



**ESSEN  
SPIEL  
2024**

# **IL LISTONE**



**di Pennuto77**

Di seguito la lista dei regolamenti che ho letto in vista della prossima **Essen 2024**. Non sempre si tratta di giochi nuovissimi o di giochi che saranno acquistabili in fiera. In alcuni casi saranno titoli usciti su Kickstarter o in sola visione durante la Messe.

Essendo al momento circa mille giochi (ma aumenteranno ancora parecchio) è stato inevitabile utilizzare qualche criterio per scremare la mole in modo spesso brutale. In linea di massima non ho preso in considerazione espansioni, giochi sotto i 40 minuti di durata, giochi con complessità sotto il 2.00 e titoli che per qualche motivo non mi ispiravano. Esistono comunque sporadiche eccezioni a questo criterio ma era importante chiarirlo.

Come sempre ad ogni gioco ho associato una breve descrizione di ciò che mi ha convinto o meno e due righe sul tema e le meccaniche utili a ricordarmi di cosa si tratta. **Non si vuole** comunque **fare una descrizione esauriente** o sufficiente a chi non conosce il titolo, **ma solo un breve insieme delle mie impressioni**. I lettori di questo articolo, conoscendo i miei gusti o leggendo le righe che seguono, potranno almeno usare quanto scritto per **orientarsi nel mare magnum dei titoli in uscita**, magari per approfondire meglio qualche gioco.

**Alla fine di ogni gioco ho provato a mettere un voto** (minimo 1 e massimo 10 per giochi che mi sembrano molto molto belli) distinguendo fra un parere oggettivo ed uno più soggettivo.

Ho anche aggiunto un “indice di appetibilità” (sempre in dieci decimi dove dieci è il valore più alto) che sta ad indicare quanto cercherò e spero di poter approfondire il gioco prima di acquistarlo o meno, magari provandolo allo stand della casa editrice durante la fiera. Se il voto è 10 probabilmente è un titolo che prenderò anche a scatola chiusa nel caso non riesca a provarlo prima.

Nel file Excel ho messo anche una serie di informazioni “anagrafiche” che contengono: la posizione all’interno della fiera (dove il primo numero è il padiglione ed il resto la posizione al suo interno), l’autore, la casa editrice, il link alla pagina di BGG, la lingua del regolamento, la dipendenza dalla lingua, la durata, la complessità, il numero di giocatori, se è uscito il regolamento ed il prezzo indicativo.

Essendo tanti i giochi e poco il tempo, non ho potuto fare un lavoro più approfondito di così, spero comunque sia gradito quanto fatto. Resta fondamentale considerare che nella stragrande maggioranza dei casi sono impressioni basate sulla sola lettura delle regole e come tali vanno prese. **Non ho assolutamente la pretesa di poter capire quanto un gioco sia davvero bello o meno dal solo regolamento** ma d’altra parte da qualcosa occorre pur partire per selezionare i titoli su cui focalizzare la propria attenzione. Nei rari casi in cui il giudizio è basato anche su partite fatte dal vivo o online ho specificato la cosa, quantomeno per chiarire che in questi casi il mio giudizio, per quanto comunque sommario e soggettivo, nasce quantomeno da una prova e non dalla sola lettura delle regole.

L’ordine con cui sono elencati i giochi è meramente alfabetico solo per rendere più comoda la consultazione. Buona lettura

# INDICE

- [12 Chip Trick](#)
- [1980 Sixtina](#)
- [1984](#)
- [A Message from the Stars](#)
- [Ada's Dream](#)
- [Aeterna](#)
- [Age of Automaton](#)
- [AI: 100% Human](#)
- [Algae, Inc.](#)
- [An Age Contrived](#)
- [Andromeda's Edge](#)
- [Arcs](#)
- [Asian Tigers](#)
- [Atlantis Exodus](#)
- [Babylon](#)
- [Beyond the Horizon](#)
- [Biome](#)
- [Black Forest](#)
- [Bone Wars](#)
- [Chrono Fall](#)
- [Cities](#)
- [Civolution](#)
- [Dabba Walla](#)
- [Daitoshi](#)
- [Dungeon Legends](#)
- [Endeavor Deep Sea](#)
- [Explorers of Navoria](#)
- [Fino a Prova Contraria](#)
- [Fishing](#)
- [Flatiron](#)
- [From the Other Side](#)
- [Gaia Project – The Lost Fleet](#)
- [Galactic Cruise](#)
- [Galactic Renaissance](#)
- [Galileo Galilei](#)
- [In the Footsteps of Marie Curie](#)
- [Lost in Adventure: The Labyrinth](#)
- [Luthier](#)

- [Men-Nefer](#)
- [Minos – Dawn of the Third Age](#)
- [Neko Syndacate](#)
- [Nova Roma](#)
- [Pampero](#)
- [Pandoria](#)
- [Pax Hispanica](#)
- [Phoenix New Horizon](#)
- [Pillars of Heracles](#)
- [Resafa](#)
- [River of Gold](#)
- [Rock Hard 1977](#)
- [Sand](#)
- [Saltfjord](#)
- [Sammu-ramat](#)
- [SETI](#)
- [Shackleton Base](#)
- [Sibille](#)
- [Spectacular](#)
- [Steam Power](#)
- [Stephens](#)
- [Stupor Mondii](#)
- [Tameri](#)
- [Tea Garden](#)
- [Terminus](#)
- [The Lord of the Rings: Duel for Middle-Earth](#)
- [The Smooky Valley](#)
- [Theocratia](#)
- [Thorgal: the Boardgame](#)
- [Timeless Journey](#)
- [Tivoli](#)
- [Total War: Rome](#)
- [Tower Up](#)
- [Tycoon: India 1981](#)
- [Undaunted 2200: Callisto](#)
- [Windmill Valley](#)

## 12 Chip Trick

Questo fillerino di *chip* non è assolutamente il mio genere e pensavo fosse un vecchio titolo, invece lo ritrovo tra le uscite di Essen di quest'anno. Avendolo giocato diverse volte su BGA tanto vale darvi il mio parere.

Si tratta di un **giochino semplice in cui lo scopo è vincere tre mani**

durante le quali i giocatori giocano una delle *fiches* al centro del tavolo e poi ne prendono una in base all'ordine di turno dato da chi ha giocato la *fiche* più alta. Lo scopo è fare 21 alla fine della mano con la somma delle proprie *fiches* o avvicinarsi più degli altri a questo valore (se lo si supera, va diviso per due il totale).

Il titolo ha due regole in croce ma risulta vagamente **interessante per via dei due colori delle *fiches*** che si comportano in modo differente in fase di presa.

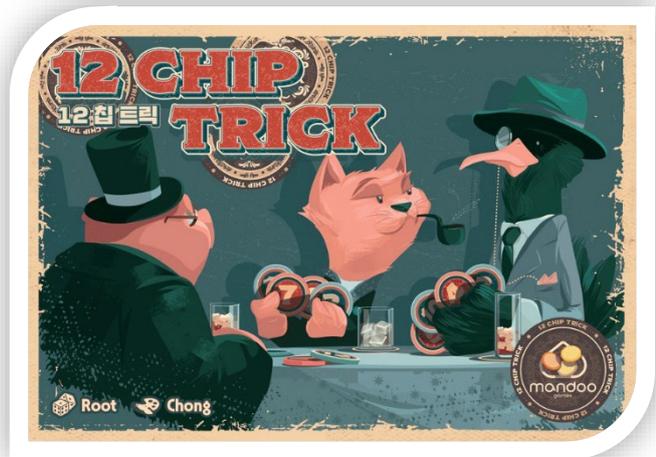
Però rimane un giochino poco longevo e ripetitivo che non ha fatto proprio breccia nel mio cuore, sebbene possa sicuramente piacere, non è proprio "la mia tazza di tè".

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 4

Voto oggettivo: 5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 3/10

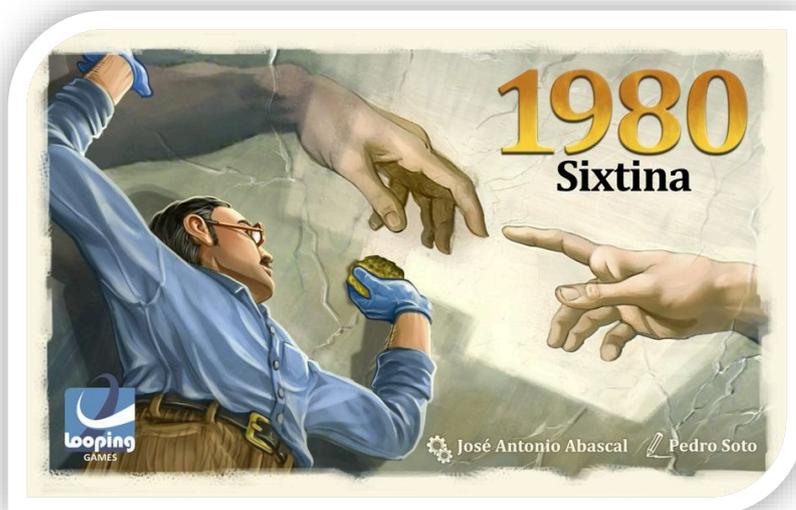


## 1980 Sixtina

Ho sempre apprezzato la linea di giochi in scatola piccola della **Looping Games** e quindi mi vado sempre a leggere le regole.

Spesso ho anche provato e comprato i loro titoli e questo non fa eccezione.

Come potevo poi non leggere le regole di un titolo in cui **dobbiamo partecipare ai 14 anni di restauro dei dipinti** della Cappella Sistina?



Al centro del tavolo vengono messe coperte alcune carte dei dipinti da restaurare che riportano nel lato scoperto il tipo di opera e ciò che è richiesto per il restauro e nel lato coperto (da girare una volta terminato il restauro) c'è il dipinto e uno spazio per indicare chi ha contribuito maggiormente.

Le carte del dipinto riportano i punti fatti e le tecniche da usare per un'opera perfetta o fatta in modo normale o prudente (con meno risorse specifiche). Per svolgere il lavoro si usano delle carte tecnica che riportano il tipo di tecnica ed il suo valore numerico. Durante il proprio turno è possibile fare una delle seguenti 3 cose: pescare 3 carte tecnica (massimo 8 in mano come limite); acquistare materiali scartando carte tecnica; oppure restaurare un dipinto pagando le carte tecnica richieste (in base a cosa si scarta si potrà fare un'opera di restauro eccellente, corretta o prudente e prendere punti di conseguenza).

Finito il restauro si gira la carta dipinto e si prendono i punti in base al contributo dato e alla sua qualità: chi ha dato il maggior contributo mette un suo segnalino e sceglie quale dipinto da restaurare verrà scoperto tra quelli adiacenti (partono tutte coperte tranne alcune).

Al netto di un paio di altre cosette e dell'esistenza di alcuni obiettivi da poter fare per altri punti il gioco è tutto qui e francamente non mi ha colpito molto. **Sembra davvero troppo semplice**, ma chissà che invece non riservi qualche sorpresa pur non essendo sicuramente nel mio [target](#).

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 6,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 5/10

# 1984

Gioco ambientato in una distopica realtà orwelliana.

Due tabelloni (uno con vari tracciati e i Ministeri da influenzare e una con i sobborghi di Londra), una plancia per giocatore dove tenere traccia dei soldi e dei quattro livelli di Amore, Abbondanza, Pace e Fedeltà, una pletora di segnalini e tante carte 1984.

Il gioco dura tre round di durata non prestabilita e al proprio turno si possono fare due azioni diverse tra loro ad eccezione del pescare o giocare carte 1984 che possono essere ripetute.

Pescare carte permette di prendere due carte 1984, e gli altri giocatori ne prenderanno una, il limite di mano è di otto carte per giocatore. Per giocare carte occorre pagarle e poi si effettua l'azione descritta su di esse per poi scartarle sotto o accanto alla propria plancia a seconda del tipo di carta.

Agire nei sobborghi costa una carta 1984 e permette di pescare due segnalini PM dal sacchetto per metterne uno sulla propria plancia ed uno in una delle quattro zone dei sobborghi per riceverne il beneficio.

In seguito al tipo di PM piazzato nei sobborghi Winston si muoverà del colore corrispondente. Con l'azione ministero si può prendere un PM dai sobborghi per piazzarlo nel ministero corrispondente e fare l'azione di quest'ultimo. I ministeri fanno diverse cose come far guadagnare soldi, punti, banner sulla propria plancia eccetera.

Se si possiedono PM sulla propria plancia si possono inviare all'INGSOC per fare punti a seconda del round e del colore del PM o alla Vaporizzazione. Se si vaporizza un PM si sale sul tracciato corrispondente della propria plancia e si ottengono i benefici raggiunti.

Se si sono usate delle carte party in precedenza esse sono ora azioni potenziate a disposizione sotto la propria plancia da usare al posto di azioni normali al massimo una volta a round.

L'ultima azione possibile è quella di scartare dalla mano carte 1984 per salire sul tracciato dei soldi (del benessere).

Alla fine di ciascun round occorre vedere se si sono soddisfatti alcuni requisiti per non perdere punti e si verifica la posizione su alcuni tracciati per vedere se si perdono o guadagnano soldi e punti.



A fine partita si sottraggono punti per il tracciato dei topi, e su quello del doppio pensiero (doppiogioco, ambiguità? Non so bene come tradurre...).

Esiste anche una modalità avanzata che modifica il conteggio finale e aggiunge degli eventi randomici in alcuni momenti del gioco. Inoltre, è giocabile con dei ruoli segreti uno dei quali vince se Winston a fine gioco si suicida perché non ha raggiunto la zona più in basso dei sobborghi di Londra, diversamente perde 10 punti vittoria.

**Difficile capire bene il gioco senza immergersi completamente nell'ambientazione** che io ora non ricordo perfettamente perché è passato troppo tempo da quando ho letto l'omonimo libro. Però **il gioco pare interessante** e spero di riuscire a provarlo in fiera.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

## A Message from the Stars

Si tratta di un gioco cooperativo a squadre di uno e molti, in cui un giocatore impersona l'alieno e gli altri degli scienziati. L'alieno pescherà delle lettere da mettere dietro il suo schermo e gli scienziati dovranno trovarne il maggior numero possibile.

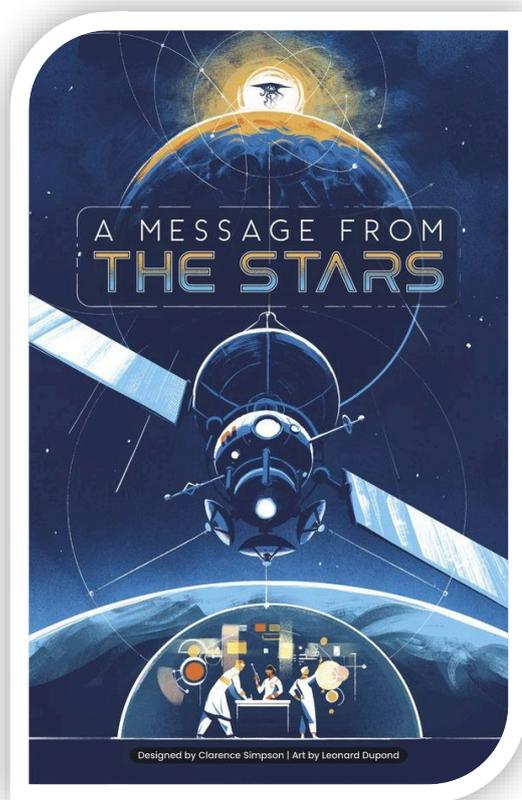
Le due squadre collaboreranno: gli scienziati daranno una parola all'alieno per poi vedersi assegnare da lui dei punti in base alla corrispondenza delle lettere della parola con quelle del codice da lui pescato a inizio gioco. Facendo quattro round e ragionando sui punti ricavati (con delle logiche di punteggio fisse e conosciute che daranno relative informazioni) gli scienziati dovranno capire il codice alfabetico pescato dall'alieno. L'alieno anche passerà una parola con il relativo punteggio agli scienziati. Da spiegare è più difficile di quanto non sembri, ma alla fine **non mi è parso nulla di nuovo** o particolarmente divertente. Decrypto mi pare ancora parecchio superiore.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 6

Indice di "appetibilità" ad Essen: 5/10



## Ada's Dream

In questo gioco vestiamo i panni di ipotetici aiutanti di **Ada Lovelace**, una donna realmente esistita agli inizi dell'800 che, pur se ignorata perché in un mondo maschilista, **teorizzò il primo calcolatore automatico della storia**.

Al proprio turno i giocatori devono decidere se fare un turno in laboratorio o se compiere azioni. Al termine di tale turno, inoltre, dovranno scegliere se pubblicare (spendendo libri) o costruire un ingranaggio.

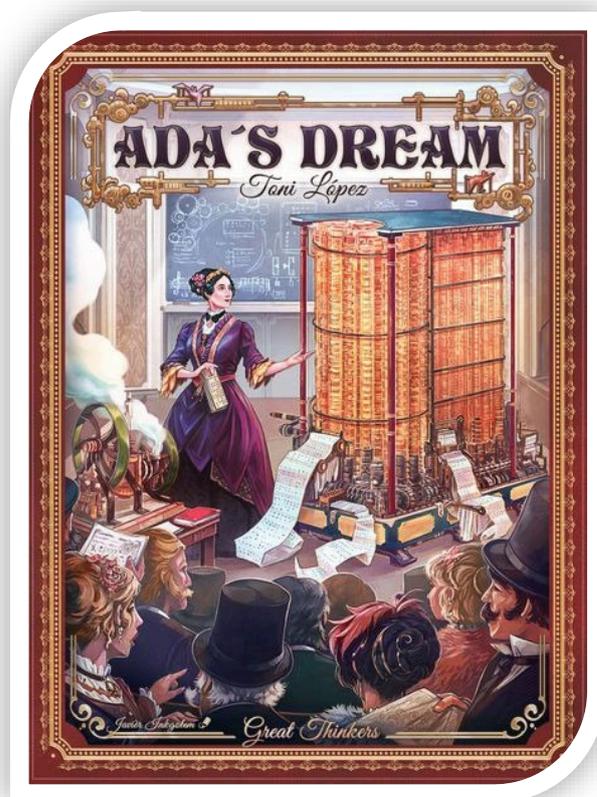
In un turno in laboratorio si deve scegliere un dado di quelli presenti in uno spazio della plancia centrale (ci sono sei spazi posizionati ad anello che dove i dadi "girano" fra di essi in senso orario). Il dado scelto può essere modificato di valore o spostato di più di uno spazio in senso

orario. Dove finisce spinge fuori un dado di valore uguale o inferiore (deve essere obbligatoriamente risolta questa condizione). Il dado spinto fuori dà un bonus e viene poi preso e posizionato su uno spazio della plancia personale del giocatore dove darà bonus in funzione di carte e posizione. Se poi lo spazio di partenza del primo dado rimane vuoto c'è un ulteriore bonus per chi l'ha svuotato e poi viene riempito con 3 nuovi dadi.

Le carte possono essere ottenute e giocate in vari modi e garantiscono vantaggi oltre che i bonus su menzionati quando si posiziona un dado del colore corrispondente nello spazio corretto.

In un turno di azioni, viceversa, si deve **prendere un dado dalla propria plancia giocatore e compiere un'azione principale del colore corrispondente**, posizionandolo poi in uno spazio della propria fabbrica e liberando un disco da essa.

A seconda del colore le azioni principali possono essere: azioni di studio (dado viola) per ottenere una tessera programmazione e carte, ingranaggi o libri; azioni di viaggio (dado blu) che permette di spostarsi in una sezione del tabellone principale con una mappa dell'Inghilterra e ottenere bonus nei posti dove si arriva; azione Meeting (dado giallo) che fa posizionare un disco in una delle sale riunioni (pagandone il costo) per ottenere carte dal display sotto tali spazi; azione Istituzione (dado verde) in cui si paga il costo in punti innovazione, si posiziona un proprio disco in uno spazio corrispondente degli Istituti e si ottengono ricompense descritte nello spazio coperto.



Fatta una delle due cose descritte in precedenza si deve scegliere se pubblicare (spendendo libri e ottenendo benefici in base alla pubblicazione fatta) oppure posizionare un ingranaggio sulla propria plancia (che fornirà punti alla fine della partita).

Il gioco termina quando un giocatore posiziona il **nono dado** sulla propria fabbrica (idealmente convincendo Ada di essere la persona adatta a realizzare il suo progetto). Ci sono una pletera di cose e piccoli incastri da poter fare che non ho descritto trattandosi di un **titolo complesso e pieno di possibili combinazioni di azioni e bonus** da concatenare. Il titolo è difficile da far comprendere senza i materiali sott'occhio, ma pare essere un gioco di combo e azioni a cascata che sfruttano un inedito sistema simil-mancala tramite la manipolazione e lo spostamento di dadi. Da provare per capire quanto il tutto possa risultare divertente ed appagante, ma mi ha lasciato buone sensazioni.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

# Aeterna

Gioco partito da una base di **Martin Wallace** simile a London e sviluppato ottimamente dai ragazzi di **Ergo Ludo**.

Si tratta di un gioco di gestione risorse, gestione mano e maggioranze in cui turno dopo turno i giocatori dovranno contendersi il **controllo dei sette colli della città eterna**. Carte e azioni potenti costeranno soldi, risorse e, soprattutto, corruzione (o erano punti rivolta? Non ricordo) che a fine partita daranno molti punti negativi. Ho avuto la fortuna di giocare diverse volte al titolo mentre era in

sviluppo e lo ritengo un german classico con forte interazione e tutte le carte in regola per essere un **titolo che rimarrà in collezione** accanto agli altri classici dell'autore.

Un titolo dove **occorre programmare** anche qualche turno avanti salvo poi fare i conti con gli altri giocatori che lotteranno con noi per prendere il controllo dei Colli e ottenere potenti bonus e gli ovvi punti vittoria.

Il sistema di gioco delle carte darà vantaggi immediati, permanenti o a fine partita; ogni carta di potrà giocare e sfruttare in modi diversi e andrà ponderata con attenzione perché ogni scelta è dolorosa e porta a rinunce sofferte.

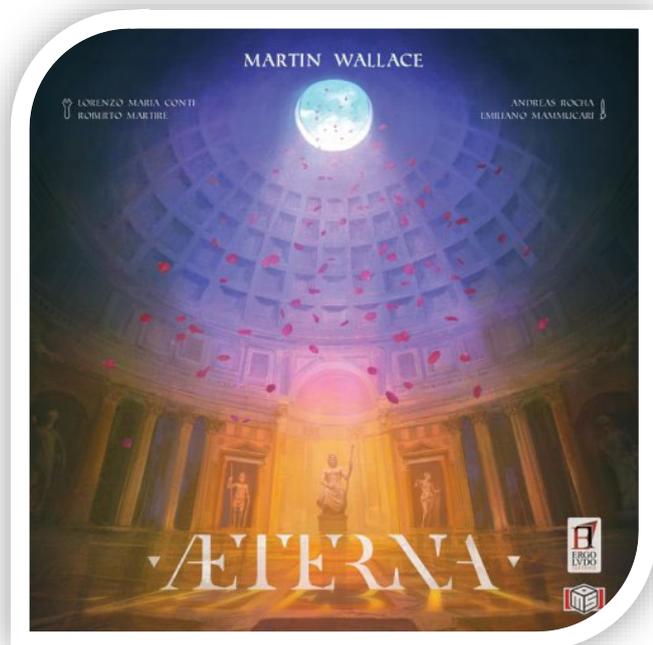
Un gioco "vecchio stile" che non mancherà di piacere a chi ha apprezzato le produzioni di Wallace di una volta.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



# Age of Automaton

In un prossimo futuro l'automazione ha raggiunto picchi molto elevati e noi ci stiamo affacciando su questo business con l'obiettivo di essere i migliori dopo i primi cinque anni (round) di lavoro nel campo dell'automazione.

Dopo un draft iniziale delle carte Specialisti, si tirano i dadi a inizio di ognuno dei cinque round della partita per stabilire le risorse a disposizione nel mercato.

Poi inizia la fase delle azioni in cui, in ordine, tutti i giocatori compiono un'azione alla volta.

Ci sono otto azioni principali e una serie di azioni secondarie o gratuite che possono essere fatte prima o dopo l'unica azione principale eseguibile quando tocca a te.

Ogni azione principale, tuttavia, può essere scelta ed eseguita una sola volta per round da ogni giocatore, e le otto azioni sono posizionate a coppie in modo tale che sceglierne una impedirà di compiere l'altra a meno di giocare un "Overtime".

In pratica ci sono delle azioni speciali da poter compiere spendendo soldi e, soprattutto, scendendo sul tracciato dell'affidabilità.

Durante la partita non ci sono modi per risalire su tale tracciato, pertanto spendere queste azioni speciali (che di fatto danno bonus e azioni aggiuntive al proprio turno) va fatto con molta attenzione e ponderando i benefici in relazione ai costi da sostenere.

Al termine della fase azione c'è una fase donazione in cui, in ordine inverso di turno, si possono spendere soldi per ottenere punti a fine partita salendo sul tracciato delle donazioni e poi si verifica se occorre soddisfare alcuni obiettivi di fine round (il cui avverarsi è determinato dal lancio di un dado) e si prepara il turno successivo.

Da notare che nella fase di preparazione chi ha un'affidabilità alta farà anche un punto vittoria. Le azioni principali si dividono in quattro richiedenti un lavoratore, accoppiate a quattro che non lo richiedono. Le quattro che **richiedono un lavoratore** si risolvono in base al livello dello stesso e sono le seguenti:

- 1) **ricercare**: si sceglie uno dei tracciati ricerca e si tirano tre dadi, per ogni dado il cui risultato è uguale o inferiore al livello del lavoratore usato per l'azione si può salire di un livello sul tracciato assolvendo gli eventuali costi o requisiti;
- 2) **equipaggiarsi**: si prende e paga una carta equipaggiamento dal display delle carte



disponibili (più alto è il livello del lavoratore impiegato maggiore è la scelta a disposizione). Ogni carta equipaggiamento fornisce un'azione extra tra quelle che non necessitano lavoratori e non costa punti affidabilità; una volta svolta si posiziona sotto una delle coppie di azioni della plancia personale del giocatore e darà dei bonus quando verrà attivata successivamente (se ne possono avere al massimo due per ognuna delle quattro coppie di azioni);

3) **ricerca e sviluppo**: si otterrà una carta ricerca con le medesime modalità delle carte equipaggiamento ma tali carte danno ricompense immediate in crediti e risorse in base al round in corso e alla forza del lavoratore impiegato;

4) **vendita**: si selezionerà nel solito modo una carta Ordine di Vendita che farà ottenere punti, reputazione e soldi in base al pagamento richiesto e al lavoratore usato.

Le quattro **azioni che non necessitano di un lavoratore** sono:

1) **raccolta fondi**: si ottengono soldi in base alla posizione sul tracciato reputazione;

2) **assemblaggio**: si ottiene un lavoratore di un livello commisurato alle carte ordine risolte e altri lavoratori di livello uno pari alla quantità di ingegneri posseduti;

3) **sponsorizzazione**: si ottiene un segnalino Sponsor con i relativi benefici e si sale nell'ordine di turno per il round successivo;

4) **acquisto**: si ottengono le risorse disponibili al mercato in base ai dadi lanciati ad inizio round più una per ogni ingegnere posseduto.

Le azioni extra che si pagano con la reputazione permettono di: fare azioni accoppiate a quelle appena svolte, far salire di un livello un proprio lavoratore (il massimo è il livello 4), aggiungere un lavoratore di livello 1 a quelli posseduti, abbassare di un livello i dadi lanciati per l'azione Ricerca (quella che fa salire sui vari tracciati).

Infine, le azioni gratuite fanno acquistare, usare o giocare carte specialista che danno bonus e vantaggi di vario tipo una volta in gioco oppure risolvere obiettivi presenti sulla plancia principale.

Il gioco appare **profondo e interessante ma non complesso, tutto è logico e semplice nelle regole** ma va gestito bene, con il giusto tempismo e incastrando tutti i bonus e le risorse richieste. A fine partita tutto ciò che si è fatto darà punti per cui occorre seguire delle strategie a medio-lungo termine. Pare interessante anche se non particolarmente originale.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

## AI: 100% Human

Gioco di carte in cui i giocatori prendono una carta e passano le altre per poi giocare una delle carte in mano su una griglia 5x3 davanti a loro facendo i punti immediati previsti dalla carta giocata.

Dopo due fasi di *draft* così (e quattordici carte giocate intorno a quella centrale iniziale) la partita finisce.

Oltre ai punti appena si gioca la carta al termine di ogni fase di *draft* (due da sette carte in tutto) c'è una fase di *scoring*.

Le carte hanno un valore e un colore oltre a una condizione di punteggio.

Le condizioni di punteggio sulle carte possono richiedere di fare aree di carte con lo stesso colore e valori diversi da punti, carte uguali, condizioni in riga o colonna, eccetera.

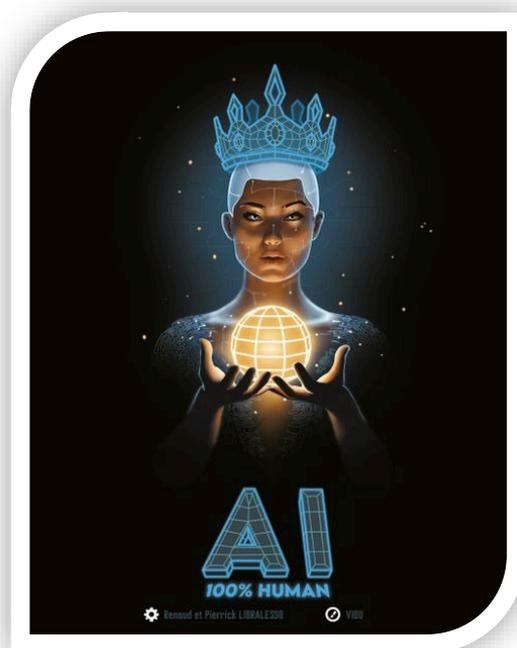
Francamente **non vedo cosa c'entri l'Intelligenza Artificiale e non trovo grandi idee** in questo giochino di carte dalla grafica anche abbastanza bruttina e asettica. Bocciato.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 4

Voto oggettivo: 4

Indice di "appetibilità" ad Essen: 3/10



## Algae, Inc.

In questo gioco cerchiamo di **sviluppare al meglio il nostro dipartimento dell'omonima ditta Algae Inc.** al fine di scoprire e produrre biocarburanti, cibo, cosmetici e bio-plastiche tramite l'**utilizzo delle alghe**, che sono una pianta marina che può realmente contribuire alla cura dell'inquinamento e all'ecosostenibilità del genere umano.

Una partita si svolge in quattro round (le settimane di un mese ipotetico di lavoro) che cominciano con una fase di rendita e finiscono con eventuali bonus del weekend, tra queste due fasi c'è la fase centrale delle azioni.

Un tabellone centrale rappresenta le principali città europee cui si devono consegnare i prodotti a base di alghe che raffineremo durante il gioco in determinate quantità stabilite randomicamente a inizio partita.

Inoltre, c'è il tracciato dell'energia a disposizione dei vari giocatori, le riserve di bio-prodotti e bio-oli da cui si parte per fare le nostre merci e le riserve dei quattro tipi di alghe.

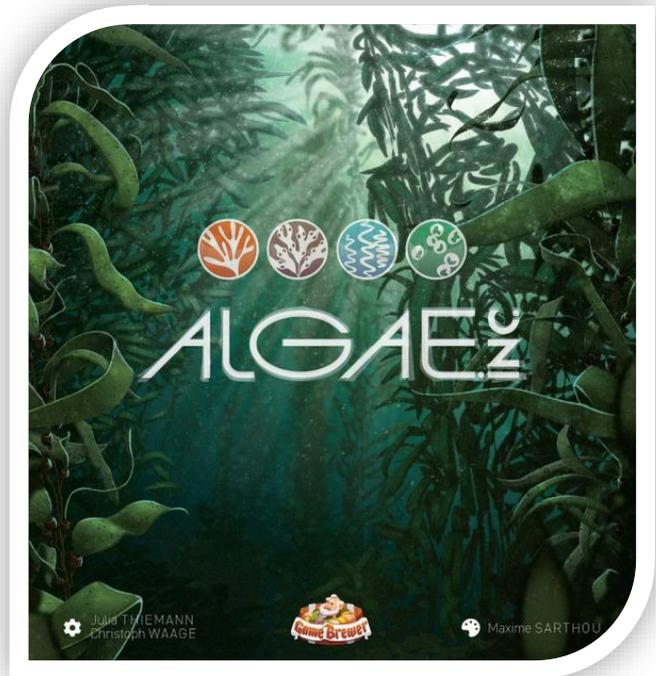
Un secondo tabellone è il tabellone delle azioni che viene formato con delle strisce di azioni posizionate a cascata e collegate da frecce.

Ogni giocatore ha poi una plancia con la linea produttiva e una seconda plancia con bonus e *upgrade*.

Nella fase azioni ogni giocatore svolgerà cinque azioni, ogni volta che toccherà a lui dovrà spostare il suo supervisore sull'albero delle azioni descritto in precedenza (il tabellone apposito formato da varie strisce combinate casualmente ad inizio partita) e svolgere l'azione dove arriva.

Questo albero parte dal basso con tre possibili azioni e poi si ramifica verso l'alto costringendo i giocatori a scelte sofferte perché ogni percorso preso apre alcune azioni successive e ne elimina altre. È possibile saltare l'azione di arrivo per prendere 1 soldo o 1 alga o muovere un'alga nella linea produttiva o prendere un *token* a scelta che permetterà azioni successive a scelta o altri bonus.

Di base le azioni possibili permettono di reclutare uno dei tre possibili impiegati (Operatori, Ingegneri, Scienziati), attivare un tipo di impiegati posseduti o attivare un macchinario della



linea produttiva (ci sono tre fasce di macchinari ognuno dei quali fa avanzare i prodotti ad un diverso stadio di lavorazione).

Il gioco è **davvero complesso e necessita di attenta pianificazione e strategie a lungo termine**. Si possono incrementare i team di impiegati per potenziare le azioni durante la loro attivazione, si possono incrementare le linee produttive, i bonus a fine settimana e le capacità produttive e di vendita. Tutto è da pianificare e da gestire con attenzione.

Prendere materie prime (le alghe), iniziare a lavorarle, venderle nelle varie città, incrementare le rendite, ecc, ecc.

Quando si esportano i prodotti nelle città c'è da pagare un costo extra qualora sia la prima volta, ma tutti poi potranno farlo senza problemi in seguito. I costi extra sono basati sulla distanza da una città che ha già ricevuto beni per cui i giocatori collaboreranno ad allargare la rete di esportazioni cercando di far pagare agli altri l'apertura di un nuovo mercato.

Ci sono parecchie altre cose interessanti ma **le regole sono tante e complesse anche se ben spiegate e tutto appare leggibile e iconograficamente ben realizzato**. Siamo di fronte a un cinghiale tosto e complesso, come testimonia anche il punteggio di BGG (ben 4.25 su 5.00). Al momento è uno dei titoli che mi intriga e interessa di più tra le nuove uscite e spero che risulti girare e divertire come promette, perché sicuramente si tratta di un gioco complesso e ben realizzato.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 9,5

Voto oggettivo: 9

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10

## An Age Contrived

Gioco frutto di una fortunata campagna di raccolta fondi su Kickstarter principalmente a causa di due fattori: i **materiali particolari e molto belli** e curati, il **sistema originale di svolgimento delle azioni** di gioco.

Ogni turno i giocatori possono prendere delle tessere che raffigurano un tipo di energia e inserirle all'interno di una riga di schede che slitta via via verso destra per svolgere le azioni che le tessere rappresentano.

Queste azioni sono volte principalmente a spostarsi sul tabellone di gioco lungo alcune vie principali, costruire tessere lungo queste vie e, soprattutto, partecipare e ultimare la costruzione di alcuni grossi monumenti sparsi per il tabellone che, una volta ultimati, daranno bonus e punti a chi ha contribuito ad erigerli.

Il sistema delle azioni è carino e nella versione deluxe del Kickstarter era in metallo e con un meccanismo a molle scenografico quanto inutile e potenzialmente scomodo.

I monumenti invece sono tessere magnetiche che si vanno ad agganciare a una struttura metallica con un ottimo effetto scenografico (anch'esso piuttosto inutile ai fini del gioco). Questi due elementi sono sicuramente accattivanti ma mi hanno dato l'idea di "abbellire" un titolo che nella sua essenza **non offre nulla di veramente valido**. Staremo a vedere se le impressioni sono giuste o meno a valle di una prova sul campo che potrei riuscire a fare in fiera ma che non è prioritaria rispetto ai tanti titoli in uscita.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 6

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10



## Andromeda's Edge

Gioco a **tema spaziale** in cui guideremo la nostra fazione verso la vittoria durante una serie di turni consecutivi tra i giocatori fino al raggiungimento dei punti vittoria necessari a terminare il gioco (alla fine di un ultimo round per tutti i giocatori).

Durante il proprio turno si può solo inviare una propria nave in una regione o ritirarle tutte (in genere quando sono state inviate già tutte in giro).

La prima nave può essere inviata dalla propria base ad una qualsiasi regione della galassia, quelle

successive, invece, devono essere inviate in una regione senza proprie navi ed adiacente ad una che ne contiene già una propria.

La nave ottiene lune e risorse dalle regioni che attiva in base al tipo di regione visitata. Se ci sono le condizioni avvengono delle battaglie.

Durante il turno di ritiro di tutte le navi dalle regioni, invece, si possono attivare tutti i moduli che si vuole presenti nella propria base, nell'ordine che si preferisce, posizionandovi sopra una nave di quelle ritirate. La struttura semplice dei turni nasconde però profondità e strategia poiché si possono costruire diversi tipi di navi, ognuna con abilità peculiari, vari moduli e diverse strutture. Inoltre, ci sono cinque differenti tracciati su cui salire per ottenere benefici e molti punti vittoria alla fine del gioco.

Le battaglie tra giocatori, infine, si risolvono tirando un certo numero di dadi, determinato dalle navi e da altri bonus specifici, e si applicano modificatori e danni in base al risultato. Si confrontano sempre i dadi dei partecipanti prendendo ogni volta il più alto di una fazione e paragonandolo con il più alto dell'avversario, e così via, fino a che non si stabilisce chi vince. Il **gioco pare ben pensato e fluido**, con una gestione di azioni ed effetti molto interessante e deterministica, che poi si affianca a un sistema di battaglia che sicuramente prevede il caso nei risultati ma che comunque non pare troppo randomico, una volta applicati i modificatori del caso e confrontati tutti i risultati.

Peccato che una **produzione assolutamente eccessiva** (ma molto bella) lo renda eccessivamente costoso per il tipo di gioco.



[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10

## Arcs

Ultima fatica del geniale **Cole Wehrle**, che questa volta ci porta nello spazio con una meccanica basata sulle carte e su una **sorta di briscola arricchita dalle azioni**.

Ogni round i giocatori iniziano giocando carte che hanno un seme e un numero.

Gli altri rispondono giocando una carta che se coincide con il seme del primo giocatore e lo supera anche di valore permette un maggior numero di azioni e dei bonus. Altrimenti ha un uso più limitato.

**Ogni carta riporta due possibili azioni** e l'indicazione di quante volte si possono fare (a patto di essere il primo o di aver superato il valore del primo a parità di seme).

Le azioni permettono di costruire, combattere, prendere risorse, muoversi, catturare avversari eccetera.

Interessante il sistema di combattimento in cui l'attaccante decide che dadi lanciare dove alcuni dadi fanno pochi danni ma non hanno effetti collaterali mentre altri sono rischiosi ma aumentano i danni in una meccanica semplice ma efficace di *push your luck*.

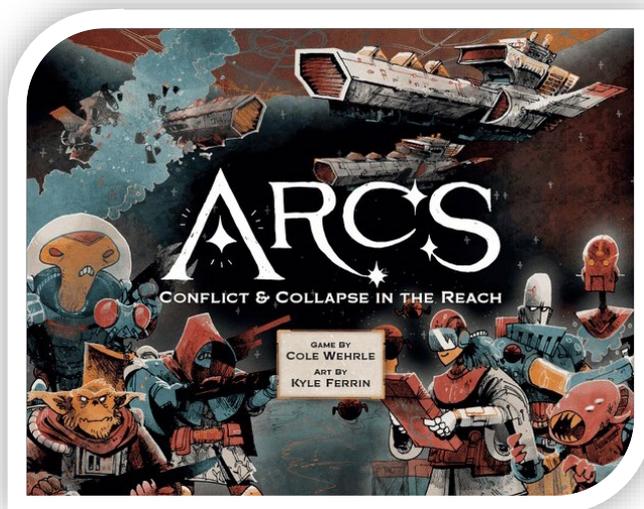
Molto **interessante anche il sistema di punteggio** deciso dai giocatori lungo i vari round. Un titolo che è davvero difficile da giudicare dopo averci fatto una sola partita ma che sicuramente non mancherà di avere i suoi fan. Personalmente per ora l'ho trovato **troppo tattico e incontrollabile** ma andrebbe fatta una campagna (tre partite) per poterlo giudicare.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Asian Tigers

Taiwan, Singapore, Hong Kong e Korea del Sud sono le **nuove potenze economiche che si affacciano sul mercato globale** e vengono chiamate le tigri asiatiche.

Uno degli autori è **Paulo Soledade**, l'autore di ottimi german come [Madeira](#), [Nippon](#) e [Panamax](#), per cui non potevo non puntare gli occhi su questo nuovo gioco.

In questo gioco dovremo piazzare i nostri lavoratori (dieci in tutto di tre differenti tipi) durante le due ere di durata cercando di costruire infrastrutture o vendere risorse.

Il tabellone è diviso in quattro aree che rappresentano le quattro tigri su menzionate in cui poter investire.

Ogni paese ha poi tre diverse aree di investimento in cui possono essere usati lavoratori di un unico tipo (il primo piazzato determinerà il tipo da usare lì).

Ogni area ha lo spazio per poter costruire infrastrutture e un mercato specifico dove poter vendere un bene preciso e salire così nel rispettivo tracciato dell'influenza. La prima area costa tre fondi di investimento ma permette di costruire e vendere in una delle tre aree a scelta, la seconda costa due e permette di vendere solo in essa e nella terza area, la terza costa uno ma fa agire solo nella propria area.

È possibile costruire uno qualsiasi delle ventiquattro strutture generiche o delle sei factory della propria plancia ma è cruciale decidere quando e quali costruire perché ognuna di esse sblocca bonus differenti. A seconda se si costruirà laboratori, dipartimenti universitari, industrie, centrali energetiche o altro si riceveranno subito risorse differenti e in seguito rendite differenti.

Ogni azione fa salire la propria influenza sulla nazione dove la si è compiuta e vendendo al mercato globale è possibile ottenere dei benedici e salire nell'ordine di turno.

Nello *scoring* finale si contano i punti prosperità fatti con l'influenza nelle varie nazioni, più alcuni bonus e i punti fatti con le vendite al mercato globale.

Il **gioco appare interessante** e apre la **possibilità di molte differenti strategie** puntando al mercato globale, ai bonus di fine partita o a specifiche nazioni. Si può cercare di arrivare primi per stabilire la tipologia di lavoratori da poter usare in una determinata zona, magari cercando di mettere in difficoltà chi ne ha pochi in un posto cruciale.

Resta da capire quanto il tutto giri bene e possa risultare divertente o eccessivamente



freddo e calcoloso ma ci sono tutte le premesse per un titolo interessante. Peccato per la grafica davvero scialba.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

## Atlantis: Exodus

Titolo particolare in cui **siamo i Re di una Atlantide che sta affondando** e dovremo cercare di salvare il maggior numero di sudditi nei cinque round che dura la partita.

**A ogni round ci sono tre turni di azioni**, in cui prima si sposterà il proprio re sulla ruota al centro del tabellone, e poi si svolgerà una delle azioni disponibili nel gioco.

Il Re deve essere posizionato, nel primo turno del round, su uno dei quattro settori al centro della ruota, nel secondo si deve spostare su uno dei settori mediani collegati a quello precedente, mentre nel terzo turno in uno dei settori esterni collegati.

La ruota è suddivisa in quattro e dopo la prima collocazione si potrà scegliere solo settori nel quarto selezionato all'inizio.

Ogni settore fornisce il bonus rappresentato su di esso.

La cosa particolare, poi, è che le azioni da poter fare nella seconda fase del turno sono sempre tutte disponibili e vanno dal prendere carte ad addestrare e poi spedire i propri cittadini nelle varie zone dove ottenere bonus in base alle loro caratteristiche.

Occorre fare i conti con i disastri che si scatenano alla fine del round e bisogna concatenare i bonus e l'addestramento dei propri sudditi nel modo migliore, anche tramite la costruzione di edifici e altre cosette.

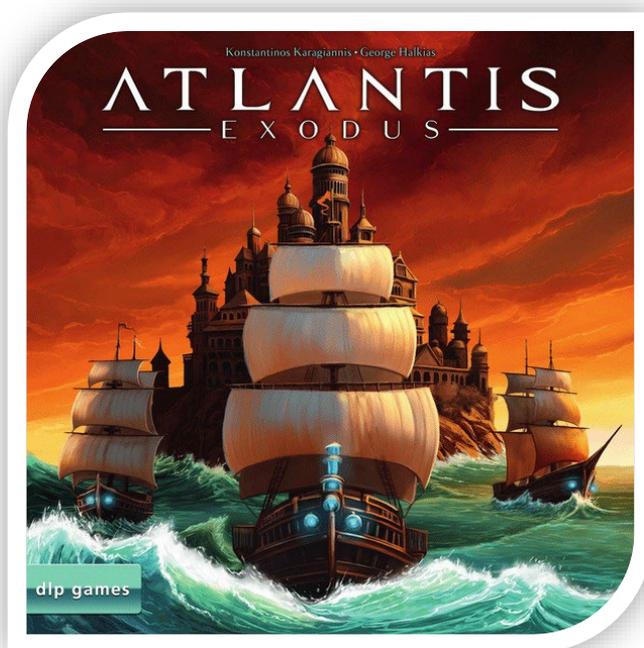
Il titolo **non pare brutto ma neppure troppo innovativo**, mi lascia perplesso la limitazione del movimento che si applica solo allo spostamento del Re per poi lasciare sempre disponibili tutte le azioni possibili nella seconda fase del turno. Avrei forse preferito maggiori vincoli ma è difficile da giudicare dal solo regolamento.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



# Babylon

Nel sesto secolo a.c. il Re Babilonese decide di **costruire i famosi giardini** in onore della sua giovane moglie. In questo gioco i giocatori dovranno costruire sulle loro plance il miglior giardino possibile posizionando bellissimi pezzi di plastica e di cartone in modo sapiente. Ogni turno i giocatori devono prendere dalla scatola del gioco posta al centro del tavolo una tessera terreno (cartoni 2x2 quadrati) e i relativi pilastri cui hanno diritto secondo alcune regole di presa del terreno.



Successivamente dovranno posizionare tale tessera sopra la loro griglia personale (8x8) ponendo i pilastri sotto e il terreno sopra.

Infine, dovranno costruire gli eventuali elementi decorativi secondo le regole di piazzamento che ogni elemento deve soddisfare. Ci sono scale, punti, fontane e statue, ognuno con le sue regole per essere piazzato e ognuno che darà punti in base ad un criterio specifico a fine partita.

**Le regole sono semplici** e il titolo dovrebbe essere un *family* piuttosto semplice, che normalmente non rientrerebbe nei giochi di mio interesse, ma è talmente **accattivante graficamente** e matericamente che spero di riuscire a farci una partita per vedere se può valere la pena acquistarlo.

Andate a vedervi le immagini su BGG per capire di cosa parlo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10

## Beyond the Horizon

Questo titolo è una **reimplementazione di *Beyond the Sun***: molte meccaniche sono uguali, c'è l'albero tecnologico che funziona allo stesso modo, e ci sono una nutrita serie di analogie.

Tuttavia, esistono anche dei **cambiamenti importanti** e ci occuperemo principalmente di quelli dando per scontato che conosciate tutti il gioco da cui è tratta questa versione. Innanzitutto, cambia l'ambientazione: lasciamo il freddo spazio dove nessuno ci sentiva smadonnare quando uscivano le tecnologie sbagliate e calchiamo le ridenti colline di una non ben identificata ambientazione bucolica.

Ci ritroveremo a esplorare terreni verdeggianti e a costruire edifici e villaggi piuttosto che colonizzare pianeti sconosciuti.

Ora i tracciati su cui avanzare non sono più popolazione e minerali, ma popolazione, cibo e infrastrutture. Il nuovo, terzo, tracciato fornisce benefici legati all'efficiamento delle costruzioni.

Altro cambiamento importante è la mappa che non è più fissa ma va allargandosi con le esplorazioni dei vari giocatori. Si potranno posizionare esagoni dove colonizzare villaggi (come per i pianeti in precedenza) e poi eventualmente anche fortificarli (persino giocatori diversi).

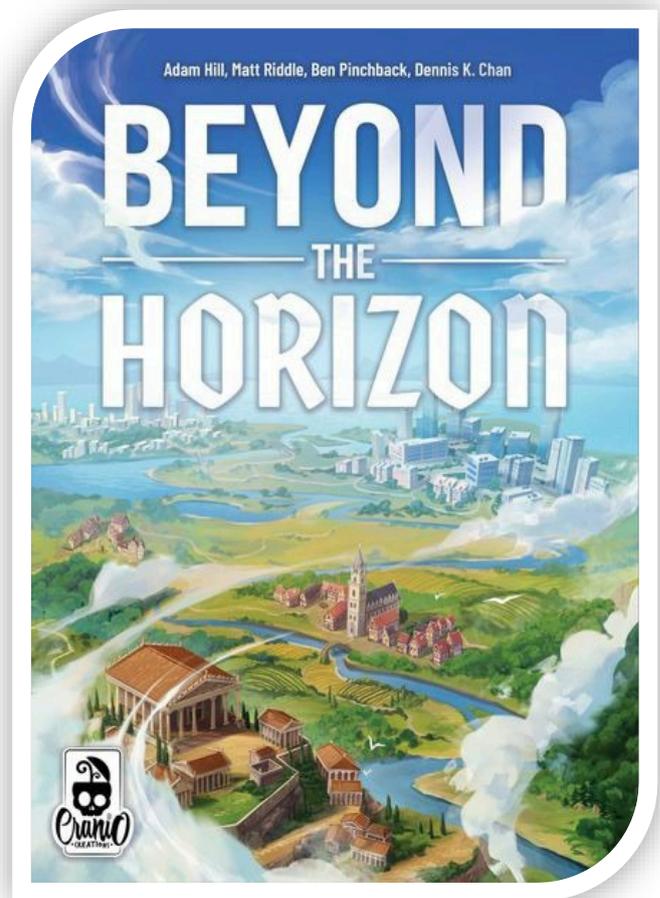
Normalmente non mi interesserei a un titolo del genere ma *Beyond the Sun* è un gioco talmente bello che questa sua nuova versione, dovesse essere migliore del predecessore, sarebbe un acquisto praticamente obbligato. Staremo a vedere.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10



# Biome

In questo verdeggiante titolo **dobbiamo prenderci cura del nostro bioma** (un'area del pianeta caratterizzata da piante e animali che ci vivono) fino a che un giocatore raggiunge i 120 punti, oppure riempie il suo bioma, o ancora fino a quando non sono passate dodici stagioni. Ogni giocatore deve raccogliere risorse per poter giocare carte nel suo bioma, ovvero la propria plancia personale, che può contenere fino a diciotto carte, divise in tre differenti aree (habitat).



Durante i vari turni c'è una fase simultanea in cui tutti scartano fino al loro limite di mano (il limite è otto e si prende una risorsa ogni due carte scartate), pescano due nuove carte, prendono le risorse cui hanno diritto e giocano una carta coperta, poi si applica l'eventuale evento della stagione in corso e, infine, in ordine di turno e non più in simultanea, tutti attivano le abilità delle loro carte, una alla volta.

Gli eventi dipendono dalla stagione e fanno ottenere nuovi animali, sfamare i carnivori, eccetera, se si soddisfano i requisiti.

Nella fase azioni, infine, l'unica a svolgersi in ordine di turno e non in simultanea, si possono attivare le eventuali carte azione che si desidera usare e che si possiede nella propria plancia.

A ogni partita ci sono anche degli obiettivi da raggiungere, chi li fa per primo fa più punti. **Tutto molto classico e senza particolari guizzi di originalità**, occorre però capire come gira e quali azioni ci sono sulle carte che, in questo genere di titoli, fanno l'80% del gioco.

[Link alla pagina BGG](#)

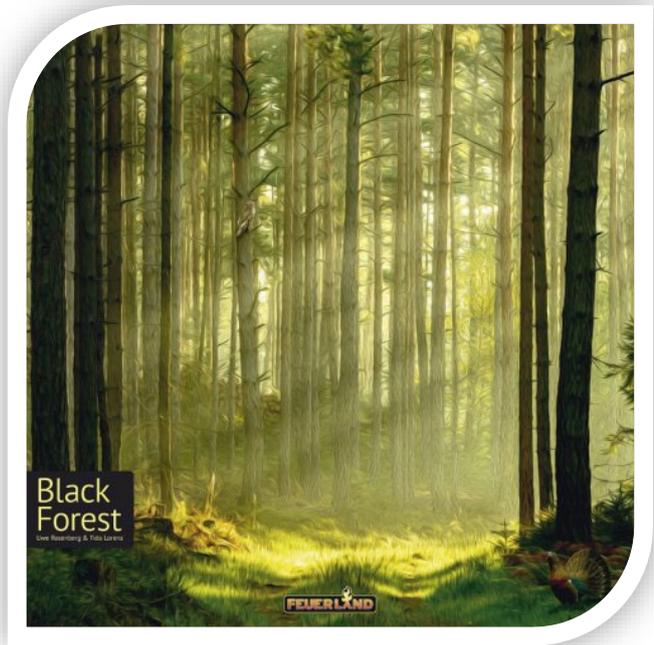
Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10

## Black Forest

Nuovo gioco in cui uno dei due autori è il buon **Uwe Rosenberg**. Questa volta l'ambientazione è: bucolica! (ok ok non è una novità!). Il sistema di gestione delle ruote è lo stesso di altri suoi titoli come [Glass Road](#) e sfrutta due "ruote" delle risorse il cui avanzamento o retrocessione aumentano o diminuiscono le risorse su di esse. Nel tabellone principale ci sono una serie di villaggi con tre commercianti, dei collegamenti con un costo di viaggio e un certo numero di spazi per i lavori che possono uscire ed esservi messi durante la partita.



Tutti i lavori riportano una richiesta e un beneficio e sono monouso e vengono scartati una volta risolti.

Ogni turno i giocatori possono: spendere una merce per spostare il mercante itinerante su un altro commerciante (opzionale), spostarsi e fare un'azione (in quest'ordine e obbligatoriamente). Nel muoversi si può andare in un altro spazio libero dello stesso villaggio, in un villaggio diverso o presso uno spazio con un lavoro, ma solo se si possono compiere le azioni del posto dove si arriva (pagando il costo di viaggio eventuale).

Infine, si deve compiere il lavoro dove si è o visitare uno o entrambi i commercianti vicini a sé nel villaggio. Il lavoro, una volta concluso, si mette da parte e se ne pesca uno nuovo (andrà dove indicato dalla sua tessera).

I commercianti, quando visitati, danno ricompense, eventualmente previo pagamento o soddisfacimento di alcuni requisiti.

Solo se non si possono fare azioni si deve pregare ottenendo una merce. Se si ottengono allargamenti delle proprie proprietà o nuovi edifici si dovrà pagare l'eventuale costo e prendere quanto si è ottenuto. Gli edifici sono vari e danno bonus una-tantum, rendite perenni, conversioni tra merci da poter sempre usare e punti a fine partita per determinate condizioni (oltre a valere sempre dei punti a fine gioco).

La **gestione delle risorse appare interessante e strategica** per il modo in cui vengono prodotte (avanzano le "lancette" sulle ruote se e fino a dove è possibile) e perché quando si spendono si possono spendere su entrambe le ruote ma quando si ottengono si devono ottenere su una sola.

Per il resto sembra un classico [gestionale](#) con [piazzamento](#) (o meglio movimento)

lavoratori. Vedremo provandolo se sarà valido me la premesse sono buone sebbene non ci sia nulla di innovativo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

## Bone Wars

Gioco della **Game Brewer** che solitamente sforna *german* classici ma molto ben realizzati ed interessanti, motivo per cui mi sono andato a vedere le regole di questa **guerra delle ossa, avvenuta a fine '800 tra due paleontologi famosi (Marsh e Cope)** che si sono dati battaglia nel ritrovamento dei migliori scheletri di dinosauro.

Nei quattro round di gioco i paleontologi dovranno compiere azioni giocando carte sulla loro board oppure passare (quando non vorranno o potranno più giocare carte-azione).

Ci sarà uno scoring di metà partita alla fine del secondo round e quello finale alla fine del quarto; chi avrà più punti fama sarà il vincitore.

Il fattore interessante del gioco è che noi saremo leali ogni turno ad uno dei due personaggi e potremo fare punti con esso pubblicando le sue tesi o sottraendo le pubblicazioni all'altro.

I punti si faranno nelle due fasi preposte in base a dove saremo arrivati nei due tracciati della lealtà dei due personaggi moltiplicati per il numero minimo di pubblicazioni prodotte negli scaffali a loro nome.

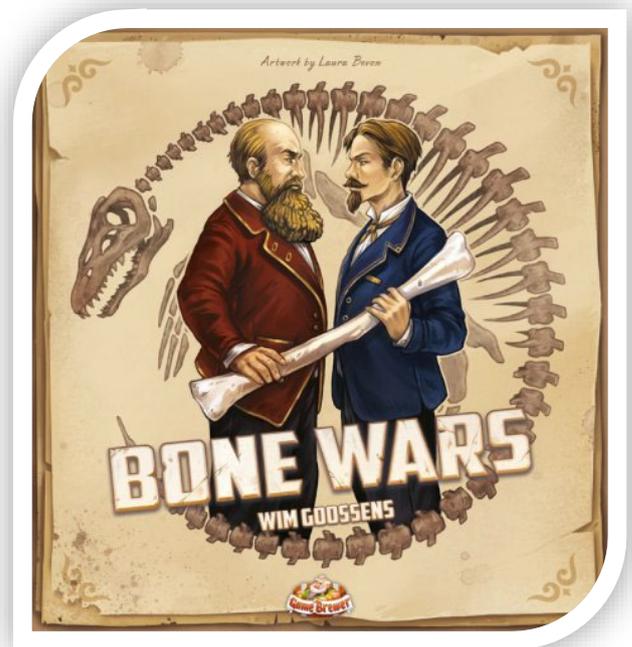
Per fare azioni, come accennato, si dovranno giocare carte (ce ne sono di diverso tipo) sotto la propria plancia, pagandone il costo (la somma del costo della carta e dello spazio della plancia sotto cui si gioca).

Le carte permetteranno di: scavare per trovare ossa; prendere (scoprire) carte dinosauro; stabilire un nuovo campo base; cambiare carte e ossa presenti nel campo dove ci si trova; muovere il proprio team; scartare ossa per assemblare una carta dinosauro che si possiede; archiviare carte dinosauro; archiviare una pubblicazione; appropriarsi di una pubblicazione del paleontologo avverso e metterla nella libreria di quello cui si è affiliati in quel momento; ottenere un riconoscimento; ottenere una scoperta minore.

Tutte queste azioni hanno dei costi e dei requisiti così come producono degli effetti che non starò qui a dettagliare.

Sono inoltre possibili anche una serie di azioni secondarie per un **titolo che pare piuttosto interessante e complesso a dispetto di regole semplici e fluide.**

Francamente questa casa editrice ha sempre prodotto cose degne quantomeno di essere provate e spero davvero di poterlo fare anche con questo titolo.



[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

## Chrono Fall

Titolo singolare ambientato in uno **spazio devastato da fratture dimensionali** in cui i giocatori cooperano per costruire un macchinario che le possa eliminare. Si vince arrivando in fondo al tracciato dello studio delle fratture e finendo di costruire il macchinario che le farà sparire (sono necessarie tredici risorse per completarlo). Si perde se non si fa in tempo a fare le due cose sopra descritte prima che finisca la partita, se si aprono troppe fratture e se il segnalino dell'integrità dello spazio arriva a zero del relativo tracciato.



Ogni giocatore controlla una navicella spaziale utile per girare per la mappa dell'universo e risolvere fratture e tecnologie.

Le navi sono differenti e si scelgono a inizio partita e tutti hanno la propria plancia per la gestione della nave e delle sue abilità. Oltre a controllare le proprie navicelle in gioco ci sono anche quattro fregate che faranno avanti e indietro trasportando una risorsa alla volta da uno dei sei pianeti in gioco alla terra, per costruire il macchinario salvifico.

I movimenti di tutte le navi avvengono attraverso dei percorsi prestabiliti (tunnel nell'iperspazio) che possono essere interrotti dal formarsi di nuove spaccature. Se si deve formare una spaccatura su un pianeta o dove ne esiste già una l'integrità dello spazio decresce di un livello. Per spostarsi si usano le energie a disposizione di ogni nave, che possono anche aumentare o diminuire con particolari eventi o azioni.

C'è una plancia per ricercare le tecnologie (quattro differenti tracciati con vari livelli) una delle quali è indispensabile per la vittoria. Al proprio turno ci si muove, si scannerizzano fratture per ottenere tecnologie e si neutralizzano per evitare blocchi o la fine della partita. Poi si spostano di un singolo movimento le fregate e il turno finisce.

Tra i vari turni ci sono degli eventi che creano nuove fratture o fanno altre cose dannose da evitare, gli eventi escono su una fila di eventi futuri e si vedono dunque in anticipo per potersi preparare.

Il gioco **non è eccessivamente complesso** ma non sembra neppure facile da vincere o banale nelle sue scelte. Sicuramente la grafica e i materiali non aiutano molto a renderlo interessante, tuttavia potrebbe essere una perla. Da provare.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

## Cities

Gioco semplice ma abbastanza carino anche se leggero per i miei gusti.

Bisogna cercare di **costruire il quartiere migliore in una griglia personale** di 3x3 sezioni di città.

A ogni turno si possono piazzare i propri lavoratori uno per riga del tabellone centrale e prendere i rispettivi pezzi.

Ci sono le tessere quartiere, le carte punteggio, le tessere edificio e i palazzi. Si deve incastrare tutto per fare i punteggi migliori che vengono dati dalle carte prese, dalle zone costruite, i palazzi, le statue e degli obiettivi comuni.

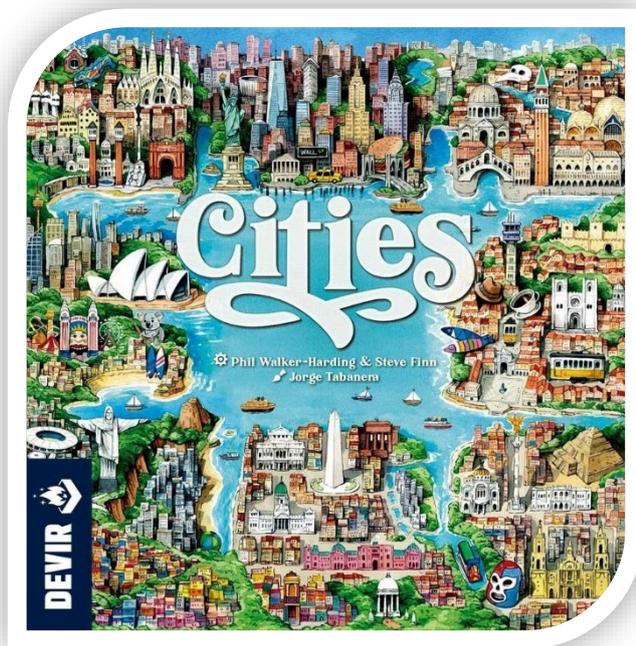
**Tutto molto semplice, lineare e piacevole.** Non un capolavoro ma potrebbe rivelarsi un titolo *family* gradevole.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 6,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 5/10



# Civolution

Nuovo e mastodontico titolo di **Stefan Feld**, questa volta un **gioco di civilizzazione dalle dimensioni spropositate**.

In questo titolo i giocatori si alternano facendo azioni fino a che non dovranno fare un turno di riposo. Ogni volta che ciò accade un segnalino che fa da timer dell'era avanza di uno spazio fino ad arrivare a segnare la fine dell'era, che prevede una serie di step di ripristino e la preparazione per quella successiva.

Al proprio turno in genere **si useranno dei dadi per fare le azioni**

che sono: prendere carte tecnologia, prendere risorse, migliorare le azioni a disposizione, aumentare i tipi di azioni disponibili, esplorare sulla mappa, risolvere obiettivi, cacciare, riattivare i lavoratori, commerciare, produrre, aggiungere insediamenti sulla mappa, eccetera eccetera.

Francamente non sono rimasto molto impressionato dal gioco sebbene si tratti di una delle mie tipologie preferite in assoluto; questo perché mi **pare tutto molto astratto e asettico**, sia da un punto di vista tematico che grafico.

Mi ha dato l'idea di un 'mappazzone' di roba appiccicata lì senza grandi trovate.

Ovviamente potrei sbagliarmi, dato che non ci ho giocato, e siccome Feld è un autore che in genere apprezzo sicuramente gli darò una possibilità, anche se temo che sarà molto difficile da provare in fiera sia per i pochi tavoli che ci saranno (visto l'ingombro) che per la durata delle spiegazioni. Staremo a vedere, ma sicuramente cercherò di farci "un giro".

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10



## Dabba Walla

In questo gioco dovremo **svolgere una giornata di lavoro di un Dabba Walla di Bombay**: fattorini indiani raccolgono i pranzi in appositi e tipici contenitori metallici e poi li consegnano ai vari lavoratori della caotica città.

Noi dovremo svolgere tale mansione dividendo la partita in due fasi.

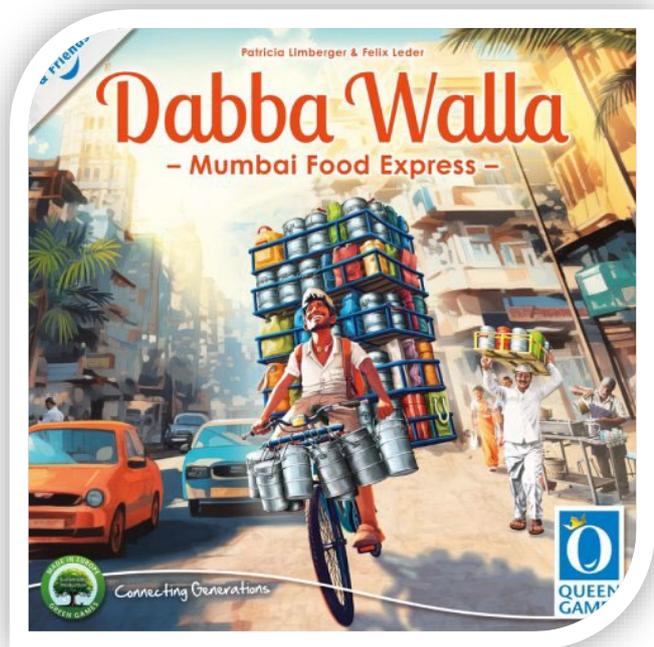
In una prima fase raccoglieremo i vari cestini del cibo sistemandoli nel nostro mezzo di trasporto (delle carte che indicano “tessere alla Tetris” da prendere e sistemare sulle plancette dei nostri mezzi).

Nella seconda fase del gioco (con tanto di lato diverso del tabellone su cui giocare) dovremo consegnare i cestini e fare più punti degli avversari.

Nella prima fase si prendono carte disposte in circolo sul tabellone spostandosi di un passo gratuitamente e pagando biglietti per ogni ulteriore passo (e carta saltata). Le carte prese riportano biglietti e tetramini di varia forma e colore da dover poi piazzare sulla plancia del nostro mezzo di trasporto (Carretto, tavole sulla testa, carriola o carrellino). Si possono anche impilare tessere fra loro per vari livelli ma non potendo esserci buchi in caso occorre tapparli con tessere da un quadratino (contenitori del pranzo vuoti) che daranno punti negativi nella seconda fase delle consegne. Alcune tessere danno dei bonus se posizionate in un certo modo accanto ad altre.

Nella seconda, e ultima, fase della partita si effettuano le consegne caricate precedentemente girando il tabellone di gioco sull'altro lato. In questa fase per ogni livello di cestini che si ha si fa un round di consegna scegliendo una carta a testa da giocare coperta. Poi si scoprono le carte e si aggiusta il valore di ogni tipo di pranzo (ce ne sono di quattro colori diversi) secondo i modificatori sulle carte giocate.

Infine, ognuno fa quel numero di punti per ogni cestino visibile sul suo piano attuale dei pranzi. Poi si scarta il piano e si prosegue per il livello successivo. Il **gioco è semplice e breve** (30-40 minuti), il tema è carino (ho imparato una cosa nuova) e la grafica anche. Non è il mio genere perché troppo leggero ma potrebbe piacere a chi cerca un *family* carino e dal tema originale.



[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 5,5

Voto oggettivo: 6,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 5/10

# Daitoshi

Gioco particolare in cui dovremo **disboscare, seccare fiumi e sfruttare lavoratori per produrre invenzioni**, fare soldi e contribuire alla costruzione di una Megamacchina. La cosa ovviamente farà arrabbiare gli **spiriti della natura** (gli Yokai). C'è un tabellone centrale con una ruota divisa in cinque spicchi (i distretti cittadini) e varie fasce concentriche, un fiume, il mercato delle invenzioni e altre cosette; più le plance giocatori con lo spazio per le invenzioni, per le risorse, i lavoratori da sfruttare, ecc.



Il gioco continua un turno alla volta

senza round o altro, tutti i giocatori si alternano facendo il loro turno a scelta tra produttivo o cittadino, per poi verificare se ci sono conflitti con gli Yokai.

In un **turno produttivo** tutti i giocatori attivano tutti e tre gli edifici delle loro fabbriche (con il giocatore di turno che ottiene un bonus), mentre in quello **cittadino** si deve spostare il proprio magnate di uno o due passi in senso orario sui distretti e poi inviare lavoratori, compiere le operazioni di sfruttamento del distretto raggiunto ed eventualmente l'azione della Megamacchina se presente. Quando si produce (occorre ripristinare la produzione facendo altro dopo che si è prodotto una volta) si può pagare vapore per attivare i tre edifici della propria plancia ottenendo le ricompense di tutte le invenzioni presenti su quelli attivati (in base al loro sviluppo). Le invenzioni possono migliorare e dare più ricompense e punti.

Chi svolge l'azione produce due volte in determinate invenzioni. Nel turno cittadino la tua pedina Magnate si deve spostare (ogni spazio oltre i primi due va pagato in vapore) e posizionarsi su uno dei tre spazi di un distretto. Ce ne sono due **esclusivi** che permettono (pagando vapore) di rimettere via i lavoratori li presenti e metterne di propri o di posizionarne di nuovi senza togliere quelli già presenti. Il terzo spazio non fa nulla ma può essere occupato da più Magnati.

I lavoratori da posizionare devono essere del **colore del distretto** (tranne che sul Municipio) e la Megamacchina (se presente) è uno spazio aggiuntivo. Mettere lavoratori permette di ottenere **ricompense** di vario genere e le azioni da compiere sono di vario tipo. Dopo dovrai necessariamente fare un'azione di sfruttamento che ti fa ottenere risorse ma potrebbe far arrabbiare gli Yokai e darti dei **malus** nella fase conflitto.

Le azioni dei distretti permettono di prendere nuove invenzioni per le proprie fabbriche, espandere i distretti (che serve a tutti i giocatori ma ti permette di diminuire il malcontento degli Yokai), rinnovare un distretto scartando un esagono sfruttamento, elettrificare un distretto per ottenere benefici e fama migliorandone le prestazioni per tutti, o infine, commerciare con altre città pagandone le richieste per ottenerne le ricompense. La Megamacchina consente di fare altre azioni particolari compreso svilupparla per ottenere invenzioni eccezionali. Infine, si verifica se si hanno più tessere territorio incolto (gli sfruttamenti del territorio fatti) e se ne pagano i malus nel caso siano almeno due per tipo. Sembra tutto abbastanza lineare e interessante, sicuramente un **titolo con un buon senso di crescita e sviluppo** che può risultare divertente da giocare e piuttosto appagante e vario per le tante invenzioni da poter combinare sulla propria plancia produttiva. Però non ho trovato idee particolarmente nuove e occorrerà capire quanto sia effettivamente valido questo gioco.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10

# Dungeon Legends

**Gioco cooperativo a scenari** (cinque in tutto) rigiocabili e affrontabili come una campagna. Le regole sono le stesse per ogni scenario che, tuttavia, avrà i suoi obiettivi ed elementi peculiari.

L'**ambientazione** è la medesima delle **Cronache di Avel** e gli eroi dovranno addentrarsi in una buia **galleria del Castello di Avel** per svelarne i segreti.

Ogni eroe ha il suo mazzo personale che lo farà giocare in modo diverso dagli altri e che si potrà espandere con nuove carte durante la sessione di gioco (se ne potrà tenere una sola tra un'avventura e l'altra).

Le carte extra prese successivamente rimpportano due azioni tra cui scegliere quando si gioca (una gratuita e una a pagamento ma più potente).

Il capitolo è formato da carte comuni a ogni avventura cui si mescoleranno quelle specifiche di ogni scenario. Ci saranno in generale carte mostro (con valori, punti vita e caratteristiche) e carte evento.

Come nei più classici giochi di carte un giocatore gioca le sue carte per svolgere azioni e poi ripesca fino ad averne cinque.

Il gioco appare **molto classico e basico** nelle cose da poter fare, ma non per questo sembra banale. La gestione della mano di carte è cruciale anche perché se si deve pescare e non si hanno più carte la partita è persa (si perde anche se un mostro arriva all'entrata del castello).

Insomma, potrebbe essere un buon gioco per chi vuole un **dungeon crawler di peso medio-facile** con cui divertirsi in una mini-campagna di cinque scenari. Non il mio target, ma pare gradevole e ben fatto.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10



## Endeavor Deep Sea

Gioco di **esplorazione oceanica a scenari** che possono essere giocati in solo, competitivi o cooperativi.

Preparato lo scenario e decisa la modalità di gioco, una partita si svolge in sei turni i quali prevedono una prima fase di preparazione e reclutamento di specialisti e poi una fase di piazzamento e svolgimento delle azioni.

Reclutare cambia a seconda della propria reputazione che determina il livello dello specialista che potrai prendere, inoltre il livello di coordinazione e ispirazione determinano rispettivamente quanti dischi puoi reclamare e quanti ne puoi ottenere dalla riserva.

I dischi si usano nella fase azione posizionandoli sulle carte degli specialisti posseduti per svolgerne le azioni descritte.

Si può viaggiare tra le varie zone esplorabili con i propri sottomarini, usare il sonar per scoprire nuove zone o ottenere ricompense, immergersi nelle profondità marine per ottenere ricompense e scoperte varie, aiutare la conservazione delle specie con apposite azioni e spendendo risorse, pubblicare resoconti, promuovere specialisti per renderli più efficaci, completare legami tra zone e animali, completare compiti speciali.

Tutto contribuisce a ottenere ricompense e a migliorare l'impatto ambientale e naturale per la vittoria sullo scenario.

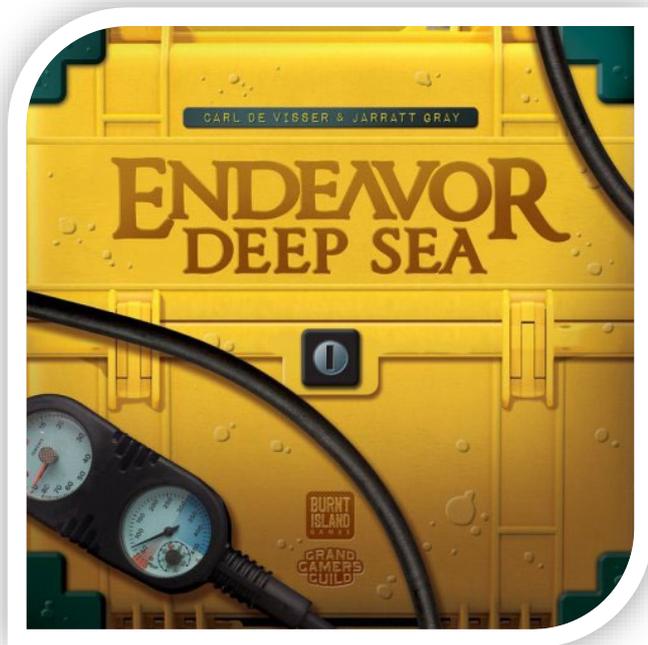
Il gioco sembra relativamente **semplice ma abbastanza articolato e ambientato**, grafica e materiali sono molto gradevoli e pare piuttosto longevo e vario. Da capire il peso del gioco che potrebbe risultare leggerino, su BGG ha un indice di complessità pari a 2.67.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Explorers of Navoria

Gioco in stile orientale in cui dovremo **esplorare un nuovo continente appena emerso dalle acque** per risultare quelli con più punti al termine dei tre round di durata di una partita.

Ogni round è diviso in quattro fasi. La prima fase è quella di reclutamento in cui si può scegliere un gettone sul tabellone, posizionarlo su una delle righe di carte disponibili (quattro righe di tre carte ognuna) per svolgere l'azione

della carta e poi prenderla. In alternativa si pescano due gettoni dal sacchetto, se ne sceglie uno e poi con esso si fa la stessa cosa (prendi la carta e fai l'azione).

I gettoni azione riportano il colore del tipo di fila di carte da cui poter scegliere e le carte scelte non vengono sostituite fino alla fine del round, rendendo le possibilità di scelta sempre più scarse.

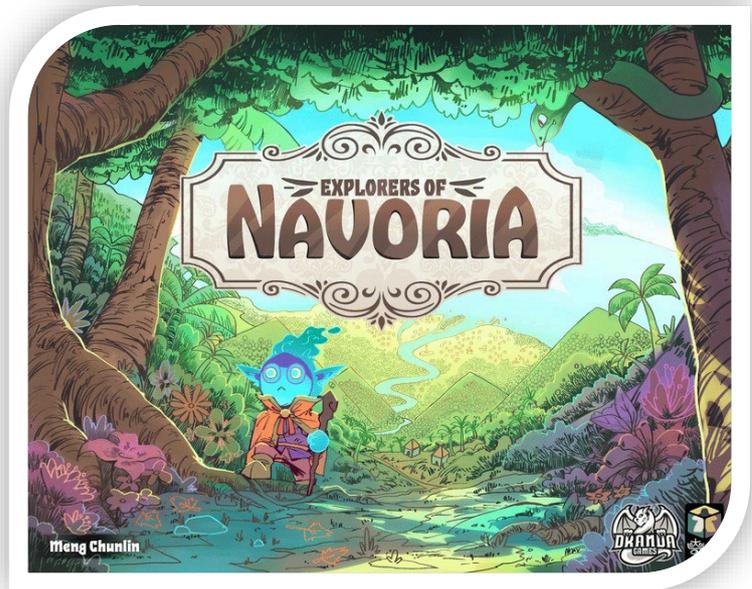
Le carte hanno icone relative alla loro tipologia e raffigurano gli abitanti del luogo. Ogni carta ha diversi possibili effetti, alcuni da risolvere immediatamente e altri a fine partita. Le carte possono fornire edifici, soldati, avventurieri o artigiani.

Tutto concorre a fare punti in determinate condizioni (ad esempio, gli artigiani danno oggetti con cui poter soddisfare contratti per ottenere punti).

Nella fase di raccolta si prendono i gettoni usati per prendere le carte e si posizionano sulla mappa ottenendo dei benefici a seconda della situazione in mappa dove si è posizionato un determinato tipo di gettone azione.

C'è poi una fase di rendita in cui si prendono le ricompense per le esplorazioni fatte e, infine, nella quarta ed ultima fase del round, si fanno tornare i gettoni azione nel sacchetto, i *marker* dell'esplorazione indietro nei propri edifici commerciali, si scartano le carte rimaste e si riempiono nuovamente tutte le file e si determina l'ordine di turno per il round successivo.

Il gioco pare **carino ma piuttosto semplice**, occorre provarlo per capire se la profondità del titolo sia maggiore di quanto non paia dalla sola lettura delle regole ma francamente al momento non è molto in alto nella classifica dei titoli che spero di provare in fiera.



[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 6,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10

## Fino a prova contraria

Titolo **cooperativo-narrativo** in cui dovremo **impersonare degli avvocati** e usare i cinque mazzi di carte prova per cercare di far girare sul lato “innocente” i 12 membri della giuria seguendo un caso (mazzo accusa). Più giurati convinceremo più alto sarà il nostro punteggio, il tutto con l'aiuto anche di una applicazione. Il gioco dura una serie di turni fino a che non si svela l'ultima carta del mazzo Accusa e poi si procede al calcolo dei punti.

In ogni turno un giocatore legge il lato della carta accusa e poi si discute su quale carta prova sia la migliore da fornire per controbattere in base a quanto scritto (e soprattutto evidenziato) sulla carta accusa.

Poi si inserisce sull'app il numero della carta prova scelta e si vede il risultato. Il risultato corretto ci fa proseguire verso l'accusa successiva, uno errato ci fa ritentare con un certo numero di giurati che vengono girati sul lato “colpevole” come malus.

Quando indicato dall'app si apre un'altra busta e si prosegue e si possono sempre usare anche prove già svelate e/o utilizzate.

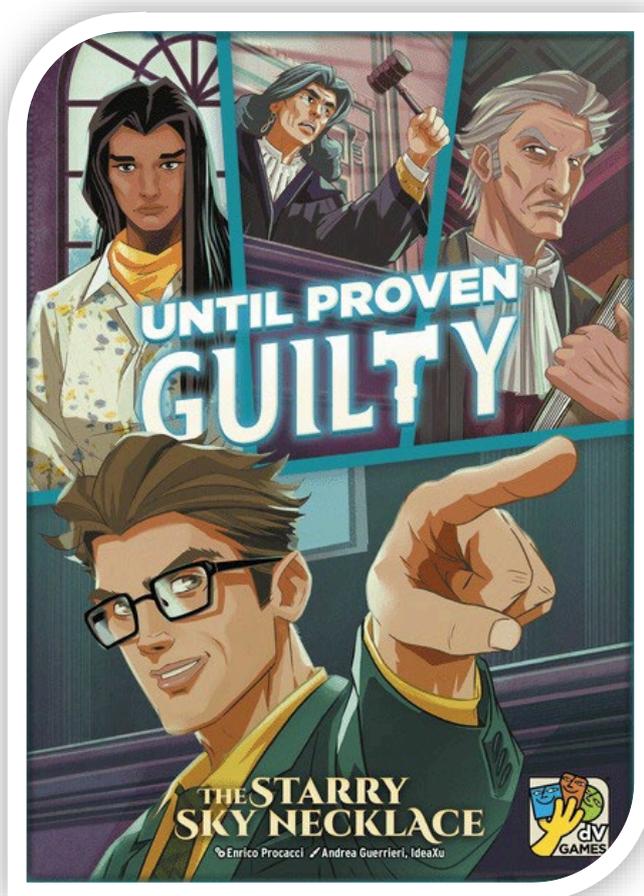
Alla fine dell'ultima carta accusa si verifica il punteggio in base ai giurati sul lato innocente. Tutto **semplice e simpatico a un prezzo accessibile** anche se penso non rigiocabile (eventualmente si può rivendere dato che non si rovina nulla). Il gioco sembra carino ma non è proprio il mio genere.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 5,5

Voto oggettivo: 6,5

Indice di “appetibilità” ad Essen: 5/10



## Fishing

Ennesimo fillerino di Friese che, però, devo dire che riesce piuttosto bene in questo genere di giochi, motivo per cui ho deciso di leggermi le regole di questo. Si tratta di un normale gioco di prese con carte di valore variabile e in diversi colori. Si distribuiscono carte negli otto round di gioco (in numero variabile a seconda del round e del numero di giocatori) e poi si comincia il turno.

Il primo che gioca carta di un colore obbliga gli altri a giocare quel colore. Se non ce l'hai puoi giocare altro a tua scelta. Vince la presa chi ha giocato la carta del valore più alto del colore deciso dal primo.

Ci sono poi carte con poteri particolari a fine round e carte che sono “briscole”, ma che puoi giocare solo per prime o se non hai carte del seme “dominante”.

Alla fine di ogni round ogni carta presa vale un punto a prescindere dal suo valore numerico.

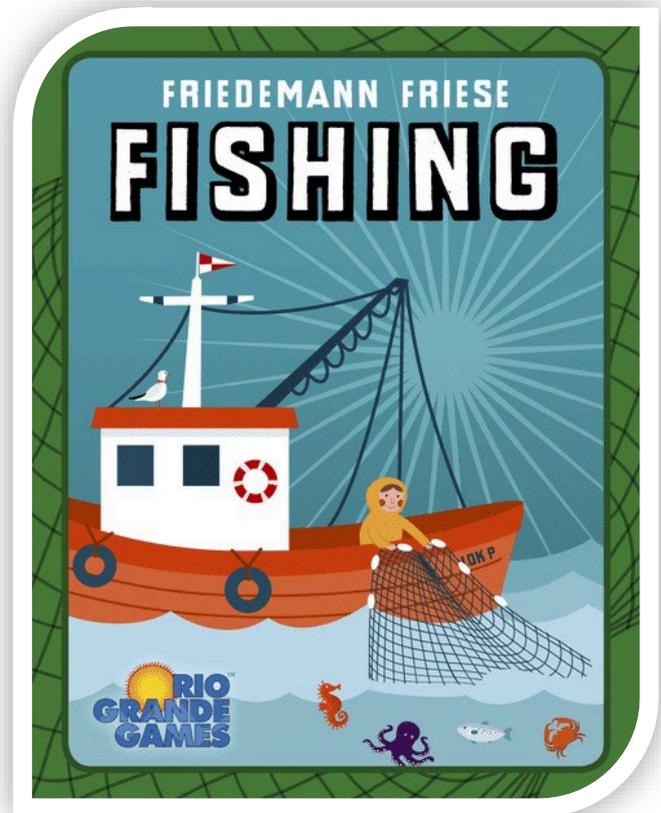
**Tutto molto semplice, sicuramente può essere divertente** ma non mi pare un titolo imprescindibile.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 6,5

Indice di “appetibilità” ad Essen: 4/10



## Flatiron

Gioco particolare in cui i giocatori dovranno concorrere alla **costruzione di questo iconico palazzo newyorkese** degli inizi del '900.

Il gioco va avanti fino a quando un giocatore ne decreta la fine costruendo il tetto del grattacielo.

Ogni turno consiste nel muovere il proprio architetto e svolgere l'azione dove lo si è posizionato.

Quando si svolge l'azione, si può prendere la carta presente nella location visitata, prendere due soldi oppure attivare il luogo scelto.

Il movimento dell'architetto avviene nelle zone della plancia del giocatore dove in alternativa (o precedentemente) possono essere state messe le carte prese.

Le carte si possono posizionare in alto mostrando la metà superiore o in basso mostrando quella inferiore. Questo va a potenziare le azioni che si potranno compiere in quella determinata zona quando vi si posiziona l'architetto e si decide di attivarla (c'è cmq un limite al numero di carte che vi si possono mettere).

Le azioni di base (poi potenziabili) sono quattro e permettono di comprare o vendere i pilastri per costruire i piani (ce ne sono di vario colore ed ogni azione permette di comprare o venderne uno in particolare); costruire un nuovo piano (se si possiedono i tre pilastri necessari) e ottenerne il bonus raffigurato; ottenere soldi.

Ci sono poi dei giornali ottenibili con la costruzione dei piani che danno azioni extra.

Costruito il tetto si ottengono punti aggiuntivi basati su reputazione e altri piccoli elementi di gioco e si dichiara il vincitore.

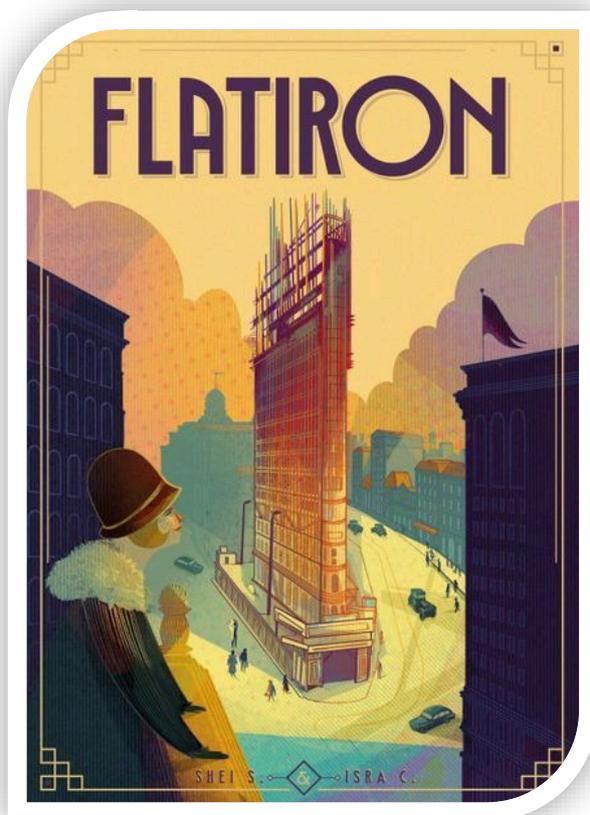
Il gioco pare molto **semplice e lineare ma non banale**. La grafica è pulita e gradevole e potrebbe rivelarsi un **peso medio-leggero interessante**.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## From the other side

Cooperativo in cui **dobbiamo impedire a un Drago appena risvegliato di tornare nel nostro mondo** ricostruendo uno specchio incantato.

Il tutto sarà fatto a colpi di dadi, combattendo i mostri che arriveranno a ostacolarci e coordinando attentamente le nostre mosse.

Nella prima fase del turno un eroe deve innanzitutto esplorare una nuova tessera del castello dove si svolge la partita, oppure deve muoversi su uno spazio adiacente già esplorato.

L'esplorazione mette una nuova tessera in gioco e vi fa spostare sopra l'eroe che l'ha esplorata, oltre a generare eventuali nuovi mostri su di essa.

La fase successiva è quella in cui viene creato il futuro piano di azione collegando tra loro delle tessere che, come in un puzzle, devono combaciare tra loro sui lati per formare una fila di tessere che indichi chi agirà, quando ed eventualmente con quali bonus dati dalle tessere e i segnalini incastrati correttamente.

Nella fase successiva, nell'ordine dato dall'incastro delle tessere, ogni eroe dovrà giocare una carta azione sotto le creature da combattere. Infine, si risolveranno i combattimenti in cui le carte dei mostri e quelle degli eroi posizionate sotto di essi daranno bonus e malus e si sommeranno al risultato dei dadi da lanciare.

Se i mostri non vengono contrastati fanno avanzare verso la fine della partita, se non vengono sconfitti feriscono gli eroi (con un sistema di danni crescente), mentre, se sconfitti, danno preziose carte artefatto.

C'è poi una fase di ripristino e di avanzamento del risveglio del drago (basato su quanto successo in precedenza e sul posizionamento in mappa degli eroi).

Il gioco nella sua relativa semplicità regolistica sembra però essere molto profondo per tutte le cose da incastrare correttamente. Stare tutti insieme aiuta molto a combattere i mostri, ma fa poi avanzare più velocemente il risveglio del drago (e quindi la sconfitta); la fase di pianificazione del combattimento è innovativa e interessante e potrebbe regalare momenti molto strategici e cooperativi.

In cinque giocatori si gioca con quattro eroi e il Guardiano Cieco, ma non ho capito che differenze comporta questo personaggio, che sembra essere diverso dagli altri. Devo dire



che questo gioco, per metà italiano, **pare piuttosto interessante** e se capita gli darò un'occasione in fiera.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

## Gaia Project – The Lost Fleet

Premetto che non apprezzo mai molto le espansioni che aggiungo roba e complicano giochi già ottimi (io adoro [Gaia Project](#)). Tuttavia, essendo un grande amante del gioco base, non potevo esimermi dal fare un'eccezione e trattare anche questa **espansione**. Innanzitutto, vengono forniti una serie di componenti che vanno a sostituirsi a quelli del base, insieme a tessere che modificano certe plance e icone per considerare anche questa espansione. Ci sono quattro nuove razze (due per ognuno dei due colori aggiunti) ed i due rispettivi tipi di pianeta. Vengono anche aggiunte delle tessere esagonali da uno o tre esagoni con cui si allarga la mappa di gioco.

Oltre alle nuove razze, con le relative [meccaniche](#) peculiari, l'aggiunta principale consta di quattro plance di altrettante astronavi da poter esplorare durante la partita facendo un'azione di esplorazione su di esse (dovendo rispettare le regole della distanza come nel gioco normale).

Oltre queste navi che forniscono tecnologie, poteri e ricompense aggiuntive quando esplorate, il resto viene un minimo modificato per considerare nuove tecnologie, una nuova azione di terraformazione per proto-pianeti e asteroidi (i nuovi esagoni aggiunti alla mappa).

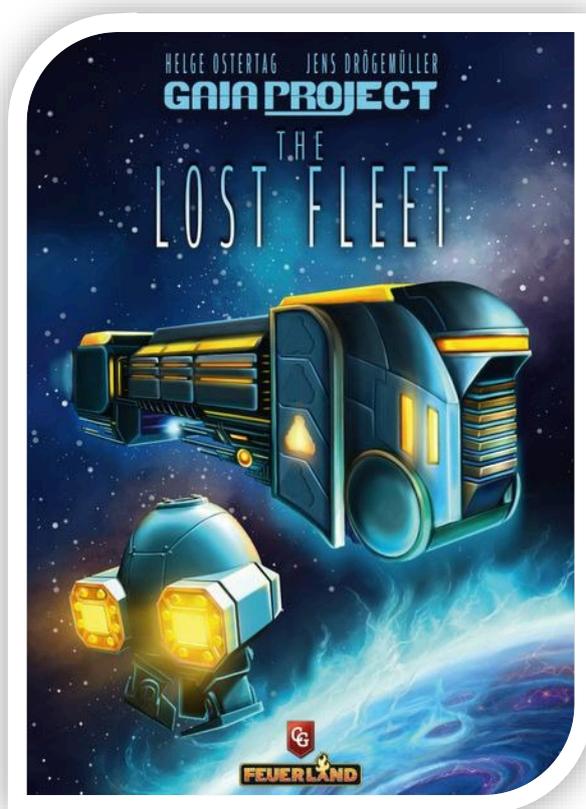
Insomma, **sembra tutto integrarsi piuttosto bene senza stravolgere il gioco base** ed aggiungendo nuove razze e opzioni a disposizione. Resta da capire quanto valide siano tali aggiunte e quanto fossero necessarie a meno di non aver giocato davvero molto al titolo base.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Galactic Cruise

Altro titolo che stava ad Essen già l'anno scorso e che sarà in Demo in fiera quest'anno reduce da una buona campagna Kickstarter. Devo dire che sembra un **gestionale bello pesante** come quelli che piacciono a me, inoltre ha materiali eccellenti e la grafica dell'ottimo O'Toole.

Lo scopo è **costruire razzi da mandare in crociera** nello spazio per fare punti.

Ci saranno tre momenti in cui si faranno i punti in base a quanto realizzato in quel frangente (o a fine partita): tramite il piazzamento di un lavoratore si potrà svolgere l'azione

di dove si è piazzato (dando un bonus al giocatore scalzato dallo spazio se eventualmente fosse stato occupato) o una di quelle adiacenti se è presente un miglioramento che le collega (pagando nel caso non sia il proprio); con le azioni si costruiscono i suddetti miglioramenti; si ottengono i progetti per i razzi o si costruiscono gli stessi; si fanno piani di viaggio; si ottengono tecnologie, risorse o pubblicità; si fanno partire i razzi per le crociere e tanto altro.

Insomma, sembra un gioco corposo e interessante anche se non vedo idee particolarmente originali, ma tutto appare ben incastrato, tematizzato e corposo.

Il gioco prevede diversi moduli aggiuntivi ed espansioni che sono uno dei motivi che mi hanno fatto desistere dal preordine, insieme al **prezzo molto alto anche se giustificato dagli ottimi e abbondanti materiali**.

Spero di riuscire a provarlo in fiera in modo da non dover investire al buio la cifra necessaria a farlo poi comodamente a casa. Doveva prevedersi una versione italiana di **Tesla Games**, ma lo scarso numero di preordini l'ha fatta saltare (o forse solo rimandare). Da tenere d'occhio e provare in fiera se possibile.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



# Galactic Renaissance

**Gioco di carte a tema spaziale** in cui ogni giocatore parte con un *deck* di otto carte: sette sono gli Advisor e solo una è uno Specialista.

Esiste anche un terzo tipo di carta, che sono le carte obiettivo, che non vengono mai giocate dai giocatori ma stabiliscono il sistema con cui potranno fare i punti.

Al proprio turno si gioca una carta ponendola a destra delle eventuali carte

precedentemente giocate e se ne risolve un effetto (a scelta se ce ne sono più di uno).

In alternativa, se si tratta di una carta specialista, si può scegliere di pescare una carta dal proprio mazzo.

Lo scopo è fondare istituti e prendere le maggioranze su alcuni pianeti stando attenti a gestire le eventuali fasi di disordine che accadono quando vengono posizionati troppi elementi su un pianeta superandone i limiti concessi.

Nelle fasi di disordine i giocatori devono rimuovere i propri elementi.

Il gioco **non mi pare offrire spunti particolarmente interessanti** sebbene, trattandosi di un gioco di carte, sia difficile da analizzare senza vedere tutti gli effetti delle stesse. Tuttavia, mi convince poco, complice anche il fatto che in determinati momenti le carte obiettivo, che danno i criteri di punteggio, vengono cambiate e quindi potrebbero generare caos e imprevedibilità e sconvolgere le eventuali strategie che si stavano perseguendo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 6

Indice di "appetibilità" ad Essen: 5/10



# Galileo Galilei

Gestionale ambientato ai tempi di Galileo Galilei in cui i giocatori dovranno **osservare le stelle spendendo dadi di tre colori diversi** per simulare l'osservazione dei diversi spettri luminosi.

Ogni turno, con un particolare movimento sulla propria plancia delle azioni, i giocatori dovranno selezionare una delle azioni principali da compiere. Le azioni a disposizione permettono di migliorare le azioni disponibili, raccogliere dadi o aumentarne il valore, salire sui tracciati che rappresentano gli studi Universitari e che danno bonus e punti, scoprire comete (che sono sconti per le azioni di osservazione) e, soprattutto, osservare le stelle.

L'azione di osservazione è quella principale del gioco intorno alla quale ruotano tutte le altre. Sostanzialmente si tratta di spendere i dadi del tipo e del valore richiesto per ottenere punti e benefici descritti dalle varie carte dei pianeti da osservare che ne riportano le caratteristiche. Svoltata l'osservazione e pagato il costo, si prenderà la carta e la si aggiungerà alle varie osservazioni fatte sulla propria plancia. Questo perché la carta così presa va ad allungare di un passo quattro possibili track su cui far avanzare i segnalini che rappresentano i nostri studi astronomici.

Ogni volta che tali segnalini studio avanzano ottengono i benefici riportati sugli spazi superati e ci daranno quindi ulteriori bonus e punti. C'è anche un tracciato dell'inquisizione in cui dobbiamo far avanzare gli inquisitori per evitare di perdere punti o alla fine arrivare pure a guadagnarne.

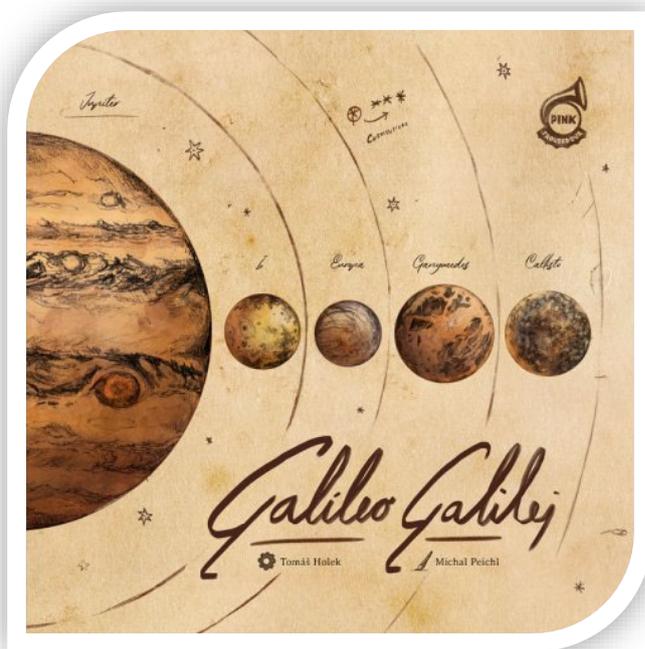
Il titolo appare **abbastanza classico e senza idee innovative** ma l'ambientazione è carina e abbastanza curata e potrà sicuramente piacere a molti. Per quanto mi riguarda mi ha incuriosito un pochino ma non lo ritengo un titolo da provare assolutamente. Se dovesse capitare però non disdegnerò una partita di approfondimento.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## In the footsteps of Marie Curie

Titolo originale per questo **gioco medio-leggero** in cui vestiamo i panni degli **assistenti della notissima scienziata Marie Curie**, Premio Nobel per la fisica e scopritrice di molti misteri sugli elementi radioattivi (che ne causarono anche la morte).

Nell'arco di una serie di round che scandiscono i turni di gioco e gli anni di ricerca della nota scienziata, dovremo pubblicare tesi, soddisfare tessere obiettivo, fare ricerche ed esperimenti, ecc.

Per prima cosa si lanciano dei cubi in una torre apposita che ne farà

cadere alcuni (oltre ad altri già precedentemente caduti se non si è al primo turno).

A questo punto si può scegliere di prendere alcuni dei cubi usciti dalla torre (inizialmente se ne possono tenere massimo tre) oppure scrivere una tesi (ce ne sono di quattro tipi e quattro livelli).

Si può poi comprare una carta attività (pagandone il costo e ottenendone i benefici); trasformare risorse tra loro (mediante un'apposita tabella di conversione); validare esperimenti (sono tessere ottenute durante la partita che richiedono delle trasformazioni per essere girate sul lato validato) per ottenere miglioramenti del laboratorio e punti; risolvere obiettivi.

Finito l'ultimo round si fanno punti per una serie di condizioni minori e finisce la partita.

Il gioco è **semplice e lineare anche se non sembra poi così banale** a discapito del peso di 2 datogli su BGG. Carino il tema e gradevoli i materiali. Non in cima alla mia lista delle cose da provare ma potrebbe anche scapparci una mezza partita.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10



## Lost in Adventure: The Labyrinth

Altro **titolo cooperativo e fortemente narrativo** dal costo basso e di autori e casa editrice italiani (**Marco Pranzo e Da Vinci Games**).

Il gioco è un mazzo di carte scenario (che fanno da mappa modulare che si allarga pian piano), un mazzo di carte oggetto (da usare in varie occasioni) e uno di carte interazione.

Ci sono inoltre dieci carte profezia che sono da girare tutte per vincere la partita.

Per il resto ci si muove sulle carte scenario, si leggono le carte interazione

per decidere e vedere cosa accade ed eventualmente si provano ad usare gli

oggetti su tali carte con un sistema semplice e ingegnoso che permette di verificare se

l'oggetto è stato utile o meno sovrapponendolo e voltandolo insieme alla carta con cui lo si vuole usare.

Il gioco è tutto da scoprire giocandoci (ha anche diversi finali per cui presumo sia ri-giocabile).

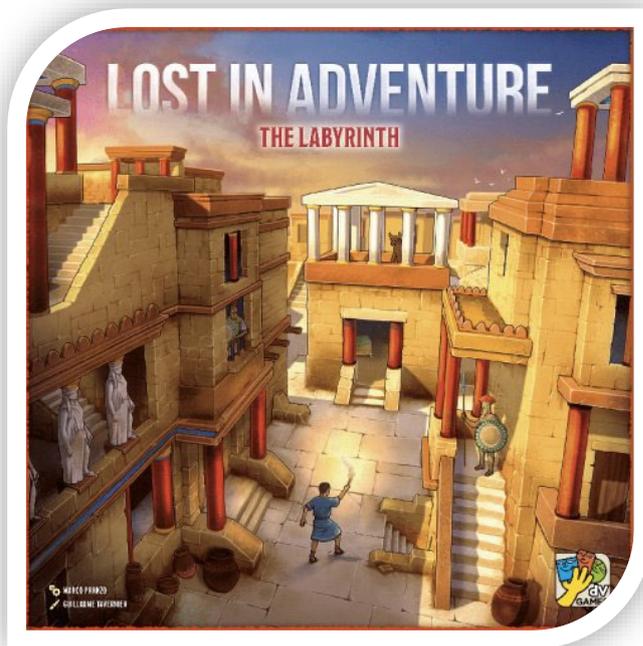
Come per il precedente titolo della DV Games anche questo non fa parte di un genere a me congeniale anche se devo dire che in questo caso il tema mi interessa meno ma ho trovato la **meccanica di gestione degli oggetti molto interessante**. Inoltre, permette di giocare **senza l'uso di applicazioni elettroniche**, che a qualcuno danno fastidio (a me personalmente no, se usate in modo intelligente).

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 5,5

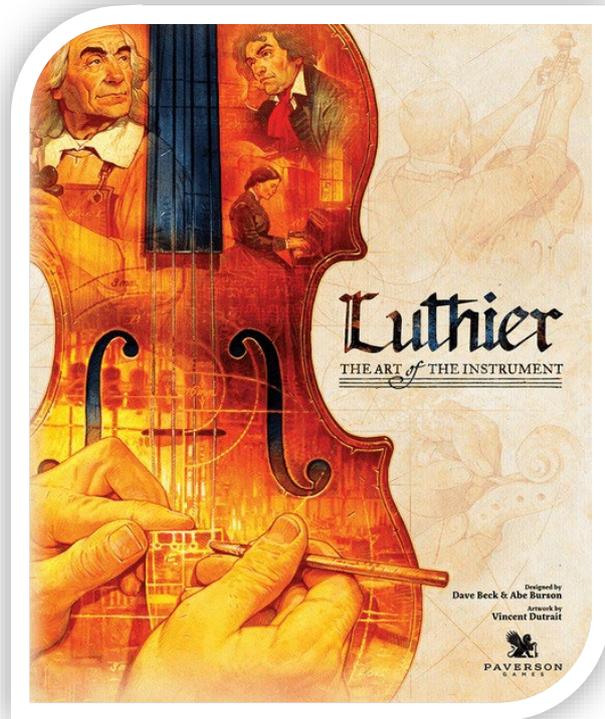
Voto oggettivo: 6,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10



# Luthier

Gestionale a tema strumentale in cui dobbiamo **guadagnare reputazione costruendo e riparando strumenti musicali** tramite il piazzamento dei nostri lavoratori sulla plancia di gioco. Ci sono tre risorse, il denaro, l'ispirazione e tre differenti tracciati su cui salire, quello della reputazione, quello delle performance e quello della costruzione. Nei sei turni di gioco dovremo prendere dei Patroni che ci faranno doni e le cui pretese dovremo soddisfare entro lo scadere del limite di tempo imposto dalla loro pazienza, pena la perdita di punti in base alla loro insoddisfazione. Nella **fase di pianificazione** i giocatori posizioneranno i loro lavoratori



impilandoli uno sopra l'altro nelle varie zone del tabellone con le azioni disponibili.

Si parte con due lavoratori per giocatore ma nel corso del gioco se ne sbloccheranno altri.

**Ogni lavoratore ha un valore** riportato su uno dei due lati della chip che può andare da 1 a 5 e viene posizionato girato in modo da nascondere agli altri tale valore.

Una volta che si dovranno risolvere le azioni vengono mostrati i valori di tutti i lavoratori presenti e agiranno prima quelli con valore più alto e posizionati prima e poi in ordine gli altri. Ci sono anche pedine apprendista che servono a dare un +1 ai propri lavoratori. Le azioni possono essere di vario tipo e vanno dal prendere nuovi progetti per gli strumenti a ottenere nuovi patroni.

Si possono comprare le materie prime, *upgradare* i propri lavoratori specializzandoli, ottenere avanzamenti sui tracciati e soddisfare le richieste dei patroni. Ogni spazio azione ha più azioni disponibili e prevede anche un'azione bonus nel caso si usi un lavoratore di valore pari o superiore a 4.

L'azione delle **performance** richiede il lancio di due dadi che comunque possono essere manipolati, anche con i punti ispirazione.

Il gioco pare pensato bene anche se non presenta elementi particolarmente innovativi. La **grafica e i materiali sono superbi** (le illustrazioni sono di **Vincent Dutrait**) e il tema accattivante.

Interessante il meccanismo della pianificazione con i lavoratori di diverso livello ma occorrerà capire quanto giri bene come meccanica, perché potrebbe anche risultare un

caos poco gestibile e frustrante. Sebbene sia solo in demo sono molto curioso di provare questo gioco, avendo deciso di non finanziarlo su Kickstarter.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

## Men-Nefer

Questo titolo ad ambientazione egizia pare davvero mastodontico e offre ai giocatori tante possibili opzioni per essere quello che ha più punti prestigio alla fine della partita. Il gioco si dipana in **tre ere** ognuna delle quali divisa in **tre stagioni** (come realmente era nel calendario egizio).

La **prima** stagione serve a **ottenere le rendite**, rifare l'ordine di turno e *refillare* alcuni spazi del tabellone, oltre che riprendere i lavoratori usati per rimetterli a disposizione.

Nella **seconda** stagione si **piazzeranno i propri lavoratori** per far compiere loro le

varie azioni disponibili e per specializzarli in modo da renderli più efficienti in futuro su determinate mansioni. Se si piazzano dove ci sono altri lavoratori si deve pagare cibo, altrimenti si può prendere tre cibi e saltare le azioni. Le **azioni possibili sono molteplici** e spesso necessitano di determinati requisiti e sbloccano a cascata bonus e altri vantaggi. Si possono costruire le piramidi muovendo limo e ottenendo i permessi; si può visitare la necropoli per prendere papiri i cui set danno punti o posizionare sarcofagi per punti e vantaggi proporzionali al loro livello. Al tempio e gli obelischi si possono costruire oggetti, offrirli agli Dei e avanzare i propri sacerdoti per fare offerte di livello sempre maggiore (e con maggiori ricompense); sul Nilo si possono spostare le proprie barche nelle varie sezioni di fiume o ottenere cibo e contratti a seconda di dove esse si trovano già; nella sezione delle Sfingi, infine, si possono rendere disponibili Sfingi o erigerne alcune sui piedistalli del livello indicato dall'azione che si ha a disposizione, ottenendo i benefici descritti sul piedistallo che si va a coprire.

Nella **terza** e ultima stagione dell'Era si **otterranno o perderanno punti in base alla posizione dei propri sarcofagi, dell'obelisco e di una serie di altre condizioni**.

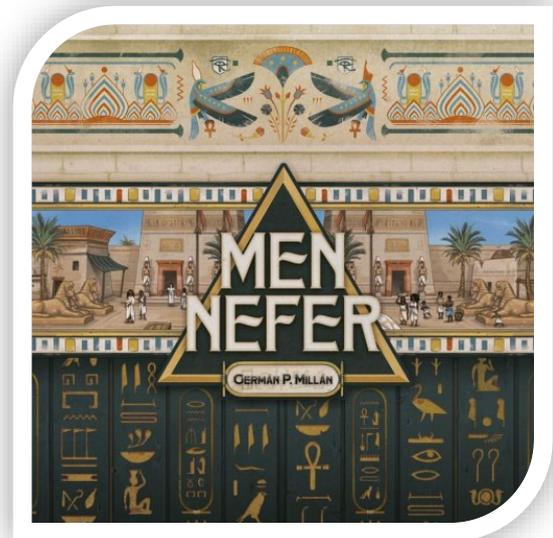
Insomma, il gioco appare complesso, pieno di opzioni e di bonus concatenati e vincolati tra loro. La grafica e i materiali sono molto gradevoli e pare proprio essere un genere di titolo a me molto gradito. Occorrerà capire se le tante cose sono ben legate e tematizzate tra loro e se il tutto sarà gestibile e divertente. Per ora le sensazioni sono davvero molto positive.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10



## Minos - Dawn of the Third Age

Gioco interessante in cui vestiamo i panni di una popolazione in espansione e facciamo **azioni tramite carte** decreto e dadi e accrescendo mano a mano la nostra presenza sulla mappa con guerrieri, città, torri, eccetera.

Una partita dura quattro round sempre uguali nella loro struttura con una fase di punteggio al termine del secondo e dell'ultimo round. Ogni round inizia tirando i **dadi** per poi [draftarli](#) in ordine di turno. Scelto un dado si segna come proprio con l'apposito [token](#) e si posiziona nello spazio apposito dell'azione che si decide di fare con esso. Il suo

posizionamento dipende dal suo valore (i dadi più bassi si mettono in fila dalla sinistra in poi). Senza rimuoverli, si verifica se un giocatore ha dadi vicini fra loro dello stesso colore (o grigi) la cui somma raggiunge o supera il 9. Per ogni gruppo che soddisfa tale requisito avanza di un passo sulla *track* corrispondente (ottenendone i benefici del caso).

Nella successiva fase azione i giocatori a turno **tolgono un dado del valore più alto da una delle file azione e svolgono l'azione corrispondente** (o la saltano per ottenere due soldi), più eventuali bonus e azioni gratuite. Dopo che tutti hanno fatto, si prepara il turno successivo, si prendono le rendite e prima si fa un'eventuale fase di punteggio. In base a dove si è nelle varie *track* si otterranno soldi, punti, carte, armi e popolazione, oltre a mettere alcune carte decreto sulla propria plancia personale per accrescerne i poteri e i bonus nei round successivi. Le azioni permettono di salire sulle *track*, ottenere soldi o truppe, pescare carte, giocare carte decreto per effetti immediati e avanzamenti, costruire edifici (Città, Torri o Fattorie) e piazzare guerrieri su nuovi luoghi della mappa.

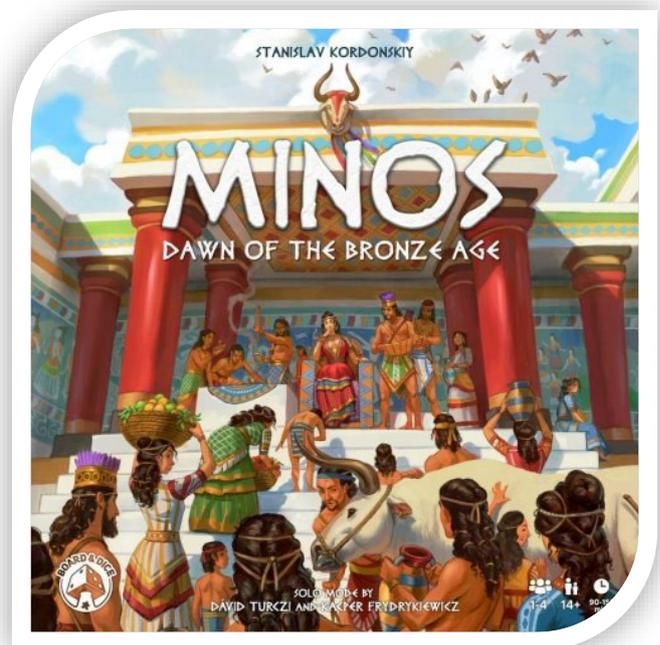
Il gioco **pare molto [strategico](#)** e interessante e sono discretamente curioso di provarlo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



## Neko Syndicate

Dobbiamo **dimostrare al nostro clan mafioso di teneri gattini che siamo il felino giusto per prendere il posto del moribondo boss** nella catena di comando della nostra **azienda di consegna di sushi**.

Per farlo i giocatori dovranno costruire una piramide di carte che ogni volta, quando attivata, fornisce una serie di azioni ed effetti a cascata dall'alto verso il basso della piramide di carte che andremo a creare. Ogni carta dove passiamo (scegliendo quale percorso fare) attiva effetti tanto più potenti quanto più in basso la carta è posizionata.

La piramide può essere di massimo quattro livelli e dopo aver mosso lungo di essa c'è una fase di fine turno in cui si verificano gli eventuali obiettivi raggiunti e si controlla se è finita la partita (che dura quindici turni).

Le carte riportano ai due lati due azioni diverse che si attivano passando nella fase di attivazione dall'alto verso il basso. La prima carta che si attiva sempre e che fa da punta della piramide permette di scegliere tra il prendere una nuova carta per la piramide e tenerla pronta per posizionarla in seguito e il posizionare una carta tra quelle messe da parte con l'azione precedente. Fatta una di queste due azioni poi si prosegue sulle eventuali carte successive che riportano azioni quali consegnare merce, muoverla, immagazzinarla o scambiarla con una presente nel magazzino.

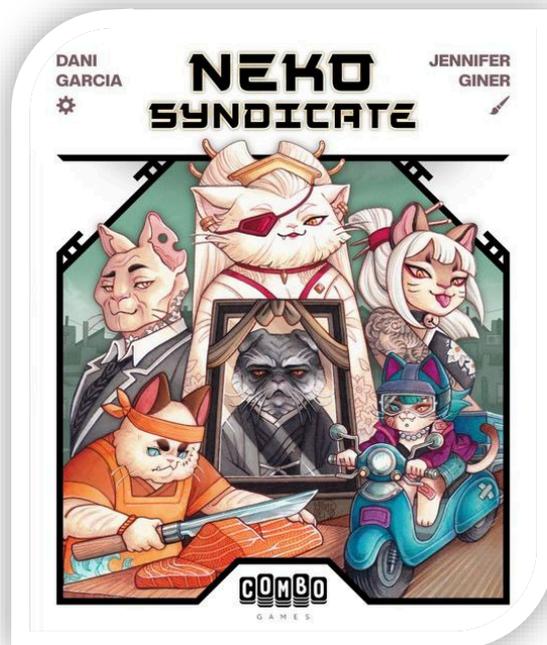
Il tutto dura quindici round con un crescendo di azioni sempre maggiori e più forti e con gli obiettivi di consegna da risolvere prima degli altri. Poiché si gioca in contemporanea **il titolo dura poco ma propone un livello di sfida che sembra interessante e non banale**, sebbene si parli comunque di un giochino semplice. Ma ci sono i gattini!

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Nova Roma

Gioco a tema posticcio ma ambientato nell'antica Roma. I giocatori hanno una plancia personale con **nove obiettivi** (se ne potranno reclamare sette al massimo), alcuni tracciati e una griglia per la produzione di risorse. Il primo giocatore pesca una carta che stabilisce due possibili luoghi dove può essere posizionato il *token* imperatore all'interno di una griglia 4x4 con alle estremità le otto azioni possibili (quattro sulle colonne e quattro sulle righe).

Dopo aver scelto dove mettere l'imperatore, al proprio turno ogni giocatore può **posizionare i suoi Patrizi sulla riga o colonna ortogonali**

**all'imperatore** e svolgerà le azioni che corrispondono al patrizio posizionato con una forza pari ai patrizi su quella colonna (o riga) presenti oltre all'imperatore.

Le azioni sono tante e vanno dal mercanteggiare risorse, al navigare, correre con la biga, costruire, implementare il numero di artigiani o posizzionarli sulla propria griglia di produzione per farli produrre. Ci sono regole per ognuna di queste azioni e alcune agiscono sul tabellone centrale con le sue varie zone (la corsa delle bighe, i mari in cui navigare, le regioni dove costruire propri edifici).

Tutto concorre a raggiungere bonus, fare punti per maggioranze o arrivare nelle migliori posizioni nella corsa delle bighe o nella navigazione. Il gioco pare piuttosto ben fatto ma **molto astratto e poco amalgamato**. Sono un insieme di **mini-giochi** con un buon sistema di gestione della selezione e forza delle azioni applicato poi a tante cose da gestire.

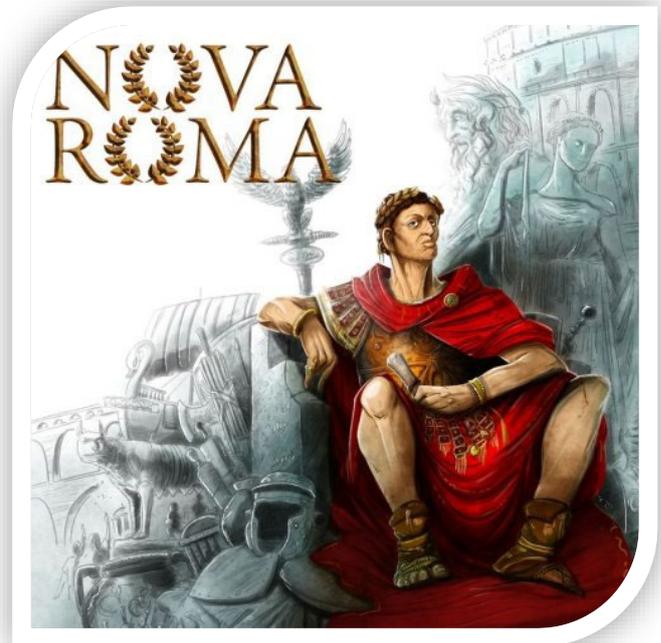
Se piace il genere penso possa piacere anche questo titolo. Io non ne sono rimasto particolarmente impressionato, almeno dalle regole.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10



## Pampero

Ho giocato questo gioco con l'autore due Essen fa e l'ho poi rigiocato due volte su Tabletop Simulator quando era ancora in fase di sviluppo. Il titolo è ben pensato e interessante ma aveva evidenziato dei problemi di bilanciamento di alcune azioni e delle rigidità in fase di apertura della partita che però, a quanto ne so, dovrebbero essere state corrette prima della produzione.

L'ergonomia non è ottima perché ci sono molte icone e scritte molto piccole sebbene l'ingombro sia notevole. Peccato perché O'Toole ci ha sempre abituato a ottime illustrazioni e grafiche per cui non me lo aspettavo. I materiali sono molto lussuosi e in linea con i titoli del "mentore" dell'autore: Lacerda. Purtroppo, la scatola è ancora più grande e occupa una marea di spazio in libreria.

Comunque, il gioco è un **titolo gestionale** in cui dovremo costruire pale eoliche, reti e centrali energetiche e produrre corrente per soddisfare i contratti e fare punti. Il **meccanismo centrale di selezione delle azioni tramite carte è interessante** e mette davanti a scelte complesse e sofferte per cui non vedo l'ora di provarlo nella sua versione definitiva per capire quanto sia migliorato. La sensazione complessiva, tuttavia, è di un gioco che per quanto buono non mi ha convinto abbastanza da giustificare il notevole dispendio di soldi e spazio.

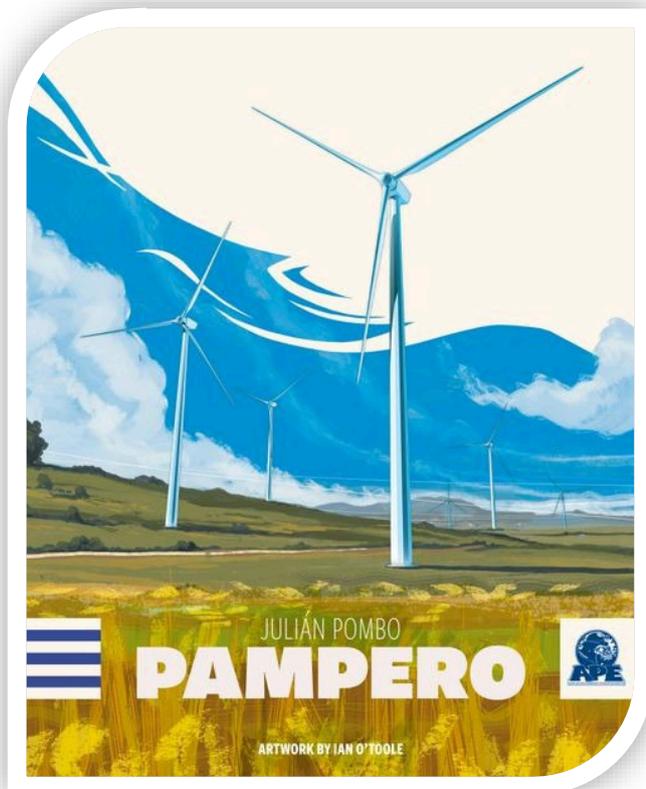
Da riprovare.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



# Pandoria

Gioco di **piazzamento tessere** in cui ad ogni round si piazza una tessera esagonale (due esagoni attaccati per essere precisi) e poi si fanno punti nel caso in cui con tale piazzamento si sia chiusa un'area di esagoni uguali tra loro circondandoli con altre tessere o con i bordi della mappa al centro del tavolo. Nel fare i punti si moltiplicheranno il numero di risorse (ce ne sono di tre tipi) presenti nell'area chiusa con il numero dei propri pezzi che confinano con essa. È anche possibile piazzare castelli o fare edifici o magie tramite il pagamento dei costi delle carte che lo permettono e che si trovano in una riga apposita a disposizione di tutti.

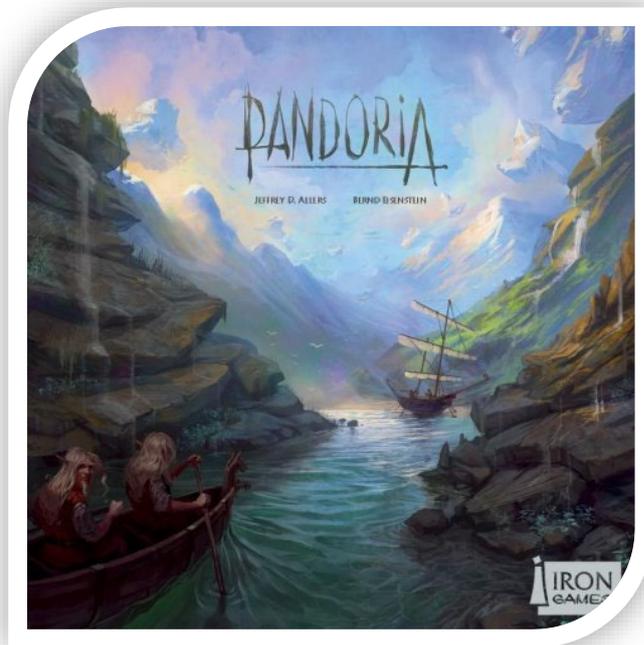
Il gioco **pare carino, ma offre davvero pochi spunti di originalità**. Non dubito possa funzionare e divertire ma non mi ha trasmesso una particolare voglia di provarlo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 6,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 5/10



## Pax Hispanica

La nuova, mastodontica, fatica di Eklund ci porta nei **Caraibi del 1600** e ci fa impersonare dei giovani rampanti con ancora immense possibilità future. Potremo diventare Pirati, Contrabbandieri, ufficiali fedeli alla decadente corona e tutto quello che sta nel mezzo. Si parte come Spagnoli, Portoghesi, Francesi Olandesi o pirati Lettoni e tramite carte potremo intraprendere una o più carriere con plance asimmetriche e condizioni di vittoria specifiche.

Similmente a quanto visto in [Pax](#)

[Renaissance](#) ci sono **4 possibili condizioni**

**di vittoria** qualora si raggiunga la fine di uno dei tracciati (Colonialismo, Pirata, Lealista o Missionario) e ci siano le condizioni specifiche per vincere; oppure vincerà chi, alla fine della partita, ha più *token* sulla mappa in aree senza rivolte. Si avanza nel gioco in cicli di 4 anni in cui il primo anno si producono beni e si verificano le situazioni nelle colonie e l'ordine di turno; il secondo anno si ottengono carte al buio o tramite asta come in [High Frontier 4 All](#); il terzo anno si usano le carte che permettono tutta una serie disparata di azioni; nel quarto anno, infine, si naviga con le navi sulla mappa di gioco con correnti, porti, battaglie navali, ecc. Come sempre il gioco appare **mastodontico, pienissimo di regole (e sicuramente di eccezioni e cambiamenti in corso d'opera) e di idee bizzarre.**

Le regole non sono ancora disponibili e quanto ho scritto viene da antepreme e video trovati in giro (una ottima proprio in Tana). Come sempre Eklund si ama o si odia, io lo amo avendo fatto il mio gioco preferito (*High Frontiers 4 All*) e una discreta serie di altri capolavori (*Pax Renaissance*, [Bios Origins](#), ecc.). Purtroppo non sarà in vendita ma solo in demo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 9

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 10/10



## Phoenix New Horizon

Non sapevo nulla di questo gioco e non conosco autore o casa editrice. Tuttavia, qualcosa mi ha solleticato l'interesse e mi sono andato a leggere le regole di questo **singolare piazzamento lavoratori**.

I giocatori nell'arco di quattro round devono piazzare i propri lavoratori fino a quando potranno/vorranno più farlo. Ogni giocatore ha la sua plancia personale che contiene edifici e lavoratori, nonché eventuali tecnologie acquisite in partita e altre cosette secondarie. C'è un tabellone centrale diviso in zone dove poter costruire insediamenti in un *setting* post-apocalittico in cui siamo chiamati a ripopolare la terra dopo un disastro nucleare nel lontano 2021 (sì avete capito bene, 2021... non proprio un futuro distante quanto una sorta di *What if* da tavolo...).

La particolarità del titolo sta in un **piazzamento strano dei propri lavoratori che devono potersi posizionare in delle sorte di percorsi di azioni prestabiliti stampati su di una plancia apposita a disposizione di tutti**. Gli spazi azione di questi percorsi collegati con eventuali connessioni a pagamento (nel gioco c'è un'unica valuta che è il carburante) sono esclusivi e in alcuni casi è un impedimento, in altri ti consente di "saltare" degli spazi per andare subito a quelli successivi (dipende dal tipo di collegamento che c'è fra di essi). Le azioni permettono di prendere nuove tecnologie, mandare i lavoratori in spazi per i punteggi finali, migliorare i moltiplicatori di alcuni tipi di *scoring*, migliorare i lavoratori, sbloccare di nuovi e altre cose ancora. Il sistema principale per fare punti è però quello di costruire insediamenti sul tabellone, che danno bonus per chi lo fa per primo e altre ricompense nelle fasi di *scoring*.

Insomma, non sono sicuro sia un bel gioco ma ha **diversi elementi interessanti** e confesso di essere molto curioso anche se non posso essere sicuro poi si tratti di un bel titolo. Potrebbe rivelarsi una delle sorprese più inaspettate della fiera e spero vivamente di poterlo provare anche perché temo non si tratti di un titolo altrimenti facilmente reperibile in seguito.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



## Pillars of Heracles

Questo gioco **pare** essere un **incrocio** tra Concordia e Antike, infatti dovremo sviluppare la nostra città stato su una mappa facendo azioni su una rondella. Nel proprio turno (tranne quando si fa un turno di *refresh*) si gioca una carta, si svolge l'azione della carta giocata e poi si muove il proprio segnalino sulla rondella di tanti passi quanto indica un valore sulla carta giocata. Infine, si svolge l'azione indicata su dove si è finiti nella rondella e, in caso, si muovono le proprie miniature in mappa. Oltre a ciò, ci sono delle azioni bonus tra cui assediare una città avversaria in una regione che si controlla o usare una carta mitologica tappandola.

Le azioni sulla rondella prevedono di poter costruire, mettere unità in mappa, progredire su uno dei tracciati del gioco (simili a quelli di *Antike*) o rimuovere popolazione per mettere un pilastro in una regione che si controlla. Il gioco finisce tramite il raggiungimento della fine di un certo numero di tracciati, il controllo di sei città da parte di un giocatore o la rimozione di tre carte profezia di terza era.

Non so cosa fanno le carte (elemento cruciale del gioco) ma **i turni paiono interessanti e ben strutturati** oltre che pieni di tante possibilità. I giocatori partono con poteri asimmetrici e ne possono ottenere di nuovi oltre che con un *deck* personale da poter sviluppare e migliorare con l'acquisto e/o l'ottenimento di nuove carte.

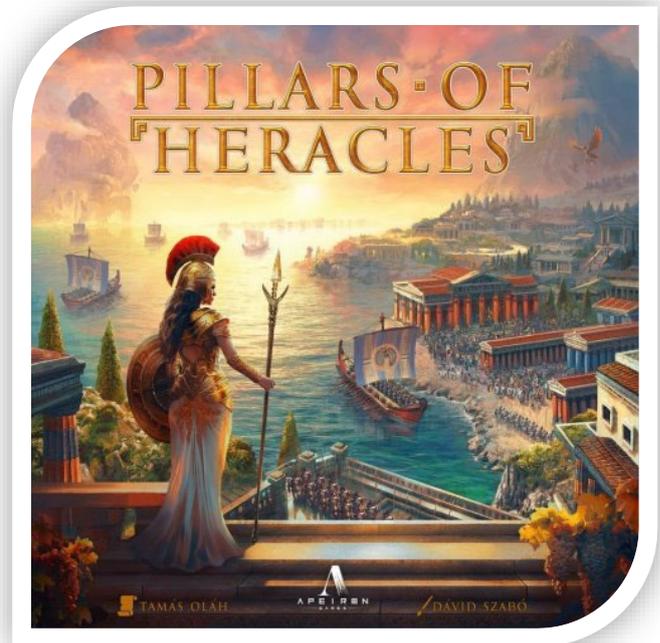
Tramite un comparto di regole contenuto e un flusso di gioco che pare lineare e scorrevole potrebbe venire fuori un titolo profondo e non troppo lungo e complesso, seppure ricco di tante possibilità e molto vario. Mi spiace che per ora sia annunciato solo in demo ma pare davvero un gioco interessante e spero di poterlo provare in fiera.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10



## Resafa

Nuovo titolo di **Suchy**, autore che personalmente apprezzo molto e guardo sempre con interesse. Durante i sei round di gioco (intervallati da tre fasi di scoring al termine del secondo, quarto e ultimo round) siamo chiamati a far fiorire il nostro commercio nell'omonima città al centro delle linee commerciali del deserto.

I giocatori giocheranno **tre carte a round per fare in tutto 18 azioni** tramite esse; più tutte le azioni bonus ottenute tramite il colore associato alla carta. Le carte sono divise a metà e hanno **due azioni e due colori diversi associati** a ciascuna metà, nel giocarle si può scegliere quale lato

usare (a seconda di come si capovolge la carta) per fare una delle due azioni e dei due colori presenti. Con l'azione bonus legata al colore si può scegliere tra muovere il proprio *marker* sul tracciato del colore corrispondente, prendere una carta dal mercato comune per un bonus immediato o per tenerla in mano e usarla successivamente, oppure prendere una carta sacco da usare subito o dopo (per il bonus raffigurato).

Le **azioni possibili sono molte**: costruire workshop, produrre, erigere giardini, approntare canali, commerciare. Ogni cosa sblocca bonus, ha delle regole proprie per essere fatta e può concorrere a punti a fine partita o bonus permanenti. Tutto è da incastrare bene e permette di costruire **motori di punti e azioni** per i turni seguenti. Occorre pianificare con anticipo le mosse da fare e le carte da prendere così come le strategie da adottare che necessitano di più mosse per essere ottimizzate.

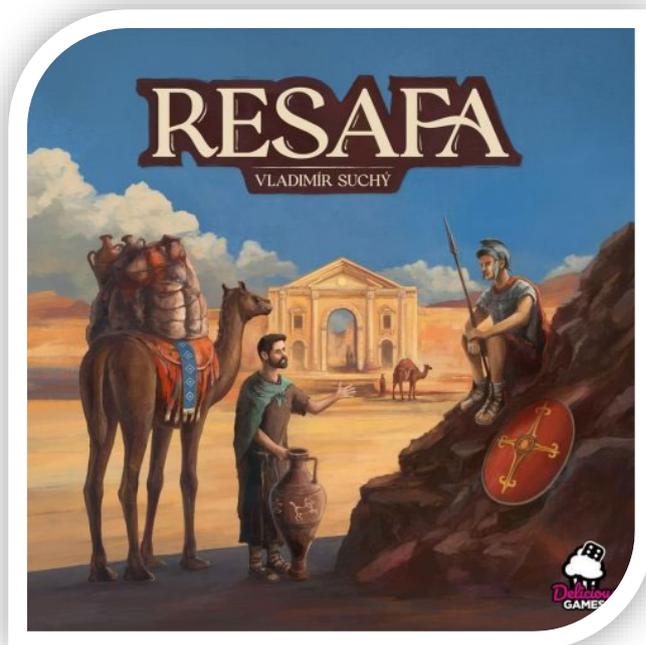
Un gioco in pieno stile Suchy, insomma, staremo a vedere se sarà anche bello e divertente o solo molto "comboso".

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## River of Gold

Come mercanti del regno di Rokugan dovremo commerciare lungo il fiume d'oro in seta, riso e porcellane per essere il clan con più punti al termine della partita.

A inizio turno si può spendere favore divino per cambiare faccia al dado tirato alla fine del turno precedente e da usare per il turno in corso (ogni punto speso aumenta di uno il valore del dado in modo circolare). Fatto ciò, si può svolgere un'azione tra Costruzione, Navigazione o Consegna. Con la costruzione si deve scegliere uno spazio vuoto della regione riportata sul proprio dado, prendere un edificio dalla fila di quelli disponibili, pagarne il costo e collocarlo nello spazio scelto con un proprio *marker* sopra. Si ottengono i bonus coperti sullo spazio e l'influenza dell'edificio fatto (con eventuali bonus raggiunti sulla traccia dell'influenza ottenuta).

Ci sono **quattro tipi di edifici che danno quattro tipi di vantaggi differenti** (soldi, punti, influenza e merci). Con la Navigazione si sposta una delle proprie barche lungo il fiume di tanti spazi pari al valore del dado e si ottengono le ricompense dei 4 spazi adiacenti al luogo raggiunto (anche i proprietari degli eventuali edifici raccolgono ricompense). Con l'azione Consegna si prende una carta dalla mano che corrisponda all'icona o al numero del dado e si pagano le merci richieste da essa e se ne ottengono i benefici, per poi ripescare due carte dal mazzo e tenerne una. Al termine della fase azione si possono rivendicare obiettivi raggiunti e poi si tira il dado per il turno successivo.

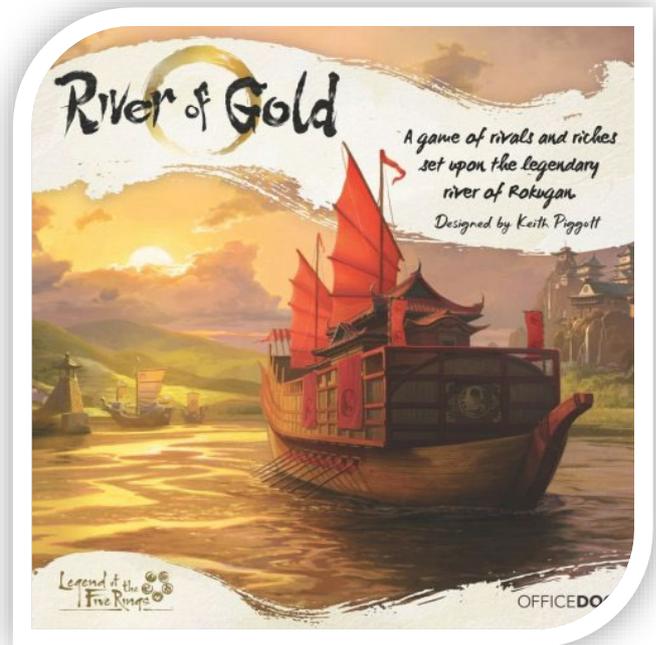
Il gioco è tutto qui, **semplice ma non banale, strategico e controllabile sembra essere un german alla vecchia maniera** che gira bene e dura il giusto. Grafica e materiali sono buoni e curati da quanto si può vedere e penso possa piacere a molti amanti di questa tipologia di giochi.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Rock Hard: 1977

Gioco in cui dobbiamo portare al successo la nostra carriera musicale facendo azioni per nove round o finché qualcuno non raggiunge cinquanta o più punti fama. Ogni round, dopo una prima fase di preparazione, ha tre diverse fasi divise in giorno, notte e *after hours* con specifici spazi azione a disposizione.

I giocatori partono con degli **obiettivi personali e un personaggio con caratteristiche peculiari**.

C'è una plancia per ogni giocatore che tiene traccia di alcuni valori e una generale dove svolgere le azioni, più una pletora di carte di vario tipo che

vanno dai manager, a eventi casuali che accadono nei vari turni, passando per carte caramella, carte "esperienze di vita" e altro ancora.

Ogni fase i giocatori compiono un'unica azione posizionandovi il proprio standee ed eventualmente altre azioni bonus date da carte o altro. Gli spazi azione possono essere esclusivi o meno e richiedere pagamenti per ottenerne i benefici descritti. Le azioni giornaliere consentono di: provare in sala per diventare più bravi; rilasciare interviste in radio; assumere chi può aiutarci per raggiungere il successo; fare un contratto discografico o rinnovarlo per ottenere fama e royalties in base alle proprie statistiche; recuperare le forze. Le azioni notturne, invece consentono di: fare prove serali; fare un concerto se si hanno i valori necessari; fare un concerto casuale (cambia ogni turno e possono farlo tutti). Le azioni della fase after hours permettono di: andare a letto presto per essere primo nel prossimo turno; registrare una demo (utile per altre azioni); uscire e fare una serie di azioni per ricompense di vario tipo (uscite romantiche per migliorare la reputazione, andare a divertirsi per soldi, fare cose glamour per migliorare la fama o la reputazione, eccetera). Insomma, le possibilità sono molte e richiedono di pianificare e svolgere azioni con il giusto ordine ed il tempismo migliore.

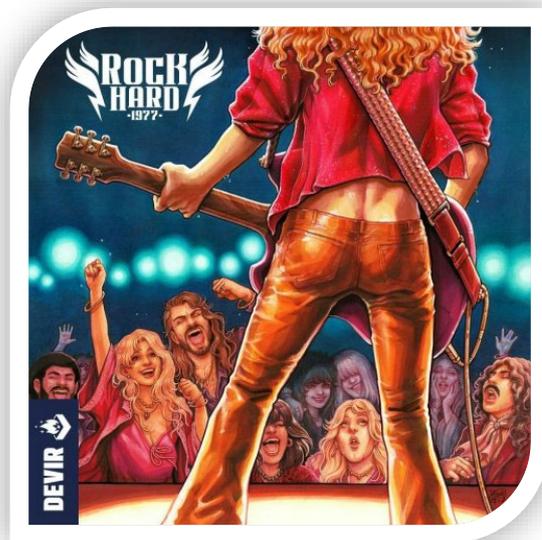
**Tutto appare molto tematizzato** e segnalo anche la grafica evocativa a opera dell'autore stesso del gioco. Potrebbe essere un gioco onesto e interessante, con un grosso plus per chi ama l'ambientazione di cui è profondamente pervaso.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10



## Sand

Gioco a tema deserto ambientato in un *fantasy* accattivante stile Nausicaa.

Occorre muoversi per la ridotta mappa sfruttando tre tipi di sentieri diversi per **caricare e consegnare merci tra i vari luoghi**.

La meccanica centrale di *pick up and deliver* viene affiancata da tutta una serie di bonus e potenziamenti da poter sbloccare e ottenere durante il gioco che rendono varia ogni partita. Le azioni si scelgono tramite quattro dadi che ne determinano la potenza ma che possono essere modificati spendendo le quattro risorse presenti nel gioco. Ci sono consegne speciali, aiutanti da sbloccare, azioni da migliorare e il verme (il nostro mezzo di trasporto) da potenziare per pagare meno il suo movimento.

Tutto pare fatto piuttosto bene e risulta meno banale e semplice di quanto la grafica fumettosa possa far credere. Il titolo non pare brutto ma **sembra un pochino troppo poco sviluppata la parte del movimento, riducendolo un po' troppo alla sola parte gestionale delle risorse e degli *upgrade***. Peccato, secondo me sarebbe stato certamente migliore e più interessante con una maggiore attenzione alla parte logistica del titolo. Da provare per verificarne l'effettiva bontà o meno.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



# Saltfjord

Gioco di **piazzamento dadi** (ce ne sono quattro per giocatore in partita) ambientato in freddi e innevati fiordi dove i giocatori dovranno pescare, soddisfare ordini e costruire edifici per ottimizzare il loro profitto.

In ognuno dei tre round di gioco i giocatori potranno fare azioni fino a passare tutti e le possibili azioni sono solo tre (più quelle gratuite): prendere e usare un dado; costruire un edificio largo, passare. I dadi sono bianchi o arancioni (4 in tutto) e ogni giocatore può usare un massimo di tre dadi bianchi e un numero massimo di dadi arancioni

pari al round in corso. I dadi possono essere modificati pagando pesci e i giocatori hanno un magazzino per stoccare le risorse che permette di upgradarle, o viceversa, secondo una disposizione raffigurata sulla plancia stessa del magazzino di ogni giocatore.

Le plance personali di ogni giocatore hanno una **griglia numerata 6 x 6** dove si costruiscono gli edifici (che sono tessere tipo *Tetris*). I dadi si piazzeranno sulle colonne (quelli bianchi) e sulle righe (quelli arancioni) di tale griglia a seconda del loro numero, in modo da poter attivare tutto ciò che è presente in tale riga/colonna. Gli edifici attivati possono produrre, migliorare risorse (l'operazione inversa è sempre possibile gratuitamente), risolvere ordini, ottenere nuove tecnologie, far costruire edifici piccoli o far pescare.

Ci sono inoltre **quattro tracciati** tecnologia su cui avanzare per ottenere diversi benefici e dei bonus di completamento delle righe e/o colonne della griglia. Quando si passa si può fare un'azione bonus tra quelle disponibili e ci sono anche una serie di azioni libere sempre fattibili al proprio turno; è anche prevista una modalità di gioco avanzata che aggiunge qualche altra cosetta carina e la consueta modalità di gioco in solitario.

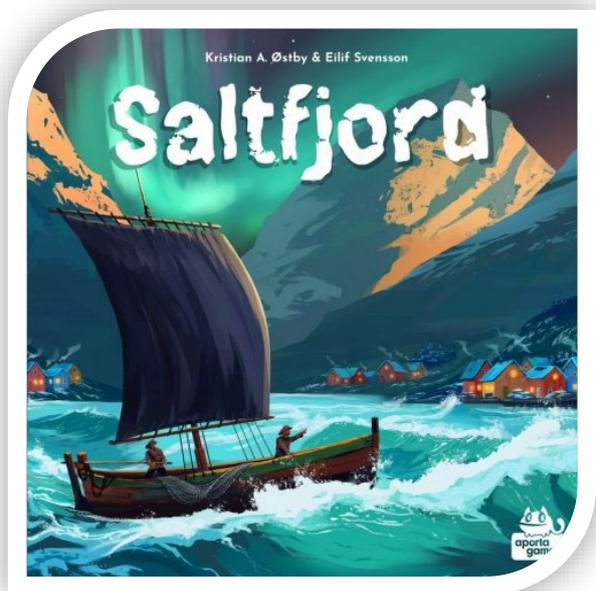
Il gioco è **piuttosto semplice e classico**, senza trovate particolarmente originali, ma tutto sembra girare bene e grafica e materiali sono molto gradevoli. Potrebbe essere un titolo di [peso medio](#) molto carino ma sicuramente non siamo di fronte a nulla di nuovo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Sammu-ramat

Nuovo gioco della ION games ad opera di un tale Uyanik che ci porta nell'Impero Assiro dell'800 a.C. a combattere per preservarlo dalle tante minacce esterne e interne. Si tratta di un **collaborativo puro in stile Pandemic ma più complesso e sfidante**.

I giocatori dovranno svolgere i loro turni utilizzando le azioni e i bonus concessi da personaggi a disposizione di tutti o propri. Ogni personaggio permette un certo numero e tipo di azioni che varia a seconda della sua potenza o della situazione in gioco. Ci si dovrà fortificare per ottenere rendite a fine turno, combattere per sedare rivolte interne o invasioni militare, curare piaghe, eccetera.

Ogni partita ha **vari scenari** che ne stabiliscono obiettivi, condizioni particolari e livello di difficoltà. I leader che rappresentano le azioni disponibili sono anche soggetti ad attacchi che potrebbero toglierli dal gioco ma possono viceversa essere conquistati ed ottenuti mano a mano che la situazione prosegue e migliora grazie alla collaborazione di tutti i giocatori.

**Alcune idee sono interessanti e il livello di sfida pare alto**, come buona la rigiocabilità grazie ai diversi scenari. Le invasioni militari ricordano il **Pandemic dell'Impero Romano** e tutto pare ben pensato. Lascia perplessa la mappa poco leggibile, la grafica non eccellente e i materiali poco attraenti oltre che un **livello di difficoltà e di complessità regolistica non proprio facilmente approcciabile**.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

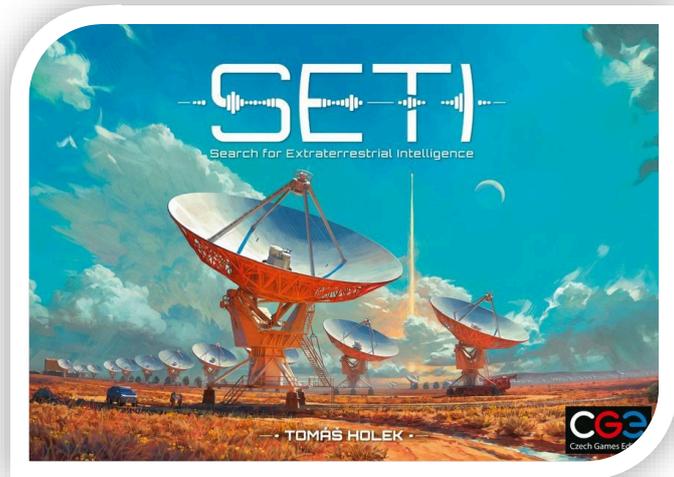
Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## SETI: Search for Extraterrestrial Intelligence

Nuovo e interessante titolo della **CGE** che in genere fa titoli davvero ben pensati e realizzati e sempre piuttosto originali, motivo per cui la apprezzo molto come casa editrice. In questo caso i giocatori devono trovare la vita fuori dal sistema solare partendo dal sole ed esplorando i pianeti lontani. La cosa interessante è che **il tabellone ha una grossa**



**sezione circolare ad anelli semoventi** al centro con il sole di partenza in mezzo. Durante il gioco i giocatori **potranno ruotare parzialmente le sezioni** ad anello della parte circolare cercando di fare **in modo che con tali rotazioni si sviluppi un percorso particolarmente agevole per le loro esplorazioni**. A giro tutti fanno un'azione principale ed una serie di azioni gratuite. **Le azioni principali permettono di muovere la propria nave** pagando punti movimento (con carte ed energia); **lanciare un satellite in orbita** di uno dei pianeti raggiunti (il primo che lo fa ha un bonus), **atterrare su un pianeta** raggiunto o su una luna (per le lune serve una tecnologia apposita), **scansionare le stelle vicine** (per ottenere bonus), **analizzare i dati trovati** (posizionando dei segnalini ottenuti precedentemente su una track migliorabile per ottenere bonus), **giocare una carta** (che ha molteplici funzioni compresi punti e obiettivi), **ricercare una tecnologia o passare**.

Ci sono **oltre duecento carte** (con testo purtroppo) che possono essere prese e giocate per effetti istantanei o permanenti. Il gioco ha una componente cooperativa nella scoperta delle nuove forme di vita alla periferia dello spazio (ce ne sono diverse e se ne usano solo un paio in ogni partita) cui possono contribuire più giocatori, ma alla fine si tratta di un gioco competitivo in cui vincerà uno soltanto.

Piccola curiosità, l'autore porterà anche [Galileo Galilei](#) e [Tea Garden](#) in fiera quest'anno. Per ora ho potuto solo vedere alcuni video di spiegazione ma spero usciranno più informazioni mano a mano che ci si avvicina alla fiera; intanto **sembra un titolo davvero interessante**.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10

## Shackleton Base

**Gioco tutto italiano** degli autori Nestore Mangone e Fabio Lopiano. In particolare, ho avuto modo di giocarlo in quattro proprio con Nestore pochi giorni fa con una copia di produzione, per cui in tutto e per tutto uguale a quella che arriverà sui nostri scaffali. Si tratta di un titolo **gestionale medio-pesante**, con piazzamento

lavoratori, maggioranze sulla plancia centrale, fazioni asimmetriche e tanto altro ancora. I giocatori sono chiamati a costruire nell'omonimo cratere lunare degli insediamenti per ottenere fama e punti come agenzie

spaziali del globo terracqueo. Nell'arco di tre round ci si darà battaglia cercando di fare punti nei metodi richiesti dalle tre compagnie selezionate per la partita. A inizio round, in ordine inverso di turno, si selezionerà uno degli shuttle presenti (uno più del numero di giocatori) che avranno delle risorse, degli astronauti nei tre colori presenti nel gioco e un ordine di turno stabilito per il round che sta cominciando. Ovviamente migliori le ricompense, più tardi si agirà nel turno. Con i sei astronauti così ottenuti, a giro si faranno sei azioni, posizionandoli sul tabellone principale. Le azioni possibili sono molte e vanno dalla raccolta delle risorse, alla costruzione degli edifici sulla luna, alla stipula di contratti (carte) con le tre compagnie in gioco, all'ottenimento di fama, punti e altro ancora. C'è poi un recupero degli astronauti posizionati sul cratere in base alle maggioranze degli edifici, astronauti che in questo caso vanno a posizionarsi sulle plance dei giocatori liberate dagli edifici, costruiti per fornire rendite, punti e sconti vari. Si devono incastrare molte cose e le rendite come gli edifici sono cruciali per la vittoria; ci sono obiettivi da raggiungere prima degli altri, e tante cose da tenere d'occhio (soldi, energia, risorse, fama, ecc.). Già questo basterebbe per renderlo un gran titolo, ma la vera caratteristica unica è che le tre compagnie che compongono il gioco sono solo tre di sette in totale; ognuna con regole, obiettivi e sistemi per fare punti completamente differenti! L'incrocio di queste tre compagnie dà vita sempre a partite totalmente diverse, ulteriormente differenziate dai leader dei giocatori che hanno un potere asimmetrico e che sono double face (per un totale di otto differenti leader). Insomma, **un titolo eccellente, rigiocabile praticamente all'infinito e davvero ben riuscito**. Ad impreziosire il tutto ci sono delle ottime scatoline per tenere tutti i materiali ben separati e facilitare il setup, materiali eccellenti e una grafica



retrò che personalmente trovo davvero bella. Basti pensare che nella mia partita ho visto circa il 40% del gioco, e solo una delle decine di combinazioni che si possono formare in partita, tutte molto differenti tra loro (ci saranno compagnie che spingeranno sulla costruzione, altre sui contratti, altre su edifici specifici o su satelliti da deviare... una varietà enorme per approcci e partite sempre profondamente differenti). **Da avere assolutamente!**

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 9

Voto oggettivo: 9

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10

## Sibille

Si tratta di un Kickstarter di italiani che sarà in fiera solo in Demo. Normalmente non tratto copie Demo nel listone, ma questo gioco mi è parso davvero interessante e sono rimasto stregato dalla **grafica davvero superba delle carte e dai materiali** in generale.

A ogni turno i giocatori dovranno giocare e attivare tre delle tante carte tarocchi che hanno in mano (partono tutti con un mazzo uguale di ventidue tarocchi), ed eventualmente provare anche a prevedere le carte che giocheranno gli altri per guadagnare cristalli (la risorsa del gioco).

Le carte hanno molteplici effetti (guadagnare risorse, avanzare sulla fama, usare i dadi, eccetera) che possono anche essere potenziati spendendo un cristallo.

Finiti i turni di attivazione di tutti i giocatori si otterranno i favori di alcuni indovini a seconda dei valori che si hanno su cinque caratteristiche diverse. Poi si riprendono in mano le carte giocate e si fa il turno successivo.

Il flusso del gioco è semplice ma interessante e **lo scopo è soddisfare due dei quattro obiettivi pescati per tutti** a inizio partita.

È un **gioco di combo e ottimizzazione delle azioni** che mi pare simile per certi versi a [Res Arcana](#) e altri giochi di questo tipo.

Da capire la **longevità** poiché i mazzi dei tarocchi per le azioni da fare sono sempre uguali e a cambiare sono gli artefatti e gli obiettivi (oltre ai risultati dei dadi e a come giocano i giocatori ovviamente). Da provare.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Spectacular

In questo giochino di peso medio dovremo **costruire il miglior parco per animali allo scopo di fare punti preservando specie a rischio**, costruendo e sfamando habitat per diversi animali ed eventualmente soddisfacendo le missioni che ci sono state assegnate.

In ognuno dei quindici turni di gioco (divisi in due round) i giocatori, a turno, dovranno scegliere una tessera, costruire e poi prepararsi per il turno successivo. Tutti partiranno con alcuni dadi, alcuni animali (tessere) e la nostra plancia personale con gli spazi esagonali dove costruire e posizionare poi i dadi.

La scelta di tessere e dadi avviene sulle proprie plance scegliendo tra le cose disponibili (avremo una riserva di dadi lanciati a inizio turno e una serie di tessere dalla nostra personale plancia di riserva).

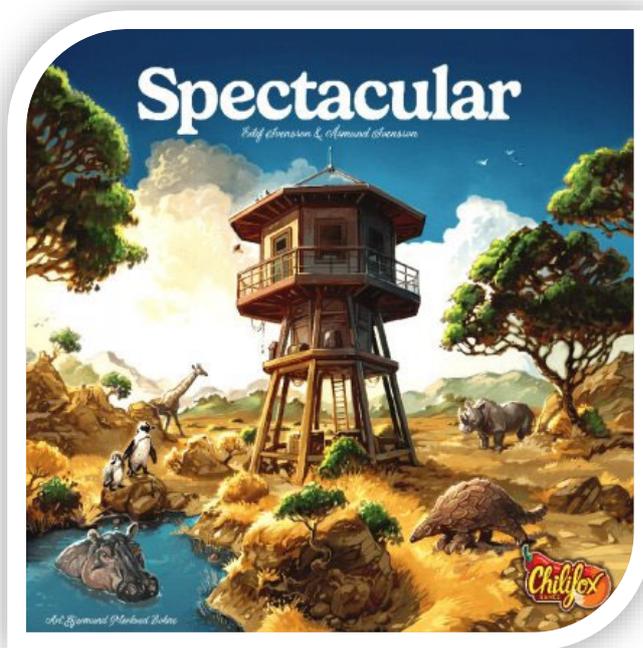
Fatta la scelta, nella fase di costruzione dovremo posizionare la *tile* con l'animale sulla nostra plancia e poi il dado su uno degli spazi che lo richieda (alcuni necessitano di numeri specifici).

I piazzamenti delle *tile* possono fare in modo di poter erigere una torre di guardia, di ottenere bonus e la loro dislocazione a fine partita darà punti per determinate condizioni. I dadi dovranno corrispondere per colore e, in determinati casi, per numero a quanto richiesto dalla tessera animale su cui li andremo a piazzare. Anche i dadi, ovviamente, concorrono al punteggio finale. C'è anche un'altra serie di cose minori a cui badare, comprese le missioni (se si usano, visto che sono opzionali).

Inoltre, è possibile modificare i dadi spendendo i lavoratori specifici di cui siamo forniti a inizio partita, ma che sono in numero molto limitato. Alla fine del turno di tutti si passano le plance con le riserve di tessere in senso orario e si ricomincia.

Alla fine dei due round c'è una fase di punteggio che prende in considerazione gli animali (con dado) che sono collegati all'entrata del nostro parco, più c'è il conteggio finale in cui si fanno punti anche per altri criteri (biodiversità, animali vicini alle torri di controllo, ecc.).

Di norma non prendo in considerazione titoli leggeri e brevi come questo, ma **il tema era carino, i materiali e le meccaniche sembrano interessanti** e il fatto che sia **fino a sei giocatori** lo rende anche piuttosto utile da mettere eventualmente in collezione. Vedremo se riusciremo a farci un giro di prova in fiera.



[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10

## Steam Power

**Ferrovionario leggero di Martin Wallace** che riduce all'osso i suoi precedenti ferroviari, lasciando solo la risoluzione dei contratti in un titolo *[pick-up and deliver](#)* **adatto a tutti e dalla durata contenuta.**

Le meccaniche sono quelle classiche di costruzione di una rete ferroviaria su mappa esagonale per collegare le varie città tra loro e consegnare le merci corrette in modo da risolvere i contratti per accumulare punti.

Tutto sembra girare bene e senza particolari problemi e penso possa rivelarsi un buon titolo per il suo target di gioco medio-basso.

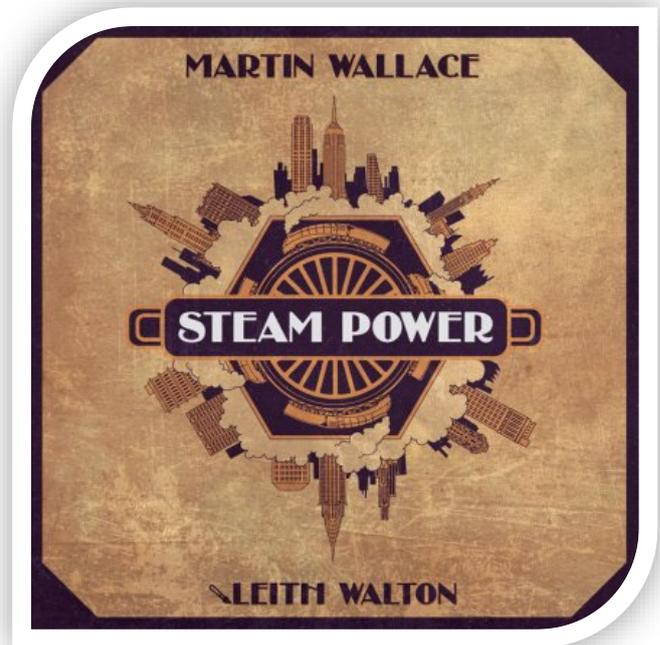
Non è particolarmente interessante ai miei occhi proprio per la complessità un tantino inferiore ai miei gusti ma potrebbe rivelarsi un acquisto valido da fare in ottica di serate familiari, come alternativa più complessa a *[Ticket to Ride](#)*.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Stephens

Nel 1755 un terremoto devasta Lisbona e parte del Portogallo, facendo schizzare alle stelle la domanda di finestre e vetro.

I fratelli Stephens nel 1769 mettono in piedi una **fiorente fabbrica di prodotti in vetro**, e i giocatori saranno chiamati ad eccellere come maestri in questo stabilimento.

Il gioco finisce quando l'esercito francese arriva in città (per determinate condizioni che lo fanno avanzare durante la partita).

Durante il proprio turno si deve fare una singola azione a scelta tra il prendere un cubo dall'industria (equivale ad un prodotto) mettendolo

nella propria scorta e attivando l'azione corrispondente, oppure prendere un disco dalla plancia personale e assegnarlo a una professione (nuova o già esistente per potenziarla) e ottenere un'abilità permanente.

Prendere un cubo ti fa anche svolgere (obbligatoriamente) l'azione di dove era posto lo stesso, che può essere un nuovo contratto, un nuovo investimento o attivare una professione.

I contratti si prendono scendendo sull'influenza, sono di vario tipo e richiedono beni specifici per essere risolti.

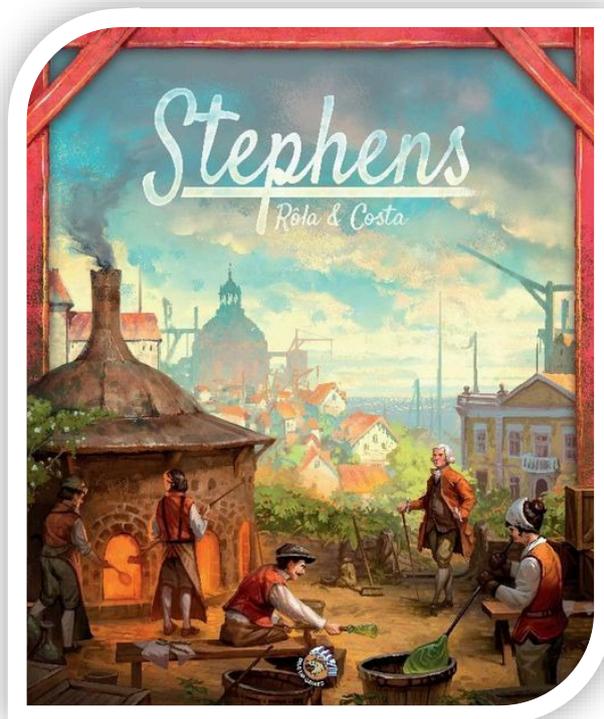
Gli investimenti costano soldi e fanno prendere carte che si mettono alla destra della propria plancia giocatore e che daranno vantaggi nel corso del gioco (cubi e punti).

Prendere nuove professioni si fa ottenendo carte da posizionare sulla plancia centrale della fabbrica e che sbloccano nuovi posti per gli impiegati e nuove azioni (che si possono anche potenziare). Le nuove professioni attivate forniscono spazi per i dischi che si possono usare con il secondo tipo di azione: prendere un disco dalla propria plancia.

Quando le fornaci della fabbrica sono vuote c'è una fase di reset e di avanzamento dell'esercito francese (il timer del gioco). Nel reset si riempiono le fornaci delle fabbriche, si ottengono i benefici degli investimenti fatti e degli altri bonus sbloccati e si controlla se l'arrivo dei francesi fa terminare la partita.

Il gioco pare **profondo e complesso da padroneggiare, ma non complicato nelle regole.**

Occorre pianificare bene quali azioni fare e quando per mettere su un motore di bonus ed



incastrati che ottimizzano punti ed azioni durante la partita. Tante cose da incastrare per un titolo che ha destato il mio interesse e che spero proprio di poter provare.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10

# Stupor Mundi

Non sono sicuro che la nuova fatica di **Nestore Mangone** sarà presente, almeno in demo, in fiera, ma penso di sì e, avendolo giocato, ci tenevo a dare un mio parere.

Innanzitutto, sappiate che ho scritto un'[anteprima](#) sulla Tana che quindi potete andare a leggere per un parere più dettagliato.

In modo più sintetico posso dirvi qui che il gioco è assolutamente valido, [stretto](#) e [german](#) al 100%.

Dobbiamo concorrere alla **costruzione delle nostre fortezze per ottenere il favore dell'Imperatore** o per fare punti facendo parte dei suoi detrattori. Durante il gioco dovremo giocare carte a un mazzo

inizialmente per la maggior parte uguale a

quello degli altri giocatori, ma che poi andremo a differenziare con l'acquisto di nuove carte più potenti di quelle base.

Le carte possono essere giocate per svolgere l'azione in esse raffigurata o per fare l'azione dello slot dove le andremo a mettere.

Di base dovremo prendere risorse (grano e pietra), soldi, nuove carte o nuovi membri della corte imperiale.

Con le risorse andremo poi a costruire il nostro castello e con la corte otterremo punti alla fine di ogni round, incrementati dal fatto che la condizione di punteggio sia poi risolta o meno a seconda della situazione in cui si trova l'Imperatore (situazione manipolabile dai giocatori nel corso della partita).

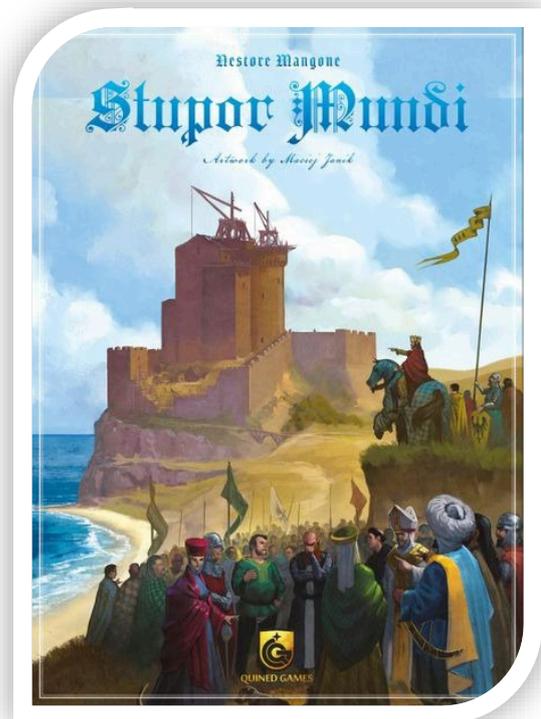
Il gioco è teso e **[l'interazione indiretta](#) che avremo nella manipolazione della situazione dell'imperatore è feroce e cruciale** per la vittoria. Ogni turno va programmato con attenzione e il [timing](#) con cui svolgeremo le varie azioni è cruciale. Si tratta di un **gioco asciutto, stretto e molto strategico e teso**. Esattamente quello che piace a me, e infatti ho finanziato la recente campagna su Gamefound per avere la mia copia *deluxe*.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



## Tameri

Altro titolo che ho potuto giocare con l'autore (Goblin) su *Tabletop Simulator*. Si tratta di un *german* molto pulito e asciutto che basa le azioni sul **giocare delle carte cercando di concatenare le icone sui lati delle stesse per fare due azioni** invece di una sola per ogni carta giocata.

Ci sono molte azioni tra cui scegliere (otto in tutto), alcune "preparatorie" (posizionare lavoratori nei campi o fare offerte agli dei) e altre più "attive" (raccogliere dai campi o attivare le sfingi costruite in precedenza).

C'è un bel sistema di **biglie che escono da una piramide** al centro del tabellone

che **determinano la produttività dei campi** e che possono essere manipolate.

Il cuore delle meccaniche però sono le carte, che vanno gestite con il giusto *timing* e che se giocate nell'ordine migliore possono dare un potente *boost* ai propri turni.

Ben fatta anche la gestione di tre tracciati (templi) su cui salire che sono via via più potenti, ma che in ordine inverso alla loro utilità stabiliscono la priorità per la scelta delle carte a fine round.

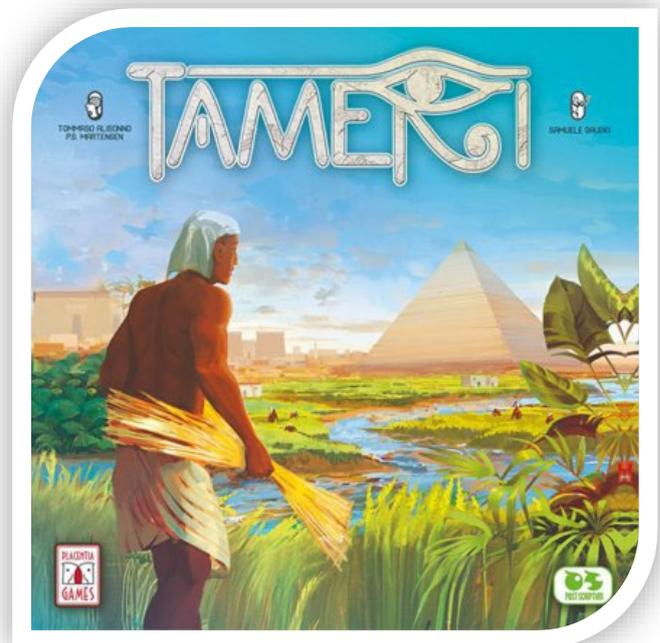
Gira tutto molto bene e la durata è inferiore alle due ore una volta presa dimestichezza con il titolo. Un **peso medio davvero ben fatto** che secondo me saprà ritagliarsi il suo posto in tanti scaffali di noi giocatori. La **Placentia** è una casa editrice che cura molto bene lo **sviluppo** dei giochi e questa volta il titolo uscirà tramite una campagna Kickstarter (probabilmente già finita quando uscirà questo articolo).

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



## Tea Garden

Altro titolo dell'esordiente autore **Holek** (gli altri due sono [SETI](#) e [Galileo Galilei](#)) con tre case editrici differenti.

Questa volta dovremo prosperare come **mercanti di tè nella regione dello Yunnan**, alternandoci nelle azioni durante cinque round di gioco.

Al proprio turno i giocatori potranno compiere un'azione principale, eventualmente un'azione secondaria e tutte le azioni libere che vogliono.

Ognuno dei cinque round prevede quattro turni di azioni in cui solo l'ultima di esse, per essere compiuta, necessita di pagare una foglia di tè.

Ci sono cinque possibili azioni principali da compiere e quando si compiono occorre giocare almeno una carta per determinarne la forza (non c'è limite alle carte giocabili): costruire un giardino del tè (richiede una certa forza e se ne può costruire uno per regione per giocatore); comprare una carta azione (pagando la forza richiesta dalla posizione della carta sul display); vendere ad una carovana (sono richieste condizioni di forza, materia prima, ecc); fermentare le foglie per aumentarne la qualità; raccogliere ancora foglie di tè.

Le azioni extra permettono di navigare con la barca per ottenere benefici; raccogliere coppe facendo punti se coincidono i simboli sui bordi delle loro tessere; studiare per ottenere bonus.

Inoltre, ci sono una serie di azioni gratuite che, come bonus o dietro pagamento, danno ulteriori benefici.

Uno *scoring* finale tiene conto di una serie di criteri di punteggio per quanto fatto in partita e decreta il vincitore. Francamente **non ho trovato nulla di originale o particolarmente interessante** in questo titolo dalla lettura delle regole. Mi sembra il meno interessante dei tre presentati dall'autore in fiera e non credo che mi siederò a provarlo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6

Voto oggettivo: 6,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 5/10



# Terminus

In questo gioco si deve **sviluppare la propria linea di metropolitana in città** cercando di ottimizzare le azioni e di incastrare tutto nel migliore dei modi. Il gioco dura tre round in cui, a ogni turno, i giocatori si spostano lungo un anello contenente sei aree tematiche di azioni, ognuna delle quali permette di svolgere un certo numero di azioni ampliabili tramite sviluppi durante la partita. Quando si sono fatti tre giri su questo anello il round finisce e alla fine del terzo round si contano i punti. Le azioni possibili sono molte e comprendono: l'ampliamento della linea della metropolitana, la costruzione delle stazioni, lo sviluppo della propria plancia, l'ottenimento di contratti, di risorse, di soldi, eccetera.

Il titolo appare stretto e ci si troverà sempre in dubbio se muoversi poco sulla ruota per fare tante azioni o correre avanti per farle prima degli altri e pagarle meno.

Tante cose da incastrare e ottimizzare con un'interazione che sembra feroce sia sulla ruota che nella mappa della città. Il titolo **sembra pensato bene e profondo**, ma è difficile capire come giri e quanto profondo e interessante sia senza provarlo.

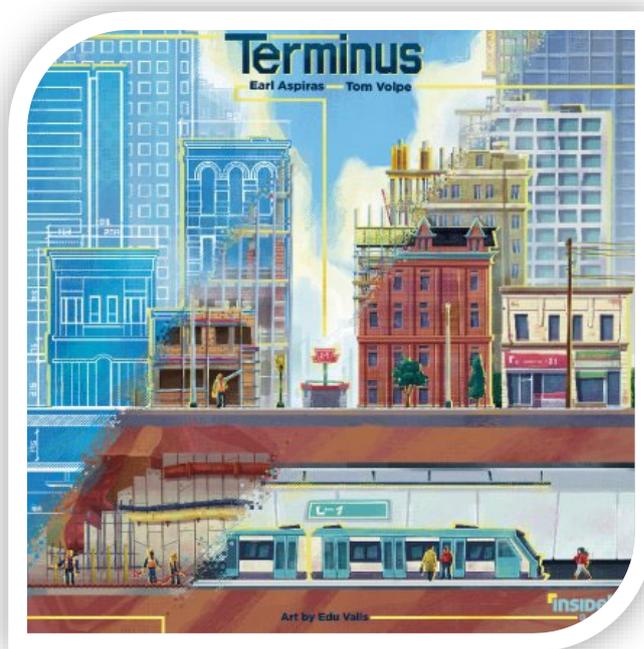
Per ora rimango molto positivo perché le impressioni sono più che buone. Peccato che la grafica non mi piaccia troppo ma devo dire che risulta piuttosto chiara e funzionale. Al momento lo ritengo uno dei titoli più interessanti e non vedo l'ora di provarlo.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10



## The Lord of the Rings: Duel for Middle-Earth

**Reimplementazione a tema Signore degli Anelli di 7 Wonders Duel** ma con qualche modifica che potrebbe fare una grossa differenza.

Spariscono le meraviglie e il corrispettivo del vecchio tracciato militare dovrebbe anche regalare qualche bonus interessante oltre ai soldi.

Cambia il sistema per prendere soldi e ora sono sempre disponibili tre carte Landmark da prendere che fanno piazzare una fortezza sulla regione in esse indicata nell'altra grande novità: la mappa della Terra di Mezzo.

I punti vittoria spariscono e si vince con il corrispettivo della vittoria scientifica (avere sei simboli razza differenti), con il Tracciato dell'Anello su cui avanzano

gli Hobbit e i Nazgul che porta alla vittoria dei primi se raggiungono Monte Fato o dei secondi se raggiungono gli Hobbit (il vecchio tracciato militare un pochino modificato) e con la vittoria sulla mappa della Terra di Mezzo (vera novità del gioco al posto dei punti) se un giocatore ha unità o fortezze su tutte le sette regioni che la compongono (inoltre vale per eventuali spareggi).

Le **modifiche non sono sostanziali ma hanno un certo impatto**, probabilmente sufficiente ad avere entrambi in collezione, lo vedremo dopo una prova che appare d'obbligo, se non altro per il netto miglioramento grafico (il grande **Dutrait**) e tematico.

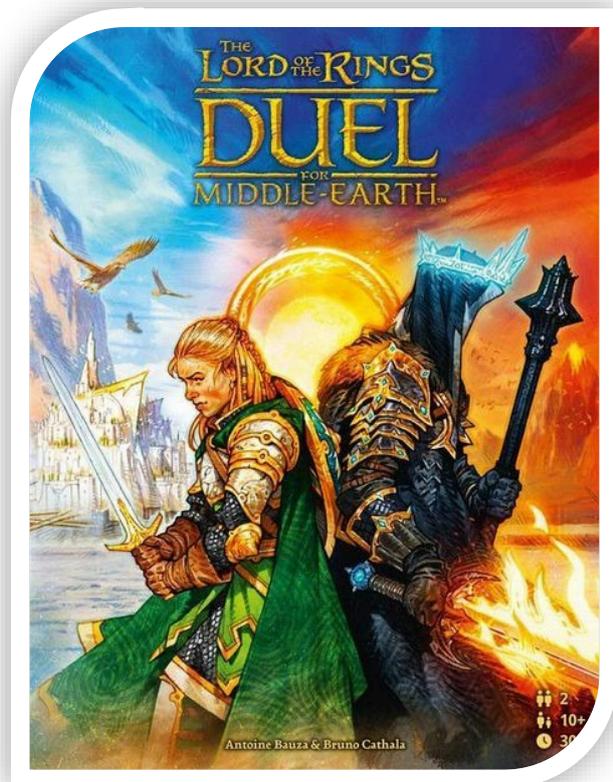
Gli darei anche di più se non fosse che alla fine si tratta sempre di un gioco che parte da qualcosa di esistente e ne mantiene una larga parte invariata.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



## The Smooky Valley

Vi riporto quanto scritto due anni fa dato che poi non è più uscita la ristampa: titolo uscito con la **Spielworxx** e di difficilissima reperibilità come sempre i giochi di questa casa editrice.

Quest'anno sarà portata in demo in fiera una nuova edizione ad opera della **Sylex** e devo dire che spero davvero di provarlo perché questo [gestionale](#) ha tutte le caratteristiche per piacermi.

Si tratta di un titolo in cui dovremo pagare per fare azioni fino a non avere più soldi (o non volerli spendere) e passare il turno.

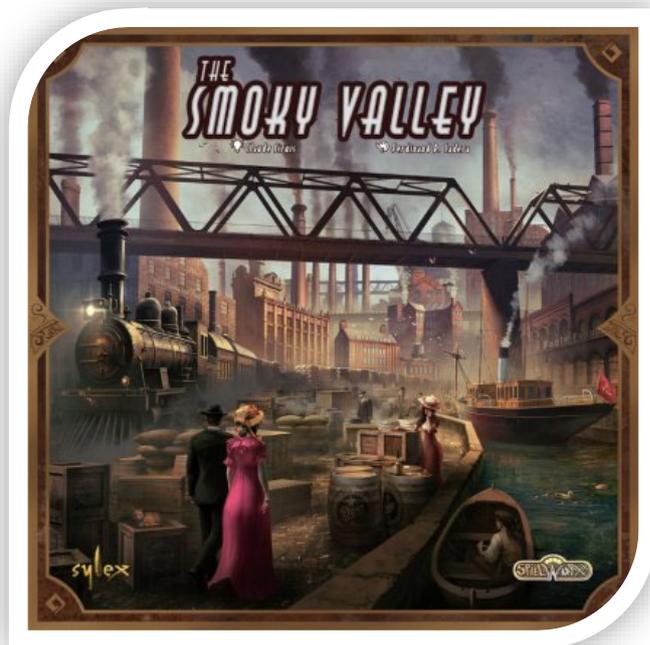
Possiamo comprare nuove industrie, svilupparle, comprare avanzamenti tecnologici che ci aiutino nelle successive azioni, investire in carte dai molteplici utilizzi e soprattutto, produrre, trasportare e vendere beni nei vari distretti del tabellone di gioco. **Sembra molto profondo, difficile e dalla durata importante.** Tantissime opzioni strategiche e tanta profondità per un gioco che supera il 4 come valore di peso su BGG. Non resta che provarlo per poi pensare al fine di comprarlo in qualche modo se dovesse superare le aspettative.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



# Theocratia

Titolo italianissimo a opera di **Tascini e Mariangeli**.

Non è ancora stato inserito nel listone di Essen, ma è dato in uscita nel 2024 quindi, sperando faccia in tempo per essere in fiera, l'ho incluso nel listone avendo provato in prototipo questo gioco un anno fa.

Ovviamente le cose da allora saranno sicuramente cambiate, ma già dalla prova fatta posso dirvi che il titolo merita parecchio.

Si tratta di un **titolo in cui si draftano i dadi e si usano per compiere azioni con le popolazioni sulla mappa.**

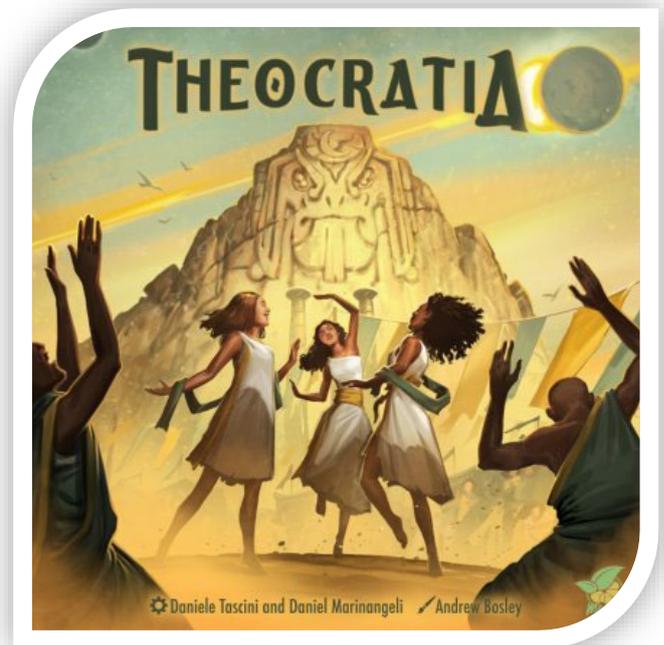
La particolarità è che le popolazioni in mappa saranno influenzate dai giocatori, ma non sono possedute da nessuno di essi. Si espandono, costruiscono, raccolgono risorse ma poi sono a disposizione di tutti e la bravura sarà quella di approfittarne al momento giusto per ottimizzare i punti vittoria. Non vedo l'ora di provarlo nella sua versione definitiva e, se sarà possibile, in fiera non mancherò di provarlo insieme all'autore Daniele. Per quanto mi riguarda è un acquisto sicuro!

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 9/10



# Thorgal: The Board Game

**Narrativo dalla grafica particolare e molto bella** ai miei occhi.

Si tratta di un cooperativo a scenari in cui i giocatori dovranno portare a termine il compito indicato dallo scenario da una mappa formata da due pagine affiancate di un libro ad anelli (come *GH: Jaws of the Lion*). La scheda degli eroi ha una ruota di combattimento che indica i dadi che si potranno lanciare e che gira, migliorando, durante l'avventura, quando si acquisiscono punti esperienza in combattimento.

Quando vengono feriti, invece, si devono posizionare dei polimini su degli spazi vuoti della loro scheda e se non si

dovesse più poterne posizionare di nuovi l'eroe muore e la partita è persa.

Le azioni si fanno giocando carte e possono essere di movimento, combattimento, viaggio, sacrificio, creazione oggetti, raccolta o assegnazione.

Viaggiando si posizioneranno dei polimini su una mappa che darà bonus alla copertura di certe icone e porterà all'avanzamento della storia.

L'uso delle tessere nei combattimenti (i risultati dei dadi e dei combattimenti le fanno posizionare), nelle ferite sulla plancia eroe, e nelle esplorazioni è originale e interessante. Si possono costruire oggetti, rompere le armi quando utilizzate a seconda del tiro di dado, esplorare nuove zone di mappa e, con il corretto incastro dei polimini, ottenere potenti bonus.

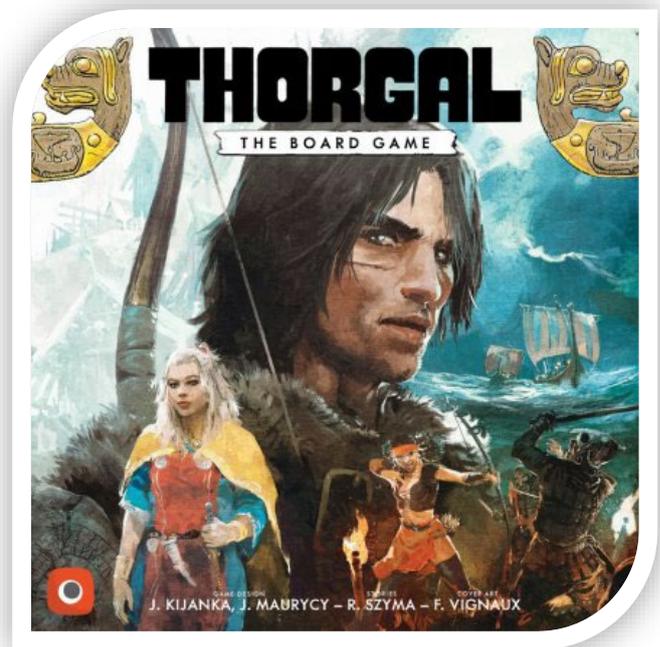
Si può giocare anche in solitario utilizzando due personaggi. Non avevo mai visto usare in questo modo e in questo genere di giochi le tessere e **il risultato potrebbe essere interessante e profondo** da utilizzare nel modo migliore. Le illustrazioni sono belle e i materiali buoni e abbondanti. Il genere narrativo non fa per me ma potrebbe sicuramente risultare un gioco da provare per chi invece ama questa tipologia di titoli.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6,5

Voto oggettivo: 8,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Timeless Journey

Altro gioco che ho potuto provare come prototipo quasi definitivo insieme ad uno dei due autori: **Nestore Mangone**.

Si tratta di un **ottimo peso medio** in cui occorre giocare delle carte nella giusta sequenza per incastrare le proprie azioni nel miglior modo possibile.

La plancia di gioco rappresenta le **varie città d'Italia che andremo a visitare** per raccogliere risorse, punti e fare una collezione set di luoghi visitati.

Ma il vero cuore del gioco è nella **costruzione ed evoluzione del proprio mazzo di carte** poiché nel giocarle per fare azioni quando se ne giocano più di una dello stesso tipo nel turno si possono rifare tutte le azioni appartenenti alla stessa tipologia giocate in precedenza.

Va da sé che ottimizzare il mazzo e organizzare le proprie azioni con il giusto tempismo e ordine sono i fattori cruciali per poter vincere.

Ci sono molte altre cose interessanti per questo titolo che nasconde una più che **buona profondità in una durata media** e un comparto regolistico abbastanza semplice.

Solitamente Mangone ci ha abituato a titoli più pesanti ma questo riesce a essere un gioco che, come *I Viaggi di Marco Polo*, nasconde in regole e durata contenuti tanta rigiocabilità e un'ottima profondità. Sono anche previste espansioni che ne variano molto il *gameplay* e che aumentano l'interazione diretta.

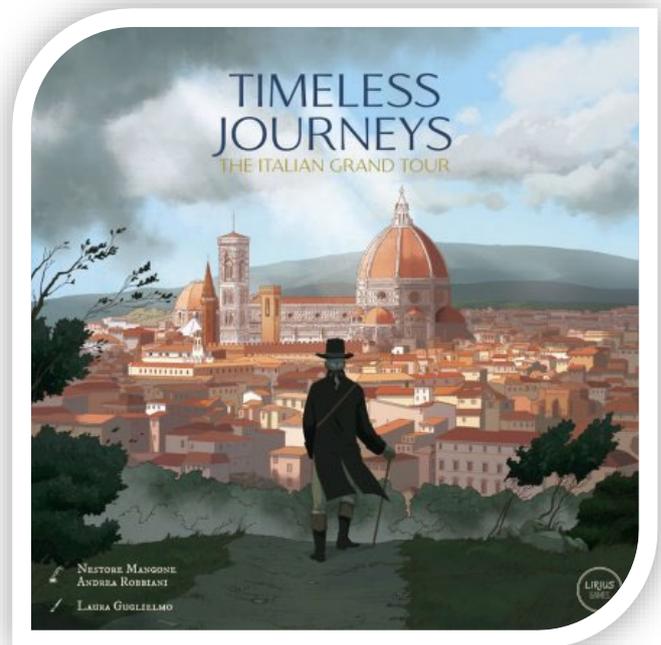
In fiera sarà in demo poiché verrà finanziato con una campagna di crowdfunding. Da prendere.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



## Tivoli

Un gioco abbastanza imbarazzante da descrivere.

Si lanciano i dadi potendone rilanciare quanti si vuole fino a un massimo di tre volte.

Poi in base alle facce dei dadi si fanno azioni che possono essere muoversi fra le attrazioni dell'omonimo parco divertimenti, spendere biglietti per visitarle e raccogliere lanterne o comprare carte.

Una delle possibili facce dei dadi fa avanzare il tempo che, una volta finito, chiude la partita.

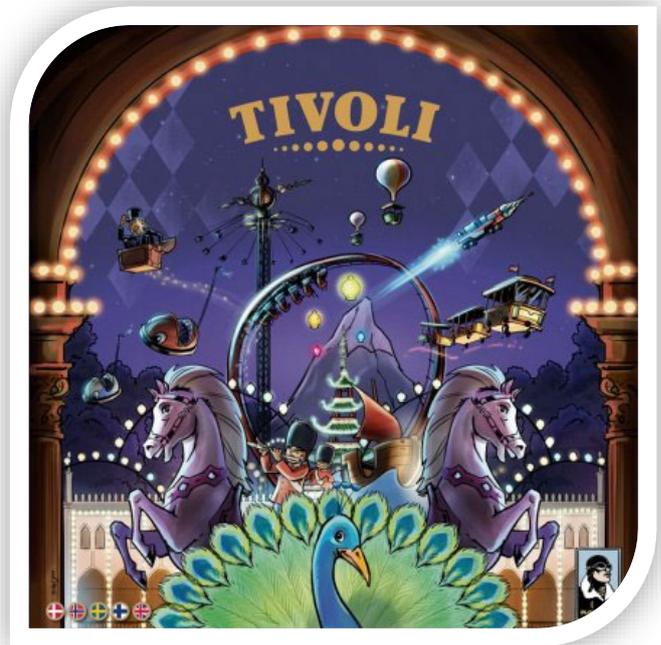
Direi che è superfluo dire che il titolo è di una **banalità e piattezza disarmanti**: bocciato.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 2

Voto oggettivo: 3

Indice di "appetibilità" ad Essen: 0/10



## Total War: ROME

**Gioco di guerra ambientato nell'antica Roma** in cui i giocatori si daranno battaglia tramite carte truppa che, impilate tra loro, stabiliranno la forza di ogni singolo esercito (c'è un massimo di carte che si possono impilare, un numero massimo di eserciti terrestri o navali da avere in gioco, e alcuni limiti sul tipo e numero di carte da avere in ogni esercito).

La prima fase del turno è data da chi ha giocato la carta con iniziativa più alta (si può incrementare pagando oro), poi c'è la "fase agenti" in cui si giocano

carte per attivare i propri agenti spostandoli sulla mappa e facendo loro compiere azioni come minacciare, commerciare, spiare, reclutare mercenari, sposarsi, fomentare rivolte o ribellioni, sabotare, assassinare e altro ancora.

Ovviamente ogni azione necessita di condizioni, risorse e carte specifiche. In alternativa le carte possono essere usate per tassare dei territori o per l'evento che hanno su di esse. Nella successiva fase Campagna si possono spostare gli eserciti per soggiogare territori, fermare rivolte, riarrangiare due eserciti nello stesso territorio, conquistare territori indipendenti, assediare fortezze o evitare battaglie.

Infine, ovviamente, si può combattere con eserciti avversari, sia navali che terrestri. **La battaglia è interessante e molto sfaccettata**, si svolge su una plancia apposita in cui si posizionano le varie carte fronteggiandosi fra loro in linea, e tiene conto delle varie tipologie di truppe, del terreno, dei generali e di diversi modificatori e poteri speciali dati dalle truppe a seconda del risultato del tiro di dadi che sono di differente tipologie (e forza).

Segue poi la fase di acquisto, in cui i giocatori possono pagare i loro ori per comprare truppe, mercenari e sviluppi tecnologici.

A fine partita (che è determinata dal raggiungimento di un certo numero di punti e seconda di quanto lunga si vuole fare la partita) i punti sono dati da avanzamenti tecnologici, controlli navali, vittorie militari, potere economico e controllo di territori di partenza degli avversari. Sono possibili alleanze che, se rotte, fanno perdere un punto.

Il gioco pare **complesso, lungo e sfaccettato** ma ho trovato **battaglie e gestione degli agenti molto interessanti**. Rischia di diventare molto lungo e di avere parecchie pause, specie quando c'è una battaglia e alcuni giocatori non sono coinvolti. Non il mio genere, ma molto intrigante.



[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7,5

Voto oggettivo: 8

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10

# Tower Up

Riusciremo a essere gli **architetti più ricchi** alla fine della partita?

Per farcela dovremo raggiungere gli obiettivi prima degli altri, costruire più piani possibile degli edifici e, possibilmente, anche i tetti di quelli più alti.

Il tabellone riporta un certo numero di spazi dove erigere i tanti cubi di plastica (i piani degli edifici) di tre diversi colori impilabili tra loro.

I tetti sono del colore dei giocatori, anche essi possono essere costruiti sopra i cubi e

sopra di essi possono essere messi altri

piani (ma rimane una fascia del colore del giocatore visibile ugualmente a indicare la sua presenza nella costruzione del grattacielo).

Al proprio turno si può prendere una carta oppure iniziare la costruzione di un nuovo edificio, dopo ciò è anche possibile posizionare un tetto ed effettuare un calcolo dei punti. Prendendo carte si ottengono cubi costruzione e/o veicoli, se invece si vuole costruire un nuovo edificio (obbligatoriamente vicino ad uno esistente ma di colore diverso) occorre alzare di un piano tutti gli edifici vicini (ovviamente con pezzi dello stesso colore poiché ogni grattacielo può essere di un solo colore).

Infine, si deve mettere un tetto su uno dei grattacieli su cui si è posizionato un nuovo piano.

Al termine del turno si fa un punto per ogni piano del grattacielo dove si è messo il tetto.

A fine partita (quando un giocatore ha messo il suo ultimo tetto) i tetti visibili (quelli in cima ai grattacieli) segnano ulteriori punti e si sommano quelli fatti e gli obiettivi realizzati. C'è anche la possibilità di ottenere turni extra quando si costruiscono piani di tutti i colori in modo bilanciato (dipende dai tracciati dove segni i punti dei vari colori costruiti).

Il gioco è **semplice, ma abbastanza interessante e strategico**. Occorre avere il giusto tempismo e una buona lungimiranza per decidere quali carte (e quindi risorse) prendere e dove e quando costruire un nuovo edificio. Anche il colpo d'occhio è notevole e potrebbe essere un **ottimo peso medio** giocabile con chiunque.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 7/10



## Tycoon: India 1981

Riporto quanto avevo scritto l'anno scorso per questo gioco che poi non fu presentato in fiera e spero lo sia invece questa volta: "Gioco complesso e sfaccettato in cui **i giocatori dovranno competere nella corsa all'industrializzazione indiana del 1981** per sette round.

I giocatori compiranno una serie di azioni durante la fase preposta al fine di far crescere la loro rendita economica e la loro influenza.

Questi due valori verranno poi conteggiati a fine gioco e si vedrà se un solo giocatore avrà il valore più alto in entrambi per essere immediatamente decretato vincitore.

In caso contrario vincerà chi ha il favore più alto in entrambi i tracciati.

Le azioni di gioco sono molteplici e vanno dal prendere debiti (volontariamente o forzatamente), che andranno ripagati entro fine partita, comprare azioni dagli altri giocatori (per salire in influenza) che saranno di prezzo sempre crescente, spendere soldi per costruire industrie nelle quattro regioni indiane (pagando i relativi collegamenti).

Le industrie daranno punti e ricompense quando ci sarà la fase iniziale del turno in cui si attiverà una delle quattro regioni dove vengono costruite le industrie.

Comprare all'asta carte industria da edificare successivamente o carte politiche per ottenerne benefici in gioco o a fine partita, pagare favori per salire di rendita, di fama, o sugli altri tracciati industriali (ce ne sono sei). E altro ancora.

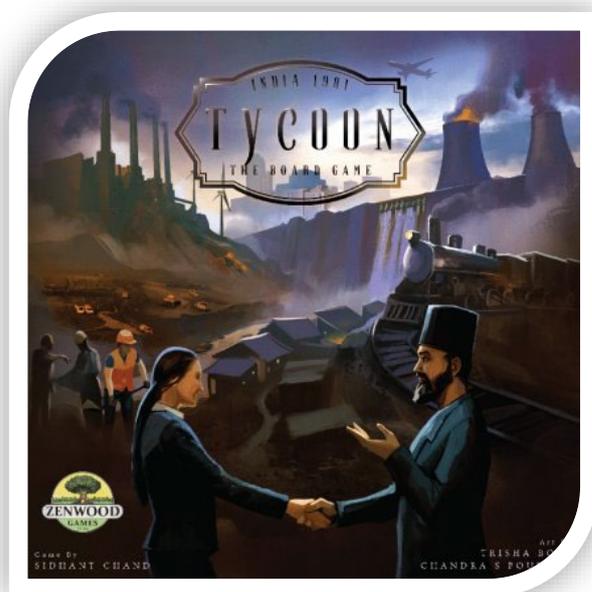
Tutto sembra stretto e da incastrare bene considerando che spesso ci si trova a dover pagare agli altri giocatori per fare ciò che si desidera. Ci sono molte cose da tenere d'occhio e solo due azioni a round da poter fare (diverse tra loro) a meno di essere il Magnate di turno o di spendere preziosi token "azione bonus" guadagnati in precedenza. Insomma, un **eurogame stretto e complesso** come piace a me che vedremo se riuscirà a mantenere le promesse".

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 8

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 8/10



## Undaunted 2200: Callisto

La serie *Undaunted* questa volta cambia totalmente [ambientazione](#) e ci porta sul pianeta Callisto per una **serie di scenari bellici che vedono contrapporsi i ribelli del pianeta contro la Corp che lo governa.**

Il gioco rimane sostanzialmente quello di prima con, ovviamente, alcune modifiche a veicoli e truppe, a elementi scenici della mappa e, forse la cosa più importante, all'utilizzo di dadi diversi (da 8, 10 e 12 facce) a seconda di alcune condizioni come il livello del terreno da cui parte l'attacco.

Inoltre ora non esistono valori che danno un colpo in automatico, qualsiasi risultato del dado è solo valido come valore dello stesso e non genera danni in automatico.

Per il resto siamo di fronte allo stesso [wargame light](#) con le carte che sono il motore di gioco e che determinano iniziativa, tipo di azione, valori delle truppe, ecc.

La serie è sicuramente valida e **il sistema di gioco è facilmente approcciabile** da tutti e divertente. Avendo già giocato diverse partite alle versioni precedenti e non apprezzando particolarmente questo tipo di *setting* non sono molto interessato a questa nuova versione della serie.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 7

Voto oggettivo: 7,5

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10



# Windmill Valley

In questo gioco **commerciamo e produciamo tulipani in**

**Olanda** concorrendo con gli altri giocatori per fare i maggiori profitti.

La particolarità del gioco è una plancetta per ogni giocatore con due ingranaggi che riportano le azioni su di essi.

Al proprio turno occorre girare i due ingranaggi e scegliere una delle due azioni indicate dalla plancia (in alcuni casi anche entrambe).

Uno dei due ingranaggi è più grosso e quando fa tutto il giro si avanza sul calendario (la cui fine scatena la fine del gioco).

Ruotare gli ingranaggi più velocemente accorcia la partita ma ha un costo, mantenere la velocità di rotazione precedente invariata o diminuirla, invece, è gratuito.

Le azioni possibili tra le due ruote sono modificabili durante la partita sovrapponendo nuove azioni negli spicchi delle due ruote.

Le azioni possibili sono diverse: prendere nuove azioni per metterle sulle proprie ruote (come detto sopra), prendere tulipani dal mercato, piantarli sui propri campi per ottenere ricompense immediate e punti a fine partita per ogni riga e colonna completa (meglio se di un solo colore), prendere carte aiutante o contratto a seconda se si usa poi la parte superiore o inferiore della carta, costruire mulini sul tabellone per ottenere ricompense e commerciare con il mercato estero vendendo i tulipani.

Alla fine della partita si faranno punti per gruppi di Mulini a vento costruiti, contratti soddisfatti, tulipani piantati nel proprio campo, ecc. Questo gioco promette di essere un **titolo di peso medio che potrebbe risultare divertente e ben fatto** anche se non particolarmente originale. La trovata delle ruote sembra interessante da gestire ma non è così originale neppure lei. Carino, se capita gli darò una possibilità.

[Link alla pagina BGG](#)

Voto personale: 6,5

Voto oggettivo: 7

Indice di "appetibilità" ad Essen: 6/10

