



informazione ludica a scatola aperta

- Ascension**
- Claustrophobia**
- Descent**
- Dungeon Twister**
- HeroQuest**
- Magic Realm**
- Runewars**
- Avventure nella Terra di Mezzo**



e molto altro...

[www.ilsa-magazine.net](http://www.ilsa-magazine.net)

**ILSA**, Informazione Ludica a Scatola Aperta, è una rivista fatta da giocatori per i giocatori e nasce dalla voglia di dire qualcosa di più sul gioco da tavolo, dalla voglia di condividere le esperienze dei giocatori che compongono la redazione e di poter finalmente parlare dei giochi 'a scatola aperta' cioè in maniera schietta, senza peli sulla lingua e senza tralasciare approfondimenti e strategie da adottare durante il gioco.

ILSA può essere scaricata gratuitamente dal sito internet: [www.ilsa-magazine.net](http://www.ilsa-magazine.net)

Iscriviti alla nostra [newsletter](#) e riceverai un messaggio in corrispondenza dell'uscita di ogni nuovo numero di ILSA nel quale sarà contenuto l'intero sommario per stuzzicare la tua curiosità.

Tutti i diritti sono riservati. I copy-right di immagini, nomi, loghi e marchi presenti in questa rivista sono di proprietà delle rispettive aziende e la loro citazione non intende infrangere alcun diritto dei detentori. La rivista è aperiodica e pubblicata con cadenze non regolari a discrezione della redazione.

Se ti piace ILSA e vuoi sostenerla anche economicamente, sul sito internet troverai un link per effettuare una donazione tramite PayPal.

Vuoi pubblicizzare un evento su ILSA? Scrivici, i contatti li trovi sul sito.

## [www.ilsa-magazine.net](http://www.ilsa-magazine.net)

[redazione@ilsa-magazine.net](mailto:redazione@ilsa-magazine.net)

### REDATTORI

Fabrizio "Linx" Aspesi  
Fabio "fab'lo" Cambiaghi  
Fortunato "TinuZ" Cappelleri  
Andrea "Tanis" Chiarvesio  
Alfio Deputato  
Mauro "MdM" Di Marco  
Andrea "Liga" Ligabue  
Paola "Paoletta" Mogliotti  
Andrea "Nand" Nini  
Franco "Ciaci" Sarcinelli



Hanno collaborato: Fausto "Faustox" Berutti, Riccardo Busetto, Pietro "Obelix" Cremona, Maurizio "Raistlin" Favoni, Lucio "Iago" Pierobon e fabio "Pinco11"

### GRAFICA E IMMAGINI

Jacopo "Jac" Ziliotto

### IMPAGINAZIONE

Mauro "MDM" Di Marco  
Silvia "Sy" Eramo

*ILSA* offre nelle sue recensioni informazioni sulla valutazione personale data al gioco dal recensore e dai redattori che lo hanno provato. Le valutazioni del recensore e degli altri redattori compaiono nel riquadro a fondo articolo. Sempre nel riquadro, sono riportati consigli per tre target di utenza: famiglie, giocatori occasionali e giocatori assidui.

#### VALUTAZIONE DEI REDATTORI



GIOCO NON PIACIUTO

GIOCO MEDIO

GIOCO PIACIUTO

#### SUGGERIMENTI PER TARGET DI UTENZA



GIOCO NON ADATTO



GIOCO ADATTO



GIOCO CONSIGLIATO

La rivista non rappresenta una testata giornalistica in quanto non viene aggiornata con cadenza periodica né è da considerarsi un mezzo di informazione o un prodotto editoriale ai sensi della legge n.62/2001.

# SOMMARIO

Hunting Party 5

Thunderstone vs Ascension 8

Magic Realm 11

Claustrophobia 15

Runewars 17

Avventure nella Terra di Mezzo 21

Heroquest 26

D&D: Castle Ravenloft Board Game 28

Dungeon Twister 30

Cadwallon – la Città dei Ladri 32

Descent: Viaggi nelle Tenebre 34

Pastiche 36

Cité 37

Mousquetaires du Roy 38

Cargo Noir 39

YOMI 40

Innovation 41

La Spada e la Fede 42

SW: Be Not Afraid... 43

Munera: Familia Gladiatoria 44

Basilica 45

Qwirkle 46

Intervista a Christophe Boelinger 47

Berceto: uno sguardo nella sfera di cristallo 51

Spiel des Jahres 2011 52

I fratelli minori dei giochi di ruolo 53

I giochi di Avventura Fantasy 55

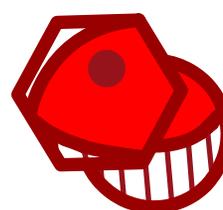
## Dialoghi di gioco



## Giochi a confronto



## Sotto la Lente



## Prime Impressioni



## Oltre i confini



## Non solo scatole



## L'altro editoriale



## In fila per uno





## Fantastiche Avventure

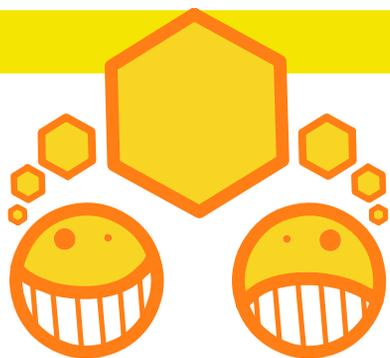
**S**enza dubbio alcuno, quella fantastica risulta una delle ambientazioni ideali per l'intrattenimento: impariamo a conoscerla fin da piccoli, grazie alle favole che ci vengono raccontate (o, più probabilmente, vediamo nelle loro trasposizione "animate") e ci accompagna poi per tutta l'infanzia, l'adolescenza e oltre, diffondendosi in modo pervasivo in tutti i media: la narrativa, spesso con interminabili saghe e cicli, il romanzo illustrato, il cinema - sia con trasposizioni letterarie che con creazioni originali - e, specialmente in anni più recenti, grazie anche alla riduzione dei costi degli effetti speciali di post-produzione, la televisione.

Senza grandi distinzioni, anche il gioco da tavolo non rimane immune al suo fascino, e sono copiosi i giochi che la utilizzano (quasi 500 giochi nel database di BoardGameGeek appartengono alla categoria "Fantasy Adventure"). Forse per necessità di competere con la qualità visiva e narrativa dei prodotti offerti dagli altri media, o più semplicemente perché il fantastico male si piega al rispetto di regole rigide e formalizzate - privilegiando la narrazione e l'esperienza a tutto il resto - viene naturale pensare che il gioco di tipo Americano faccia da padrone in questo campo: così è, ma esistono interessanti eccezioni. Questo numero di ILSA che avete tra le mani (oppure sui vostri schermi) spazia su oltre trent'anni di storia del gioco da tavolo di ambientazione Fantasy avventurosa, con un occhio attento alle novità, ai classici e alle interessanti contaminazioni offerte da prodotti di nicchia che possono sfuggire nel mare magnum della categoria. Come sempre, accompagnano gli articoli centrati sul tema del numero le "prime impressioni", raccolte dalla redazione, nel sempre più difficile tentativo di seguire un'offerta ludica in costante e vorticoso espansione.

La prossimità dell'uscita di questo numero con l'assegnazione dello Spiel des Jahres (quest'anno con un nuovo, sorprendente formato) ci obbliga a spendere due parole su questo importante, discusso premio, spesso criticato dai giocatori assidui, che lo vedono ogni anno più distante dai loro gusti.

Spero che il risultato sia di vostro gradimento, e vi auguro come sempre una buona lettura, e l'augurio di riuscire vincitori e soprattutto appagati da tutte quelle fantastiche imprese ludiche che vorrete affrontare.

di Fabrizio "Linx" Aspesi & Maurizio "Raistlin" Favoni



# Hunting Party

di Ben Christenson, Patrick Christenson; Seaborn Games, 2005  
[2-5 giocatori; durata 90 min]

[linx] Il mondo dei giochi fantasy è pieno di prodotti approssimativi, forti del fatto che l'estrema caoticità che li caratterizza può rendere gradevole ogni prodotto, agli occhi di un utente non esperto. In questo panorama è facile perdersi alcune chicche.

Trovo che questo Hunting Party sia degno di essere segnalato e tolto dall'oblio. Vediamo quali sono le particolarità che lo distinguono.

## Un fantasy investigativo?

In HP dovete scoprire innanzi tutto chi è l'oscuro nemico che trama per la disfatta del mondo. Il nemico da sconfiggere, Shadow, è identificato da 3 particolari: la locazione, l'abilità e il tipo di attacco con cui sconfiggerlo. I giocatori devono creare un gruppo di personaggi adatti a cacciarlo e batterlo.

Il sistema deduttivo è molto semplice, non particolarmente originale ma ben strutturato. All'inizio del gioco vengono distribuite segretamente ai giocatori 3 carte luogo, 3 carte abilità e 3 carte attacco, una per tipo per giocatore (di base è un gioco per 3 giocatori, con regole per giocarlo poi anche in un numero diverso). La quarta carta di ogni tipo viene rimessa nella scatola. Le 3 carte rimaste nella scatola identificano il nemico finale.

Nel proprio turno i giocatori potranno dichiarare le caratteristiche che loro sospettano abbia (oppure no, se NON vogliono incontrarlo ancora) e verificare in cosa si sbagliano, incontrando al suo posto uno sgherro da sconfiggere e saccheggiare per mantenere la propria compagnia di personaggi. Saranno gli altri giocatori a vanificare le sue dichia-

razioni mostrando una delle carte da lui nominate in proprio possesso. Per deduzione i giocatori arriveranno prima o poi a scoprire le caratteristiche del mostro da sconfiggere. Ma il gioco non sarà ancora finito, perché dovranno possederle, riportate come conoscenze sulle carte dei personaggi del proprio gruppo, con l'abilità d'attacco raddoppiata, persino. E lì sta il reale gioco.

## Mmm... a me pare Cluedo

[Raistlin] Già, un fantasy investigativo. Può sembrare strano, ma la base del gioco è sostanzialmente quella di Cluedo; tuttavia tengo a precisare (prima che qualcuno possa storcere il naso ed accantonare immediatamente il gioco) che solo il concetto di fondo è analogo, poichè tutto il resto è stato arricchito con una serie di aggiunte a mio avviso azzeccate e sufficientemente originali.

## Un fantasy con le aste?

[linx] L'altra particolarità di HP sta nell'essere un gioco con forti influenze europee nelle meccaniche.

Il piano di gioco è assemblato affiancando diversi mazzi di carte. Ogni mazzo di carte rappresenta una locazione. Esistono 4 mazzi locazione da dove pescare gli sgherri da affrontare, a seconda di dove avete cercato il loro capo; mazzi da cui è possibile tentare di reclutare un avventuriero tramite un'asta a giro singolo dove voi, che decidete di pescarvi, sarete gli ultimi ad offrire; mazzi da cui comprare oggetti per migliorare i vostri eroi.





Nel vostro turno deciderete che azione fare... e pescherete dal mazzo adeguato all'azione scelta.

Da segnalare il meccanismo delle aste per gli eroi che prevede che offriate non soldi (che vi saranno utili solo per gli oggetti) ma parti di bottino. Capita spesso di lasciarsi andare in un'offerta troppo alta e trovarsi poi con un gruppo di eroi che vi succhia anche l'anima lasciandovi pochi spicci dopo ogni avventura e costringendovi a sperare di perderne uno in battaglia o doverlo abbandonare.

### **Mercenari sono, altro che Eroi!**

[Raistlin] Il sistema adottato mi è piaciuto molto. Fa sì che la scelta dell'Eroe da assoldare risulti veramente ben mirata e ponderata. Le parti di bottino (Shares) a disposizione sono poche e non è facile accaparrarsi gli Eroi migliori sulla piazza a buon mercato; in aggiunta alla spesa delle parti di bottino, il 'mantenimento' degli Eroi risulterà tanto fastidioso quanto maggiore sarà stata la puntata su di esso. A livello di tematicità ciò rende anche l'idea della cupidigia dell'Eroe assoldato che però a dirla tutta e a dispetto di tale titolo si comporta di fatto più come un mercenario, esigendo la sua ricompensa alla fine di ogni avventura in cui sarà coinvolto. Ricordo che talvolta mi sono ritrovato a puntare secco su un Eroe solo per non permettere a un altro giocatore di ottenerlo, evitando quindi letali interazioni.

Chiaramente quell'Eroe durava poco nel mio gruppo, vista magari la scarsa interazione, la pesante puntata e il conseguente mantenimento richiesto...

### **Un fantasy con combattimenti senza dadi?**

[linx] I combattimenti con gli sgherri si svolgono in modo immediato e senza bisogno di far rotolare pezzi di plastica. La carta della locazione girata richiede una particolare combinazione di abilità d'attacco per essere sconfitta. Se ci si riesce ci si accaparra il tesoro. Anzi, la quota di tesoro che ci spetta dagli accordi presi in fase d'asta. Le abilità richieste sono presenti in misura diversa a seconda della locazione scelta. Se esplorate la foresta degli elfi, per intenderci, sarà più facile che vi venga utile la vostra abilità

con l'arco, se esplorate l'arena le vostre abilità nella lotta libera. Quindi avrete modo di scegliere un posto dove i vostri eroi rendono al meglio. Ma potrete farlo solo se possedete un personaggio che abbia la conoscenza del posto dove volete recarvi. All'inizio vi capiterà di essere praticamente costretti ad esplorare un solo posto.

### **Sigh... Sob... voglio i miei dadi...**

[Raistlin] Lanciare una bella gragnuola di dadi non ha prezzo (almeno per me!), ma in questo gioco la loro assenza non pesa dai, lo ammetto. La meccanica del combattimento è molto semplice e nel suo piccolo risulta comunque anche discretamente fortunosa in quanto relegata alla pesca casuale dell'avversario di turno da affrontare; capiterà di pescare agenti di Shadow con abilità non coperte dagli Eroi del nostro party e ciò significherà perdere uno di essi all'istante. D'altro canto attendere di avere un party bardato in modo da ricoprire ogni possibilità causerà un grosso rallentamento alla propria strategia...

### **Ma dove sta il fantasy? Questo sembra un gioco tedesco!**

[linx] Tutto l'appeal dell'ambientazione fantasy è dato dalla gestione dei personaggi. Ogni personaggio come abbiamo detto, ha le sue conoscenze, ma non solo quelle! Spesso un eroe sarà più utili per la propria abilità speciale, magari da combinarsi con quelle altrui



come nelle migliori tradizioni dei giochi americaneggianti. Inoltre ogni personaggio ha 4 locazioni del corpo che vengono fatte efficacemente coincidere coi 4 lati della carta, da "addobbare" coi vari oggetti recuperabili per migliorarne le conoscenze e dare nuovi poteri speciali. E' nella gestione di queste abilità speciali (che a volte possono stancare l'eroe rendendolo indisponibile per l'avventura o far perdere un intero turno) che il gioco recupera tutto l'amore dei giocatori che non possono vivere senza il tema fantasy, mettendo loro a disposizione ogni tipo di eroe possano voler assoldare, ognuno con una forte caratterizzazione.

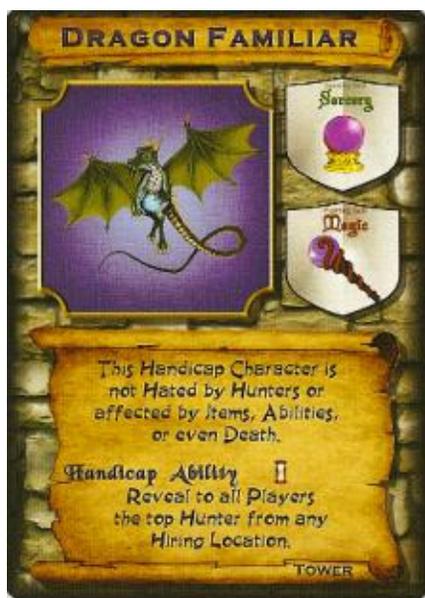
**Yupiiii! Sembra Magic!**

[Raistlin] Eliminato il puzzo 'tedesco', ecco far breccia il delicato profumo del lato americano. Ebbene sì, ogni Eroe ha la sua bella abilità che interagisce con quelle di altri Eroi all'interno del proprio party. Non solo: ogni Eroe ha una seconda abilità definita 'Champion' acquisibile equipaggiandolo con un oggetto particolare; questa super-abilità è solitamente molto forte e si aggiunge alla precedente o ne rappresenta un'evoluzione. Ogni abilità ha il suo metodo d'impiego ed un'eventuale costo di attivazione e ricorda in quest'ottica un classico gioco di carte.



**Conclusioni**

[linx] Nel valutare questo gioco bisogna in effetti far notare che il regolamento, per quanto graficamente gradevole e ben organizzato, non dà l'idea di essere ineccepibile nella sua chiarezza e si presta a suscitare una quantità di dubbi (fra abilità delle carte e regole) spropositata nel giocatore abituato ai prodotti delle grandi case.



D'altro canto qui ci troviamo di fronte ad un numero esiguo di pagine da leggere rispetto a quei tipi di prodotti e ciò può essere un vantaggio per chi non ha il naso troppo fino e si adatta a metterci del proprio se c'è da interpretare qualche caso strano che possa venirsi a creare.

In conclusione credo sia un titolo ben congegnato, apprezzabile da giocatori con gusti differenti e che mantenga la sua validità anche dopo qualche anno dalla sua effettiva uscita per la sua particolare miscela, che non ha ancora trovato concorrenza.

**Tirando le somme**

[Raistlin] In definitiva il gioco mi è piaciuto. Non un capolavoro assoluto ma ha un suo perchè, senza chissà quali pretese. E' vero, il manualetto - per quanto molto carino, a forma di rubrica con tanto di anellini in plastica - non è perfetto, ma nemmeno così carente: scaricata la piccola FAQ ufficiale il gioco è a posto... e nell'era della FAQ questo ahimè è un habitué. Bella la mappa che si crea con le carte, bella l'idea delle parti di bottino.

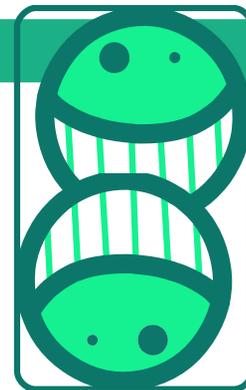
Tra le pecche, per assurdo, mi sento di annoverare proprio la parte 'american' del gioco: se è vero che da un lato le varie abilità degli Eroi (unite agli oggetti equipaggiati) rappresentano il cuore del gioco nonchè ne alimentano il flavor, dall'altro risulta pesante memorizzare tutto, soprattutto nelle prime partite. Problema comunque non grave, dato che

dopo una buona dose di gioco sicuramente verrà automatico riconoscere Eroi, oggetti e caratteristiche.

I componenti non sono male ma non mi hanno esaltato; l'artwork è atipico, forse un po' troppo rudimentale ma meglio così in fondo rispetto al classico commerciale tipico di molti giochi del genere. I token in legno delle parti di bottino sono anch'essi un po' grezzi e pure le monetine - sempre in legno - non sono il massimo e oltretutto (almeno nella mia copia) lasciano sulle mani tracce d'argento e oro. Ah, le carte sono grosse, fuori standard e per i feticisti della protezione quali il sottoscritto sono state un problema.



FAMIGLIE	
OCCASIONALI	
ASSIDUI	
LINX	
RAISTLIN	



## Thunderstone

di Mike Elliot; Alderac Entertainment Group, Arclight, Pegasus Spiele, 2009  
[1-5 giocatori; 60 minuti]

## Ascension: Chronicle of the Godslayer

di R. Dougherty, J. Fiorillo, J. Gary, B. Kibler; Arclight, Gary Games, 2010  
[2-4 giocatori; 30 minuti]

Come tutti i giochi innovativi e di successo, anche Dominion ha dato vita ad un genere, quello dei deck-building games. Se in alcuni casi si tratta di semplici imitazioni, non è infrequente che i giochi nati su ispirazione di un capostipite finiscano per essere giochi migliori di questo, andandone a correggere i difetti (è difficile che un gioco particolarmente innovativo non abbia qualche difetto, proprio perché si muove su un territorio ignoto) o comunque apportando delle migliorie.

Tra i deck-building più interessanti ci sono sicuramente Thunderstone ed Ascension. Entrambi prevedono un sistema di deck-building, ma le strade prese da questi due giochi non potrebbero essere più diverse e per certi versi diametralmente opposte.

Partiamo, per dovere di anzianità, da Thunderstone (d'ora in poi TH), uscito poco dopo Dominion (DO). La principale differenza tra TH e DO consiste nella maggiore attenzione di TH per

l'ambientazione. Laddove il setting di Dominion è un generico mondo medievale con qualche traccia di fantastico (streghe, alchimisti) ma sostanzialmente il gioco è ambientato nel nostro medioevo inglese, TH vira decisamente verso il fantasy: eroi (maghi, chierici, ladri e guerrieri come nel più tradizionale dei giochi ispirati a Dungeons & Dragons), golem, draghi, orchi e goblin, scheletri e fantasmi ecc... in pratica l'ambientazione riproduce tutti i luoghi comuni più sfruttati del fantasy, a partire dagli oggetti magici di grande potere che i giocatori devono recuperare (la o le thunderstones, appunto).

Questo si riproduce a livello di gameplay: i giocatori guideranno un gruppo di eroi all'interno di un dungeon, dove ci sono mostri da sconfiggere (ed i mostri sconfitti sono quelli che generano la maggior parte dei punti vittoria, alla fine), fino a trovare la thunderstone.

La fase di acquisto (alternativa a

quella dell'avventura, quindi a differenza di DO il giocatore sceglie di turno in turno se vuole aggiungere carte al suo mazzo o andare in cerca di punti vittoria), coerentemente con l'ambientazione consiste nell'acquisizione di eroi ed equipaggiamenti (gli eroi possono anche, come nei gdr, "passare di livello" ed essere rimpiazzati nel mazzo da una loro versione potenziata). Un gradevole miglioramento apportato da TH rispetto a DO è il fatto che non esistono carte che forniscono unicamente denaro per gli acquisti, ma che molte carte utili nel dungeon (come alcuni eroi, ad esempio i rogue, ma anche gli equipaggiamenti più comuni e non pochi oggetti magici) hanno un valore in denaro che viene utilizzato per gli acquisti. L'innovazione, resa necessaria dalla separazione tra i turni di acquisto carte e quelli di acquisizione punti, alza il livello di interesse nella scelta delle carte da acquistare: meglio una spada magica molto forte in combattimento ma totalmente inutile se sto acquistando altre carte, o una gemma luminosa che nel dungeon ha una utilità accessoria ma che mi permette di puntare a comprare l'incantesimo "fireball" tra qualche turno?

La fase di esplorazione nel dungeon consiste essenzialmente nello scontro tra gli eroi in mano al giocatore (che deve assegnare loro gli equipaggiamenti eventualmente presenti nella sua mano ed attivare le abilità degli eroi) e i nemici pescati dal mazzo dungeon. I nemici sconfitti diventano carte





all'interno del mazzo, similamente alle carte punti vittoria comprate in DO. A differenza di queste molti nemici una volta inseriti nel mazzo non sono totalmente inutili andando ad appesantire il mazzo, ma hanno dei piccoli effetti utili, vuoi per gli acquisti o per le future battaglie.

Le espansioni successive, oltre naturalmente a comprendere più nemici, più eroi ed equipaggiamenti, aggiungono ostacoli più vari nel "dungeon" come trappole, tesori speciali, nemici "boss" particolarmente impegnativi da affrontare ecc...

Insomma, rispetto a DO, TH è un gioco dove l'ambientazione si fa sentire moltissimo (il turno in TH non è: gioco questa carta che mi dà due azioni e una carta, pesco tre carte, ho altre due azioni, con la prima pesco due carte ed ho un'azione, con la seconda pesco una carta, ho un'azione, un soldo ed un acquisto addizionale e così via per cinque minuti...), ha il grosso pregio che il turno del singolo giocatore dura, in media, molto meno di quelli di DO (inoltre il giocatore all'inizio del suo turno rivela tutte le sue carte, aumentando il coinvolgimento dei giocatori che non sono di turno), almeno una volta che tutti sono famigliari con le regole ovviamente.

Il rovescio della medaglia è che le regole, le carte e le situazioni in TH proprio in virtù del tentativo di rimanere coerenti con l'ambientazione sono spesso complesse e danno vita a situazioni

che è necessario chiarire con le Faq o rileggendo bene il regolamento.

Inoltre, nonostante il turno del singolo giocatore sia solitamente molto breve, le partite a TH tendono ad essere abbastanza lunghe, perché per sconfiggere i nemici più tosti è necessaria una certa preparazione (è pur vero che affrontando un nemico e perdendo lo scontro lo si può comunque rimuovere dal dungeon, ma è una soluzione di emergenza che solitamente non viene scelta dai giocatori in quanto chi lo fa sostanzialmente perde un turno ed agevola il gioco degli altri).

Concludendo l'analisi di TH, direi che se avete sempre avvertito come un fattore negativo la scarsissima aderenza tra tema e meccaniche in DO e siete appassionati della fantasy tradizionale – magari ex giocatori di D&D o di altri gdr fantasy – troverete in TH molta più soddisfazione che in DA, partendo da una meccanica di base estremamente simile.

Veniamo ora ad Ascension (AS). Di primo acchito, potrebbe apparire un gioco molto simile a TH, almeno a livello di ambientazione: nemici da combattere, le carte rappresentano eroi ed oggetti, tematica dark-fantasy con qualche tocco steampunk e lovercraftiano.

In realtà, AS prende una direzione quasi opposta rispetto a TH, e si discosta dal modello Dominion molto di più. Certo, il concetto di deckbuilding rima-

ne alla base del gioco, ma l'acquisizione delle carte, che in TH e in DO avviene in maniera molto simile, in AS avviene con due, fondamentali differenze:

1) Dite addio alla limitazione "compro una carta a turno, a meno di attivare effetti che mi diano diritto ad acquisti addizionali". In AS potete comprare tante carte quante desiderate, purché possiate pagarle; e soprattutto

2) Dite addio ai mazzetti di carte (che allungano enormemente il setup): gli acquisti avvengono con una sorta di Rochester Draft (per chi conosce Magic): in ogni momento ci sono solo 6 carte al centro del tavolo, estratte da un mazzo generale sempre uguale ad ogni partita (anche qui, il setup di AS dura un minuto e mezzo a differenza di DO e TH dove può volerci un quarto d'ora, a volte...), ed il giocatore di turno compra da quelle sei.

Sostanzialmente poi il gioco consiste nell'ottenere punti in due modi: acquistando carte (quasi ogni carta ha un valore in punti, quindi in AS avere un mazzo composto da molte carte può essere una strategia vincente perché quasi non esistono carte senza punti) e sconfiggendo le carte "nemico", che fanno ottenere punti sotto la forma non di carte, ma di gemme. Anche qui, una gradita differenza rispetto a TH e DO: i punti ottenuti non "appesantiscono





no" il vostro mazzo diventando carte inutili o parzialmente utili.

Anche in questo caso, niente limitazioni a quanti nemici puoi sconfiggere in un turno: quanti sei in grado di battere (e nel caso non ce ne siano tra le sei carte al centro del tavolo c'è a disposizione una riserva infinita di cultisti, unica carta che è sempre in gioco e non può mai essere rimossa od acquistata).

Insomma, è evidente che AS è stato progettato da ex giocatori, anzi campioni, di Magic. Tutto è mirato ad avere un gioco fluido, dove in ogni turno hai scelte interessanti da fare, solitamente i turni sono veloci (AS ha più "combo" di carte di TH, ma meno di DO), le partite finiscono in 30-40 minuti e generalmente sono giocate sul filo di pochissimi punti.

Inoltre, l'interazione tra i giocatori è decisamente maggiore che nei due giochi precedenti, infatti anche se gli "attacchi" diretti stile Milizia o Strega agli altri giocatori sono davvero pochi e ben bilanciati, il semplice comprare le carte o rimuoverle dalla fila di sei carte centrali incide pesantemente sul turno degli altri giocatori.

Un'altra semi innovazione è la presenza di carte, tratte di peso da Magic, come gli enchantment, che una volta giocate non vengono messe tra gli scarti, ma rimangono in gioco ad ogni turno, generando un'utilità per il giocatore che le possiede (un po' come se le carte di DO: Seaside che rimangono in gioco fino al turno seguente del giocatore durassero per sempre). Naturalmente esistono carte ed effetti per forzare gli altri giocatori a scartare uno o più enchantments, per difendersi dalle combo.

Altra innovazione presa di peso da Magic è la caratterizzazione delle carte in "colori", dove ciascun colore ha una sua filosofia di gioco ben precisa: il verde è basato sulla crescita e l'accumulo, il bianco sulla pesca di carte e lo scontro militare con i mostri, il viola sul rimpicciolire il proprio mazzo eliminando carte e su attacchi improvvisi e letali, il marrone (o comunque lo strano colore tipo caffè scuro che caratterizza il quarto colore) sulle combo tra quelli che potrei chiamare "artefatti", in generale sugli enchantments, mentre il rosso è il colore dei mostri da combattere.

In tutto questo meccanismo rapido, oliato ed efficiente, a farne le spese è proprio l'ambientazione, che non traspare particolarmente nel gioco, forse anche per colpa dello stile grafico peculiare, che alcuni potrebbero trovare affascinante, altri minimalista, altri sgradevole.

Apprezzeranno AS i giocatori che trovano DO appesantito dalle sue tante espansioni che ormai rendono le partite lente e lunghe, quelli che non sopportano la lunghezza del setup dovuta al sorteggio delle carte ed all'andare a cercare e disporre i mazzetti uno per uno a centro tavolo e quelli che vogliono un

gioco di deckbuilding giocabile senza avere a disposizione un tavolo 100x50 cm come spazio minimo di gioco.

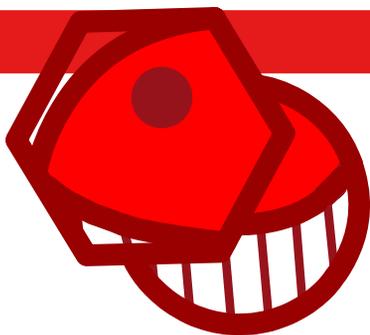
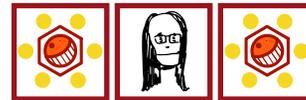
Tirando le somme, sia TH che AS si differenziano sufficientemente da DO da non solo dover essere presi in considerazione dagli appassionati di giochi di deck building, ma anche dai molti giocatori che non hanno apprezzato Dominion, vuoi per la freddezza e la poca ambientazione e coerenza con il tema (in questo caso rivolgetevi a TH), vuoi per le meccaniche poco fluide ed i turni lunghissimi degli altri giocatori (in questo caso è AS a fare per voi).



<b>FAMIGLIE</b>	
<b>OCCASIONALI</b>	
<b>ASSIDUI</b>	
<b>TANIS</b>	



<b>FAMIGLIE</b>	
<b>OCCASIONALI</b>	
<b>ASSIDUI</b>	
<b>TANIS</b>	
<b>LINX</b>	
<b>NAND</b>	



# Magic Realm

di Richard Hamblen; Avalon Hill, 1979

[1-16 giocatori; 300 minuti]

*"Valle Dannata, strana scelta per costruirvi una cappella..." pensò il Cavaliere Bianco mentre percorreva il sentiero che l'avrebbe portato lontano dal luogo dove aveva trascorso gli ultimi giorni; giorni trascorsi non a pregare, o meglio, non solo a pregare, ma soprattutto a convincere uno dei cavalieri dell'Ordine a seguirlo nel suo viaggio.*

*Dapprima aveva sperato che le sue argomentazioni fossero state sufficienti, ma solo alla fine del terzo giorno era riuscito a convincerlo a seguirlo per un paio di settimane, al prezzo di otto monete d'oro. Certo, i cavalieri dell'Ordine erano grandi combattenti e da altri avventurieri con una fama diversa dalla sua avrebbero preteso molto di più, ma ora gli rimanevano solo un paio di monete, e molti combattimenti da affrontare.*

*Aveva scelto la strada a sud, dato che quella a nord portava fuori dal Reame Magico, dopo aver attraversato il Bosco delle Querce e il Bosco dei Noccioli. A sud della Valle Dannata si estendeva il Bosco Oscuro, un luogo interessante che poteva riservare molte opportunità. In caso contrario, era comunque la strada migliore dato che a sud-est si trovavano le Scogliere, mentre a sud-ovest c'erano le Rovine. Ma si disse che, potendo contare sull'aiuto di Tertius, avrebbe superato qualunque difficoltà avrebbe incontrato nel Bosco Oscuro, e vi entrarono senza altri indugi.*

La storia inizia nei primi anni '80 (i tempi della scatola rossa di D&D, rigorosamente in inglese), all'epoca, per quanto riguardava i giochi da tavolo, avevo adottato una curiosa "politica di acquisto" (che però portava molto sollievo al portafoglio): mi bastava avere

\*un\* gioco fantasy, \*un\* gioco fantascientifico, \*un\* gioco western, \*un\* gioco di civilizzazione e così via (va beh, quest'ultimo era \*il\* gioco di civilizzazione, ma la sostanza non cambia). La scelta del gioco fantasy era caduta su Magic Realm, soprattutto per le "sensazioni" che mi dava l'aprirne la scatola.

Parentesi: perché "aprirne la scatola"? In negozio chiudevano un occhio e (se il gioco non era incellofanato) ci permettevano di aprire le scatole, quindi le visite al "tempio pagano" erano una sequenza di: osserva la scatola, apri la scatola, osserva le fustelle, sfoglia il manuale, chiudi tutto, passa alla scatola successiva e così via. E si respirava un odore indefinibile (e no, non era muffa).

MR mi aveva impressionato da subito per la quantità e la particolarità dei componenti, la bellezza delle immagini (beh, i counter erano nella norma, ma le schede dei personaggi, grandi, colorate, e piene di informazioni, erano qualcosa di nuovo) e lo spessore del manuale: come tutti gli Avalon Hill la traduzione era Selegiochi, e gli altri (al massimo spillati) impallidivano di fronte a quello di MR (rilegato). E il gioco iniziava subito, dalla lettura delle regole: certo, ho impiegato un po' di anni per imparare a giocarlo, e ho giocato veramente a MR solo quando ho iniziato a leggere il regolamento in inglese: non che quello in italiano fosse poi pieno di errori, ma il problema principale era la coerenza dei termini utilizzati; ed anche la prima edizione non era il massimo della chiarezza, con la suddivisione del regolamento in ben sette "incontri" con le regole per gestire un aspetto spalmate

in varie parti del manuale. Tutto questo nell'ottica di far imparare al giocatore il sistema in modo progressivo, in pratica era un delirio, con un concetto spiegato in un modo nel primo incontro, modificato nel secondo, ri-modificato nel quarto e completamente stravolto nel sesto. Per non parlare delle regole opzionali.

La morale è che l'unico vero "problema" che mi ha causato MR è che, ad ogni nuovo boardgame fantasy che provo la reazione è sempre la stessa: "Tutto qui?". Vedo i materiali, leggo le regole, e mi dico "Tutto qui?". Poi provo il gioco, e nel migliore dei casi arrivo a un "Bello! Ma in MR...".

*L'Elfo e il Capitano si guardarono in cagnesco, erano entrambi al bancone della Locanda, ma si tenevano ben distanti uno dall'altro. I tavoli erano occupati da una banda di avventurieri abbastanza nota in zona, i quali stavano lodando ad alta voce le qualità del vino e delle cameriere. I due erano lì per lo stesso scopo, reclutare qualcuno per seguirli nei loro viaggi, e sebbene non godessero di particolare fama tra i membri di quella banda, per lo meno non erano neanche mal visti.*

*La cosa che però dava fastidio all'Elfo era la deferenza con cui tutti sembravano trattare il Capitano, bastava un suo*



cenno che l'Oste si precipitava a servirlo. Bah, non gli sarebbe bastato un cenno contro i mostri che popolavano quel Regno; e subito dopo si maledisse per la sfortuna, uno della banda era andato al banco e il Capitano aveva colto l'occasione per contattarlo. Sembrava che quest'ultimo prima di tutto pretendesse da bere per sé e per i suoi compari, ma il rifiuto del Capitano fu chiaro (del resto, dopo aver pagato da bere a otto esemplari del genere non gli sarebbe rimasto molto per pagarli).

Con sommo divertimento, sembrava che il Capitano lo avesse offeso, perché si affrettò a chiedere scusa. L'Elfo sorrise (naturalmente senza farlo vedere), la notorietà di quel mercenario non ne avrebbe certo giovato. Ma le scuse evidentemente servirono, poiché il Capitano alla fine gli diede qualche moneta e, stringendosi la mano si diedero appuntamento all'alba.

Lui ebbe maggior fortuna: due di quei tagliagole si accordarono per quattro monete a testa, sicuramente non sarebbero durati molto, ma sarebbero stati molto utili come prima linea. Se non si fossero convinti aveva anche la possibilità di usare un po' di magia per persuaderli, ma non era stato necessario (e poi avrebbe dovuto attendere il giorno successivo, dato che l'incantesimo andava lanciato solo al tramonto).

*Ma ora, dove dirigersi? Partendo dalla Locanda di Valle Maligna, a nord c'erano le Sporgenze e poi il Dirupo, mentre a sud la strada portava subito alle Rovine. Beh, avrebbe deciso l'indomani, magari il Capitano sarebbe partito prima di lui, nel qual caso si sarebbe diretto nella direzione opposta.*

Che cosa ha di speciale MR, oltre all'aspetto "sentimentale"? Ci sono vari elementi: originalità, varietà, profondità, complessità. Ma probabilmente il nucleo di tutto sono le regole, nulla che ho visto in precedenza e (dato che ormai sono passati trent'anni) nulla che ho visto successivamente.

Partendo dalle regole sui personaggi (e, indirettamente, quelle sul combattimento), sono talmente particolareggiate da essere in grado di gestire personaggi estremamente differenti tra loro senza dover introdurre casi particolari, ma semplicemente applicando le regole alle caratteristiche dei personaggi stessi. In altre parole, le caratteristiche che descrivono i personaggi riescono a rendere in modo differente i personaggi, senza introdurre casi particolari, e non si tratta di differenze solo cosmetiche, dato che ognuno di essi deve essere giocato in modo veramente differente; e non sto parlando solo di differenze tra combattenti e maghi, ma ogni combattente è diverso da un altro, lo

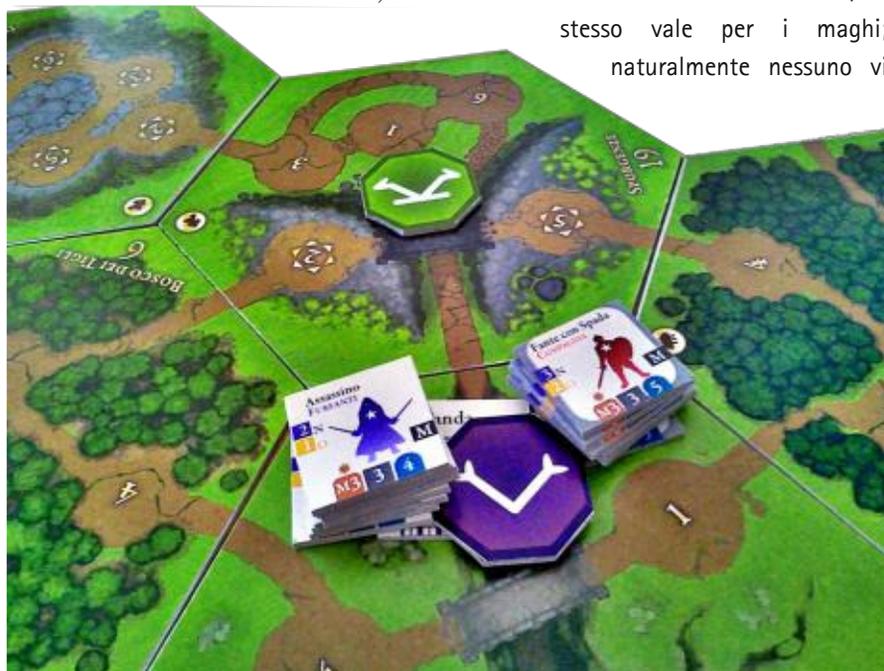
stesso vale per i maghi; naturalmente nessuno vi

vieta di giocare lo Stregone come se fosse il Cavaliere Bianco, poi quando si viene eliminati al primo scambio di colpi del primo combattimento, si capisce che c'è qualcosa che non va.

Un personaggio non è, come in altri giochi, una somma di caratteristiche ma è rappresentato da dodici counter che determinano lo stile di combattimento, la resistenza e le capacità magiche. Una singola ferita o anche l'affaticamento determinano la riduzione di queste capacità, in un realismo che difficilmente si può vedere in un gioco da tavolo (o in un gioco di ruolo), dove un segnalino ferita è uguale ad un altro (ed è nello standard "funzionare" fino all'ultimo punto vita). La stessa decisione di subire una ferita perdendo un segnalino piuttosto che un altro può essere determinante tra vincere o perdere un combattimento. Se a questo aggiungete le abilità speciali, l'equipaggiamento e i tesori, si arriva ad una definizione del personaggio estremamente particolareggiata. E c'è da notare che l'equipaggiamento o i tesori cambiano automaticamente la natura di un personaggio: se date in mano lo spadone allo Stregone non riuscirà a fare un passo, figuriamoci ad usarlo efficacemente in combattimento.

Gli altri elementi che contraddistinguono MR sono la mappa, modulare sia nella conformazione che nella distribuzione delle locazioni che contengono gli obiettivi dei giocatori (gruppi di nativi, mostri e tesori); in più la mappa è strutturata in un modo che rende complesso muoversi, soprattutto se non si conoscono i passaggi segreti e i sentieri nascosti, che costituiscono sia scorciatoie che metodi unici per accedere a certe zone. Se a questo aggiungete la possibilità da parte dei giocatori di trasformarla, usando la magia, si può comprendere come questo sia rimasto un elemento tuttora insuperato.

Il combattimento è uno dei più complessi, ma anche dei più originali che si possono trovare in un gioco da



tavolo: ogni elemento, sia armi, che armature, che oggetti magici, che incantesimi sono caratterizzati da una serie di caratteristiche che si integrano con le capacità dei personaggi e contribuiscono a creare scontri sempre diversi (e, con le regole avanzate, mai scontati).

Come ho anticipato, il sistema di ferite e affaticamento è allo stesso tempo semplice e realistico: ogni colpo ha delle conseguenze che cambiano a seconda del personaggio e delle protezioni che si indossano, e non si verificheranno mai le situazioni tipiche del "personaggio rimasto con un punto vita che combatte come se fosse sano", anzi, molto spesso un personaggio molto ferito non avrà speranze contro mostri che, da sano, non avrebbe avuto problemi a battere.

E, a ribadire come le regole del combattimento siano ben studiate, non ci sono variazioni di nota tra il combattimento tra personaggi, mostri e nativi, anche passando dall'uno-contro-uno al multi-contro-molti. Ed è per questo che le alleanze tra i giocatori sono molto vantaggiose, dato che è possibile affrontare in più persone un combattimento contro un avversario pericoloso, senza che questo diventi banale o troppo facile.

Le condizioni di vittoria, che non sono solo variabili, ma devono essere decise dal giocatore prima di iniziare: in dettaglio, si devono assegnare quattro "punti" ad una o più categorie tra le seguenti: tesori importanti, fama, notorietà, incantesimi e oro.

Questo significa che, per attribuire correttamente le condizioni di vittoria è imperativo conoscere le potenzialità del proprio personaggio, e non basta una conoscenza approssimativa: non riuscire a raggiungere la "quota" in una categoria significa che i punti mancanti sono triplicati in negativo, quindi è più importante riuscire a conseguirle, che accumularne più del necessario. E questo porta ad una semplice valutazione del proprio operato, prima che confrontarsi con gli altri giocatori per stabilire il

vincitore, se si raggiunge un punteggio positivo, si è riusciti a "battere" il gioco; in caso contrario, è stato MR a vincere.

E in generale a MR conta più di tutte l'esperienza: sapere dove si possono trovare i tesori, quali sono i mostri affrontabili, quali sono i gruppi di nativi da assoldare, tutti elementi che si possono dedurre dal regolamento, dalle tabelle e dalle caratteristiche dei counter, ma è soprattutto con l'esperienza maturata dopo alcune partite che questi elementi si comprendono a pieno.

*Arrivati alle Sporgenze, fu sufficiente una giornata di ricerche per trovare qualcosa di interessante: una porta di metallo incastonata nella roccia: purtroppo né l'Elfo né i suoi compagni riuscirono ad aprirla. Senza avere le Chiavi adatte, la loro forza non fu sufficiente per sfondarla; ma il rumore fu evidentemente sufficiente per richiamare qualcosa, un Ragno Gigante si fece strada tra le rocce e li attaccò.*

*Ma un solo Ragno non era un avversario temibile, soprattutto per tre avventurieri. L'Elfo si limitò ad ordinare ai suoi compari di fronteggiarlo (almeno la loro lealtà non era in discussione), mentre lui incoccava una freccia al suo fedele arco: il*

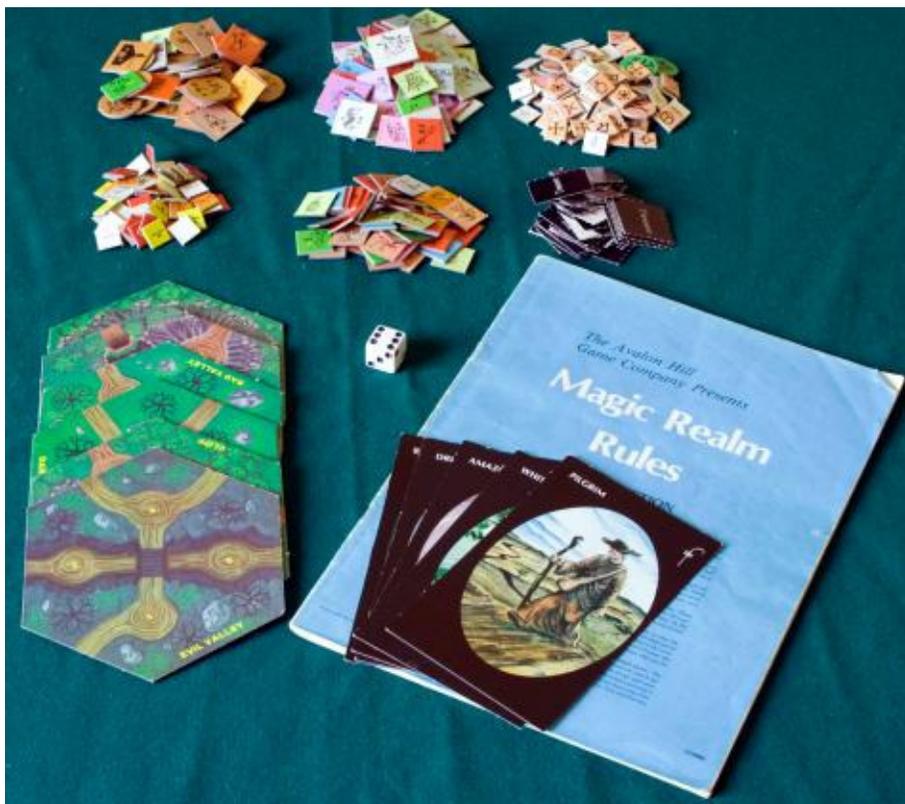
*Ragno non fece in tempo ad attaccare, l'Elfo scoccò la sua freccia con una precisione sufficiente ad ucciderlo senza che riuscisse a coprire la distanza che lo separava dallo spadaccino.*

*Non era stato un pericolo, c'erano Ragni ancora più grossi che si aggiravano in quelle terre, ma comunque era un buon inizio, considerato che l'unico effetto del combattimento fu solo un po' di affaticamento.*

*Comunque non aveva senso rimanere in quei luoghi; la porta non si sarebbe aperta da sola e non c'erano altri luoghi interessanti. L'Elfo sapeva dell'esistenza di incantesimi che avrebbero potuto aumentare la sua forza, ma attualmente conosceva solo Persuasione e Controllo dei Pipistrelli (il quale si sarebbe potuto rivelare molto utile, vista la loro presenza in quei luoghi). Ma rimanendo lì avrebbero soltanto incontrato altri mostri, quindi si diressero verso nord-ovest, verso il Dirupo.*

La storia di questo gioco è altrettanto affascinante, Richard Hamblen ha sempre sviluppato giochi dalle meccaniche originali (sono suoi sia Gunslinger che Merchant of Venus), ma è in MR che il suo perfezionismo ha





raggiunto il livello più elevato: in origine MR sarebbe dovuto uscire in una versione base (una quindicina di esagoni e otto personaggi) e cinque espansioni (ognuna delle quali contenente cinque e esagoni e quattro personaggi). Purtroppo il management dell'Avalon Hill aveva deciso altrimenti e MR come lo conosciamo oggi è il risultato di una selezione affrettata fatta da una base molto più ampia.

Richard Hamblen ha descritto in un'intervista che nella versione completa di MR ci sarebbero dovuti essere esagoni con nuove tipologie di terreno (come il fiume), svariati gruppi di nativi anche di altre razze (tra cui elfi e nani), comprendenti maghi in grado di lanciare incantesimi, e centinaia di nuovi tesori ed incantesimi dagli effetti più disparati. Purtroppo tutto questo materiale non è mai stato pubblicato, per cui rimane il dubbio di come sarebbe potuto diventare MR, anche se rimane un prodotto rivoluzionario anche nella sua versione "base".

*Dopo un mese di avventure nel Reame Magico, l'Elfo e il Cavaliere Bianco erano alla fine arrivati alla resa dei conti: si stavano fronteggiando in una radura nella Valle dei Tigli, a poca distanza*

*dalla Locanda di Valle Maligna. Il Cavaliere Bianco era diventato un implacabile uccisore di draghi, dopo aver scoperto la Cripta del Cavaliere e impossessatosi delle leggendarie Spada del Flagello e Armatura Tremenda, ed ora, sul suo cavallo da guerra e a fianco dei quattro membri dell'Ordine dei Cavalieri sembrava veramente invincibile.*

*L'Elfo poteva contare se non sulla qualità, sulla quantità dei suoi alleati: infatti la Compagnia al completo, assieme a tutti i Lancieri, avrebbero affrontato con lui quello scontro; aveva comunque in serbo un paio di assi nella manica e, fissando silenziosamente il suo avversario, stappò la boccetta di Unguento Penetrante per intingervi una freccia. Per un attimo il suo pensiero andò al Capitano, dilaniato dal Tremendo Troll mentre lui se ne stava nascosto ad assistere alla scena: chissà se l'avesse salvato ora sarebbe stato un alleato, o un altro nemico?*

Naturalmente, MR non è esente da difetti, sono consapevole che, per gli standard attuali, è troppo lungo, troppo complesso come regolamento e troppo implacabile come difficoltà. Certo, si possono effettuare semplificazioni che rendono più semplici gestire le prime

partita (come non utilizzare la selezione dei punti vittoria o la scrittura anticipata delle mosse del turno), ma sono elementi che tolgono molta della soddisfazione che si prova a vincere a questo gioco. E c'è comunque la possibilità di giocarlo con il computer, anche se manca una qualunque IA per gestire i personaggi avversari, il programma Realm Speak, scritto da Robin Warren, permette di risparmiare ai giocatori le complessità di applicazione del regolamento e di gestione materiale dei componenti del gioco (che come preparazione rimane uno dei più lunghi e complessi mai realizzati).

Nonostante tutte queste difficoltà MR lo si continua a giocare, ed è stato grazie alla fedeltà di un gruppo di giocatori che hanno continuato a giocarlo dalla chiusura dell'Avalon Hill fino ai giorni nostri, che sono state riscritte le regole fino ad arrivare ad una versione 3.2 esaustiva e molto più semplice da leggere delle versioni precedenti. E grazie all'abilità di Karim Chakroun che ha ridisegnato tutto il materiale ad un gruppo di utenti della Tana dei Goblin (me compreso) che l'ha tradotto in italiano, chiunque oggi può ancora giocare a MR; se ha la pazienza, e il coraggio, necessari per affrontare questa avventura.



<b>FAMIGLIE</b>	
<b>OCCASIONALI</b>	
<b>ASSIDUI</b>	
<b>NAND</b>	



limite della mappa visibile (si pesca ogni volta una nuova tessera e la si aggiunge). Poichè si gioca secondo degli scenari prefissati, ognuno di essi ha poi delle particolarità, tuttavia l'idea di fondo è per il cattivo di uccidere i buoni (principalmente il redeemer) e viceversa (facendo fuori il demone), salvo per gli umani la possibilità a volte di vincere raggiungendo obiettivi predefiniti. Poche sono quindi le particolarità degne di nota specifica, ossia: 1) all'inizio di ogni turno l'umano tira un tot di dadi e ne pone uno su ogni scheda dei propri uomini in vita: il numero che mostra il dado stabilirà le statistiche per quel turno di quella miniatura (riassunte in tre numeri, uno per il movimento, uno per l'attacco ed uno per la difesa). L'idea è quella, per capirci, che se ci si pone in una 'posa' difensiva si avanza più lentamente e viceversa). 2) ogni ferita che si subisce blocca l'uso di un certo numero di dadi per quella miniatura, per cui più ferite si hanno, più fortuna si dovrà avere per poter muovere il personaggio; 3) anche i rinforzi del cattivo, sotto forma di miniature (che il cattivo può riutilizzare, visto che i trogloditi sono piuttosto scarsi) o di carte da pescare od altro, sono in buona parte destinati dall'uso che si fa dei dadi che il cattivo tira ad inizio turno; 4) i combattimenti avvengono tirando semplicemente tot dadi d6 per ogni creatura che attacca e facendo un danno per ogni numero pari o superiore al valore difesa della creatura che difende.

Passando alle impressioni che lasciano le partite a questo gioco direi che mai come in questo caso ritengo utile parlare di 'impressioni' soggettive e non di 'giudizio', perchè si tratta di un titolo il cui gradimento dipende massicciamente da cosa il potenziale compratore cerca in un prodotto che appartiene alla categoria del dungeon crawling. Dico quindi che se siete fan di titoli come Descent, perchè ne apprezzate il gran numero di miniature, la profondità di regolamento e la caratteristica di voler

rappresentare un punto di contatto tra i giochi da tavolo ed i GDR, allora lasciate perdere Claustrophobia, perchè lo considererete troppo semplicistico. Se invece cercate un titolo più rapido, visto che si può tranquillamente giocare anche in meno di un'ora (a seconda dei livelli e dei giocatori coinvolti), e più semplice (qualcosa di più evoluto di StarQuest o di HeroQuest base, ma in quell'ordine di idee), allora dovrebbe essere il titolo per voi, visto che lo stesso aggiunge i bonus delle miniature pitturate, della facile espandibilità (se avrà un minimo di successo mi sa che usciranno caterve di espansioni) e della velocità di apprendimento.

Nella logica appena espressa si potrà quindi valutare come eccessivamente aleatorio l'uso 'secco' di dadi d6 con un colpisci - manca a seconda del tiro che fai oppure lo si potrà benedire, non gradendo l'uso di complesse combinazioni di dadi multi-colorati o multi-simbolo tipici per esempio della famiglia dei titoli FFG. Personalmente, per dare un'idea, sono un fan di Descent (che ho giocato anche con l'espansione Road to legend) e ritenni poco adatto al nostro gruppo (così come gli altri giocatori) Tannhauser, per cui credo che nemmeno Claustrophobia faccia per me, tuttavia, lo sottolineo, si tratta di vedere cosa si cerca, perchè il prodotto in sè, per il resto, come materiali, grafica, ambientazione e quant'altro, sembra essere decisamente di buon livello. Il prezzo si attesta, approssimativamente, tra i 40 ed i 50 euro, sui negozi internet.

Il gioco è prodotto in inglese e francese ed è dipendente dalla lingua, visto che ci sono carte in lingua. Chiudo segnalando che il sito ufficiale del gioco, in inglese, contiene utili informazioni, riferimenti a scenari e varianti di gioco.

E' un titolo adatto come introduzione al genere, per cui valido per gli



occasionalni. Poco adatto per un pubblico 'familiare' per via della ambientazione, può interessare i core gamers (i quali però potrebbero essere attratti maggiormente da titoli più strutturati) ma potrebbe difettare di longevità, e di conseguenza di appeal anche per questi ultimi, se non sarà supportato da espansioni o mappe addizionali.

*(Pinco11 si definisce un appassionato di giochi da tavolo con una tendenza al proselitismo e gestisce l'ottimo blog "Giochi sul nostro tavolo" che vi consigliamo di seguire all'indirizzo <http://pinco11.blogspot.com>)*



**FAMIGLIE**



**OCCASIONALI**

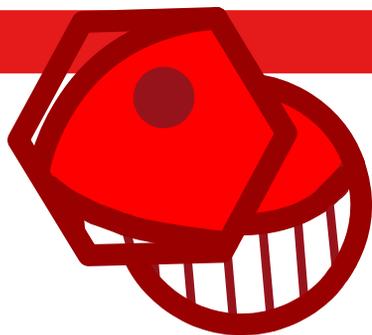


**ASSIDUI**



**PINCO 11**





# Runewars

di Corey Konieczka; Fantasy Flight Games, Edge Entertainment, Giochi Uniti, 2010

[2-4 giocatori; durata 180 min]

## Introduzione

**(Tutti i giocatori di american game sanno che le parti in corsivo possono essere saltate perché inutili vaneggiamenti)**

*Da qualche anno nessuna casa editrice osava lanciare un nuovo gioco di conquista di quelli "dei bei vecchi tempi". Quelli dove le pedine abbondano, i dadi pure e l'ambientazione è così sentita da far dimenticare i problemi di bilanciamento in cambio di un pò di scariche di adrenalina. Probabilmente perché, benchè il mondo del gioco da tavolo si è molto evoluto, i problemi che questo genere di giochi si porta dietro non sono ancora stati risolti da nessuno. Più volte mi sono chiesto se qualcuno ci abbia mai tentato.*

*La Fantasy Flight prende il coraggio a due mani e sforna un vero e proprio Monster game. Così grande e carico di roba da creare una nuova fascia di prezzo, irridendo coloro che pensano che i giochi attuali costano troppo.*

*Storicamente questi giochi giganteschi non badano troppo a problemi di giocabilità, seguendo invece la voglia di simulare dell'autore. Di simulare qualsiasi cosa gli interessi. Fortunatamente l'autore di Runewars non si è certo improvvisato tale, ma si è guadagnato con l'esperienza la possibilità di confrontarsi con questo genere.*

*Vediamo come se l'è cavata con i tipici difetti di questo genere di giochi: lunghezza abnorme, tendenza al turtleing e mancanza di filtri adeguati a gestire l'aggressività non ragionata di certe categorie di giocatori.*

## Cosa devo fare in Runewars?

Runewars mette fino a quattro giocatori al comando di una fra quattro differenti fazioni (Elfi, Umani, Barbari e Non morti) con lo scopo di raccogliere

sei rune di drago entro sei anni di gioco, terminati i quali vincerà chi comunque ne ha raccolte in maggior numero.

Le rune possono essere ottenute in molteplici modi. Innanzi tutto ogni giocatore ne ha 2 già all'inizio del gioco, da difendere dalle grinfie altrui e magari incrementare aggredendo militarmente altre fazioni. Altre rune verranno "calate" sul piano di gioco come effetto di carte stagionali, di solito come premio per vincitori di aste cieche.

Un metodo più sicuro è invece il portare a termine un obiettivo segreto dato ad inizio gioco. Questi obiettivi sono diversi a seconda se appartenete alla fazione del bene o a quella del male e spaziano dal dover spendere un sostenuto numero di carte tattica o segnalini influenza, all'espansione territoriale, allo sterminio/alleanza di/con tutti i draghi o giganti presenti sul tabellone. E' teoricamente possibile portare a termine fino a 3 obiettivi, ma solo se siete rapidi a farlo e se vengono estratte le 2 carte stagionali primaverili che permettono di acquisirne di nuovi. L'ultimo sistema per ottenere nuove

rune è quello di mandare i vostri eroi a completare missioni nella speranza di ottenerne una come ricompensa.

Tutta la contesa verrà effettuata su un tabellone assemblato accostando, in modo sempre diverso si spera, gruppi di esagoni rappresentanti i territori, con tanto di montagne tridimensionali a esaltare l'aspetto visivo d'insieme. In Runewars non ci sono esagoni più facilmente percorribili di altri, ma solo territori più o meno ricchi dei 3 tipi di risorse, occupati da città o difesi da creature neutrali (ali taglienti, stregoni, mastini infernali, uomini bestia, giganti o draghi) piazzati ad inizio gioco. I lati di diversi esagoni sono però confini invalicabili (montagne o barriere d'acqua) creando così interessanti considerazioni strategiche su cosa sia interessante occupare prima, dove è meglio far sorgere una fortezza, etc.

## Come si gioca?

I turni di Runewars sono scanditi da carte stagionali. Ogni turno corrisponde ad una stagione. All'inizio di ogni stagione avviene un evento, casuale ma tipico della stagione. Per farvi capire vi





rivelerò, ad esempio, che la primavera potrebbe regalarvi un reclutamento aggiuntivo o nuovi obiettivi mentre dall'autunno potreste aspettarvi carte che parlino del fatto che il raccolto sia stato abbondante o scarso. L'inverno tende invece a regalare nuove rune di drago.

Ogni stagione ha anche un effetto fisso secondario utile alle meccaniche del gioco, ma spesso ben ambientato. In inverno ad esempio dovrete mantenere le vostre creature (cosa che obbliga a sparpagiarle durante il turno in più esagoni o avere una gran produzione di cibo) e vi viene data la possibilità di attraversare i confini d'acqua, in quanto ghiacciati. Anche gli eroi vengono gestiti da un'abilità secondaria: quella delle carte stagionali estive.

Dopo aver applicato la carta stagionale ogni giocatore seleziona segretamente la sua azione, fra quelle rappresentate dalle otto carte in suo possesso uguali per tutti: può essere mirata a spostare le proprie truppe, reclutarne di nuove, raccogliere risorse da territori, città, o miglioramenti di fortezze, ottenere influenza o appoggi politici, costruire e riparare fortezze. Dopodiché ogni giocatore, in ordine di azione scelta e di segnalini influenza posseduti, esegue l'azione scelta e, eventualmente, una seconda particolare azione, chiamata di supremazia, che si attiva solo se la carta giocata ha un numero superiore a quelle giocate finora

in quell'anno creando interessanti dilemmi di scelta.

Tramite le azioni di movimento, poste su carte di numero basso, ho la possibilità anche di attaccare i miei avversari. Ogni anno di gioco, comunque, permette solo 4 azioni, che sono quindi da ben dosare. Anche perché non potete fare 2 volte la stessa azione durante l'anno.

**Compro unità, costruisco castelli, muovo eroi e eseguo eventi stagionali in un gioco non a punti. Ma non è che avrà la solita durata insostenibile?**

Runewars non si fa mancare veramente niente e la domanda è più che lecita. La risposta sorprendentemente è "no". L'autore sembra ben cosciente della necessità di tenere il gioco entro una durata accettabile e trova diverse soluzioni per farlo. Ognuna funzionale.

La prima riguarda il reclutamento. Non abbiamo più i classici soldi o risorse da spendere con cui decidere se comprare questo o quello perdendo un sacco di tempo. Ogni fazione ha una placchetta con 3 quadranti con tanto di freccette ad indicare il livello raggiunto dalle risorse usate dal gioco: cibo, legno e minerale. Ognuno di questi quadranti regola il reclutamento di certe unità. In fase di reclutamento il giocatore ne sceglie uno (o due se ha il bonus di supremazia) e recluta tutte le creature che quello gli permette, che sono fisse e disegnate sullo stesso. La sua scelta è limitata alle fortezze in cui piazzare i

pezzi. Ogni quadrante è in genere tematizzato. Per cui il metallo tende a generare le creature più potenti, il cibo i fanti e il legno gli arcieri, con tutte le dovute differenze fra razza e razza e presenza di alcune creature in più di un quadrante.

La seconda soluzione per contenere i tempi arriva dal conteggio delle risorse e deriva dall'esperienza con Twilight Empire III: le risorse non vanno conteggiate ogni volta che qualche proprietà cambia sul tabellone: i quadranti si aggiornano solo quando il giocatore usa l'apposita carta raccolto... o a tradimento/omaggio se esce una delle 4 carte (su 8 del mazzetto) autunnali che fanno scattare il conteggio automatico (2 carte con bonus, di cibo, 2 valide solo per levare risorse perse nel frattempo). Ciò a parer mio gratta via qualche decina di minuti di continui riconteggi di icone sul tabellone (il male che affligge, invece, il fratello di casa Fantasy Flight Civilization).

Il terzo accorgimento per contenere i tempi di gioco risiede nella continua infusione di nuove rune di drago nel gioco tramite le carte stagionali invernali: prima o poi ci saranno così tante rune in gioco che qualcuno si troverà ad averne 6 ben prima dei sei teorici anni di gioco. Nella mia esperienza non ci siamo mai trovati a protrarre il gioco oltre il quarto anno. Più o meno 3 ore di gioco. Bisogna precisare poi che ogni runa guadagnata va posizionata sul tabellone e su un diverso esagono. Sarà così progressivamente più difficile difendere quelle in proprio possesso, se non ci si allarga militarmente di conseguenza.

**Ci si picchia selvaggiamente in Runewars o ci si accontenta di accumulare unità su unità per difendere i propri possedimenti?**

Il problema tipico dei giochi di guerra multigiocatore è il timore di essere soverchiato militarmente. Ciò porta in genere ad un fenomeno chiamato

"turtleing", cioè all'accumulo di unità militari col solo scopo di intimidire o rendere impossibile l'attacco agli avversari. In Runewars questo problema si sente relativamente e il giocatore che voglia divertirsi ad attaccare può farlo con soddisfazione. Ciò è permesso da diversi fattori.

1) In un esagono non ci possono stare più di 8 unità TRANNE in caso di attacco, dove l'invasore ne può portare quante ne vuole, con la limitazione che alla fine dello scontro faccia ritirare tutte quelle in esubero.

2) Il limite di 8 unità viene ulteriormente inasprito dal fatto che in inverno possono essere mantenute su un esagono solo un numero di truppe pari al proprio livello di cibo, pena perdita delle unità in esubero.

3) Creare nuove unità per rimpiazzare quelle perdute è abbastanza semplice. Mentre chi non perde unità a volte rinuncia a reclutare perché non sa dove metterle (perché ha le fortezze piene e non vuole sprecare mosse per spostarle su esagoni magari inutili).

4) I combattimenti non sono necessariamente all'ultimo sangue e da grossi scontri avanzano spesso dei perdenti che sono solo costretti a ritirarsi per cercare migliore fortuna in un contrattacco l'anno successivo.

Ciò non toglie il fatto che chi voglia possa astenersi dall'attaccare e cercare

la vittoria tramite metodi alternativi e una semplice buona difesa dei territori limitrofi alla sua area di partenza. Ciò è un'alternativa cercata più facilmente dalle fazioni buone, per indole delle proprie unità.

**Visto che il gioco istiga a farlo... ci si diverte in battaglia? Si rollano un sacco di dadi?**

La battaglia è concepita nel migliore dei modi. Ma non esiste un solo dado in tutto il gioco. Ciò però non vuol dire che è un gioco esente dalle bizzarrie della fortuna. I dadi sono infatti efficacemente sostituite da un mazzetto di 36 carte divise in 4 settori (più un importantissimo simbolo in cima). Ogni unità del nostro esercito estrarrà una carta dal mazzo, come se avesse tirato un dado (sempre ammettendo che non muoia o non vada in rotta prima che abbia avuto la possibilità di farlo) e applicherà il risultato rappresentato dal simbolo eventualmente presente nel quadrante abbinato alla forma della sua basetta:

la tipica carne da cannone ha base triangolare e il 30% di combinare qualcosa; una percentuale simile ce l'hanno quelle a base tonda, rappresentanti in genere maghi e stregoni, che però hanno un'alta percentuale di attivare la loro abilità speciale; più efficaci sono decisamente le unità a base rettangolare (in genere



cavallerie) e quelle a base esagonali (mostri e macchine d'assedio).

I risultati possono essere di 3 tipi (più il niente di fatto): danni, da applicarsi prima a creature già ferite se possibile; messe in rotta; abilità speciali.

Queste ultime sono il succo del combattimento, visto che ogni ognuna delle 22 diverse unità nel gioco ne ha una propria e differente, che rispecchia la propria fazione e la caratterizza. Un esempio per tutti: quella dei necromanti evoca 2 morti viventi che si aggregano, immediatamente e fino alla loro morte, all'esercito combattente. Capita di essere tentati di andare in giro a iniziare scaramucce solo per tentare di accrescere le proprie fila!

Una volta che tutte le creature hanno avuto la loro possibilità di agire (o sono finite prima morte o in rotta) si contano le unità rimaste in piedi. Non importa siano draghi o il più infimo dei fanti, chi ha dalla sua la forza del numero vince. I perdenti si ritirano in un esagono adiacente (e si pongono in rotta, girate sul fianco). Sull'esito una certa importanza può averla la presenza di una fortezza, che dà un bonus fisso a questo totale. Una fortezza potrebbe anzi difendere efficacemente da sola un territorio, visto che può perdere solo contro un numero di truppe superiore al bonus difensivo da lei fornito.

**E i mostri? E gli eroi? Combattono pure loro?**

Si e no. Qui entra in gioco l'ultimo simbolo presente sulle carte da combattimento, che ha due utilizzi dal funzionamento simile. Il simbolo rappresenta 3 gradi di successo. 4 carte nel mazzo rappresentano un successo completo, 8 un successo parziale e 20 un insuccesso.





Il primo utilizzo di queste carte è nelle relazioni con le creature neutrali. Il gioco vi dà la possibilità di trattare con loro investendo segnalini influenza. per ogni influenza spesa pescate una carta. Scegliete poi fra quelle pescate il risultato preferito. Con un successo completo potete aggregare le creature neutrali al vostro esercito! La soddisfazione di portarsi in giro un drago è grande (anche se non sempre così utile come sembrerebbe). Un successo parziale porta invece i vostri avversari a ritirarsi, lasciandovi l'esagono. Capita che non avendo posto dove ritirarsi vengano eliminate senza bisogno di lottare.

Il simbolino poi è utile anche agli eroi. Questi viaggiano quasi su un livello diverso e non interagiscono, tranne in rari casi, con le normali unità militari. Il loro scopo è spostarsi su esagoni specifici per ottenere una ricompensa, spesso guadagnabile solo dopo aver portato a termine una prova, il cui esito dipende dal fatidico simbolino e il numero di carte estratte dal valore dell'abilità richiesta all'eroe (agilità, forza o astuzia).

Le ricompense guadagnate possono essere sottratte all'eroe solo tramite l'attacco di un altro eroe. Se teniamo conto del fatto che spesso sono oggetti utili a migliorare le abilità offensive e difensive dell'eroe capirete che questo in realtà ha poco senso, a meno che non sospettiate che trasporti una runa di drago. In effetti gli eroi sono la parte più debole del gioco e potreste facilmente sentirla come un'aggiunta inutile ad un gioco già abbastanza ricco. Era però un bel modo di riciclare i personaggi, disegni e miniature, già concepiti

precedentemente per Runebound e creare un collegamento fra i due giochi.

**Quindi il gioco non è lungo e favorisce il combattimento invece che l'accumulo. Hanno fatto un buon lavoro. L'hanno anche bilanciato bene?**

Non esageriamo. Non si può avere tutto. Già le 4 fazioni appaiono militarmente sbilanciate. I buoni hanno obiettivi più difficili da conseguire (reclutare unità neutrali invece che distruggerle) e hanno truppe meno efficaci sul campo. Soprattutto gli umani che non eccellono in nessuna categoria di truppa. Personalmente uso la cosa proprio come fattore handicap e li scelgo per rendermi la vita difficile se gioco contro gente meno esperta. Questa deficienza militare non viene bilanciata in nessun modo, è bene chiarire. Certo potreste tentare una possibile vittoria non militare... ma la stessa cosa può farla con uguale efficienza qualsiasi altra fazione. Nella ricchezza di opzioni del gioco però questo sbilanciamento potreste anche non sentirlo: mi è capitato pure di entrare quasi in casa alla fazione dei barbari che invece sembrerebbe essere quella militarmente più forte.

Continua a sussistere poi il problema tipico degli strategici multigiocatore: due giocatori che si picchiano fra loro potrebbero favorire la vittoria del terzo che si muove indisturbato. Il gioco non mette alcun filtro che aiuti a risolvere il problema e starà sempre alla sensibilità dei giocatori capire quando ciò sta avvenendo e cercare di rimediare con una più o meno momentanea alleanza (sperabilmente nei fatti, oltre che nelle

sole parole).

**Quindi il gioco fallisce il suo obiettivo per un'inezia?**

No. Perché il gioco è decisamente divertente. E ciò è quello che conta. Ci sono così tante possibilità e variazioni da partita a partita da mantenere la vostra voglia di sperimentare alta per decine e decine di partite. Certo non vi consiglio di farci un torneo, ma di divertirvi lasciandovi andare a istinti primordiali. Create, attaccate, conquistate, reclutate mostri per spaventare il vostro vicino prospettandogli la possibilità di affrontare un drago insieme al vostro esercito, createvi una fortezza in un crocevia strategico e provate a difenderla contro gli attacchi pressanti di più avversari, passate attraverso un confine invalicabile tramite una carta tattica (non ve ho parlato, ma hanno effetti così diversi una dall'altra e sono in numero così sostenuto da non avere possibilità di illuminarvi almeno un poco sulla loro utilità... o inutilità) e mandate in panico un avversario raziando i suoi territori, spingete le unità neutrali al confine per creare uno stato cuscinetto fra voi e il vicino...

Se poi avete una mentalità per cui DOVETE puntare alla vittoria il gioco vi permette di farlo. Ma ciò non rovinerà il divertimento altrui.



FAMIGLIE



OCCASIONALI

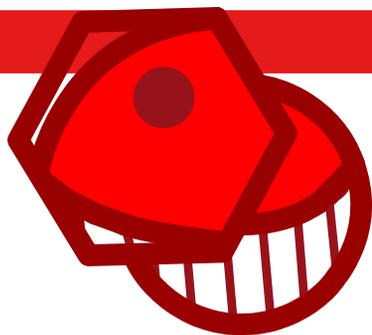


ASSIDUI



LINX





## Avventure nella Terra di Mezzo

di C. Konieczka, C.T. Petersen, T. Uren; Fantasy Flight Games, Nexus Games, 2009

[2-4 giocatori; 180 minuti]

"Avventure nella Terra di Mezzo" è un gioco che mi ha interessato fin dal primo momento (ovvero l'annuncio da parte della FFG), per svariati motivi:

- l'ambientazione, ovvero una Terra di Mezzo negli anni tra "Lo Hobbit" e "Il Signore degli Anelli", da quando ho letto quei libri mi sono interessato qualunque gioco ne parlasse,

- la tipologia di gioco, un cooperativo a squadre che contrappone Sauron a un gruppo di indomiti eroi della Terra di Mezzo (ahimé, molto stereotipati), in realtà sarebbe stato interessante vedere un cooperativo "puro" alternativo a "Il Signore degli Anelli" di Knizia, ma non ho dovuto aspettare molto (mi riferisco al gioco di carte uscito in questi giorni),

- i materiali, la scatola è delle stesse dimensioni de "La Guerra dell'Anello" (ovvero inusuale per un gioco FFG) e contiene una grande plancia che

rappresenta la Terra di Mezzo, qualche miniatura (pochine, ma molto belle) e una marea di carte e segnalini (ho contato ben tredici mazzi di carte, di varie tipologie),

- il regolamento: questo gioco si basa su differenti meccaniche, ognuna delle quali utilizzata in più di un contesto, ma comunque tutte collegate tra loro attraverso semplici regole (ad esempio, abbiamo la "traccia storia" che serve sia da conteggio dei turni che da "punteggio", il suo procedere può essere influenzato dalle azioni dei giocatori ed è determinante per l'assegnazione della vittoria); scoprire come interagiscono tra loro i molteplici "strati" di regole in un gioco mi ha sempre attirato.

Partiamo proprio da questo aspetto (in effetti è il nucleo del gioco): la "traccia storia" è una scala sulla quale si muovono quattro pedine, una per gli eroi, tre per Sauron; queste ultime

rappresentano idealmente quanto Sauron si sta impegnando per ritrovare l'anello (pedina gialla), raccogliere truppe (pedina rossa) e controllare i leader dei popoli liberi (pedina nera). La traccia è costituita fisicamente da diciotto caselle, suddivise in tre periodi (la pedina più avanzata determina il periodo in cui ci si trova attualmente). La traccia della storia serve a vari scopi:

- il periodo attuale è importante per determinare quali carte evento potranno essere giocate e quali servitori Sauron avrà a disposizione.

- quando una pedina storia arriva all'ultima casella, il gioco termina (in alternativa, può terminare quando le tre pedine di Sauron arrivano alla casella "Cala l'ombra", ovvero la decima, nel secondo periodo).

- infine, la scala della storia determina quale fazione ha il "predominio", ovvero



è in vantaggio, e questo a sua volta serve per valutare la vittoria alla fine della partita (o scegliere certe carte durante la partita stessa).

Il concetto di "predominio" è quindi molto importante, ed è determinato purtroppo in un modo non proprio immediato (quanto meno visivamente), considerato che la pedina degli eroi avanza regolarmente di due spazi a turno, mentre le pedine di Sauron avanzano in base a vari criteri, principalmente per gli "intrighi" attivi (il giocatore Sauron ne può attivare uno a turno, fino ad un massimo di tre contemporaneamente). Per determinare il predominio:

- si contano le caselle che mancano alla pedina storia degli eroi per arrivare all'ultima,
- si valuta il numero più basso tra quello delle caselle che mancano alla pedina Sauron più avanzata per arrivare all'ultima e la somma delle caselle che devono impiegare tutte e tre le sue pedine per arrivare allo spazio "Cala l'ombra".

Chi ha il minor numero di caselle è la fazione che sta dominando; questo è determinante, dato che alla fine della partita solo la fazione che ha il predominio ha la possibilità di vincere se ha conseguito il suo obiettivo. Attenzione, quindi, se una fazione non ha il predominio, non ha alcuna importanza l'aver conseguito o meno il proprio obiettivo. Per cui abbiamo, a seconda della situazione, differenti priorità:

- a) se la tua fazione sta dominando, devi cercare di conseguire l'obiettivo segreto,
- b) se la tua fazione non sta dominando, devi cercare di ottenere il predominio; se questo non è fattibile, devi comunque cercare di non far conseguire l'obiettivo segreto al tuo avversario.

Dato che il movimento della pedina eroi è prefissato, il predominio viene determinato dal movimento delle pedine di Sauron, ovvero, dalle carte intrigo in gioco; Sauron ne può mettere in campo

una a turno (fino ad un massimo di tre), gli eroi possono annullarle giocando segnalini "Favore" (che si possono procurare secondo varie modalità) in determinate locazioni della mappa.

Guardiamo i numeri: la pedina storia degli eroi avanza di due caselle ogni turno, quindi significa che in nove turni la partita è finita (può essere rallentata, ma non è un evento frequente); Sauron per avere il predominio deve portare una pedina alla diciottesima casella prima di quella degli eroi (l'alternativa, ovvero le tre pedine della decima casella, significa compiere trenta caselle di movimento, decisamente un numero maggiore). Per questo le scelte di Sauron sulle carte intrigo da giocare costituiscono il nucleo della sua strategia: ogni carta attiva può far avanzare un segnalino da uno a tre spazi per ogni turno, e dato che possono essere eliminate dagli eroi che arrivano nel loro spazio sulla mappa e giocano un certo numero di "Favori", Sauron dovrà cercare di ostacolare i movimenti degli eroi, e cercare di non fargli raccogliere favori (o farglieli spendere).

Alla fine della partita si valuta se chi ha il predominio ha raggiunto il suo obiettivo segreto: se questo si verifica, la fazione ha vinto; altrimenti la vittoria si determina con uno scontro uno contro uno tra i Nazgul e un eroe (la forza degli Spettri dell'Anello viene modificata in base a chi ha il predominio). Solitamente non è uno scontro facile per i Nazgul (dato che verrà certamente scelto un eroe che è sì è potenziato durante la partita); per cui Sauron deve puntare a vincere senza arrivare a questo scontro finale.

Il predominio entra in gioco anche nella scelta dell'evento; ovvero, ogni turno si pescano tre carte evento (dal mazzo corrispondente al periodo attuale) e si esegue quella con la priorità più bassa se gli eroi sono dominanti, più alta se Sauron è dominante. Questo serve da bilanciamento, dato che gli eventi con priorità bassa favoriscono Sauron, mentre quelli con priorità alta



favoriscono gli eroi (solitamente facendo comparire segnalini favore e personaggi nelle varie locazioni).

Sauron non è presente fisicamente sulla mappa (come qualunque appassionato di Tolkien può aspettarsi) ma agisce attraverso intrighi, sotterfugi e l'utilizzo di suoi emissari come i mostri (classica "carne da cannone", utili per ostacolare gli eroi senza preoccuparsi troppo della loro sorte) e servitori (come forza paragonabili agli eroi, non rimpiazzabili, a parte gli Spettri dell'Anello, che tornano inesorabilmente il turno successivo ad ogni sconfitta). Durante il proprio turno Sauron può scegliere due azioni (con uno o due avversari) o tre azioni (con tre avversari), potendo scegliere tra:

- piazzare un certo numero di segnalini influenza, sia sulla mappa (per rendere pericolose le locazioni e quindi rallentare gli eroi, e per potervi posizionare e muovere mostri), sia nella sua "Riserva dell'Ombra", una scala che determina quali carte può giocare (quelle più potenti necessitano di più segnalini nella riserva).

- piazzare o muovere un mostro, oppure curare o muovere un servitore. I mostri possono essere piazzati e mossi solo nelle locazioni in cui Sauron ha piazzato dei segnalini influenza, mentre i servitori non hanno questa limitazione; entrambi possono muovere solo di una locazione per ogni azione. Se un eroe inizia il turno in una locazione in cui si trova un mostro o un servitore dovrà combatterlo (e perderà il turno se viene sconfitto).

- pescare un certo numero di carte ombra e carte intrigo (di queste ultime



Sauron ne potrà comunque conservare solo una). Sappiamo già che le carte intrigo servono per far avanzare i segnalini storia; le carte ombra possono essere giocate una a turno (sia dei giocatori che di Sauron) per ottenere diversi vantaggi (rispettando i vincoli indicati sulla carta stessa).

Ogni azione ha un effetto variabile, in pratica la prima volta che si usa una delle tre azioni l'effetto è massimo, la seconda e la terza volta diminuisce, per poi ritornare al massimo l'utilizzo successivo, e così via (non è un meccanismo molto lineare, ma rende l'idea del caos che regnava nei ranghi dell'oscurità).

Ma come sono strutturati gli eroi? Le loro caratteristiche e le loro azioni sono molto differenti da quelle di Sauron; ognuno di essi ha:

- una scheda, che riporta le quattro caratteristiche e una abilità speciale,
- un mazzo di carte, utilizzato per il combattimento, il movimento e per indicare il livello di salute e affaticamento,

- una miniatura, per indicare la locazione in cui si trova.

Ad ogni turno il giocatore pesca dal mazzo iniziale (detto "Vitalità") tante carte quant'è il valore della caratteristica Coraggio, con queste carte (e con quelle conservate dai turni precedenti) dovrà muovere e combattere, in questo modo:

- si può muovere in una locazione giocando una carta corrispondente al tipo di terreno attraversato,
- si può muovere in una locazione giocando il numero di carte (di qualsiasi tipo) indicato nel sentiero attraversato.

La distribuzione di tipi di terreno sulle carte non è uguale per tutti i personaggi, anzi, è un ulteriore elemento di differenziazione: ad esempio il nano Thalin è avvantaggiato in montagna mentre il cavaliere Eometh lo è nelle pianure.

Le carte spese per il movimento vanno nel mazzo "Riposo"; ogni volta che il personaggio decide di riposare, questo mazzo viene rimischiato assieme a quello "Vitalità"; se si trova in un Rifugio (come Gran Burrone, ad esempio) può recuperare anche il mazzo "Danni". In ogni caso il prezzo da pagare è l'avanzamento di una casella del segnalino storia più indietro fra i tre di Sauron. Le carte fungono quindi da "punti ferita" per i personaggi (e ognuno parte con un mazzetto di 25 carte).

Ogni volta che l'eroe entra in una locazione, deve affrontare un mostro o un servitore (se sono presenti) oppure affrontare un pericolo (se la sua astuzia è inferiore al numero di segnalini influenza o se la locazione è definita come pericolosa, come Angmar, ad esempio); affrontare un pericolo significa che Sauron pesca tre carte e ne sceglie una da applicare (il cui effetto naturalmente non è mai positivo per l'eroe). Se il mostro o il servitore non vengono sconfitti, il turno del giocatore termina.

In ogni locazione il giocatore può eseguire queste azioni:

- prendere i segnalini favore presenti,
- consultare un personaggio, ovvero usare la sua abilità speciale oppure ricevere i segnalini favore indicati (dopodiché il personaggio va scartato, potrà ritornare attraverso eventi o incontri),
- "seguire un sentiero oscuro", ovvero prendere un favore e una carta Corruzione (che penalizzeranno il giocatore fino a quando non verranno annullate spendendo favori), di solito conviene ricorrere a questa azione solo in casi di estrema necessità,
- completare un'avventura: ogni giocatore ha all'inizio una carta avventura personale (scelta a caso tra due), se la completa facendo ciò che è riportato su di essa, può ottenerne la ricompensa e prendere la sua carta avventura avanzata (anch'essa indicherà un compito da completare e una ricompensa); oltre a queste, il giocatore può portarne a termine di altre, riportate nelle carte Incontro ed Evento,
- scartare un Intrigo, se è sul luogo indicato sulla carta stessa e può scartarne il numero di favori,
- scambiare favori, oggetti e avventure con un altro giocatore.

Alla fine del proprio turno, se il personaggio non è in un luogo pericoloso può pescare tre carte Incontro (ce ne sono di varie tipologie, a seconda della regione in cui si trova) e eseguire quella con il valore di priorità più basso (tra quelle compatibili con la locazione); oltre alle Avventure si potranno ottenere vari vantaggi (o penalità) di solito sempre attraverso una decisione da parte del giocatore.

Ma come funziona il combattimento? È sicuramente il meccanismo più originale presente in questo gioco, e viene gestito sempre attraverso le carte, il giocatore deve innanzitutto decidere come utilizzare la propria caratteristica di Agilità, ovvero se utilizzarla per aumentare la Forza o per pescare carte (o entrambe le cose); le carte della propria mano determineranno le sue

azioni in combattimento, mentre la Forza determina quante ne potrà giocare. Un discorso analogo vale per i mostri o i servitori, anche se per loro la caratteristica di Coraggio determina semplicemente quante carte Sauron potrà pescare (la mano di carte non si conserva tra un combattimento e l'altro); l'unica differenziazione è che Sauron pescherà dal mazzo corrispondente alla tipologia di mostro/servitore, fra tre possibilità: Seguace, Predone e Bestia gigante (vi ricordo che ogni giocatore ha il suo mazzo personalizzato).

Ad ogni round di combattimento gli avversari scelgono una carta dalla propria mano e la scoprono contemporaneamente, confrontandone gli effetti: ogni carta riporta una tipologia (corpo a corpo o a distanza), un danno, una difesa (che diminuisce il danno avversario), un'abilità speciale (che può modificare l'effetto della carta o delle carte successive) e un costo. Quest'ultimo viene sommato con le carte giocate nei round precedenti, e quando questo valore è uguale o superiore alla forza, il combattente è esausto, la carta attuale viene annullata e non potrà più giocare (ma solo subire gli attacchi dell'avversario). Il combattimento può anche concludersi con l'esaurimento di entrambi, mentre la sconfitta avviene quando qualcuno subisce più ferite della propria resistenza. Per quanto riguarda mostri e servitori, la resistenza è indicata tra le caratteristiche e viene diminuita dalle ferite, mentre per gli eroi le ferite vengono applicate

scartando carte dalla mano o dal mazzo vitalità nel mazzo danni.

Se quando il combattimento termina, il mostro o il servitore non sono stati sconfitti, Sauron può piazzare sulla plancia numero di segnalini influenza pari alla sua astuzia; il mostro viene comunque rimosso mentre il servitore rimane. Un servitore sconfitto viene rimosso dal gioco (e non potrà più tornare), fanno eccezione i Nazgul, che potranno essere riposizionati a Minas Morgul all'inizio del turno successivo. Se invece è un eroe a venire sconfitto, dovrà scartare un favore o un oggetto, ripartirà guarito dal Rifugio più vicino e Sauron potrà far avanzare il segnalino storia che si trova più indietro sulla traccia.

Negli otto mazzi di carte combattimento (cinque per i giocatori, tre per Sauron) ci sono 33 tipi di carte differenti (ogni mazzo contiene 25 carte, di una decina di tipi differenti); la particolarità più evidente è la distinzione tra carte di combattimento a Distanza e in Corpo a Corpo e questo è importante poiché una buona parte degli effetti speciali si attivano contro una carta specifica o indovinando cosa giocherà l'avversario. Per questo su ogni personaggio, mostro e servitore è indicato un logo con il rapporto tra le due tipologie (cinque sfere, una per ogni cinque carte, rossa per il Corpo a Corpo e Blu per la Distanza).

Come vedete il combattimento è molto articolato, e non è il solito tiro di dado su una caratteristica, tipico di molti giochi di avventure fantasy; ma come

fanno i personaggi a migliorare?

Oltre agli oggetti (pochi in verità) i giocatori che completano avventure e consultano personaggi possono aumentare le proprie caratteristiche (al massimo di due punti ognuna) oppure "ricevere addestramento", ovvero pescare due carte Abilità e scegliere quella che si vuole, da aggiungere alla propria mano: d'ora in poi, oltre ad avere un punto ferita in più (che vi ricordo corrispondono alle carte) si potrà sfruttare una mossa di combattimento più forte di quelle standard.

Venendo all'obiettivo, per ogni fazione viene scelto casualmente all'inizio della partita tra i cinque possibili, e (se si sta dominando) è importante sia cercare di conseguirlo che tenerlo segreto; mentre se non si sta dominando si deve cercare di capire qual è quello dell'avversario (ed evitare che riesca a raggiungerlo). Questi sono gli obiettivi di Sauron:

- 1) Sauron vince se gli Spettri dell'Anello o sei segnalini Influenza si trovano su La Contea,
- 2) Sauron vince se il suo segnalino Storia nero ha raggiunto il periodo III della Traccia Storia,
- 3) Sauron vince se il suo segnalino Storia giallo ha raggiunto il periodo III della Traccia Storia.
- 4) Sauron vince se il suo segnalino Storia rosso ha raggiunto il periodo III della Traccia Storia,
- 5) Sauron vince se ci sono tre carte Intrigo attive in gioco.

L'obiettivo 1 è discretamente difficile da realizzare, la prima parte è praticamente impossibile: portare sei segnalini Influenza fino alla Contea significa tracciare una linea ininterrotta di segnalini da Barad-Dur, questo richiede una quantità enorme di segnalini e può essere annullato in modo molto semplice dagli eroi semplicemente terminando il movimento in una di queste locazioni (i segnalini della locazione vengono eliminati e nel "ramo" scollegato vengono tolti tutti tranne uno per





locazione). Un po' più semplice risulta portare i Nazgul fino alla Contea, anche se è facilmente intuibile: a quel punto tutti gli eroi si concentreranno nell'attaccare i Nazgul e sarà molto difficile per Sauron raggiungere l'obiettivo, dato che ogni volta che vengono sconfitti questi devono ripartire da Minas Morgul. D'altra parte è l'obiettivo più facilmente "simulabile" da parte di Sauron, basta muovere i Nazgul verso la Contea e gli eroi dovranno forzatamente perdere tempo ad affrontarli.

Gli obiettivi 2, 3 e 4 sono abbastanza semplici, dato che sono conseguenti al raggiungimento del dominio: portare uno dei tre segnalini storia alla fine della traccia (prima di quello degli eroi) fa finire la partita, dà il dominio e quindi automaticamente il segnalino in questione si troverà nel terzo periodo. Per raggiungere questo scopo basta giocare le giuste carte Intrigo; concentrarsi su un colore può risultare troppo evidente, e per depistare si può simulare l'obiettivo 1, oppure far avanzare due segnalini.

L'obiettivo 5 può risultare semplice, se gli eroi non hanno molti favori da spendere (o non si sono impegnati molto nel contrastare gli intrighi); Sauron però può giocare solo uno a turno, quindi se l'ultimo turno non ne ha già due attivi, risulterà impossibile raggiungere lo scopo. D'altra parte è quello più facilmente dissimulabile, dato che comunque a Sauron conviene sempre avere tre intrighi attivi.

Questi sono gli obiettivi degli eroi:

- 1) Gli eroi vincono se non ci sono più di due segnalini Mostro in gioco,
- 2) Gli eroi vincono se tutti insieme non

- hanno più di una carta Corruzione,
- 3) Gli eroi vincono se tutti insieme hanno almeno 5 segnalini Favore,
- 4) Gli eroi vincono se non ci sono più di due Servitori in gioco,
- 5) Gli eroi vincono se ciascun eroe ha completato le proprie Avventure "Iniziale" e "Finale".

Gli obiettivi 1 e 4 possono essere facili da raggiungere, se Sauron non li scopre, infatti quest'ultimo ha sempre la possibilità di decidere quali minacce deve affrontare l'eroe, nel caso in cui ci sia più di un mostro/servitore nella locazione; per cui nel caso del primo obiettivo Sauron può proteggere i Mostri facendo combattere i Servitori, e viceversa per il quarto obiettivo.

L'obiettivo 2 non è difficile da raggiungere, ma può essere facilmente scoperto da Sauron se i giocatori evitano troppo platealmente di prendere carte Corruzione.

L'obiettivo 3 è facile da ottenere, anche se i segnalini favore servono per fare un po' tutto, e quindi è raro che i giocatori ne abbiano in abbondanza.

L'obiettivo 5 è anch'esso facile da raggiungere, dato che le missioni non sono difficili; l'unico problema è che conseguirle significa dedicare meno tempo all'eliminazione delle carte Intrigo, e quindi favorire la dominazione di Sauron.

Difetti? Il finale di partita può sembrare poco epico per un gioco con questa ambientazione, e le prime partite possono risultare poco soddisfacenti; ma questo è un gioco che si apprezza con l'esperienza, che permette di apprezzare gli aspetti più nascosti, come gli stili di combattimento dei vari personaggi, le strategie da

intraprendere e il bilanciamento (tutto sommato superiore a quello che ci si aspetterebbe da un gioco che contiene una tale serie di elementi casuali).

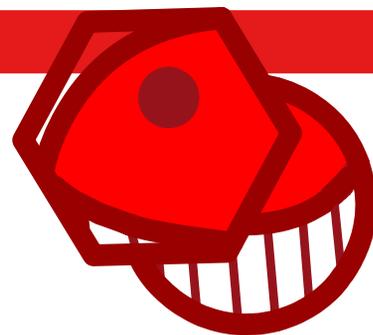
Ma un difetto reale c'è: cinque personaggi sono un po' pochini; infatti questo gioco meriterebbe sicuramente un'espansione, niente di trascendentale (niente nuove regole), diciamo due/tre personaggi e un po' di carte aggiuntive (come altre avventure personalizzate, oggetti e obiettivi) per diversificare maggiormente le partite. Nonostante la FFG sia famosa per "l'espansività" dei suoi prodotti, questo gioco per ora è rimasto fermo alla "scatola base" (assieme ad "Android", simile nella estrema caratterizzazione del background e nella quantità di meccanismi presenti).

In conclusione, un ottimo prodotto che dà lustro alla categoria dei giochi di avventura fantasy, sfruttando l'ambientazione per eccellenza utilizzando regole originali e evitando la banalità di riproporre meccaniche e idee già sfruttate in altri prodotti: l'edizione italiana permette di apprezzare completamente anche i testi narranti presenti sulle carte.

Ah, dimenticavo: il finale è tutto sommato accettabile, dato che in realtà il "reale destino" della Terra di Mezzo si compirà solo tra qualche decennio.



<b>FAMIGLIE</b>	
<b>OCCASIONALI</b>	
<b>ASSIDUI</b>	
<b>NAND</b>	



# HeroQuest

di Stephen Baker; MB, 1989

[2-5 giocatori; 60-120 minuti]

Premessa: chi mi conosce sa che non amo molto i Giochi di Ruolo, Fantasy e Fantascienza, ma sono particolarmente affezionato a questo gioco perché quando mio figlio Giulio era più piccolo spesso invitava i suoi compagni di scuola a casa nostra e passavamo ore ed ore a giocare ad HeroQuest, inventando spesso nuove avventure e nuovi personaggi.

HeroQuest è chiaramente un figlio di Dungeons & Dragons: permette a 4 avventurieri (un Nano, un Guerriero, un Mago ed un Elfo) di addentrarsi in un castello alla ricerca di tesori e di mostri da sconfiggere e depredare. Il tabellone mostra dunque la pianta del castello, con una serie di stanze e saloni ed i corridoi che li collegano: una griglia quadrata è sovrainpressa al tabellone per facilitare il movimento dei personaggi. Un libretto di scenari spiega al Master quale sarà la missione da compiere, in quale parte del castello si svolgerà, che tipo di arredamento dovrà essere predisposto, quali e quante porte saranno visibili, se e dove sono state inserite delle trappole, quali e quanti mostri

popolano il castello, quanti tesori saranno disponibili e dove sono posizionati.

La confezione è veramente ricca e graficamente molto ben fatta: le miniature dei personaggi e dei mostri (eseguite dagli artisti della Game Workshop, specialista in questo campo, per cui non è una sorpresa che HeroQuest abbia vinto la Origin Awards del 1991 per la miglior presentazione grafica) sono molto curate e dettagliate (e vengono solitamente pitturate per renderle ancora più belle) ma è possibile prendere in prestito ogni tipo di personaggio dalle collezioni di D&D in modo da assecondare al meglio i propri gusti. Una miriade di accessori da piazzare di volta in volta sul tabellone rende l'ambientazione molto più realistica: porte, armadi, tavoli, scrigni, laboratori, rocce, persino dei teschi e dei ratti da aggiungere all'arredamento per fare scena!

I nostri Avventurieri partono tutti solitamente dall'esterno del castello e devono eseguire una missione prima di raggiungere una stanza dove è posizionata una scala che permetterà loro di uscire

nuovamente all'esterno. I giocatori hanno inizialmente davanti a loro il tabellone nudo ma appariranno ai loro occhi le porte, gli oggetti ed i mostri che i loro Personaggi potranno effettivamente vedere all'interno del castello man mano che procederanno con la missione. Ogni personaggio ha delle caratteristiche personali (forza in attacco o in difesa, intelligenza, numero di ferite che può sopportare prima di morire, ecc.) che possono essere lette in apposite tabelle: il Master provvede all'inizio del gioco a compilare delle Schede Personaggio che aggiornerà durante l'avventura (i personaggi che sopravvivono conserveranno infatti gli oggetti o le monete d'oro guadagnati e potranno usarli nelle avventure successive). Ovviamente anche i Mostri (Goblins, Orchi, Guerrieri del Caos, Mummie, Zombies, ecc.) hanno delle caratteristiche personalizzate, riassunte chiaramente su apposite carte a disposizione del Master.

Gli Avventurieri decidono insieme in che formazione entrare nel castello e da quale parte andare: uno alla volta, a turno, lanciano due dadi a sei facce (D6) e possono muovere del numero di caselle indicato dal risultato. Ogni volta che si affacciano su un nuovo corridoio il Master blocca momentaneamente il gioco per piazzare sul tabellone gli oggetti o i mostri previsti dallo scenario e che i Personaggi possono vedere in quel momento. Al suo turno, prima o dopo aver mosso, un Avventuriero può eseguire una delle azioni seguenti: attaccare un mostro che si trova in una casella adiacente, lanciare un incantesimo (usando apposite carte distribuite all'inizio della partita al Mago e all'Elfo), cercare tesori





nella stanza in cui si trova, cercare eventuali trappole nella stanza o nel corridoio che sta attraversando, neutralizzare tali trappole o cercare eventuali porte segrete.

Dopo che tutti i personaggi hanno mosso e/o combattuto il Ma-

ster provvederà a muovere e ad attaccare con i mostri già presenti in campo. Per i combattimenti si usano dadi speciali a sei facce (tre con un teschio, due con uno scudo "bianco" per la difesa degli avventurieri ed una con uno scudo "nero" per i mostri): ogni personaggio lancerà il numero di dadi indicato dalla sua scheda (attacco o difesa a seconda della situazione sul campo), più eventuali bonus dati dalle carte equipaggiamento già guadagnate. Ogni teschio indica un colpo a segno, ogni scudo un colpo parato. I colpi non parati fanno perdere un Punto Vita (PV) al personaggio: quando l'ultimo PV viene consumato è la fine! Se tutti i mostri all'interno di una sala sono stati sconfitti i personaggi possono cercare eventuali tesori: si usa allora un apposito mazzo di carte che può regalare oro, pozioni magiche, altri oggetti utili per la missione o ... brutte

sorprese, come trappole che colpiscono chi sta cercando il tesoro, mostri erranti che appaiono improvvisamente alle spalle dell'avventuriero e lo attaccano immediatamente, ecc.

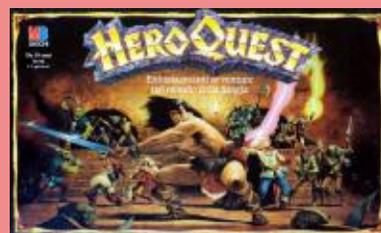
HeroQuest è un gioco cooperativo (anche se ognuno deve cercare di avere sempre un occhio di riguardo ai suoi interessi): gli Avventurieri difficilmente riusciranno a compiere la loro missione o anche solo restare vivi (specie con le avventure più avanzate) senza concordare bene un piano di azione e senza restare tutti uniti per aiutarsi l'un l'altro. Solitamente si manda in avanscoperta il potente Guerriero, casomai ci si trovasse di fronte ad un mostro potente pronto ad attaccare, poi il Nano e/o l'Elfo cercano trappole e/o passaggi segreti, ed infine tutto il gruppo si muove nella nuova stanza. Tutti i tesori guadagnati vengono segnati sulle schede personaggio e solo al termine della missione i giocatori decidono come dividere il bottino: con l'oro è possibile acquistare nuove armi o nuovi equipaggiamenti che renderanno più forti o meno vulnerabili i personaggi, per cui solitamente si ingaggiano lunghe discussioni sul "chi" dovrà beneficiare di questi tesori e sul "come" i beneficiari dovranno poi ricambiare il favore nella missione successiva.

Il gioco è adatto soprattutto ai più giovani: la prima volta che lo proposi mio figlio ed i suoi compagni avevano poco meno di 7 anni e sapevano a malapena

leggere o fare qualche conto elementare eppure entrarono immediatamente nella parte e le loro guance arrossate, la loro partecipazione emotiva e le interminabili discussioni per l'assegnazione delle spoglie (discussioni che spesso procedevano per giorni anche a scuola, al punto da suscitare una telefonata esplicativa da parte delle maestre) sono ancor oggi uno dei miei più bei ricordi ludici.

Naturalmente col tempo il gioco si è arricchito di espansioni, nuovi mostri, nuovi personaggi, nuove avventure e sono decine le missioni che è possibile inventare o adattare con tutti questi materiali a disposizione: l'unico limite è infatti la fantasia del Master, unito ad una certa esperienza (per bilanciare sempre pericoli e ricompense) ed una buona dose di adattabilità (quando si gioca con i ragazzini) in modo da aiutare gli avventurieri (senza farsene accorgere) se e quando le cose dovessero diventare un po' troppo difficili.

In definitiva un gioco che mi sento di consigliare soprattutto a tutti i padri che hanno dei ragazzi di 7-12 anni e tanta voglia di dividere con loro ed i loro amici tante ore di svago: nessun investimento infatti può essere meglio compensato dalla condivisione di avventure e sogni da vivere e realizzare con i propri figli grazie ad un po' di fantasia ed a qualche accessorio di carta e plastica trasformato per l'occasione in un magico mondo.



FAMIGLIE



OCCASIONALI

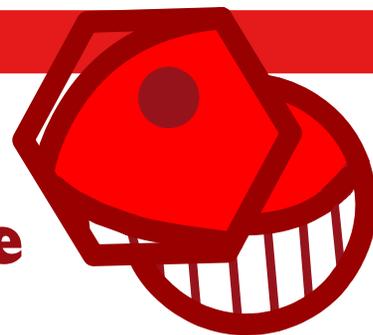


ASSIDUI



OBELIX





## Dungeons & Dragons: Castle Ravenloft Board Game

di Rob Heinsoo, Peter Lee, Mike Mearls, Bill Slavicsek; Wizards of the Coast, 2010

[1-5 giocatori; 60 minuti]

### COOSA?! Castle Ravenloft? MIO!

Aaah, ecco qua un'altra bella scatolotta.. vediamo vediamo. Bah, l'immagine sulla scatola non è questo granché, più che il Conte Strahd Von Zarovich questo sembra l'ultimo dei vampiri mentecatti di Blade, ma passiamo oltre; uuh, quanta roba. Benebenebene. Abbiamo un bel pacco di token e tiles in un bel cartoncino spesso, una pletera di miniature e un consistente mazzo di carte. Sembra tutto in regola. Però, un momento, esaminiamo meglio: beh, i token bene o male sono token, ma i tiles delle stanze mi sembrano tutti uguali e che grafica bruttina.. uhm. Anche le carte sembrano un po' 'spente', tutte monocromatiche e senza lo straccio di un disegno, ad eccezion fatta per le abilità degli eroi che riportano un'immagine francobollo in alto... mmm. E le miniature? Le miniature sono belle dai, sono riciclate da D&D Miniatures! Però non sono dipinte.. riciclate e non dipinte.. mmmmm. Vabbè, il gioco sarà fichissimo quantomeno.

### Castle Ravenloft? Tutti al tavolo!

Il flavor è ridotto all'osso, ma il regolamento risulta semplice e breve.

Ogni giocatore sceglie un Eroe, ossia un personaggio più o meno classico del mondo di D&D, quindi si va dal chierico al ladro, dal ranger al mago, passando per il guerriero Dragonborn. Dragonborn?! E che diavole ci fa un Dragonborn a Ravenloft? Vabbè, sarà entrato nel piano dimensionale sbagliato. In ogni caso ogni giocatore ha ora la possibilità di personalizzare un po' il proprio Eroe scegliendo fra diverse carte abilità multiuso o monouso, poi vengono creati i vari mazzetti di gioco (incontri/trappole, tesori, ecc.) e infine si sceglie uno scenario. Sì, perché il gioco è basato su scenari (13 in totale) ognuno dei quali aggiunge il suo specifico set di regolette supplementari che ne determinano peculiarità e condizioni di vittoria e sconfitta per gli Eroi.

La parte interessante è costituita dal fatto che non occorre la presenza di un giocatore 'Master-Cattivone' che controlli i mostri e che competa contro gli altri giocatori: Castle Ravenloft è a tutti gli effetti un cooperativo con una meccanica automatizzata per quel che concerne mostri, trappole, eventi e quant'altro si pari davanti agli intrepidi Eroi. Il turno di gioco è anch'esso lineare



e semplice e si compone di tre fasi: Eroi, Esplorazione e Cattivi. Ciascun Eroe nella sua fase può attaccare e/o muovere e successivamente esplorare se lo desidera una porzione di dungeon, espandendolo; dopo di ciò si avrà una fase 'Cattivi' in cui dapprima viene pescata una carta 'Incontro' che introduce qualcosa di solitamente infausto per gli Eroi come un mostro, una trappola o un qualche effetto casuale, poi vengono attivati i mostri che muovono verso gli Eroi e li attaccano con il sistema automatizzato di cui sopra.

### Castle Ravenloft? Uhm...

E fin qui tutto sembra molto bello. Peccato che la fase 'automatizzata' risulti di una freddezza e di un'inconsistenza veramente stucchevoli. In pratica mentre gli Eroi muovono di casella in casella durante il loro movimento nel più classico dei modi, i mostri muovono invece di tessera in tessera. Tale movimento è gestito completamente dai giocatori. Certo, in questo modo l'aspetto cooperativo dovrebbe acquisire un senso nelle scelte da effettuare, ma all'atto pratico tali scelte sono banali e scontate.

Di cooperazione si sente solo vagamente l'odore: è chiaro che si



posizioneranno i mostri dove conviene di più, il tutto per giunta in barba al realismo. Avremo quindi situazioni quantomeno 'strane'... ad esempio, perché un mostro dovrebbe superare un avventuriero in fin di vita ed attaccarne uno completamente sano? Come fa un mostro ad attraversare una stanza completamente bloccata dalle posizioni degli Eroi?

Come se questo non bastasse in molti casi ci si troverà in situazioni di gioco confusionarie e non coperte da un regolamento troppo striminzito nella sua esasperata semplicità.

**Castle Ravenloft? Sigh...**

Parliamo ora degli scenari. Di primo acchito l'idea è valida. Peccato che sia l'esecuzione a essere terribile! Abbiamo scenari in cui - quando va bene - non si capisce se le regole specifiche degli stessi sostituiscano quelle base o si aggiungano ad esse, altri in cui è letteralmente impossibile che alcuni eventi si verifichino e altri ancora che rischiano di inchiodarsi in situazioni irreversibili o irrisolvibili.

Ora capisco che si viva nell'era della FAQ e del poco playtesting, ce ne si fa una ragione e si va avanti, ma nel caso di Castle Ravenloft si toccano picchi da record...! Qui senza house rules non si va avanti! Ricordo che nella prima partita fatta i dubbi erano talmente tanti che il gioco si fermava continuamente in attesa che il buon senso supplisse alla bell'e meglio questioni per le quali sarebbe bastata UNA partita in fase di playtesting per essere risolte in fase di stipula del regolamento.

Chicca finale: il passaggio di livello degli Eroi. Ogni Eroe comincia la sua avventura al primo livello ma ha la possibilità di salire al secondo durante il gioco. Tale passaggio aumenta di qualche punto vitalità e abilità dell'Eroe, gli permette di aggiungere una carta abilità alla sua dotazione e gli mette a disposizione un'abilità aggiuntiva di 'colpo critico'. La cosa sconcertante è la meccanica impiegata per il passaggio di livello: se in un attacco o durante un tentativo di disattivazione di una trappola un Eroe ottiene un 20 naturale sul lancio del dado, questi può spendere 5 punti Esperienza (presi da una pila comune accumulata durante la partita) per passare di livello. Geniale eh?

In pratica nelle partite che ho fatto non solo è capitato già molto di rado che tutto questo accadesse ma, soprattutto, è accaduto di veder passare di livello Eroi che durante la partita avevano fatto ben poco di rilevante (magari passando più turni da morti che da vivi) a discapito di altri che hanno massacrato mostri a ripetizione, disattivato trappole o addirittura abbattuto il boss finale!

**Castle Ravenloft? Dalla Wizzy non me lo aspettavo...**

Che dire quindi? Eeh, un vero peccato ed un'occasione sprecata a mio avviso. A conti fatti il gioco avrebbe potuto avere un suo perché: non posso negare di intravedere delle potenzialità nelle idee di fondo.

Non è un dungeoncrawl, va bene. Vorrebbe essere più un cooperativo sulla falsariga di Ghost Stories probabilmente. Non sarebbe un problema, benché possa

essere una grossa delusione per chi, come me, si aspettava il 'ritorno di

Warhammer Quest' o qualcosa di analogo (ma

qui è solo un discorso su gusti e scelte).

Il guaio sta nel modo in cui

Castle Ravenloft è stato realizzato: frettolosamente e

svogliatamente per un risultato dal sapore terribilmente commerciale. E commercialmente potrebbe essere apprezzato proprio da chi cerca un gioco semplice, veloce e senza troppe pretese.



**FAMIGLIE**



**OCCASIONALI**



**ASSIDUI**



**RAISTLIN**

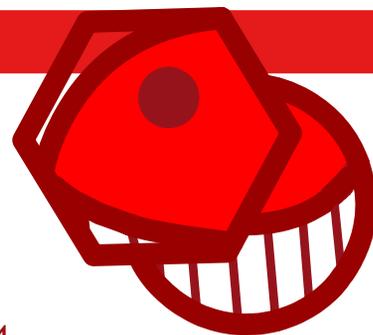


**NAND**



Concordo con Raistlin che D&D:CRBG ha alcuni difetti, sia nella realizzazione (mancanza di immagini e componenti blandi, ma le miniature sono molto dettagliate) che nelle regole (semplificate fino all'osso, e qua e là fino a risultare oscure, ma avrebbero potuto fare ben di peggio, ho trovato l'idea del movimento differenziato molto funzionale), ma ha l'innegabile vantaggio di essere un gioco molto immediato e quindi si può proporre come valida alternativa a Descent, ovvero l'ideale per tutti quei giocatori ai quali quest'ultimo è risultato un po' troppo ostico. La formula "scatola completa" con la quale sono stati proposti Castle Ravenloft, Wrath of Ashardalon e Legend of Drizzt è pensata nell'ottica di un prodotto che "si compra e si gioca" (e negli USA 45\$ è un prezzo onesto per quello che contiene), senza dover leggere lunghi regolamenti o acquistare espansioni. Peccato per la mancanza di una versione in italiano.





# Dungeon Twister

di Christophe Boelinger; Asmodee, Edge Entertainment, Nexus, Pro Ludo, 2004

[2 giocatori; 60 minuti]

Non è facile cercare di parlare e raccontare in poche pagine Dungeon Twister, un gioco che ha al suo attivo ben 8 espansioni ed una seconda edizione in formato davvero "lussuoso". Mi limiterò quindi a spiegare ed esaminare le meccaniche del gioco, cercando di trasmettere la bellezza di questo sistema che, a mio parere, è stato largamente sottostimato e che può risultare interessante per un pubblico molto eterogeneo che va dai giocatori di Magic a quelli di BloodBowl, passando per gli amanti degli scacchi.

Devo dire che in questa mia analisi sono senz'altro di parte: considero Dungeon Twister uno dei migliori giochi di sempre e sono stato campione Nazionale in tutte le edizioni svolte ad oggi del campionato Italiano.

Una menzione particolare per Christophe Boelinger (in questo numero compare una sua intervista), l'autore del gioco, che è stato per due anni ospite a ModCon: è un personaggio davvero particolare, grande giocatore e collezionista che ha saputo creare, in Francia e Belgio soprattutto, un lega di giocatori di DT molto attiva e viva che continua a disputare eventi, tornei e a raccogliere appassionati e curiosi.

Dungeon Twister è un gioco Fantasy per due (anche se con alcune espansioni si può giocare fino a 4 giocatori): ogni giocatore controlla una squadra formata da 8 personaggi. La partita si svolge in una caverna (Dungeon) formata da 8 stanze ognuna divisa in 25 caselle (griglia 5x5). La posizione delle stanze è determinata in maniera casuale all'inizio della partita ma nel corso del gioco le stanze possono ruotare (Twist). Ogni



giocatore posiziona poi sulla mappa 6 oggetti. In una partita al gioco base i due giocatori hanno gli stessi personaggi, gli stessi oggetti e le 8 stanze sono stabilite. Utilizzando le espansioni invece ogni giocatore è libero di formare la sua squadra scegliendo 8 personaggi e 6 oggetti tra i tanti disponibili e proporre 4 stanze (in realtà due coppie di stanze). Capite bene che con oltre 50 personaggi a disposizione ed oltre 30 possibili coppie di stanze le partite raramente diventano ripetitive!

In realtà questo aspetto del gioco, riconducibile ad una certa forma di "deck-building", viene poco esplorato e quasi tutti i giocatori disputano partite/tornei utilizzando il set base o una espansione o al limite il base + una espansione. Lo scontro ad armi pari è comunque sufficientemente divertente e non si avverte il peso della ripetitività (il successo degli scacchi non viene certo inficiato dal fatto di avere sempre gli stessi pezzi e sempre la stessa situazione di partenza) ed in ogni caso le combinazioni possibili date dalle mappe (orientamento e posizione) e dalla

posizione iniziale degli oggetti e dei personaggi sono davvero tante.

La partita inizia con le 8 stanze coperte (una griglia di 2x4 stanze) e con ogni giocatore che sceglie in segreto 4 personaggi da "nascondere" nel dungeon e 4 che partiranno dalle posizioni stabilite sul proprio lato di gioco. Ogni giocatore poi, in maniera alternata, posizionerà in segreto un oggetto e un personaggio in una delle stanze del dungeon. Le 4 stanze centrali potranno contenere 4 cose mentre le 4 vicine alle due uscite solo 2. A questo punto i giocatori rivelano quali sono i 4 personaggi rimasti all'esterno del Dungeon e il gioco comincia.

I giocatori agiscono a turni alternati. Nel proprio turno occorre prima decidere quante azioni compiere (2,3,4 o 5), scegliendo l'apposita carta, e poi eseguirle. Chiaramente non potrà effettuare un altro turno da 4 azioni finché non avrà eseguito un turno da 2,3 e 5.

Ogni azione permette di fare muovere o attaccare un personaggio. Ogni personaggio ha un valore di movimento



(quante caselle può muovere) e di combattimento. Lo stesso personaggio può eseguire più volte la stessa azione. In un turno in cui scelgo 5 azioni potrei fare muovere 5 volte il mio Goblin (movimento 4) per un totale di 20 caselle. Costa un'azione anche eseguire un'azione speciale (in genere ogni personaggio ne ha una), far ruotare una stanza (dall'apposita casella centrale, presente in ogni mappa). Nel muoversi i personaggi possono liberamente raccogliere e mollare oggetti a patto che ne abbiano in mano sempre al massimo uno.

Come vedete le possibili combinazioni sono davvero tantissime e il gioco è molto tattico. Ci sono ad esempio alcune combo tra abilità ed oggetti che sono particolari: il Goblin è debole ma vale due punti se uno riesce a farlo scappare dalla caverna: con in mano un tesoro (1 punto extra) sono 3 punti vittoria (ne servono 5 per vincere la partita). Il troll rigenera (significa che non è possibile ucciderlo nel proprio turno di gioco) ma la palla di fuoco (oggetto usabile solo dal mago) uccide un personaggio in un colpo solo. Di solito nella prima parte della partita si assiste alla caccia al Troll da parte del mago. Il prete è l'unico personaggio che può curare e quindi occorre proteggerlo.

Imparare a giocare bene a Dungeon Twister, conoscere le combinazioni e i poteri dei personaggi, è una cosa

impegnativa che richiede tante partite alle spalle. Nei tornei, tra l'altro, si gioca a tempo ed un giocatore ha solo 2 minuti per fare la sua mossa.

I combattimenti non sono regolati dal caso ma da un mazzo di carte di combattimento. Ogni giocatore ha un mazzetto con carte di valore 0,1,1,2,2,3,4,5,6. Ogni carta, tranne lo 0, può essere usata una sola volta per partita. Quando c'è un combattimento ogni giocatore sceglie in segreto una carta e aggiunge il valore della carta al valore di combattimento del proprio personaggio. Se nelle prime fasi il gioco può sembrare meno "deterministico" con una certa componente di bluff, nelle fasi finali della partita il valore del personaggio diventa ancora più importante.

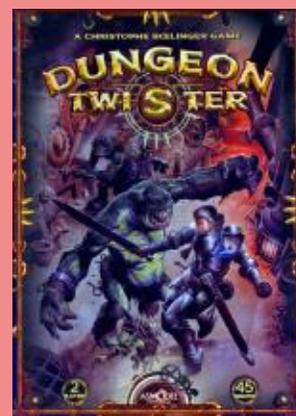
Le regole del combattimento permettono di combinare più personaggi contro un unico nemico, a patto di muoverli nella posizione giusta: stessa cosa vale per il difensore che può schierare in maniera tale che i suoi personaggi si supportino a vicenda.

Dungeon Twister è un gioco con una curva di apprendimento davvero ripida. Un giocatore più esperto è davvero molto più avvantaggiato tanto è che vero che nel regolamento stesso si suggerisce di adottare degli handicap.

Nelle fasi preliminari della partita è molto importante non farsi uccidere e lo schieramento iniziale è

determinante. Mettere in gioco presto i propri personaggi attivando le stanze in cui sono nascosti è fondamentale. Nel finale i personaggi veloci possono scappare facilmente e quindi occorre spesso fare più attenzione a questo che ad altro.

Sono davvero tanti gli aspetti che rendono Dungeon Twister un gioco molto particolare e divertente, estremamente tattico. Io lo preferisco a tanti altri giochi perché non ha aspetti aleatori ma la regola del tempo (2 minuti) evita di renderlo un gioco troppo lento e macchinoso.



**FAMIGLIE**



**OCCASIONALI**



**ASSIDUI**

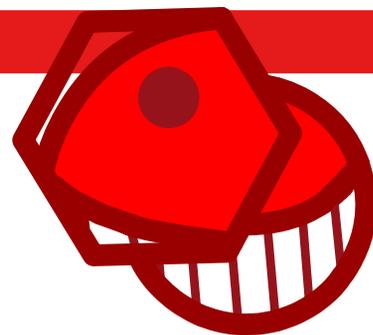


**LIGA**



**NAND**





# Cadwallon - la Città dei Ladri

di Pascal Bernard, Laurent Pouchain; Dust Games, Fantasy Flight Games, Stratelibri, 2010

[2-4 giocatori; 45 minuti]

Nella mia lunga carriera di giocatore mi sono spesso domandato cosa mi diverte in un gioco, che cosa mi "intrattiene" o mi stimola nelle situazioni che un boardgame produce.

In anni di sperimentazioni ho incontrato (... o mi sono scontrato, talvolta) con boardgames diversissimi fra loro e posso quasi classificarli per tipologia di intrattenimento: in un gioco di azzardo diverte veder sudare l'ascella del mio compagno di gioco quando bluffa, il poterlo prendere per il culo quando bluffo a mia volta; un gioco alla tedesca mi offre la possibilità di umiliare i miei avversari senza che possano farsi scudo della loro "sfortuna sfacciata"; in un party game posso divertirmi a mettere in crisi il classico giocatore tutto calcoli e interagire con lui in maniera particolare, portandolo al di fuori dei suoi soliti noiosi argomenti; in un gioco all'americana mi calo in una situazione ambientale, sia essa una famosa battaglia, un periodo politico, una trama letteraria o il mistero di un mondo di fantasia e posso lasciarmi andare a fare scelte anche un po' più casuali, meno competitive, in favore di

uno stile più ruolistico.

Giocando a Cadwallon: la città dei ladri (d'ora in poi solo Cadwallon per carità) mi sono domandato quale cacchio potesse essere la fonte di divertimento di questo gioco. A chi può mai piacere!?

La risposta a me pare ovvia, ma non credo lo sia altrettanto a chi, ancora nel 2011, si ostina a pubblicare questo genere di giochi. Volete proprio sapere con cosa potreste divertirvi in Cadwallon? La scatola del gioco (perlomeno non è ingombrante), contiene tali elementi.

- Delle miniature di plastica, ben dettagliate ma di un materiale piuttosto molle, con cui immagino i miei nipotini potrebbero passare almeno un pomeriggio... se non avessi già appena regalato loro 2 scatole colme di vecchie miniature con basi rotanti,

- Delle carte personaggio che descrivono le caratteristiche dei ladri delle varie gang... in due righe, aggiungendo poi delle caratteristiche che sono uguali per tutti! Ancora mi chiedo quale sia il senso della cosa. Hai creato un sistema di valori? Usalo! Differenziali! Bah

- Dei dadi a sei facce (ce li ho già, grazie),

- Dei segnalini rossi (punti azione),

- Delle carte 'arcani' che vengono giocate per aiutare od ostacolare un giocatore, per niente bilanciate fra loro in potenza e utilità, per chiarire a tutti che non è il caso di impegnarsi troppo al tavolo, se non ha intenzione di collezionare le negative che gli vengono rifilate se riesce ad ottenere un reale vantaggio da non so quale buona pensata,

- Dei tesori di diversi tipi e valore... più delle carte 'missione' che permettono di aumentarne il valore,

- Quattro cartoncini con missioni o avventure double-face e, naturalmente, un tabellone rappresentante la città di Cadwallon: una mappa divisa in settori delimitati da strade e case. Non troppo sgradevole ma sicuramente disegnato da un illustratore diverso e che non si è certo coordinato con quello delle carte, che a sua volta non deve aver consultato i testi delle carte che illustrava. Troverete infatti nel gioco, ad esempio, una carta che parla di pentacoli, con illustrata una stella a sei punte che fa riferimento a glifi sulla mappa che non assomigliano a nessuna delle due descrizioni precedenti (anche se hanno perlomeno il vantaggio di portare un poco di fantasia nel gioco),

- Infine di qualche utilità può venire il manuale tradotto in italiano: siamo sempre alla ricerca di qualcosa che spinga i nostri giovani ad imparare l'inglese. E questo sembra possa fare al caso nostro, visto che l'italiano di sicuro non lo insegna e almeno un errore grossolano in una tabella rischia di far giocare male il gioco.



Il realistico obiettivo di Cadwallon è quello di penetrare con la propria squadra di ladri all'interno delle varie case (disabitate), appropriarsi degli immensi tesori che praticamente ogni abitante tiene in casa, probabilmente rinnovandoli continuamente e riuscire ad uscire prima che si chiudano le porte della città. A nessuno piace scavalcare. Alla fine di tutto, ogni tesoro viene convertito in ducati e chi ne ha di più vince.

Il gioco assegna ad ogni giocatore una banda di ladri con relative schede personaggi, da guidare in un'avventura tra le otto disponibili nella scatola base (certo, perché vorrebbero pure vendervi delle espansioni). Le avventure aggiungono alcuni eventi particolari più una traccia dei turni di gioco da svolgere e indicano da quale turno in poi è possibile fuggire dalla città portando con sé i tesori rubati. Nel suo turno di gioco, il giocatore ha a disposizione sette punti azione che permettono di attivare un proprio personaggio al massimo una volta per turno o prendere una delle tre carte missione che altro non sono che dei bonus in ducati ai tesori.

Le azioni che questi personaggi possono compiere sono essenzialmente tre: muovere 4 caselle, combattere con un avversario o aprire le casse tirando un 4 o più col dado.

A chi alla parola combattimento sta già sbavando vorrei descrivere nel dettaglio l'estremo caratterizzante meccanismo utilizzato, per evitare che macchi la maglietta: ogni partecipante lancia 2 dadi, chi possiede il dado mostrante il numero più alto vince. In caso di pareggio vince l'attaccante. Bello eh?

Tra l'altro il risultato del combattimento è funzionale al furto: il personaggio sconfitto non viene eliminato o incapacitato ma deve solo retrocedere come scelto dal vincitore e cedere uno dei suoi tesori all'attaccante.

Il gioco si trascina lentamente: decidere come utilizzare i propri punti azione, dividendoli su più personaggi e senza reali limitazioni non è velocissimo,

nonostante ogni azione assomigli alle altre per possibilità di successo. Esistono infatti anche le abilità speciali dei personaggi, propri e altrui, da valutare! Se nell'80% dei casi queste sono assolutamente irrilevanti nelle scelte è sempre possibile che l'altro 20 si presenti. Il buon giocatore dovrebbe quindi controllare le abilità di ogni personaggio a tiro dei propri e valutare cosa potrebbe fare. Dovrebbe farlo anche se poi il resto del gioco è in mano a dei lanci di dado assolutamente incontrollabili e a cui non è applicabile nessun calcolo delle probabilità. Il tutto senza dimenticarsi dell'estrema variabilità delle carte "Arcano".

Il gioco sarebbe di tipo strettamente americano: forte di un'ambientazione che proviene dal mondo di Confrontation della Rackam siamo chiamati a leggere il flusso di chaos, caso e probabilità (ahahahah) che si viene a creare su un tabellone ornato da componenti di indubbio appeal artistico. Il nostro potere decisionale si limiterà al guadagnare il massimo col minor rischio e nel contempo esporre al maggior azzardo possibile i nostri avversari, giochicchiando poi con le miniature negli interminabili tempi morti tra un giocatore e l'altro.

Vista la mancata caratterizzazione dei personaggi e la poca varietà di missioni offerta il gioco tenderà ben presto ad essere ripetitivo e cominceremo silenziosamente a chiederci quanto manca a 'sto cazzo di orario di chiusura delle porte della città, affogando i borbottii nelle bevande (perché quando sono fuori casa cerco di contenermi: non crederete che l'abbia comprato io 'sto gioco) e sgranocchiando unti snack (tanto un po' di macchie d'olio male non fanno alla grafica delle carte di Cadwallon).

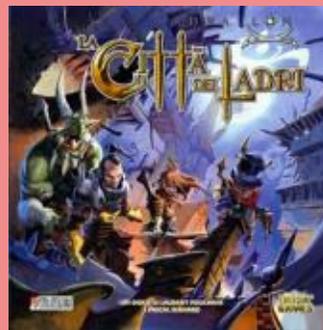
Io sono certo un giocatore difficile da accontentare, ma so riconoscere che il mondo è pieno di persone che si divertono con poco. Sicché in definitiva mi son chiesto ma a chi è rivolto, anzi, a chi può piacere Cadwallon? Non ai cosiddetti gamers, è un gioco veramente

troppo stupido e noioso.

Non ai bambini: troppo lento e macchinoso. Non alle famiglie: troppo lungo, troppo poco coinvolgente.

Poi ci ho pensato bene.

Voglio veramente conoscerle, queste persone?



**FAMIGLIE**



**OCCASIONALI**



**ASSIDUI**



**ALFIO**



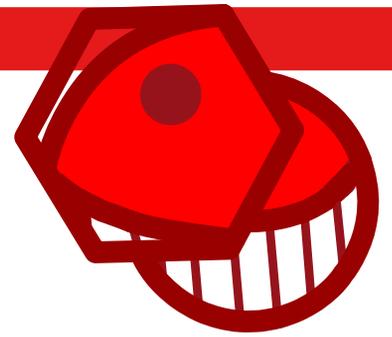
**LINX**

*Avevo provato questo gioco alla scorsa Lucca e fortunatamente sono riuscito a non finire la partita, per cui non voto. Stimò il coraggio di Alfio che è riuscito a portare a termine il suo compito (e le partite di prova) potendo poi avere i titoli per recensire il gioco. Unico vero pregio della partita a Lucca: le sedie erano disponibili ad accogliermi dopo una mattina a girare per stand.*

**RAISTLIN**



*Spezzo una lancia - anzi, facciamo una freccia va - a favore di questo gioco: è vero che ha molti difetti, ma l'ambientazione è carina e preso alla leggera e con un gruppo di giocatori adatto, magari 'novizi' al ludico hobby, può anche essere divertente e spensierato. Una volta.*



# Descent: Viaggi nelle Tenebre

di Kevin Wilson; Fantasy Flight Games, Nexus, 2005

[2-5 giocatori; 240 minuti]

## Una doverosa premessa

*Aaaah HeroQuest! Questo nome è una sorta di piccola leggenda. Un gioco da tavolo che molti, ragazzini come il sottoscritto negli anni '80, di certo ricorderanno. Chi con un sorriso, chi con gli occhi sgranati al ricordo ancor vivido ed euforico di pomeriggi trascorsi con amici nei meandri di immaginari dungeon alla ricerca di tesori nascosti e protetti da creature fantastiche... Eh, che tempi... e che viaggi di fantasia!*

*Ebbene, cosa c'entra HeroQuest con Descent? Beh, con le dovute differenze e precauzioni, Descent è paragonabile ad un erede di quel mitico gioco.*

## Creiamo il nostro party

Proprio come nel gioco MB, in Descent i giocatori entrano nei panni di un gruppo di eroi intenti ad esplorare una serie di intricati labirinti sotterranei al fine di compiere le missioni loro affidate: si va dalla classica ricerca di una preziosa reliquia, alla difesa di villaggi minacciati dalle scorribande di insidiose creature, fino al recupero di una principessa rapita.

Ognuno sceglierà il proprio eroe da un pantheon di 20 a disposizione e dopo averlo equipaggiato a dovere facendo acquisti in città, sarà pronto ad entrare nel dungeon di turno con i compagni d'avventura. Costoro, insieme, formeranno il cosiddetto 'party', ossia il gruppo di coraggiosi avventurieri senza paura intenti a debellare il male serpeggiante.

## Tutti eccetto uno...

Com'è però consuetudine, mentre le allegre forze del bene ferrano i cavalli, affilano le spade e studiano tomi di magia a più non posso - il tutto tra una pinta di birra e l'altra nella locanda citta-

dina, naturalmente - i cattivi tessono le loro trame...

Uno dei giocatori infatti sarà chiamato a vestire i panni del 'Signore Oscuro', il potente cattivone che controlla i mostri e le forze che si scontreranno sul campo con gli eroi; nelle meccaniche del gioco, questi altri non è che un giocatore con un obiettivo contrario a quello di tutti gli altri, che vincerà quando gli eroi saranno sconfitti o comunque quando riuscirà a rallentarli a tal punto da rendere vana la loro missione. Le regole per impersonare il Signore Oscuro sono chiaramente differenti da quelle degli eroi e il suo turno di gioco è a parte, al termine di quelli di questi ultimi.

## Il gioco

Ma veniamo alle meccaniche vere e proprie. Il dungeon in cui si muoveranno - e combatteranno - gli eroi è formato da tasselli componibili in stile puzzle, grazie ai quali sarà possibile creare i diversi scenari presenti nell'apposito manuale delle avventure. Durante il gioco non è dato sapere agli eroi cosa si nasconde all'interno del complesso sotterraneo che li aspetta; infatti, essi conosceranno solo la dislocazione delle stanze (in pratica è come se avessero una mappa del luogo, ma nulla più) che danno forma a quei luoghi mentre l'arredamento interno sarà svelato piano piano, stanza dopo stanza, porta aperta dopo porta aperta.

In ciascuno dei suoi turni, ogni eroe avrà a disposizione quattro scelte principali: potrà muoversi ed attaccare, attaccare due volte senza muoversi, correre (muovere due volte) oppure scegliere di agire con cautela appostandosi o riposandosi per

recuperare le forze.

Ogni eroe è rappresentato da una scheda sulla quale sono riportati i punteggi che ne indicano la vitalità, la capacità di resistere alla fatica, la qualità dell'armatura portata, la velocità e l'attitudine personale verso le tre tipologie di attacco presenti nel gioco, ossia corpo a corpo, a distanza oppure magico. Tali attitudini sono espresse sotto forma di dadi aggiuntivi e di carte abilità pescate ad inizio partita. Infine ciascun eroe possiede un'abilità unica.

Il gruppo partirà con un certo ammontare di segnalini Conquista e durante la partita potrà guadagnarne ulteriori; tuttavia se questi dovessero scendere a zero, gli eroi perderanno immediatamente la partita.

D'altra parte, il Signore Oscuro conoscerà alla perfezione lo scenario in cui gli eroi si muoveranno, avendo sott'occhio l'intera mappa arredata del dungeon e conoscendone quindi punti di forza, mostri in agguato ed eventuali vicoli ciechi in cui condurre gli ignari eroi a suo mero vantaggio; inoltre avrà a disposizione una mano di carte dagli effetti più svariati che potrà giocare pagandone il costo relativo grazie ad un sistema di risorse cumulabili scalabile sul numero dei giocatori. Tali carte possono essere mostri aggiuntivi da richiamare sulla mappa, trappole o eventi imprevedibili, alcuni dei quali giocabili anche durante i turni degli eroi. Durante il suo turno il Signore Oscuro potrà muovere tutti i mostri attualmente visibili sulla mappa di gioco ed attaccare con ciascuno di essi.

Come accennato, l'obiettivo del Signore Oscuro sarà quello di indebolire il

gruppo di eroi, facendo loro perdere i segnalini Conquista, fino ad azzerarli. Per riuscirci dovrà uccidere i vari eroi più volte - ogni eroe possiede un valore che indica quanti segnalini Conquista vanno perduti nel momento in cui muore.

### Mazzuoliam mazzuoliamo

Mano a mano che l'avventura procede, i personaggi elimineranno in combattimento i mostri incontrati ed apriranno forzieri che elargiranno loro oggetti sempre più potenti, mentre l'incedere del periglioso viaggio nel profondo aumenterà a sua volta i pericoli e le difficoltà. Tutto questo determinerà una relativa 'crescita' dei personaggi, limitata comunque solamente all'armamento ottenuto.

Il combattimento è molto semplice ed è relegato all'utilizzo di dadi speciali colorati; ogni arma riporterà il tipo e il colore dei dadi da lanciare. Una volta eseguito il lancio si otterrà un risultato che determinerà in un colpo solo la distanza coperta (nel caso di armi a distanza e magia) e i danni. Se la distanza coperta sarà sufficiente, si sommerà il totale di colpi andati a segno ottenuti, sottraendo da esso la protezione/armatura del mostro attaccato. Il risultato saranno i danni arrecati alla creatura, che naturalmente nel momento in cui raggiungeranno o supereranno la sua vitalità ne determineranno l'uccisione.

I mostri a disposizione nella scatola sono tanti (60 miniature) e differenti fra loro; si va dai classici Scheletri ai Ragni Giganti, passando per Manticore, Ogre, Giganti, Naga, Demoni e Draghi. Ogni mostro è rappresentato da una miniatura e da una relativa carta riassuntiva che ne descrive caratteristiche ed abilità speciali.

### Tutto qua?

Tutto sommato sì, il gioco è principalmente basato sul combattimento e l'esplorazione. C'è da aggiungere che è possibile per gli eroi recarsi in città di tanto in tanto, per riequipaggiarsi, acquistare pozioni o per vendere eventuali tesori inutilizzati. L'accesso

alla città è possibile tramite alcuni segnalini 'portale' disposti sulla mappa; tuttavia la città è rappresentata semplicemente da un grosso segnalino circolare sul quale gli eroi vengono posizionati quando abbandonano temporaneamente il dungeon. Non solo, nel caso di morte prematura di un eroe, questi si vedrà risorgere in città e da lì potrà ripartire alla volta del dungeon nel suo turno successivo.

### Conclusioni

Il gioco è grosso e ricco, a cominciare dai componenti: scatola di dimensioni elevate, 80 miniature in plastica (non dipinte), carte, schede, dadi e oltre 400 pezzi fra segnalini e parti componibili della mappa.

Personalmente trovo Descent un buon gioco, appagante e divertente se giocato con il gruppo giusto, a patto che la durata di una partita non rappresenti un problema, dato che si possono superare tranquillamente le tre ore.

Da non dimenticare anche la presenza di una notevole quantità di espansioni sul mercato che aumentano senza dubbio la longevità del prodotto aggiungendo componenti e modalità di gioco alternative, fra cui due immense campagne (una terrestre e l'altra marittima).

Infine trovo importante sottolineare l'aspetto personalizzabile del gioco che permette di creare i propri scenari utilizzando i materiali in dotazione: in quest'ottica, i limiti di Descent sono legati a quelli della fantasia.

Tuttavia non ho trovato Descent esente da difetti, riassumibili nel corsivo che ho utilizzato all'inizio della recensione nel paragone con HeroQuest. Difatti si differenzia (in peggio) dal suo progenitore per diversi motivi: in primo luogo per la quasi totale assenza di flavor, cavallo di battaglia a mio avviso per questo genere di giochi. Se paragonato a HeroQuest sotto questo aspetto, Descent ne esce con le ossa rotte. E' vero, anche qui abbiamo un'introduzione per ciascuno degli scenari nonchè alcune brevi descrizioni degli eventi che accadono nel dungeon durante

l'avventura, ma tutto questo è veramente ridotto all'osso, abbozzato e senza mordente; inoltre l'ambientazione che fa da sfondo, i Reami di Terrinoth (la stessa di Runebound, Runewars e dell'imminente Rune Age, per intenderci), per quanto gradito come tentativo di creazione di un background relativamente originale e unico, risulta scialba e per nulla attrattiva, proprio perchè poco curata ed approfondita.

Oltretutto il gioco risulta un po' troppo orientato verso il combattimento, quasi fosse più un gioco di combattimento (skirmish) che non un 'dungeoncrawl', categoria in cui dovrebbe rientrare principalmente.

Ancora, la crescita dei personaggi è pressochè assente e non esiste una modalità campagna, se non acquistando delle particolari espansioni espressamente orientate in tal senso. Infine nelle mie partite ho avuto modo di imbartermi più di una volta in problemi di bilanciamento abbastanza gravi: è comprensibile quanto possa essere difficile (se non impossibile) bilanciare un gioco come questo, in continua balia di dadi, pesca di carte ed eventi casuali imprevedibili, ma alcuni scenari a mio avviso avrebbero potuto essere testati con più cura; c'è da dire che tale problema sia stato parzialmente risolto con l'uscita di alcune espansioni, anche se mai definitivamente, secondo me.



**FAMIGLIE**



**OCCASIONALI**



**ASSIDUI**



**RAISTLIN**

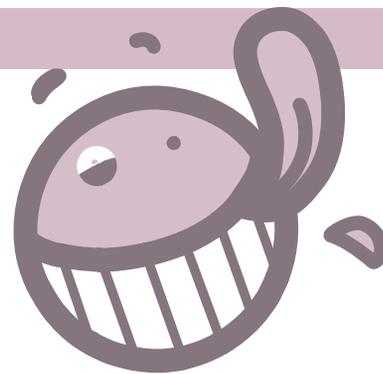


**NAND**





di Fabio "Pincoll"



# Pastiche

di Sean D. MacDonald; Gryphon Games, 2010  
[2-4 giocatori; 40 minuti]

Pastiche propone meccanismi di piazzamento tessere e di raccolta set, utilizzando meccaniche legate al mondo dei colori, che richiedono di conoscere (o imparare) come funzionano le loro miscele. Le dinamiche di gioco sono quelle tipiche della categoria degli astratti, ma la confezione del prodotto è tale da attrarre anche giocatori non amanti del genere.

Il tabellone di gioco raffigura una tavolozza con le relative macchie di colore ed è utilizzato solo per ospitare i mazzetti di carte colore. Il fulcro del gioco consiste invece in numerose tessere esagonali colorate, che contengono al centro e agli angoli macchie di un colore primario (rosso, giallo e blu). Infine 34 carte 'commissione', raffiguranti altrettanti dipinti famosi (e per cui sono richiesti specifici set di carte colore) sono il modo per attribuire i punti vittoria.

Il meccanismo di gioco è semplice, ma richiede uno sforzo di astrazione ed una continua applicazione delle regole di composizione dei colori. Ad ogni turno infatti il giocatore piazza una delle due tessere esagonali che ha in mano: egli potrà quindi prelevare dal tabellone carte colore corrispondenti alle combinazioni che ha creato piazzando la tessera (miscela sempre più complesse, che genereranno i colori secondari, terziari, ombre e bisque).

In alternativa il giocatore può prendere una sola carta del colore primario raffigurato al centro della tessera piazzata. Nel resto del turno le azioni disponibili sono quelle di scambiare le carte colore con gli altri giocatori e di giocare, scartando, la giusta combinazione di colori per completare una o più opere tra quelle che si hanno in mano e/o quelle sul tavolo. Il gioco termina quando un giocatore ha



raggiunto il limite di punti prefissato (variabile tra 2 e 4 giocatori): ai valori delle opere si aggiungono a questo punto alcuni bonus.

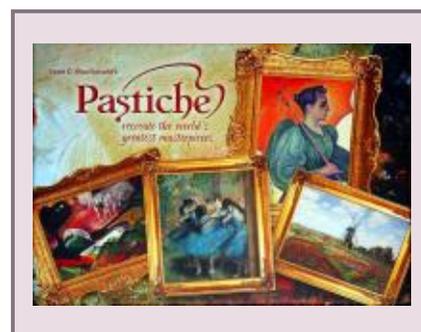
Pastiche è un titolo che, data una prima occhiata al manuale ed ai componenti, mi ha attratto immediatamente per la sua tematicità, non tanto per la presenza di dipinti famosi nelle tessere bonus quanto per le carte utilizzate nel gioco, visto che il tema di fondo sono i 'colori' piuttosto che la 'pittura'.

Il gioco sviluppa in profondità l'uso dei colori e le capacità dei giocatori di vedere al volo le loro combinazioni. Nel piazzare una delle due tessere a disposizione, ogni giocatore deve ragionare su quali colori riuscirà a mettere a contatto e di conseguenza su quali carte riuscirà ad ottenere, per completare i set di colori richiesti dalle tessere commissione. La cosa richiede uno sforzo di memorizzazione della 'carta dei colori' (ossia la scheda di aiuto con le combinazioni), almeno per chi non la conosca già.

In sostanza Pastiche è impernato su

meccaniche astratte, basate sul tema dei colori, invece che sul classico tema matematico/spaziale e questa è la novità del gioco. L'interazione è fornita dalla possibilità di giocare anche per impedire agli avversari di ottenere buone combinazioni e dal libero mercato delle carte colore.

Per la sua natura il titolo è inadatto a chi abbia problemi di riconoscimento dei colori ed è nel contempo indipendente dalla lingua, a parte i nomi dei colori e delle opere, oltre al manuale. Vale la pena osservare che non c'è alcuna parentela tra questo gioco e 'Fresco' della Queen Games: i due titoli condividono esclusivamente il background.

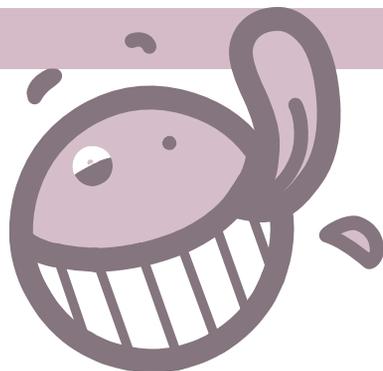


di Fausto "Faustox" Berutti



# Cité

di Guillaume Besançon; Le Joueur, 2010  
[3-4 giocatori; 60 minuti]



Cité, ideato dall'esordiente Guillaume Besançon, è stato presentato allo Spiel 2010 dalla casa editrice Le Joueur. Si tratta di un gioco di costruzione, in cui ciascuno deve sviluppare al meglio il proprio quartiere di una città medioevale, in modo da renderlo il più prospero.

A prima vista Cité sembrerebbe un clone di tanti altri giochi; invece ha forti connotati di originalità, in quanto ha una componente di negoziazione tanto importante quanto quella di piazzamento tessere.

Il gioco si presenta in una scatola quadrata, ricca di fustelle con le molte tessere (gli edifici della città), 11 tipi diversi di risorse, il regolamento in due lingue, inglese e francese, diviso in tre sezioni: le regole per principianti, le regole avanzate e le FAQ. Il gioco non ha una plancia e viene giocato direttamente sul tavolo.

Ogni giocatore ha il monopolio di una delle risorse principali (legno, pietra, metallo e stoffa) e nel corso dei 7 turni di gioco dovrà espandere al meglio il proprio quartiere.

Il turno è così suddiviso:

- Produzione: ciascuno riceve le risorse prodotte dai propri edifici;
- Negoziazione: i giocatori scambiano liberamente tra di loro risorse, luoghi di costruzioni, promesse e ogni altro accordo che possa essere attuato durante il gioco. Tali accordi devono essere rispettati;

- Costruzione: ciascuno utilizza le risorse a disposizione per costruire nuovi edifici.

Le ultime due fasi possono essere eseguite contemporaneamente.

In Cité negoziare è essenziale, poiché

maggiore è la varietà delle risorse a disposizione, maggiore è l'area che si può costruire (ad es. con 10 risorse uguali si può edificare un solo spazio; con 11 risorse diverse se ne possono costruire 8).

Nel gioco esistono molti tipi di costruzione, ognuno con funzioni specifiche; inoltre alcuni edifici si combinano con le costruzioni confinanti

(ad es. un mulino raddoppia la produzione dei negozi adiacenti, anche degli avversari). La componente di posizionamento risulta quindi molto importante, tanto che un avversario potrebbe contrattare per vedere costruito un vostro edificio al confine col suo quartiere. Esistono anche edifici che permettono di combinare risorse per generarne di nuove (ad es. una vetreria trasforma una pietra ed un legno in un bicchiere).

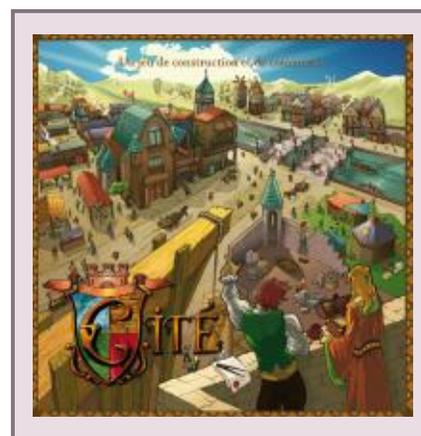
Il regolamento avanzato introduce nuove tessere (il porto, i canali, la piazza grande e la via di lusso) e le Carte di Investimento. Queste ultime costituiscono la componente aleatoria del gioco: vengono acquistate come uno spazio di costruzione, ma modificano le condizioni di vittoria oppure forniscono dei bonus da giocare in un turno qualsiasi. Anche queste carte possono essere oggetto di negoziazione.

Cité è un gioco particolare: giocato con il gruppo giusto risulta brillante; le molte combinazioni di edifici danno profondità al gioco, garantendo diversi approcci strategici senza complicare il regolamento. La componente di negoziazione



può non essere gradita a tutti, considerando anche che ha un ruolo importante nell'economia del gioco: la sola capacità di analisi sulle combinazioni di edifici non è sufficiente a raggiungere la vittoria.

Un altro piccolo neo nel gioco è la risorsa tessuto, rappresentata da simpatiche stoffine che tendono ad attaccarsi per attrazione elettrostatica: semplici cubetti rossi di legno sarebbero stati più funzionali in un gioco dove le risorse si scambiano vorticosamente.





di Fausto "Faustoxx" Berutti



# Mousquetaires du Roy

François Combe e Gilles Lehmann; Asmodee, Rio Grande Games, Ystari Games, 2010  
[1-5 giocatori; 90 minuti]

A prima vista *Mousquetaires du Roy* (MdR) ricorda *Shadows over Camelot*, pietra miliare dei giochi cooperativi: entrambi hanno autori francesi, forte aderenza ad un romanzo, bei materiali. Giocandolo, le differenze vengono alla luce e MdR mette in risalto le proprie caratteristiche che lo distinguono dal predecessore.

Innanzitutto, MdR non è un cooperativo puro bensì un "uno contro tutti" come il recente *Lettere da Whitechapel*. Un giocatore impersona il ruolo di Milady, spia del Cardinale Richelieu ed implacabile avversaria dei moschettieri, che combattono contro un giocatore pensante e non contro la casualità di una carta pescata: il compito dei giocatori risulta molto più difficile, ma l'eventuale vittoria risulta più appagante.

La plancia è suddivisa in settori dove i Moschettieri dovranno spostarsi per sventare le congiure di Milady: si va dal Vieux Colombier, utilizzato per tutelare l'onore della Regina, a La Rochelle dove l'esercito affronta un assedio alla città governata dagli Ugonotti, e nuovamente a Parigi per aiutare Costanza di cui D'Artagnan è innamorato, per terminare con la Bastiglia dove i nostri potrebbero essere costretti a soggiornare loro malgrado.

Un turno di gioco inizia con Milady che sceglie segretamente una delle destinazioni; se durante il turno uno dei Moschettieri viene a trovarsi nella stessa area, verrà sfidato a duello da Rochefort, guardia del corpo di Milady ed abilissimo spadaccino.

Quindi i Moschettieri faranno tre azioni ciascuno. Le possibilità sono molteplici: pescare una carta avventura, muoversi da un settore all'altro, scambiarsi le carte avventura, superare una sfida, migliorare

il proprio equipaggiamento e altre ancora. In ogni caso, i giocatori stabiliscono liberamente il loro ordine di gioco.

Terminata la fase dei Moschettieri, si verifica l'andamento dell'assedio a La Rochelle e viene svolta una fase di mantenimento a fine turno.

Per superare le sfide che Milady porrà in essere contro di loro, i Moschettieri dovranno fare affidamento non solo alle loro doti di spadaccini ma anche alla loro Erudizione, Nobiltà, Galanteria e Coraggio, i cui punteggi possono essere incrementati utilizzando apposite carte avventura.

Le condizioni di vittoria sono asimmetriche: i Moschettieri vincono la partita se riescono a risolvere la missione principale, cioè andare in Inghilterra da Lord Buckingham a riprendere i due puntali di diamante donati dalla Regina di Francia e riportarli a Parigi, superando le quattro miniplance che la compongono.

Milady vince se riesce a impedire ai Moschettieri di ritornare a Parigi in tempo, oppure se riesce a vincere una delle missioni minori, rendendo il gioco ancor più ricco di tensione, in quanto distoglie gli sforzi Moschettieri dalla missione principale.

Milady ha molte armi per ostacolare D'Artagnan ed i suoi amici: mazzi con trappole, sventure e avversari pronti ad incrociare la loro lama con quella dei Moschettieri.

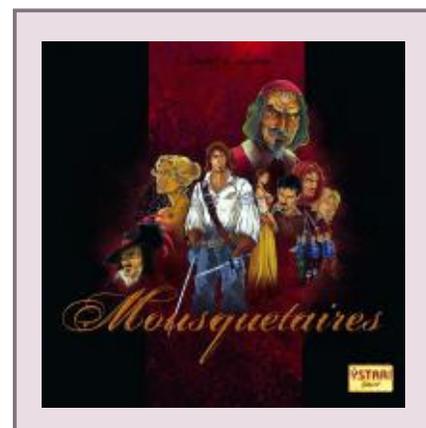
Durante il gioco i nostri eroi dovranno combattere molti duelli; la risoluzione è affidata al lancio di dadi blu per i Mo-

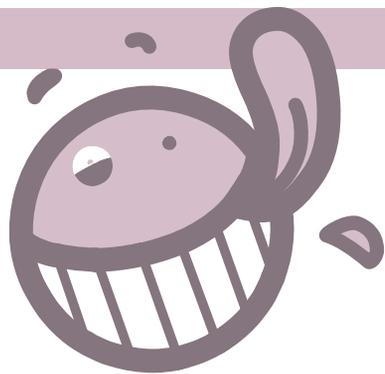


schettieri e rossi per le guardie del Cardinale. Un semplice ma arguto sistema di combattimento simula la grande abilità dei Moschettieri nei combattimenti all'arma bianca; tuttavia, i Moschettieri possono raggiungere il limite dei loro punti vita. In tal caso, devono spendere il turno seguente al Vieux Colombier.

MdR è un gioco piacevole, divertente e legato al romanzo creato dalla penna di Dumas. Tuttavia presenta, a mio avviso, anche alcuni limiti evidenti.

Il primo è nel regolamento, mal organizzato e che richiede più letture per poter afferrare i principi del gioco. Un altro limite nell'attesa forzata di chi interpreta Milady. Infine, anche se il gioco è strutturato per giocare con un numero di giocatori variabile da 2 a 6, MdR dà il suo meglio con cinque giocatori.





# Cargo Noir

di Serge Laget, Days of Wonder, 2011  
[2-5 giocatori; 60 minuti]



Continuando una tradizione che privilegia da sempre l'impatto estetico e la semplicità di gioco, ecco il nuovo prodotto di Days of Wonder a firma di Serge Laget dedicato ai commerci illegali fra porti: Cargo Noir. Un titolo emblematico, che rievoca un periodo fascinioso di atmosfere alla Casablanca. Un gioco bello, illustrato da Miguel Coimbra, confezionato con materiali di grande qualità come nella tradizione di DoW.

La mappa modulare illustra una visualizzazione astratta di nove porti diversi, ognuno dei quali attivo o meno a seconda del numero dei giocatori e che offre merci diverse ad ogni turno. I giocatori dispongono di una plancia di famiglia con relativi spazi per tenere le merci raccolte; monete in plastica, segnalini in cartone pesante, una scorta di navi coloratissime e di stile fumettistico completano la dotazione. Bello quindi, ma se con alcuni evidenti limiti strutturali.

## Corsa all'acquisto

Strutturalmente il gioco è di grande semplicità. Cargo Noir si sviluppa in 10 o 11 turni a seconda del numero dei giocatori (da 2 a 5) e ogni turno si divide in tre fasi: una fase di carico delle navi presenti nei porti, una fase degli acquisti (carte vittoria) e una terza fase in cui le navi vengono inviate verso le varie strutture portuali.

In base al numero delle navi disponibili il giocatore di turno investe in commerci dirigendole verso il porto centrale di Macao o verso i diversi porti disponibili. In ognuno di questi è presente un numero variabile di merci, a disposizione di chi le voglia acquistare. È questo il fulcro del gioco: il giocatore punta una somma di monete per l'acquisto delle merci presenti nei magazzini e attende lo sviluppo del gioco; il secondo giocatore ha l'opportunità di dirigersi anch'esso verso lo stesso porto (o verso altri naturalmente), nel qual caso deve alzare il prezzo proposto dal primo di almeno una moneta o ritirarsi. L'abbandono è conveniente nel caso in cui si possieda una speciale carta (Syndicate), qualora le potenzialità economiche dell'avversario (o degli avversari) siano insormontabili o per costringere un avversario a spendere soldi (che aumentano naturalmente a seconda di quanto sia progredita la corsa al rialzo).

Si passa a quel punto alla raccolta delle merci e al loro scambio con beni di lusso.

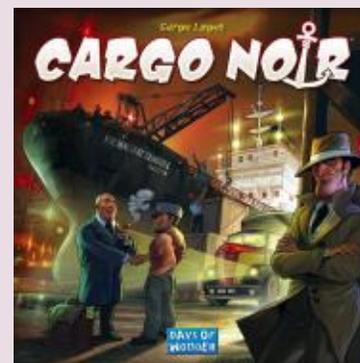
Una semplice tabella permette di calcolare il valore delle merci acquisite e scambiarle con beni di lusso (carte) che offrono bonus di gioco o punti vittoria. E così via.

Il vero limite del gioco è che il primo giocatore rimane fisso nel corso della partita

e che l'ultimo turno – unico momento in cui è possibile evitare che il giocatore precedente si aggiudichi un carico – si possono ribaltare le sorti di una partita già segnata. Non potendo rispondere al rilancio finale il carico non viene infatti aggiudicato.

## Un sistema non convincente

Un meccanismo semplice dunque, da famiglie, che permette qualche strategia e qualche calcolo per capire le convenienze al fine di limitare gli acquisti agli avversari o ad arrivare per primi a ottenere carte vittoria. Certo, non si tratta un gioco da elaborazioni mentali accurate, ma questo non è affatto il suo scopo. Il suo scopo è di divertire e in questo ci riesce, lasciando tuttavia con una sensazione di incompletezza e – forse – di un processo di playtesting non proprio accurato.



## LIGA

*l'impressione che ho avuto io, dopo diverse è partite, è di un gioco che punti decisamente ad un target allargato (famiglie e giocatori occasionali) più che di giocatori abituali. Meccaniche semplici, immediate per un gioco scorrevole che, come dice Riccardo, non è in grado di soddisfare pienamente i palati più esigenti ma diverte ed avvince.*



di Lucio "Iago" Pierobon



# YOMI

di David Sirlin; Sirlin Games, 2011  
[2 giocatori; 30 minuti]

Si tratta di una trasposizione dei classici picchiaduro da sala giochi alla Street Fighter in gioco di carte; l'autore, David Sirlin, è stato un "professionista" di questo tipo di giochi e ha voluto ricrearne l'esperienza attraverso un sistema simile alla morra cinese basato sulla "lettura" delle intenzioni dell'avversario. Il titolo del gioco è la traduzione giapponese di questo concetto.

Il gioco consiste in un set di dieci mazzi di carte francesi (55 carte di cui 1 carta personaggio, 52 carte azione e 2 jolly) ciascuno rappresentante tutte le possibili mosse di un personaggio; i mazzi, che sono comunque utilizzabili come normali carte da gioco, riportano, su ciascuna carta, due possibili azioni d'attacco (Attacchi e Lanci) o di difesa (Parate e Schivate). Ogni personaggio, in aggiunta, ha alcuni poteri speciali che possono essere attivati durante la partita.

Ad ogni turno, i due contendenti sele-

zionano una delle carte in mano e rivelano contemporaneamente verificando l'effetto. Un Attacco batte un qualunque Lancio, che a suo volta batte qualunque Parata o Schivata, queste ultime annullano ogni Attacco; le mosse difensive hanno ciascuna un effetto secondario, le Parate, se hanno successo, permettono di recuperare la carta appena giocata e pescarne una nuova mentre le Schivate annullano l'Attacco avversario e permettono di effettuare immediatamente un contrattacco; nel caso in cui vengano giocate due carte offensive dello stesso tipo si confronta il valore di velocità e la carta con il valore migliore (più basso) ha effetto mentre l'altra fallisce. Ad ogni colpo andato a segno è possibile aggiungere dalla propria mano colpi aggiuntivi in modo da produrre delle Combo che infliggano all'avversario molti più danni del semplice attacco base; il giocatore che riesce a ridurre a zero i punti vita dell'avversario vince la partita.

Il gioco è reperibile online presso il sito dell'autore ed ha un costo piuttosto elevato (25 \$ per una coppia di mazzi o 100 \$ per l'intero set) ma è anche disponibile in versione Print & Play ad un prezzo relativamente contenuto (16 \$ a cui vanno aggiunti circa 35/40 per una stampa seria e le bustine); non sono in grado di dire quale sia la qualità dei materiali che viene descritta (dall'autore) come pari a quella delle carte da poker professionali.

Il gioco rende perfettamente l'atmosfera di un picchiaduro da sala giochi, sia per grafica che per regolamento ed è particolarmente appassionante soprattutto se giocato

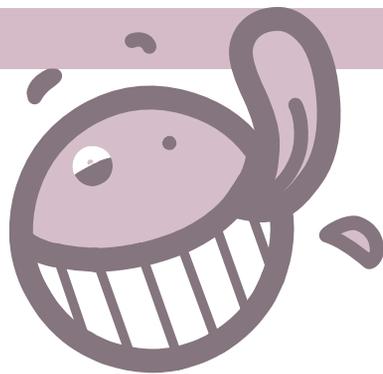


ripetutamente con le stesse persone, in questo modo si ottiene la conoscenza reciproca che permette la "lettura" delle intenzioni dell'avversario di cui parla il titolo. La morra cinese asimmetrica è perfetta per creare la tensione tra rischio e ricompensa su cui tutta la costruzione del gioco si basa ma è anche il limite principale di questo gioco che perde di pathos se affrontato amichevolmente e che tende ad allontanare quanti abbiano una concezione del gioco poco agonistica.

Per provarlo esiste un sito su cui giocare sia contro avversari reali che contro il computer.



di Lucio "Iago" Pierobon



# Innovation

di Carl Chudyk; Asmadi Games, IELLO, 2010  
[2-4 giocatori; 30-60 minuti]

Il gioco è composto da 105 carte di cinque colori diversi, divise per epoca di sviluppo in dieci mazzi numerati da 1 a 10; ciascuna carta riporta 4 simboli, disposti in alto a sinistra e lungo la parte inferiore della carta, uno di questi è identificativo della carta specifica mentre gli altri tre sono combinazioni di un set di 6 simboli che indicano le aree di influenza della carta stessa e la descrizione di una o più azioni, ciascuna con un'icona rappresentante il simbolo primario rispetto a tale azione.

Ogni mazzo viene mescolato e da ciascuno viene prelevata una carta che rappresenta il raggiungimento di un certo livello di civiltà (Achievement), infine ogni giocatore riceve due carte del mazzo 1 e ne sceglie una che sarà il suo primo avanzamento.

A turno i giocatori devono svolgere due tra le azioni disponibili:

- giocare una carta nella propria area di gioco (Meld) coprendo un'eventuale carta dello stesso colore già giocata;
- pescare una carta dell'epoca pari all'epoca più avanzata già giocata (Draw), nel caso in cui quest'epoca non avesse carte disponibili si può pescare dalla prima epoca successiva disponibile;
- ottenere il primo avanzamento di civiltà disponibile (Achieve) a patto di avere accumulato punti sufficienti e di avere già almeno una carta di epoca almeno pari all'avanzamento disponibile già in gioco;



- attivare una delle carte visibili nella propria area di gioco (Dogma).

Il Dogma è il nucleo del gioco; ogni carta ha uno o più dogmi che permettono di pescare nuove carte, giocarle, scambiarle o utilizzarle per accumulare punti civiltà. Tutti i Dogmi, vengono condizionati dal numero di simboli visibili nelle aree di gioco corrispondenti a quello di riferimento per il Dogma stesso; l'altra azione centrale del gioco è lo Splay, attivabile attraverso i Dogmi, che permette di sfalsare le carte di ciascun colore rendendo visibili anche parte dei simboli delle carte coperte.

La partita finisce quando uno dei giocatori riesce a raggiungere un numero prestabilito di Achievements, quando un giocatore può pescare una carta di epoca superiore a 10 o per effetto di alcuni Dogmi; nel primo vince caso chi ha raggiunto il numero prestabilito, negli altri chi ha il maggior numero di punti civiltà.

Le carte sono di buona qualità ma la confezione è fatta veramente male e la scatola non si chiude bene se non rimuovendo l'inserito interno anche con le carte non imbustate.

La cosa che più lo avvicina a Glory to Rome, il precedente gioco dello stesso autore,

il profondo senso di "squilibrio armonico" che si ha nella partita; si tratta di due giochi in costante equilibrio instabile con combinazioni di azioni apparentemente sbilanciate e sbilancianti che si armonizzano in maniera incredibile e inaspettata.

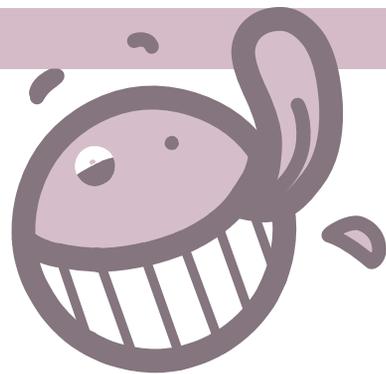


Tra i due però preferisco ancora Glory to Rome perché dà sempre, anche al giocatore più lontano dalla vittoria, la possibilità (ma soprattutto la sensazione) di poter fare qualcosa, mentre in Innovation, a volte, questa possibilità sembra mancare e il divertimento ne risente.





di Mauro "MDM" Di Marco



# La Spada e la Fede

di Gerard Mulder; La Tana dei Goblin, TM Spiele, 999 Games, 1999  
[3-4 giocatori; 60-90 minuti]



La Spada e la Fede è un'operazione di recupero e parziale correzione di Charlemagne (999 Games, 1999) e Krieg und Frieden (TM Spiele, 1999), gioco passato un po' in sordina a fine millennio. Non una riedizione, ma una sorta di make up delle vecchie scatole di Charlemagne, a cui sono state aggiunte le regole "corrette" in italiano. Il tema e i materiali sono tipici del gioco "german": i giocatori sono cavalieri che lottano per la successione di uno sfortunato re privo di eredi, mentre lo aiutano ad affrontare le avversità che colpiscono il regno e contribuiscono alla costruzione di una cattedrale. I materiali sono più che buoni: caratteristico il tabellone circolare, il cui stile di illustrazione appare oggi inevitabilmente un po' datato; belle le carte, i cui disegni ricordano le vetrate di una chiesa.

Il gioco si svolge su un numero non determinato di turni (anni), divisi in quattro fasi (stagioni). In inverno i giocatori hanno l'opportunità di determinare i valori relativi delle quattro valute (le risorse) del gioco, giocando una carta agenda. La prima scelta viene effettuata dal Consigliere, ma tutti i

giocatori possono cambiarla, pagando un privilegio.

La primavera consiste in un'asta a rilanci in senso orario, in cui i giocatori spendono le proprie risorse (con i valori relativi precedentemente determinati) per aggiudicarsi il premio riportato sulla "agenda" selezionata. Il vincitore paga tutte le risorse puntate, gli altri recuperano solo quelle dell'ultimo rilancio. A seconda del tipo di carta, chi vince (oltre a diventare Consigliere) riceve punti vittoria e un privilegio a sua scelta (sottraendolo ad un avversario se non ve ne sono di disponibili), oppure costruisce una sezione della cattedrale, ottenendo punti vittoria in base a qual'è la parte edificata e al numero di case di costruttori nella sua provincia.

L'estate è molto interattiva. Ogni giocatore può spendere le carte rimaste dall'asta per costruire nuove case coloniche (grano), trasformarle in case di costruttori (laboratori), e attaccare uno qualunque degli avversari per distruggerne le abitazioni (cavalieri). L'attacco può essere annullato giocando in risposta una carta cavaliere; tuttavia l'attaccante può preventivamente obbligare un avversario a scartarne una

per ogni carta ricchezza giocata.

L'autunno è una fase di reintegro delle risorse, pescate sia dal mazzo (una ogni due case coloniche) che dagli scarti (in base ai privilegi). In questa fase è presente anche un meccanismo di riequilibrio, per cui ogni giocatore che ha ottenuto la rendita minima e ha poche risorse può sottrarle al più ricco, che riceve come compenso un privilegio. Quindi, i giocatori con più di dieci carte risorsa devono scartare le carte in eccesso.

Il gioco finisce non appena viene completata la costruzione della cattedrale; vince chi ha totalizzato più punti.

La Spada e la Fede è un gioco tedesco molto particolare: la forte interazione, sotto forma di attacchi diretti e sottrazione di privilegi può far apparire le prime partite caotiche. La struttura del gioco impone una alternanza di guerra e pace fra i vari giocatori, che richiede capacità di stringere accordi non espliciti fra i giocatori. Consiglio a tale proposito di vietare ogni forma di contrattazione verbale esplicita. Questa somma di delicati equilibri rende il gioco funzionante solo in quattro giocatori.

Il gioco è stato selezionato per il torneo degli Italian Masters del 2012.





# Small World: Be Not Afraid...

di Philippe Keyaerts; Days of Wonder, 2010

Ennesima espansione per uno dei giochi a mio parere più interessanti degli ultimi anni che nella varietà delle combinazioni popoli/poteri ha davvero la sua forza. Non mi dilungherò in questa breve nota a parlare di Small World (che credo meriti una recensione tutta sua, magari in un prossimo numero) ma parlerò dei nuovi popoli/poteri.

Ci sono due popoli, Barbari e Pixie, che hanno una grande forza offensiva ma che, di contro, sono deboli in difesa: I barbari non possono riorganizzarsi e le pixie possono lasciare a fine turno solo una pedina per casella.

Leprecauni e Pigmei al contrario sono popoli più difensivi: I Pigmei rigenerano in parte le perdite, quindi attaccarli può essere controproducente. I Leprecauni, se non attaccati, al contrario possono generare molti punti vittoria con le loro pignatte d'oro. Ultimo popolo quello degli Homuncoli che diventano più interessati man mano che vengono saltati nella scelta iniziale.

Nei poteri abbiamo Barricate e l'Impero che vanno in direzioni opposte: le barricate danno punti vittoria se uno occupa 4 territori o meno (e chi non ha subito pensato ai nani con le barricate!

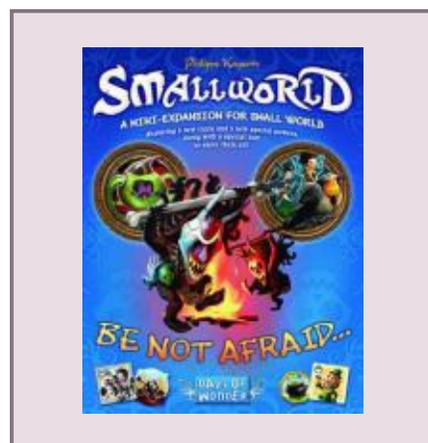
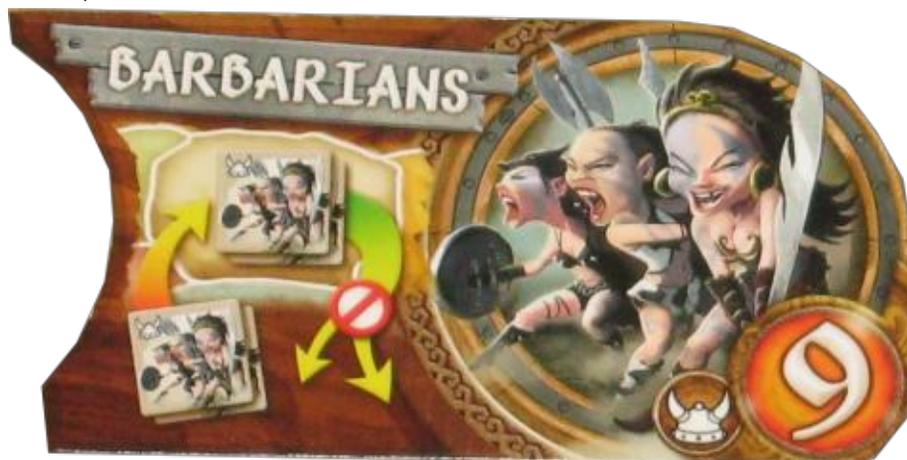


... o alle signore in bianco) mentre l'Impero da punti bonus se il popolo occupa molti territori (I ratti imperiali ? o l'impero delle Pizie ?).

Gli altri 3 poteri, Mercenari, Corruzione e Catapulta sono tutti e tre particolari: la corruzione permette di prendere un punto vittoria ad un avversario che conquista una propria regione, la catapulta permette di attaccare anche una regione non confinante e i mercenari sono un costoso aiuto in attacco.

Nel complesso popoli e poteri davvero interessanti che, andando ad aumenta-

re la varietà di combinazioni del gioco, non possono che aumentare divertimento e rigiocabilità.



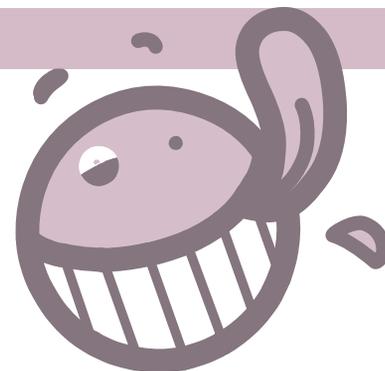


di Franco "Ciaci" Sarcinelli

# Munera: Familia Gladiatoria

di Matteo Santus; Albe Pavo, 2010

[2-4 giocatori; 90 minuti



Dalle menti di Albe Pavo, una nuova realtà editoriale che si è affacciata da poco nel mondo del boardgame, ecco spuntare Munera – Familia Gladiatoria; un gioco che ricrea il mondo dei combattimenti tra gladiatori dell'antica Roma però dal punto di vista del lanista, una sorta di impresario che gestiva le palestre dei gladiatori e gli spettacoli nelle arene.

Durante il gioco infatti si dovranno acquistare o assoldare i gladiatori che faremo partecipare ai vari munera (i giochi di combattimento) con il compito di fargli acquistare fama ed esperienza e quindi denaro per le proprie casse.

Ogni partecipazione ai giochi porterà gloria, che sono i punti che decretano la vittoria della partita.

Il gioco si sviluppa su tre plance, due comuni a tutti i giocatori, con una mappa delle regioni dove potrebbero svolgersi i giochi e dove ogni famiglia stabilirà la sua sede e lo spazio per affrontare i duelli, ed una personale che rappresenta la palestra dove i propri gladiatori si alleneranno

nelle specifiche specialità e che funge anche da segnapunti.

Un turno di gioco si svolge in tre fasi. Nella prima si pesca una carta evento, nella seconda si acquistano con un'asta segreta i gladiatori e i ministres disponibili per quel turno e nella terza si dà vita allo spettacolo gladiatorio.

Ogni gladiatore ha dei valori in 3 caratteristiche, coraggio, tempra e carisma e una volta acquisito gli verrà assegnata una classe che gli permetterà di partecipare ai combattimenti contro gladiatori della classe avversaria.

I ministres influenzano vari aspetti delle caratteristiche dei gladiatori potenziandone i valori o intervenendo in aiuto durante le fasi di gioco.

Senza analizzare nei dettagli le meccaniche, che non riusciremmo a far entrare nello spazio a disposizione, diciamo che il gioco è sostanzialmente un piccolo gestionale dove ogni giocatore dovrà amministrare al meglio il suo parco gladiatori.

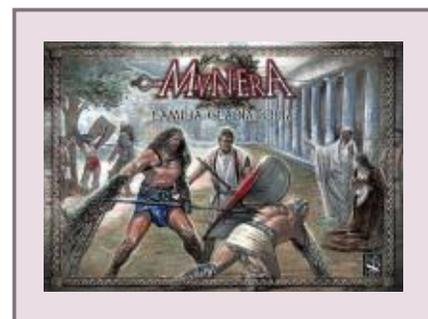
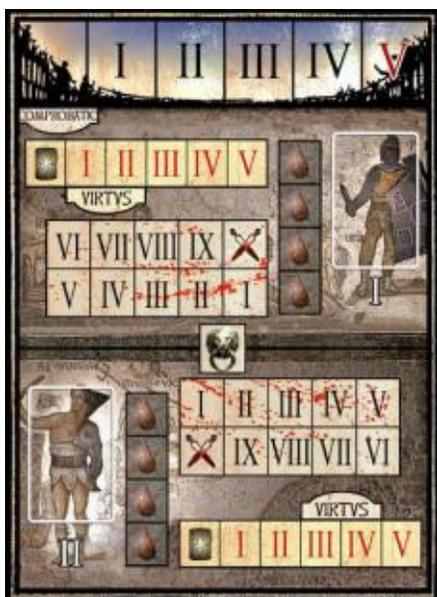
La fase più importante è quelle delle aste dove bisognerà saper saggiamente amministrare il proprio patrimonio cercando di acquisire i gladiatori ed i ministres più utili. La fase di combattimento non incide più di tanto nell'andamento della partita. Infatti è molto più importante partecipare ad uno spettacolo piuttosto che vincerlo perché i punti vittoria si guadagnano prendendone parte e solo alcuni gladiatori con un alto livello di esperienza possono portare punti aggiuntivi. I combattimenti sono risolti da una serie di lanci di dado, cosa che può far storcere il naso ai "puristi" dei gestionali, ma come detto poco sopra non è molto importante chi vince il duello, semmai cercare di portarlo a

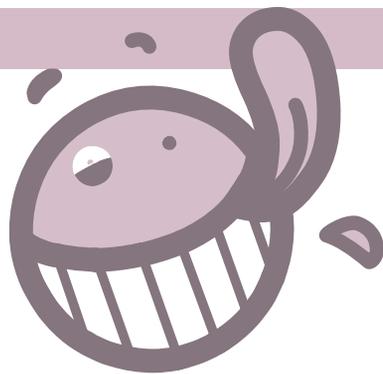


termine senza che il proprio gladiatore muoia.

Nel gioco è possibile intervenire sull'esito dei duelli spendendo soldi per alcune azioni di disturbo oppure scommettendo su un gladiatore per incrementare il proprio denaro. Inoltre i giocatori possono praticamente accordarsi su ogni cosa, prestare o donare denaro, gladiatori o ministres agli altri giocatori. Tutta una serie di azioni che ne aumentano l'interazione e fanno di Munera un gioco fuori dai soliti schemi a cui siamo abituati.

In conclusione, il gioco merita sicuramente un prova, se non altro per constatare di persona il connubio tra stili diversi che ne fanno un titolo realmente interessante e diverso dal solito.





# Basilica

di Łukasz M. Pogoda; REBEL.pl, 2010  
[2 giocatori; 45 minuti]

Dalla Polonia arriva Basilica, un interessante gioco di piazzamento e controllo area per due giocatori.

L'ambientazione ci pone nei panni di un architetto medioevale che compete col suo avversario nella costruzione comune di una imprecisata basilica.

Scopo del gioco è piazzare le tessere "volta" in modo da formare delle aree dello stesso colore, cercando di prenderne il controllo posizionando i propri costruttori. Tre fasi di punteggio attribuiranno le varie maggioranze di ogni area, assegnando i relativi punti vittoria.

L'area di gioco è determinata da un piccolo tabellone che ha la funzione di stabilire l'inizio della costruzione (limitata a 5 tessere per riga), fungendo anche da segnapunti e da base per le tessere da pescare. Le tessere sono double-face e rappresentano da un lato delle "volte" in quattro colori diversi e dall'altro degli ordini per intervenire sulle tessere posizionate. Alcune tessere riportano anche il simbolo di una corona: posizionando una tessera di questo tipo la pedina del Re avanza sul percorso segnapunti di uno spazio e quando raggiungerà una valutazione (alla casella 10, 20 e 30) scatterà la fase di controllo delle maggioranze e di assegnazione dei punti.

Durante il proprio turno i giocatori possono eseguire tre azioni tra quelle permesse. Potranno posizionare una tessera volta, piazzare un cubetto costruttore o eseguire l'azione di una tessera ordine.

Le tessere si posizionano adiacenti per almeno un lato ad una tessera o al bordo del tabellone con sola la limitazione delle tessere bicolori che non possono



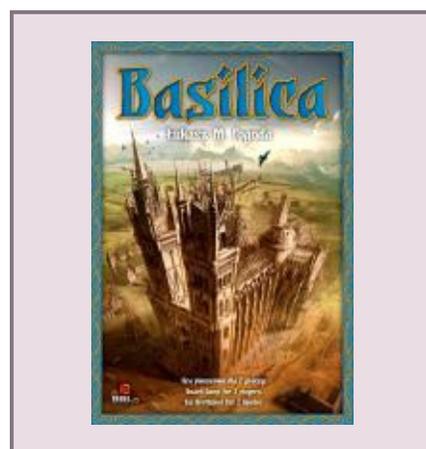
stare a contatto tra loro. Per prendere possesso di un'area è possibile posizionare un proprio costruttore sulla tessera appena piazzata, in occasione di un conteggio il giocatore che avrà la maggioranza di cubetti in quell'area prenderà tanti punti quante sono le tessere che la compongono mentre l'avversario guadagnerà punti in base al numero dei suoi costruttori.

Le tessere ordine sono azioni speciali: possono posizionare segnalini vetrata che aumentano il valore dell'area di 2 punti o piazzare due tessere impalcatura che fungono da ostacoli. Oppure permettono di spostare, rimuovere o piazzare i cubetti costruttore o di assegnare ad un costruttore uno dei 4 segnalini promozione in dotazione a ciascun giocatore che aumentano l'efficacia dei cubetti in gioco tramite delle funzioni speciali come il doppio valore del cubetto, la rottura delle parità o il raddoppio dei punti dell'area. Alcune danno la possibilità di far svolgere all'avversario una azione extra dietro pagamento di una moneta, in dotazione all'inizio del gioco.

Il gioco ha una meccanica molto astratta ed il tema non è molto aderente

alle meccaniche ma risulta interessante e gradevole. Con sei tessere sempre disponibili è anche sufficientemente tattico e il fattore fortuna nella pesca delle tessere non è così determinante anche se a volte la mancanza di una certa tessera ordine può far girare le sorti di una partita.

In ogni caso è importante tenere d'occhio le mosse dell'avversario, quali tessere si renderanno disponibili al suo turno e quando giocare i vari segnalini che possono stravolgere le maggioranze in tavola. Anche il percorso del Re è controllabile per gestire la tempistica dei conteggi. Merita sicuramente una prova.





di Mauro "MDM" Di Marco

# Qwirkle

di Susan McKinley Ross; IELLO, MindWare, Schmidt Spiele, 2006

[2-4 giocatori; 45 minuti]



Qwirkle è un gioco astratto, composto esclusivamente da 108 tessere quadrate di legno, ciascuna delle quali contiene uno di sei possibili simboli (cerchio, stella, quadrato, rombo, croce o fiore) in uno di sei possibili colori (verde, blu, viola, giallo rosso e arancione - scelta che rende la vita difficile a chi non distingue bene i colori).

Il gioco si svolge a turni, con regolamento estremamente semplice, tanto che può essere riassunto in "Qwirkle è come lo Scarabeo, ma con forme e colori al posto delle lettere".

Vediamo più in dettaglio: un turno consiste nell'aggiungere uno i più blocchi alla griglia che si forma durante il gioco, calcolare i punti così ottenuti e ripescare blocchi fino ad averne nuovamente sei. I blocchi vengono piazzati con le seguenti regole:

- Tutti i blocchi devono stare su una linea, collegata alla griglia esistente, e devono avere una caratteristica in comune con i blocchi già posizionati (stesso colore o stessa forma);

- Ogni linea fatta da forme può avere al più una tessera di ciascun colore

(massimo sei). Analogamente, ogni linea fatta da tessere dello stesso colore può avere al massimo un blocco per ciascuna delle sei forme.

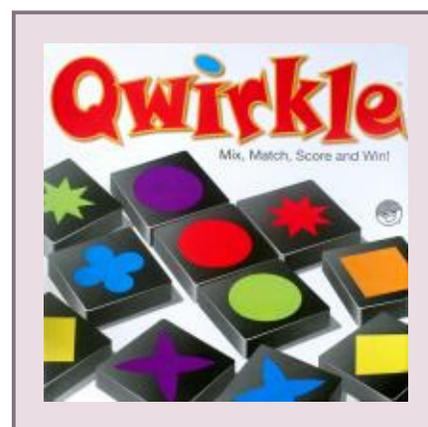
Non appena le tessere sono state piazzate, viene valutato il punteggio. Ogni linea creata o estesa dal piazzamento fornisce un punto per tessera che la compone, comprese le tessere già presenti sul tavolo. Inoltre, un bonus di sei punti viene dato per ogni Qwirkle (una linea completa di sei tessere) che viene completata con la mossa. Tale bonus è consistente, ed è quindi consigliabile evitare di piazzare da sole le "quinte tessere" di ciascuna linea.

Invece di effettuare un piazzamento, un giocatore può spendere il proprio turno per scartare un qualsiasi numero di tessere e ripescarne altrettante (le tessere scartate vengono rimesse nel sacchetto). Il gioco prosegue in questo modo finché non si esaurisce il sacchetto e un giocatore piazza tutte le proprie tessere. Quel giocatore riceve un bonus di sei punti. Vince chi ha totalizzato più punti.

Il gioco è prevalentemente tattico, e richiede capacità di osservazione e scelte

opportunistiche. In ogni turno è importante massimizzare il proprio punteggio, stando tuttavia attenti a non dare lasciare agli avversari l'opportunità di ottenere bonus completando un Qwirkle (ed è quindi saggio serbarsi quelle tessere che probabilmente permetteranno di realizzarne uno più avanti nel gioco). Contrariamente a Ingenious di Reiner Knizia, con cui ha qualche punto di contatto, Qwirkle non può essere giocato in modo aggressivo, ossia cercando di bloccare il gioco degli avversari: la mancanza di tabellone (e quindi l'assenza di vincoli stringenti sull'estensione della griglia) avvantaggia il gioco costruttivo rispetto a quello distruttivo.

Qwirkle è in definitiva un gioco semplice, ideale da giocare in famiglia. Probabilmente proprio grazie alla sua estrema semplicità si è già aggiudicato un notevole numero di premi e riconoscimenti: Parents' Choice Gold Award (2007), Mensa Select (2007), National Parenting Center Seal of Approval (2008), Label Ludo Award (2010) e, più di recente, l'ambitissimo Spiel des Jahres.



di Andrea "Liga" Ligabue  
traduzione di Andrea "Nand" Nini



## Intervista a

# Christophe Boelinger

**1) Dear Chris, you are quite confident with Italy since you have attended ModCon two times. What do you think about Italy, of course concerning games?**

Hummmm... I though you wanted my opinion about Italian girls ;) LoL

About games : yeah that's right, that's more of my speciality you would say... I think that Italy have some great game designers with very innovative ideas. And I have noticed that at least 5 or 6 years ago already. I think you have a very solid and deep core-gamers society, even though the global game market in Italy is quite small compared to other European countries, I can say that the "real" players are really passionate people, very active, with a wide range of games and various styles and tastes.

**2) This ILSA issue is dedicated to Fantasy and, of course, there is an article dedicated to Dungeon Twister, probably your most know game. What can you tell us about this game? Was the new edition, Prison, a real success like the first one? There are expansions scheduled for the new Dungeon Twister edition?**

Of course, Dungeon Twister is probably the biggest footprint I left in the gaming community, as for today. But Earth Reborn is coming right behind him like a little brother but bigger in size ;)

In terms of players' feedback, DT Prison is a success in terms of quality, miniatures, gameplay, solo play, rules clarity, fluidity, etc... I've almost never seen any complain about this game. I mean, this box holds a lot more than the original base set, and just for 10 or 15 euros more. In terms of sales, we're close to the end of the first print run. So compared to the original base game, it took a lot longer. Is it because of the 10 euros more ? Is it because the market releases so many boardgames nowadays that the players can't buy them all ? Is it because many players already had the base game, and even though almost all the components in

**1) Ciao Chris, ormai sei diventato un esperto dell'Italia, dato che hai partecipato alla ModCon per due volte. Cosa ne pensi dell'Italia, naturalmente per quanto riguarda i giochi ?**

Hummmm... Pensavo che tu volessi la mia opinione sulle ragazze italiane ;) LoL

Per quanto riguarda i giochi: sì è giusto, potresti dire che ormai sono la mia specialità... Penso che in Italia ci siano alcuni grandi inventori di giochi con idee molto originali. E ho notato questo da almeno 5 o 6 anni. Penso che abbiate un nucleo di giocatori molto solido, anche se il mercato dei giochi in Italia è abbastanza piccolo, se confrontato a quello degli altri paesi europei, posso dire che i "veri" giocatori sono persone molto appassionate, molto attive, che apprezza un ampio spettro di giochi, e molto variegata per stili e gusti.

**2) Questo numero di ILSA è dedicato al Fantasy e, naturalmente, c'è un articolo dedicato a Dungeon Twister, probabilmente il tuo gioco più famoso. Cosa ci puoi dire di questo gioco? La nuova edizione, Prison, è stato un vero successo come il primo? Sono previste espansioni per la nuova edizione di Dungeon Twister?**

Naturalmente, Dungeon Twister è probabilmente l'impronta maggiore che ho lasciato nella comunità ludica, a oggi. Ma Earth Reborn lo sta raggiungendo come fratello più giovane ma più grande come statura ;) In termini di risposta da parte dei giocatori, DT Prison è un successo in termini di qualità, miniature, giocabilità, anche in solitario, chiarezza nelle regole, fluidità, etc... Non ho quasi visto lamentele riguardo questo gioco. Voglio dire, in questa scatola c'è molto di più di quello che c'era nel set base della prima versione, e questo per solo 10 o 15 euro in più. In termini di vendite, siamo vicini ad esaurire la prima tiratura. Confrontato con il base della prima edizione, ci ha impiegato molto più tempo. È a causa del prezzo più alto? È perché oggi sul mercato ci sono molti più giochi e i giocatori non possono comprarli tutti? È perché molti giocatori hanno

Prison are brand new, they didn't feel the need for another expansion or a new base set, even though it carried nice miniatures, the solo version, new rooms, new characters ?

It's difficult to say or to judge.

The future expansion should be scheduled for late 2011 or beginning 2012. It's called DT-Traps. The main artist was unavailable for almost a year for personal reasons, and since he designed all the rooms and character since the beginning of DT, we didn't really want to change. He now has all the elements in hand, and should start drawing soon...

The Dungeon Twister Comic Book is also under work and signed with a French publisher (currently publishing Donjon de Naheulbeuk). It should also come out in 2012. In french first.

The DT video game is also arriving soon on Xbox and PS3. It should be out for download online in June or July 2011. This summer !!! I'm buying a PS3 for the occasion and I'll be playing opponents worldwide on the PS network ;)

### **3) I know there is a great group of DT fan in France and Belgique ... what about other countries?**

Well, I think in Italy we have a main leader call Andrea Liga... and some other of his young padawans ;)

In Germany they are quite active and motivated. Coming to all major tournaments in France and Belgium. But also in the US in North Carolina and Seattle with Eric Franklin being one of the main leader in the US.

By the way, the French Championship is Saturday June the 18th at Orléans.

### **4) Your new "jewel" is Earth Reborn, a real gamers affair. Are you already working on ER expansions? New characters? New scenarios? New rules?**

I already started designing new characters, rules, floor sections a long time ago. I'm still working on it, here and there. We have no date planned for an expansion release but I have to admit that I already have lots of materials that are very interesting and very different than what already exists. The first expansion would probably introduce a new faction from the first underground city built in the Silicon Valley. Mainly composed of engineers and technicians, computer hackers, botz (droids) and so on...

già il gioco base, e nonostante quasi tutti i componenti di Prison siano nuovi, non sentono la necessità di un'altra espansione o un nuovo set base, anche se contiene belle miniature, la versione in solitario, nuove stanze e nuovi personaggi?

È difficile da dire o da giudicare.

La prossima espansione dovrebbe essere pronta per il tardo 2011 o l'inizio del 2012. Si chiama DT-Traps. Il disegnatore principale non è stato disponibile per quasi un anno per ragioni personali, e dato che ha disegnato tutte le stanze e i personaggi dall'inizio di DT, non volevamo realmente cambiarlo. Ora ha tutti gli elementi a disposizione, e dovrebbe iniziare a disegnare tra breve...

Il fumetto di Dungeon Twister è anch'esso in lavorazione ed è firmato da un editore francese (lo stesso che sta pubblicando "Donjon de Naheulbeuk"). Anche questo dovrebbe uscire nel 2012. Inizialmente in Francia.

Anche il videogioco di DT dovrebbe arrivare presto su Xbox e PS3. dovrebbe essere disponibile per il download online a giugno o luglio 2011. Questa estate!!! Per l'occasione comprerò una PS3 e giocherò online con avversari da tutto il mondo sul network PS ;)

### **3) So che c'è un nutrito gruppo di fan di DT in Francia e Belgio... cosa mi dici degli altri paesi?**

Beh, penso che in Italia il principale leader sia chiamato Andrea Liga... e qualcun altro tra i suoi giovani padawan ;)

In Germania sono abbastanza attivi e motivati. Arrivano da lì per i principali tornei in Francia e Belgio. Ma anche negli USA, in North Carolina e a Seattle con Eric Franklin come principale leader negli USA.

Tra parentesi, il campionato francese si terrà sabato 18 giugno a Orléans.

### **4) Il tuo nuovo "gioiello" è Earth Reborn, un prodotto per giocatori assidui. Stai già lavorando a espansioni per ER? Nuovi personaggi? Nuovi scenari? Nuove regole?**

Ho già iniziato a progettare nuovi personaggi, regole, e mappe molto tempo fa. Ci sto ancora lavorando, qua e là. Non abbiamo fissato una data per il rilascio di un'espansione ma devo ammettere che ho già tanto materiale molto interessante e molto differente da quello già esistente. La prima espansione introdurrà probabilmente una nuova fazione dalla prima città sotterranea costruita nella Silicon Valley. Composta principalmente da ingegneri e tecnici, hacker, bot (androidi) e così via...

Now, players worldwide have all reached the conclusion that the ER basic box holds the equivalent of a basic game and many expansions in a single box. I don't think any of the fan players worldwide already reached the end of ER and still have lots of fun with all the scenarios and the SAGS on top of that. So the need for an expansion doesn't seem to be a priority. It's cool because that's exactly the way I saw the game, like a huge lego box with infinite possibilities in itself.

For the scenarios, I have designed a tutorial for 3-4 players that is downloadable online on the ER website (<http://earthreborn.ludically.com>). Scenario 1 to 7 have been published so far. I'm still working on scenario #8 and 9, and yes I have to admit that these ones are giving me a hard time, but most of all I'm always running after the time...

I have also designed and published an original scenario in Ravage (French miniature magazine).

**5) I know you are not only a designer but also a great gamer. There is a 2010/2011 release you really liked?**

Well, my problem is that it's tough for me to find the time to playtest other games. Playtesting all my protos is very time consuming and doesn't leave lots of free time for the other games. I would really like to try out Twilight Struggle that I have bought recently. This one is really itching me ;)

As a light game, I have really enjoyed Zack and Pack from Kosmos. The other games I have tried this year didn't leave a sufficient trace in my memory apparently to be able to name them with my heart. Apart from that, I'm always playing Magic here and there. Love this game, but not in tournament or competition. Just with some friends.

**6) The new edition of PLAY: The games Festival, will be 24-25 March 2012 in Modena. Do you think we will have the possibility to see you and Ludically again in Italy?**

Why not... I enjoyed very much the two other times I came there. So if the dates don't collide with the Cannes Game festival or Nuremberg, I could be there next year ;) Gotta see.

As you mentioned: Extra infos  
Ludically's next game scheduled this summer is a family abstract game for 2 to 4 players called Sarena. It's quite

Ora, nel mondo i giocatori sono tutti arrivati alla conclusione che la scatola base di ER contiene l'equivalente di un gioco base e molte espansioni in un'unica scatola. Non penso che qualcuno dei giocatori più fanatici del mondo abbia già raggiunto la fine di ER e penso che si possano divertire ancora molto con tutti gli scenari e i SAGS su questi ultimi. Per questo il bisogno di un'espansione non sembra una priorità. Questo è notevole, dato che è esattamente così che vedo il gioco, come un enorme scatola di Lego che contiene infinite possibilità.

Per quanto riguarda gli scenari, ho scritto un tutorial per 3-4 giocatori che è possibile scaricare online dal sito web di ER (<http://earthreborn.ludically.com>). Finora sono stati pubblicati gli scenari da 1 a 7. Sto ancora lavorando sugli scenari #8 e #9 e, sì, devo ammettere che questi mi stanno dando del filo da torcere, ma è quasi sempre una corsa contro il tempo...

Ho anche scritto e pubblicato un nuovo scenario su Ravage (una rivista francese di miniature).

**5) So che non sei solo un inventore ma anche un grande giocatore. C'è un prodotto del 2010/2011 che ti è veramente piaciuto?**

Beh, il mio problema è che difficilmente trovo il tempo per provare altri giochi. Provare tutti i miei prototipi richiede molto tempo e non mi lascia molto tempo libero per gli altri giochi. Mi piacerebbe veramente provare Twilight Struggle, che ho comprato di recente. Mi sta proprio stuzzicando ;)

Come gioco leggero, mi sono veramente divertito con Zack and Pack della Kosmos. Gli altri giochi che ho provato quest'anno non hanno lasciato abbastanza tracce nella mia memoria per essere capace di ricordarli nel mio cuore. Oltre a questi, gioco sempre a Magic, dove capita. Io amo questo gioco, ma non nei tornei o nelle competizioni. Solo con qualche amico.

**6) La nuova edizione di PLAY: Il Festival dei Giochi si terrà il 24-25 marzo 2012 a Modena. Pensi che avremo la possibilità di vedere te e Ludically di nuovo in Italia?**

Perché no... mi sono divertito molto le altre due volte che sono venuto lì. Quindi se le date non coincidono con il festival dei giochi di Cannes o Norimberga, potrò esserci il prossimo anno ;) Vedremo.

Come mi avevi chiesto: altre informazioni  
Il prossimo gioco della Ludically sarà Sarena, un gioco astratto per famiglie, giocabile da 2 a 4 giocatori, che



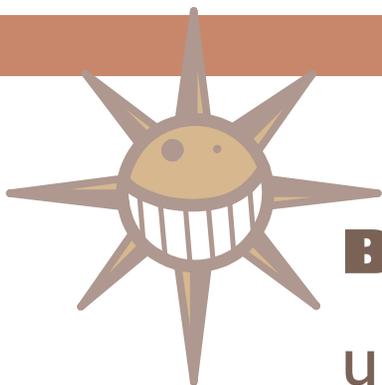
fast (10-15 minutes per game), includes strategy and bluff, and quite innovative. This confirms once again that Ludically has no real line of games since we now carry small family or party games like Differences, real gamer's games such as DT or ER and even our first abstract family game. I have attached a picture.

Thanks Andrea and good play to you and all your fellow gamers ;)

uscirà questa estate. Si tratta di un gioco piuttosto rapido (una partita dura 10-15 minuti) e innovativo, che include strategia e bluff. Questa è un'ulteriore conferma che Ludically non ha una categoria di prodotti, dal momento che adesso abbiamo piccoli partygame come Differences, giochi per giocatori come DT o ER e adesso anche il nostro primo astratto per famiglie, di cui includo una foto.

Grazie Andrea e buon gioco a te e a tutti i tuoi compagni di gioco ;)





## BERCETO:

# uno sguardo nella sfera di cristallo

Come i nostri lettori più affezionati sanno bene, in tarda primavera si svolge a Berceto, piccolo paese sugli Appennini, il Convivio degli Inventori di Giochi, ovvero una riunione fra molti degli autori italiani, che si estende per un intero weekend. Scopo del Convivio è la presentazione dei propri prototipi, e lo scambio di idee e suggerimenti.

Quest'anno ho avuto la fortuna di essere stato invitato dall'organizzatore (Paolo Mori) a partecipare, anche se non appartengo alla categoria degli inventori di giochi, essendone quasi esclusivamente un utilizzatore. L'esperienza è stata illuminante ed entusiasmante: benché non sia nuovo al contatto con autori, i loro prototipi e sessioni più o meno prolungate di test, il trovarmi per due giorni consecutivi a contatto con così tanti autori in una atmosfera informale e quindi estremamente godibile, mi ha permesso di venire a conoscenza dei molteplici progetti che stanno elaborando alcuni dei nostri italici autori.

Quello che vorrei fare adesso è tentare di rendere partecipi anche voi delle "future novità" che potreste vedere sui vostri tavoli nei mesi a venire. Considerate che, trattandosi di prototipi in via di sviluppo, questo pezzo non sarà molto di più di una visione ottenuta scrutando una sfera di cristallo: oggetto magico volubile, le cui immagini non sono affidabili né per precisione né per esattezza.

Ecco i giochi a cui ho avuto l'opportunità di giocare:

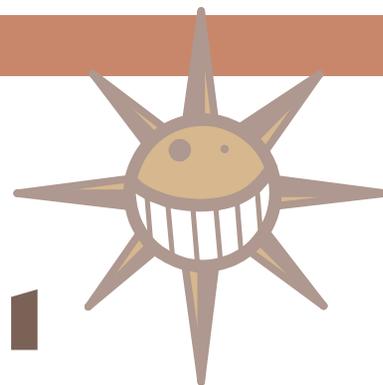
- Inertial F. di Roberto Pestrin, gioco di combattimento fra veicoli spaziali su mappa esagonata, basato su punti azione: elemento caratterizzante del gioco è la simulazione dell'inerzia dei mezzi nel vuoto interstellare, teatro dello scontro.
- Galileo di Virginio Gigli, gioco di ambientazione storica, gestione risorse e piazzamento lavoratori dove i giocatori cercano di diffondere le scoperte scientifiche, nonostante l'opposizione della chiesa, che osteggia le teorie Copernicane. Interessante la possibilità di sposare la teoria Tolomaica, che rende il gioco asimmetrico e differenzia le strategie applicabili.
- Osteria di Virginio Gigli e Simone Luciani, gioco di gestione incentrato su un "nuovo" metodo di utilizzare i dadi, che ricorda vagamente Yspahan, ma che permette di mitigare in maniera molto intelligente i lanci particolarmente "fortunati".
- Atlantide di Marco Pozzi, gioco di piazzamento tessere collegato ad un gioco di maggioranze e gestione: tutto è regolato da un arguto ed assai elaborato puzzle di tessere che, a

turno, i giocatori costruiscono insieme.

- Arcanum di Andrea Chiarvesio e Pierluca Zizzi, uno dei prodotti "praticamente finiti" presenti al Convivio: si tratta di un gioco di scommesse segrete riguardanti una gara fra quattro fazioni, che utilizza i pezzi degli scacchi e un mazzo di tarocchi come motore.
- Diluvium di Stefano Groppi, simpatico gioco sulla costruzione dell'arca di Noè, dalla struttura esterna all'allestimento degli spazi interni e all'imbarco di cibo e coppie di animali, che sposa meccaniche di piazzamento e di contrattazione, arguto e tematico in molte delle sue regole.
- Re Riccardo alle Crociate di Andrea Chiarvesio, gioco a fazioni sulle trame ordite alla corte del Re Cuor di Leone dai suoi sudditi rimasti in Inghilterra. Le meccaniche sono quelle classiche di piazzamento e gestione, ma la forte asimmetria fra le fazioni, non solo nelle condizioni di vittoria, ma anche nella condotta di gioco, nonché la forzata collaborazione fra giocatori appartenenti alla stessa fazione per evitare una sconfitta prematura, garantiscono una piacevole esperienza di gioco.
- The Movie di Andrea Chiarvesio e Pierluca Zizzi, simpatico partygame sul cinema, dove la preparazione e la perspicacia dei giocatori fa comunque la differenza.
- Canterbury di Paolo Mori, un piacevole mix fra gli onnipresenti giochi centrati sul deck-building e l'inossidabile citadels.
- Mustering di Paolo Mori, semplicissimo gioco di carte di ambientazione bellico-medievale, ma in realtà ispirato all'inossidabile ramino.

Ovviamente, oltre a quelli che ho avuto la fortuna di provare di persona, molti altri prototipi hanno fatto mostra di sé durante il fine settimana; pur essendo cosciente di averne dimenticati un numero consistente, voglio citare: Castles di Mario Sacchi (in cui i giocatori costruiscono il loro castello che poi viene valutato secondo svariati criteri alla fine del gioco), una versione molto avanzata di 011 di Marco "Iz" Valtriani, che uscirà ad Essen 2011, Successione di Fabrizio Aspesi, sorta di deck-building di ambientazione medievale caratterizzato da alcune meccaniche innovative e una notevole interazione.

Questo e molto altro è stato proposto nell'intensa due giorni di Berceto... cosa vedremo prossimamente sui nostri tavoli non è ovvio, e solo la magia potrebbe davvero aiutarci...



# Spiel des Jahres 2011

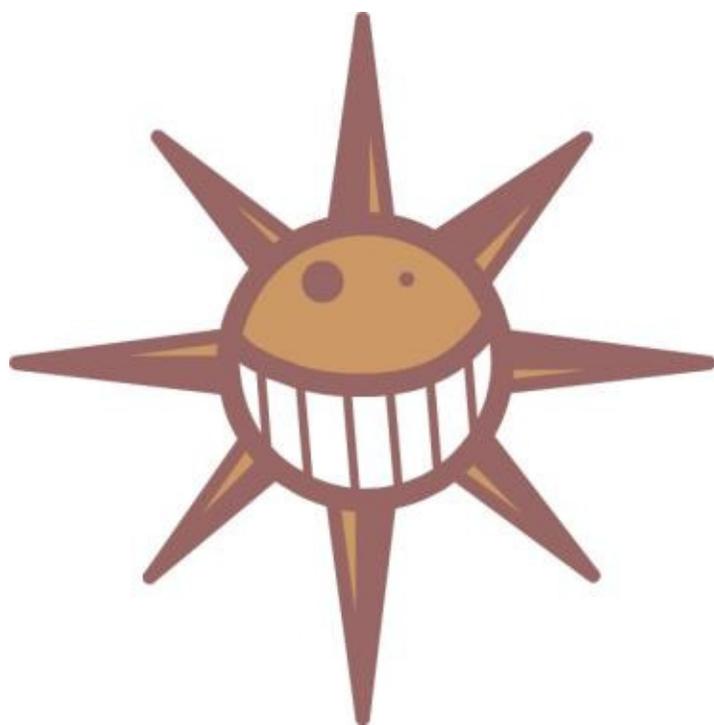
Si sono appena concluse le votazioni per lo Spiel des Jahres 2011 e credo che ci siano diversi interessanti spunti per una riflessione su cosa è il mondo del gioco da tavolo oggi e su dove intende andare. Se qualcuno ancora si illudeva che lo Spiel des Jahres potesse avere in qualche modo una valenza internazionale quest'anno deve senz'altro ricredersi. Se infatti si può anche chiudere un occhio sulla composizione della giuria tutta tedesca e sulle regole (scritte e non scritte) di ammissione di un gioco, non si può certo non rimanere stupiti che la vittoria sia andata ad un gioco, Qwirkle, pubblicato nel 2006! Quindi, possiamo illuderci e continuare a dire che lo SDJ è un riconoscimento di valenza internazionale ma i fatti dicono che questo è, a tutti gli effetti, il Gioco dell'Anno Tedesco. Che poi la Germania sia il mercato di riferimento a livello mondiale e che un gioco che "sfonda" in terra teutonica abbia un aumento di vendite notevole anche a livello internazionale sono dati di fatto evidenti ed innegabili.

Il secondo motivo di riflessione deriva dalla nascita del Kennerspiel des Jahres, ovvero un riconoscimento dedicato ai giochi un po' più complessi, quelli che possono interessare un pubblico di giocatori. Se da un lato questo

è un dato senz'altro interessante per chi è dentro il mondo del gioco, d'altro canto significa che lo SDJ classico (quello con il pedone rosso, per capirci) sarà da ora in poi, ancora di più, un premio per giochi davvero leggeri e rivolti alle famiglie: ci saranno più vincitori del tipo Villa Paletti e Dixit e meno Dominion; ne è la prova lampante ed immediata la vittoria di Qwirkle su Asara, cosa che a mio parere non sarebbe potuta avvenire anche solo l'anno scorso. Lasciamo quindi il pedone rosso ai giochi per famiglie e diamo ai giocatori di che parlare con il pedone nero: questa la via tracciata dalla giuria.

Il terzo dato su cui riflettere è la riduzione del numero di giochi "nominati" ... si passa da 5 a 3 sia per lo SDJ che per il KDJ, anche se, è vero, è stata creata una nuova categoria e quindi la riduzione complessiva è da 10 a 9. Però ora ci sono tre categorie (di pubblico e di mercato) a cui si suggeriscono solo 3 prodotti ... perché? Secondo me il mercato del gioco è davvero pieno di offerte, anche molto interessanti, e la torta non è certo molto più grande che anni fa e va divisa in tanti più spicchi. La giuria dello SDJ vuole dare poche e chiare indicazioni a chi si muove in questo grande mercato ma non è esperto: sei un bambino, scegli uno di questi tre giochi; sei un giocatore abituale, eccone altri 3 e questi 3 invece sono per giocare in famiglia.

Poche indicazioni e chiare: 3 giochi per ogni categoria e 3 giochi vincitori. Lo Spiel des Jahres può continuare a svolgere la sua funzione di guida e stimolo per il mercato tedesco se è in grado di dare indicazioni chiare e comprensibili, che lascino soddisfatti gli acquirenti; svolge bene il suo compito se i giochi selezionati hanno davvero un incremento significativo di vendite. E per gli editori stranieri? Per chi in Germania non è presente sul mercato in maniera significativa? Restano i vari riconoscimenti nazionali o l'International Gamers Award, se saprà, negli anni, strutturarsi in maniera più forte ed imporsi anche come riferimento per il mercato.





## I fratelli minori dei giochi di ruolo

### Troppe regole o troppo poche?

**D**a qualche anno ormai si parla apertamente del declino dei giochi di ruolo. Meno gente li gioca, meno gente li compra. Il problema sembra la mancanza di nuove leve di giocatori. A comprare sono sempre i giocatori cresciuti negli anni '80, quando i sistemi di gioco erano più semplici ed era più facile iniziare.

Verrebbe da dire che si sente la necessità di un sistema semplice per iniziare le nuove leve ma, diciamocelo, chi comprenderebbe un sistema che non ci dà niente di più di quello che già conosciamo? Nessuno. La corsa è verso il dettaglio e l'inserimento di regole adatte a coprire nuove situazioni o modelli di personaggi. Verso manuali più corposi che spaventano chi non conosce il gioco di ruolo. I giovani portati al gioco di ruolo sono abituati a ciò che offrono loro le piattaforme digitali: giochi con effetti speciali dove il manuale è spesso superfluo e si imparano regole e tattiche conseguenti durante il gioco (o non si imparano affatto divertendosi ugualmente).

La direzione da perseguire sarebbe dunque quella di deregolamentare e offrire loro quello che nessun gioco digitale può dare loro: la libertà completa. Il reale vantaggio del gioco di ruolo è infatti proprio questo e su questo dovrebbe puntare. Il problema è che non è possibile vendere un Master, un narratore di storie che si sobbarchi gran parte del peso della gestione del gioco, ma solo del materiale. Bisognerebbe quindi convincere un giocatore ad investire dei soldi in qualcosa che sembri appagante... per poi rifilargli un sacco di regole che lo trasformino magicamente in un narratore con il minor sforzo possibile.

In parte è quello che fanno i *dungeoncrawler*: giochi da tavolo che tendono a simulare l'esplorazione di pericolose locazioni alla ricerca di tesori nascosti. Questi giochi prendono i momenti chiave dei giochi di ruolo, epurandoli da tutta la loro libertà d'azione, e li mettono in scena con graziosi materiali tangibili e regole che permettono di contenere in una serata il divertimento di uno stralcio di vita avventurosa all'interno di un mondo fantastico.

Nonostante il sacrificio del 90% della libertà dei giocatori, però, anche questi giochi non riescono a contenere ormai la mole dei loro manuali. Anche le azioni più semplici devono essere spiegate e rispiegate in diversi modi con esempi ed analisi di ogni situazione strana si possa venire a creare, rendendo necessarie letture del regolamento alla lettera e pubblicazioni di risposte a domande che i giocatori si pongono di fronte a situazioni non previste (o semplicemente spiegate solo una volta invece che tre, spesso). I manuali tendono così a crescere in altezza, spingendo i giochi verso una continua semplificazione e perdita di libertà. Per ottenere varietà siamo costretti a comprare espansioni su espansioni che ci propongono altri manuali per spiegarci 4 nuove regole.

Lo strumento migliore per combattere l'incremento dello spessore dei manuali è la frammentazione delle regole su centinaio di carte che propongono ognuna la propria eccezione regolamentarla, ormai il fondamento dei migliori giochi *american-style*; non è però possibile spiegare queste piccole regole più volte e con esempi illustrati come sul manuale e così crescono le domande al produttore costringendolo a inserire pagine di regole per spiegare almeno una seconda volta quelle stesse regole. Si viene così a perdere parte del vantaggio apportato, avviando una corsa alla semplificazione (e sterilizzazione, spesso) anche di queste eccezioni regolamentarie.

Un valido esempio di quello che ho descritto qui sopra è dato dall'esordio sul mercato della AEG, che ha prodotto, a parer mio, due dei migliori giochi *fantasy* degli ultimi anni, per varietà: *Thunderstone* e *Tomb*.

Entrambi i giochi sono arrivati sul mercato con un manuale snello con poco più di 10 pagine, nel caso di Tomb pure fortemente illustrate e scritte in grande, e grande varietà di effetti sulle decine e decine di carte di cui i giochi sono corredati e di cui si servono per creare situazioni sempre nuove da gestire per mantenere viva la voglia di avventura del giocatore. Sembrava un connubio perfetto... finché i giocatori non hanno cominciato ad inondarli di domande su finanze regolamentarie costringendoli di fatto a raddoppiare, perlomeno, lo spessore del manuale dei loro giochi. Personalmente ho giocato entrambi i giochi senza bisogno del secondo manuale: se succede qualcosa di strano o poco chiaro si stabilisce al tavolo un metodo di applicazione, basandoci sul comune buonsenso ( o su un generatore casuale di assiomi) e si prosegue il gioco senza perdere inutile tempo nella ricerca della regola perduta; tempo che aumenta in relazione al numero di pagine del manuale, farei notare. Anche perché magari giocherò di nuovo fra un mese quel gioco e mi sarò dimenticato quella regola e pure altre tre, nel frattempo.

Purtroppo sembra che la necessità di seria regolamentazione colpisca una discreta fascia di giocatori. O perlomeno colpisce quella fascia che, complice la semplicità di contatti donata dalla rete, ama infastidire gli autori di giochi per costringerli a risolvere ogni piccolo baco regolamentario del loro gioco. Così pure io mi devo sorbire regolamenti inutilmente lunghi per apprezzare i giochi migliori.

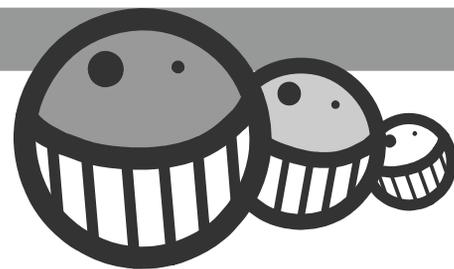
Quello che abbiamo bisogno di riscoprire è lo spirito iniziale dei giochi di ruolo e da tavolo: la simulazione che, paradossalmente, è ancora il motivo per cui gran parte delle persone li compra.

**Non bisognerebbe chiedersi cosa le regole ci permettono di fare, come gestirle al meglio, ma cosa vorremmo fare in una situazione come quella illustrata dal tabellone o dal narratore di turno.**

Le regole sono solo lo strumento che ci permette di farlo in maniera virtuale. Le regole migliori sono quelle che risolvono molte situazioni in modo simile; facili da ricordare... o dedurre, se la memoria fa cilecca. Smettetela di tormentare gli autori con le vostre richieste di chiarimenti e cominciate a dedurre! State cercando di divertirvi, non di vincere un torneo!

Potrebbe magari così cominciare una nuova era dove finalmente la crescente varietà di mostri, incantesimi e locazioni vincerà sulla crescente standardizzazione delle regole e delle situazioni di gioco.





# I giochi di Avventura Fantasy

secondo Board Game Geek (aggiornati al 15/06/2011)

Questa classifica è stata realizzata selezionando i giochi con categorie Fantasy e Adventure, escludendo Wargame e Workers Placement. Nota: sono stati eliminati anche giochi analoghi, come la versione standard di "The Confrontation", "Heroscape: Swarm of the Marro" e "D&D: Wrath of Ashardalon".

1	Runewars di Corey Konieczka; Fantasy Flight Games, Giochi Uniti, 2010 Giocatori: 2-4 Categorie: Adventure, Fantasy, Fighting, Miniatures	BGG rank: 30° (media 8,00 - 2096 voti)
2	Claustrophobia di Croc; Asmodee, REBEL.pl, 2009 Giocatori: 2 Categorie: Adventure, Fantasy, Miniatures	BGG rank: 55° (media 7,93 - 1458 voti)
3	Descent: Journeys in the Dark di Kevin Wilson; Fantasy Flight Games, Nexus, 2005 Giocatori: 2-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Miniatures	BGG rank: 66° (media 7,56 - 6647 voti)
4	Lord of the Rings: The Confrontation (Deluxe Edition) di Reiner Knizia, Eric M. Lang, Christian T. Petersen; Fantasy Flight Games, 2006 Giocatori: 2 Categorie: Adventure, Bluffing, Deduction, Fantasy, Novel-based	BGG rank: 79° (media 7,62 - 2589 voti)
5	Heroscape Master Set: Rise of the Valkyrie di Stephen Baker, Rob Daviau, Craig Van Ness; Hasbro, Milton Bradley, 2004 Giocatori: 2-4 Categorie: Adventure, Fantasy, Fighting, Game System, Miniatures	BGG rank: 136° (media 7,37 - 4827 voti)
6	Defenders of the Realm di Richard Launius; Eagle Games, 2010 Giocatori: 1-4 Categorie: Adventure, Fantasy, Fighting, Miniatures	BGG rank: 144° (media 7,63 - 1202 voti)
7	Middle-earth Quest di Corey Konieczka, Christian T. Petersen, Tim Uren; Fantasy Flight Games, Nexus, 2009 Giocatori: 2-4 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Novel-based	BGG rank: 149° (media 7,52 - 1552 voti)
8	Tales of the Arabian Nights di Anthony J. Gallela, Eric Goldberg, Kevin Maroney, Zev Shlasinger; Z-Man Games, 2009 Giocatori: 1-6 Categorie: Adventure, Arabian, Fantasy	BGG rank: 169° (media 7,33 - 2577 voti)
9	Dungeons & Dragons: Castle Ravenloft Board Game di Rob Heinsoo, Peter Lee, Mike Mearls, Bill Slavicsek; Wizards of the Coast, 2010 Giocatori: 1-5 Categorie: Adventure, Exploration, Fantasy, Fighting, Horror	BGG rank: 211° (media 7,29 - 2466 voti)
10	Lord of the Rings di Reiner Knizia; Editrice Giochi, Fantasy Flight Games, Kosmos, 2000 Giocatori: 2-5 Categorie: Adventure, Fantasy, Novel-based	BGG rank: 289° (media 6,94 - 7191 voti)

In questo numero abbiamo parlato di:

Hunting Party  
Thunderstone  
Ascension  
Magic Realm  
Claustrophobia  
Runewars  
Avventure nella Terra di Mezzo  
Heroquest  
D&D: Castle Ravenloft Board Game  
Dungeon Twister  
Cadwallon – la Città dei Ladri  
Descent: Viaggi nelle Tenebre  
Pastiche  
Cité  
Mousquetaires du Roy  
Cargo Noir  
YOMI  
Innovation  
La Spada e la Fede  
Small World: Be Not Afraid...  
Munera: Familia Gladiatoria  
Basilica  
Qwirkle



[www.ilsa-magazine.net](http://www.ilsa-magazine.net)

numero 12