo una serie di progressive eque rimozioni di pezzi in caso di territorio contestato) o ottenere le finanze necessarie alla campagna militare e a pagare le cerimonie di spozalizio dei vostri figli maschi, che non possono esimersi dal procreare per tramandare la stirpe, preferibilmente con figli maschi.

Il gioco spiegato con un'immagine

Il tutto sembra descritto con regole semplici ed eleganti che preferisco farvi intuire da quest'immagine tratta dal

regolamento da me commentata che da una profonda descrizione.

Oltre alle carte l'unico altro materiale di gioco degno di nota paiono essere le tessere territorio, la cui adiacenza è irrilevante ai fini del gioco e che sono utili solo per posizionarci sopra le armate e ottenerne una rendita in soldi o punti vittoria. Con uno sguardo alla foto qui sotto capirete al volo cosa intendo: i simboli gialli danno soldi, quelli blu punti.

Impressioni personali

Il gioco mi riserva qualche perplessità per il libero posizionamento delle proprie armate, che possono andare ad infastidire qualsiasi giocatore senza problemi di adiacenza o motivazioni valide. Sarà difficile difendersi da qualcuno che si incaponisce contro di voi senza motivazioni valide. Ma il gioco nel suo insieme credo possa riuscire a limitare questo tipo di fastidio (che spesso è solo mio), visto che le azioni saranno contate e limitate dalla quantità di soldi prodotti.

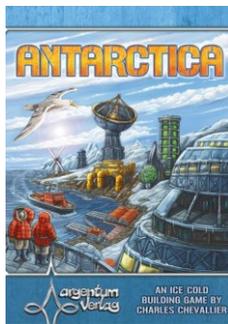
Tutto il resto mi pare ottimamente gestito, con anche una forte caratterizzazione dei nobili (le loro carte sono liberamente visionabili sul manuale), con abilità speciali di

forte impatto sul gioco.

L'impianto di gioco oltre che elegante mi pare anche originale. Credo che il tutto giri intorno al figliare al momento giusto coi genitori dai giusti tratti per accaparrarsi i nobili migliori per la generazione futura. Due intere generazioni moriranno (talvolta lasciando bonus che si attivano alla morte) prima che la morte della terza sancisca la fine del gioco.

Lo voglio assolutamente giocare.

Antarctica



Antarctica si presenta come un gioco di maggioranze per 2-4 giocatori, della durata di 45-90 minuti, basato su

gestione risorse e maggioranze. Nei panni di ricercatori scientifici dovremmo piantare i nostri campi base in Antartide e trivellarlo a più non posso.

Il tabellone, molto colorato, raffigura l'Antartide diviso in 8 spicchi. In ciascuno c'è posto per il disco solare, 3 navi e 14 edifici. In mezzo i tracciati scientifici in cui si può progredire.

Completano il tutto la traccia segnapunti e le riserve per le risorse accessibili e inaccessibili. C'è poi un bel mazzone di carte diviso in edifici base, doppi, avanzati, porti e risorse.

Ogni giocatore ha a disposizione, nel proprio colore, navi, scienziati e cubi. Si inizia con un piazzamento iniziale di alcune navi sulla plancia.

Ad ogni round di gioco, il sole si sposta nello spicchio successivo in senso antiorario. La prima nave ancorata nello spazio di partenza, deve seguirlo, se ci sono spazi liberi nello spicchio di destinazione. In questo nuovo spazio, se si soddisfano i prerequisiti, il giocatore può fare una azione a scelta tra:

- costruire un edificio e marcarlo col proprio scienziato, avanzando sul tracciato di ricerca corrispondente.
- costruire una nave nuova, se presente un porto, piazzandola in uno dei tre spazi disponibili. Per compensazione gli altri giocatori ricevono una carta Cantiere Navale.
- arruolare nuovi scienziati, se presente un campo, in numero pari ai tuoi navi+scienziati già presenti nello spicchio, prelevandoli dalla riserva personale.
- avanzare su un tracciato scientifico, pagando punti ricerca

che ricevi immediatamente pari a scienziati+navi del tuo colore sullo spicchio, se è presente un Centro Ricerca. Spendendo questi punti è possibile avanzare sui tracciati ottenendo azioni aggiuntive e bonus di varia natura.

- non fare nulla

In aggiunta all'azione principale, il giocatore può anche giocare una carta Cantiere Navale oppure una Risorsa; in qualsiasi momento può anche scartare una nave o un cubo per prendersi uno scienziato.

A questo punto chi ha una nave in seconda posizione nello spicchio da cui proviene il sole, può a sua volta giocare un turno di gioco se ha disposto precedentemente una carta Rompighiaccio su tale nave, altrimenti le navi semplicemente scalano e si ripassa a muovere il disco solare.

La partita termina quando si esauriscono le carte edificio o quando un singolo giocatore ha piazzato sul tabellone tutti i suoi scienziati.

I PV si ottengono dalle maggioranze di scienziati ed edifici nei singoli spicchi, dalla posizione relativa nei vari tracciati di ricerca, in base alle carte edificio costruite di fronte a

sé e infine in base alla classifica relativa di risorse scartate durante il gioco. In pratica le 4 classifiche sono tutte basate sulle maggioranze in quel dato settore di gioco.

PRIME IMPRESSIONI

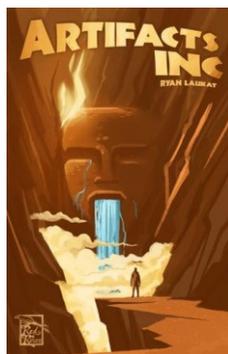
A fronte di un regolamento di poche pagine, ma lacunoso e impreciso, questo Antarctica sembra far leva più sui colori attraente che non sulla sostanza. Tutto già visto, compreso il movimento del disco solare, preso pari pari da Expedition: Northwest Passage.

Per il resto, qualche combo tra edifici e tracciati ricerca, il tutto abbastanza astratto e forse presentato in modo più complicato di quanto non sia in realtà.

Basato praticamente tutto sulle maggioranze, potrebbe piacere a chi cerca un gioco di medio peso con questa meccanica.

Sicuramente non sarà un gioco banale, vista la possibilità di preparare con un po' di anticipo le proprie mosse e strategia, ma mi pare gli manchi quella scintilla per emergere dalla massa.

Artifacts, Inc.



Da 2 a 4
giocatori
60 minuti

In Artifact guidiamo un team di archeologi nella corsa verso la fama, anzi

verso la migliore reputazione. Lo scopo è quello di ottenere più punti reputazione degli avversari. Il gioco è un piazzamento dadi. I valori dei dadi danno diritto a svolgere azioni più o meno forti che vanno dall'ottenimento di nuovi reperti alla vendita degli stessi, all'ottenimento di nuove strutture al miglioramento delle stesse.

IL TURNO

Nel proprio turno il giocatore tira il numero di dadi che le carte che ha davanti gli consentono e poi li piazza sulle proprie carte o su quelle comuni. Le carte hanno una richiesta specifica di risultati, quindi non sono tutte sempre disponibili.

Le azioni possibili sono:

- completare una spedizione
- acquistare nuove carte
- migliorare (girandole sul lato opposto) le strutture già in proprio possesso

- vendere manufatti ai musei (ottenendo premi in denaro)
- vendere manufatti a collezionisti privati
- lavorare come guida (classica azione quando non si può fare altro)

- compiere uno scavo
I punti reputazione si ottengono dalle strutture in proprio possesso, dai manufatti che si trovano durante gli scavi ai quali si aggiungono quelli che si ricevono avendo la maggioranza di set venduti nei vari musei.

FINE DEL GIOCO

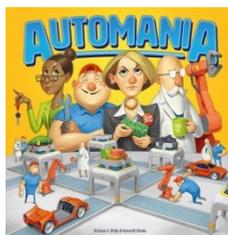
Quando un giocatore raggiunge i 20 punti reputazione scatta il conteggio finale dei punti assegnati dai musei (che vanno a chi ha più “consegne” al museo stesso)

CONSIDERAZIONI PERSONALI

Sono stato attratto dal gioco dalla sua grafica. Il regolamento mi ha confermato che il gioco è tra quelli che piacerebbe al mio gruppo: regole semplici, meccaniche non spacca-cervello, ma nemmeno banali. Giochi che richiedono una buona dose di concentrazione per capire quali strade seguire e quali stanno seguendo gli altri, senza scadere nella paralisi da analisi. Unica vera nota negativa per noi è che manca l'interazione diretta. Qui l'unica interazione sta nel

comperare una carta o vendere prima un set del tuo avversario, ma non ci si “aggredisce” in nessun modo. Mi sembra un bel solitario.

Automania



La coppia norvegese composta da Kenneth Minde e Kristian Amundsen Østby pubblica

con la Aporta Games Automania, gioco per 2-4 giocatori della durata massima di 90 minuti che ci fa vestire i panni di un impresario a capo di una fabbrica di automobili che cerca di diventare leader del settore automobilistico. Per riuscire a vendere le nostre auto nei mercati europei ed americani dovremo potenziare le nostre fabbriche e assumere specialisti sempre più efficienti per riuscire a incontrare i gusti mutevoli dei clienti.

IL GIOCO

Automania si compone di un tabellone centrale su cui sono visibili il mercato da cui potremo acquistare le tessere, i due mercati (americano ed europeo)

con le rispettive richieste, il tracciato dell'ordine di turno, il tutto contornato dal tracciato dei punti vittoria.

Ogni giocatore dispone di una tabella personale (a doppia faccia per il gioco base e quello avanzato) che rappresenta la nostra fabbrica e le nostre linee di produzione, con lo spazio per le tessere sviluppo della nostra catena di montaggio e per gli specialisti che vorremmo assumere.

Durante il setup ogni giocatore riceve 6 lavoratori nel proprio colore, un ammontare di denaro pari all'ordine di turno, 7 macchine (3 utilitarie, 2 famigliari e 2 sportive) e una carta contratto.

Il gioco in breve

Ogni round inizia con una fase azione in cui i giocatori usano i loro lavoratori per prendere tessere per le loro fabbriche e produrre automobili. Le auto prodotte vengono posizionate sulle navi pronte per essere spedite ai due mercati. Quando tutti i giocatori hanno terminato la fase azioni inizia la fase di vendita. In base alla loro popolarità le auto vengono spedite ai mercati e vendute, facendoci ottenere punti vittoria e soldi. Il giocatore con più punti

vittoria dopo 4 round è il vincitore.

Il gioco per esteso

Fase Azione

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore può scegliere se svolgere un'azione (scegliere uno spazio azione, prendere la tessera corrispondente e svolgere l'azione) oppure passare (scegliere un ufficio di vendita e finire la fase azioni).

Svolgere un'azione: Si sceglie uno dei nove spazi azione (quelli sul margine esterno della griglia a fondo azzurro blu e viola), se è vuoto si posiziona un proprio lavoratore sullo spazio, se è occupato si posiziona un lavoratore in più di quelli già presenti e i lavoratori scalzati ritornano disponibili nella riserva dell'altro giocatore (non si può mai scalzare sé stessi).

Dopodiché si prende una delle tessere della riga o colonna dello spazio azione scelto da piazzare nella propria fabbrica nello spazio appropriato. La tessera scelta può essere scartata o piazzata. Se piazzata non potrà più essere spostata ma solo rimpiazzata da un'altra tessera dello stesso tipo.

Dopo aver posizionato la tessera si risolve l'azione selezionata: produrre un'auto o pescare una carta contratto.

Se si è scelto di produrre un'auto, si paga l'ammontare indicato sulla casella e si produce il tipo di auto raffigurato sullo spazio azione. Sulla plancia personale vediamo che ad ogni tipologia di automobile corrisponde una linea produttiva: il valore dell'auto prodotta dipenderà dalle richieste del mercato, facendo guadagnare alla nostra auto un determinato valore di popolarità.

L'auto viene quindi messa sulla casella corrispondente sulla nave diretta a quel mercato (o in uno spazio precedente se già occupato) e ci fa ottenere immediatamente i punti vittoria indicati sulla barca.

Se si sceglie di pescare una carta contratto, si prende una di quelle visibili o la prima carta coperta del mazzo. Quando si produce un'auto si può giocare una carta contratto i cui requisiti corrispondano a quelli dell'auto appena prodotta. Ogni contratto evaso darà punti vittoria a fine partita.

Ci sono ancora due ultimi spazi azione per i quali non ci sono

limitazioni al posizionamento di lavoratori.

Azione sponsor: prima di svolgere un'azione posso posizionare quanti lavoratori voglio su questo spazio per ottenere un soldo ciascuno.

Azione marketing: dopo aver prodotto un'auto posso posizionare lavoratori su questo spazio per aumentare di un punto per ogni lavoratore la popolarità dell'automobile appena prodotta.

In alternativa allo svolgere un'azione si può decidere di passare, e scegliere uno degli uffici vendite ancora disponibile che indica quante auto potrà vendere nella fase vendite successive e stabilisce l'ordine di turno per il round seguente.

Fase di vendita

Partendo dal mercato americano chi ha prodotto l'automobile più popolare può decidere se venderla (e incassare i soldi e i punti vittoria corrispondenti alla casella di mercato scelta) o lasciare l'auto sulla nave, procedura che si ripete anche per il mercato europeo. Ogni giocatore non può vendere più auto di quante indicate sull'ufficio vendite scelto dopo aver passato in totale tra i due mercati.

Terminata la fase vendita chi ha meno punti vittoria sceglie come riordinare il mercato americano ed europeo seguendo la seguente tabella, si riempie il mercato centrale e si inizia un nuovo round

Dopo il quarto round la partita termina. Le auto ancora sulle navi vengono vendute per un soldo o un punto vittoria e si ottengono punti per la maggior quantità di soldi avanzati e per le carte contratto risolte.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco presenta un regolamento molto semplice e scritto bene, i materiali visti nelle immagini di bgg sono ancora in fase di prototipo ma la grafica è molto fumettosa e accattivante. Il gioco non presenta grandi innovazioni o profondità strategiche, è però un gioco che appare solido e si posiziona nella fascia medio-light. Un buon introduttivo ai giochi più tosti ma il mercato ludico ci offre tante alternative. La versione avanzata introduce dei poteri variabili per ogni fabbrica che possono essere interessanti per sfide sempre nuove e assicurare ancora maggiore longevità. Una prova non la si disdegnerà di certo e la consigliamo a tutti coloro che

cercano titoli semplici ma non banali da proporre, ma un hard gamer può tranquillamente guardare altrove.

Bretagne



Bretagne è il nuovo gioco di piazzamento e maggioranze per 2-4 giocatori della Placentia

Games, durata 60-120 minuti.

I giocatori impersonano dei costruttori di fari, che devono assumere ingegneri ed operai, e sfidare le forze della Natura: i fari, infatti, sono in 3 livelli di difficoltà a seconda del tipo di acque su cui verranno costruiti (Inferno, Purgatorio e Paradiso) ed ogni turno c'è una carta meteo che modifica la situazione.

Il gioco

Il setup iniziale prevede di piazzare al centro il tabellone e posizionare le carte faro sul lato in costruzione. Poi si preparano il mazzo delle carte equipaggiamento (composto di arredi, moli, sirene e teleferiche) e le pile con le tessere costruzione (che rappresentano pezzi di faro).

La partita si svolge in massimo 5 turni, ognuno così suddiviso: dopo aver ricevuto le rendite dai porti, si acquisiscono le risorse e si svolge la fase azioni, infine si valutano le maggioranze nei fari completati.

I PV si ricevono dalla costruzione dei fari, valutando le maggioranze degli operai su di essi e giocandovi le carte e costruendo i porti.

All'inizio del turno la città di Quimper viene rifornita col numero di risorse indicate dalla carta turno ed ogni giocatore riempie con esse i piani della sua carta chiatta.

Poi inizia la fase azioni: a turno si può costruire o comprare al mercato, finchè non si decide di passare. Il mercato si svolge in 2 città: Lorient, dove si assumono gli operai e si comprano/vendono risorse e carte equipaggiamento, e Brest, dove si assumono ingegneri e si comprano/vendono risorse (nota: a Lorient le risorse sono illimitate).

Per costruire i fari, si sceglie una tessera costruzione tra quelle disponibili pagandone il costo e si posiziona sul faro che si desidera partendo dai piani inferiori, poi si sceglie se lasciare lì i propri operai o riprenderli

immediatamente guadagnando PV. I fari completati saranno valutati a fine turno, quelli incompleti riceveranno monete se non hanno ingegneri sopra. Quando i giocatori passano, scelgono la carta chiatta per il turno successivo, stabilendo il nuovo ordine di turno.

La valutazione dei fari è basata sulla maggioranza di operai presenti sul faro ed è composta da 3 fasi: carte, porti e maggioranze.

Carte = partendo dal giocatore che possiede più operai, ognuno può giocare quante carte equipaggiamento desidera, prelevando un operaio per ogni carta giocata. Le carte danno PV, ma se è già presente una carta dello stesso tipo vale 1 PV in meno;

Porti = partendo dal giocatore che possiede più operai, ognuno può inviarne uno nei porti pagando per ogni operaio già presente in quel porto. All'inizio del turno, si ricevono le rendite dai porti in cui sono presenti i propri operai. Se alla fine del turno sono stati costruiti almeno 3 fari su un lato della mappa, i porti presenti su quel lato aumentano la rendita;

Maggioranze = si ricevono PV per gli operai ancora presenti sul

faro e chi detiene la maggioranza di operai riceve PV supplementari.

Alla fine della partita si ricevono PV per monete, operai nei porti ed in base alle chiatte scelte.

Considerazioni

Il gioco appare molto interessante: la tematica è sicuramente nuova, benché la meccanica sia già un po' vista. Mi sembra che il gioco lasci molto spazio a strategie a lungo e breve termine: ogni azione appare importante ai fini del punteggio finale. Ogni volta bisognerà considerare se convenga ricevere subito PV o aspettare a prelevarli, considerando che la valutazione non è unica, ma triplice. L'acquisizione iniziale delle risorse può essere determinante per bloccare gli avversari e, quindi, diventa anche cruciale la scelta dell'ordine di turno. La grafica è discreta e l'ambientazione è ricreata molto bene. Il regolamento è scritto bene e ricco di esempi.



Champions of Midgard

IL GIOCO

Lo Jarl di Trondheim è morto e creature malvagie hanno percepito la debolezza della regione e approfittato della situazione per attaccare i villaggi. Nei panni di un capoclan, dovrai fermare i mostri e guadagnarti il titolo di nuovo Jarl ottenendo più Gloria dei tuoi rivali.

Il tabellone dipinge un villaggio vichingo con gli spazi per alloggiare i vari mazzi di carte e quelle pescate dai rispettivi. Ogni giocatore prende una scheda capoclan, ciascuno con una abilità speciale diversa, i lavoratori del proprio colore, le risorse iniziali e una carta Destino, nella quale è descritta una piccola missione che, se ottemperata, darà punto vittoria (PV) aggiuntivi a fine partita. Si giocano 8 round, nel corso dei quali si mandano i propri lavoratori al villaggio per ottenere armi e risorse con cui far fuori i cattivoni che minacciano il villaggio: troll, draugr e mostri generici.

All'inizio di ogni round c'è una fase di rimpinguo in cui:

- 1) scoprire 1 carta troll e 2 carte draugr
- 2) piazzare 1 carta Viaggio coperta in ogni spazio libero corrispondente sul tabellone

3) piazzare 1 carta mostro in ogni spazio libero della relativa traccia.

4) rivelare la nuova carta nave mercantile

5) riempire gli spazi guerriero vichingo con i relativi dadi (sono di diversi colore) e rimpinguare gli spazi risorsa coi relativi cubi

a) Ogni giocatore, in senso orario dal primo, piazza un lavoratore al villaggio e beneficia subito dell'azione corrispondente. Infine si svolgeranno i combattimenti.

Tutte queste azioni sono estremamente basilari:

- prendi un dado-vichingo con ascia/spada/lancia

- prendi il segnalino primo giocatore

- paga monete per prendere la roba sulla nave mercantile

- paga 1 legno per prendere la prima carta runa

- vai dal veggente e sbircia la prima carta Viaggio

- prendi cibo

- paga monete in cambio di segnalini Favore

- paga monete per avere lavoratori extra

- ecc.

fino a, finalmente:

- assegna dadi vichinghi ai nemici. Si piazza un lavoratore o sui troll, o sui draugr o su una nave. Sulla carta del nemico si piazzano dadi vichinghi in proprio possesso, oppure, solo nel caso della nave, dadi + cubi cibo,

perchè per combattere i mostri (che danno Gloria) occorre andare lontano e affrontare prima il viaggio.

b) Risoluzione del combattimento:

- si tirano i dadi non assegnati ai mostri e si prende cibo pari ai colpi a segno.

- se la destinazione è un mostro, per cui si viaggia via nave, si pesca la carta Viaggio e la si risolve (ad esempio vanno da "calma piatta" a "affronta un simpatico Kraken")

- ancora, sempre se si sta viaggiando per andare dai mostri, occorre consumare cibo per i guerrieri vichinghi a seconda di quanto lontana si è scelta la destinazione col mostro da far fuori, pena la perdita dei dadi-vichingo non nutriti (ma non sapevano pescare 'sti vichinghi?).

- finalmente si menano le mani: i mostri hanno tutti un valore di difesa e uno di attacco. Tirando i dadi, occorre raggiungere, anche attraverso molteplici turni, il valore di difesa del mostro. Si può ritirare qualche dado spendendo gettoni Favore, prima di fermarsi: ogni simbolo arma provoca una ferita al nemico Contemporaneamente il mostro attacca a ogni turno i vichinghi, eliminando dadi pari al suo attacco, meno gli eventuali simboli scudi tirati dai vichinghi. Il

combattimento continua fino alla morte del mostro o a quella di tutti i dadi-vichingo.

Le ricompense ottenute sono monete, Gloria e, nel caso del troll, anche il poter affibbiare a un altro giocatore che non lo ha combattuto un segnalino Vergogna (che conta PV negativi a fine partita) oltre a poterne scartare uno dei nostri eventuali.

Ogni mostro non sconfitto viene dotato di una moneta, per renderlo più appetibile nei futuri round.

A fine partita, i PV sono dati dal conseguimento delle condizioni della propria carta Destino; set di tre nemici differenti (ogni nemico ha un bordo colorato in giallo/rosso/blu); carte runa; segnalini Favore e monete non spese. Si sottrae al tutto una quantità di PV data dai segnalini Vergogna in nostro possesso, esponenziale al crescere della quantità di segnalini. Chi ha più PV vince.

PRIME IMPRESSIONI

Vade retro american. Se vi siete fatti irretire dalla copertina con vichinghi nerboruti e valchirie discinte che tirano mazzate a mostri e nonmorti, avete sbagliato di brutto: questo è un

german nemmeno tanto mascherato.

I poveri vichinghi non sanno pescare e soprattutto combattono un po' a caso. Può essere che con le carte, magari con le rune o le abilità speciali, l'ambientazione si senta un po' di più, ma ho i miei dubbi. Ma per un german questo gioco com'è? Mah, intanto il regolamento rapsodico, in cui le azioni del villaggio vengono spiegate solo in fondo in appendice, non lascia favorevolmente impressionati. In secondo luogo, la fortuna qui mi pare avere il suo bel peso, tra kraken che spuntano tra le onde e i dadi tirati per quella che è l'azione chiave del gioco: il combattimento.

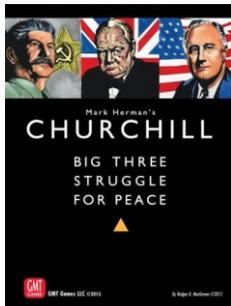
Sulla scheda di BBG leggo 10+ e questo mi farebbe propendere per un family, ma dentro c'è un po' troppa roba e la durata di 60-90 minuti mi fa pensare che volessero comunque fare un gioco di una certa portata.

Non so, alla lettura non mi attira per nulla e non riesco nemmeno a trovare un target a cui consigliarlo a mani basse.

Probabilmente può essere buono – forse – come introduttivo per chi vorrà poi passare a giochi più pesanti e non disdegna l'elemento fortuna...

Ah, ciliegina sulla torta, è dipendente dalla lingua.

Churchill



IL GIOCO
Il gioco si focalizza sulle conferenze tenutesi tra Churchill, Stalin e Roosevelt tra la fine della Seconda

Guerra mondiale e la sua conclusione. I “tre grandi” agiranno militarmente, diplomaticamente e con operazioni segrete per far arrendere l'Asse ma anche per ottenere la supremazia politica l'uno nei confronti dell'altro. Se l'Asse non si arrende alla fine della partita, perdono tutti, altrimenti vincerà chi ha maggiore influenza tra i tre.

IL tabellone è diviso in due parti. La prima rappresenta il tavolo delle trattative, con tre tracce che conducono ai rispettivi leader. Ogni proposta sul tavolo, durante il gioco può essere spostata verso il proprio giocatore che se la aggiudicherà guadagnando PV. Sul lato destro c'è una mappa dei teatri bellici europeo e pacifico, con tracce costituite da eventi storici: qui avanzeranno i marcatori militari delle tre potenze, procedendo verso il

cuore di Germania e Giappone: è necessario che almeno un marcatore raggiunga ciascuna delle potenze dell'Asse, per determinarne la resa e vincere la partita. Chi avanza di più, guadagna anche più PV.

Ogni giocatore ha a disposizione il leader nazionale scelto, con la sua carta, la sua forza e la sua abilità specifica, più un mazzo di 21 carte Consigliere, ciascuno con un valore in forza e varie abilità. Questo mazzo è il motore del gioco.

Sequenza di gioco:
Churchill si articola in una serie di conferenze. Ciascuna segue questo schema:

- 1) Fase Conferenza
 - Agenda: si pesca la proposta del giorno e se applicano gli effetti, Poi ogni giocatore prende 7 carte Consigliere e tutti ne giocano una contemporaneamente: la più alta si aggiudica la prima proposta e la fa avanzare verso il suo leader. Vengono poi aggiunte altre 6 proposte sul tavolo, perciò ogni conferenza avrà in ballo 7 proposte.
 - Meeting: uno alla volta, i giocatori giocano una carta Consigliere applicandone le abilità speciali e facendo avanzare una proposta a loro scelta verso il loro leader, di un

numero di spazi pari alla forza della carta. Questa azione può essere ostacolata da un singolo rivale al tavolo, giocando una delle sue carte e riportando la proposta verso il suo leader. Si procede in questo modo finché tutte le carte sono state giocate.

- Decisioni: alla fine ciascuno conta le proposte dalla propria parte del tavolo. Chi se n'è aggiudicate di più, vince la conferenza e i relativi PV. Poi si valutano le varie proposte e ciascuna porta un beneficio a chi se l'è aggiudicata. Ad esempio l'"offensiva diretta" consente al suo vincitore di piazzare un esercito sulla mappa di guerra, per farlo avanzare verso una delle due potenze dell'Asse; "produzione" fornisce al vincitore risorse aggiuntive; e così via.

2) Fase Guerra

- Rete Clandestina: ogni potenza ha un numero di segnalini Operazioni Segrete, dipendente anche dai Consiglieri giocati e dalla precedente conferenza. Sono piazzati nei riquadri dei vari paesi della mappa militare, eventualmente eliminando 1:1 quelli delle potenze rivali.

- Allineamento Politico: come per i segnalini Operazioni Segrete, questi segnalini sono piazzati nei vari paesi a simbolo dell'allineamento politico ottenuto. Sono rimossi 1:1 con

quelli rivali ma è possibile rimuovere un segnalino Politico solo se si ha un proprio segnalino Operazioni Segrete sul tale paese.

- Fronte Militare: l'Asse reagisce schierando nuove forze armate che eliminano quelle presenti, su ogni fronte Alleato. Gli eserciti superstiti tentano di avanzare, tramite il tiro di 1d10.

3) Fase Post Mortem: se entrambi paesi dell'Asse sono raggiunti da un esercito, la partita termina.

Se la differenza tra il punteggio più alto e il più basso è inferiore a 15 PV, vince chi ha più punti vittoria. Se la differenza è superiore a 15 PV, tira 1d6 e aggiungi il risultato a 15 (quindi = da 16 a 21): se la differenza tra il punteggio più alto e quello più basso è $= 0 <$ di questo uovo valore, allora vince il giocatore con più PV; se la differenza è $>$, vince il giocatore che è secondo nei PV.

Se, dopo l'ultima conferenza, l'Asse non si è arreso, ogni giocatore tira 1d6: quello con più PV sottrae tale punteggio dal suo; l'intermedio ne sottrae la metà; quello con meno PV aggiunge il risultato del d6.

PRIME IMPRESSIONI

Chiariamo un attimo le schizofreniche condizioni di

vittoria (dal cui riassunto ho ommesso la mezza pagina di tie-breakers). L'autore giustifica la scelta di poter far frequentemente vincere il secondo in classifica col fatto che si dovrebbe vincere in coalizione (=o< 15 PV di differenza) e che in caso di troppa disparità, le due potenze più deboli, nel dopoguerra, si alleerebbero contro la più forte, con la seconda a fare da leader, e quindi vincitrice. La terza condizione è considerata una sconfitta Alleata ma fa emergere una possibile potenza alleata con l'emergente Asse, ancora una volta a scapito di chi lo ha combattuto più duramente.

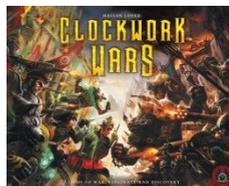
Direi quindi che la caratteristica più originale del gioco è questa. Forzare gli Alleati a non staccarsi troppo, nei punteggi, tra loro, o comunque introdurre modi di giocare differenti dal normale "prendo quanti più PV possibile". Non ho idea se la cosa funzioni, quanto e come, ma è di sicuro interessante.

Per il resto siamo di fronte al tipico gioco GMT: regolamento scritto fittissimo, con struttura a nido, da scoraggiare chiunque, denso di regole e di eccezioni; durata considerevole, oltre le tre ore, anche se il regolamento offre la possibilità di giocare una partita media (5 conferenze) e

breve (3) al posto di quella completa (10); sistema card driven, con molte scelte da prendere, profondità notevole intuibile, ma anche tanti tiri di dado.

Da una parte abbiamo quindi elementi di originalità, un argomento storico interessante, una compenetrazione dei fattori diplomatici, militari e "black ops" molto completa e stimolante, dall'altra un gioco difficile, sicuramente per gamers, destinato agli appassionati della GMT e che difficilmente potrà far breccia in chi poco sopporta lo stile dell'editore.

Clockwork Wars



Clockwork Wars è soprattutto un gioco a punti di conquista a pianificazione contemporanea.

I giocatori si contendono un tabellone esagonato, assemblato casualmente ad inizio partita, dove gli esagoni producono "lavoratori" (che diventeranno soldati, spie o para-scienziati), punti vittoria o punti magia, scienza o religione.

Il fulcro del gioco è una fase di pianificazione contemporanea dove tutti i giocatori segnano su una scheda di carta, matita alla mano, le coordinate dell'esagono dove posizioneranno i loro pezzi (con dei limiti di adiacenza, anche se esiste una possibilità di marcia forzata). Siano questi normali pedine (ex lavoratori) o pedine uniche regalate dalla propria fazione o da un qualche tipo di evoluzione mistic-magic-tecnologico.

Le pedine piazzate non saranno più mosse (con le dovute e numerose eccezioni dovute a poteri speciali).

Eventuali confronti sugli esagoni di destinazione saranno risolti in modo matematico (seppur dopo una fase di rinforzo che mette in luce i pregi delle cittadelle, delle unità speciali e di eventuali carte spionaggio) lasciando un solo vincitore con un numero di unità pari alla differenza fra quelle che aveva precedentemente e quelle perse dal suo miglior avversario. Interessante il fatto che venga consigliato ai giocatori un approccio "sorprendente" che miri a tagliare le linee di rifornimento, cosa che infliggerà perdite alle truppe nemiche in una apposita fase.

A dare tono al gioco, oltre alle unità speciali che differenziano le fazioni, ma disponibili solo in una

o due unità non rimpiazzabili se perse, ci sono le "scoperte". Ogni partita ne mette in gioco 9 diverse (3 magiche, 3 scientifiche e 3 religiose) per chi prima se le acquista pagandole con gli appositi punti... e eventuali lavoratori riciclati a velocizzare la fase di ricerca. Interessante qui il fatto che il beneficio ottenuto dall'acquisto della scoperta venga in realtà assegnato al possessore di un esagono con le adeguate caratteristiche e possa così venire rubato durante la partita dagli avversari, con l'unica sicurezza di quello piazzato nella propria capitale, che è sempre intoccabile. Il manuale non descrive tutte le scoperte, così non possiamo che farcene un'idea dalle immagini trovate in rete, come quella qui sotto che, essendo magiche dovrebbero essere del genere più "offensivo" (per fortuna, dal mio pavido punto di vista, immaginandomi come bersaglio con nessuna possibilità di evitarne il danno).

Rimane da parlare di una fase iniziale dove ogni giocatore sceglie in ordine di turno un potere speciale, delle carte spionaggio con effetti a sorpresa acquisibili non proprio facilmente oltre a quella fornita ad inizio partita e infine delle Corti. Queste ultime sono dei luoghi speciali fuori dalla mappa dove i giocatori possono mandare i

propri lavoratori a fare le spie che regalano qualcosa nei turni dove vengono assegnati i punti a coloro che posseggono in quel momento la maggioranza di propri pezzi.

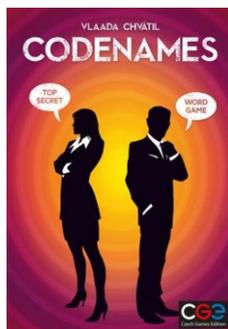
Impressioni personali

L'impressione è di contrasto fra le semplici regole matematiche che regolano gli scontri, che non lasciano spazio alla fortuna, nascondendola in realtà sotto le meccaniche del bluff e dei tentativi riusciti o meno di intuire le intenzioni altrui per piazzare i propri pezzi di conseguenza, e lo spirito fantascientifico/fantasy evocato dal titolo e dalla grafica, con tanto di razze mutate e poteri vari da gestire. L'idea che me ne faccio è quella di un gioco dove i rapporti instaurati fra i giocatori diventino più importanti dell'abilità nel gestire i propri pezzi. Positiva invece la presenza di molti elementi che spingono i giocatori ad approcciare il gioco in modo differente fra loro, appoggiandosi a ciò che si ritrovano per le mani: più spinti verso uno dei 3 tipi di avanzamento o della diretta raccolta di punti vittoria con la forza bruta a seconda dei tipi di esagoni a cui ci si trova vicino e dagli sviluppi ottenuti nelle fasi iniziali della partita.

Personalmente lo proverei

volentieri ma non mi arrischierei a comprarlo.

Codenames



2 - 8 giocatori
15 minuti di
gioco

Essen Spiele
2015: Booths 1-
D138, 1-D140
and 1-F145

Torna Vlaada Chvátil e lo fa con un gioco, come sempre, diverso rispetto al resto della sua produzione ludica precedente. Codenames parla di spie, agenti segreti, parole in codice e tanto sudore freddo. Parla di indizi e di astuzia giusta per coglierli. Parla di gioco di squadra.. pur nella solitudine di una scelta da prendere, che potrà risultare vincente, quanto fatale!! E.. no.. non è un ameritrash dalla durata infinita, ma un partygame dalla durata di 15 minuti, giocabile fino ad 8 giocatori e con un'ambientazione pretestuosa quanto basta a far sorridere, per quanto bene si abbini al substrato "giocosissimo" smiley

Il gioco in pillole (anche perchè.. quest'è!!):

Setup

Due squadre di giocatori di pari abilità (come specificato nel regolamento laugh) si schierano entrambe in questo modo -> Da una parte del tavolo lo "Spymaster" e dall'altra gli agenti sul campo. Tra di loro verranno posizionate, scelte a caso dal mazzo, 25 carte in una griglia 5x5 di parole in codice (le "Codenames" del titolo), che altro non sono che le parole da indovinare dai su citati agenti, a seguito delle indicazioni del loro capo.

I due "Spymaster", seduti dalla stessa parte del tavolo, sorteggiano quindi una carta "Key" e la posizionano dinanzi a loro, nascondendone il contenuto agli agenti. Questa carta rappresenta il cuore del gioco, infatti su di essa è disegnata la griglia stessa, con in più le informazioni di quali carte rappresentino in realtà gli agenti sotto copertura di una o dell'altra squadra, quali dei semplici innocenti e quale, infine, sia la carta "Assassino".

Completa la dotazione del gioco il lotto di token blu e rossi, con i quali ogni squadra andrà ad identificare gli agenti individuati durante la partita.

Come si gioca

1. Ad ogni turno lo "Spymaster" (che conosce l'identità di tutti i

personaggi in gioco cool) utilizzerà uno ed un solo indizio per aiutare i propri compagni di squadra ad individuare uno o più parole, tra quelle ancora in gioco, appartenenti alla propria fazione (come indicato sulla carta "Key"). Potrà farlo indicando anche un numero, oltre alla parola-indizio che avrà deciso di utilizzare (per esempio, se tra le parole da indovinare ci sono mele e pere, potrà dire ai suoi compagni: "albero, 2" ad indicare che sono due le parole collegate all'indizio scelto).

2. A quel punto la palla passa agli agenti sul campo, che dovranno "contattare almeno un agente sotto copertura" durante il loro turno (cioè indicare e toccare almeno una carta, seguendo l'indizio raccolto). Cosa può capitare, quindi?

- Se la carta rappresenta un agente sotto copertura della propria fazione -> Si posiziona il token dello stesso colore si potrà provare ad indovinare ancora;
- Se la carta rappresenta un agente sotto copertura della fazione avversaria -> Si posiziona il token del colore dell'avversario e il turno termina;
- Se la carta rappresenta un innocente -> Si posiziona il token del povero giovanotto capitato lì per caso e il turno termina (ma in questo caso senza aver avvantaggiato l'avversario);

- Se la carta rappresenta l'assassino -> Si posiziona su di essa il token "Assassino" e la partita termina immediatamente con la vittoria della squadra avversaria.

Ovviamente la partita finisce, se non entra in gioco l'assassino, quando una delle due squadre avrà finito di contattare/scoprire tutti i propri agenti sotto copertura in missione (siamo sicuri che non è un ameritrash, vero? cheeky), vincendo così la contesa.

Particolarità: Gli agenti sul campo devono dare almeno una soluzione, ma possono fermarsi poi in ogni momento lo desiderino; possono inoltre dare un massimo di soluzione pari al numero fornito dallo Spymaster "+1" e non sono vincolati a contattare gli agenti esclusivamente relativi all'indizio di quel turno (se per esempio nel turno in corso non sono certi di aver capito l'indizio fornito dal capo, ma ritengono di aver capito, pur in ritardo, la soluzione dell'indizio del turno precedente, converrà loro riprovare questa strada che azzardare un contatto "pericoloso").

Sono poi fornite varie regole opzionali da poter o meno utilizzare, differenti stili di gioco consigliati e, cosa veramente

pregevole, due modalità di gioco aggiuntive per 2 o 3 giocatori che sembrano veramente ben fatte:

- La prima, cooperativa, in cui la squadra composta dai 2 giocatori affronterà il turno come nel gioco normale mentre l'avversario virtuale competerà indovinando automaticamente un personaggio per turno;
- La seconda, per 3 giocatori, diversamente, vede 2 di essi nel ruolo di Spymaster delle due squadre con il terzo a giocare per entrambe.. da vero agente doppiogiochista!!

Considerazioni

Geniale!! Vlaava Chvatil torna ai suoi livelli e con un semplice mazzo di carte riesce a costruire un gioco originale, divertente e adrenalinico.

In Codenames si chiede di dar sfogo alla propria creatività, nel ruolo dello "Spymaster", non tralasciando nemmeno quel pizzico di aspetto strategico dato dalla scelta di quali e quante parole tentare di far indovinare nel proprio turno: se rischiare un bottino consistente, ma appeso al filo di un indizio debole, o andare più sul sicuro proponendo l'indizio più azzeccato per l'agente sotto copertura scelto. Anche il ruolo degli agenti sul campo, d'altro canto, presenta una sfida stimolante ed adrenalinica,

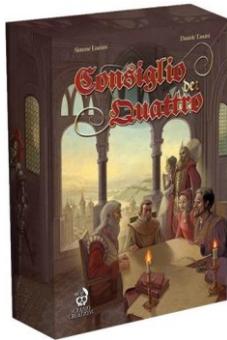
avendo su di essi il peso di un eventuale errore che potrebbe regalare immediatamente punti all'avversario, se non inciuciare del tutto l'esito della partita se si "contatta" l'assassino!!

Non bastasse l'idea di base proponibile ad un cospicuo numero, pari, di persone (da 4 a 8), esistono delle varianti per 2 o 3 giocatori che, ad una prima lettura, ci sembrano ugualmente avvincenti e questo rappresenta un plus notevole, visto che solitamente partygame del genere danno il meglio solo con tanti giocatori al tavolo.

Insomma, un condensato di divertimento, proponibile sia a giocatori smaliziati che a novizi del gioco di società con facilità, sicuri di fare centro e riscuotere immediato successo. E con una durata media di 15 minuti, vien subito voglia di iniziarne un'altra..

Prezzo fiera: 15 euro
(preordinabile)

Consiglio dei Quattro



La premiata coppia Luciani/Tascini (Tzolk'in, Marco Polo, Soquadro) presenta con la

Cranio Creations un nuovo gioco di piazzamento e gestione risorse per 2-4 giocatori con una meccanica basta sulle combo di azioni.

Il gioco

Lo scopo del gioco è costruire empori sulle città della mappa, pagando monete ed utilizzando carte politica: ogni emporio costruito permette di ricevere il relativo bonus. La partita termina quando un giocatore ha costruito il suo ultimo emporio.

I PV si possono fare in diversi modi: acquistando permessi di costruzione, costruendo empori, ricevendo bonus e premi del re ed avanzando sul percorso della nobiltà.

Sulla mappa sono presenti 15 città, ognuna identificata da una lettera dell'alfabeto, divise tra città di costa, di collina o di montagna. Le città sono tutte collegate tra loro e su ognuna (tranne quella del re) c'è un gettone ricompensa (che può fornire monete, PV o aiutanti).

All'inizio della partita vengono costruiti sul tabellone 4 balconi e su ognuno vengono posti 4 consiglieri pescati a caso. Sia i consiglieri che le carte politica sono in 6 colori diversi.

Ogni giocatore riceve 10 empori, 6 carte politica e, a seconda dell'ordine di turno, un diverso budget di partenza in monete ed aiutanti.

Il turno di gioco

Le azioni sono di 2 tipi (principali e veloci) ed ogni turno, dopo aver pescato 1 carta politica, i giocatori devono fare 1 azione principale e possono fare 1 azione veloce nell'ordine che preferiscono.

Le azioni principali sono:

- Eleggere un consigliere = il giocatore sceglie un consigliere tra quelli disponibili nella riserva e lo inserisce nel balcone, spingendo quelli presenti fino a far cadere quello più esterno (come in Troyes), poi riceve 4 monete.

- Acquistare una tessera permesso di costruzione = il giocatore compra un permesso di costruzione pagando le monete ed utilizza da 1 a 4 carte politica del colore dei consiglieri presenti sul relativo balcone: la quantità di monete spesa è inversamente proporzionale al numero di carte giocate. Poi, riceve immediatamente il bonus indicato: guadagna monete, aiutanti o PV; fa un'azione principale aggiuntiva; avanza sul

percorso della nobiltà; pesca carte politica.

- Costruire un emporio utilizzando una tessera permesso = il giocatore piazza un emporio sulla città indicata sulla tessera permesso che ha acquistato precedentemente, utilizzando da 0 a 3 aiutanti a seconda di quanti empori sono già presenti. Appena ha costruito l'emporio, immediatamente riceve la ricompensa indicata dal gettone di quella città E di tutte le città collegate (direttamente o indirettamente) con essa in cui possiede già un emporio.

- Costruire un emporio utilizzando il favore del re = il giocatore soddisfa i consiglieri del re (pagando carte e monete come spiegato sopra) e poi può muovere il re in una città a sua scelta, pagando 2 monete per ogni movimento, infine costruisce un emporio nella città dove si trova il re. In pratica, può unire le 2 azioni di comprare permessi e costruire.

Quando un giocatore ha costruito un emporio in tutte le città di un colore o di una regione, riceve una tessera bonus; il primo a completare, riceve anche la tessera premio del re, che fornisce ulteriori PV a fine partita (come in Thurn und taxis).

Le azioni veloci sono:

- Ingaggiare un aiutante
- Usare un aiutante per sostituire i permessi di costruzione
- Usare un aiutante per eleggere un consigliere (senza ricevere monete)
- Usare 3 aiutanti per compiere un'azione principale aggiuntiva

Fine partita

Il giocatore costruisce che l'ultimo emporio, riceve 3 PV e gli avversari ha un ultimo turno di gioco.

Ognuno riceve i PV indicati sulle tessere bonus e premio del re, poi il giocatore che ha più tessere bonus e quello più avanti sul percorso della nobiltà ricevono ulteriori PV.

Considerazioni

Benché ricordi molto Thurn und taxis, il gioco mi piace molto. È ricchissimo di combo e possibilità varie di fare punti.

L'idea di "costruire" materialmente i balconi è veramente carina e so già che troverò divertentissimo farli precipitare giù! Proprio quest'azione immagino sia abbastanza importante a livello strategico.

A differenza di Thurn und taxis, non c'è la possibilità che l'avversario "rubi" la carta necessaria a chiudere la sequenza, ma è comunque

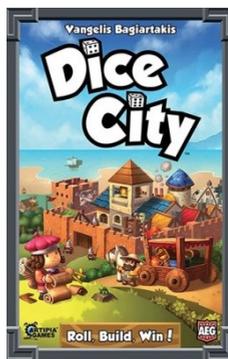
fondamentale riuscire a completare per primi le città di un settore o di un colore.

Un'altra cosa che mi piace molto è la possibilità di fare tante combo, tra costruzioni ed avanzamenti.

Il regolamento è scritto in modo chiaro e sintetico, senza inutili ripetizioni e lungaggini.

Il gioco si preannuncia un nuovo successo e non vedo l'ora di provarlo!

Dice City



INTRODUZIONE:

Dice City è un interessante gioco di gestione dadi e risorse in cui i giocatori si sfideranno a colpi di dadi per raccogliere punti vittoria. Ogni giocatore comincerà con una plancia in cui saranno pre-stampati 30 edifici/carte (sei per ognuno dei cinque dadi a disposizione). Lanciando i 5 dadi di diverso colore si metteranno tali dadi nelle righe e sull'edificio

di valore e colore corrispondente (in pratica si ha una griglia con 5 righe del colore dei 5 dadi e ognuna con sei edifici di valore da 1 a 6 corrispondenti alle sei facce di ogni dado).

Inoltre al centro del tavolo verranno posti alcuni mazzi di carte edificio (scoprendone 8), carte banditi divise per valore e carte nave divise per valore anch'esse.

IL GIOCO:

Ogni giocatore svolge il suo turno e poi si passa al giocatore successivo. I turni sono divisi in diverse fasi da completarsi in questo ordine:

- 1 – Uso dei dadi
- 2 – Fase di attacco
- 3 – Fase di costruzione e commercio
- 4 – Fine turno

1 – Uso dei dadi: Nella prima fase è possibile fare una delle seguenti azioni per ognuno dei 5 dadi a disposizione che già si trovano nel loro spazio corrispondente:

Usare una locazione dove c'è un dado;

Muovere un altro dado su uno spazio adiacente sulla riga di appartenenza del dado stesso;
Scartare 4 delle carte locazione disponibili e pescarne altrettante dal mazzo (si può fare una volta sola per turno);

Riattivare o disattivare una locazione della propria città;
Passare e ottenere il token omonimo (si può fare una volta sola per turno).

Oltre a fare le azioni descritte sopra è possibile scartare due token-passare (se si possiedono) per ottenere una risorsa a scelta oppure incrementare la propria forza militare di uno oppure forzare gli altri giocatori a rilanciare uno dei loro dadi a tua scelta.

2 – Fase di attacco: Durante la fase di attacco è possibile fare più azioni di attacco a seconda del numero e della forza degli attacchi ottenuti attivando precedentemente edifici militari che potenziano la forza dei giocatori.

Gli attacchi possibili sono:
alle carte bandito (che sono divise in tre mazzi di diverso valore) che vanno eguagliate e superate nel loro valore di difesa per essere prese e messe davanti a se a faccia coperta; agli edifici degli altri giocatori (sempre eguagliando o superando il loro valore di difesa) per deattivarli ed ottenerne l'eventuale valore in punti vittoria; oppure alle risorse conservate da un giocatore assumendo di poter prendere una risorsa ogni due punti di attacco che si spendono.

3 – Fase di costruzione e commercio: è possibile costruire tutti gli edifici che si possono pagare con le risorse a disposizione prendendoli da quelli disponibili sul tavolo e rimpiazzandoli con nuove carte edifici. Gli edifici costruiti vanno posti sopra una delle carte edificio della propria plancia e ne prendono il posto.

Inoltre si possono pagare risorse per ottenere punti come indicato nelle varie carte navi poste al centro del tavolo.

4 – Fine turno: è possibile tenere tra un turno e l'altro solo una risorsa per tipo e tutti i token passare. La propria forza torna a zero e si rilanciano i dadi posizionandoli negli spazi corrispondenti alla loro riga e valore per il turno futuro.

Il gioco finisce quando finiscono le pile di carte bandito oppure finiscono due delle tre pile di carte nave oppure finisce il mazzo edifici o due o più righe della griglia di un giocatore sono riempite da carte edificio costruite che non hanno token disattivazione sopra. Vince chi ha più punti.

Ovviamente il cuore del gioco risiede nelle possibili combinazioni di poteri che danno le carte edificio e nello sfruttamento dei 5 dadi a disposizione.

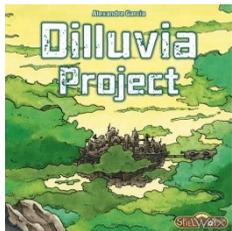
PRIME IMPRESSIONI

Sicuramente non siamo di fronte ad uno spacca-cervelli o ad un titolo destinato a lasciare il segno nella storia dei GdT, tuttavia la grafica gradevole, le tante combinazioni possibili e la durata non certo eccessiva del titolo, uniti alla semplicità del tutto che lo rende fruibile anche alle famiglie, potrebbe donare un certo successo a questo gioco.

Personalmente ho trovato abbastanza flessibile la gestione dei dadi e molto carina la plancia iniziale con la griglia degli edifici per l'utilizzo dei dadi. La longevità pare assicurata dalle molte carte/edificio costruibili e il gioco comunque non sembra troppo banale regalando possibilità strategico/tattiche non proprio scontate. Mi convince relativamente poco la possibilità di rubarsi risorse fra i giocatori ma è pur vero che al massimo si può tenere tra i turni una sola risorsa per tipo per cui non è troppo fastidiosa come interazione. Da capire invece quanto possa essere influente l'attacco agli altri edifici che disattiva la località colpita. Probabilmente quest'ultima possibilità è molto più distruttiva ed invasiva.

Direi che per ora potrebbe meritarsi un 7 nella sua categoria di giochi a metà fra family e impegnativo.

Dilluvia Project



In questo gioco, da 2 a 4 giocatori dovranno costruire una città volante sospesa tra le

nuvole per far sopravvivere il genere umano a un pianeta Terra ormai devastato.

Piazzamento tessere + piazzamento lavoratori, 120 minuti di durata, anche questo gioco esce dal gruppo di designer portoghesi che si stanno rapidamente affermando negli ultimi anni ed è pubblicato da Spielworxx.

IL GIOCO

Il tabellone dipinge un agriglia quadrettata che rappresenta la pianta topografica della futura Dilluvia, pianta di cui i giocatori compreranno appezzamenti (insiemi di quadretti) e su cui poi costruiranno gli edifici (privati) e i giardini (pubblici). Tutto attorno a questa pianta ci sono vari spazi azione in cui posizionare i propri lavoratori e il Mercato, dal quale prendere una serie di bonus ogni round.

Lo scopo è attrarre, con i propri edifici, il maggior numero di popolazione (=PV) a Dilluvia. La partita dura 7 round, ciascuno diviso in fase Mercato, Azioni e Rendite.

1) Mercato.

In ordine di turno ciascun giocatore punta la propria pedina dirigibile lungo una riga/colonna della griglia dei privilegi. Può pagare e prendere anche tutte e 4 le tessere così selezionate, che gli serviranno poi come bonus o guadagno immediato per alcune azioni o risorse. I giocatori che arrivano per ultimi troveranno verosimilmente alcune caselle vuote, perchè già prelevate dai precedenti avversari ed avranno in compensazione una moneta per ciascuna.

2) Azioni.

Ciascuno, a turno, piazza uno o più lavoratori su uno spazio azione, finchè tutti non hanno finito le proprie pedine. Alcuni spazi possono ospitare solo un singolo lavoratore per giocatore, altri sono a pagamento e altri ne ospitano a volontà.

Con queste azioni è possibile: cambiare l'ordine di turno; incassare soldi e/o risorse; comprare quadrati di territorio sulla pianta della città; pagare le tessere edificio e posizionarle sul terreno comprato in precedenza;

comprare bonus rimasti sul Mercato; edificare giardini nella città, che aumenteranno poi il valore degli edifici adiacenti; cambiare la posizione del nostro marcatore su un nostro edificio per prendere il bonus così coperto.

3) Rendite.

Si incamerano soldi e popolazione, in base agli edifici costruiti e ai bonus ottenuti.

Alla fine della partita, chi ha il valore di popolazione più alto vince.

PRIME IMPRESSIONI

Non sono rimasto particolarmente colpito, né come meccaniche, né come originalità. Probabilmente il fatto di non amare troppo il piazzamento tessere, specie in giochi che ne fanno il loro centro, come questo, non ha deposto a favore di Dilluvia Project.

La parte di piazzamento lavoratori è molto ampia con tante azioni forse anche evitabili e qualche meccanica che si capisce aggiunta in un secondo momento (come i cubi sugli edifici che danno altri bonus) per dare più corposità a un gioco che in fondo è abbastanza lineare e semplice nel concetto.

Non so perché ma ho pensato a un altro piazzamento tessere di

qualche anno fa, Prosperity, che aveva qualche buono spunto interessante me è stato subito dimenticato. Magari mi sbaglio, ma ho l'impressione che Dilluvia non andrà lontano dal fare la stessa fine.

Dojo Kun



Dojo Kun, gioco che ho seguito fin dal prototipo con vivo interesse ad opera del simpaticissimo

Roberto Pestrin, vi porta nel mondo delle arti marziali mettendo ogni giocatore a capo di una diversa palestra (Dojo, per l'appunto).

La particolarità del gioco, che mi ha affascinato fin da subito, è unire un gestionale ad un gioco di combattimenti in modo assolutamente fluido e sinergico.

Ogni giocatore (da 1 a 4 - è disponibile anche una modalità in solitario) disporrà di una plancia personale rappresentante la nostra palestra, con spazi per ospitare gli allievi e le attrezzature da allenamento con le quali le abilità degli allievi potranno migliorare.

Lo spazio centrale del tavolo è invece occupato da varie plance, ospitanti spazi occupabili da allievi e mastri, nel classico stile worker placement.

Sarà qui possibile, per esempio, "assumere" nuovi allievi, acquistare attrezzature specifiche per la palestra, ampliare la palestra stessa (potendo quindi ospitare più atleti e più attrezzature).

Potremo inoltre far imparare ai nostri allievi delle mosse speciali o fargli fare delle "quest", che ci garantiranno Punti Prestigio a fine partita.

Lo scopo del gioco, infatti, non è tanto malmenare gli altri giocatori (più o meno virtualmente), quando quello di guadagnare il maggior numero di Punti Prestigio, al fine di diventare, appunto, la scuola più prestigiosa tra tutte.

Arti marziali abbiamo detto, ma dov'è che ci si mena? Non sarà solo un semplice gestionale? Assolutamente no!

Ogni allievo è rappresentato da una carta, sulla quale ritroviamo le caratteristiche, divise per colore e numero.

I colori rappresentano i dadi che verranno lanciati durante il combattimento, mentre il numero rappresenta la quantità degli stessi.

E qui veniamo all'aspetto principale di questo gioco: i dadi

hanno diversi simboli rappresentati sulle facce (Colpo, Parata, Salto e Presa) e sono distribuiti con frequenza e tipologia diversa in base al colore stesso del dado, ritrovandoci quindi con dadi più forti nei Colpi o nella Parata a seconda del tipo di dado.

In realtà la diversificazione dei simboli non è così banale come la sto descrivendo, ma è abbastanza eterogenea e l'autore stesso si è avvalso della consulenza di un matematico per bilanciare le facce dei dadi e rendere la scelta di un dado piuttosto di un altro non così scontata.

Allenarsi quindi permetterà di aumentare il nostro pool di dadi a disposizione, che verranno usati durante i Tornei.

Il gioco è strutturato infatti in 2 anni. Durante ogni anno avremo 3 round di "preparazione", che sono appunto la fase worker placement. Qui sarà importante allenare duramente gli allievi e fargli apprendere mosse speciali come in un action movie che si rispetti (Van Damme, Karate Kid... vi dicono qualcosa?).

Al termine dei round di preparazione, avverrà il Torneo: ogni giocatore deciderà di schierare due allievi e questi verranno sorteggiati in modo da creare una serie di scontri ad eliminazione diretta tra due atleti

con quarti di finale, semifinali e Finale cor botto!

Gli scontri avvengono in questo modo: ogni giocatore tira tutti i dadi a disposizione dell'atleta, sommando a gruppi i vari simboli e spostando gli indicatori sulla Plancia Combattimento. Facendo un esempio banale, con un tiro di dadi potrò ottenere un risultato finale di 5 Colpi, 2 Parate, 1 Salto e 2 Prese, spostando gli indicatori riferiti al mio atleta di conseguenza. Lo stesso farà il mio avversario, finendo poi per confrontare i risultati con un sistema molto simile al classico Carta-Sasso-Forbice: ogni Salto riduce di 1 una Presa, una Presa riduce di 1 una Parata e una Parata riduce di 1 un Colpo. Alla fine di tutta questa serpentina, quello che conterà sarà il totale dei Colpi inferti all'avversario: chi ne ha inflitti di più sarà dichiarato vincitore e passerà alla fase successiva. Man mano che gli atleti scaleranno la vetta verso il primo posto, ogni posizione oltre a quella di partenza garantirà Punti Prestigio via via maggiori. Nel frattempo, i giocatori che non parteciperanno al combattimento non resteranno a guardare: potranno infatti fare un pronostico sul vincitore che, se azzeccato, frutterà un Punto Prestigio. Al termine del secondo Torneo (quindi del secondo anno),

verranno contati tutti i Punti Prestigio presenti sulla nostra plancia (compresi quelli stampati su Quest, Attrezzature e Allievi) e chi ne avrà di più sarà chiaramente dichiarato vincitore supremo!

Che il gioco io l'abbia adorato fin da subito è un dato di fatto, impressione tra l'altro confermata alla seconda partita.

La cosa che mi è piaciuta di più è il fatto di poter arrivare alla vittoria anche applicando strategie completamente diverse, senza andare ad affondare nella classica insalata di punti. Ci si può concentrare sui Tornei (com'è anche logico pensare), ma il combattimento non è l'unico modo per fare punti: possiamo concentrarci sulla parte "gestionale" o racimolare importanti punti anche solamente con i pronostici indovinati.

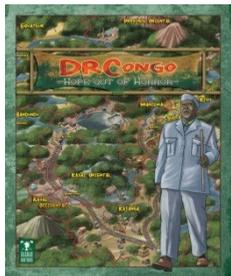
Finora l'ho provato solamente in 4, quindi non posso esprimermi sulla scalabilità. Ma per il numero di spazi a disposizione e per la struttura stessa dei Tornei mi viene da dire che sia il numero ideale di giocatori.

Ottimo il comparto grafico e davvero vincente lo stile, decisamente virato sul lato umoristico. I rimandi e le citazioni a personaggi famosi del mondo dei videogiochi, dei film e dei fumetti riescono a far entrare il giocatore da subito nel mood

giusto. Il connubio worker placement e il combattimento basato sui dadi potrà far storcere il naso ai puristi german, anche perché, come già accennato prima, i vari tipi di dado sono bilanciati tra loro senza portare ad una sorta di determinismo (altrimenti basterebbe prendere solo dadi forti nei Colpi!). Come nei classici action movie, anche in una situazione di netto svantaggio potranno esserci colpi di scena e ribaltoni inaspettati, portando tutti i giocatori a tifare per il proprio favorito e a fare urla guerriere prima di lanciare i dadi.

Quindi un gioco che non solo impegna e diverte, ma coinvolge tutti i giocatori durante tutto lo svolgersi della partita, dato che lo "stratagemma" dei pronostici porta chi non sta combattendo a seguire comunque con ansia il risultato del combattimento in corso. Promosso (cor botto)!

DR Congo



1 - 4 giocatori
120 minuti di
gioco

Essen Spiele
2015: Booth 2-
F112

I Ragnar Brothers ci riprovano, ancora tramite la piattaforma Kickstarter (dopo Steam Donkey e Promised Land), con un gioco molto particolare, che osa mescolando diverse aspetti cari ai giocatori "german" (mercato azionario, gestione risorse, costruzione percorso) con aspetti volti ad aumentare l'interazione e il "caos" sulla mappa (ruoli diversificati, guerriglia e lanci di dado, carte azione), ma lasciando decidere ai giocatori come e quanto amalgamare il tutto utilizzando i vari moduli, con le relative regole, disponibili. Ma andiamo a scoprirne di più..

Il gioco base

Siamo nella Repubblica Democratica del Congo, tra le più popolate del mondo e piena di risorse naturali che potrebbero garantirle standard di vita sicuramente migliori. Purtroppo l'epoca coloniale e le successive guerre intestine hanno minato questo sviluppo e toccherà quindi a noi, novelli industriali dall'animo buono, aiutare il Paese a progredire liberamente portando nuova "speranza dopo l'orrore".

I giocatori costruiscono le proprie industrie e mezzi di trasporto per produrre e vendere risorse. Facile cool

Con i soldi guadagnati quindi sviluppano città a scopo difensivo e per guadagnare

medaglie (= punti vittoria). A fine partita poi vincerà.. chi avrà collezionato più medaglie!!

That's it.

Almeno nel gioco base.. tutto sembra andare liscio!!

Fase azioni

Ci sono 4 fase azioni in ogni turno di gioco. In ordine di turno, ogni giocatore può effettuare (o meno) una delle seguenti 5 azioni disponibili.

1. Costruire industrie: Si può costruire un'industria in uno spazio apposito, vuoto, sulla mappa. Il costo varia a seconda della tipologia -> Crops \$1000, Hydro \$2000, Minerals \$3000, Oil \$4000.

2. Piazzare una linea di trasporto: Navi e ferrovie possono essere piazzate in uno spazio apposito, vuoto, sulla mappa. I camion possono essere posizionati ai bordi tra due differenti province (massimo uno per volta). Anche in questo caso abbiamo costi differenti -> Boats \$2000, Railways \$2000, Trucks \$1000.

3. Sviluppo città: Una città "base", da 1 punto, può essere sviluppata (al costo di \$2000) su (a partire da) un villaggio vuoto, laddove un giocatore abbia costruito un'industria nella provincia che lo contiene ed abbia una città "base" ancora utilizzabile. Fatto ciò, l'industria si

posiziona a faccia in giù e dal costo di costruzione si sottrae il valore mostrato dal lato B dell'industria utilizzata. Questa operazione assegna una "medaglia" (PV) al giocatore. Analogamente, e sempre partendo dalla città costruita come appena detto, sarà possibile per il giocatore svilupparne di più grandi, ovviamente a costi maggiori e utilizzando maggior numero di industrie.

4. Produzione: Un giocatore può produrre risorse dalle industrie che possiede (se lo desidera). Viene posizionato quindi un cubo della risorsa prodotta sul segnalino industria che verrà girato a faccia in giù (ATTENZIONE: così facendo però, l'industria non potrà essere utilizzata per sviluppare una città).

5. Vendere risorse: Nonostante sia possibile vendere risorse nella fase apposita, un giocatore può scegliere di "anticipare" strategicamente questa azione, vendendo un set intero di risorse in suo possesso.

Vendita delle risorse

Le risorse sono vendute in blocchi interi per tipo, uno per volta, a turno. Per 4 "possibili vendite", al miglior prezzo possibile.

1. Crops, Minerals e Oil: Per vendere queste risorse bisogna usare una "Export route" tra quelle segnate sulla plancia. Se dalla provincia da cui parte la route nessun problema, altrimenti andranno trasportate sin lì attraverso navi, camion o ferrovie (NB: le merci possono essere trasportate utilizzando liberamente i mezzi di trasporto di tutti i giocatori!).

La vendita al mercato internazionale è quella auspicabile, ma non garantita per tutti.. sia per i suoi posti limitati, sia perchè a seconda della provincia di partenza della merce e la route da utilizzare, questo mercato potrebbe non essere accessibile e si dovrà quindi ricorrere al mercato locale, senza restrizioni di sorta, ma con tassi di scambio fissati al minimo.

2. Hydro: Può essere "venduto" senza usare mezzi di trasporto. Infatti la produzione di questa risorsa serve a rifornire (energeticamente) le città in proprio possesso (a partire, obbligatoriamente, da quella situata nella stessa provincia). Si incamera denaro a seconda del tipo di città rifornita.

I cubi usati per il rifornimento vanno negli spazi appositi del mercato internazionale, gli altri vanno venduti al mercato locale.

3. Passare: Il primo che finisce la propria fase di vendita e decide di passare, posizionerà il

proprio segnalino sull'ultimo spazio dell'ordine di turno, e così via. Avrà quindi luogo una fase di reset (che farà, tra le altre cose, scorrere indietro il "contatore di tempo" per il fine partita).

Fine del gioco

Le track dello sviluppo cittadino (che avanza ad ogni costruzione di città) e quella del contatore di fine gioco si muovono in senso opposto, quando si incroceranno allora la partita avrà termine. A quel punto si conteranno punti per industrie e città costruite (ovviamente distinguendo a seconda del livello delle stesse) e per i contanti rimanenti ad ogni giocatore.

Il gioco avanzato

Quello descritto finora è il gioco "base" pensato per rientrare nei canoni, quanto più possibile, di gestionale dal sapore "euro", ma da regolamento sono previste altri 3 moduli (implementabili tutti assieme o singolarmente) che arricchiscono, ognuno, l'esperienza di gioco in maniera molto interessante. Vediamoli in breve:

- Gli Insorgenti

Come è facile aspettarsi.. sono un'aggiunta molto "fastidiosa" sul tabellone, in quanto la loro presenza limiterà il raggio di azione e la possibilità di far progredire la propria città e

vendere liberamente attraverso il Paese (ad inizio turno andranno ad occupare una specifica provincia come indicato dalle carte apposite).

Ad essi si contrappongono i "peacekeepers", 5 per ogni giocatore che servono per combatterli. Posizionati (massimo uno per volta) dai giocatori anche nella stessa provincia, essi contribuiranno all'eliminazione degli insorgenti ivi presenti, sommandosi alla "forza" delle città (1, 2 o 3) ed ovviamente al risultato di un tiro di dado. A seconda del punteggio totale ottenuto quindi verrà rimosso un tipo o l'altro (se non entrambi) di insorgenti e i proprietari dei peacekeepers che hanno partecipato alla battaglia riceveranno medaglie (PV) come ricompensa.

- Il Governo

Volevate più interazione? Eccovi 3 ministri che entrano in gioco (Difesa, Interni, Finanze) per gestire i peacekeepers, migliorare le infrastrutture nella mappa e "drogare" i prezzi del mercato delle risorse. Ah.. ovviamente si parteciperà ad un'elezione attraverso la quale 3 dei giocatori al tavolo occuperanno queste cariche.. e come farlo se non offrendo più soldi degli altri? :)

- Ragnar Game

Qui entrano in gioco le "Industrial Baron Card". Queste assegnano una provincia ed un capitale di partenza ad ogni giocatore.

Avremo anche delle "Support cards" che rappresentano gli interventi delle nazioni straniere in aiuto dei vari giocatori. Tre di esse saranno sempre disponibili a terra e potranno essere scelte ed utilizzate da un giocatore, usufruendo dei benefici descritti.

Come se non bastasse.. esiste anche una variante per le partite in solitario cheeky

Considerazioni

Tema molto originale, sicuramente rischioso, ma coerente con il concetto di gioco che c'è dietro. Un gestionale già interessante che riesce ad emergere con alcune trovate tutto sommato semplici. Non siamo dalle parti di Junta (nonostante le varie cariche politiche possibili), nè di un COIN qualsiasi (nonostante gli insorgenti strizzino l'occhio a quelle realtà). Restiamo in un ambiente "german" ma con un'interazione al tavolo più alta del normale e la possibilità di scegliere quali aggiunte inserire, di volta in volta, garantisce buona longevità al titolo (oltre a trascinare il tutto verso il lato "american" laugh).

La grafica è oggettivamente bruttina e chi odia il dado non si farà certo convincere da questo gioco.

Io, se possibile, una prova su strada gliela concederò ben volentieri yes

Prezzo fiera: 40 euro.

Expo 1906



In Expo 1906 la Gotha Games ci porta nella grande Esposizione

Universale di inizio secolo: i giocatori devono costruire nuovi progetti nei loro laboratori, usando rame o acciaio, per decretare alla fine se sia meglio la forza del vapore o quella elettrica. È un gioco di invenzioni ed avanzamenti tecnologici per 1-4 giocatori, durata 60-90 minuti.

Il gioco

Nel gioco abbiamo a disposizione tabellone e plance personali: sul tabellone ci sono i percorsi dei PV, del denaro e dell'ufficio brevetti; poi abbiamo i progetti da costruire, le tessere risorse, quelle tecnologia ed infine le tessere Giuria (vapore o elettricità). Sulle plance dei giocatori (i laboratori)

inizialmente vengono piazzate delle tessere di scarti di fabbrica, che possono essere eliminate per fare posto ai progetti.

Il cuore del gioco sta proprio nel piazzamento di progetti e risorse sulla propria plancia, che devono essere incastrati in una sorta di Tetris. I progetti sono fatti in 5 forme diverse e per poter essere completati e dare PV si devono piazzare accanto a loro le risorse. Queste ultime sono tessere quadrate che raffigurano 2 tipi diversi di risorse separate da una diagonale: a seconda di come vengono posizionate, possono fornire una o entrambe le risorse a quel progetto. Per poter fare tutto ciò i giocatori ricevono un set uguale di carte azione.

La partita termina in 3 casi: dopo 10 turni, quando sono stati completati i sei rami dell'ufficio brevetti o quando un giocatore ha costruito il 5° progetto.

I PV si ricevono costruendo progetti ed avanzando nell'ufficio brevetti. Al termine della partita si vede quale energia ha ricevuto il maggior numero di consensi dalla giuria ed ogni progetto completato con quel tipo di risorsa fornisce PV aggiuntivi.

Il turno di gioco nel dettaglio

Dopo aver rifornito il tabellone di risorse e progetti, ogni giocatore sceglie una carta azione tra quelle disponibili che, però, deve essere diversa dall'ultima carta giocata. Il turno termina quando viene giocata la carta Meeting room. Dopo averne completato l'effetto, inizia la fase riorganizzazione: viene pescata la tessera Giuria, si scartano i progetti che non impiegano il tipo di energia indicato e le risorse rimaste, dopo di che ogni giocatore riprende in mano le carte azione che ha giocato.

Le carte sono:

- Train Station = Comprare tessere risorsa;
- Academy = Comprare tessere progetti o tecnologia;
- Laboratory = Rimuovere o piazzare fino a 3 tessere (in qualsiasi combinazione si voglia);
- Journal = Avanzare di 3 passi lungo i rami dell'ufficio brevetti;
- Skyscraper = Ricevere 4 denari;

- Meeting room = Fine turno e scegliere 2 delle quattro azioni disponibili:
 1. Riposizionare fino a 3 tessere sulla propria plancia;
 2. Ricevere 1 denaro;
 3. Avanzare di 1 passo nell'ufficio brevetti;
 4. Scegliere la tessera giuria.

Considerazioni

L'idea di produrre un gioco ambientato durante l'Expo di inizio secolo quest'anno (che c'è l'Expo 2015) mi è piaciuta molto, peccato che sia poco sentita. Il titolo, però, non si è rivelato per nulla banale.

La meccanica del gioco è sicuramente interessante.

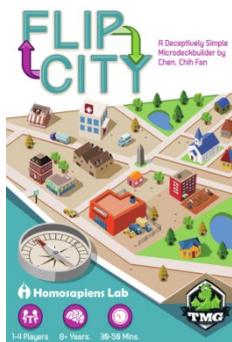
La dinamica di piazzamento tessere ricorda Principi di Firenze, con la differenza che qui si piazzano non solo i progetti, ma anche le risorse per costruirli e le tecnologie che coadiuvano. Proprio per questo, il posizionamento risulta abbastanza complesso e da valutare attentamente: lo spazio nel laboratorio non è tantissimo ed anche le tecnologie che vengono comprate per migliorare la produzione, in realtà tolgono spazio prezioso.

Il gioco si presta a diverse strategie e l'interazione è alta, in quanto ogni azione è fortemente influenzata da quella giocata precedentemente e di conseguenza influenza quella del giocatore successivo: è facile trovarsi a dover ripiegare su altro perché impossibilitati a fare l'azione prevista. Anche giocare la carta Meeting room può risultare molto strategico, sia per l'azione in sé che per poter riprendere le carte e soprattutto perché interrompe il turno.

Tutto questo comporta ovviamente valutazioni approfondite e si rivela un po' come un difetto del gioco che può soffrire di paralisi da analisi. Io l'ho provato in 4, senza grandi "pensatori", e la partita ha comunque preso un po' di tempo di riflessione in più.

Il regolamento è scritto in modo chiaro e non presenta lacune. In sintesi, il giudizio sul titolo è buono.

Flip City



Da 1 a 4
giocatori
30 – 50 minuti

La TMG ha preso Design Town della Homosapiens Lab, ha sistemato,

ingrandendole, le carte, ha aggiunta una mini-espansione (l'Ufficio) e ha sfornato Flip City

COMPONENTI ED ASPETTO DEL GIOCO

Il gioco è composto da 86 carte a doppia faccia e 1 regolamento. Tutto qui. Le carte sono di 6 tipi diversi.

Le carte riportano in alto a sinistra il costo d'acquisto, in

basso, lungo tutta la carta, la funzione legata alla carta stessa, appena sopra a sinistra cosa fornisce questa carta (monete, malus o punti vittoria), mentre a destra il costo per girarla (migliorarla, freccia verso l'alto, o peggiorarla, freccia verso il basso)

Le funzioni si attivano, a seconda dei casi, quando la carta entra in gioco, quando la migliorate o come effetto "conseguente" ad alcune situazioni.

TURNO DI GIOCO

Ad ogni giocatore viene data un mazzo fisso iniziale di carte. Le altre carte sono divise per tipo (nome) della carta e poste al centro del tavolo con il lato iniziale visibile.

Il giocatore di turno non dovrà fare altro che giocare carte dal proprio mazzo, una alla volta, applicandone gli effetti fino a quando:

decide di fermarsi e quindi passa alla fase di costruzione ottiene tre malus (faccine rossi tristi) e quindi il suo turno si conclude in un nulla di fatto ottiene 8 o più punti vittoria, nel qual caso vince immediatamente la partita

Ricordando che le carte nella pila degli sarti possono essere downgrate per avere effetti positivi e che solo nella fase di costruzione posso acquistare nuove carte dal centro del tavolo

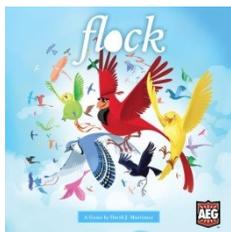
e/o migliorare le carte stesse (pagando con le monete rivelate nel proprio turno), vi ho detto tutte-tutte le regole.

PRIME IMPRESSIONI

A prima vista sembra un po' Machi Koro, ma a conti fatti non ha nulla di simile. Non si sente per niente il tema (poteva essere basato su qualsiasi cosa). Non c'è interazione. Queste per me le note negative.

Certo è un fillerino, basato sullo testare il più possibile la propria fortuna, condizionato da carte che si attivano automaticamente. Mi piace tanto la grafica, la semplicità del regolamento, le scelte che comunque non sono poche. Ci saranno delle belle combo da cercare. (?)

Flock



da 2 a 5
giocatori
30 minuti

In Flock
partecipiamo
alle

competizioni di allevatori di volatili. Dovremo far crescere il nostro "storno" per poter partecipare con successo alla 3 competizioni che ci attendono nel

corso del gioco. Lo scopo è quello di ottenere più punti degli avversari.

Il tabellone di gioco è costituito dalle sei carte azione, dalla carta del punteggio e quella dell'iniziativa.

TURNO DI GIOCO

Nel nostro turno potremmo fare una sola delle due azioni possibili:

piazzare un nuovo segnalino uccellino su una carta oppure attivare una carta su cui abbiamo almeno un segnalino

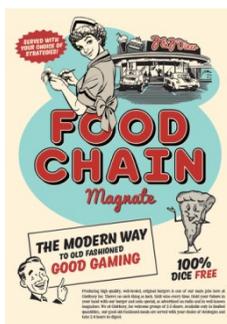
Le carte azione ci permettono di ottenere vermi, nidi e uova che assieme ci permetteranno di ottenere nuovi uccellini. Ci sono poi due carte "Dominio" e "Competizione" che hanno effetti particolari: la prima permette di avanzare sull'iniziativa e spostare segnalini in blocco, eliminandone uno avversario, mentre la seconda è quella che fa ottenere i veri e propri punti vittoria. Dopo aver attivato per la terza volta la carta "Competizione" il gioco finisce.

CONSIDERAZIONI PERSONALI

Per me la grafica è un componente essenziale in un gioco, soprattutto se ho in mente di far giocare il gioco a chi è poco propenso a stare seduto al tavolo un paio di impegnative ore. Ecco Flock, sembrava

proprio uno di quei giochi fatti apposta per far sedere anche i meno propensi, perché no anche le donzelle. Mi leggo bene le regole e subito capisco che mi sbagliavo in pieno, non nel senso che il gioco sia difficile, al contrario, si tratta di gestire delle maggioranze sulle varie carte, niente di eccessivo. Sarà però che la meccanica delle maggioranze è davvero una delle due meccaniche che mi fanno quasi dire di no ad un gioco a priori (l'altra è l'asta), ma questo è un giochino che è noioso anche solo alla lettura delle regole (12 pagine di regolamento, per 3 regole). Mi sembra ripetitivo, ripetitivo e ripetitivo. Insomma, non mi ha preso per niente.

Food Chain Magnate



Autori: Jeroen Doumen e Joris Wiersinga
Casa Editrice: Splotter Spellen
Giocatori: 2-5
Età consigliata: 14+

Tempo di gioco: 120-240 min.

Food Chain Magnate è la nuova attesissima uscita Splotter

Spellen, e come da tradizione per i loro giochi è un titolo complicato, che sostanzialmente non perdona. Se avete già familiarità con una delle loro altre produzioni, vi sentirete sicuramente a casa.

Come ci si aspetta dal titolo, il gioco prevede di piazzare ristoranti sulla plancia di gioco e attirare clienti per fare soldi. Ad ogni modo, come potreste non aspettarvi, la plancia è sostanzialmente astratta; i giocatori saranno in grado di piazzare solo fino a tre ristoranti a testa e gli introiti provengono da un piccolo numero di case sulla plancia. Questo non significa che la plancia di gioco non sia importante - lo è sicuramente - ma l'enfasi del gioco proviene dalla gestione della vostra struttura aziendale e la suddetta struttura è composta dalle carte dei vostri impiegati, organizzati in gerarchia. (Avrei dovuto minacciare Jeroen di chiamare il gioco "Manager delle Risorse Umane" per vedere quante persone l'avrebbero comunque comprato).

Lo schematico grafico organizzativo

I giocatori iniziano la partita con una sola carta che rappresenta il CEO (Amministratore Delegato). Comunque, più persone possono

essere assunte ogni turno. Assumere, come ogni altra cosa nel gioco, è limitato dal numero dei vostri impiegati; il CEO può assumere solo una persona per turno, quindi se volete crescere più in fretta dovrete assumere reclutatori. Altri tipi di impiegati includono promotori, cameriere, motivatori, specialisti del mercato, distributori di bevande (in Food Chain Magnate le bevande sono disponibili ai depositi sulla plancia) e le persone che effettivamente preparano il cibo.

Tutti i vostri impiegati attivi devono essere posizionati in una gerarchia. Il CEO e ogni altro manager avranno a disposizione un dato numero di spazi riservati ai loro subordinati e sarà necessario che ogni impiegato si trovi in uno di questi spazi durante il turno per poter lavorare. Potete lasciare gli operai anche senza impiego ("sulla spiaggia" così come dice il regolamento), ma poi non potranno svolgere nessuna azione se non migliorare le loro competenze (e giustappunto dovete "lasciarli fuori" se volete svolgere quest'ultima azione). Se proprio non volete più un operaio vi è anche la possibilità di licenziarli.

I giocatori allestiscono la loro gerarchia simultaneamente ma

poi svolgono i loro turni usando buona parte dei loro impiegati nell'ordine stabilito. I reclutatori assumono, i cuochi cucinano, i distributori di bevande le raccolgono, ecc. Alcuni impiegati hanno abilità che non userete tutti i turni, ad esempio aggiungere una nuova casa alla plancia, un nuovo giardino ad una casa (che fa raddoppiare quanto gli abitanti pagano per il cibo), un nuovo ristorante, ecc., ma queste abilità sono veramente molto potenti quando le usate.

Una cosa che farete sostanzialmente tutti i turni è la promozione del prodotto. I vostri commercianti possono indire campagne pubblicitarie di differenti tipologie; quelle di più basso livello piazzano unicamente i cartelloni pubblicitari, ma con un miglioramento si possono svolgere campagne per posta, pubblicità con aeroplani, fino ad annunci radio. Più basso è il livello, meno case raggiungerà la campagna; per esempio i cartelloni pubblicitario influenzano unicamente le abitazioni adiacenti.

La ragione per cui la pubblicità è così importante è perchè le famiglie compreranno unicamente le cose che avete pubblicizzato. Quando una

campagna pubblicitaria inizia, dei segnalini verranno piazzati sulle case andando a determinare quali tipologie di prodotti la famiglia che vi abita consumerà; una famiglia andrà unicamente in un ristorante che propone tutto quello che desidera, e non comprerà niente che non vuole.

Finora tutto questo non sembra troppo difficile, ma una complicazione deriva dal fatto che le campagne pubblicitarie riguardano unicamente i generi alimentari e le bevande, non il vostro particolare marchio! Se fate hamburger potrete mettere dei cartelloni pubblicitari riguardanti panini per pubblicizzarli, ma le case influenzate da tale pubblicità mangeranno qualsiasi panino, non solo i vostri. Dove la famiglia di una determinata casa andrà a mangiare è influenzato non solo da cosa i differenti ristoranti servono ma anche dai prezzi e da quanto questi luoghi sono lontani. Non avrete un preciso controllo di tutte queste cose (anche se potrete costruire più case, aprire più ristoranti, ecc.), ma potrete controllare i prezzi fino a un certo limite assumendo i giusti impieghi.

Tutto questo continua fino a quando la banca esaurisce il suo credito. Ad ogni modo, questo non metterà fine al gioco.

All'inizio della partita ogni giocatore sceglie segretamente una carta "riserva" che fa fluire contante addizionale nella banca e queste carte si rivelano quando avviene il primo crollo. La partita finirà quando la banca sarà prosciugata per la seconda volta e il giocatore con più soldi sarà dichiarato il vincitore.

Ci sono alcuni dettagli che abbiamo appena accennato ed altri che non sono stati neanche menzionati (come gli stipendi). Un'altra meccanica molto importante sono le Milestones (traguardi). Sono carte che vengono date in premio al primo giocatore che svolge determinate cose: il primo a piazzare un cartellone pubblicitario, il primo ad abbassare i prezzi, ecc. Queste ricompense sono molto importanti poichè ognuna fornisce un'abilità speciale abbastanza potente. Per esempio, piazzare il primo cartellone pubblicitario significa che non pagherete più gli stipendi per i vostri pubblicitari e tutte le vostre campagne pubblicitarie rimarranno sulla plancia per il resto della partita (normalmente hanno un ciclo vitale limitato). Abbassare i prezzi per primo significa che i vostri prezzi saranno automaticamente più bassi di 1\$ per il resto della partita: questo ovviamente riduce i vostri introiti

generali ma in qualche modo aiuta ad attrarre clienti nei vostri ristoranti. L'ordine di turno non è così importante in questo frangente, poichè i giocatori che raggiungono un traguardo/ricompensa nello stesso turno otterranno tutti il relativo beneficio, resta però ancora molto importante per decidere quale ricompensa puntare all'inizio del gioco così da potersela assicurare.

Tutto questo può sembrare un po' travolgente, e la prima partita sarà sicuramente confusionaria. Il regolamento consiglia di eliminare alcuni elementi (incluse le ricompense) per la prima partita, consiglio che dovrete effettivamente seguire, a meno che ciascun giocatore del gruppo non sia un fan incallito della Splotter Spellen o semplicemente non abbia problemi a gestire una situazione complicata. È sicuramente possibile arrivare a trovarsi in una situazione difficile in diversi modi in questo gioco: un brutto posizionamento dei vostri ristoranti iniziali, cattive scelte di assunzione, mancare una Milestone importante, ecc. Ad ogni modo, il gioco è stato leggermente modificato dalla versione che ho provato per rendere più semplice l'uscire da questi problemi "auto-inflitti"; non

è in ogni caso un gioco semplice o gentile ma credo che i giocatori veterani reggeranno bene il colpo.

Prime impressioni

Ecco qualche prima impressione dai ragazzi di Opinionated Gamers:

- Joe Huber (2 partite fatte) - Ero veramente incuriosito dall'ambientazione del gioco - sia per il tema che per le meccaniche che ha menzionato Dan - ma la mia prima partita mi ha lasciato un po' freddo. Il gioco chiaramente funziona, ma mi è sembrato troppo facile scegliere e fissarsi su un percorso, non ci sono opzioni ragionevoli per cambiare la propria strategia. In ogni caso, ero comunque interessato dal design del gioco e volevo giocarlo ancora, dato che era stato leggermente modificato allineandosi maggiormente con le mie preferenze. E quando l'ho fatto - con qualche minimo cambiamento - il gioco ha avuto un impatto decisamente più positivo nei miei confronti, al punto che ero preparato a comprare un copia appena fosse disponibile. Sto osservando come il gioco si sta sviluppando. Sono ottimista che il gioco finale mi sarà più congeniale del prototipo. Ma

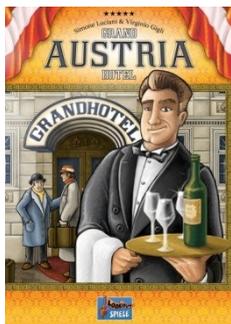
sono anche sicuro che anche se così non fosse, il gioco è così solido che sarei in grado di giocarlo comunque con soddisfazione.

- Dale Yu (nessuna partita giocata, ma ho assistito a spezzoni di tre partite diverse): Non sono mai riuscito ad essere libero per l'inizio di nessuna delle partite di playtest. Ma penso di essere riuscito comunque a farmi una buona idea di come funzionano le funzioni del gioco. Penso che sia il classico "Spotter" - con una serie di regole che puniscono (che avete già visto in 18xx, Age of Steam, ecc.). Onestamente è leggermente più complicato dei titoli che gioco abitualmente, ma sono riuscito a tenere Indonesia nella mia collezione di giochi, e sono anche riuscito a giocarci una volta l'anno scorso e in qualche modo anche a essere competitivo per i primi due terzi della partita, quindi darò una possibilità anche a questo. Spero anche che arrivi in una scatola simile a Indonesia a contrario di scatole simil Roads and Boats / Antiquity per il bene dei miei bagagli!

- Larry (1 partita fatta): Sono riuscito a giocare il prototipo una sola volta in Aprile. Non credo che i tanti fan della casa produttrice rimarranno delusi. È sicuramente uno Spotter:

pesante, dettagliato, intenso e decisamente lungo. Il gioco è ambientato nella costruzione di una catena di ristoranti fast-food, programmare i menu, e pubblicizzare i vostri prodotti. Ma l'obiettivo principale del gioco è costruire e mantenere la vostra "struttura di impiegati". Vi è un gran numero di potenziali lavoratori da assumere (sistemati in una struttura che ricorda vagamente un albero tecnologico), istruirli correttamente è di vitale importanza e anche licenziarli al momento giusto è importante. Alcuni miei avversari, nella partita che ho fatto, sono riusciti a creare uno staff di qualche dozzina di lavoratori, quindi pianificare ed eseguire tutto questo è sicuramente una sfida. Come spesso mi succede con la Spotter, amo l'idea, ma mi ritrovo in difficoltà nel restare al passo con le profonde meccaniche di gioco. I giocatori che riescono bene in questo tipo di sfide dovrebbero sicuramente tener d'occhio questo titolo. Sono curioso di vedere in che modo Doumen e Wiersinga hanno modificato il gioco dal prototipo che ho provato, anche se ho ancora paura che rimarrà comunque un gradino sopra le mie capacità.

Grand Austria Hotel



Progetto:
Simone Luciani
e Virginio Gigli
Produttore:
Lookout Games
Giocatori: 2-4
Età: 12+
Tempo di
gioco: 60-120

min

E' il momento di un'altra anteprima - questa volta viene da una delle mie case editrici preferite, la Lookout Games. Ogni anno presenta solitamente due o tre giochi, e il loro livello di complessità è generalmente proprio quello che fa per me. Per il 2015 ce ne sono tre, ognuno con un proprio target. C'è un gioco di tipo 18xx, che probabilmente è il più complesso del gruppo - anche se io sono abbastanza un novizio per questo genere, quindi non la persona più adatta a parlarne. Grand Austria Hotel è il "classico" gioco di strategia, mentre Hengist è l'offerta di quest'anno per due giocatori. Spero di avere occasione di dargli un'occhiata prima della fiera.

Grand Austria Hotel (GAH) è ambientato durante il passaggio al 20esimo secolo in quel di

Vienna. Come proprietari di un piccolo hotel (o magari un ostello) siete chiamati a competere con i vostri avversari nello sviluppare il miglior hotel in città. La speranza è quella di saltare all'occhio dell'Imperatore e venir etichettati come il Grand Austria Hotel.

Ad ogni giocatore viene assegnata una plancia di gioco che rappresenta le (possibili) stanze nel proprio hotel e i tre tavoli che compongono il bistro sul fondo. Le stanze sono di tre colori differenti e sono piazzate in gruppetti di 1-4, divise per colore. (NB: O almeno è quanto sembra dalle regole.) Le schede sono usabili sia da un lato che dall'altro. Un lato, uguale per tutti i giocatori, serve al gioco base, mentre l'altro, contenente differenze tra una scheda e l'altra, serve per il gioco avanzato. Ci sono altre due schede che sono piazzate al centro del tavolo - la plancia delle azioni, che mostra le 6 possibili azioni che i giocatori possono eseguire, e la plancia dei punteggi, piena di roba: contiene il tracciato del punteggio, il tracciato dei turni, spazi per i 5 viaggiatori (che si spera diventino vostri ospiti), il tracciato dell'Imperatore e le tre carte punteggio speciali (Politica).

Per finire il set-up, ogni giocatore prende un ospite dalla fila sulla plancia dei punteggi e lo piazza nel proprio bistro. Inoltre ogni giocatore può prendere fino a tre stanze e piazzarle sulla propria scheda personale. Le stanze iniziali vanno necessariamente piazzate nell'angolo in basso a sinistra, tutte le stanze successive andranno piazzate adiacenti ad una stanza già presente pagando il costo descritto sullo spazio corrispondente. Si lanciano i dadi (14 in 4 giocatori) e si piazzano sullo spazio dedicato sulla plancia di gioco. Si decide il primo giocatore e la partita inizia.

Una partita è giocata su 7 turni, e ci sono delle fasi intermedie di scoring dopo i turni 3,5 e 7 - facilmente riconoscibile sul tracciato dei Turni. Il gioco inizia con il giocatore con il segnalino di turno più basso. In quel momento, il giocatore PUO' scegliere di prendere un ospite dalla fila presente sulla plancia di gioco, poi DEVE prendere un dado ed eseguire l'azione corrispondente. Infine ci sono tutta una serie di azioni supplementari che possono essere eseguite durante il corso del turno.

Se volete prendere un ospite dalla plancia, potete scegliere uno qualunque dei 5 che sono

disponibili. C'è un costo segnato sul tabellone sotto all'ospite che varia da 0 a 3 corone. Se scegliete di prenderne uno lo piazzate nel vostro bistro, dopodiché i rimanenti ospiti scorrono verso destra e il buco lasciato viene riempito con un altro ospite nello spazio più costoso.

Poi è il momento di fare un'azione. Come detto in precedenza, ci sono 6 spazi azione sulla plancia, e i dadi lanciati all'inizio di ogni round sono piazzati negli spazi corrispondenti. In generale il numero di dadi piazzato su ogni azione determina la forza dell'azione. Per fare un'azione, si contano per prima cosa quanti dadi sono presenti nella colonna scelta, poi ne rimuovete uno e lo piazzate sulla vostra tessera ordine di turno, nello spazio libero col numero minore. Potete scegliere di pagare 1 corona alla banca per aggiungere un dado virtuale alla conta dei dadi presenti nella colonna.

Azione #1 - Per ogni dado su questo spazio prendete 1 cubetto caffè o dolce. Nel totale non si possono prendere più cubetti dolce di quanti ne avete presi di caffè.

Azione #2 - Per ogni dado in questo spazio prendete 1 cubetto

vino o strudel. Nel totale non si possono prendere più cubetti strudel di quanti ne avete presi di vino.

Azione #3 - Per ogni dado in questo spazio, potete preparare una stanza. Prendete una tessera stanza dalla plancia di gioco e piazzatela nel vostro hotel. Dovete essere in grado di pagarne il costo (stampato nello spazio colorato sulla vostra plancia) e deve essere adiacente ad una stanza piazzata precedentemente.

Azione #4 - Per ogni dado in questo spazio, potete avanzare di una casella sul tracciato dell'Imperatore o su quello dei Soldi. Potete dividere gli spostamenti come volete.

Azione #5 - Fino a che è presente un dado su questo spazio, potete giocare una carta Staff. Il costo per giocare la carta è ridotto di 1 corona per dado in questo spazio.

Azione #6 - pagate una corona ed eseguite una qualunque delle azioni precedenti (#1-5). La potenza dell'azione è determinata dal numero di "6" presenti in questa colonna. Ad esempio se ci sono 4 dadi sulla colonna dei "6", e scegliete di eseguire l'azione 1, allora siete in

grado di prendere 2 cubetti caffè e 2 cubetti dolce dalla riserva.

In qualunque momento otteniate cubi da una azione, avete la possibilità di piazzarli direttamente su una carta Ospite nel vostro bistro (per lavorare al loro ordine). Tutti gli altri cubi sono piazzati nella vostra area cucina.

Azioni aggiuntive - potete eseguire le seguenti azioni quante volte volete durante il vostro turno

Pagare 1 corona per spostare fino a 3 cubetti dalla vostra cucina alle carte Ospite. Piazzare un dischetto di legno su una carta Politica per ottenere punti vittoria - ci sono 3 carte Politica selezionate casualmente in ogni partita da un totale di 12. Ogni carta ha un determinato obiettivo (avere 20 corone, aver occupato 3 stanze di ogni colore, etc.). Se soddisfatte i requisiti potete piazzare un segnalino sulla tessera. Prima completate l'obiettivo più Punti Vittoria guadagnate. Usare una carta staff calata in precedenza (se ha la dicitura "una volta per turno") Spostare un ospite il cui ordine è completo in una stanza corrispondente nel vostro hotel. Gli ospiti sono piazzati nelle stanze dell'hotel che

corrispondono al loro colore, con l'eccezione degli ospiti verdi, che possono essere piazzati ovunque. Ottenete immediatamente PV e altri bonus come segnato sulla carta. Girate la tessera stanza dal lato occupato e scartate la carta ospite. Se avete riempito l'ultima stanza di un certo colore, otterrete anche un ulteriore bonus (Avanzamento sul tracciato dell'Imperatore per le stanze blu, PV per le stanze gialle e soldi per le stanze rosse)

Quando avete finito con il vostro turno, il gioco passa al giocatore con la tessera turno più bassa in quel momento. Le tessere sono (#1, #8), (#2, #7), (#3, #6), (#4, #5). Potete scegliere di passare e non eseguire azioni nel vostro turno. E' possibile che accada se la combinazione di dadi usciti non è il massimo per voi... Se passate, dovrete attendere fino a che ogni altro giocatore non abbia fatto lo stesso, oppure non siano state completate entrambi le azioni sulle tessere ordine di turno. Quando questo accade, i dadi vengono raccolti, se ne scarta uno, e il resto viene rilanciato e piazzato nuovamente sulla plancia di gioco. I giocatori continuano ad eseguire azioni dalla tessera turno più bassa alla più alta fino a che tutti non hanno eseguito 2 azioni o i dadi sono finiti. A quel punto il gioco

prosegue con un nuovo turno in cui tutte le tessere ordine di turno sono state passate al giocatore alla propria sinistra.

Se ci troviamo alla fine dei turni 3, 5 e 7 - c'è una fase di Scoring intermedia. Ogni giocatore guarda dove è posizionato sul tracciato dell'Imperatore e ottiene tanti PV quanti segnati su quello spazio. Successivamente ognuno torna indietro un numero di caselle pari all'attuale numero di turno. Infine, si risolve la tessera Imperatore posizionata sotto al tracciato dei turni. Se vi trovate sullo spazio nero (0) del tracciato, prendete una penalità segnata sulla tessera. Se siete nella zona dorata (3 o più), ottenete invece il bonus stampato sempre sulla tessera Imperatore. Come per le carte Politica, ci sono 12 tessere Imperatore nella scatola, e ne vengono scelte casualmente 3 per ogni partita.

Dopo il turno finale (e la terza fase di Scoring intermedia), c'è un ulteriore piccola fase in cui accumular punti.

PV dalle carte Staff
PV per ogni stanza presente sulla vostra plancia (pari al numero del piano in cui sono piazzate)
1PV per ogni corona e cubo rimasti

5 PV in meno per ogni ospite rimasto nel bistro
Il vincitore è il giocatore con più punti.

Pensieri iniziali riguardo al gioco

Adoro i giochi - come questo e Princes of Florence - dove c'è un numero fissato di turni e di azioni. Qua avete 14 azioni, 2 in ognuno dei 7 turni. Il vostro obiettivo è quello di fare più PV alla fine del gioco, e ci sono diversi modi per ottenerli, quindi bisogna trovare la strada migliore all'interno di queste azioni limitate.

La differenza qui (e quello che a me intriga) è il lancio di dadi di inizio turno. Vi troverete in continuazione a prendere decisioni sulle differenti opzioni disponibili considerando che il numero di dadi presenti sulle colonne influenza il numero di risorse ottenuto o il costo da pagare. C'è un anche un certo grado di azzardo data la possibilità di passare sperando che i dadi ri-lanciati forniscano possibilità migliori di quelle che avete davanti. State anche scommettendo sul fatto che saranno presenti abbastanza dadi al momento del re-roll da permettervi di avere possibilità concrete di ottenere l'azione desiderata.

Il livello di interazione è al punto giusto - tipico dei moderni Euro in quanto indiretta. Non esistono azioni che bersagliano direttamente altri giocatori nonostante si possano limitare le azioni degli altri in base a cosa si sceglie, e si è sempre in competizione per gli spazi liberi sulle carte Politica. Ma oltre a quello, ogni giocatore è nel suo piccolo Euro-mondo felice.

Nonostante sia difficile da dire senza averci giocato realmente, sembra ci siano più azioni disponibili di quante ne possiate davvero fare - per questo bisogna decidere che strada prendere. Il tracciato dell'Imperatore sembra essere uno scontro costante - e credo che le mie decisioni riguardo ciò saranno parzialmente basate sui possibili bonus e penalità presenti oltre alle possibilità fornitemi dai dadi. Bisognerà anche tenere conto della diminuzione automatica nel tracciato dopo ogni fase di scoring - Il fare bene nella prima fase di scoring non implica mica che sarete ancora interi dopo il secondo giro.

GAH è uno dei giochi che aspetto con più fervore dello Spiel 2015, e non solo perché sono un fan sfegatato della Lookout. Questo gioco promette

di essere una sfida di 60-90 minuti pieno di scelte difficili, e l'aggiunta di un po' di sorte dettata dai dadi è solo un "più" per me.

Guns and Steel



2 - 4 giocatori
40 / 70 minuti di
gioco

Essen Spiele

2015: Booth 7-B101 e 7-B102

Gioco di civilizzazione condensato in non più di una cinquantina di carte, Guns and Steel è reduce dall'ottimo riscontro avuto al recente Tokyo Game Market del maggio scorso (edito dalla taiwanese Moaideas).

Quello che colpisce più di tutto è la varietà di opzioni fornite nonostante il numero così esiguo di carte in gioco, la sensazione di sviluppo che trasmette di pari passo al livello di sfida per nulla banale, in un lasso di tempo adeguato alle aspettative da "più di un filler, meno di un peso medio" cui questo gioco ambisce.

Il gioco in due parole:

Ogni carta ha una doppia funzione, potendo essere utilizzata infatti come risorsa o

come carta sviluppo. Ad ogni turno si deve quindi scegliere quale annoverare tra le risorse da utilizzare nel turno stesso e quale invece giocare sfruttando l'abilità specifica della carta. That's it.

Il gioco.. in qualche parola in più:
Setup

Ogni giocatore riceve 5 carte civilizzazione (uguali per tutti), mentre le restanti andranno a formare una piramide che simulerà le possibili vie di sviluppo a partire dall'età della pietra (in basso) a quella spaziale (in alto, l'ultimo livello raggiungibile). A lato di ogni era andrà posizionata una meraviglia acquistabile durante la partita (il tipo di meraviglia dipenderà dalla carta civilizzazione più a sinistra di quella riga, consentendo anche qui un setup sempre variabile).

Turno di gioco

Ogni turno consiste nelle seguenti sottofasi, che il giocatore attivo dovrà effettuare in sequenza prima di passare la mano (in senso orario):

- Resource phase: Si deve giocare una carta dalla mano posizionandola nella propria aria di gioco a faccia in giù, da utilizzare come risorsa;
- Development phase: Si deve giocare una carta dalla mano posizionandola nella propria aria

di gioco a faccia in su, da utilizzare come carta sviluppo. Si effettuano quindi le azioni specifiche (a seconda che sia una carta "civile", "tattica" o di "attacco");

- Purchase phase: Si deve comprare una carta civilizzazione ancora disponibile;

- End turn phase: In caso si abbiano 0-1 carte in mano si può acquistare una meraviglia al costo indicato e successivamente riprendere in mano le carte sviluppo (tutte) e risorse (quelle desiderate); in caso si abbiano 2+ carte ancora in mano, si completa il turno.

La partita termina

(immediatamente) in due casi:

- O quando si costruisce l'ultima meraviglia del gioco;

- O quando si acquista l'ultima carta civilizzazione disponibile dell'era spaziale.

Note particolari:

L'attacco

Giocando una carta "attacco" (in aggiunta, volendo, ad una "tattica" che ne potenzierà la potenza militare, già presente nella propria area di gioco) si interagirà contro tutti gli altri giocatori contemporaneamente, che saranno chiamati a difendersi e potranno farlo in due modi:

- Giocando quante carte Response desiderano, dalla propria mano;

- Rigirando a faccia in su una o più carte risorsa nella propria area di gioco (purchè siano carte tattiche o d'attacco dal lato sviluppo).

A quel punto si confronta, di volta in volta, la forza militare rappresentata dalle carte tattiche/d'attacco nell'area di gioco dell'attaccante, con quella dei vari avversari coinvolti e, in caso di vittoria del primo, si applicheranno gli effetti della carta giocata. In aggiunta, il difensore dovrà cedere una meraviglia a sua scelta tra quelle costruite e posizionate davanti a sè. In caso di sconfitta dell'attaccante, nulla accade.

Di risorse, potenziamenti ed altro ancora..

Si ma quanto costano le varie carte civilizzazione, vi starete chiedendo? Semplice: il costo indicato su di essa.. a meno che non abbia carte direttamente collegate al di sotto di essa nella piramide che forma la plancia di gioco!! Per ogni carta sottostante va pagata una risorsa (qualunque) in più smiley Ok, ingegnoso, ma se sono a corto di quella risorsa che mi manca, come posso rimediare? Semplice (stavolta davvero!).. C'è una tabella di conversione per cui sarà possibile arrivare

tramite questo o quello scambio alla risorsa desiderata.

Fine.

Considerazioni

Guns and Steel mi ha veramente impressionato. Ne sono venuto a conoscenza prima del Tokyo Game Market ed ho seguito il suo successo che lo porta oggi ad essere addirittura lanciato su Kickstarter (qui:

<https://www.kickstarter.com/projects/1986861668/guns-and-steel>,

con possibilità di preordine ad Essen.. per essere sicuri di non arrivare troppo tardi!). Partiamo dal tema, uno dei miei preferiti, che riesce ad essere presente nonostante il numero striminzito di carte. La progressione tecnologica si avverte nel costo crescente delle carte più in alto nella piramide e la penuria di risorse iniziale sarà mollata con giubilo dopo una serie di scelte azzeccate per il miglioramento della propria civiltà. Il regolamento è semplicissimo, si presta quindi ad essere proposto e giocato con facilità.

L'interazione è giocoforza presente, dovuta alle guerre che coinvolgono sempre tutti i giocatori al tavolo. E' un elemento importante e non da sottovalutare e questo potrebbe infastidire qualcuno.. Altra cosa da valutare bene è la longevità, proprio a causa del limitato

numero di carte (soprattutto le meraviglie), ma per questo serve una prova sul campo.. che io gli dedicherò ben volentieri dopo aver ritirato la mia copia!! Sicuramente un titolo da tenere d'occhio, per me. yes

Prezzo fiera: 20 euro (preordinabile)

Haithabu



Haithabu è uno dei due giochi che la Spielworxx presenterà, assieme a Dilluvia project, ad Essen; in realtà doveva

uscire in anticipo, ma alla fine per ritardi di produzione vedrà il suo esordio proprio in fiera.

Siamo in età medievale in terra vichinga, e se la vostra mente corre subito alle scorrerie e alle saghe inneggiando Odino e Thor, vi dico subito che siete fuori rotta. Haithabu è un (abbastanza classico) gioco di mercato: in fin dei conti i vichinghi erano dediti anche al commercio, e per quanto può sembrare insolito ambientare un gioco di mercato nello scenario

vichingo è sicuramente più in linea con il DNA dell'editore. Come in tutti i giochi di mercato abbiamo una riserva di merci, in sei differenti tipi, e dei meccanismi che fanno variare i prezzi (acquisto->sale il prezzo, vendita->scende il prezzo).

I giocatori (massimo 4 previsti dal gioco) devono giostrarsi in questo mercato, ciascuno ha un magazzino (dove accatasta i beni acquistati) e una postazione di vendita, per spostare beni dal magazzino alla postazione di vendita deve usare dei trasporti (che sono rappresentati da carte: navi o carretti).

Senza entrare nei dettagli del regolamento (abbastanza semplice da leggere, per la verità) vediamo quali sono gli aspetti caratterizzanti di Haithabu:

- La selezione delle azioni avviene con il classico piazzamento lavoratori; i giocatori possono però utilizzare anche dei lavoratori neutrali, noleggiandoli da una riserva comune. Ogni volta che deve piazzare uno dei suoi tre lavoratori un giocatore può noleggiare un lavoratore extra (se ancora disponibili) ed eseguire due azioni con due piazzamenti consecutivi;

- Le azioni si dividono in due tipi. Le azioni ordinarie del mercato non hanno limite di esecuzione e rappresentano delle "ordinarie" compra-vendite delle merci. Poi ci sono le azioni che si compiono piazzando i lavoratori sulla ruota azioni, questo rappresenta, probabilmente, l'elemento più caratteristico del gioco. Di cosa si tratta? Ce' un disco diviso in 8 spazi, ciascuno consente di compiere un'azione a scelta tra due, di solito sono azioni più potenti di quelle basi, su ogni spicchio ci può stare solo un lavoratore di un determinato colore. Il disco si trova sempre per metà dal lato giorno e per metà dal lato notte, ad ogni turno si gira di uno spicchio, quindi le azioni passano da un lato all'altro lato. Piazzare dal lato giorno non comporta nulla, invece se si piazza dal lato notte bisogna lanciare un dado che innesca un evento. Gli eventi (tranne uno) sono per lo più negativi e molti colpiscono solo il giocatore di turno che può anche scegliere di comprare un secondo dado per provare a mitigare gli effetti.

- Con le azioni sulla ruota si possono compiere svariate cose (evito di entrare nei dettagli) tra le quali comprare carte ordine che una volta esaurite (vendendo le merci alle carte ordine invece che al mercato ordinario) forniscono punti vittoria

(penso la principale fonte di punti).

- Infine, per aggiungere pepe al tutto, il gioco prevede delle carte personaggio (ben 9 differenti) che potenziano le azioni e differenziano le strategie.

Il tutto si svolge in soli due intensi round di piazzamento (tre piazzamenti con i lavoratori ordinari più gli eventuali extra presi dalla riserva comune).

CONSIDERAZIONI

Come detto un gioco di mercato abbastanza ordinario, con qualche twist interessante, che comporta anche qualche dubbio. L'aleatorietà dell'evento è da valutare, non perché' sia un fanatico del "zero alea", ma per come è contestualizzata in questo tipo di giochi. Anche il numero ridotto di turni è da valutare come funziona (potrebbe anche essere il maggiore pregio, Wallace era capace a fare giochi così).

Per il credito che la Spielworxx ha guadagnato nei miei confronti Haithabu è quanto meno un osservato speciale.

Hengist



Il pluripremiato Uwe Rosenberg torna a proporre per questa Essen un gioco per 2

soli giocatori cercando di bissare il successo di Patchwork con Hengist, edito dalla Lookout Games che farà vestire ai due sfidanti i panni di fratelli Sassoni Hengist e Horsa impegnati nella razzia dei villaggi della costa britannica. Tramite una meccanica di gestione mano, sposteremo i nostri prodi guerrieri su una mappa modulare che verrà rivelata poco a poco. Il gioco è indipendente dalla lingua, ma verrà edito anche in Italia da Uplay edizioni.

IL GIOCO

Si compone il tabellone unendo le tre parti di mappa in modo casuale e si inseriscono tre tessere strada scelte casualmente coperte nell'apposito spazio della mappa. Ogni giocatore posiziona i suoi tre pedoni sulla galea che viene piazzata vicino allo spazio baia più a sinistra. Vengono rivelati quattro tesori per ogni parte di mappa che vengono ordinati in ordine decrescente di valore.

Il gioco procede a round alterni tra i due giocatori, i quali svolgono un'azione con ognuno dei propri pedoni.

- Se i pedoni sono sulla barca, possono spostarsi su uno spazio libero della spiaggia adiacente o viceversa senza spendere carte.

- Spostare un pedone sulla mappa (dalla spiaggia all'entroterra, dall'entroterra alla spiaggia o da una tessera entroterra ad un'altra) giocando la carta corrispondente alla strada che si vuole percorrere.

- Saccheggiare un villaggio, si sceglie uno dei quattro sentieri e si giocano le carte terreno necessarie (due o tre), quindi si guarda segretamente la tessera strada coperta e si segue il sentiero scelto fino alla tessera razzia corrispondente. Presa la tessera si riporta il pedone nell'entroterra.

Dopo aver svolto una delle azioni precedenti con ciascun pedone, si pescano due carte più una per ciascun pedone nell'entroterra.

Le carte pescate si dividono in:

- Carte terreno, nei tre colori oppure doppie (usabili per uno dei due tipi di terreno ma non entrambi)

- Esploratori, che possono essere utilizzate come un territorio jolly di qualsiasi colore, per guardare il retro di una delle

tessere strada (nel momento in cui entrambi i giocatori l'hanno vista viene rivelata) oppure per rimettere sulla barca un pedone eliminato.

Dopo aver giocato una carta esploratore la barca va spostata di uno spazio baia verso destra. Se la barca occupa lo spazio più a destra si prende la tessera mappa più a sinistra e la si mette capovolta a proseguire la mappa verso destra. Tutti i pedoni che ancora si trovano sulla tessera mappa girata vengono eliminati e si deve giocare una carta esploratore per metterli sulla barca.

Dopo che viene giocata la dodicesima carta esploratore il gioco termina (essendo finite le tessere strada e tesoro) e il giocatore che ha collezionato più tesori è il vincitore.

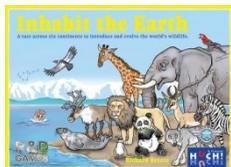
CONSIDERAZIONI

Se con Patchwork Uwe ci ha regalato un gioco bello dalle poche regole con Heingst (almeno alla lettura delle regole) ci presenta un gioco medio dalle poche regole.

La semplice meccanica di gestione della mano non è accompagnata da nessun twist particolare e tutto il gioco sa di "già visto". La fortuna può farsi sentire nella pesca delle carte e

nel raggiungimento dei primi tesori, anche se crediamo che non si farà sentire poi molto. Tutto il gioco risulta essere molto astratto e senza una crescita tra un turno e l'altro. Speriamo di essere smentiti da una prova su strada, ma al momento provare questo titolo ad Essen non è tra le nostre priorità.

Inhabit the Earth



Il nuovo gioco di Richard Breese (di cui potreste aver apprezzato

Keyflower, ad esempio) ha un aspetto che a me ricorda molto quei titoli "istruktivni" per bambini dove si tenta di far imparare la geografia o, come in questo caso, la zoologia. Ne ho scaricato il regolamento quasi per caso ma, una volta iniziato a leggere, ho proseguito con un interesse crescente.

Il gioco in breve

E' un gioco di corsa che si svolge su 6 "continenti" con fino a sei famiglie di animali, identificate dall'icona della loro orma. Più si fanno avanzare le pedine che le rappresentano ogni famiglia su uno dei tracciati continentali più punti avremo a fine partita, da

sommarsi a quelli regalati dalle abilità speciali dei vari animali. Le carte rappresentanti gli animali con poteri speciali e icone rappresentanti famiglia, territorio tipico e continente tipico sono il fulcro di tutto il gioco.

Questo si svilupperà su 3 direttive:

- calare carte per aumentare le tue famiglie di animali in gioco, evolverle (calandole sopra ad una carta della stessa famiglia), moltiplicarle in numero (infilandole sotto) o concedendo adattamenti (mettendo sotto al contrario la carta di una famiglia diversa);
- acquisire nuove carte facendo "figliare" una delle pedine in gioco e ottenendo carte in base al numero di animali di quella specie, cioè di quante carte di quella famiglia avete una sopra all'altra;
- giocare una carta e muovere sui tabelloni tutte le pedine di una famiglia (intesa come pila di carte di cui si intravedono i simboli delle carte sottostanti) che condivide almeno una delle icone con la carta giocata. Le pedine per muoversi sul tabellone poi possono passare da una casella all'altra del percorso utilizzando le icone della propria creatura che coincidono col simbolo della casella che andranno a coprire o del continente del tabellone su

cui attualmente stanno viaggiando. In questa fase di movimento è anche possibile “Migrare” in differenti tabelloni per proseguire là la propria corsa, cercando ambienti più adatti... al proprio sviluppo. Piccole variazioni come segnalini sui percorsi da guadagnare al passaggio regalano anche un maggior senso di competizione, essendo reclamati dalle prime creature che passano.

Un'occhiata all'immagine qui sopra renderà tutto molto chiaro all'occhio del giocatore esperto e chiarirà quanto il gioco appaia facilmente spiegabile nella sua essenza ai compagni di gioco e quanta profondità possa esserci nascosta nelle decine di poteri speciali dei vari animali, calibrati dall'autore in modo che, se all'inizio spingono all'azione e alla proliferazione delle specie, verso la fine puntino al raggranellare punti. Le carte animale infatti sono divise in gruppi diversi per essere pescati in diversi momenti della partita (un pò come succede con le tessere di Keyflower).

Impressioni personali [Linx]

Fondamentalmente un gioco di gestione della mano di carte, sembra poter mettere il giocatore di fronte a scelte difficili su quali carte sacrificare e quali utilizzare.

Se inizialmente l'avevo guardato con sufficienza per colpa della grafica ora temo seriamente, non prendendolo, di perdere un gioco che avrei potuto apprezzare veramente parecchio. Mi aiuta (a cercare di non prenderlo se qualcuno non lo tradurrà) la quantità di testo inglese sulle carte che, anche se facilmente traducibile per me e i miei amici, sarebbe ostico per i miei pargoli.

Impressioni personali

[Agzaroth]

Finalmente leggo il regolamento di un gioco interessante. Intanto un buon manuale, scritto bene, con esempi frequenti e chiari. Nulla di particolarmente innovativo nelle meccaniche – si tratta di un gioco di corsa card-driven – ma il tutto molto ben articolato e collegato.

Solo tre azioni, logicamente concatenate, con le quali ottimizzare la nostra mano di carte in vista del punteggio finale.

Una gestione unita alla spazialità della plancia continentale e alla corsa all'adattamento per le nostre specie (riunite in una classificazione che sono sicuro farà rabbrivire tutti i paleontologi - @Normanno non leggere, per il tuo bene -). Corsa che rappresenta anche il timer del gioco, che termina quando è

stato completato il percorso di 2 continenti su 6.

La gestione delle carte è il cuore e la parte più interessante. Sarà interessante scegliere cosa sfruttare, quali abilità, quali cambiare in corsa, quali serbarsi per la fine della partita per massimizzare il punteggio. Il tutto enfatizzato dalla corsa contro il tempo col pericolo di non riuscire ad attuare i nostri piani.

C'è una componente casuale sia nella pesca di nuove carte che dei tokens, ma non mi pare invasiva e comunque in tema con l'ambientazione e lo spirito del gioco.

Controindicazioni possibili: fortemente lingua dipendente, possibile paralisi da analisi dovuta alle molte abilità speciali tra cui scegliere ed elevato rischio di downtime. Le tre azioni sono infatti abbastanza articolate e questo, abbinato a giocatori particolarmente riflessivi, potrebbe far passare parecchio tempo tra in turno e l'altro.

Se non un instant buy, quantomeno da tenere d'occhio, con la speranza che un editore italiano ne curi la realizzazione: penso fortemente sarebbe un buon affare.

Insoliti Sospetti



La Cranio Creations e Paolo Mori danno forma a questa rivisitazione di Indovina Chi,

che però è molto di più: un party game per 3-16 giocatori che promette di essere divertentissimo.

IL GIOCO

Si forma una griglia di 12 carte sospetto (3x4) pescate casualmente dalle 53 presenti. Si mescola il mazzo delle domande e si sceglie chi farà da testimone, che prende le carte Sì e No e indossa il cappellino (in dotazione, avete capito bene...) per coprire gli occhi e non far vedere dove rivolge lo sguardo. Poi il testimone pesca una carta colpevole che rivela la posizione del suddetto sulla griglia.

Ci sono massimo 11 turni, in cui gli investigatori, che collaborano, pescano una carta domanda, alla quale il testimone risponde solo Sì o No, con le carte (per non tradire il tono della voce).

Gli investigatori si consultano e devono eliminare uno o più sospetti. Se eliminano il colpevole, hanno perso

immediatamente. Più sospettati si eliminano in un colpo, più sarà alto il punteggio finale, dato che vi occorrano meno domande.

Bene, fin qui, direte voi, è Indovina Chi. E quindi?

La particolarità sta proprio nelle domande, che vanno interpretate in base al carattere e alle idee del testimone. Non saranno infatti le classiche “ha gli occhiali?” o “ha i capelli rossi?”, ma “vive con i genitori?”, “dice parolacce?”, “è sposato?”. Tutte cose che, ovviamente, le foto dei sospetti non ci dicono chiaramente.

Partiranno quindi i ragionamenti più strani e le deduzioni più improbabili, fino alla vittoria...o molto più probabilmente alla sconfitta :)

Esiste nelle regole una versione a squadre contrapposte.

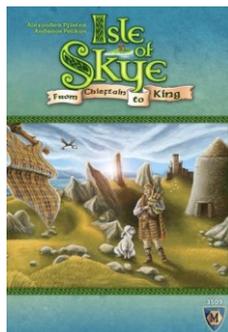
PRIME IMPRESSIONI

Un gioco classico totalmente stravolto e rivitalizzato, per dare vita a una cosa informe che, sono sicuro, strapperà ben più di una risata al tavolo. Sarà dura trattenersi sentendo i ragionamenti campati in aria degli investigatori e credo tutti a turno vorranno provare a fare il testimone.

Probabilmente girerà meglio con un gruppo già affiatato ma penso

sarà anche un ottimo modo per rompere il ghiaccio con i novizi. Cercate un party game spensierato e divertente? Penso che questo Insoliti Sospetti farà al caso vostro.

Isle of Skye



INTRODUZIONE

Isle of Skye: from chieftain to King è il gioco di Andreas Pelikan e Alexander Pfister presentato dalla Lookout Games a questa Essen anche se il gioco è già stato presentato oltreoceano alla GenCon. Il gioco è per 2-5 giocatori della durata massima di 60 minuti.

Nel gioco vestiremo i panni di uno dei cinque capiclan impegnati nella battaglia per il predominio dell'isola di Skye e solo chi riuscirà a sviluppare al meglio il proprio territorio potrà essere nominato re dell'isola. Per farlo si sfrutteranno meccaniche d'asta e piazzamento tessere e chi otterrà il maggior numero di

punti vittoria nei sei round di gioco sarà proclamato vincitore.

IL GIOCO

Durante il corso del gioco ogni giocatore costruirà il proprio territorio posizionando le tessere acquistate a partire dalla tessera iniziale raffigurante il proprio castello. Come in Carcassonne gli elementi di paesaggio (montagna, pascolo, acqua) devono combaciare per poter posizionare la tessera, mentre non è necessario che le strade proseguano tra le tessere.

Il gioco si svolge su 6 round (5 in una partita a 5 giocatori) composti da 6 fasi:

1. Entrate

Ogni giocatore riceve 5 monete più 1 per ogni tessera raffigurante una botte di whisky collegata tramite strade al castello. Inoltre, a partire dal terzo round, si ottengono ulteriori soldi per ogni giocatore con più punti vittoria.

2. Pescare tessere e assegnare i prezzi

Ogni giocatore pesca tre tessere a caso dal sacchetto e le posiziona scoperte davanti al proprio schermo. Segretamente assegna ad una delle tre tessere il token "scarto" e alle altre due tessere un'offerta di almeno una moneta.

3. Scartare una tessera

Quando tutti hanno terminato la fase 2 si rimuovono gli schermi e si rimette nel sacchetto la tessera che si è scelto di scartare

4. Comprare una tessera

Partendo dal primo giocatore si può comprare una sola tessera da un altro giocatore pagando al giocatore le monete assegnate a quella tessera. Chi vende riceve sia le monete dell'altro giocatore che quelle che aveva assegnato a quella tessera. Dopo che tutti hanno comprato (o passato) si ricevono anche le tessere ancora di fronte a sé, spendendo la somma assegnata.

5. Costruire

Ogni giocatore deve ora posizionare le tessere che ha ricevuto al proprio territorio rispettando le regole di posizionamento. Se una tessera non può essere piazzata, ritorna nel sacchetto.

6. Fine round e punteggi

Alla fine del round tutti i giocatori ricevono i punti vittoria dati dalla tessera punteggio relativa al turno in corso. Ognuna delle 4 tessere punteggio verrà conteggiata tre volte durante la partita.

Alla fine della partita ogni giocatore riceve i punti vittoria

dati dalle tessere raffiguranti una pergamena (doppi se la tessera si trova in un elemento di paesaggio “chiuso”) e 1 punto ogni 5 ori avanzati. Chi ha collezionato più punti vittoria vince.

PRIME IMPRESSIONI

Isle of Skye non brilla certo per originalità nel panorama del piazzamento tessere, per quanto la meccanica dell’assegnare le offerte alle tessere pescate, dovendo gestire in modo oculato il denaro da spendere e il denaro da conservare per acquistare tessere dà un twist al gioco che lo fa entrare nella lista dei giochi da provare.

Questa meccanica, è giusto sottolinearlo, ci ha ricordato quella vista in “The Castles of Mad King Ludwig”, anche se in questo gioco ci sembra sia più dipendente dal numero di giocatori. Potrebbe capitare a qualche giocatore in alcuni turni di non poter aggiungere nessuna tessera e ad altri di poterne aggiungere addirittura tre, ma questo solo in una partita con almeno 3 giocatori.

La scalabilità ci lascia qualche dubbio. Il numero di tessere nel sacchetto è sempre lo stesso in base al numero di giocatori e, giocando in due giocatori, si vedranno molte meno tessere rendendo il gioco probabilmente

meno avvincente, anche nella fase delle offerte. Ci incuriosisce invece il metodo di punteggio e la rigiocabilità sembra essere assicurata proprio dalle tessere punteggio che andranno a delineare una diversa partita ogni volta.

Mega Civilization



Gioco di civilizzazione limitato all'epoca

antica, per 5-18 giocatori, contenente una quantità innominabile di materiale e stipato in una cassa di legno, col prezzo alle stelle.

Riprende Advanced Civilization di Francis Tresham, limandolo in qualche aspetto, rendendolo meno macchinoso in qualche passaggio ed espandendolo con un tabellone enorme e modulare in modo che anche 18 persone possano giocare tutte assieme, se disposte a spendere dalle 6 alle 18 ore.

IL GIOCO

La mappa del mondo è divisa in territori terrestri e zone d’acqua. Alcune regioni sono siti preferenziali per la costruzione di città e tutti hanno un numero massimo di pedine contenibili,

oltre le quali si scatena un conflitto o, se appartenenti allo stesso giocatore, le pedine in eccesso sono semplicemente rimosse.

I giocatori partono con una singola pedina sulla mappa. Le altre pedine (in tutto 55) sono piazzate sulla plancia personale nella zone Riserva e, nel corso della partita, possono anche, se girate, diventare soldi e passare nella parte Tesoro.

Ad ogni round i giocatori aumentano le pedine sul tabellone in base a una progressione matematica, si muovono massimo di uno spazio ed eventualmente combattono, anche qui con un sistema matematico di eliminazione 1:1, partendo da chi è in minoranza.

Quando 6 pedine dello stesso giocatore si accumulano in un territorio, questi le può sostituire con una città (ognuno ne ha massimo 9 a disposizione). Le città non solo garantiscono una maggiore difesa (sono necessarie 7 pedine avversarie per attaccarla), ma consentono di pescare dai mazzi Commercio. Questi mazzo contengono merci e calamità, lacune delle quali sono a loro volta commerciali (si distinguono in “tradable” e “non tradable”). C'è a questo punto la fase probabilmente più importante del gioco, ovvero

quella dello scambio delle carte tra i giocatori. Il commercio è libero ma ogni scambio deve comprendere almeno 3 carte per parte e 2 di queste devono corrispondere al vero (le prime due nominate), mentre sulle altre si può mentire o omettere la descrizione. Ad esempio io posso proporre uno scambio dando Papiro, Stoffa, Ferro e un'altra carta indefinita e ho l'obbligo di passare davvero solo Papiro e Stoffa, le altre due possono essere qualsiasi cosa, incluse calamità commerciabili. Ma non si fanno gli scambi solo per sbolognarsi a vicenda le calamità, ma anche – soprattutto – per aumentare il valore dei propri set di carte. Infatti valgono molto di più set di carte uguali che non carte diverse. Con queste carte si compreranno poi gli avanzamenti tecnologici che danno nuove abilità e linee di sviluppo alla nostra civiltà, rendendola unica.

Man mano che si progredisce, si avanza su un tracciato, detto AST (Archeological Succession Table), in base al numero di città e tecnologie possedute. Questo avanzamento dà PV a fine partita ed è uno dei modi per determinare la fine del gioco (quando un giocatore arriva a fine tracciato). La partita termina anche dopo un certo numero di

round o dopo un tempo limite fissato di comune accordo.

Nel manuale ci sono varianti per una partita introduttiva (1-2 ore) e per una breve (6-8) in cui i giocatori partono già con una civiltà parzialmente sviluppata sulla mappa.

PRIME IMPRESSIONI

Quando ho giocato ad Advanced Civilization, mi avevano colpito tante piccole finezze, come il delicato equilibrio tra Riserva e Tesoro, tra espansione e costruzione, tra diplomazia e guerra. È un gioco di forti contrasti, in cui molte parti sono risolte deterministicamente, non ultima la guerra, mentre altre sono fortemente dialettiche (il mercato) e soggette al caso (le calamità e la pasca delle carte in generale). Un caso che ha fortissime ripercussioni sul gioco, perché alcune calamità sono devastanti. Per fortuna una regola consente di subirne massimo "solo" due a round, ma vi assicuro che bastano e avanzano.

Il lavoro fatto dagli autori per questa Mega scatola è ammirevole. Tante piccole modifiche, limature, aggiunte, soprattutto un sistema per tenere conto degli sconti forniti dalle

tecnologie verso le successive molto più snello dell'originale. Poi anche un sacco di nuove cose, non solo merci, ma tecnologie, con tutte le loro implicazioni e sinergie, ciascuna fonte benefica ma anche qualche inconveniente aggiuntivo se ti capita la calamità sbagliata.

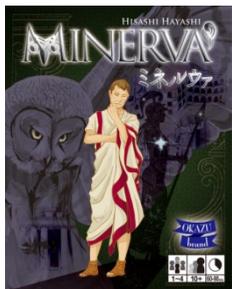
Mega Civilization, come il suo antenato, è un gioco fortemente americano per durata, interazione, diplomazia, tattica e casualità, ma non manca di elementi deterministici e necessita di calcoli, pianificazione e strategia, anche a lungo termine.

Il costo è proibitivo e, a meno di non avere una associazione con la possibilità di lasciare tutto apparecchiato, una partita in 18 sarà impensabile, considerando anche che la durata, secondo me, va ben oltre quella indicata, col massimo numero di giocatori.

La versione "breve" (sono sempre 6-8 ore...) sarà probabilmente quella più giocata e fruibile.

Se avete la possibilità di osare (voi e il vostro portafoglio), non lasciatevelo scappare: sono 3000 copie numerate.

Minerva



1-4 giocatori
60/90 minuti di
gioco

Autore: Hisashi
Hayashi
Editore:
OKAZU Brand

Essen Spiele 2015: Japon Brand
: Hall 3, S-106

Scorgendo la lista dei giochi in arrivo dal Giappone quest'anno non si può non notare un certo cambiamento nell'offerta proposta, rispetto agli anni precedenti.

Laddove abbondavano, prima, copiosi disegni propri della cultura giapponese e giochi spesso comparabili a party-game o giù di lì, ora troviamo veri e propri giochi "euro" con ambientazioni magari meno originali ma meccaniche certamente più rifinite. Un fulgido esempio di questa nuova ondata è rappresentata da Minerva, l'ultima fatica di Hisashi Hayashi. A dire il vero già con Trains qualche anno fa lo stesso autore aveva stupito per l'ardita proposta di fondere deck-building e tema ferroviario, mentre quest'anno punta a consolidarsi sul mercato europeo con un gioco dal sapore sicuramente

"antico" visto il tema, vediamo quanto "moderno" come caratteristiche..

Il gioco in pillole:

Ogni giocatore è chiamato a costruire la propria città acquistando, nel proprio turno, tessere edificio da una plancia comune, le quali verranno attivate a seconda del loro piazzamento sulla plancia personale davanti ad ognuno. A seguito di questa attivazione (che avverrà scegliendo una riga o colonna formata da tessere attivabili, di cui una adiacente ad un edificio residenziale tra quelli in dotazione, che rappresenta il vero motore dell'attivazione) si potranno ottenere risorse (da edifici commerciali), punti fama (da edifici militari), tessere cultura (da edifici culturali) o monete utili a comprare nuove tessere edificio o nuovi aiutanti o nuove tessere gloria e così via.. fino all'inevitabile fine in cui di tutto un po' avrà un peso nel conteggio dei punti.

Turno di gioco:

A seguito di un setup sempre variabile a seconda del numero di giocatori al tavolo (quindi direi che sulla scalabilità non dovrebbero esserci problemi), fornite le risorse iniziali ad ognuno (un grano, un edificio di partenza "Forum" e 9 edifici residenziali) e posizionati i vari

edifici e token sulla plancia il gioco inizia con il primo dei 6 round previsti, caratterizzati dalle seguenti sottofasi.

1. Fase principale di gioco

Nel primo round di gioco, dopo il turno del primo giocatore, l'ordine procede in senso orario, mentre successivamente l'ordine sarà scandito dalle tessere "Ordine di turno" che verranno prese dai giocatori a seconda del momento in cui passeranno la mano. Le azioni possibili da eseguire in questa fase sono:

- **Costruire un edificio:** Il giocatore preleva un edificio dalla plancia di gioco comune (se presente) e lo pone nella propria cittadina davanti a sè. Per fare ciò paga le risorse richieste o in alternativa 3 denari per ogni risorsa mancante. La tessera edificio dovrà essere piazzata con almeno un lato adiacente ad un'altra tessera già presente e non sarà più possibile spostarla (ebbene sì.. lo spazio richiesto al tavolo deve essere non poco!). Alcuni edifici, poi, portano in dote un bonus di attivazione istantanea che verrà quindi processato immediatamente.

- **Costruire un edificio residenziale:** Il giocatore posiziona nella propria cittadina uno degli edifici residenziali in dotazione ed a seguito di ciò

attiva alcuni degli altri edifici già presenti. Lo fa semplicemente scegliendo una direzione (su, giù, destra, sinistra) ed attivando tutti gli edifici presenti, a partire da quello immediatamente successivo a quello residenziale appena costruito. Questa attivazione consente principalmente di rifornirsi di risorse (ve ne sono di 4 tipi differenti) o trasformarle a seconda dei poteri speciali degli edifici stessi. Sarà possibile però anche ricevere punti "Cultura", spendibili nel turno in corso per ricevere tessere cultura foriere di PV a fine partita.

- **Piazzare un token "Assistente":** Il giocatore utilizza il proprio assistente per attivare un (addizionale) edificio residenziale già presente nella propria città (e che non presenti altri assistenti su di esso).

- **Passare.** Il giocatore che decide di passare prende la tessera "Ordine di turno" col numero più basso disponibile al momento. Dal momento in cui passa riceverà 1 denaro dalla banca per ogni turno che gli avversari continueranno a giocare, specularmente a quanto accade loro, costretti a pagare 1 denaro alla banca per ogni azione fatta.

2. Fase degli Assistenti (da saltare nell'ultimo turno)

Giocata in ordine inverso a quello di turno, questa fase consente di acquisire dei token "Assistente" pagandoli in monete o token "Gloria" a seconda di quanti assistenti abbia già al soldo! Laddove il primo assistente costerà 5 denari e 1 token "Gloria", il quinto invece 15 denari e 4 token "Gloria".

3. Acquisto delle tessere "Gloria"

I giocatori confrontano i propri token "Gloria", chi ne avrà più di tutti riceverà la "Tessera Gloria" più in alto tra quelle disponibili per il round in corso (e che porterà, banalmente, un maggior numero di PV a fine partita) ed a seguire tutti gli altri prenderanno quelle via via meno remunerative.

4. Preparazione per il turno successivo (da saltare nell'ultimo turno)

Lo scoring finale, al termine del sesto turno di gioco, vedrà assegnare Punti Vittoria in questi modi:

- PV quanti segnati sulle tessere edificio "Cultura";
- PV quanti segnati sulle "Tessere Gloria";
- PV assegnati dalle condizioni di fine partita sulle tessere edificio "Temple" presenti nella propria città (se le condizioni vengono

effettivamente soddisfatte dal giocatore);

- Ogni combinazione di 3 denari/risorse vale 1 PV;
- PV quanti segnati sulle tessere "Ordine di turno" correnti

E chi vince.. vince!!

Considerazioni

Hayashi non vuole "stupirci con effetti speciali" stavolta, non dopo aver rielaborato il deck-building in salsa ferroviaria con Trains o sbancato i Game Market giapponesi con i vari Sail to India, Edo Yashiki ed il recente Rolling Japan, giochi sempre riconoscibili per quel tocco di originalità che gli è propria.

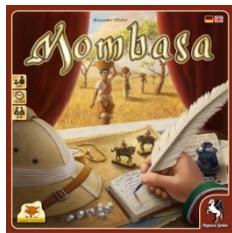
No, stavolta ha preferito concentrare le proprie energie per dare al pubblico ciò che il pubblico chiedeva: un gioco "euro" dalla meccanica ben riconoscibile (e rodata), un tema usato ed abusato fino alla noia (che personalmente rappresenta il primo deterrente al suo acquisto, lo ammetto, ma è innegabile il fascino che abbia tra i giocatori), regole tutto sommato semplici ed una profondità ben intuibile che lo piazzano proprio lì, a metà strada tra un Glen More e The Capitals.

Originalità pressochè nulla, molti aspetti "presi in prestito" da altri titoli già famosi ma senza dubbio un gioco che può attirare gli

amanti del piazzamento tessere a sfondo city-building. La reputazione dell'autore porta a fidarsi del playtesting effettuato sulle varie tipologie di tessere e in definitiva Minerva sembra quindi essere un gioco ben studiato, pensato per far breccia in un mercato diverso da quello giapponese e "pulito".. ma forse un po' troppo, ecco. Ad ogni modo il suo compitino lo svolge egregiamente e ne consiglio senza dubbio una prova, se possibile, in compagnia dell'autore stesso, sempre molto disponibile.

Prezzo fiera: 38 euro
(preordinabile)

Mombasa



Mombasa ci parla dello sviluppo del commercio carovaniero in Africa. Dovrete investire nelle

quattro compagnie, comprandone le azioni e aiutandone lo sviluppo. Oltre a questo, commercerete diamanti e tratterete un accurato resoconto delle vostre attività e delle vostre scoperte.

Il tutto è implementato con una meccanica card-driven che guida il giocatore attraverso tutte le azioni possibili.

SETUP

Il tabellone riporta una mappa divisa in varie regioni, in cui si espanderanno le 4 compagnie mercantili del gioco. Le compagnie non sono di nessun giocatore, o meglio i giocatori potranno investire in tutte e quattro i propri interessi, comprandone le azioni ed aiutandone lo sviluppo.

Al centro del tabellone viene sistemato un mazzo di carte Azione, ordinate dalla lettera A (sopra) alla E (sotto). Se scoprono le prime 12 che sono messe in un display comune dal quale potranno essere acquistate dai giocatori. Accanto vengono messi i segnalini Libro, ordinati anche questi per lettera.

Le quattro compagnie mercantili hanno 4 tracce composte da varie caselle e i giocatori piazzano il loro indicatore sulla casella iniziale di ciascuna compagnia. Questo tracciato rappresenta le azioni della compagnia: più il nostro marcatore avanza su di esso, più azioni stiamo acquistando. Inoltre ogni compagnia ha 15 casetta sulla propria plancia. Man mano che il gioco avanza

questa casette saranno posizionate dai giocatori sulle regioni africane, a costruire una via mercantile. Queste casette, così prelevate dalla plancia, scoprono delle monete, che aumentano il valore della singola azione da noi posseduta, di quella compagnia.

Al giocatore viene fornita una plancia personale, 9 carte Azione iniziali identiche per ciascuno (più deboli rispetto a quelle acquisibili dal display comune), più una diversa a seconda dell'ordine di turno. Sulla plancia c'è lo spazio per la Tracia Diamante con l'omonimo segnalino; il segnalino inchiostro che avanzerà sui segnalini libro che acquisteremo. La plancia è dotata di 3 slot per giocare carte (inferiori) e 3 slot superiori, per le carte già giocate, a "riposo". Ogni giocatore prende poi una tessera iniziale che determina quali 3 carte della nostra mano iniziale vadano subito nei 3 slot riposo della plancia e i bonus di partenza individuali. Infine ciascuno riceve 5 Gettoni Bonus, che verranno utilizzati sul tabellone, durante la fase Azioni.

IL GIOCO

Mombasa di gioca in 7 round, ciascuno composto da fasi:

1) Pianificazione: ogni giocatore sceglie 3 carte dalla propria

mano e le posiziona negli slot di gioco, poi vengono rivelate simultaneamente. Gli slot possono diventare fino a 5 nel corso della partita, sbloccano gli altri. Da notare che, alla fine di ogni fase azione, le carte scorrono in alto sopra la plancia nei corrispondenti slot di riposo, costruendo 3 nuovi mazzetti. Ogni volta se ne potrà recuperare solamente uno, per rimpinguare la mano, perciò è importante anche la posizione in cui le carte vengono giocate.

2) Azioni. A turno, in senso orario, ognuno esegue una singola azione. Si prosegue in questo modo, compiendo varie azioni, finché tutti passano. Le azioni si fanno grazie alle carte scoperte e, ogni volta che se ne usa una o più, quelle utilizzate vanno girate e diventano inservibili.

- Carte Merce: usa una o più carte dello stesso tipo di merce. Sommane i valori e spendi questo totale per comprare una nuova carta dal display comune (piazzandola nella tua mano) e/o avanzare su un tracciato di una compagnia mercantile. Quando avanzi su queste tracce, idealmente aumenti il tuo investimenti nelle azioni di tale società. All'atto pratico, in alcune caselle iniziali dovrai pagare denaro (praticamente investi nella società), mentre in altre

avanzate ne riceverai (si pagano i dividendi) e lo farai ricevere anche a tutti i giocatori che hanno passato quel dato spazio prima di te.

- Carte Espansione: devi usare tutte quelle giocate in un'unica volta per mettere casette di una singola compagnia mercantile sul tabellone. Ogni nuova casetta ha un costo, che devi soddisfare col valore delle carte giocate. Le regole di piazzamento delle casette sul tabellone sono abbastanza complicate e prevedono tutta una serie di vincoli di adiacenza, ricompense e anche la possibilità di cacciare le casette di compagnie avversarie facendole ritornare al rispettivo tracciato.

- Carte Segnalibro. Con queste fai avanzare il tuo segnalino inchiostro sulla tua traccia libri, accumulando PV per la fine della partita. La tua traccia libri deve nel frattempo essere stata rimpinguata comprando i segnalini libro dal tabellone. I segnalini si comprano spendendo punti segnalibro. Tali punti si ottengono tramite alcune carte, espandendo le compagnie nelle regioni africane o tramite altri bonus, nel corso della partita. Anche l'avanzamento del segnalino inchiostro è soggetto a eccezioni e vincoli dettati dai segnalini libro e ciascuno fornisce poi una ricompensa immediata, una volta raggiunto.

- Carte Diamante. Tramite queste avanzi il segnalino Diamante sulla sua traccia, guadagnando soldi. C'è qualche piccola eccezione pure qui, ma ve la risparmio.

- Piazzamento di Gettoni Bonus. Piazza 1 gettone su uno spazio sul tabellone, pagandone il costo e prendendo il bonus corrispondente. Occuperà lo spazio fino alla fine del round.

- Fine azione. Se non puoi fare altro, scegli questa azione e riprendi uno solo dei tuoi mazzetti da uno slot di riposo. Infine sposta le carte appena usate nei rispettivi slot di riposo.

3) Preparazione per il round successivo.

Si svuotano gli spazi bonus dai Gettoni dei giocatori, si refilla il display delle carte e altre operazioni minori.

COME DI VINCE

Alla fine della partita, il più ricco vince, sommando: soldi contanti + numero di azioni x valore delle azioni di ciascuna delle 4 compagnie mercantili + posizione del segnalino Diamante sulla traccia Diamante + posizione del segnalino inchiostro sui segnalini libro.

PRIME IMPRESSIONI

Fiddly. Tremendamente fiddly. O contorto, se preferite.

Quello che mi ha colpito più favorevolmente è il sistema azionario: semplicissimo ed efficacissimo. Avanzando semplicemente sulle tracce, si evitano tutti i piccoli problemi legati alla compravendita delle azioni che di solito caratterizzano questi titoli. Così, semplicemente avanzando, si stanno comprando azioni. E immediatamente, appena una compagnia si espande piazzando casette sul tabellone, il valore di tale azioni aumenta, rispecchiando la maggiore efficienza e sviluppo economico della stessa. Il tracciato stesso ti dirà quando pagare, ovvero investire nella società, e, più tardi, quando riscuotere, ottenendo il premio per tale investimento. Non solo, gli azionisti di maggioranza (quelli più avanti nel tracciato), guadagnano giustamente più degli altri, semplicemente perchè quando uno di minoranza passa la casella per i dividendi, questi vengono dati anche a tutti quelli col marcatore davanti a lui.

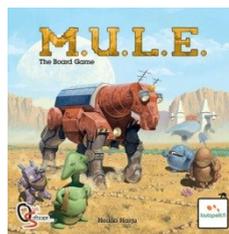
Ecco, questa meccanica tanto semplice quanto efficiente stride con le tortuosità del resto del gioco, che infarcisce ogni singola azione di piccole particolarità ed eccezioni, a volte di una pagina intera, rendendo il tutto estremamente contro-intuitivo e pesante, almeno alla lettura.

Sarà che un paio di giorni fa ho giocato a Hansa Teutonica, nella sua splendida semplicità, ma ho trovato il contrasto emblematico di due modalità contrapposte di creare la profondità in un gioco.

Regolamento complicato, tempo di gioco stimato attorno ai 150 minuti in 4, ambientazione inesistente, gestione tosta delle carte Azione e forte interazione (per il genere), collocano questo Mombasa in un target ben preciso e definito, al di fuori del quale piacerà zero.

Spero che almeno nel suo target verrà apprezzato e penso anche che abbia delle potenzialità per emergere. Personalmente però, dopo la lettura delle regole, lascio andare avanti qualcun altro.

M.U.L.E. the boardgame



DESCRIZIONE

In molti si ricorderanno del vecchio videogioco M.U.L.E., che negli anni ha

dato vita a tanti “emulatori da tavolo”, fino ad arrivare a questo titolo che ne fa esplicito riferimento nel titolo.

L'editore è Lautapeil (Eclipse, Nations), l'autore un esordiente (Harju).

M.U.L.E. è un gioco di mercato e speculazione; sul pianeta Irata i giocatori impiegano i loro M.U.L.E. (Multi Use Labor Element) per estrarre 4 differenti tipi di materiali (cibo, energia, Smithore e Crystite) e vederli cercando di trarne il massimo profitto in base alla fluttuazione dei prezzi (regolata da meccanismi di domanda e offerta). Vince chi alla fine della partita ha più soldi.

Il tabellone rappresenta il pianeta Irata che viene ad inizio partita casualmente configurato ponendo delle tessere su una griglia, a rappresentare 5 differenti tipi di terreno (pianura, collina, montagna, fiumi e crateri). Ciascun territorio produce in maniera più o meno efficiente ciascuno dei 4 beni, un M.U.L.E. può essere configurato (e riconfigurato) per estrarre solo un tipo di materiale. La produzione della Crystite (il materiale più prezioso) è ignota (il valore è riportato sul retro della tessera e non visibile) e si può provare a produrre affidandosi alla sorte (la produzione potrebbe essere anche nulla), oppure valutando prima il terreno con un'apposita azione. Esclusa la Crystite, che

è il materiale di lusso da vendere unicamente al mercato, gli altri materiali hanno tutti una funzione nel gioco e i giocatori devono decidere quale impiegare e quali vendere:

- L'Energia serve ad alimentare i M.U.L.E.
- Il Cibo è impiegato nelle azioni del turno
- Lo Smithore si converte in M.U.L.E.

Vediamo come è strutturato il gioco: si svolge in turni in cui si ripetono 8 fasi:

- 1) Expansion (espansione): i giocatori prendono possesso di nuove tessere territorio
- 2) Development (sviluppo): i giocatori pagano cibo per compiere azioni, ci sono tre turni di Development in cui i giocatori pagano un massimo di due cibi per eseguire un massimo di due azioni. Si possono installare nuovi M.U.L.E, spostarli, o riconvertire quelli presenti a una diversa produzione. Si possono anche saggiare i terreni per scoprire il valore di produzione della Crystite, prendere denaro (un quantitativo fisso sicuro o azzardare a prendere il doppio)
- 3) Usage and spoilage (Utilizzo e deterioramento): i giocatori mettono da parte il cibo consumato durante le azioni e l'energia che serve ad alimentare i M.U.L.E. che hanno sulla mappa, dopodiché' si applicano

gli effetti del deterioramento che limitano le risorse che si possono conservare.

4) Production (produzione): i M.U.L.E. alimentati estraggono materiali. Prima di attivare la fase si estrae una “carta produzione” che ha effetti su tutti i giocatori.

5) Pricing (prezzi) sul tabellone ci sono 4 tracciati che riportano i valori di acquisto e vendita al mercato. In questa fase si muovono gli indicatori: per cibo, energia e smithore le variazioni sono deterministiche, determinate dalla domanda/offerta (più un bene è stato utilizzato, più tenderà a salire). Invece la variazione della Crystite è casualmente determinata dalla carta di produzione estratta.

6) Market (mercato) i giocatori possono comprare o vendere beni, scambiandoli con il magazzino al prezzo di compra/vendita previsto dal tracciato, oppure con altri giocatori concordando liberamente il prezzo. Si agisce in ordine per i 4 materiali e per ciascuno ogni giocatore deve decidere se vendere o comprare.

7) Ranking (ordine di turno): si ristabilisce l'ordine di gioco in base ai soldi posseduti, il più ricco è primo.

8) Personal Event (eventi personali). Ci sono due mazzi di carte con eventi favorevoli e sfavorevoli, in questa fase il

giocatore primo di turno (il più ricco) pesca una carta favorevole e la regala a un avversario. Il giocatore beneficiato dall'evento favorevole pesca una carta sfavorevole e la dà ad un altro giocatore che ne applica gli effetti.

I turni si continuano a susseguire fin quando non si pesca la carta produzione speciale che attiva la chiusura del gioco (nella modalità base la suddetta carta è messa alla fine del mazzo e si gioca un numero fisso e prestabilito di turni).

Il gioco propone due modalità: una base e una avanzata. Inoltre ci sono delle regole aggiuntive che permettono di variare il gioco, tra queste va sicuramente citata la possibilità di introdurre delle razze differenziate con poteri, e la possibilità di variare la durata o rendere non predeterminato l'ordine dei turni di gioco variando la composizione del mazzo produzione.

CONSIDERAZIONI

Benché ne riprenda esplicitamente il titolo nel nome M.U.L.E.: non è certo il primo boardgame a rifarsi al vecchio videogioco, vanno ricordati Planet Steam (che ne riprende anche l'ambientazione fantascientifica) e Wealth of

Nations; bisogna vedere come questo nuovo prodotto si collocherà nello scenario preesistente, la Lautapeil è ormai una realtà consolidata e non ci si attendono “sorprese”.

Quello che spicca dalla lettura del regolamento è che gli elementi aleatori da gestire non sono pochi: carte produzione (una estratta a turno), carte favorevoli/sfavorevoli che si giocano esplicitamente su un avversario, produzione del minerale pregiato (Crystite) a rischio e prezzo dello stesso fluttuante...

Altra cosa che mi ha colpito è la quantità di regole opzionali presentate alla fine del manuale: ce ne sono ben 13 (oltre alle due modalità di gioco, base e avanzata). Ora passi per le razze differenziate, che possono essere un interessante diversivo da introdurre (purtroppo non sono riportate nel regolamento e non ho visto immagini, quindi non posso raccontare nulla), ma dare tanta libertà ai giocatori per definire alcuni aspetti del gioco (più o meno turni, durata fissa o durata variabile, più o meno alea, eccetera) mi dà sempre la sensazione di poca convinzione da parte dell'autore a dare un taglio netto al proprio prodotto e dire, invece, “fate un po' come vi pare”.

Nonostante i dubbi espressi M.U.L.E. appartiene a una categoria di giochi che mi piace e il sistema di mercato sembra interessante e ben congeniato, per cui meriterà sicuramente una prova di valutazione.

New Salem



Da 3 a 8
giocatori
30-45 minuti

Bentornati a (New) Salem, dove vivono le streghe! Da 3 ad 8 giocatori cercano di ottenere più punti possibile per vincere, ma non sarà sufficiente dato che occorrerà anche essere nella fazione giusta: Puritani o Streghe!

IL GIOCO

Questo gioco mescola due meccani che trovo stupende: il draft (un po' abusato ultimamente?) e il ruolo nascosto. All'inizio del gioco ad ogni giocatore verrà data una carta “ruolo” che terrà segreta: sarà un Puritano a una Strega? Ogni carta personaggio poi indica anche una serie di simboli che guideranno le scelte delle carte da parte del giocatore.

Vengono poi distribuite un numero di carte differenti round per round che verranno scelte con il meccanismo del draft alla "7 wonders". Le carte poi verranno rivelate tutte assieme, si assegneranno cubetti Fede e Disperazione in base ai simboli sulle carte rivelate.

I cubetti in questione sono il fattore che stabilirà alla fine della partita (dopo 5 round) quale delle due fazioni vince. In base al numero dei giocatori alle streghe occorrerà avere un minimo di cubetti disperazione in gioco, mentre ai Puritani occorrerà usare i cubetti Fede per attivare azioni che porteranno ad eliminare Disperazione dal gioco. Attivare azioni infatti costa un numero differente di cubetti Fede, si possono poi attivare carte "accusa" e carte "perdono" che alla fine del gioco, se correttamente attribuite permettono di ridurre la disperazione, in caso contrario questa aumenterà.

Una volta stabilita quale fazione potrà vincere, solo i giocatori che ne faranno parte conteranno i propri punti (dati dalla corrispondenza delle carte giocate con i simboli sulla propria carta personaggio e da set completi di edifici). Chi avrà più punti vince.

CONSIDERAZIONI PERSONALI

Che bel giochino! Come sempre attirato dalla grafica, cui si aggiungeva l'alto numero di giocatori supportato, mi sono letto il regolamento e visto un po' di video. Mi piace il tema, mi piace tantissimo la grafica, mi piace anche come alcune meccaniche siano "fedeli" all'ambientazione stessa. E' un gioco semplice (anche perché per poter supportare 8 giocatori...), ma l'interazioni, la dose di bluff e di tattica, me lo fanno proprio piacere. Per me acquisto sicuro.

Nippon



IL GIOCO
Ho giocato una partita a Nippon e ho deciso di riportare qui la descrizione del

gioco e le mie prime impressioni. In Nippon i giocatori devono partire dal nulla e creare il proprio Zaibatsu (una struttura industriale e finanziaria), durante il boom economico del Giappone dal periodo Meiji fino alla fine della Seconda Guerra Mondiale. Per creare il tuo impero industriale, devi acquistare fabbriche, avere accesso ai materiali grezzi per poi

trasformarli nelle fabbriche in prodotti finiti con cui soddisfare i contratti, sviluppare infrastrutture ferroviarie e navali, aumentare il tuo know-how tecnologico, ecc. La meccanica più bella del gioco è un innovativo sistema di selezione azioni che vedete in alto nel tabellone, col fondo verde scuro.

Potete osservare 5 box, ciascuno con sopra tre pedine colorate. In ciascun box tranne il quinto ci sono due spazi azione e quando ne vuoi eseguire una, prelevi una delle pedine e scegli l'azione da eseguire. Puoi prendere la pedina che vuoi dallo spazio che vuoi e metterla sulla tua plancia: a questo punto il suo colore non ha importanza me ce l'avrà in seguito, come vedremo.

Le azioni:

Box 1

- Avanza sul tracciato Conoscenza. Pagi 1-3-6 monete per avanzare 1-2-3 spazi. La Conoscenza serve per comprare le fabbriche di livello avanzato.

- Produci in fino a 3 differenti fabbriche. Ti serve materiale grezzo da consumare, per produrre prodotti finiti.

Box 2

- Soddisfa contratti. Ogni giocatore parte con 8 contratti identici. Per soddisfarli serve

riempirli con i prodotti finiti richiesti, Questo frutta PV e soldi.
- Compra una fabbrica. Devi pagare 6 monete ed avere il livello di Conoscenza richiesto. Ci sono 6 diverse fabbriche che richiedono un livello differente di Conoscenza e producono merci lavorate. Inoltre ciascuna singola tessera ha anche una abilità speciale, perciò se te ne interessa una in particolare ti devi sbrigare.

Box 3

- Avanza sulla traccia di materiale grezzo, pagando 1-3-6 per avanzare di 1-2-3. il materiale grezzo serve per essere trasformato dalle fabbriche.

- Compra navi. Paga 5-10-15 per comprare 1-2-3 navi da piazzare in diverse regioni del Giappone. Le navi danno 2 PV aggiuntivi se in quella regione, in fase di punteggio, sei il primo o il secondo ad avere la maggioranza di punti Influenza. Inoltre per ogni coppia di nave+treno che piazzati sul tabellone, le tue entrate aumentano di 1 moneta.

Box 4

- Compra macchine industriali per le fabbriche. Paga 5-10-15 per 1-2-3 macchine nuove o per evolvere le vecchie a livello 2 (il massimo). Una macchina aumenta la produzione della

fabbrica di un numero di unità pari al suo livello. Se ad esempio una fabbrica consuma 3 materie grezze per dare 1 prodotto finito, con la macchina ne darà 2 e con la macchina evoluta ne darà 3.

- Compra treni. Paga 5-10-15 per 1-2-3 treni da piazzare in regioni differenti. I treni aumentano l'Influenza che hai sulla regione, che servirà poi per ottenere PV. Inoltre, come detto prima, le coppie nave+treno aumentano le proprie entrate.

Box 5

- Soddisfa la domanda e piazza Influenza in una regione. Puoi fare fino a 3 spedizioni di prodotti finiti per soddisfare la domanda interna delle regioni giapponesi e guadagnare così influenza in esse. Ognuna delle 4 regioni ha 2 città e ciascuna città chiede 4 dei 6 prodotti finali possibili.

Vediamo una regione per fare un esempio. In quella più a destra (Hokkaido, ndAgz), puoi spedire ciascuna delle 5 merci richieste complessivamente dalle due città. L'unica merce no richiesta è il cibo. I numeri stampati vicino alle città sono l'Influenza delle compagnie straniere concorrenti. Per diminuire tale influenza, devi soddisfare la domanda di quel prodotto, in modo da sostituirla con la tua.

Quindi quanta influenza puoi piazzare? Se guardi all'angolo destro del tabellone, vedrai una

griglia che organizza le fabbriche dalla più redditizia in termini di Influenza (in alto) alla più scarsa (in basso). Per cui se spedisce una lampadina (1 cubo dalla fabbrica grigia) potrai piazzare 5 influenza nello spazio grigio di una delle due città in Hokkaido. Se lo piazzai in quella a sinistra, ridurrai l'Influenza straniera di 3 punti e aumenterai la tua di 5; se invece lo piazzai a destra, aumenterai la tua influenza di 5 ma non diminuirai quella straniera perchè non ci sono numeri in questo slot.

Se hai più di una lampadina prodotta, puoi spedirle assieme guadagnando 6 Influenza per due e 7 per tre. Ma perchè dovrebbe convenire spedire 2 lampadine in una volta per 6 Influenza, quando posso fare due spedizioni separate e ottenere 5+5 Influenza?

Per due ragioni:

1- hai un limitato numero di segnalini influenza: uno da 1,2,3,4,6 e due da 3,5,7. per cui se hai già usato i segnalini da 5, spedendo una sola lampadina dovresti usare quello da 4 o inferiore e allora magari ti conviene spedirne due assieme.
2- puoi scalzare il segnalino avversario da una città se ne piazzai uno più alto. E naturalmente il 6 si difende meglio del 5.

Un'altra cosa importante da dire è che quando spedisce a una città (ricordo che puoi fare fino a 3 spedizioni distinte) prendi anche una ricompensa immediata per ogni spazio che hai occupato. Da sinistra a destra, nelle varie regioni, ottieni: 2 Conoscenza, 2 materie grezze, 5 monete, 2 PV.

Quindi come funziona il gioco? Al suo turno il giocatore può fare una di queste due cose:

1) Preleva una pedina da uno spazio azione, piazzala nello spazio libero più a sinistra della tua plancia (guardate nell'immagine della plancia, dove sono posizionate le pedine), poi esegui una delle azioni corrispondenti.

2) Reset. Puoi farlo a qualsiasi tuo turno. Sei costretto a farlo quando, all'inizio del tuo turno, sulla tua plancia i 6 spazi per le pedine sono tutti occupati.

L'azione di Reset consiste nel:

a- prendere materie grezze fino al tuo limite massimo della traccia nera, sulla plancia giocatore. Guardando tale plancia, vedete che arriva massimo a 6 spazi e, avendo io conservato 2 materie grezze, ne prendo altre 4. Se ne avessi avute zero, le avrei riprese tutte e 6!

b- ricevere denaro fino al limite massimo della traccia gialla. Il principio è lo stesso utilizzato per i materiali grezzi. Questo meccanismo incoraggia il giocatore a spendere e non accumulare quello che ha, perché, se non lo fai, guadagnerai meno in fase di Reset.

c- rimetti le pedine dalla tua plancia nella sacca comune. Per ogni colore diverso restituito, devi pagare 3 monete. Quindi se restituisci pedine di un solo colore, paghi 3, ma se ne hai prese 6 diverse, devi pagare ben 18.

d- prendi un Bonus e un Moltiplicatore. Se hai restituito almeno 3 pedine, hai diritto a prendere un Bonus dalla colonna corrispondente o da una inferiore. Tornando all'immagine della mia plancia, vedete che sopra ogni pedina c'è un esagono numerato. Questo numero corrisponde agli esagoni numerati sul tabellone, in basso a destra. Quindi se restituisci 3 pedine, hai diritto a prendere un Bonus dalla colonna col #2; se ne restituisci 6, potrai prendere il bonus dalla colonna #5 o da una delle precedenti. Ci sono 2 Bonus per ogni tipo, in ogni colonna, e forniscono Conoscenza, materie grezze o monete.

Dopo aver incassato il Bonus, lo giri sul retro e questo mostra un

moltiplicatore (x2, x3, x4, x5, a seconda della colonna da cui lo hai prelevato) e lo vai a posizionare, a tua scelta, in uno degli spazi di punteggio di fine gioco, sul fondo della plancia giocatore.

A partita finita, questi spazi danno PV per:

- per ogni 6 monete (questo spazio parte già con un moltiplicatore x1, ma puoi rimpiazzarlo con uno migliore)
- per ogni stella senza nave sopra. Potete vedere che ho prelevato dalla mia plancia 3 navi per piazzarle sul tabellone. Ogni nave così utilizzata scopre una stella.
- per ogni stella scoperta da un treno. Funziona allo stesso modo delle navi.
- per ogni regione sul tabellone in cui hai almeno 1 punto Influenza. Nel mio caso, avendo almeno 1 punto in ogni regione e un moltiplicatore x4, ha fatto 20 PV.
- per ogni fabbrica con almeno un Macchinario di potenza 2.
- per ogni fabbrica nera, marrone, verde o grigia che possiedi. Fai punti per ciascuna delle fabbriche avanzate (che sono le bianche e le arancioni). Nel mio caso io avevo 3 fabbriche avanzate e un moltiplicatore x5, perciò 15 PV.
- per ogni stella raggiunta nella traccia dei materiali grezzi. Come potete vedere, sulla plancia ci

sono delle stelle in alcuni punti di tale traccia.

- per ogni stella raggiunta sulla traccia della Conoscenza. Funziona come quella per i materiali grezzi ma questa parte già con un x1 stampato sopra.
- per ogni coppia di contratti stranieri soddisfatti. Sono quelle tessere sopra la mia plancia. Hanno bisogno di differenti materiali per essere portati a termine. Di solito i materiali provengono da fabbriche diverse e soddisfare un contratto dà anche un beneficio immediato in monete e PV.

Bene. Ho spiegato le azioni e il flusso di gioco, cosa manca? Quando finisce un round, quando la partita?

Ci sono ancora altre particolari meccaniche. Se vedete la striscia della azioni sul tabellone, vedrete che normalmente ciascun box ha tre pedine sopra, ma, durante un round, queste verranno prelevate per eseguire le corrispondenti azioni. Quando un box si svuota, viene subito riempito con le 3 pedine più in alto nel box di riserva. Se vedete la prima immagine, sono quelle grigia, viola e blu, in alto a sinistra.

Per cui puoi sempre vedere quali saranno i prossimi set di pedine a riempire le azioni esaurite e fare calcoli in base alle azioni da fare e ai colori da prelevare

anche in base a questo dato ulteriore.

Un round termina quando uno spazio esaurito non può essere più riempito, perchè sono esaurite le pedine ausiliarie nel box di riserva.

Quando questo accade, avanza di uno spazio il marcatore per i round che si trova sotto ai box azione, rimpingua gli spazi con meno di 3 pedine e rimetti 5 gruppi da 3 pedine nel box di riserva.

Quando il marcatore sorpassa i round II e IV, c'è una fase di punteggio i cui si conta l'Influenza dei giocatori nelle quattro regioni del Giappone. Ci sarà una terza fase uguale di punteggio anche alla fine della partita. I giocatori con più influenza (contano il 1°, il 2° e il 3°, ma anche l'Influenza straniera, che può impedire a qualcuno di fare PV), ricevono PV. Questi PV distribuiti sono di più al secondo conteggio e ancora di più al terzo e ultimo.

Ci sono 5 round completi più 3 turni secchi alla fine, dopo il 5°, alla fine dei quali c'è un reset forzato per pagare le ultime pedine e fare gli ultimi conteggi.

Quindi questo è Nippon e posso dire che mi sia davvero piaciuto. Introduce un nuovo ed innovativo sistema per la selezione delle

azioni, un interessante sistema per controllare quando eseguire il proprio Reset personale, per ricevere guadagni e pagare i salari e dà sempre accesso a tutte le azioni, costringendoti però a fare i conti con i prezzi da pagare per le pedine di diverso colore.

È un gioco di gestione economica davvero interessante e ha zero fattore fortuna ed è a informazione perfetta.

PRIME IMPRESSIONI

Gioco solido, senza troppi fronzoli. Non apprezzo molto i bonus a cascata, ma qui mi pare che tu li debba andare a prendere rischiando magari di pagare di più per il mantenimento degli omini (più colori = più soldi da pagare). Meno macchinoso e meno fortunoso di Madeira (che pure ho apprezzato molto), meno confuso e meno incontrollabile di Panamax (che non ho apprezzato per nulla).

Mi pare che con questo Nippon gli autori abbiano finalmente trovato la quadratura del cerchio al loro design. Anche le regole, pur trattandosi questo di un riassunto, mi paiono più semplici del solito e subito assimilabili, tanto che mi pare quasi di potermi già sedere al tavolo e giocare.

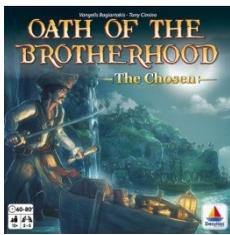
Ho fondamentalmente un paio riserve:

1) mi pare un gioco lunghetto. Il singolo round non credo duri poco e ce ne sono 5 lunghi più 3 corti.

2) nonostante l'autore del report sia entusiasta del sistema di selezione azioni e del Reset individuale – ed effettivamente i due meccanismi sono abbastanza originali – non ci vedo comunque un elemento così innovativo e caratterizzante, per quello che in fondo è un classico gestione risorse + maggioranze.

Molto forti per me i rimandi ad Arkwright. I lavoratori che si pagano, le fabbriche che migliorano e producono diverse cose, le macchine industriali per boosterle, il mercato interno e quello straniero (i contratti), il concorrente forestiero da battere.

Non che sia un male, ma mi par proprio che gli autori abbiano preso la struttura base di Arkwright per semplificarla e comprimerla in un gioco lungo la metà. Speriamo sia altrettanto riuscito.



Oath of the Brotherhood

In questo gioco cercherete di essere un pirata migliore degli altri... senza mai salire su una nave!

Il gioco crudelmente racchiuso in 2 righe

Posizionando i pirati della vostra ciurma nei vari luoghi di un'isola otterrete equipaggiamenti, risorse e alleati... oppure li spenderete per realizzare delle missioni che vi assegnano punti vittoria e piccoli vantaggi abbinati.

Motivi per cui invece sembra interessante

1) La gran parte dei luoghi dell'isola può accogliere fino a due pirati, ma il secondo che vi entra deve... farsi largo con la forza, causando la perdita di un punto resistenza alla ciurma di appartenenza. Resistenza che è limitata e rimpolpabile solo consumando cibo o posizionandosi alla locanda. Ciò crea un tipo di interazione leggermente diversa dal solito, su cui poi si innesta il funzionamento di un paio di equipaggiamenti.

2) I giocatori interpreteranno pirati che si differenziano fra loro per una abilità speciale propria del pirata stesso. I seguaci che possono reclutare nella taverna ogni turno aggiungeranno nuove abilità singolari che

permetteranno di differenziare le proprie strategie da quelle altrui.

3) Uno dei luoghi iniziali crea dei nuovi edifici, sotto forma di carte, che andranno ad aggiungersi mano a mano a quelli già sul tabellone, creando partite con equilibri sempre diversi di risorse che costringono ad approcci diversi al gioco.

4) Equipaggiamenti, alleati e risorse non sono semplici cubetti, meeple o miniature spendibili ma talloncini quadrati che rappresentano specifici oggetti, animali o persone con un loro utilizzo specifico! Quindi guadagnando, ad esempio, un equipaggiamento non acquisite semplicemente un cubetto da spendere in una futura missione ma sceglierete se acquistare:

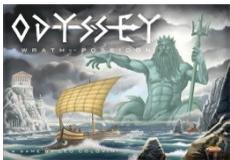
- una spada (che vi permette di non perdere resistenza se entrate in un luogo occupato);
- una pistola (che vi permette di ottenere soldi da chi entra in un luogo dove state);
- un sestante (che vi permette una maggiore scelta quando comprate carte azione);
- un cannocchiale che vi permette di scegliere la carta esplorazione (i nuovi luoghi da posizionarsi sull'isola) fra due diverse e di calarla solo all'inizio del tuo prossimo turno.

E questo si ripete anche per alleati e risorse, ognuna col proprio effetto sul gioco. Durante tutta la partita insomma acquisite e perderete "poteri" comprando e spendendo questi talloncini.

Impressioni

Le basi del gioco sono assolutamente comuni e banali. Facili da apprendere e da spiegare a chiunque abbia un minimo di familiarità coi giochi da tavolo moderni. Ma quel doppio modo di utilizzare i propri averi è una trovata originale e efficacissima nel rendere l'ambientazione attraverso le meccaniche piuttosto che attraverso scritte e frasi ad effetto. Il miglior modo di farlo, a parer mio. Ciò dovrebbe rendere il gioco allettante per una gran platea di giocatori... se riescono a superare gli uni le meccaniche molto german, gli altri un'ambientazione a cui normalmente è abbinato un modo caciaroni di giocare. Andrà a finire che lo noteranno in pochi e trovo sia un vero peccato.

Odyssey: Wrath of Poseidon



IL GIOCO
Ci sono due
identiche
plance
quadrettate,

che raffigurano un mare
punteggiato da isole e queste
due plance vengono messe sul
tavolo separate dal coperchio
della scatola, in modo che ci
siede da n lato non possa vedere
l'altro: da una parte siedono i
naviganti, dall'altra il giocatore
che impersona Poseidone.

Ogni navigante ha una nave che
parte alla periferia del tabellone e
deve raggiungere l'isola posta al
centro dello stesso. Lo stesso
identico scenario, con un
duplicato delle navi, è settato
anche dalla parte del tavolo di
Poseidone.

In ognuno degli 11 turni di gioco,
il dio del mare gioca una delle 11
tessere in suo possesso, che gli
consentono di spostare una
singola nave, spostarle tutte, o
altro. Ovviamente fa questo
spostamento solo sulla sua
plancia e non su quella pubblica.
Gli spostamenti sono sempre in
una delle 8 caselle adiacenti alla
nave.

A questo punto ciascuno degli
altri giocatori muove la propria
nave, di solito in direzione
dell'obiettivo centrale, sempre di
una casella. Ora Poseidone deve

dire a ciascun giocatore se la
sua nave è su mare profondo o
normale (cambia il colore del
quadretto), se è adiacente a una
o più isole e così via. In pratica
indizi generici che possono dare
una indicazione ai giocatori circa
la reale posizione della propria
imbarcazione e dar loro modo di
correggere la rotta nella mossa
successiva.

I giocatori vincono se portano
tutte le quattro navi all'isola entro
gli 11 turni, altrimenti vince
Poseidone. È possibile anche
giocare con la vittoria individuale
o consentire a Poseidone di
giocare coperte le proprie
tessere azione: ogni tessera
giocata va scartata, come nel
gioco base, ma naturalmente
non vedere quale sia/siano la/le
nave/i vittima del capriccioso dio
abissale aggiunge una grossa
difficoltà.

PRIME IMPRESSIONI

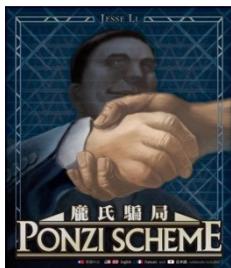
Leo Colovini sforna questo titolo
che ricorda visivamente Battaglia
Navale, ma promette di essere
un piacevole gioco deduttivo per
tutta la famiglia.

Molto semplice le regole e il
meccanismo, la parte in cui
Poseidone dà informazioni ai
giocatori è quella che
maggiormente mette in moto i
propri neuroni, perché in base

alle tessere giocate, alla nostra posizione fittizia e a tali dettagli rivelatici, potremmo essere in gradi di ricostruire la nostra reale posizione e correggere la rotta.

Il tempo di gioco e la profondità rimangono quelli di un filler, ma, a una prima lettura, non banale e sicuramente divertente.

Ponzi Scheme



3 - 5 giocatori
60 / 90 minuti di
gioco

Essen Spiele
2015: Booth
7-B101 e 7-
B102

In Ponzi Scheme i giocatori rivestono il ruolo di abili truffatori, in cerca di fondi con promesse di investimento in industrie fittizie.

Quando necessario dovranno però pagare i dividendi promessi agli investitori. In aggiunta, possono scambiarsi il "rischio" con gli altri al tavolo attraverso "Clandestine Trading". Il gioco termina nel momento stesso in cui un giocatore non riesca a pagare quanto dovuto, a quel punto i giocatori restanti collezioneranno punti in base al

valore corrente delle loro industrie virtuali.

Ogni giocatore è individualmente responsabile del proprio "schema Ponzi".

La plancia degli investimenti è composta da 3 righe e 3 colonne in cui verranno di volta in volta posizionate le tessere investimento (ogni riga contiene tessere di un certo livello di denaro). Queste tessere riportano su di esse due valori: quello più grande rappresenta il corrispettivo economico che il giocatore riceve all'acquisizione della carta (in pratica.. è il ritorno dell'investimento dei poveri malcapitati!), quello in basso invece rappresenta l'ammontare dei dividendi da pagare al momento opportuno (ovviamente maggiore del valore precedente). Le industrie in gioco sono quattro. Che poi esistano solo nella mente dei giocatori è un altro discorso laugh

Ogni giocatore riceve inoltre una propria "ruota del tempo" numerata da 1 a 5, che scandirà i tempi del mercato borsistico ed indicherà, a seconda dell'investimento che si è riusciti a ricevere, quando è il (temuto) momento di pagare i dividendi.

Il gioco in pillole:

Ponzi Scheme contempla una serie di round (fino all'avvenuta

bancarotta di un giocatore), ognuno composto dalle seguenti sottofasi:

- Funding: Ogni giocatore può scegliere una tessera industria ed una carta investimento dalla plancia (oppure passare). Non può scegliere una tessera relativa ad un'industria di cui possiede 4+ azioni ed è obbligato a comprarne una in ordine crescente di valore, a seconda che sia la sua prima, seconda o terza dell'industria in questione (arzigogolato, I know, ma non è complicato laugh). Le azioni sono visibili a tutti, mentre i soldi no. Quelli vanno dietro il proprio schermo personale.

- Clandestine Trade: Ogni giocatore può decidere in partecipare ad una trattativa "clandestina". Come avviene tutto questo? Il giocatore di turno sceglie a chi fare l'offerta per un'azione/tessera investimento in suo possesso.. che non potrà rifiutare!! Ebbene si, perchè il "prescelto" avrà solo due scelte dinanzi a sè: accettare l'offerta, prendere i soldi e vendere quanto richiesto OPPURE fare una controfferta: Raddoppiare la cifra che ha ricevuto e offrirla al giocatore di turno per comprare un'azione/tessera investimento di sua proprietà. In questo caso non c'è scelta: la controfferta va accettata per forza!!

- Pass the Marker: Si passa il token primo giocatore (alla sinistra del giocatore attivo) e contestualmente il nuovo giocatore di turno rimuoverà un "fund card" dalla plancia di gioco.

- Market Crash: Se il numero di "Bear fund card" (tessere investimento proficue e molto rischiose) sulla plancia è uguale o maggiore al numero di giocatori, il mercato collassa. Tutte le tessere investimento di quel tipo verranno rimosse istantaneamente dalla plancia e sostituite.

- Turn the Wheel: Ognuno fa avanzare di uno spazio in senso orario il segnalino sulla propria ruota; se il mercato è collassato, avanza di due.

- Pay the Interest: Si pagano tutti gli interessi dovuti. Questo accade nel momento in cui, a seguito dell'avanzamento temporale della fase precedente, un'azione si trovi sul segnalino rosso della ruota. Una.. ma anche di più! Una volta pagato quanto dovuto, le tessere tornano negli slot temporali che gli competono, aspettando di essere ripagate nuovamente quando sarà il momento (NOTA: ogni azione/tessera investimento porterà in dote uno ed un solo finanziamento iniziale, ma farà

scattare il pagamento dei dividendi ogni qualvolta sarà deciso, come indicato da un numero scritto su di essa! Quindi è bene farsi due conti in anticipo..). Come detto, appena un giocatore non riuscirà a ripagare tutto, andrà in bancarotta ed il gioco termina immediatamente. Si passa quindi alla conta dei punti tra i restanti al tavolo.

Lo scoring prenderà in considerazione sia il cash disponibile al momento, sia il numero di azioni in proprio possesso per ogni industria del gioco.

Considerazioni

Dopo Guns & Steel, ancora un gioco dello stesso autore che mi incuriosisce molto. Se si confermerà ben implementato e le tessere investimento playtestate a dovere come numero e valori economici, credo che garantirà al tavolo un eccezionale livello di tensione! La dinamica che rispecchia, fedelmente, lo schema Ponzi come più volte applicato nella realtà, sembra garantire un'immedesimazione notevole e gran parte della partita si deciderà nella scelta di quando rischiare il tutto per tutto. Sarà un passeggiare incerto sul filo della bancarotta, per tutti, fino alla

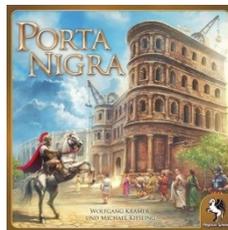
resa dei conti, la cui venuta incerta è un altro elemento di interesse.

Materiali eccellenti, come visto in foto.

Intrigante ma tutta da verificare, piuttosto, la meccanica dell'offerta clandestina. Le scelte obbligate che comporta sono indecifrabili ora, asetticamente al riparo dietro ad un monitor e senza novelli truffatori attorno.. mi sembra un elemento fortemente caratterizzante della partita ed è l'unica cosa che mi frena, lettura delle regole alla mano.

Ad ogni modo, un titolo originale che merita una prova su strada.

Porta Nigra



Dalla armai affermata coppia Kramer-Kiesling ecco un altro peso medio sulla scia di Carrara, Nauticus e Coal Barons.

I giocatori impersonano architetti col compito di costruire Augusta Treverorum. La partita dura da 75 a 120 minuti, per 2-4 giocatori, sfruttando meccaniche di maggioranze e scelta simultanea.

IL GIOCO

Il tabellone, esteticamente molto bello, dipinge la pianta di una città romana ancora parzialmente da edificare.

Attorno ad esso si dispongono i sesterzi, i mattoni, le carte Rifornimento (di cui 6 scoperte), le carte Onore (di cui 14 scoperte).

Ogni giocatore ha la propria plancia, una pedina capomastro, 3 marcatori azioni, un segnalino torcia, 5 "romani" (pedine) e 20 sesterzi. Inoltre ciascuno ha in dotazione un mazzo di 8 carte azione che sono il motore del gioco.

La partita due 2 round, nei quali i giocatori si alternano nelle azioni fino ad aver giocato tutte le loro carte. Alla fine di ogni round c'è una fase di punteggio.

In ogni turno individuale, dopo aver refillato le carte attorno al tabellone, il giocatore gioca una carta dalla propria mano. Si pescano 2 carte dal proprio mazzetto, per cui la scelta – a parte l'ultimo turno – sarà sempre tra due sole carte. La singola carta riporta varie azioni possibili e un numero limitato tra cui scegliere, simboleggiato da torce (è possibile spendere torce extra in proprio possesso per eseguire un numero maggiore di azioni della carta).

Vediamo le 5 azioni possibili:

1) Comprare 1 mattone. I mattoni sono predisposti in vari mercati, dal diverso prezzo, attorno al tabellone. Il giocatore è costretto a comprare dal mercato indicato dalla carta e per farlo deve spostare il mastro costruttore (piazzato in uno dei 4 spicchi del tabellone a inizio partita) in senso orario, nello spicchio del mercato corrispondente, pagando un sesterzio per ogni spicchio di movimento. I mattoni sono tutti grigi, ma nel momento in cui vengono disposti sul tabellone e nella plancia giocatore, assumono il colore dello spazio corrispondente (4 differenti + 1 jolly).

2) Piazzare un mattone su un edificio in costruzione. Si può piazzare solo su uno spazio se si hanno i mattoni del colore corrispondente e si possono piazzare da 3 a 8 mattoni uno sopra all'altro, ponendovi poi sopra un romano del proprio colore. È sempre necessario che il mastro costruttore sia nello spicchio scelto. Questa azione si combina anche con le carte edificio, facendole guadagnare al giocatore (serviranno poi per i PV a fine partita) e ricompensa immediatamente con PV, sesterzi e altri bonus.

3) Prendere 1 carta Onore, pagandone il costo. Queste carte danno sia vantaggi immediati che PV, secondo particolari condizioni, a fine partita.

4) e 5) Prendere sesterzi e prendere segnalini torcia (in base al numero indicato sulla carta).

Conteggi di metà partita: alla fine del primo round, conta i mattoni che ha messo e moltiplicali x2. Dividi questo numero come vuoi tra PV e sesterzi. In pratica scegli quanto incassare per il futuro round e quanto investire in PV.

La fine della partita può arrivare prematuramente anche se non ci sono più mattoni da comprare sul tabellone o se un giocatore piazza 15 mattoni e non ha più romani. Tutto il punteggio finale viene convertito in PV. Inoltre ci sono carte Costruzione e Onore che danno altri PV e si vede anche chi ha la maggioranza negli edifici dei 4 colori sul tabellone, con ulteriore attribuzione di PV.

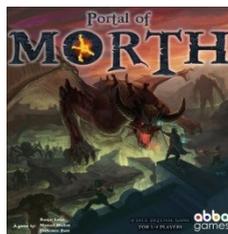
PRIME IMPRESSIONI

Pare un bel gioco, un perfetto peso medio, con non molta interazione forse, tutta indiretta e legata alla sottrazione di materiali/carte agli altri. La scelta in ogni turno pare abbastanza limitata, trattandosi di giocare

solo una di due carte, ma questo andrà a favore della velocità e fluidità di gioco. Inoltre ogni carta lascia di per sé un buon margine di scelte e di libertà.

Componentistica molto bella, grafica chiara e tematica, personalmente non sono mai molto attratto dai pesi medi e qui non trovo quello spunto particolare che mi spinge all'acquisto, ma chi ama questa coppia di designer – soprattutto le loro ultime creazioni – e la loro pulizia di design sempre unita a una buona profondità, non credo sbaglierà ad acquistarlo.

Portal of Morth



IL GIOCO
Gioco fatto da tre spagnoli, in cui impavidi eroi devono difendere la cittadella

dall'assalto delle orde di Lord Morth, che si riversano a ondate fuori da un portale dimensionale. Sembra un collaborativo ma è tutt'altro: non solo vince uno solo, ma c'è anche un bel po' di cattiveria.

I nemici sono rappresentati da dadi di diverso colore, pescati da

vari sacchetti, a seconda della forza. Ogni dado riporta il simbolo del mostro, un valore di movimento e uno di resistenza.

La partita dura 5 round, ciascuno con una ondata per giocatore. Il tabellone centrale non è altro che una ghiera rotante che indica le varie plance dei giocatori nei diversi spicchi da cui è composto il supporto che la ospita.

All'inizio di ogni ondata si pescano i dadi indicati dal riassunto e si lasciano cadere sulla ghiera. I dadi si sparpaglieranno casualmente nei vari spicchi della ghiera. Ora i giocatori possono, pagando oro, muovere la ghiera in modo tale da far corrispondere i vari spicchi a quelli del tabellone di supporto sotto. In questo modo tentano di sbolognare quanti più dadi possibile ai settori che corrispondono alle plance degli altri giocatori.

Ogni giocatore ha infatti una plancia personale quadrettata di diverso colore. Tale plancia è attraversata da tre percorsi su cui si muoveranno poi i dadi nemici. Ognuno ha poi a disposizione un certo numero di stand eroe che muoverà sulla plancia per intercettare i dadi e attaccarli, evitando che escano alla fine del percorso. Ogni dado che esce provoca infatti una

ferita al giocatore, da segnare sull'apposito tracciato.

Il turno del giocatore prevede una prima fase in cui si possono acquistare nuovi eroi (ne puoi avere fino a 5) o potenziare gli esistenti (ci sono 4 razze diverse, una per giocatore, ciascuna con 4 tipologia di eroe differente, ogni eroe con particolari abilità e poteri speciali sbloccabili). Nella seconda fase si muovono le pedine eroe sulla plancia, contando i quadretti in base al proprio movimento, e si attaccano i dadi mostro adiacenti. L'attacco prevede il più delle volte il tiro di un dado – con diversi bonus/malus – che deve superare il valore di resistenza del mostro. Se la resistenza va a zero, si rimuove il cubo e si guadagnano punti esperienza (PX) che servono per migliorare i propri eroi e oro, che serve per comprarne di nuovi e per girare la ghiera.

A questo punto i dadi-mostro sopravvissuti avanzano sul loro tracciato in base la valore di movimento +1d3. Ogni dado che esce dalla plancia, abbiamo detto, ferisce il giocatore. Vince la partita chi alla fine ha subito meno ferite.

Le opzioni di gioco completo prevedono la possibilità di modulare la durata della partita

sulle proprie esigenze, il prendere carte per muovere i pezzi degli avversari in modo da ostacolarli e anche acquistare con l'oro un dado rosso (i nemici più forti) da appioppare alla plancia di un altro giocatore per causargli non pochi grattacapi.

PRIME IMPRESSIONI

La copertina del gioco richiama esplicitamente il Signore degli Anelli, con Gandalf che tenta di bloccare il Balrog a Moria. L'immagine, assieme al titolo evocativo "Portal of Morth", mi hanno spinto ad incuriosirmi su questo gioco.

Quello che spiazza di questo gioco sono i contrasti.

Da una parte abbiamo un sacco di materiale, con 100 dadi, di cui 97 custom per i mostri, schede eroe con una bella grafica, caratterizzazione delle razze e specializzazione dei personaggi; dall'altra plance e tabellone assolutamente astratti e bruttini, quasi a livello di autoproduzione e una meccanica che li segue di pari passo nell'astrazione, con nemici che procedono spediti come sui binari di un treno e fanno ferite solo se fuggono.

Da una parte l'ambientazione parla di una comune minaccia malvagia e di eroi pronti a fermarla, di unità contro il male;

dall'altra il sistema spinge ad attaccare i propri compagni, a scaricare codardamente il pericolo sul proprio vicino, a combattere giusto il minimo sindacale per avanzare di livello.

Da una parte abbiamo 4 razze di eroi, ciascuna con una propria scheda, ciascuna con abilità speciali sbloccabili, attacchi di 4 tipi (fisico, spirituale, magico, speciale) ciascuno più o meno efficace sui diversi mostri; dall'altra un sacco di mostri ma scarsamente caratterizzati, con solo due valori sempre fissi e giusto qualche resistenza a qualche tipo di attacchi, ma sono comunque la minoranza.

Da una parte un sistema molto facile e lineare, chiaro già alla prima lettura: tiri i dadi, li assegni, attacchi e muovi i mostri superstiti; dall'altra una complicazione nella gestione della scheda personaggio che davvero si poteva evitare, una differenziazione degli eroi e delle razze che stride un po' con la semplicità del resto.

Per evitare il solitario di gruppo, hanno inserito queste carte che scombinano gli altrui piani e i dadi rossi con draghi e demoni da destinare solo agli amici più cari...

Insomma un tower-defence che ha sicuramente qualche spunto ma che non mi ha incuriosito al punto di comprarlo.

Samara



In questo gioco dovremo costruire tutti gli edifici sul tabellone. Chi ne avrà di

maggior valore in punti vittoria alla fine del gioco vincerà la partita. Baserò per semplicità tutta la spiegazione sull'immagine sotto, che dice più di 100 parole.

il gioco fa agire, in ordine, tutti i giocatori che abbiano omini sullo spazio del mese corrente, quello sotto la scritta "Now" del tabellone. Gli omini che agiscono verranno spostati avanti nei mesi fino a finire sotto all'edificio che intendono costruire o all'attrezzo che desiderano acquisire. Se l'oggetto dei loro desideri non è nella riga adiacente al tabelloncino dei mesi servirà una maggior forza lavoro, da posizionare nel giusto mese. Quando non rimarranno più omini nel mese corrente i tabelloncini coi mesi slitteranno a

sinistra fino ad averne di nuovi, facendo proseguire il gioco.

Tutto il resto ve lo lascio dedurre dal disegno qui sotto che ho commentato con le frecce.

Gli omini sovrapposti qui sopra indicano una forza lavoro superiore a uno. La forza è aumentabile (e pure diminuibile) tramite i poteri speciali di alcuni degli edifici che costruirete. E' anche possibile "partorire" nuovi omini spostando un meeples di genere femminile (quelli con la gonna) il più avanti possibile nel tracciato dei mesi. Una gravidanza che può essere di durata anomala ma che immagino non lo sarà più di tanto: dubito qualcuno faccia scheggiare avanti una propria donnina in legno quando ha ancora davanti 11 mesi di possibile lavoro.

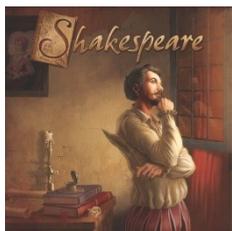
Impressioni

Trovo il gioco parecchio originale nelle meccaniche, proposte tutte con semplicità, eleganza e forte attinenza all'ambientazione. Già mi piace.

L'unico dubbio che mi lascia è se il gioco proporrà veramente delle alternative nelle scelte della propria mossa o ci sarà sempre una mossa chiaramente migliore dalle altre che verrà scelta in

automatico dal giocatore un attimo accorto. Difficile scoprirlo senza provarlo. Comunque mi va di scommetterci. Magari perchè sono di parte abitando a Samara(te).

Shakespeare



Shakespeare è il nuovo gestionale multilingua della Ystari, per 1-4 giocatori, durata 20/90

minuti.

I giocatori impersonano degli autori teatrali che stanno preparando uno spettacolo per la Regina e devono reclutare attori e comparse, allestire scene e confezionare i costumi. Il tempo che hanno a disposizione, però, è limitato: in soli 6 giorni (turni) dovranno aver luogo le rappresentazioni.

Il gioco

Il turno di gioco è semplice: si parte con un'asta, in cui i giocatori scelgono il numero di azioni che svolgeranno in quel turno e che stabilisce l'ordine di turno (chi fa meno azioni è il 1° giocatore); poi si passa alla fase

azioni vera e propria, in cui possono essere scelte nuove carte personaggio o attivarle; infine, si controlla il morale della compagnia, verificando determinate condizioni. Alla fine del turno, i personaggi usati vengono messi a riposo, cioè non potranno essere attivati il turno successivo, e vengono pescate nuove tessere decoro e costume, elementi colorati a cui corrisponde un valore (da 1 a 5).

I PV si ricevono posizionando le tessere (costumi e decori), avanzando sui tracciati del tabellone o sul proprio tracciato del morale e soddisfacendo obiettivi segreti ricevuti ad inizio partita.

I giocatori partono con alcuni personaggi ed ogni turno ne reclutano di nuovi.

Le azioni possibili sono reclutamento (obbligatorio) ed attivazione dei personaggi.

Gli Attori permettono di avanzare sui tracciati del tabellone a seconda del colore della piuma raffigurata sulla carta, per partecipare però alle rappresentazioni devono indossare il costume completo.

Invece il posizionamento delle tessere colorate viene fatto dagli Artigiani: i costumisti prendono

gli elementi di costume secondo il proprio valore e li pongono su attori e comparse, ricevendo subito denaro o PV; i decoratori prendono gli elementi di decoro secondo il proprio valore e li piazzano sulla plancia del giocatore in maniera simmetrica, avanzando sul proprio tracciato del morale o facendo retrocedere gli avversari; i tuttofare possono agire da costumista o decoratore.

Al termine della fase azioni, ogni giocatore controlla l'atmosfera che regna nella compagnia modificata in negativo da ogni tessera viola rimasta sul tabellone principale A seconda di dove si trova il segnalino del giocatore, egli perde o acquista soldi e PV.

Al termine dei turni 4° e 6° hanno luogo le prove generali e gli attori che vi partecipano attivano l'effetto dei costumi: avanzano sul tabellone e, a seconda di dove si trova il loro segnalino, guadagnano o perdono soldi e PV. A fine partita vengono pagati gli attori e si verificano gli obiettivi.

Considerazioni

Benché non sembri apportare novità particolarmente rilevante nel panorama ludico, tuttavia

Shakespeare si dimostra un titolo interessante, che vale la pena di provare.

Il gioco sembra ricreare in modo discreto l'ambientazione, tra ricerca di costumi e fretta nel prepararli per andare in scena. Le carte sono graficamente gradevoli e gli attori sono personaggi shakespeariani.

Introducendo il limite temporale, appare di durata abbastanza contenuta.

Non mi convince appieno la dinamica basta sui colori, da verificare in partita.

Ad una prima lettura mi sembra ci sia abbastanza interazione, sia diretta che indiretta. L'elemento fortunoso della pesca sarà anche da tenere in considerazione. Infine, non sottovaluterei la pianificazione dell'uso dei propri personaggi.

La versione in solitario mi sembra una forzatura data dalla moda del momento.



Ships

Ships prosegue il percorso iniziato con

Automobile e traccia una storia della marineria dai Fenici all'era moderna.

Il gioco è diviso in tre ere, caratterizzate da differenti tipi di nave. La prima è quella delle galee, seguita da quella dei galeoni e infine delle navi a vapore. Il tabellone presenta una cornice con in fila tutti i vari modelli di nave – dal più antico al più moderno – uguale a quella di Automobile. Le navi in questa cornice sono divise in 11 livelli, ciascuno contenente due navi: una mercantile e una militare. Per avanzare da un livello all'altro, occorre pagare i richiedi segnalini navigazione. In mezzo al tabellone c'è la mappa dell'Europa, con vari porti e attorno ad essa altri luoghi che rappresentano il resto del mondo.

Ogni giocatore ha una plancia personale con un magazzino e una banca, parzialmente occupati dai dischi città. Quando si colonizza una città sul tabellone, si può scegliere di prelevare il disco aumentando la banca o il magazzino e quindi le monete o le merci accumulabili.

C'è poi lo spazio per accumulare i cibi mercante e i cubi azione. Con questi è possibile pagare le azioni del gioco. I cubi mercante serviranno però anche sul

tabellone, a simboleggiare i commerci del giocatore.

Il turno del giocatore è diviso in tre fasi:

1) raccogli i cubi mercante e azione che ti spettano nell'apposito box della tua scheda.

2) Fase Azioni. Esegui azioni spendendo cubi mercante o cubi azione. Ogni azione ha un costo differente che è possibile pagare con uno dei due tipi di cubo. A parte l'azione Prendere una Carta, le altre possono essere eseguite anche più volte, a patto di pagare i cubi e le eventuali monete richieste.

Le azioni consentono di:

a) piazzare nuove navi sulla cornice. Quando piazzati una nave, la posizioni nel livello più alto occupato, oppure in quello successivo. Ci sono in totale 11 livelli, ognuno dei quali diviso in 2 box: quello mercantile e quello militare. Piazzare la tua nave nel box mercantile ti consenti di mettere un tuo cubo sul tabellone in uno dei box merce di una città, il quale a sua volta fornisce una o due merci da stoccare nel tuo magazzino (due nel caso di cibo). Se invece piazzati la nave nel box militare, prendi il controllo di uno spazio in una città utilizzando uno dei tuoi dischi, ma dovrai spendere un segnalino merce di cibo per farlo.

b) Una volta che tutte le tue navi sono sulla plancia, potrai invece muoverle. Puoi pagare cubi e denaro per spostare la nave di un livello ed eseguire la corrispondente azione. In alternativa puoi riprenderti una nave per ripiazzarla poi successivamente. Il vantaggio di muoverla direttamente è che ti fa risparmiare una azione (ritirarla + ripiazzarla), spendendo però denaro.

c) Prendere una carta dalle 12 disponibili sul display. Queste carte hanno effetti molto diversi: garantiscono introiti, punti vittoria, o azioni speciali.

d) Prendere una moneta

e) Prendere 2 segnalini navigazione

f) Vendere segnalini merce in cambio di denaro.

g) Riprendere cubi mercante da un'area del tabellone o dagli spazi Azione.

3) Reset: si spostano i cubi azione e mercante negli spazi appropriati e il turno passa al giocatore successivo.

Altre cose da menzionare:

- Quando le navi vengono piazzate in un livello della cornice, si riduce progressivamente il costo in segnalini navigazione per piazzarne di nuove nel livello successivo, finché qualcuno non è disposto a farlo, garantendosi

bonus e nuove entrate monetarie. Inoltre i nuovi livelli rendono obsoleti quelli vecchi, facendo perdere PV ai proprietari delle navi piazzate troppo indietro.

- Anche la mappa principale funziona come un percorso. All'inizio della partita puoi solo posizionarti negli spazi contrassegnati con il numero 2, che sono nella zona est del Mediterraneo. A un certo punto poi qualcuno pagherà segnalini navigazione per sbloccare la zona ovest (zona 3) e così via fino alla zona 7, che è l'ultima. Il costo si paga sempre in segnalini navigazione ma anche in questo caso è scontato dai dischi piazzati nella zona precedente. Appena si sblocca una nuova zona, i giocatori ottengono punti vittoria per la vecchia, sommando i loro porti mercantili e militari, per un valore pari al numero dell'area. Per cui le aree più lontane sono anche le più redditizie.

- Ci sono poi 6 tipi di merci: cibo, olio, metallo, vino, tessuti e spezie. Ognuno ha un valore monetario diverso e le prime quattro hanno anche un potere speciale. Il cibo può essere usato per prendere possesso di un porto, ampliando il proprio impero; l'olio fornisce 1 cubo azione extra; il metallo fornisce 1

segnalino navigazione e 2 PV; il vino può essere convertito in 1 moneta. Dovrai decidere quando utilizzare le tue merci per convertirle in denaro oppure spenderle per l'abilità speciale.

La partita termina quando ci sono 5+ navi nell'undicesimo livello della cornice e tutti i partecipanti hanno fatto lo stesso numero di turni.

PRIME IMPRESSIONI

Il regolamento di Ships è effettivamente più corto di quello di Automobile, ma non più facile. Alcune cose sono meno contorte (ma non il sistema dei doppi cubi mercante e azione), ma molte azioni hanno comunque parecchi sviluppi e implicazioni (piazzare una nuova nave su tutte). Inoltre, nonostante lo sforzo dell'autore di essere più chiaro del solito, occorre tornare sulle cose almeno un paio di volte.

Nonostante le regole, il gioco non sembra aver perso in profondità e varietà, grazie soprattutto alle carte (ben 55 differenti, di cui entrano in gioco solo 12 per era ad ogni partita) e al diverso uso delle merci. Anche qui il corretto timing di avanzamento sulla cornice pare giocare un ruolo fondamentale e la corretta scelta tra dominazione

militare e mercantile offrirà un ulteriore spunto strategico.

Anche il tempo di gioco dichiarato pare ridotto di circa 1/3, cosa che può solo farmi piacere dato che Automobile si dilungava spesso troppo rispetto a ciò che offriva. Aumenta invece il range di giocatori, dove Ships è fruibile anche in 2.

Il fattore fortuna presente in Automobile e che faceva a volte storcere il naso, considerando il genere e la lunghezza della partita, pare qui definitivamente archiviato. Rimane solo la pesca delle carte in ognuna delle tre ere, ma è un pool comune per tutti.

In sostanza, grandi aspettative per questo Wallace, che forse ha fatto tesoro degli errori passati sfrondando tutto ciò che è superfluo pur mantenendo la complessità e la profondità che ci si aspetta dai suoi titoli. Che sia effettivamente il ritorno a un nuovo capolavoro?

Signorie



La coppia torinese Andrea Chiarvesio e Pierluca Zizzi dopo averci

fatto viaggiare fino al regno di Hyperborea sfruttando la meccanica del bag building, ci porta nell'Italia del 1200 con Signorie, titolo della durata stimata tra i 60 e i 90 minuti (nella nostra partita sono state 2 ore scarse in 4 giocatori inclusa la spiegazione) per 2 – 4 giocatori basato sulla gestione dadi ed edito dalla What's Your Game. Nel gioco saremo i capifamiglia di una famiglia che vuole farsi strada e ottenere più influenza possibile tra le varie Signorie, combinando matrimoni e mandando i nostri figli a rappresentarci in giro per l'Italia.

IL GIOCO

Signorie si compone di un tabellone centrale su cui abbiamo i tracciati dell'influenza militare, politica e religiosa, la mappa dell'Italia del periodo delle Signorie e gli spazi delle città in cui inviare i nostri figli e figlie, la tabella delle pergamene, il conta turni e rispettivi bonus e il tracciato della cultura (ordine di turno).

Ogni giocatore dispone inoltre di una plancia personale su cui sono raffigurate tutte le azioni possibili al proprio turno. Ogni colonna è attivabile usando un dado del colore corrispondente e, oltre a svolgere una delle tre azioni principali di quella colonna (quelle della prima riga), si

attivano eventuali bonus delle righe sottostanti se sbloccati. Sempre sulla nostra plancia trovano posto le tabelle (diverse per ogni giocatore) con l'indicazione delle famiglie con cui i nostri figli maschi (a seconda della carriera) dovranno allacciare rapporti e quali matrimoni dovremo combinare per le nostre figlie.

Il gioco si svolge lungo 7 round e, stabilito il primo giocatore, questi lancia tutti i dadi (pari al numero di giocatori in ognuno dei 5 colori) ed è il primo a scegliere uno dei dadi per svolgere una delle possibili azioni (o passare e rinunciare a fare ulteriori azioni). Come si vede nella foto sopra, nello spazio destinato al dado in ogni colonna è stampato un numero (progressivo da 1 a 5 da sinistra a destra) che indica il valore minimo del dado da usare affinché si possa svolgere l'azione. Se si utilizza un dado di valore più basso si devono spendere monete pari alla differenza. (N.B. In questa anteprima non parliamo di colori ma di numero di colonna, non sapendo se nella versione definitiva i colori resteranno gli stessi. Per ogni dubbio fate riferimento alle fotografie). Ogni giocatore sceglierà 4 dadi, svolgendo quindi 4 turni ogni round.

Le azioni principali di ogni colonna sono tre, due delle quali uguali per ogni colonna:

Posizionare un assistente. Pagando il numero di monete indicato sulla casella corrispondente posso posizionare un assistente in uno degli spazi della colonna a sinistra di quella in cui sto svolgendo l'azione. L'assistente permette di attivare l'azione secondaria corrispondente quando viene svolta un'azione principale in quella colonna. Usare un'azione pergamena nella zona della mappa corrispondente al dado scelto, che permette di svolgere un'azione usando figli maschi o femmine (in genere maggiore è il numero di figli usati e più forte è l'azione). Queste azioni possono dare avanzamenti sulle carriere, monete, inviare figli in missioni diplomatiche o combinare matrimoni e vengono riassegnate tutti i turni ai vari spazi azione. Le altre azioni principali e secondarie sono:

Prima Colonna

Azione principale: prendere tre monete

Azioni secondarie: inviare un figlio in missione diplomatica ottendendo un sigillo "neutrale", ottenere 3 avanzamenti a scelta sui tracciati dell'influenza,

avanzare di tanti spazi quanto è il valore del dado usato sul tracciato della cultura.

Seconda Colonna:

Azione principale: Combinare un matrimonio. (vedi dopo)

Azioni secondarie: Si ottiene un punto vittoria per ogni figlio o nipote in una città, nascita di un nipote (vedi dopo), avanzare sul tracciato dell'influenza religiosa di tanti punti quanto è il valore del dado usato.

Terza Colonna:

Azione principale: Nascita dei nipoti (vedi dopo)

Azioni secondarie: ottenere tre punti cultura, ottenere un sigillo neutrale, avanzare sul tracciato dell'influenza militare di tanti punti quanto è il valore del dado usato.

Quarta Colonna:

Azione principale: inviare uno dei nostri figli o nipoti maschi in una delle città delle Signorie (vedi dopo)

Azioni secondarie: Ottenere tre monete, adottare un nipote maschio o femmina, avanzare sul tracciato dell'influenza politica di tanti punti quanto è il valore del dado usato.

Quinta colonna:

Azioni principale: si ottengono 4 avanzamenti a scelta sui 4 tracciati (militare, politico, religioso, cultura)

Azioni secondarie: Si può sposare una delle proprie figlie i nipoti ottenendo un sigillo "neutrale", si ottengono 3 punti vittoria, si può attivare una tessera pergamena usando un unico figlio.

Combinare un matrimonio
Con l'azione matrimonio si può far sposare una delle proprie figlie o nipoti femmine, con un membro di una delle famiglie delle signorie. In questo caso si paga un numero di monete di dote (il cui minimo varia a seconda di quanti figli o figlie di tutti i giocatori sono già in quella città) e si ottengono 2 punti vittoria per ogni moneta spesa.

Nascita dei nipoti
Per ogni figlio maschio sposato si lancia un dado, se si ottiene un risultato compreso tra 1 e 3 nasce un nipote maschio, se è superiore al 4 nasce una femmina.

Inviare un figlio o nipote nelle città
Un nostro figlio o nipote maschio già avviato in una delle carriere (militare, politica, ecclesiastica) può essere inviato in una delle città delle Signorie per

rappresentarci e farci guadagnare influenza (o più banalmente punti vittoria). Come si vede nell'immagine ad ogni spazio dei tracciati influenza corrisponde un numero progressivo che indica il numero di punti vittoria che si ottengono inviando quel figlio in una città. Inoltre si ottiene il sigillo presente in quella città solo se è presente nella tabella del colore corrispondente sulla plancia del giocatore.

Fine round

Alla fine di ogni round ogni giocatore somma i valori dei 4 dadi utilizzati e se la somma è minore o uguale a 13 allora potrà ottenere il bonus di quel turno (visibile sin da inizio partita) e sposare un proprio figlio maschio, ottenendo due monete di dote. Si controlla quindi il tracciato della cultura e si stabilisce il nuovo ordine di turno partendo da chi è più avanti sul tracciato.

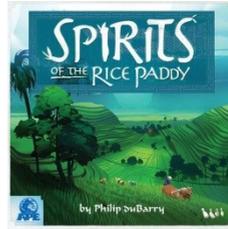
CONSIDERAZIONI

Già durante la prima spiegazione abbiamo capito di essere davanti ad un bel german, solido e senza troppi fronzoli, un prodotto perfettamente in linea con il trend della What's Your Game. Il titolo è stretto e non si riesce a fare tutto, i turni di ogni giocatore saranno sempre e solo 28 e si

deve quindi cercare di ottimizzare quanto meglio quello che abbiamo a disposizione, tutto serve tantissimo ma non ci sarà modo di riuscire a fare tutto. Le vie per fare punti sono poche, fondamentalmente due: o sposo figlie e nipoti, o istruisco i maschi della famiglia. La fortuna nonostante i dadi non pesa e non si fa sentire, perché se per alcune azioni un valore alto favorisce, per tante altre cose è molto meglio avere valori bassi, specialmente per non superare la soglia del 13, veramente difficile ma molto remunerativo. Non ci si trova mai con soldi o omini inutilizzati, tutto è stato pensato e tutto serve. Tra le due prove fatte, la coperta si è ristretta e il gioco è diventato ancora più tosto e claustrofobico ed essendoci molti elementi da controllare e molto da fare il rischio paralisi da analisi è dietro l'angolo per i giocatori che vogliono avere tutto sotto controllo e ostacolare nel migliore dei modi gli avversari. L'interazione è indiretta ma si sente sia nella scelta dei dadi, che nei bonus delle pergamene che nei sigilli. L'ambientazione è, come in tutti i german, pretestuosa, ma le azioni sono logiche e legate all'ambientazione. Questo è al momento l'unico titolo che sicuramente comprenderemo tra le novità di

questa Essen, perché appena abbiamo terminato la nostra partita avevamo immediatamente voglia di rimetterlo in tavola.

Spirits of the Rice Paddy



INTRODUZIONE

Spirits of the Rice Paddy è un gioco per 2-4 giocatori della durata di 90 minuti circa, ideato da Philip duBarry e pubblicato dalla APE Games.

In questo titolo i giocatori impersonano degli agricoltori che devono mettere in piedi le migliori coltivazioni di riso sfruttando tutte le loro arti agricole e l'aiuto degli spiriti.

IL GIOCO

Il gioco si svolge lungo 7 round abbastanza simili fra loro (esistono piccole differenze solo negli ultimi due round e tra il 3° e 4° in cui si fa un nuovo draft delle carte spirito).

In questi round gli agricoltori dovranno ampliare le loro piantagioni costruendo nuovi argini e canali per l'acqua che è

l'elemento fondamentale per la buona riuscita delle coltivazioni di riso. Inoltre dovranno dissodare il terreno eliminando le pietre, concimare, disinfestare dagli insetti, ecc. ecc..

I vari turni di gioco si suddividono in 8 sotto-fasi:

1- Si rivela la carta pioggia del turno che stabilirà l'ammontare di acqua a disposizione di tutti i giocatori per l'irrigazione;

2- Si giocano le carte spirito dopo averle scelte in un'opportuna fase iniziale con un draft (cosa che si ripeterà anche prima del 4° turno). Tale carta possiede alcune abilità speciali ed un numero che determina anche l'ordine di turno (carte più potenti fanno però giocare dopo);

3- Reclamare l'acqua fra quella a disposizione;

4- Risolvere le facoltà delle varie carte spirito giocate;

5- Assegnare i lavoratori e gli animali per i compiti da svolgere nei campi;

6- Risolvere le azioni attivate nello step precedente;

7- Reclamare un obiettivo tra quelli presenti al centro del tavolo se ne sono state rispettate le condizioni;

8- Assumere nuovi lavoratori ed animali.

Chiaramente la fase centrale del gioco è quella in cui si assegnano lavoratori ed animali alle azioni che si vogliono svolgere. Le azioni sono diverse

e permettono di togliere rocce, ampliare campi, costruire chiuse per l'acqua, irrigare i campi, togliere erbacce, piantare il riso, disinfestare dagli insetti nocivi, ecc. ecc..

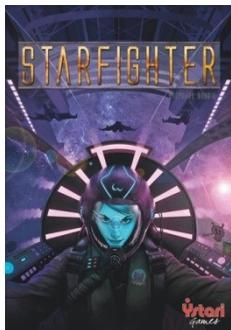
Alla fine chi avrà raccolto più riso (punti vittoria) sarà il vincitore.

PRIME IMPRESSIONI

Questo gioco da una descrizione sommaria può sembrare qualcosa di già visto. Tuttavia oltre ad apparire tutto molto pulito e ben costruito alcuni twist del gioco sembrano regalare alla partita dei momenti di interessante riflessione strategica e tattica. Molte azioni infatti sono permesse solo nei campi in cui l'acqua ancora non è stata portata e viceversa molte altre sono fattibili solo in presenza del prezioso liquido. I campi più grandi danno molti più punti ma sono molto più complessi e dispendiosi da gestire. Inoltre il sistema di irrigazione ha dei vincoli interessanti che obbligano a scelte sofferte e ad una certa attenzione logistica. Infatti l'acqua scorre da un punto di ingresso e riempie i campi con un sistema di chiuse che va gestito oculatamente. Insomma il titolo sembra interessante e niente affatto banale. Occorre ovviamente vedere come tutto questo si

amalgamerà e gestirà durante la partita ma la grafica, i buoni materiali e quanto letto dal regolamento promettono bene.

Starfighter



In Starfighter, il nuovo spaziale Ystari per 2 giocatori, Stéphane Boudin ci porta nel 2115 in un universo post apocalittico, in

cui Centiprodu e PCO stanno combattendo la terza guerra solare: i giocatori dovranno abbattere l'incrociatore avversario per stabilire chi ha il controllo del sistema solare.

Il gioco

Ogni giocatore ha una plancia fronte-retro (incrociatore) che raffigura il tracciato della corazza e 5 settori spaziali con differenti livelli, su cui collocare le carte Squadriglia. Queste ultime sono divise in due parti e vengono piazzate in modo che la carta di livello più alto si sovrapponga alla metà superiore di quella sottostante.

Lo scopo del gioco è abbattere i caccia avversari, distruggendo le carte ed indebolendo la corazza.

La battaglia si svolge solo tra i settori che si affrontano direttamente: essendo possibile muovere le plance e spostare gli allineamenti, vengono presi in considerazione i settori delle due plance contrapposte dei giocatori.

La partita può svolgersi in 2 modalità: training (con incrociatori già stabiliti e solo le carte verdi) e skirmish (con tutti gli incrociatori e le carte).

Il turno di gioco

La partita si svolge in una serie di turni, ognuna composta da 3 fasi:

1. Rinforzi = ogni giocatore prende tante carte quanti sono i simboli di pesca sul suo incrociatore, dati per lo più dal numero di settori lasciati vuoti.

2. Dispiegamento = i giocatori piazzano le carte, dal basso verso l'alto, una alla volta sull'incrociatore. Per piazzarle, bisogna tenere conto di:

§ Faccia = la carta può essere messa fronte o retro;

§ Orientamento = la carta deve avere la parte superiore verso l'avversario, con l'ID in basso a destra (fronte) o senza ID con caccia sulla parte superiore (retro);

§ Livello = ci sono 4 livelli (da 0 a 3): ogni carta copre la metà di quella precedente e, tranne

quelle di livello 0, deve essere necessariamente piazzata al corrispondente livello.

Passare: il primo che passa ottiene l'iniziativa nella fase seguente.

3. Battaglia = quando tutti i giocatori hanno terminato di piazzare ed hanno passato, inizia la fase di combattimento.

Ø Iniziativa = il giocatore che ha l'iniziativa può spostare di uno spazio a destra o sinistra il proprio incrociatore, ma deve lasciare almeno 2 settori visibili all'avversario. Dopo aver determinato quali settori si affronteranno, il giocatore decide se iniziare da destra o da sinistra.

Ø Combattimenti = il combattimento si svolge in 2 tempi:

A) Forze presenti: ogni giocatore prende tanti segnalini danno quanti sono caccia visibili dell'avversario e non coperti da precedenti segnalini danno (che possono essere rimossi se la carta viene coperta).

B) Danni: si contano i danni dall'alto verso il basso. Quando tutti caccia di una carta sono danneggiati, quella carta viene scartata ed eventuali danni in

eccesso vengono distribuiti alle carte sottostanti o allo scafo dell'incrociatore. Qualora si riveli l'effetto nella carta sottostante, questo viene subito risolto.

Ø Fine del combattimento = quando tutti i combattimenti sono stati risolti, il segnalino iniziativa passa all'avversario.

Effett

Gli effetti presenti sulle carte rappresentano le conseguenze delle manovre attuate dai piloti e si applicano ogni qualvolta vengono rivelati, quindi quando entrano in gioco le carte o quando tornano visibili dopo essere state coperte per una manovra o la distruzione di una carta.

Considerazioni

Il gioco pur essendo uscito da qualche mese, merita di essere citato perché presenta alcune idee veramente innovative nel suo genere.

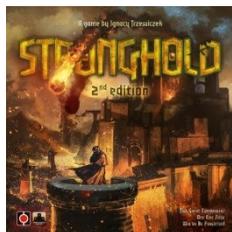
Innanzitutto, il confronto fra le due plance dei giocatori e la meccanica basata sullo spostamento di queste che crea i fronti di scontro (un po' come nel videogioco Space Invaders). A cui va legata la decisione di passare per primo nella fase di dispiegamento: avere l'iniziativa nel combattimento significa avere la possibilità di muovere

l'incrociatore. Sarà, quindi, da valutare attentamente in partita se convenga avere l'iniziativa o la possibilità di giocare più carte. Ma il cuore del gioco è il movimento dei caccia estremamente tattico, che si innesca tramite gli effetti delle carte quando diventano evidenti: sulla carta sembra rappresentare bene e con una meccanica innovativa una battaglia spaziale, dando proprio l'idea dei caccia che svolazzano a destra e sinistra per colpire meglio, cercando allo stesso tempo di coprire il più possibile i propri punti deboli.

Va inoltre considerato l'ulteriore aspetto tattico dato dalla pesca delle carte condizionata da quanti settori non vengono occupati.

In sintesi: pur non essendo proprio la mia tipologia di gioco, è sicuramente da provare!

Stronghold 2nd Edition



IL GIOCO
Seconda
edizione per il
gioco di Ignacy
Trzewiczek.
Ambientato
durante

l'assedio di una fortezza, ad opera di un esercito di orchi, goblin e troll.

I giocatori assumono il ruolo di fazioni opposte, una in difesa, l'altra in attacco col compito di penetrare nella rocca il prima possibile.

Il vecchio titolo, pur essendo un ottimo tower defence, aveva certamente qualche problema di regole, di fluidità e chiarezza. Questa seconda edizione non è dunque solo una riedizione ma una vera e propria rivisitazione per quello che era già un buon titolo e che ora potrebbe diventare un vero classico.

Vediamo quindi, parafrasando le parole dell'autore stesso, cosa è cambiato.

“Stronghold è sempre stato uno dei giochi di cui sono sempre stato più fiero. Era esaurito da un po' e volevo andasse in ristampa. Così mi sono guardato indietro cercando cosa fosse da tenere e cosa da cambiare. Il regolamento di sicuro era da riscrivere. E ovviamente migliorare la scatola, ora quadrata, e l'artwork, che era un po' datato.

Ma se fosse bastato questo, non sarei Ignacy Trzewiczek: non mi piacciono le soluzioni semplici.

1) Il tracciato dei punti gloria è molto tematico, ma confonde i

giocatori, rendendo le condizioni di vittoria più complicate e autorizzando il difensore a mosse poco ambientate per vincere. Così ho deciso di cestinarlo.

2) L'ariete era troppo debole nella versione della Portal e troppo forte in quella della Valley. In ogni caso non mi è mai piaciuto. Cestinato.

3) La variante per 3-4 giocatori finzionava bene, ma nessuno al mondo l'ha mai provata (io veramente sì... ndAgz), per cui, cestinata.

Tornando seri, ho letto parecchie recensioni ed opinioni sul gioco, su BGG. Cosa più importante, ho iniziato a giocarlo di nuovo e anche se sono ancora molto orgoglioso del design, ho capito che potevo fare meglio alcune cose.

1) No punti gloria.

L'invasore vince se riesce a sfondare nel castello in 7 round. Il difensore vince se glielo impedisce. Semplice (ndAgz: questa soluzione c'era già nella vecchia espansione Undead...). Quello che mi è piaciuto di questa soluzione è la grande varietà di approcci offensivi adottati dai playtester: quando attaccare in massa, quando fare una finta, quando usare due

distaccamenti separati... Tutti si siedono sapendo di avere a disposizione 7 round e pianificando di conseguenza. È sia strategico che tematico, funziona sia sul piano dell'ambientazione che su quello delle meccaniche. E poi è la più semplice condizione di vittoria possibile.

2) Inizio rapido

Volevo che il gioco fosse coinvolgente fin dal primo round, coi giocatori coinvolti in combattimento il prima possibile. Ecco perchè il setup della seconda edizione prevede le forse dell'invasore già in campo, già schierate e in marcia verso le mura. È già al primo round che spariranno i cannoni dalle mura e che corpi di orchi e goblin si ammasseranno sui terrapieni.

Ho reso il gioco più corto: 7 round (ndAgz: come nell'espansione Undead, again...), forze già in campo dal primo, subito dentro all'azione. Nessuna perdita di tempo, nessun tentennamento: le tue forze sono già lanciate all'attacco.

3) Carte obiettivo e piani di difesa.

Ho aggiunto carte obiettivo per l'attaccante e piani di difesa segreti per il difensore (ndAgz: anche questo secondo punto è

preso dall'espansione Undead). Ci sono 10 carte in ciascuno dei due mazzetti. Ognuna di queste cambia il gioco, ognuno incoraggia l'attaccante a indirizzarsi verso una mossa tattica particolare, ogni piano difensivo consentirà agli assediati di sorprendere gli attaccanti in differenti modi.

Queste carte obiettivo hanno piccole missioni da compiere, come "aver piazzato orchi in due adiacenti sezioni di mura" o "distruggi 2 sezioni di mura" e se l'invasore consegue la missione, è ricompensato da un piccolo bonus tipo "guadagna 2 orchi addizionali in ogni terrapieno" o "distruggi 1 cannone sulle mura".

I piani difensivi funzionano all'opposto. Danno subito un bonus al difensore, ma hanno conseguenze negative. Ad esempio puoi usare ogni cannone fino a due volte in un round (normalmente è una sola), ma poi devi rimuoverli dal gioco (ndAgz: evidentemente scoppiano). Ottieni punti azione addizionali, ma perdi 2 unità. Ovvero i tuoi soldati stanno dando il massimo, ma c'è un prezzo da pagare.

Con questo 10 obiettivi e 10 piani, sono riuscito ad aggiungere varietà e rigiocabilità al titolo."

PRIME IMPRESSIONI

Ignacy fa tesoro del passato e dei tempi in cui "complicato è bello". Molte idee sono prese direttamente dalle correzioni già introdotte dall'espansione Undead per il vecchio Stronghold.

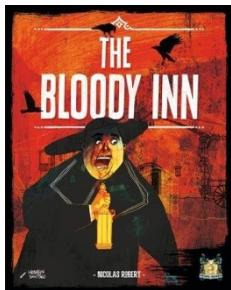
Ma anche in quell'espansione il regolamento era pessimo e, sebbene le idee di base fossero state corrette e ottimizzate, i livelli di macchinosità rimanevano alti.

Oltre a quanto detto sopra, pare che il regolamento sia stato semplificato, oltre che riscritto meglio (ma ci voleva poco), con le fasi più chiare e distinte, le azioni più lineari. Meno confusione dunque, ma al contempo le stesse possibilità, forse anche più variabili, grazie alle nuove carte obiettivo e piano difensivo, meno regole a cui pensare e da interpretare e finalmente più gioco giocato, più assedio al castello e meno assedio al regolamento.

Stronghold era già un ottimo gioco nella sua prima incarnazione. Un ibrido german-american più tendente al lato oscuro. Se effettivamente l'autore avrà saputo limarne i difetti principali (durata, macchinosità, ambiguità) e

mantenerne i pregi (variabilità, strategia, coinvolgimento), ci sono tutti i presupposti per un capolavoro.

The Bloody Inn



1 - 4 giocatori
45 / 60 minuti di
gioco

Essen Spiele
2015: Booth 1-
C136

"Francia, 1831. In un angolo remoto delle Ardèche, il piccolo villaggio di Peyrebeille è luogo di passaggio di molti viaggiatori. Una famiglia di avidi contadini del posto decide di fare fortuna inventando un diabolico stratagemma: Investire in una locanda in modo da derubare i viaggiatori di passaggio, permettendogli così di arricchirsi senza destare i sospetti della polizia! Se il loro piano abbia avuto o meno un buon esito non è dato saperlo, ma una cosa è certa: nessun ospite è mai uscito vivo da quella locanda.."

The Bloody Inn, titolo di punta della Pearl Games per la prossima fiera di Essen, è un gioco decisamente originale dal punto di vista tematico, puntando

sull'horror grottesco e portando sul tavolo una storia (vera? Chissà..) che narra di inaffidabili locandieri francesi del secolo scorso.

In questo gioco l'obiettivo primario è arricchirsi uccidendo i vari clienti della locanda "The Red Inn" e nascondendo i loro corpi per evitare che la polizia, sospettosa ed altresì presente sul posto, possa isospettirsi e metterci i bastoni tra le ruote. E' un gioco di carte, che potranno essere utilizzate in vario modo, con una plancia scarna che funge da segnapunti (in realtà monete) ed una grafica come sempre evocativa ed azzeccatissima in casa Pearl Games (che poi possa essere di proprio gusto o risultare indigesta è un altro conto laugh).

La plancia, le carte e tutto il resto..

La plancia di gioco contiene la track del punteggio (in monete), un'avida "concorrente" che servirà scenicamente a ricordare che l'ammontare massimo a disposizione di ognuno non deve superare le 40 unità e 6 slot ad indicare le varie stanze della locanda in cui troveranno alloggio gli avventurieri. Ad inizio partita ogni giocatore avrà le "chiavi" di una stanza, ma durante il gioco le cose potranno cambiare!

Le carte, cuore pulsante del gioco, hanno molteplici funzioni, a seconda di come si decida di giocarle e quindi diverse informazioni scritte, di cui tener conto:

1. Il numero ben impresso su di esse indica quante carte dalla propria mano si dovrà calare per "reclutare", "uccidere", "seppellire" o utilizzare l'aiuto di quel personaggio per "costruire" una particolare estensione della locanda;

2. C'è poi indicata la ricompensa, in monete, che verrà riscossa una volta seppellito il corpo;

3. L'icona dell'estensione, costruibile utilizzando quel particolare personaggio, mostra il potere speciale attivabile una tantum ed anche il numero di corpi che si potranno nascondere sotto di essa;

4. L'abilità del personaggio è infine indicata da un'icona accanto al nome, in alto ed indica se lo stesso, una volta compiuta un'azione, debba tornare nella mano del giocatore o vada scartato.. abbandonando la locanda (sano e salvo, buon per lui!). Per esempio, se il personaggio X ha come abilità la corruzione, calandolo dalla propria mano quando si vorrà effettuare l'azione "Corrompere", lo stesso non verrà scartato come altrimenti andrebbe fatto,

ma resterà a disposizione del giocatore.

Come si gioca:

Ogni giocatore, iniziando dal primo, pesca una carta dal mazzo degli avventurieri (posto a faccia in giù, di lato alla plancia) e la piazza in una delle stanze libere della locanda. Così via finchè tutte le stanze saranno occupate. Il round quindi ha inizio ed ogni giocatore avrà 2 azioni a disposizione, da giocarsi in ordine di turno (se ne gioca una a testa, a giro e quindi di seguito la seconda, non tutte e due assieme prima di passare la mano).

Queste le azioni a disposizione del giocatore:

- Corrompere: Si sceglie un personaggio tra quelli presenti nella locanda, si pagano le carte richieste e lo si aggiunge alla propria mano (in alternativa si possono pescare due paesani, sempliciotti e senza abilità particolari, dalla pila degli scarti);
- Uccidere: Si può uccidere un personaggio qualsiasi nella locanda, pagando le carte richieste e ponendo la carta a faccia in giù nel proprio.. giardino di casa :)
- Seppellire: Si posiziona il corpo di un personaggio "ucciso" sotto l'estensione, precedentemente

costruita, pagando le carte richieste. In questo caso si guadagnano le monete indicate sulla carta;

- Costruire un'estensione: Pagando, come sempre, le carte richieste, la carta diventa quindi un'estensione (tematicamente: il personaggio scelto, convinto a collaborare ai nostri piani diabolici, ci aiuterà a costruire una sorta di loculo improvvisato ove nascondere i corpi. Và!! cheeky) e attiva il suo potere particolare;

- Convertire denaro dalla track in assets e viceversa. In questo caso non si utilizzano carte dalla propria mano. Questo è utile perchè, come detto precedentemente, non si potranno avere più di 40 monete ed ogni qualvolta si superi questo valore le monete in eccedenza verranno perse. Convertirle in assets per poi riconvertire gli stessi al momento opportuno pare essere una buona idea strategica..

A questo punto c'è la fase di fine turno:

- Se ci sono presenti poliziotti alla fine del turno, nella locanda, inizierà la loro investigazione alla ricerca dei corpi. Cosa significa? Che ogni giocatore che ha dinanzi a sè cadaveri non ancora seppelliti dovrà rinunciare a quel corpo (scartandolo) senza avere la possibilità di soffiargli il

portafogli una volta seppellito (che quindi andrà al buon poliziotto che gli ha evitato la galera cool);

- Ogni giocatore riceverà denaro per ogni ospite presente in una sua stanza;

- Ogni carta della propria mano costerà monete da sottrarre nella track apposita.

Quando si sarà esaurito due volte il mazzo di pesca degli avventurieri (rifillato la prima volta con gli scarti) allora la partita avrà termine e vincerà il giocatore che avrà accumulato maggiore denaro.

Considerazioni

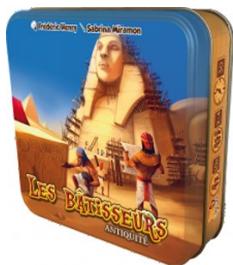
Iniziamo dicendo che rappresenterà un instant buy per me ad Essen (sempre a patto di trovare in tempo la versione inglese, essendoci una forte dipendenza dal linguaggio e le altre lingue in cui sarà edito sono francese e tedesco). Il tema è originalissimo e la meccanica porta ad una divertente interazione per un tempo di gioco che parrebbe essere accettabile. E' un gioco di carte, sicuramente tattico, quindi bisognerà adattarsi alla pesca in quel turno, ma costruirsi il miglior "motore" possibile nel corso della partita sarà una bella sfida anche strategica. L'idea di pagare per ogni carta nella propria mano è

interessante per evitare una corsa all'arraffare personaggi. D'altro canto averne troppe, di carte tra cui scegliere, potrebbe portare a dilungare oltremodo i tempi.

Non un gioco per famiglie, visto il tema, ma un gruppo di giocatori amanti dell'interazione diretta e abituato a giochi dalle carte-multiuso potrebbe seguirmi nell'acquisto con soddisfazione wink

Prezzo fiera: 25 euro.

The Builders: Antiquity



Dopo il successo dei Costruttori del Medioevo (di cui potete leggere una recensione qui)

Frédéric Henry presenta a questa Essen un nuovo titolo per 2-4 giocatori della durata di 30 minuti, che segue le orme del predecessore già dal titolo: I Costruttori dell'Antichità.

Le differenze col fratello maggiore sono davvero poche, oltre all'ambientazione, che ci porta tra l'antico Egitto, l'antica Roma e l'antica Grecia, c'è

solamente qualche aggiunta alle regole.

IL GIOCO

Come nel predecessore anche I Costruttori dell'Antichità viene giocato lungo una serie di turni, fino a quando un giocatore non raggiunge o supera la soglia dei 17 punti vittoria determinando così la fine della partita.

Al proprio turno ogni giocatore può svolgere quante azioni vuole, le prime tre azioni sono gratuite e ogni azione successiva costa 5 monete.

Ogni giocatore riceve ad inizio partita una carta operaio "apprendista" e 10 monete, infine vengono rivelate 5 carte edificio e 5 carte operaio. Le nuove carte investimento (Attrezzo, Università, Schiavo e Prestito) vengono disposte impilate sopra le carte edificio.

Le possibili azioni sono:

- Iniziare a costruire
Si sceglie una delle carte edificio disponibili e la si posiziona davanti a sé rivolta col lato in costruzione in alto. Costo: 1 azione
- Assumere un operaio
Si sceglie una delle carte operaio disponibili e la si posiziona davanti a sé. Costo 1 azione

- Fare un investimento
Una volta per turno si può prendere una delle carte investimento a scelta tra:

Assoldare uno schiavo: spendendo 7 sesterzi si può acquistare una carta schiavo tra quelle ancora disponibili. Uno schiavo è considerato come un operaio qualsiasi, ma non deve essere pagato quando lo si manda a lavorare. A fine partita (se non è stato liberato) farà perdere un punto vittoria. Al costo di un azione si può liberare uno schiavo che viene considerato come un qualsiasi operaio.

Comprare un utensile: spendendo due sesterzi si può acquistare un utensile a scelta tra quelli rimasti. Ogni utensile può essere associato solo ad un operaio (o ad uno schiavo liberato) quando viene mandato a lavorare.

Prendere un prestito: si prende una carta prestito e si ottengono 10 sesterzi. Il prestito può essere restituito al costo di un azione spendendo 15 sesterzi.

Istruire un lavoratore: al costo di 7 sesterzi si può scegliere una delle carte università e sovrapporla ad uno degli operai. Le carte università modificano permanentemente le caratteristiche di quel lavoratore.

- Mandare un operaio al lavoro
Per poter completare un edificio ed ottenere le monete e i punti vittoria associati si devono assegnare al progetto i lavoratori con le caratteristiche necessarie per svolgere il lavoro richiesto. Ogni edificio, per essere completato, deve ricevere un numero di risorse dei quattro tipi pari a quello indicato sulla carta, risorse fornite dagli operai.

Nel momento in cui si manda un operaio al lavoro su di un edificio si pagano le monete indicate sulla carta operaio e non potrà più essere spostato fino a quando l'edificio non sarà completato.

Il primo operaio che si manda a lavorare su di un edificio costa 1 azione, il secondo operaio mandato a lavorare sullo stesso edificio costa 2 azioni e così via.

- Prendere Monete
Spendendo 1 azione si può prendere 1 moneta, spendendone 2 si possono prendere 3 monete, spendendone 3 si possono prendere 6 monete.

Tra gli edifici disponibili ci sono i macchinari i quali, una volta costruiti, oltre a dare una rendita e dei punti vittoria, producono risorse e possono essere assegnati ad una carta edificio

seguendo le stesse regole degli operai con la sola differenza che i macchinari non hanno bisogno di essere pagati quando sono mandati al lavoro.

DIFFERENZE CON I COSTRUTTORI DEL MEDIOEVO

Come abbiamo detto, oltre all'ambientazione le differenze sono davvero poche, tutte racchiuse nel paragrafo degli investimenti, e tendono a correggere qualche aspetto del gioco "base".

L'introduzione degli attrezzi e dell'università sono modi per mitigare la sfortuna (già bassa) nell'uscita delle carte operaio, offrendo due modi per ottenere i materiali da costruzione che possono mancare ai nostri operai.

Gli schiavi sono una "non aggiunta" a nostro modo di vedere anche se offrono un nuovo tipo di strategia. I prestiti invece sono un'aggiunta importante per aiutare i giocatori che per qualche errore si incagliano rendendo meno penalizzante la poco remunerativa "prendere monete".

CONSIDERAZIONI

Quando nella lista di BGG abbiamo visto il gioco è entrato in wishlist immediatamente, apprezzando I Costruttori del Medioevo volevamo anche questo nuovo gioco. Il problema è che, una volta letto il regolamento, di nuovo proprio non abbiamo trovato nulla. E' una versione riveduta con qualche aggiunta forse non necessaria e quindi.. il gioco per noi ha perso di interesse. Ci sentiamo di consigliarlo a chi non ha I Costruttori del Medioevo e vuole provare questo gioco, gli altri si troverebbero ad avere un doppione più difficile da proporre a chi si sta avvicinando al gioco da tavolo rispetto al predecessore perché ha qualche regola in più da memorizzare.

The Gallerist



Gioco di Vital Lacerda pronto per Essen 2015 e lanciato anche tramite Kickstarter. Da 2 a 4 partecipanti,

piazzamento lavoratori, si annuncia come l'ennesimo gioco per gamers dell'autore, della durata tra i 60 e i 120 minuti

(probabilmente ottimistica come quella di KanBan...).

IL GIOCO

Il setup si presenta lunghetto, dovendo addobbare il denso tabellone con un sacco di tiles rappresentanti opere d'arte e artisti, nonché le gallerie d'arte dei quattro giocatori e gli spazi azione. Lo scopo è quello di guadagnare più soldi possibile attraverso il mercato dell'arte. Al proprio turno un giocatore mette il suo singolo lavoratore in uno dei 4 spazi azione del tabellone ed esegue una delle due azioni disponibili per ogni spazio. Prima o dopo l'azione principale può anche fare una azione esecutiva. Inoltre, se nello spazio scelto c'era già il lavoratore di un altro giocatore, questo ha diritto ad una azione "kicked-out".

Azioni Principali:

- Artist Colony: scoprire un nuovo artista o comprare una delle opere d'arte di un artista già scoperto.
- Sales Office: prendere un nuovo contratto oppure soddisfarne uno in proprio possesso.
- Media Center: assoldare un nuovo Assistente oppure promuovere un artista, spendendo Influenza, per aumentarne la fama e aumentare il valore delle sue opere.

- International Market: mandare uno dei propri Assistenti alla tabella del Mercato Internazionale e guadagnare l'Influenza corrispondente: una parte della tabella serve anche per aumentare la reputazione del giocatore e fornire una tessera obiettivo di fine partita; la parte inferiore consente di fare offerte per i lavori di fama internazionale, che sono opere d'arte molto preziose esposte su cavalletti in legno.

Azioni Esecutive:

- Muovere Visitatori, spendendo biglietti.
 - Usare un bonus da una carta contratto, posizionandovi sopra un meeple Assistente.
- Ruolo importante nel gioco lo rivestono i suddetti meeple Visitatori, in tre colori: investitori, vip e collezionisti. Vengono spostati sul tabellone scartando segnalini biglietto dalla propria mano, cercando portarli dentro la propria galleria. Qui potranno rifornirci di prestigio, soldi e quant'altro sia utile ai fini del gioco.

Azioni Kicked-out:

- fare una Azione Esecutiva (vedi sopra)
- spendere Influenza per fare una delle due Azioni Principali della locazione dalla quale siamo stati cacciati.

La partita termina quando: o sono finiti i biglietti per i Visitatori; o almeno due artisti hanno raggiunto il livello di "celebrità", aumentando la propria fama; o sono esauriti i Visitatori nella apposita borsa di tela.

C'è un punteggio intermedio per guadagnare denaro e influenza.

Alla fine conterà il denaro ottenuto nei vari sottogiochi del sistema e dagli altri indicatori.

Ogni giocatore ha anche un paio di carte segrete con cui incrementare il proprio totale.

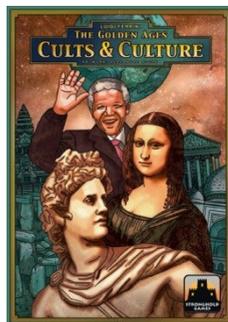
PRIME IMPRESSIONI

Un Lacerda in tutto e per tutto. Vi piace l'autore? Compratelo. Non vi piace? Questo gioco non vi farà certo cambiare idea.

Un po' Vinhos e un po' KanBan, contiene tutti gli elementi che abbiamo imparato a conoscere del buon Vital: plancia fiddly, simbologia fiddly, manuale fiddly, sottogiochi, regole e sottoregole ed eccezioni, tante opzioni disorientanti, sicuramente complesso, altrettanto complicato. Lacerda stratifica, stratifica e stratifica. Se ci sono da scegliere azioni, ci deve essere un sottogioco per sceglierle. Se ci sono contratti, devono avere anche la funzione secondaria di bonus. Se c'è un lavoratore di un tipo, ce ne devono essere anche di un secondo tipo. Se ci sono i

visitatori, devono essere di tre tipi differenti. E si devono muovere con un sottogioco. O una sottoazione. È lo stesso, l'importante è stratificare. Questo aggiunge profondità o solo complicazioni? Io un'idea ce l'ho: giocatelo e fatevi la vostra. Non spicca per originalità, essendo tutte le meccaniche abbondantemente già viste. Non entusiasmerà chi predilige i gestionali ad informazione completa, data la pesca casuale di molti elementi e gli obiettivi segreti. Non è pulito nelle regole. Insomma, solo per veri estimatori dell'autore.

The Golden Ages: Cults & Culture



IL GIOCO

Questa espansione per uno dei titoli più apprezzati dello scorso anno aggiunge quel poco che bastava per

completare il gioco a tutto tondo.

Intanto i pezzi per quinto giocatore, il nero, assieme ai pochi aggiustamenti regolistici per giocarlo anche con la versione base.

Ma soprattutto l'introduzione della cultura.

Una l'azione modificata dal base, una la nuova.

1) La vecchia azione Artista (ricordate quando l'omino andava a riposare all'Agorà?) ora consente di scegliere tra i soliti 3PV e il prendere una carta Capolavoro. Ce ne sono 6 sempre accanto al tabellone e forniscono combinazioni diverse di PV e monete (es: 2PV+2oro, 1PV+3oro, ecc).

2) Nuova azione: cultura (non necessita di omino). È possibile, previa soddisfazione dei requisiti, avanzare su una delle 5 righe della tabella Cultura. Questo avanzamento fa anche progredire di 1 il proprio valore di Cultura sulla traccia comune. Questa traccia è importante perchè sarà lei a decidere il primo di turno in ogni Era (gli spareggi si fanno sempre in base ai numeri più bassi delle civiltà). Inoltre il giocatore che è avanzato sceglie una delle 5 carte Cultura disponibili accanto al tabellone e ne applica l'effetto, rimpinguando poi subito la fila. Facciamo un esempio: per avanzare nella seconda riga della cultura, devo avere preso almeno 1 gettone Gloria (quelli di solito ottenibili con le guerre); dato che ne ho appena

combattuta una, al mio nuovo turno scelgo l'azione cultura e avanzo il mio indicatore. Ora ho diritto anche ad avanzare di un passo l'indicatore del mio colore sul tracciato generale, passando ad esempio da 5 a 6 di Cultura. Infine prelevo una delle 5 carte Cultura al momento disponibili: scelgo il Codice delle Leggi che garantirà d'ora in poi ai miei artisti anche 2 monete quando riposano all'Agorà.

Ma quali sono queste carte Cultura? Ce ne sono di 5 tipi:

- progresso: garantiscono bonus permanenti o estemporanei, come quella che ho scelto nell'esempio sopra.
- capolavori: donano punti vittoria.
- governo: donano vantaggi permanenti ma se ne può avere solo una in gioco a testa ogni volta. La nuova eventuale presa, scarta la vecchia. Ad esempio il Feudalesimo mi fa pescare 2 gettoni Gloria quando combatto una guerra e tenere il migliore.
- edifici: nuovi edifici ottenibili solo in questo modo, dagli effetti più disparati.
- culti. Ogni carta religiosa ha un tot di caselle su cui piazzare segnalini culto. Quando si costruisce un insediamento, se ce n'è anche un altro presente ortogonalmente, vi si piazza sotto uno dei nostri segnalini culto, prelevato dalla carta.

Questo rappresenta la predicazione e diffusione della religione e ha due effetti: scoprendo una casella sulla nostra carta, rende evidenti i PV che vi sono stampati e che guadagneremo a fine partita; il proprietario dell'insediamento interessato guadagnerà 1PV a fine partita (notate che l'insediamento potrebbe anche essere uno dei nostri).

Tutto ciò è affiancato da nuove carte civiltà, edificio, meraviglia, giudizio della storie e tecnologia futura per meglio valorizzare le nuove meccaniche e i nuovi aspetti sviluppati nel gioco.

Vi ricordo infine che all'espansione sarà affiancato un upgrade kit per i possessori della vecchia edizione, dato che tutte le carte sono aumentate di dimensioni per renderle più leggibili.

PRIME IMPRESSIONI

Cosa mancava, dal punto di vista tematico, a The Golden Ages? Esattamente quello che trovate qui: cultura, governo, religione. Era necessario introdurre questi aspetti senza gravare troppo meccanicamente sulla snellezza del gioco, che è uno dei suoi punti di forza principali.

Ora, all'inizio di ogni turno, ci sono 5 carte in più da valutare, oltre ai 6 capolavori che hanno però effetti immediatamente riconoscibili ed elementari. Questo porterà via qualche minuto in più a partita, ma direi che è un compromesso accettabile.

Certamente l'azione "gratuita" cultura contribuirà ad allungare un po' anche lo svolgimento delle singole ere, ma anche in questo caso il gioco poteva permetterselo.

Meccanicamente non c'è nulla di nuovo, dato che le carte Cultura sono solo ulteriori effetti sovrapponibili a quelli delle già note meraviglie/edifici/tecnologie. L'unica novità è nel funzionamento della carta religione, che potrebbe donare PV anche ai vostri vicini, aumentando un po' l'interazione sul tabellone.

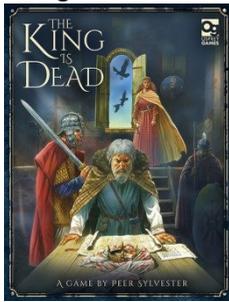
Tematicamente come è stata realizzata la cosa? Semplicemente l'autore ci dice che la cultura indirizza anche la ricerca tecnologica, l'arte, la politica e la religione. Probabilmente (specie per la religione) è anche vero il contrario e questo è parzialmente evidenziato nell'espansione della predicazione ai propri vicini, finalizzata in PV aggiuntivi. In

ogni caso vediamo che i prerequisiti per ottenere gli avanzamenti sviluppano idealmente questa doppia funzione: da una parte avrò bisogno di un prerequisito per sviluppare la cultura del mio popolo (impormi militarmente, avere disponibilità economica, avere meraviglie che ispirino grandezza ed emulazione, ecc), dall'altra la cultura così prodotta servirà a sviluppare altri campi della società, in un feedback positivo.

Diciamo che forse, personalmente, avrei preferito una maggiore divisione e differenziazione dei singoli aspetti, ad esempio la forma di governo, ma questo avrebbe forse portato a un appesantimento eccessivo del sistema.

Molto gradito il quinto giocatore, soprattutto per la scelta del colore nero :)

Morale della favola: sono parecchio impaziente di rimettere in tavola The Golden Ages, stavolta in versione completa e col giusto colore.



The King is Dead

Edito da Osprey Games, ripropone l'ormai raro King of Siam di Peer Sylvester: gioco di maggioranze card driven, per 2-4 giocatori, da 40 a 60 minuti di durata.

Il regolamento è praticamente lo stesso del vecchio gioco: in ognuna delle 8 regioni della mappa si pescano 4 cubi casuali delle tre fazioni rivali.

Ogni giocatore pesca anche due cubi iniziali per se stesso.

Ad ogni turno, un giocatore può giocare una delle 8 carte che ha in mano oppure passare. Si può anche rientrare un gioco dopo aver passato.

Quando tutti passano consecutivamente, si risolve la prima regione dalla fila di 8 tessere che simboleggiano le varie regioni della mappa, disposte casualmente a inizio partita. La fazione che ha la maggioranza dei cubi, prende possesso della regione con un suo simbolo.

Le 8 azioni delle carte, identiche per tutti i giocatori, consentono di aggiungere e spostare cubi in vario modo. Ogni volta che si gioca una di queste carte azione, va anche tolto un cubo a piacere dal tabellone e conservato nella propria riserva.

A fine partita vince chi ha più cubi della fazione che ha conquistato il maggior numero di

regioni (con vari sistemi di spareggio).

C'è anche una sorta di quarta fazione che entra in gioco quando in una regione non c'è maggioranza e può far terminare anzitempo la partita, regalando la vittoria a chi ha più tris completi di cubi delle tre fazioni.

Da segnalare che il regolamento è scritto molto bene e le carte sono spiegate meglio che nella vecchia versione.

DIFFERENZE CON KING OF SIAM e PRIME IMPRESSIONI

1) I due cubi con cui ciascun giocatore inizia sono casuali. È possibile quindi averne anche due identici (ma due giocatori non possono averne 4 identici). Non è una differenza trascendentale ma dona più variabilità alle partite.

2) La mappa ha le regioni distribuite in modo diverso. Se prima c'era la fazione blu un po' troppo isolata e quella gialla troppo al centro, ora le cose sono probabilmente distribuite meglio, in modo più omogeneo, pur mantenendo asimmetria. Tra le due mappe, a naso preferisco questa nuova.

3) Variante Mordred. Questa è opzionale e totalmente nuova rispetto al vecchio gioco. C'è un intero nuovo set di cubi neri. Un cubo nero viene piazzato in due

regioni a inizio partita e nuovi ne vengono aggiunti ogni volta che una regione viene risolta. I giocatori non possono aggiungere direttamente o togliere cubi neri sulla mappa, ma possono spostarli tramite le azioni delle carte. Se i cubi neri dovessero vincere la maggioranza in una regione, la partita termina immediatamente con le solite modalità, ma se lo spareggio classico non porta a nessun vincitore, vincerà semplicemente chi ha più cubi sommati, di qualunque fazione essi siano.

Molto interessante e consigliata solo ai giocatori esperti, questa semplicissima variante aggiunge un altro strato di complessità e profondità a questo gioiellino, mantenendone lo stile e lo spirito.

In definitiva, sento di poterlo consigliare a chi cercava senza successo King of Siam, perché il gioco è quello, ma anche i possessori del precedente gioco potrebbero farci un pensierino. Io ad esempio lo prenderò :)

The Magnates: A Game of Power



La forte impressione che ho da questo gioco, che si propone poi invece con materiale e

grafica di gran livello, è che gli autori l'abbiano inventato partendo da un mazzo di carte da scala 40.

Ogni giocatore impersona una nobile famiglia all'epoca della Confederazione polacco-lituana, rappresentata infatti da 13 carte. Oltre alla fuffa (che taluni chiamano "testo d'ambientazione") l'unica informazione importante sulle carte è un numero che, da quel che deduco con una rapida occhiata agli esempi, ha un valore compreso fra 1 e 13. Credo con la sola accortezza che la dama che ha il numero 1 in realtà ha anche un valore di 10, con l'uno in realtà usato solo per i conflitti. Il gioco consiste nel giocare tutte queste carte in quattro turni di gioco rappresentanti i diversi periodi di splendore della Confederazione (oro, argento, bronzo e ferro).

Useremo le carte come valuta per una serie di aste coperte a puntata singola per aggiudicarci ruoli in senato, carte privilegio e posizioni di rilievo nei conflitti con i popoli vicini.

I ruoli in senato sono rappresentati da 4 carte con dei poteri da giocare durante il turno (vantaggio nel risolvere i pareggi, bonus nei conflitti, sostituzione di una tenuta altrui con una propria...). I giocatori ci giocano sopra 3 carte (non più di una per ruolo). Chi ha giocato la carta più alta se lo aggiudica per il turno. Stessa cosa per le 5 carte privilegio su cui giocare 5 carte, che però cambiano ad ogni turno e possono essere conservate da giocare al momento opportuno. Aggiudicandosi carte i giocatori acquisiscono in genere anche tenute da piazzare in stati non attualmente contestati (cioè con un conflitto ancora aperto). Queste tenute, singolarmente e sotto forma di maggioranze nei vari stati, distribuiranno punti alla fine del gioco per sancire chi sarà il vincitore.

Si passa poi ai conflitti. Ogni turno ve ne sono 5 da contrastare. Possono essere tutti nuovi oppure in parte riportati dai turni precedenti, se non sono stati risolti. In ogni caso sono rappresentati da una carta con un valore da raggiungere abbinata ad uno degli stati. Le famiglie giocheranno una carta coperta su ognuno dei conflitti. Se il totale delle carte più i vari bonus e malus dovuti a carte varie giocate o a segnalini presenti sul territorio (feudi dati in

premio, fortezze ed edifici vari donati da carte privilegio agli stati, pedine con malus depositate a causa di precedenti specifiche invasioni...) raggiunge il valore necessario al guerra è vinta e dei premi saranno assegnati al maggior contribuente. Se non lo è il territorio rimane contestato, si applicheranno gli effetti negativi (in genere rimozioni di tenute negli stati invasi più effetti secondari) e chi ha meno contribuito ne avrà un danno maggiore (ammesso che sia presente sul territorio). Se in un qualsiasi momento della partita ci sono 3 stati contestati in gioco la partita finisce con la sconfitta di ogni giocatore.

Impressioni

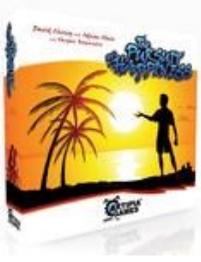
Tutto il gioco sta nel dosare le famose 13 carte. Tranne nel caso del senato però una carta andrà comunque giocata, e mai più d'una, in ogni caso. Per le fasi senato e privilegio mi dà quindi l'impressione che sia sempre un pò tutto un terno al lotto. E' quasi impossibile aggiudicarsi qualcosa con sicurezza se non tramite la giocata di carte già in mano per "barare" sul numero. Mi immagino già a fare ragionamenti tipo "quella carta è forte quindi evito di competere perché perderei e gioco la mia

più forte su questa che a me va bene uguale e la trascureranno" e poi perdere pure quella notando che tutti hanno fatto lo stesso ragionamento e nessuno ha giocato forte sulla carta migliore. Irritante.

Molto più interessante mi pare invece il gioco nel momento dei conflitti. I giocatori senza nessuna tenuta nei territori attaccati cercheranno di far fallire lo scontro per vedere distrutte quelle dei loro avversari e chi è presente si impegnerà ad impedirlo con tutte le forze. Rimane però lo spauracchio del fallimento collettivo e si dovrà spesso giocare rischiando la disfatta.

Il gioco sembra comunque rimanere ben ambientato, fra abilità concesse dalle carte e senso di appartenenza dei territori, oltre che per citazioni di persone realmente esistenti e situazioni realmente accadute. Le aste cieche non mi piacciono e quindi non ho dubbi sul fatto che non rientrerà fra i miei pochi acquisti del prossimo anno. Ma non mi dispiacerebbe comunque provarlo.

The pursuit of happiness



L'Artipia Games è riuscita ad ultimare il gioco in tempo per portare un quantitativo

minimo di copie (300) e presentare questo gestionale leggero che ha tutte le carte in regola per essere un successo, grazie ad una grafica accattivante ed a delle regole semplici calate perfettamente nell'ambientazione.

The Pursuit of Happiness simula la vita di una persona dall'adolescenza alla vecchiaia per un massimo di 8 turni a seconda di come i giocatori costruiranno la propria vita fino alla morte, vince il gioco chi è riuscito ad accumulare più punti felicità a lungo termine.

Il gioco

Ogni giocatore ad inizio partita riceve: i segnalini da piazzare lungo i tracciati dello stress, della felicità a breve e lungo termine; 6 clessidre da usare per effettuare le azioni ed una carta (da scegliere fra 2) che rappresenta i tratti dell'infanzia (la dotazione di risorse iniziale e un abilità speciale).

Ogni turno di gioco è diviso in tre fasi:

1. Mantenimento: Vengono scartate le carte del turno precedente e pescate di nuove dai mazzi Progetti, Oggetti-Attività, Lavori, Partner. I giocatori modificano il numero di clessidre a propria disposizione a seconda di dove si trovano lungo il tracciato dello stress e pagano il costo di mantenimento delle carte che lo richiedono (a volte immobilizzando delle clessidre perché necessitano di tempo).

2. Azioni: I giocatori a turno piazzano le proprie clessidre sulle proprie carte o sugli spazi azione presenti sul tabellone che non sono esclusivi, ma fanno accumulare stress se si utilizzano più di una volta dallo stesso giocatore. Ricevono la relativa ricompensa e pagando l'eventuale costo in risorse (se si utilizza una carta). Le azioni possibili sono:

§ Studiare – Guadagni 3 segnalini conoscenza

§ Svagarsi – Guadagni 3 segnalini creatività

§ Socializzare – Guadagni 3 segnalini influenza

§ Lavoro temporaneo – Guadagni 3 monete

§ Prendere un progetto – Scegli una carta progetto che può essere base, temporaneo o di gruppo

§ Spendere – Scegli una carta Oggetto/Attività

§ Iniziare un lavoro – Scegli una carta lavoro

§ Iniziare una relazione – Scegli una carta Partner (doubleface a seconda del sesso)

§ Straordinario – Ricevi 2 clessidre extra accumulando 2 stress

§ Riposare – Si recuperano 2 punti di stress

§ Utilizzare una carta – Si avanza lungo il livelli delle carte possedute

Inoltre è possibile cambiare una fila carte senza spendere clessidre

3. Fine turno: Si ricevono i punti addizionali per i progetti di gruppo che poi vengono scartati insieme a quelli temporanei. I giocatori riprendono le clessidre e viene ristabilito l'ordine di turno a seconda della posizione occupata sul tracciato della felicità a breve termine che poi viene riazzerato.

Fine della partita

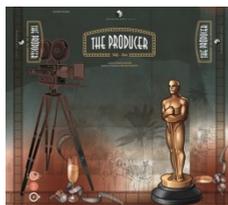
A partire del 6° turno si entra nella fase della vecchiaia e vengono progressivamente aggiunti punti stress a tutti i giocatori nella fase di mantenimento, causando il sopraggiungere della morte quando si esce dal tracciato dello stress. Quando tutti i giocatori hanno raggiunto il capolino si sommano i punti extra dati per i

soldi avanzati e per chi realizza gli obiettivi di vita.

Considerazioni

Un family game veramente ben fatto che mi aveva incuriosito appena avevo letto la sola sinossi sprovvista di immagini e regolamento, facendo crescere le mie attese man mano che venivano aggiunte info. Pur presentando una scarsa interazione fra i giocatori, il titolo è così ben caratterizzato da essere uno dei miei acquisti sicuri del giovedì mattina dato che non è possibile preordinarlo.

The Producer: 1940-1944



INTRODUZIONE:

The Producer è un titolo di Manlio Zaninotti uscito recentemente ad opera della nuova casa editrice italiana: ApokalypseInc games. A differenza delle altre Preview scritte da me, che si basano sulla sola lettura del regolamento, questa anteprima è stata redatta dopo aver potuto provare il gioco

in 4, grazie alla cortese disponibilità dell'autore che mi ha inviato una copia.

IL GIOCO:

Il titolo mette 2-4 giocatori in competizione fra loro nella gestione di una casa di produzione di film ad Hollywood negli anni 40-44. La scelta, dettata dal problema dei diritti d'autore per periodi più recenti, è per me molto gradita poiché fa conoscere ai giocatori un "età cinematografica" molto lontana da quella odierna e spesso poco conosciuta. Poter fare film con Chaplin, Sinatra e Hitchcock (solo per citarne alcuni) ha per me un gusto retrò tutto particolare!

Il gioco si svolge durante tre anni/turni nella versione breve, che possono essere portati fino a cinque nella versione lunga. Ogni turno i giocatori possono svolgere 6 azioni (cinque nella versione lunga) e/o giocare 6 carte Evento/Azione.

Le carte iniziali vengono selezionate con un draft e possono essere Eventi o Azioni, che a loro volta possono essere "normali" o "speciali". Gli eventi sono tutti (o quasi) negativi e quelli speciali devono essere svolti obbligatoriamente. Quelli normali invece, se si vogliono evitare, si possono scartare al costo di NON poter compiere la

propria azione di turno. Diversamente le Azioni normali si possono giocare o scartare e danno diritto a compiere la propria azione normalmente, mentre le carte Azioni Speciali se giocate e svolte costano la rinuncia alla propria azione di turno.

Le azioni possibili sono molte e vanno dallo scritturare Attori e Registi, al comprare copioni di film o strutture indispensabili alla loro realizzazione (Sala trucco per i film horror, Sala registrazione per i Musical, ecc ecc).

È possibile fare pubblicità ai propri Film o screditare gli attori altrui inviando paparazzi. Si possono contrarre debiti (ma ogni round si pagano interessi e se non si estinguono prima della fine si perde) oppure chiedere fondi alla mafia rischiando però di dover fare "favori" che non si possono rifiutare....

Ogni carta attore, regista o copione contiene foto e locandine originali dell'epoca, informazioni sulle caratteristiche o sui requisiti dell'attore/regista/film e altre bellissime note sull'epoca, in alcuni casi anche rilevanti al fine del gioco (ad esempio registi molto antipatici possono far scappare attori dai loro film.....). Tutto il materiale è profondamente evocativo ed

immersivo regalando un'esperienza davvero bella e di forte immedesimazione. Pare realmente di produrre film d'epoca!

Nel produrre un film c'è un bellissimo (e controllabile) meccanismo di pesca e gestione del pubblico pagante che viene a vedere la propria opera che determina il successo economico e quindi l'incasso che si ottiene. Tuttavia il grosso del punteggio dei giocatori avviene alla fine di ogni anno in cui vengono assegnati gli Oscar a Film, Regista, Attore protagonista, Attrice protagonista e Attore/Attrice non protagonista. Questi premi vengono assegnati ai candidati dei vari giocatori presi dalle produzioni fatte uscire nell'anno appena concluso. Il meccanismo di assegnazione parte da un valore predefinito basato sulla bontà dell'opera e delle risorse (umane e non) messe nella produzione, ma poi prevede anche una fase aleatoria di pesca delle carte che donano bonus anche importanti.

La gestione economica, delle strutture acquistate e del proprio parco di attori e registi (che hanno un costo di ingaggio un tantum ed uno di mantenimento da pagare ogni anno) è complessa e pone i giocatori davanti a scelte importanti e mai

banali. Ogni struttura dona vantaggi diversi e permette di produrre con successo film di vario genere. È anche possibile abbassare i film di livello facendone dei B-Movie oppure produrre Colossal molto impegnativi ma dalle ingenti ricompense in punti vittoria se vincitori dell'Oscar.

I materiali e la grafica del gioco sono quanto di meglio io abbia visto in titoli di genere come questo. Le plance e i segnalini sono molto robuste e spesse. Le carte e le schede dei film anche sono di ottima qualità e la grafica retrò del titolo è bellissima e molto azzeccata. A questo si unisce una cura ed una mole di informazioni sul cinema dell'epoca davvero impressionante, che evidenzia il grande amore degli autori del gioco per questo mondo.

PRIME IMPRESSIONI

Tutto ottimo dunque? Purtroppo no.

A tutti i pregi elencati qui sopra si devono però aggiungere alcuni difetti non indifferenti che mi fanno davvero rammaricare per quella che, a conti fatti, devo giudicare come un'occasione sostanzialmente mancata.

Innanzitutto la durata: il gioco in 4 tempo non possa scendere sotto

l'ora di gioco per ogni turno della partita! Questo perché alcune fasi sono molto lunghe (quella di produzione di un film e degli Oscar su tutte) e la mole di informazioni da gestire sulle carte è davvero enorme e spiazzante.

La grande passione degli autori per la cinematografia dell'epoca è un pregio ma causa anche uno dei maggiori difetti del titolo: la poca "praticità" dei materiali! Infatti ogni carta ha moltissime informazioni e contiene anche molto testo da leggere, spesso fondamentale per il gioco. Se a questo si unisce il fatto che le carte sul tavolo da leggere e gestire diventano facilmente diverse decine si capisce come la cosa sia difficile da padroneggiare, anche in termini di spazio di gioco necessario! Con un copione davanti si devono capire gli attori necessari, le strutture imprescindibili e le diverse caratteristiche di ogni attore scritturato o da scritturare! Gli incroci sono moltissimi e ci si perde nella mole di informazioni. Certo questo sicuramente gioca a favore della variabilità del titolo ma ne allunga enormemente i tempi di gioco.

A questo si somma anche il difetto non indifferente della grande aleatorietà data nella

fase degli oscar dalla pesca delle carte che possono letteralmente stravolgere l'assegnazione delle preziose statuette dorate. Essendo tale assegnazione una delle modalità principali per fare punti è un tantino frustrante il peso del caso in questa fase. Personalmente adotterò la regola casalinga di contare sempre come un solo voto le carte con statuette estratte in questa fase a prescindere dal numero degli Oscar in esse raffigurato.

Voglio concludere dicendo che il gioco c'è, è bello e molto ambientato. L'amore degli autori per l'argomento traspare in ogni sua parte e anzi, straborda finendo per soffocare un pochino troppo la giocabilità del titolo. Si tratta di un gioco tutto sommato semplice nelle regole ma lungo e complesso da gestire a causa di iconografie bellissime ma poco funzionali e tante, troppe informazioni. Io personalmente lo trovo davvero molto affascinante e l'argomento e la sua trattazione sono talmente belli da farmelo piacere a prescindere dai difetti. Tuttavia non me la sento di consigliarlo a spada tratta per durata e complessità di gestione. In una parola riassuntiva quello che mi viene da dire è: PECCATO. Poteva essere un capolavoro se testato e limato un pochino meglio strizzando più

l'occhio alla giocabilità e un pochino meno al realismo.

The Undercity



La Privateer Press ha presentato in anteprima alla GenCon 2015 il suo primo

dungeon crawler,

intitolato The Undercity. In questo gioco, quattro eroi dei Reami di Ferro devono esplorare l'Undercity (la parte sotterranea della città) di Corvis, la "città dei fantasmi" di Cygnar, per fermare un antico male che si sta risvegliando. The Undercity è un gioco per 2-4 persone, ed è il classico DC cooperativo a scenari.

IL GIOCO

Il gioco ha una dotazione notevole di miniature in plastica di diversi colori, per distinguere la diversa pericolosità dei mostri; ma appare un po' carente in fatto di rigiocabilità: solo 4 eroi tra cui scegliere e 7 missioni che formano la campagna. Tuttavia, gli eroi si sviluppano in maniera diversa in ogni partita, perché man mano che acquistano esperienza possono scegliere

abilità e specializzazioni piuttosto diverse.

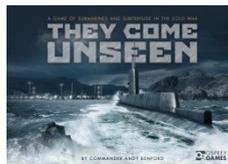
Una partita a The Undercity si sviluppa in diversi turni di gioco, e ciascun turno è diviso in tre fasi. La prima fase è la comparsa / generazione dei mostri nel labirinto sotterraneo; un tiro di dado decide quali creature appariranno in questo turno, e la "lista" dei mostri cambia da avventura in avventura. La seconda fase è la fase di attivazione degli eroi: ciascun eroe potrà muoversi (ci sono tre tipi di movimento) e compiere un'azione prima o dopo il movimento; le azioni possibili sono attaccare, rianimare un eroe svenuto, o tentare una sfida di abilità. La terza fase è infine l'attivazione dei mostri, durante la quale i mostri si spostano ed attaccano, secondo un sistema di IA riportato sulle relative carte. Combattimento e sfide di abilità vengono gestiti tramite un semplice tiro di dadi, che in genere è $2D6 + \text{abilità}$, e bisogna ottenere un valore maggiore o uguale della difficoltà – che può essere anche un'abilità di un avversario; per esempio in combattimento si tirano $2D6 + \text{Precisione}$ e bisogna eguagliare o superare la Destrezza del bersaglio. In alcuni casi si può potenziare il tiro di dadi, aggiungendo un dado. Durante il gioco, i personaggi acquisiscono delle abilità speciali

(Feat) rappresentate da carte, che possono essere usate una o più volte, e che naturalmente potenziano alcuni tiri di dado o conferiscono abilità speciali.

PRIME IMPRESSIONI

Le regole di The Undercity non offrono nulla di nuovo, il che potrebbe essere un deterrente per chi cerca l'innovazione a tutti i costi; inoltre, dal punto di vista grafico la mappa è decisamente anonima, come anche la maggior parte delle carte; un'altra mancanza cospicua – almeno a mio parere – è l'assenza di oggetti da trovare o da prendere ai mostri sconfitti. Tuttavia il livello di personalizzazione degli eroi è piuttosto elevato, il che può offrire un bel po' di divertimento, anche se le missioni sono solo sette. L'idea che mi sono fatto di The Undercity è che si tratta di una specie di "introduzione al GdR degli Iron Kingdoms", un po' come era già stato fatto con due scatole che includevano miniature di eroi e mostri e mappe, sempre da parte della Privateer Press; considerando peraltro che probabilmente in Europa questo gioco dovrebbe superare i 90 euro di costo, The Undercity potrebbe essere un valido DC cooperativo, ma va assolutamente provato prima del non poco costoso acquisto.

They Come Unseen



2 - 5 giocatori
80 / 180 minuti
di gioco

Essen Spiele

2015: Booth al momento ancora da stabilire

Guerra fredda.
Sottomarini della NATO nelle acque presidiate da cacciatorpedinieri sovietici. Il mare è gelido e minaccioso. E' in gioco la supremazia delle acque.. o quella del mondo intero??

They Come Unseen nasce nel 1974 dalla mente di un giovane comandante di marina, Andy Benford, e viene giocato per anni, durante lunghi viaggi, cambiando ed aggiungendo ogni volta qualche miglioria, pur conservando lo stesso spirito del principio. La stessa atmosfera e la stessa tensione ansiogena che era propria del periodo storico in cui è stato pensato. Nelle recenti interviste cui si è concesso, l'autore confessa di non avere un background da giocatore da tavolo, soprattutto perchè "ai suoi tempi" non è che lo facessero proprio impazzire i giochi più

facilmente reperibili. Emerge chiaramente però la volontà di portare sul tavolo l'atmosfera vissuta sulla propria pelle, da comandante e, come afferma perentoriamente, l'idea di creare un gioco dove le scelte dei giocatori contassero più del caso, dove l'astuzia prevalessse e la verosimiglianza storica non stridesse con le meccaniche, per rendere l'esperienza il più immersiva possibile.

Ci è riuscito? Vediamo assieme..

Setup:

Si piazza la plancia raffigurante la porzione di mare al centro della contesa che presenta sei postazioni russe (terrestri) oltre a sezioni marittime dalla differente profondità, intuibile dal colore via via più scuro man mano che aumenta.

- Il giocatore NATO posiziona davanti a sé anche la plancia della sezione sottomarina, nascondendola agli occhi dell'avversario, in cui muoverà le proprie unità; prenderà quindi (come descritto in foto) i token dei 2 sottomarini a disposizione e il relativo pannello di controllo, gli indicatori del raggio d'azione del sonar dei sovietici ed infine il token "Minefield".

- Il giocatore sovietico avrà i due token cacciatorpediniere con i relativi pannelli di controllo, il sonar, le navi "Container" e "Supply" con la scheda per

aggiornarne lo stato e il carico corrente ed infine 6 cubi di munizioni ("Mortar pieces").

- Tra i due contendenti verranno posizionati poi segnalini per indicare i danni subiti, token per le variazioni climatiche e per il rifornimento di armi e benzina, le "Ice-Station cards" proprie di ogni stazione sovietica, tra le quali scegliere ad inizio partita le 4 che saranno da eliminare per il giocatore che rappresenta la NATO, come condizione di vittoria (ovviamente sarà, questa, un'informazione nascosta all'avversario).

a. A proposito della profondità del mare, abbiamo tre aree differenti nel gioco: a 250, 450 e 650 piedi. Come realmente accade, la diversa profondità consente un migliore/peggiore spazio di manovra e quindi una differente velocità dei vari sottomarini.

b. Le diverse postazioni russe possono consentire l'attracco via mare di non più di 3 navi amiche alla volta, oltre ad un sottomarino (che arriverà con intenzioni differenti però laugh), mentre non ci saranno limiti alle riserve (di benzina o armamenti) che potranno essere immagazzinate in ognuna di esse. Tuttavia, nel momento in cui una postazione verrà distrutta dal nemico, tutto quello che sarà attraccato lì o

conservato in quei magazzini sarà eliminato dal gioco e mai più utilizzabile.

Ci sono 6 postazioni differenti, ognuna con dei compiti specifici:

- 1-ALFA e 4-DELTA:

Controllano il processo di rifornimento (benzina) sovietico.

Se una di esse viene distrutta, allora tutti i token carburante presenti in quel momento nella stazione ECHO saranno rimossi dal gioco.

- 3-CHARLIE e 6-FOXTROT:

Controllano la produzione di armamenti. Se una di esse viene distrutta, allora tutti i token armamenti presenti in quel momento nella stazione ECHO saranno rimossi dal gioco.

- 5-ECHO e 2-BRAVO: La postazione ECHO rappresenta il punto nevralgico per il rifornimento sovietico. Se distrutto, non potranno più essere garantite ai cacciatorpedinieri nuove armi né benzina. La postazione BRAVO, invece, è il centro di controllo principale dell'armata sovietica. Se distrutto, la produzione di armi e benzina sarà permanentemente ridotta (come capacità massima)

Obiettivi e flusso di gioco delle due forze in campo:

Iniziamo col dire che il turno di gioco è semplicemente riassumibile in questa sequenza:

Agisce il team (o singolo giocatore) NATO -> Agisce il team (o singolo giocatore) sovietico -> La tempesta muove verso Est.

Quindi, Cosa bisogna fare per vincere la partita:

- Il team (o singolo giocatore)

NATO: Deve distruggere quattro delle sei postazioni terrestri nemiche (sorteggiate ad inizio partita).

- Il team (o singolo giocatore)

Sovietico: Deve distruggere entrambi i sottomarini avversari.

NATO

Al proprio turno, il giocatore che guida la NATO può muoversi e/o fare un'azione. Le azioni disponibili sono: ricaricare le batterie, posizionare una serie di mine, attaccare una postazione di terra nemica. Potrà eseguirle nell'ordine che desidera e una volta completato il proprio turno, si passa all'avversario.

- Movimento

Un sottomarino può muovere in qualsiasi direzione (anche in diagonale) fino a 14 "quadrantini", in condizioni normali. Ogni quadratino (lo so che non è il massimo, ma non mi viene un termine migliore, pardon cheeky) percorso consuma un livello energetico della batteria, dei 20 di partenza (come indicato sul pannello di controllo). Il movimento è ovviamente

soggetto alla profondità della zona in cui ci si muove, infatti spostandosi dall'area meno profonda (250 piedi) in una adiacente qualsiasi, il movimento possibile in quel turno non potrà superare i 6 quadratini. Parliamo di profondità del mare, non del livello di profondità del sottomarino..

Infatti per quanto riguarda quest'altro aspetto, abbiamo 4 diversi livelli ("Periscope depth", 200, 400 e 600 piedi) che potranno essere cambiati per sfuggire agli attacchi nemici e che, in caso di condizioni meteo avverse potranno o meno garantire l'invisibilità dal sonar sovietico.

- Ricaricare le batterie
Per ricaricare le batterie, il sottomarino dovrà salire "a galla", cioè al livello "Persicope depth" indicato sul pannello di controllo. Questo aumenterà di 10 unità il livello di batteria.

Bisogna effettuare quest'operazione con almeno 1 livello di batteria ancora disponibile, in caso contrario il sottomarino salirà a galla automaticamente ma non potrà eseguire nessun'altra azione durante il turno.

- Posizionare mine
Ogni sottomarino è dotato di una "striscia" di mine, che potrà piazzare a 250 piedi di profondità, una volta a partita. Per fare ciò dovrà muoversi per 6

spazi in linea retta (non in diagonale) e quindi rilasciare la mina sui quadratini percorsi, senza più rimuoverla durante il gioco. Ma quando e come esploderanno queste mine?? Bene.. per scatenare l'effetto dirompente di queste mine, servirà il "rumore" di una nave che transiterà sopra di esse ad una certa velocità: un cacciatorpediniere che muoverà di 8 quadratini o una nave "logistica" (più rumorosa) che muoverà di 6 quadratini scatenerà il furore dell'arma e applicherà i danni relativi (che vedremo tra poco).

- Attaccare una postazione di terra sovietica

Il giocatore della NATO potrà attaccare una postazione solo tra quelle di cui ha ricevuto la carta relativa ad inizio partita. Per fare ciò basta emergere nella zona di approdo della postazione, attaccarla (e quindi distruggerla) terminando il proprio turno immediatamente. Navi ed eventuali token presenti in quella postazioni andranno eliminate per sempre dal gioco.

Sovietici

I sovietici hanno due azioni principali da poter fare, nel proprio turno: usare i propri cacciatorpedinieri per scovare il nemico ("Hunting") o utilizzare i container e le navi da rifornimento ("Logistics"). Potrà

fare le proprie azioni nell'ordine che preferisce (quando possibile), muovendo le relative imbarcazioni.

1. Hunting (o altrimenti detta: la caccia!)

- Movimento

Un cacciatorpediniere può muovere fino a 18 quadratini, ma questo comporta un consumo di benzina sempre crescente, come in foto (laddove il serbatoio pieno raggiunge le 35 unità di benzina).

- Sonar (ricerca)

E' questo il metodo principale per scovare l'infido nemico! Una volta per turno il giocatore sovietico potrà effettuare una ricerca col sonar, posizionando l'apposita griglia di plastica in dotazione 7x7 ai lati della propria nave scelta. Questa griglia ha 4 differenti colori e, una volta che il giocatore avversario avrà posizionato la propria, nell'area di gioco nascosta davanti a sè, questi dovrà dichiarare se un proprio sottomarino è entrato nel raggio visivo del sonar e, in tal caso, il colore dell'area che intercetta.

In questo caso non resta che attaccare!! cool

- Attaccare

Ogni sottomarino può attaccare una sola volta per ricerca effettuata col sonar, utilizzando un "Salvo" (bombe a grappolo? ndr) che consiste in due set di 3

bombe ognuno. Verranno posizionati quindi all'interno dell'area del sonar individuata in precedenza 3 token bomba "neri" e 3 token bomba "bianchi", indicando a quale profondità debbano esplodere. Quindi il giocatore della NATO controlla sulla propria plancia e in caso di area e profondità corrispondenti, ci sarà un danno serio al sottomarino, in caso di profondità differenti di non più di 200 piedi, ci sarà un danno "minore" ("Near-miss").

- Speronare

Nulla di più facile: se un sottomarino si trova in superficie durante il turno dei ragazzacci di Mosca, basta muoversi fino ad arrivare nella stessa casella in cui si trova per speronarlo ed eliminarlo dal gioco :)

- Sonar (di guardia)

Il giocatore russo può decidere di lasciare attivo il sonar durante il turno successivo dell'avversario, che quindi dovrà dichiarare se e quando dovesse incrociare la griglia lasciata sulla plancia. Ovviamente il giocatore russo dovrà aspettare poi il proprio turno per reagire alle informazioni avute.

2. Logistica

Una nave container può muovere fino a 14 quadratini per turno, mentre una di rifornimento fino a 16 ed entrambe non necessitano di fare rifornimento. Queste navi

vengono utilizzate per caricare e distribuire armamenti e rifornimenti dalla postazione ECHO a qualsiasi altra o direttamente ai cacciatorpedinieri in mare. Non c'è limite alle risorse stipabili in una postazione di terra.

- Rifornimento

Per rimpinguare le riserve di armi di un cacciatorpediniere o le proprie riserve di benzina, basta far attraccare lo stesso ad una postazione di terra che ne abbia in magazzino. Si registra quindi sul pannello di controllo relativo all'unità navale scelta il livello di benzina/armamento raggiunto e si riposiziona il token (blue nel primo caso, rosso nel secondo) nella postazione ECHO per essere nuovamente disponibili il turno successivo.

- Rifornimento in mare

In questo caso si svolgerà una manovra ben precisa che coinvolgerà un cacciatorpediniere e una nave "logistica" per un rifornimento al volo. Operazione rischiosa perchè potrebbe essere impossibilitata dalle condizioni meteo avverse..

Danni:

Questi possono avvenire in vari modi:

- I sottomarini possono essere danneggiati da un bombardamento o uno speronamento;

- Le navi russe possono essere danneggiate grazie alle mine, ad uno speronamento o in seguito all'attacco ad una postazione di terra presso la quale erano in sosta.

I sottomarini devono subire tre danni per essere distrutti (che verranno segnati sulle apposite schede relative). Ogni due colpi meno potenti ("Near-miss") fanno un danno.

Questi danni subiti limiteranno la capacità di andare in profondità dei sottomarini (fino a 400 piedi con un danno, fino a 200 piedi con due danni).

In seguito ad un speronamento, invece, il sottomarino viene automaticamente rimosso dal gioco.

Le navi sovietiche reagiscono ai danni in modo differente: i cacciatorpedinieri possono essere riparati, le navi da rifornimento no.

Il cacciatorpediniere danneggiato vedrà ridursi il raggio d'azione, diminuito il carburante a disposizione, oltre che impossibilitato ad utilizzare il sonar o le armi. Sulla scheda relativa verranno posizionati due token-danno (uno per "area") e per poter essere riparato dovrà stazionare presso una postazione di terra, potendo riparare un danno per ogni turno di sosta.

Riparare l'area "tattica" consente di poter tornare ad utilizzare le armi e il sonar, mentre riparare l'area "ingegneristica" consente di ripristinare la massima capacità di carburante, di armature utilizzabili e di spazio movimento per il proprio cacciatorpediniere.

Condizioni climatiche:

Finezza regolamentare che l'autore consiglia a giocatori già confidenti con la versione "base", questa aggiunta ci sembra ottimamente implementata e personalmente la considero il completamento ideale per una partita che restituisca tutto il feeling della situazione in campo.. o in mare, che dir si voglia!!

La plancia viene considerata divisa in tre sezioni (Ovest, Centro, Est) con il vento che muoverà sempre da Ovest verso Est (come valore/intensità).

Ovviamente gli effetti della tempesta saranno via via crescenti, influenzando sia il movimento, che l'efficacia del sonar che la possibilità di fare rifornimento per il giocatore sovietico..

Come verrà settato, quindi? Semplicemente, ad inizio partita, si sorteggerà una "Ice-Station card" e si vedrà il numero segnato su di essa (se ancora qualcuno si stesse chiedendo il perchè del numeretto su queste

carte.. laugh). Questo valore "N" verrà assegnato alla sezione Est, N-1 al Centro e N-2 alla sezione Ovest (laddove "dopo" l'1 verrebbe assegnato un 6, per continuità). Ad inizio turno verranno stabiliti gli effetti delle condizioni climatiche per quel turno, come riportato nella tabella sottostante, ma solo a partire dal secondo turno di gioco!! Il primo turno possiamo goderci la tranquillità del mare o preoccuparci che essa rappresenti la più classica "calma prima della tempesta"!!

Infine, nel manuale, è presente la diversa configurazione a seconda del numero di giocatori, da 2 a 5.

"War has not ended. War is now silent. Effective. Unseen."

Considerazioni

La storia che il gioco racconta è la stessa che lo ha accompagnato dietro le quinte, per anni. E si sente tutta!! Gioco asimmetrico con, da una parte, il giocatore che alla guida dei sottomarini NATO dovrà aggirarsi di nascosto per la mappa cercando di completare la propria missione di distruzione di un numero stabilito di basi nemiche (variabile) e dall'altro il giocatore sovietico impegnato in una difficile opera di difesa delle

basi stesse, senza avere la percezione visiva di dove il nemico andrà ad attaccare.. almeno fin quando non sarà costretto a risalire a galla.. Senza dubbio interessante questa dualità, obbligando gli sfidanti ad approcci totalmente differenti ma, sembra, ugualmente appaganti: da una parte la tensione data dal non conoscere gli spostamenti del nemico, le scelte rischiose che potrebbero costare un avamposto fondamentale, la gestione delle risorse in gioco, la logistica dello spostamento delle navi e la tempistica per il rifornimento da valutare attentamente; dall'altra l'adrenalina di poter giocare ad "informazione completa" contro le paure dell'altro, il continuo pianificare mosse e azioni nel turno, considerando anche la profondità del mare e l'urgenza di risalire a galla. A me fa venire voglia di giocarci assolutamente!! Certo, l'ipotetico range fino a 5 giocatori non riesco ad immaginarlo, ma nemmeno 4.. ma nemmeno 3 frownE' un gioco da due giocatori, fondamentalmente.

A favore giocano quindi: la cura nella realizzazione, l'aderenza al tema, il livello di sfida, la rigiocabilità, il divertimento (per quanto sia un valore soggettivo) che un meccanismo à la "guardie

e ladri" intrinsecamente possiede.

Contro, abbiamo: un prezzo decisamente elevato per quanto presente nella scatola, un numero giocatori plausibile assestato a 2, una durata che potrebbe essere eccessiva (molto dipendente dallo "stile di gioco" di ognuno) e un regolamento, pur ridotto all'osso rispetto alla versione originale proposta all'editore (pare fosse vicina alle 160 pagine surprise), probabilmente non proprio immediato.

Consigliato a: gli amanti del tema storico scelto, chi gioca spesso in due, chi predilige i giochi con programmazione azioni e movimento nascosto.

lo credo lo comprerò in fiera, magari dopo aver sfidato un goblin al tavolo yes

Prezzo fiera: 45 euro (preordinabile)

T.I.M.E. Stories



Edito da Space Cowboys, che si conferma una casa editrice con parecchio fiuto e stile, questo

T.I.M.E. Stories è un viaggio nel tempo per 2-4 giocatori, della durata di 60-90 minuti.

In un lontano futuro, una costosa apparecchiatura consente a te e agli altri agenti dell'Agenzia, di compiere viaggi indietro nel tempo entrando in "ricettacoli", ovvero corpi di persone del passato, con lo scopo di sanare torti o evitare tragedie, come in Quantum Leap.

Potete tentare il viaggio quante volte volete, ma per ogni "run" (corsa) avrete solo un limitato ammontare di tempo da spendere. Le Time Units (TU) sono infatti la moneta del gioco.

I giocatori scelgono un ricettacolo che avrà resistenza, punti vita, abilità speciali e un valore associato ai tre tipi di test che potrete incontrare nel gioco: forza, intelligenza, destrezza. Questo valore corrisponde al numero di dadi da tirare.

Nella scatola base è presente una sola avventura (Asylum) che vi porta indietro nel 1921. Future espansioni conterranno altre storie e altre epoche.

Tutto è fatto tramite carte, organizzate in luoghi: sul dorso vi è infatti raffigurato un unico ambiente da esplorare, in modo che le carte affiancate creino un

unico panorama. I giocatori potranno scegliere quale luogo esplorare e muoversi all'interno delle varie carte che compongono il singolo luogo con la propria pedina.

Dopo aver esplorato un luogo e aver fatto i vari incontri e scoperte che li attendono in esso, potranno spostare la loro "pedina gruppo" nella mappa generale verso un altro luogo, spendendo TU. Ad esempio potrebbero prima esplorare bene l'infermeria e poi decidere che è il momento (dato che, letteralmente, il tempo stringe) di spostarsi all'obitorio.

Dicevamo che il singolo luogo è composto da varie carte che affiancate, formano col dorso un'unica suggestiva immagine. Piazzando la propria pedina su una carta, si esplorerà quel particolare settore dell'luogo prescelto. Qui c'è la prima particolarità del gioco: solo chi esplora una carta può girarla e leggerla. Potrà raccontare agli altri cosa contiene, cosa deve fare, se ci sono degli enigmi o delle prove da superare, se ha bisogno di aiuto, ma tutto con le sue parole e senza mai mostrarla direttamente ai compagni. Più giocatori potrebbero esplorare assieme la stessa carta, ma dato che tutte queste attività consumano tempo (TU), si rischia di fallire la missione, non

arrivando in tempo a scoprire la verità sul proprio viaggio e trovare la soluzione alla tragedia in corso.

Le prove si affrontano tirando i dadi contro in valore soglia, con un meccanismo di simboli abbastanza semplice e dalla varie conseguenze (perdita di ferite, di TU, altro). Lo stesso per gli eventuali combattimenti contro nemici incontrati. La meccanica, in questo senso, è molto semplice, per lasciare il massimo all'immersione.

Sempre spendendo tempo (TU), i giocatori possono cambiare luogo – e quindi serie di carte da esplorare – o continuare a compiere azioni e approfondimenti in quello in cui si trovano.

Ogni avventura è un enigma da risolvere, possibilmente nel minor tempo possibile. La scatola consente anche di archiviare tutto per continuare la missione in un momento successivo, o comunque di conservare gli oggetti e gli indizi trovati per tentare ad una sessione successiva con un'altra "run".

PRIME IMPRESSIONI

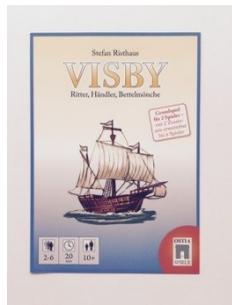
Questo gioco può essere il nuovo Sherlock Holmes o il nuovo

Tales of the Arabian Nights. Collaborativo, con un gameplay semplicissimo (le regole per fare i test e per le azioni sono immediatamente assimilabili), pieno di atmosfera.

A metà tra gioco di ruolo, libro game e gioco da tavolo, ha infinite possibilità, dato che i viaggi nel tempo contemplano ambientazioni che vanno dalla preistoria alla fantascienza. L'aspetto narrativo è lasciato ai giocatori e al tavolo, ma la c'è necessità di dover comunicare con gli altri quello che si è visto, letto e affrontato, cercando di non dimenticare nulla perchè ogni dettaglio potrebbe condurre a un indizio prezioso per risolvere positivamente la storia. Molto bello e realistico l'espedito di non poter mostrare le carte agli altri non presenti, suggestivo e geniale l'uso delle carte per creare ambienti di ampio respiro che aiutano l'immersione. Inquietante e particolare l'ambientazione di questa prima avventura, tra bambine spettrali e pazienti psichiatriche. Potrebbe essere un capolavoro? I presupposti ci sono tutti. Cosa può frenare? Il fatto che questa base contenga solo una avventura, per quanto si intuisca lunga ed articolata (immagino che riuscire a vincere non sia per nulla semplice).

Il fatto che c'è molto testo da leggere – e da leggere individualmente – per cui è necessaria la traduzione. Oltretutto, non bisogna assolutamente leggere le carte prima di giocare, altrimenti ci si “brucia” la storia. Per cui il povero eventuale traduttore dall'inglese all'italiano non potrà mai giocare a T.I.M.E. Stories. Quindi anche creare una traduzione amatoriale e pubblicarla, equivale a bruciare l'intero gioco, perché chi stampa le carte e le inserisce nelle buste, le vede per forza di cose e ciò è espressamente vietato dal manuale, perché svelerebbe a se stesso indizi e pezzi di storia che gli rovinerebbero la partita. Insomma, occorre che qualche bravo editore lo traduca in italiano o che tutti al tavolo siano più che in confidenza con l'inglese.

Visby



DESCRIZIONE
Visby e' il nuovo gioco di Stefan Risthaus, autore che molti l'anno scorso hanno conosciuto (e

almeno nel mio caso apprezzato) per il “mastodontico” Arkwright...ma lasciate stare Arkwright (soprattutto se invece di apprezzarlo ne siete spaventati), la produzione di Risthaus è per lo più concentrata in giochi assai più semplice, e questo Visby va in questa direzione.

Visby e' il nome di una delle città della lega anseatica, ed è un semplice gioco di carte basato sulla scelta contemporanea di ruoli, giocabile fino a 6 e dalla durata dichiarata di 20-30 minuti.

Si gioca con delle carte azioni, 8 identiche per giocatori e degli indicatori per merci e punti vittoria.

Ad ogni turno i giocatori selezionano segretamente una carta (o due se si gioca in 2-3). Le carte, gli 8 ruoli, permettono di guadagnare merci, punti vittoria, o di cambiare merci in punti vittoria. L'effetto della maggior parte delle carte dipendono da quello che hanno giocato gli altri:

- Cavalieri e Truppe guadagnano punti vittoria;
- il Fabbro guadagna meri in base ai Cavalieri giocati dagli avversari;
- Navi e Flotte guadagnano merci;
- L'Armatore guadagna punti per le navi e le flotte giocate;

-il Mercante può cambiare merci in punti vittoria;
-il Mendicante permette di riprendere le carte giocate.

Si continua a giocare fino a quando un giocatore non raggiunge 30 punti vittoria.

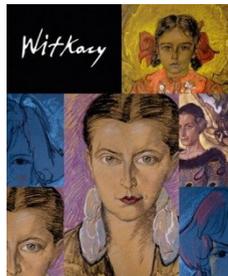
CONSIDERAZIONI

Sono venuto a conoscenza di questo semplice gioco da un'intervista a Stefan Ristahus (che pubblicheremo sul sito dopo Essen...) e mi ha incuriosito (non nego di essermi interessato a Stefan dopo Arkwright). Premesso che Visby è tutt'altro genere (...ma proprio tutt'altro), gli spunti interessanti mi sembrano innegabili per un gioco veloce che mescola bluff e programmazione.

Due note:

Una sulla lingua, se ho ben capito le carte sono solo in tedesco, hanno un po' di testo che riporta gli effetti dei ruoli e che non dovrebbe essere problematico da apprendere. La seconda sulla curiosa la scelta editoriale: il gioco base consente di giocare solo in 2 (e sarà venduto in fiera al prezzo di 5 euro), con ogni pacchetto espansione (al prezzo di 4.5 euro) di possono aggiungere altri due giocatori.

Witkacy



2 - 4 giocatori
15 / 30 minuti di
gioco

Essen Spiele
2015: Booth 2-
B110

Stanislaw Ignacy Witkiewicz, Witkacy ha caratterizzato l'inizio del novecento polacco, nelle vesti di poeta, drammaturgo, filosofo e (ovviamente, visto il gioco) pittore. Ma è stato anche un fedele servitore dell'esercito russo, ai tempi di una Polonia costola dell'impero zarista e quindi sostenitore della rivoluzione bolscevica. Come pittore, fu teorico del "formismo".

Come pittore, oggi, viene omaggiato dai ragazzi della Bomba Games con questo gioco dalla durata di un filler, una meccanica di piazzamento tessere ad incastro che ricorda il recente, coreano, Patchistory o ancora di più l'Edo Yashiki del giapponese Hayashi e la piacevole sensazione che l'arte non abbia confini, nè forma, nè tempo.

Setup:

Abbiamo 55 carte. Bifrontali, con ciascun lato diviso in 3 quadranti. Da una parte avremo alcune parti "superiori" dei 5 differenti dipinti che saremo chiamati a "restaurare" nel corso del gioco. Dall'altra, avremo le parti "inferiori". Le dimensioni dei riquadri sono differenti, come appare in foto.

Grazie ad esse, saremo chiamati a ricostruire quanti più dipinti possibile, nella nostra area di gioco.

Si mescola il mazzo, dividendolo a metà e rovesciandone una delle due metà prima di ripetere il mescolamento (in modo da avere un'uguale percentuale delle diverse aree dei dipinti) ed in seguito ogni giocatore pescherà due carte, una delle quali formerà il suo punto di partenza e l'altra costituirà la sua mano di carte (una "mano" esigua.. lo so.. blush).

Prenderanno inoltre i 5 segnalini azione speciale (uno per colore), in modo da tenerli nella propria area di gioco pronti per essere utilizzati (una volta sola per gioco) durante la partita.

Rivelate e capovolte due carte del mazzo, disponibili per la pesca così come quella in cima al mazzo stesso, il gioco ha quindi inizio.

Come si gioca:

Al proprio turno (e proseguendo poi in senso orario) ogni giocatore potrà fare 3 cose:

- Ricerca (obbligatoria): Il giocatore sceglie una delle 3 carte disponibili e la aggiunge alla propria mano.
- Espandere la collezione (obbligatoria): Il giocatore aggiunge, dalla propria mano, una carta alla sua collezione, posizionandola sopra o sotto, anche parzialmente, alle altre carte già presenti in collezione, senza però poterla sovrapporre completamente ad una di esse.
- Azione (opzionale): Prima di eseguire l'azione "Espandere la collezione" il giocatore può, se lo desidera, effettuare una delle azioni speciali abbinata ai segnalini in suo possesso. Ogni azione potrà essere eseguita, da un giocatore, una sola volta per partita.

1. Deposito -> Prendi una carta dal display e contestualmente scarta una carta dalla tua mano;

2. Solvente -> Scarta una carta da una qualsiasi collezione presente sul tavolo (non applicabile su un dipinto già completato);

3. Correzione -> Puoi posizionare una carta dalla tua mano completamente al di sopra di una carta già presente nella tua collezione;

4. Regalo -> Prendi una carta dal display e aggiungila ad una

collezione al tavolo, a scelta (non applicabile su un dipinto già completato);

5. Rush -> Gioca entrambe le carte dalla propria mano (in questo caso l'azione successiva "Espandere la collezione" non viene eseguita).

La partita volge al termine quando ci sono, nel mazzo, meno carte del numero di giocatori. A quel punto giocherà per ultimo il giocatore alla destra del giocatore iniziale in quel turno e quindi si andrà alla conta dei punti. E qui altra piccola chicca: i punti vengono assegnati moltiplicando il numero di volte che un dipinto sia stato completato (A) per il numero di copie che il giocatore avrà completato dinanzi a sè (B), come mostrato nell'esempio in figura. Chi ne avrà di più, sarà ovviamente il vincitore. In caso di parità vincerà chi avrà completato più opere.

Considerazioni

La storia, l'arte, il forte senso d'identità nazionale e la passione per la divulgazione hanno portato numerosi autori polacchi a confrontarsi col passato del proprio Paese, consentendogli di mostrare con orgoglio ferite e lustrini che ne hanno costellato l'ultimo secolo, attraverso i loro giochi. Un esempio recente è

stato il riuscito First to Fight, in cui si ricordava il valoroso apporto dei partigiani polacchi contro l'invasione nazista durante la Seconda Guerra Mondiale. Esempio attuale è invece questo Witkacy, che abbandona l'oscurità di una notte segnata da colpi di mortaio e ci porta nello studio di una personalità vivissima e audace, un eroe romantico di inizio secolo alle prese con 5 delle sue opere pittoriche più famose.. Tutto questo per dire cosa? Che il gioco vale la candela? Che merita un posto in collezione perchè oltre al fumo, bellissimo, nasconde anche buona sostanza?

Secondo me si!! Al prezzo cui viene proposto, oltre al gioiellino estetico e culturale in sè, avrem(m)o tra le mani un filler rapido e non banale, con un simpatico twist dato dalle 5 azioni speciali una tantum che consente una minima interazione al tavolo e l'attualissima meccanica del piazzamento tessere ad incastro che sembra aver svecchiato questo tipo di giochi.. sempre che faccia piacere trovarsela di fronte, ovviamente.

Di contro, certo, le sole 55 carte e l'ancora sconosciuta combinazione delle varie opere su di esse non ci fa dire nulla sul bilanciamento, l'originale sistema

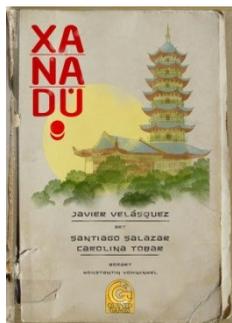
di punteggio va verificato sul campo per capire quanto spazio di manovra e respiro strategico consenta e la pesca di carte è soggetta ai capricci del fato (e se ne hanno troppo poche in mano per poterlo gestire adeguatamente).

lo ho già prenotato la mia visita allo stand in compagnia dei fidi compari goblins Kenparker e Renberche, perchè perdere anche voi questa ghiotta occasione per provare a scovare la perla nascosta di questa Essen? smiley

Prezzo fiera: 12 euro.

NB Altri titoli interessanti presenti allo stand Bomba Games: Amber Route (2014), Black & White (2014) e Polskie Smaki (2015).

Xanadu



2 - 6 giocatori
40 / 60 minuti di gioco

Essen Spiele
2015: Booth 3-S112

In questo gioco saremo chiamati a competere per ricevere i favori del Kublai Khan nella Mongolia del 1200, sgomitando per diventare i

migliori architetti di Xanadu sotto la guida dell'illustre Liu Bingzhong. E fin qui..

Per farlo, punteremo a raccogliere il maggior quantitativo di "Tong Baos" (monete) vendendo le proprie carte "Edificio", quando costruite, al Khan stesso.

Le carte, appunto, rappresentano il motore del gioco essendo al contempo sia "Edificio" che "Lavoratore", a seconda di come la si giochi.

Raccoglie al suo interno, quando giocata come edificio:

- Il costo: Le risorse richieste per erigerlo;
- Le risorse passive: Risorse disponibili per il possessore della carta, dal momento della costruzione e fino in avanti finchè l'edificio sarà in gioco;
- La rendita/punteggio: E' il prezzo di vendita della struttura. Quando si deciderà di vendere l'edificio al Khan, infatti, egli pagherà il primo prezzo ancora scoperto (a partire dal basso). A seconda del tipo di carte il prezzo potrà aumentare o diminuire in seguito all'utilizzo di uno o più lavoratori posti di esse;
- Le risorse disponibili: Sono quelle disponibili a tutti i giocatori, una volta costruito l'edificio. Solo quelle ancora scoperte, a partire dal basso, potranno essere utilizzate e solo

utilizzando dei lavoratori sulla carta;

- Il favore del Khan: Come ricompensa per il buon lavoro in corso d'opera, ogni qualvolta si assegna un lavoratore coprendo uno spazio disponibile, diventerà utilizzabile come "risorsa passiva" quella indicata a sinistra, sulla stessa riga. Anche in questo caso, utilizzabile solo dal possessore della carta;
- Il colore: Ve ne sono 4 differenti e rappresentano le diverse tipologie di edifici in gioco (commerciali, culturali, lussuosi ed infine la residenza estiva del Khan) ed ognuno avrà differenti valori di rendita, prezzo e risorse.

Come si gioca:

Ogni giocatore pescherà 7 carte ed al primo turno sarà chiamato a posizionare un edificio commerciale davanti a sé (nel caso non lo avesse pescato, potrebbe cominciare con un edificio culturale). Nel proprio turno sarà quindi chiamato ad eseguire queste tre 3 azioni:

1. Vendere carte al Khan (facoltativa)

Da effettuare prima di ogni altra azione -> Il giocatore attivo può vendere uno o più edifici che possiede, al Khan. La ricompensa economica sarà rappresentata dal primo valore punteggio scoperto, dal basso verso l'alto e pagata in monete

prese dalla riserva. Le carte (edificio ed eventuali lavoratori su di esso) vengono quindi scartate.

2. Assegnare lavoratori (facoltativa)

Una volta venduti gli edifici desiderati, un giocatore può assegnare quanti lavoratori desidera ai vari edifici rimasti in gioco, coprendo con ognuno uno spazio risorse dello stesso (e non il Favore del Khan!) ed il punteggio relativo. I lavoratori andranno posizionati dal basso verso l'alto.

- Prendere risorse: Dal momento in cui il lavoratore viene piazzato, le risorse disponibili su quella riga saranno disponibili, per quel turno, per il giocatore attivo;

- Costruire: Si può costruire una ed una sola carta edificio davanti a sé, pagando le risorse richieste per farlo (che siano risorse passive, appena raccolte o favori del Khan è indifferente). Non si possono immediatamente assegnare lavoratori ad un edificio appena costruito, ma assegnandoli dove possibile comporterà una variazione del prezzo di vendita dell'edificio scelto;

- Vendita forzata: Se, a seguito dell'assegnazione di lavoratori su di essa, una carta rimane senza più spazi occupabili, questa verrà venduta immediatamente per il valore indicato ed il possessore

di tale edificio non otterrà i benefici della fase di pesca delle carte (che avrebbe avuto in caso di vendita volontaria);

- Limite di carte: A seconda del numero di giocatori si potrà avere solo un certo numero di slot disponibili per costruire edifici nella propria area di gioco (2-4 giocatori: 5 carte; 5 giocatori: 4 carte; 6 giocatori: 3 carte).

3. Pescare carte dal mazzo

Dopo aver costruito, il giocatore può pescare carte dal mazzo seguendo queste regole: ne prende 1 se non ha venduto alcuna carta all'inizio del turno; ne prende 3 se ha venduto almeno una carta edificio all'inizio del turno; ne prende 7 se ha deciso di passare e non compiere azioni nel turno in corso.

Considerazioni

Molto interessante la gestione della mano di carte e l'utilizzo delle stesse come lavoratori per sé o per gli avversari, a seconda che si vogliano raccogliere risorse o sabotare edifici in giro per il tavolo (per tipologia, siamo vicini ad un San Juan o Sit Gloria Romae). Interazione quindi molto alta (ricorda Keyflower in questa meccanica di gestione "condivisa" degli edifici) che potrebbe non piacere a chi

preferisce costruirsi la propria strategia senza ingerenze esterne. Paralisi d'analisi dietro l'angolo, secondo me, dovendo tenere a mente ogni volta cosa produce chi, per poi scegliere cosa costruire in quel turno e quindi giocare carte/lavoratori massimizzando la raccolta di risorse necessarie.. Ebbene sì, un pensatore incallito al tavolo potrebbe rappresentare un problema! Anche la chiarezza delle icone sulle carte avrebbe potuto aiutare di più, nonostante una grafica, invece, molto essenziale ma bella e calata nel tema.

Il gioco sembra richiedere almeno una partita "di prova" per poterlo valutare ed apprezzare appieno, per entrare nel meccanismo del piazzare le proprie carte come lavoratori, eventualmente anche su edifici altrui ed imparare infine a gestire il timing di quando vendere e cosa, se rischiare di arrivare alla raccolta massima o vendere prima per non essere oggetto di sabotaggio e contestualmente decidere quante carte sarà necessario prendere a fine turno. Se dovesse restare entro i limiti temporali descritti (40 minuti in meno di 4 giocatori), potrebbe rivelarsi una piacevolissima scoperta e per questo lo consiglio (NB: nel manuale rivisto della seconda edizione si fa riferimento ad un sesto

giocatore, nonostante la cover continui a riportare 2-5 il range possibile).

Prezzo fiera: Potrebbe aggirarsi sui 15 euro (valutazione effettuata tenendo conto del prezzo a cui veniva proposto il gioco come add-on alla recente campagna Kickstarter di Carson City BigBox da Quined Games). NB: Le considerazioni sulla grafica del gioco sono riferite alle prime due edizioni in commercio in Sudamerica (il gioco è colombiano), non avendo ancora notizie ufficiali su eventuali cambiamenti grafici in quella di prossima uscita.

Zena 1814



Zena 1814 ci porta nella Genova (Zena in dialetto, appunto)

appena liberata dal dominio napoleonico e desiderosa di libertà: per un periodo di 8 mesi la Repubblica resterà indipendente, poi sarà annessa al Regno di Sardegna. I giocatori rappresentano le famiglie più influenti (ognuna composta da Capofamiglia, Dama e 2 Rampolli).

Il gioco, sponsorizzato, tra gli altri, dall'assessorato Cultura e Turismo, cerca di ricreare quanto più possibile l'ambientazione originaria, raffigurando edifici dell'epoca e monete realmente utilizzate.

Il gioco

La meccanica è piazzamento lavoratori e maggioranze. La partita dura 8 turni (uno per ogni mese di indipendenza) e si può svolgere in 2 modalità: principianti ed esperti. Il tabellone è diviso in 6 zone (2 delle quali escluse nella partita per principianti), in cui posizionare le proprie pedine (familiari) e su cui giocare le carte.

I PV si ricevono: posizionando i familiari, dalle carte giocate durante la partita, dai cubi influenza su di esse ed a fine partita dalle carte obiettivo (solo nella modalità esperti) e dai soldi rimanenti.

Il turno di gioco

All'inizio della partita i familiari vengono piazzati in zone diverse, in maniera casuale (principianti) o determinata dal giocatore (esperti).

Ogni turno, dopo aver rivelato la carta evento, si svolge la fase azioni vera e propria, infine c'è la risoluzione delle varie zone.

Le azioni possibili nel proprio turno sono: muovere i familiari, giocare carte ed influenzarle.

1. Muovere = il giocatore sposta un familiare in una zona.

2. Giocare carte (influenzare) = le carte si possono giocare solo sulle aree dove sono presenti i propri familiari pagandone il costo e diventando Promotori della carta. Subito dopo, tutti i giocatori che hanno un familiare in quell'area, possono pagare per influenzare anche loro la carta ponendovi il proprio cubetto; il promotore riceve il bonus indicato per ogni cubetto influenza.

3. Influenzare altre carte = piazzare cubetti influenza su carte giocate precedentemente.

Su ogni carta può esserci solo 1 cubo per giocatore (2 nella partita per 2 o 3 giocatori).

Nella modalità esperto sono disponibili anche le carte sfide, cioè gli investimenti più rischiosi, il cui risultato è determinato dal tiro di dado. Tra di esse, ci sono le carte forte.

Quando tutti hanno passato, inizia la risoluzione delle varie zone: prima si risolvono gli effetti delle carte, nell'ordine in cui sono state giocate; poi vengono rimosse tutte le carte temporanee e quelle permanenti più vecchie.

Infine, si verifica la maggioranza e chi ha il controllo dell'area riceve un mix di PV, carte e soldi a seconda dell'area. Ogni familiare ha un valore diverso in punti controllo (5 il Capofamiglia, 3 la Dama, 2 il Rampollo), ma la Dama per poter reclamare il controllo necessita di essere accompagnata da un altro familiare, tranne che nelle Strade della Città Vecchia. La Dama da sola impedisce ai rampolli di controllare una zona e permette di giocare o influenzare carte in un'area, ma non fornirà punti controllo.

Quando tutte le zone sono state risolte, si ripristina la mano fino ad avere 6 carte e si cambia il 1° giocatore.

Considerazioni

Il gioco mostra che alle spalle c'è un lavoro storico molto accurato e ben presente in ogni aspetto. La strategia a breve e lungo termine è determinata dal numero ridotto di familiari rispetto al numero di aree del gioco: nella partita per esperti, infatti, il giocatore non potrà influenzare mai tutte le aree di gioco. Ancor più rilevante, quindi, diventa il ruolo della Dama, proprio perché conta per giocare ed influenzare carte, ma non ai

fini di attribuzione del possesso del controllo.

Anche il numero di cubi influenza sembra a prima vista un po' esiguo (10 per giocatore): la loro gestione non è irrilevante, ma se sia facile o meno potrò appurarlo solo dopo aver provato il gioco.

La parte aleatoria è presente sicuramente nella pesca delle carte e nel tiro di dado, quest'ultimo mitigato però dalla possibilità di spendere soldi per migliorarlo.

Il regolamento è ben scritto e ricco di spiegazioni.

Tutto sommato, benché non abbia elementi molto innovativi, il titolo si presenta bene e merita una prova.

Un'ultima cosa da considerare è che, se viene pre-ordinato, ha un notevole sconto, venendo a fare 27E.