

SPECIALE  
**THE  
GAMES  
machine**

# ioGioco

## GIOCATI PER VOI

**TERRAFORMING MARS**  
**COTTAGE GARDEN**  
**EVOLUTION**  
**ICE COOL**  
**CENTURY**

## ESCLUSIVE

CARTA PREQUEL  
PER **DECKSCAPE**  
VARIANTE A SQUADRE  
PER **GUILDS**

## ANTEPRIMA

**IL PADRINO**  
ARRIVA SUI NOSTRI  
TAVOLI DA GIOCO

## GDR

UNA NUOVA AVVENTURA  
DAGLI AUTORI DE  
**L'ULTIMA TORCIA**

## DOSSIER

LE **ESCAPE ROOM**  
INVADONO IL MONDO  
DEI GIOCHI DA TAVOLO

# WARSTONES

**COMBATTIMENTI** ABILITÀ E STRATEGIA  
NEL NUOVO  
A COLPI DI **FLICK** TITOLO FANTASY  
DI **RED GLOVE**

IOGIOCO.IT

SUPPLEMENTO A THE GAMES MACHINE N.346

2017 • Speciale io Gioco • €4,90

70346

917711291232016

P.I. 06/07/17

Pagina mancante  
(pubblicità)

# Editoriale

**N**e è passata di acqua sotto i ponti da quando, qualche mese fa, ho deciso di imbarcarmi in questa grande avventura: creare una rivista interamente dedicata al mondo dei giochi da tavolo e affini. Dovete sapere che in questi anni ho imparato a conoscere e apprezzare un mercato che sin dal primo contatto ha colpito la mia curiosità, dimostrandomi, con sempre più convinzione, un'incredibile maturità in grado di farlo crescere con costanza e soddisfazione; uno sviluppo che punta a soddisfare le esigenze di un numero sempre più ricco di giocatori. Lo speciale che avete tra le mani in questo momento ha la voglia e l'ambizione di raccontarvi con passione il mondo del tabletop a 360°, senza dimenticare tutte quelle realtà che gravitano attorno a questa fantastica passione. La mia speranza è proprio quella di trasmettervi quella carica esplosiva che ci ha accompagnato nella stesura di queste 80 pagine. Speciali, esclusive, anteprime e recensioni, utili a farvi scoprire - o approfondire - qualcosa che merita di essere divulgato con incredibile coraggio e dedizione. Spazio quindi a dadi, carte, tasselli, miniature, manuali e tabelloni... i veri protagonisti di Io Gioco!

Buona lettura

Roberto Vicario



## SOMMARIO

### Rubriche

- 4 News
- 10 Personalità ludiche: Carlo A. Rossi
- 34 Dado critico: il giocatore imperfetto
- 44 Recensioni minute: La mansarda
- 68 Sgananzium: Barba & fustelle
- 76 Pimp my games!
- 82 Classici moderni

### Avventure

- 14 L'Ultima torcia: Nelle fauci del lupo

### Dossier

- 12 Fantasy e GDR
- 20 Escape Room: prigionieri in una scatola?
- 26 Spiel Des Jahres: l'Oscar dei giochi parla tedesco
- 30 Kickstarter: finanziare giochi dal basso

### Anteprime

- 36 Warstones
- 38 Citadels
- 40 Apokalypsis
- 42 Il padrino: l'impero dei Corleone

### Recensioni

- 46 Tikal
- 48 La valle dei mercanti
- 50 Cottage garden
- 52 Evolution
- 54 Magic Maze
- 56 Terra-017
- 58 7th Sea
- 60 Century: la via delle spezie
- 62 Terraforming Mars
- 64 Kingdomino
- 66 Pozioni esplosive: il quinto ingrediente
- 70 Ice Cool
- 72 Guilds

## GUIDA ALLE RECENSIONI: COS'È IL TERMOMETRO?

Nel termometro delle recensioni sono espressi dei giudizi che riguardano alcuni elementi cardine del gioco, e sono:

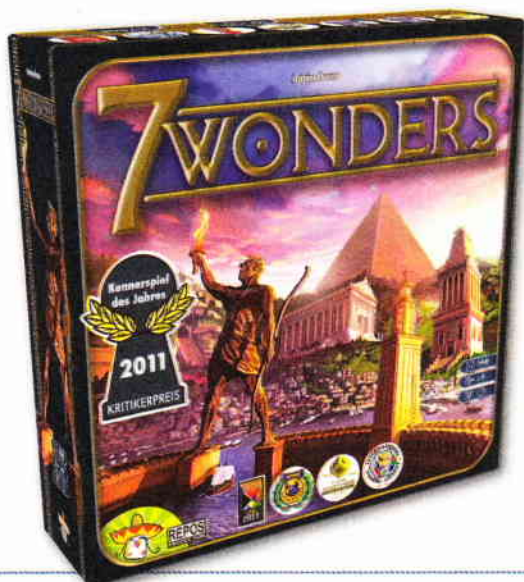
**GRAFICA:** Qualità del comparto estetico, dalle illustrazioni alle simbologie, dall'impaginazione alle scelte cromatiche.

**USABILITÀ:** Ergonomia dei componenti, riconoscibilità dei pittogrammi utilizzati, leggibilità dei materiali in base all'uso previsto.

**REGOLAMENTO:** Organizzazione e chiarezza del testo, curva di apprendimento offerta, disponibilità di esempi e di accessori di supporto.

**MATERIALI:** Qualità dei componenti e delle stampe, resistenza dei materiali, razionalizzazione del package esterno e interno.

**MECCANICA:** Il mix di meccaniche che danno vita all'esperienza di gioco e il livello qualitativo della loro integrazione.



## 7 WONDERS - UN ANNIVERSARIO TUTTO DA FESTEggiARE

Dal 7 al 16 luglio, in una ventina di negozi italiani selezionati da Asmodée Italia, si celebrerà il settennale di Seven Wonders con eventi e tornei.

L'editore omaggerà il grande classico di civilizzazione offrendo alcuni kit contenenti materiali unici - come una cartolina a tiratura limitata e autografata da Bauza e Coimbra - oltre a poster e ad altre carte speciali. Correte sul sito di Asmodée Italia per verificare se vicino casa vostra potrete festeggiare questa bella ricorrenza ludica.



## PANDEMIC LEGACY IN ARRIVO LA SECONDA STAGIONE

Dopo aver tenuto incollati ai tabelloni milioni di appassionati, Z-Man Games ha svelato i primi dettagli di Pandemic Legacy: Season 2. Saremo catapultati 71 anni dopo i tragici eventi della prima scatola, in un mondo messo in ginocchio dalle virulente malattie. Grafica rivoluzionata e nuove meccaniche di distribuzione risorse e di esplorazione del mondo, promettono di offrire un'esperienza nuova, in costante evoluzione, ma sempre coerente col primo episodio, divenuto ormai un bestseller mondiale. Riuscirete a uscirne vivi?



## LA QUINTA EDIZIONE DI D&D IN ITALIANO

La quinta edizione di Dungeons & Dragons, pubblicata nel 2014 negli States, arriva in italiano ad opera di Asmodee Italia, che ha siglato un accordo con Gale Force Nine, la concessionaria per le edizioni internazionali del titolo della WotC. Le date ufficiali del piano di localizzazione non sono state ancora rivelate ma le indiscrezioni raccolte prevedono Player's Handbook e Starter Set per il mese di settembre, seguiti entro un paio di mesi, dal Monsters Manual e dalla Dungeon Master's Guide.

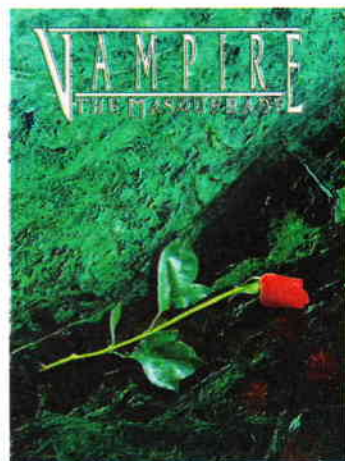
## COOL MINI OR NOT IN LOTTA PER IL TRONO DI SPADE

CoolMiniOrNot entra nella lotta per il Trono di Spade con lo starter set di A Song of Ice and Fire, il wargame di miniature che lancerà a fine anno su Kickstarter. Presto le casate Stark e Lannister inizieranno scontri agguerriti sui tavoli da gioco con alternative tattiche e sotterfugi degni delle migliori pagine di George R. R. Martin, il quale ha specificamente approvato lo stile dei modelli che verranno creati. Alcune prime preview sono presenti sulla pagina facebook dedicata al gioco.



## VAMPIRE THE MASQUERADE SETE DI QUINTA EDIZIONE

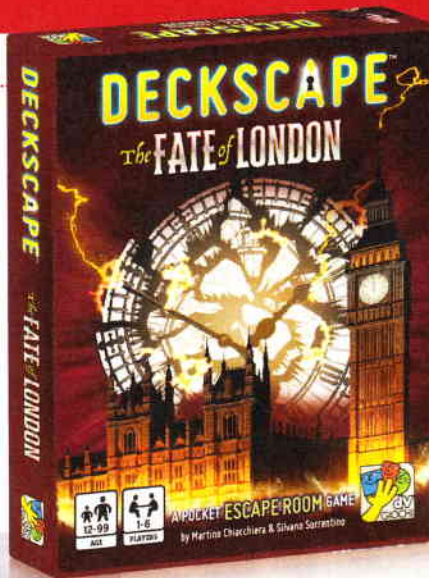
La White Wolf è al lavoro per la realizzazione della quinta edizione di Vampire the Masquerade, una nuova veste per un titolo che ha segnato l'"epoca d'oro" del gdr e che è tra i più giocati in assoluto. Al momento è noto che gli avvenimenti avranno luogo dopo la Gehenna e che ci saranno cambiamenti per istituzioni e clan. Inoltre, il rapporto tra i predatori e gli umani diverrà più articolato. Per calmare la vostra sete, sul sito della casa americana è disponibile un kit pre-alpha scaricabile fino al primo agosto.



Pagina mancante  
(pubblicità)

## IL DESTINO DI LONDRA A CACCIA DI BOMBE NEL SECONDO EPISODIO DI DECKSCAPE

DvGiochi impreziosirà la sua ormai consueta presenza alla Gencon con il secondo episodio di Deckscape, la serie di titoli "tascabili" che promette esperienze sulla falsariga delle escape room e che molto ha fatto parlare di sé durante la scorsa primavera. Dopo aver superato il test propostoci dal Dottor Thyme, in Fate of London - questo il titolo del secondo capitolo - saremo investigatori alle prese con la ricerca di alcune bombe nascoste prima che queste esplodano creando il panico in città.



## WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY TORNA IN DUE EDIZIONI

Warhammer Fantasy Roleplay, il gioco di ruolo della Games Workshop, lascia la Fantasy Flight tornando oltremarica con due nuove versioni dello storico titolo. Con una partnership tra Cubicle7 e la stessa casa di Nottingham, il progetto prevede il lancio del gioco ambientato nel Vecchio Mondo, Warhammer Fantasy Roleplay, entro la fine del 2017 e di quello ispirato al nuovo setting, Warhammer Age of Sigmar Roleplaying Game, nel 2018. I due titoli godranno di linee editoriali indipendenti.

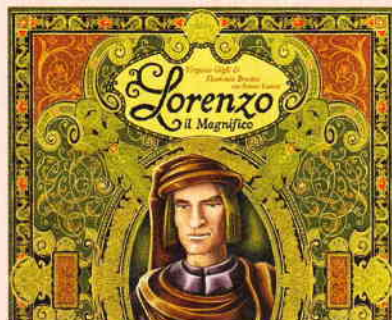
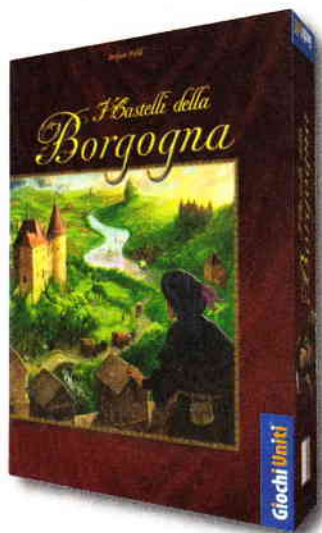


## CODENAMES A GENCON PARTIRÀ IL DUETTO

Durante la prossima GenCon, la Czech Games presenterà Codenames Duet, l'ennesimo rivisitazione del geniale Nome In Codice, pluripremiata opera di pensiero laterale di Vlaada Chvátil. Stavolta non si tratterà di una tematizzazione, ma di un regolamento nuovo, specifico per due giocatori che apparterranno alla stessa agenzia investigativa e che dovranno collaborare per scovare i loro agenti sotto copertura. Insomma, nuove opportunità di godere delle brillanti meccaniche di Codenames per quando sarete solo in due.

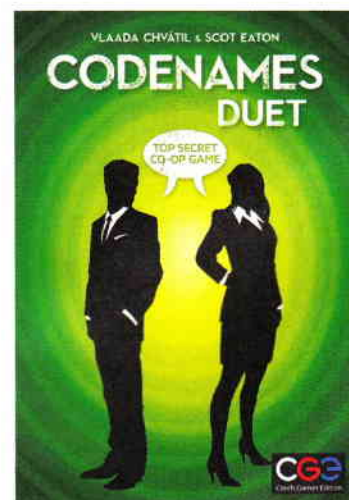
## GIOCHI UNITI PORTA L'ITALIANO NEI CASTELLI DI BORGOGNA

I Castelli della Borgogna parlerà italiano grazie a Giochi Uniti! L'editore partenopeo ha infatti annunciato l'uscita della localizzazione italiana del noto titolo di Stefan Feld, considerato ormai un "must" del genere eurogame e il cui successo - nonostante sia un gioco del 2011 - ha portato nello scorso anno anche a un riadattamento con una versione di carte. Finalmente questa lacuna dell'offerta nostrana sarà colmata e tra poche settimane anche questo grande classico sarà disponibile nei negozi.



## HOUSES OF RENAISSANCE SI TORNA ALLA CORTE DI LORENZO IL MAGNIFICO

È in arrivo, da Cranio Creations, Houses of Renaissance, l'attesa espansione di Lorenzo il Magnifico. L'acclamato titolo di piazzamento lavoratori si arricchirà con casate rinascimentali dai poteri unici, accoglierà nuovi leader, ulteriori carte sviluppo e una quinta torre per incrementare i modi di guadagnare e usare risorse. Infine, potremo allargare la nostra sfida fino a cinque ambiziosi rampolli. Alla prossima Essen Spiel dunque: il prestigio del granducato non è roba che si guadagna con poco!



Pagina mancante  
(pubblicità)



## D&D INCONTRA TOLKIEN NEL GDR AVVENTURE NELLA TERRA DI MEZZO

La neonata NeeD Games, iniziativa editoriale che ha esordito con la localizzazione del gioco di ruolo 7Th Sea, ha annunciato il secondo titolo del suo line up ruolistico: Avventure nella Terra di Mezzo - Manuale del Giocatore. Edito originariamente da Cubicle 7 e Sophisticated Games, il gioco unisce l'ambientazione del noto professore di Oxford con il sistema di gioco OGL dell'ultima edizione di D&D, creando un mash-up potenzialmente esplosivo per i fan di queste due proprietà intellettuali. Arrivo previsto per il prossimo autunno.

# GEN CON 50

## GENCON: CELEBRAZIONI PER LA 50 EDIZIONE

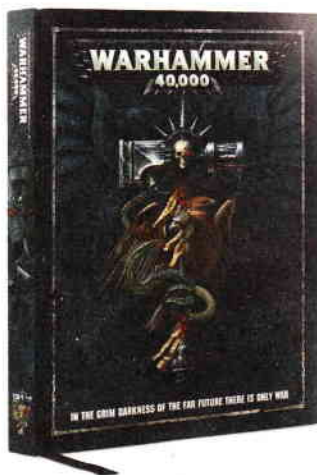
Il prossimo 17 agosto prende il via la cinquantesima edizione di Gen Con, la più importante e famosa convention ludica statunitense. Per accogliere il sempre più vasto pubblico proveniente da tutto il mondo, la manifestazione ha esteso lo spazio di gioco nello stadio cittadino. In questo importante anniversario, ci sarà anche una celebrazione della prima Gen Con realizzata da Gary Gygax nel 1967. Mai come quest'anno, varrà la pena raggiungere Indianapolis per vivere i Best Four Days in Gaming!

### I 5 GIOCHI PIÙ ATTESI DI GEN CON

- *Big Trouble in Little China: The Game*
- *Cities of Splendor*
- *Immortals*
- *Legend of the Five Rings: The Card Game*
- *Wasteland Express Delivery Service*

## WARHAMMER 40.000. L'OTTAVA EDIZIONE È TRA NOI

Da pochi giorni nei negozi di tutto il mondo è disponibile quella che la Games Workshop definisce: la più bella edizione di sempre di Warhammer 40.000, il wargame fantascientifico più giocato al mondo. L'iconica ambientazione della casa di Nottingham, ha travalicato i tavoli da gioco divenendo parte integrante della cultura popolare. Con l'8 edizione si celebrano i primi 30 anni di questo titolo, rivoluzionandone i meccanismi che ne hanno fatto la storia. I primi riscontri dei fan sono entusiastici, non ci resta che attendere per capire se davvero la GW ha centrato il suo ambizioso obiettivo di rinnovamento.



## FALLOUT: WASTELAND WARFARE. IL FUTURO POSTATOMICO DI BETHESDA IN 32 MM

Per la gioia dei moltissimi fan, la Modiphius Entertainment ha annunciato, ufficialmente, la data di uscita per "Fallout: Wasteland Warfare", gioco di miniature basato sull'omonima serie di videogiochi della Bethesda: a novembre 2017 potremo condurre una piccola banda di sopravvissuti all'olocausto nucleare, rappresentati da dettagliatissime miniature scala 32mm, in avvincenti scontri contro un avversario umano o contro l'intelligenza artificiale del gioco.

## I PIÙ ATTESI IN ARRIVO

- **Castelli di Borgogna** (Giochi Uniti)
- **Grand Austria Hotel** (Cranio Creations)
- **Il Padrino: L'Impero dei Corleone** (Asmodee Italia)
- **The Walking Dead: All Out War - Collector's Edition** (MS Edizioni)
- **Dungeons & Dragons 5 Starter Set** (Asmodee Italia)

## ARRIVA MANCALAMARO: UN NUOVO EDITORE PER IL GIOCO IN SCATOLA

Stanno per giungere sugli scaffali di tutta Italia i primi prodotti targati ManCalamaro, una nuova realtà dell'editoria ludica che esordirà a settembre con un catalogo decisamente corposo. Ben 20 localizzazioni, risultato delle partnership strette con operatori stranieri come Bombyx, IELLO, Fun Forge, HUCH! & friends e altri ancora. Oltre alle novità non mancano attesi ritorni di scatole già apprezzate dal pubblico nostrano, come King of Tokyo e KA-WOOM.



# MANCALAMARO



Pagina mancante  
(pubblicità)



di Massimiliano Calimera

# A TU PER TU CON... CARLO A. ROSSI

**C**arlo A. Rossi è uno degli esponenti del panorama autoriale nostrano più presenti sui mercati internazionali. Parecchi suoi titoli, per quanto poco noti nel bel paese, hanno raggiunto tirature con parecchi zeri, specialmente in Germania (tra tutti **Extreme Memo** per la HABA e **Zoowaboo** per la Selecta). Pur avendo raggiunto l'apice del successo con i giochi per i più piccoli, si muove agilmente anche su altri generi. Proprio di recente si è conclusa brillantemente la campagna di finanziamento su Kickstarter del suo **Divinity Derby**, per Ares Games. E, da pochi mesi, sono entrati in di-

stribuzione sul mercato italiano i suoi due ultimi giochi per la HABA: **Picassimo** e **La Torre Del Drago**. Il prossimo titolo in arrivo in Italia a settembre, **La Foresta Misteriosa**, per la nuova casa editrice Mancalamaro, si è classificato tra i finalisti del Kinderspiel Des Jahres, il premio per il miglior gioco per bambini in Germania, il più prestigioso riconoscimento per questo settore. Questa è la seconda volta che Carlo arriva in finale (già avvenne nel 2009 con Zoowaboo), ma a trionfare è stato Ice Cool, il gioco dei pinguini scivolosi della Brain Games. Nella chiacchierata che segue parliamo con Carlo di questa esperienza, dei lavori in corso e della nuova ondata di designer italiani. Carlo poi ha realizzato, appositamente per i lettori di *io Gioco*, delle varianti per **La Foresta Misteriosa**, da provare assolutamente appena il gioco arriverà sugli scaffali.

**È la seconda volta che conquisti un posto da finalista nella**

**competizione più importante del mondo per quanto riguarda i giochi per bambini. Che diamine bisogna fare per convincere questi tedeschi?**

*Ti dirò, parte del fascino del Kinderspiel des Jahres sta proprio nel metodo con cui emergono i giochi nominati, che è forse il meno contestabile nonché il più meritocratico. La giuria si occupa di organizzare sessioni di playtest con bambini veri e ne registrano emozioni e pensieri. Ed è giusto così perché alla fine sono i bambini il vero target e la giuria non ha la presunzione di sostituirsi a loro in toto. E questo è bellissimo perché un gioco che dà emozioni forti può emergere a dispetto dei difetti "tecnici" che può avere. Credo infatti che il fattore determinante per avere "La Foresta Misteriosa" in nomination, sia stata la componente di storytelling: giocare una partita è come vivere una storia divisa in 3 capitoli (e in questo aiutano molto le illustrazioni, nonché la scelta di*

**UN GIOCO CHE DÀ EMOZIONI FORTI PUÒ EMERGERE A DISPETTO DEI DIFETTI "TECNICI"**

realizzare una miniatura molto curata per il protagonista principale).

**Sono pochi gli autori così poliedrici da saper sviluppare titoli per bambini come per adulti, giochi family e per gamer. Sono gli altri che sono elitari o sei tu che hai un segreto?**

*Credo sia legato al fatto che sono un autentico onnivoro; a me piace davvero giocare a ogni genere di gioco; però ti devo correggere sui giochi per gamer, in realtà non ne ho fatto nemmeno uno che possa davvero rientrare in questa categoria. Al contrario, ultimamente mi sto focalizzando sul creare versioni "family" di giochi per gamer che adoro. Dungeon Time nasce da Space Alert, ho da poco firmato un contratto che è la mia interpretazione di Galaxy Trucker, e in questo momento mi sto concentrando su una sorta di Arkham Horror giocabile in 45 minuti. E sembra che la cosa mi stia riuscendo abbastanza bene.*

**Dando un'occhiata alla tua ludografia, c'è solo Ares Games tra i publisher italiani con cui lavori. Gli stranieri hanno il diritto di prelazione sulle tue opere?**

*In realtà nasce dal fatto che sono stato "cresciuto" col mito dei giochi alla tedesca e quindi per chi ha cominciato a fare giochi agli inizi del 2000 quello era il mercato di riferimento e l'obiettivo a cui tendere. Poi col tempo sono nate altre realtà molto forti anche in Italia (e ancor più in Francia). Ma avendo stabilito rapporti molto profondi con gli editori tedeschi (e in alcuni casi anche di autentica amicizia) mi viene naturale continuare per questa strada.*

**Anni addietro ti sei definito "Un accanito consumatore di giochi che ha l'hobby di crearli". E' ancora così? Il game design per te è ancora "solo" un hobby?**

*In realtà era per porre l'accento sul fatto che mi sento più giocatore che autore, e credo sia la chiave che mi ha permesso di essere ancora in attività dopo tutti questi anni (siamo a 15!); la passione smisurata per il gioco da tavolo. Tuttavia ammetto che, pubblicando ormai costante-*

## VARIANTI PER "LA FORESTA MISTERIOSA"

### **Nell'oscurità:**

*Dopo aver tirato i dadi e aver scelto gli oggetti da prendere, anziché metterli nello zaino i giocatori li devono mettere in 3 pile che si andranno formando (in modo che solo l'ultimo sia visibile); ogni pila può contenere al massimo 10 oggetti, e quando le 3 pile sono complete la fase di preparazione termina e tutti gli oggetti raccolti vengono disposti nello zaino. Questo aggiunge un doppio livello all'aspetto di memoria, perché ora ci si deve ricordare quello che si è già preso (oltre a quello che manca).*

### **Consapevolezza:**

*Quando, tirando i dadi, escono 1 o 2 "loki" (che sono delle specie di Jolly) si è obbligati a prenderli; tuttavia, a seconda del momento, non sempre questa mossa conviene (specialmente se si è in una fase in cui si sa esattamente quello che si vuole). La variante consiste nel rendere questa mossa facoltativa (che rispecchia quanto c'era nel mio regolamento originale).*

### **(Nobile) sacrificio:**

*Sia il "giorovago" che alcuni token "loki" permettono di scambiare degli oggetti dallo zaino; la variante consiste nel poter usare anche i token "loki" per lo scambio.*


*mente 2 o 3 giochi all'anno si può parlare di semiprofessionismo, più che di hobby.*

**Il settore in Italia sta crescendo a velocità impressionante (ci sono perfino le riviste!) e con esso anche il numero di nuovi autori. Ti spaventa tutta questa concorrenza?**

*Ma certo che sì! Di tanto in tanto frequento eventi di incontri di autori e mi ritrovo a giocare a prototipi con una qualità di idee che non hanno nulla da invidiare alle mie, anzi; quello che manca a questi autori in erba è solo un po' di "mestiere" unito al fatto che faticano ad approcciare e avere contatti con editori sem-*

*plicemente perché sconosciuti. E' solo questione di fare un po' di gavetta e mi aspetto di avere una concorrenza fortissima tra pochi anni. Questo ovviamente gioca a mio favore visto che mi dà ulteriori stimoli.*

**Un consiglio spassionato a tutti i neo-designer con la valigia carica di prototipi e sogni?**

*Difficile essere originali, qui: i consigli sono i soliti che si danno in qualsiasi ambito creativo. Nel caso specifico del gioco da tavolo occorre giocare, giocare, giocare; e infine occorre tanta pazienza e costanza (oltre al fatto di saper ascoltare i propri playtester di fiducia). *

## TOP 5 DI CARLO

### **1 Der Schatz von Castellina**

*Perché penso sia il miglior gioco che abbia mai fatto e sarà difficile avere altre idee così semplici ed eleganti basate su un progetto cartotecnico singolare.*

### **2 Extrem Memo**

*Perché è incredibile la quantità di aneddoti che si possono raccontare attorno ad un gioco che vive di una sola regola, che ho sviluppato in una sola settimana, e tuttavia in grado di mettere il gioco del Memory classico in una prospettiva completamente diversa.*

### **3 Dungeon Time**

*Perché sono un appassionato di giochi da tavolo che si possono giocare in solitaria (si è un ossimoro lo so), e questo è il gioco che avrei voluto ci fosse sul mercato, dato che non c'era me lo sono fatto da me.*

### **4 Hab & Gut**

*Perché l'idea che vi sta alla base (un meccanismo di informazioni condizive) è ancora attuale e brillantissima.*

### **5 Picassimo**

*Perché è un gioco che spieghi in 5 secondi mentre lo giochi; pochi giochi sul mercato possono vantare una simile magia.*



# FANTASY E GDR

## UN MATRIMONIO CHE NON CONOSCE CRISI

di **Eugenio M. Lauro**

illustrazione di **Andrea Guardino**

**I**l genere fantascientifico, si è da tempo guadagnato un posto fisso nelle programmazioni dello show biz, continuando a catturare l'interesse del largo pubblico, basti pensare che ben più della metà delle pellicole campioni d'incasso del secolo corrente appartengono a questo filone. Oggi, non avere una opinione su Star Wars estromette l'interlocutore dalla cultura di massa ma la cosa interessante, è che questo fenomeno sta diventando vero anche per un genere "figlio" della fantascienza, il fantasy, la nuova vena aurifera del mercato. Quel connubio di leggenda, superstizione, estetica esotica e reminiscenze medioevali in bilico tra ingenuità e sapore epico, sebbene presente nella narrativa da anni, è esploso sul grande e piccolo schermo con adattamenti di opere iconiche come Il Signore degli Anelli di J. R.R. Tolkien e di blockbuster come il ciclo di Harry Potter della Rowling o Il Trono di Spade di George R. R. Martin, arrivando a insediare il successo del genitore, come testimoniano i budget già stanziati per opere simili, gli

scaffali delle librerie, dove serie su vampiri adolescenti contendono lo spazio alle saghe storiche, per non citare i fumetti, dove il più famoso editore di nuvole parlanti nostrano, ha armato di "spada & magia" uno dei suoi eroi più recenti. Questa "mondanizzazione" del fantasy tuttavia, non coglie di sorpresa chi ha frequentato il fandom ludico degli ultimi quarant'anni. Il gioco di ruolo, mezzo che permette di superare i confini fisici del gioco e sfruttare il più grande studio produttivo di sempre, l'immaginazione, ha da subito accolto e cavalcato questo genere, inclusivo per definizione, epico per aspirazione. Dalla nascita di Dungeon & Dragons, il capostipite diventato eponimo dell'hobby grazie ai circa sei milioni di giocatori complessivi, celebrato nella recente serie tv Stran-

ger Things e dal libro di Vanni Santoni "La Stanza Profonda" candidato per il Premio Strega, il fantasy è stato oggetto di moltissime declinazioni ed è tuttora, il genere più praticato ed apprezzato in un trend che non accenna a perdere terreno per la sua semplicità e potenzialità creativa. L'offerta ludica che permette di scatenare l'immaginazione per salvare il mondo dal cattivo di turno o per salvarsi dalla banale vita di tutti i giorni, è ampia e variegata. Per districarsi nell'offerta e tornare al tavolo prima possibile, riportiamo di seguito i titoli più significativi del momento che hanno affrontato il genere fantasy classico, svincolato da opere di riferimento: non ci sono scuse per non mettere alla prova il proprio coraggio e divertirsi a colpi di dado. Poliedrico s'intende.

---

**IL GENERE PIÙ PRATICATO ED APPREZZATO IN UN TREND CHE NON ACCENNA A PERDERE TERRENO**

---



## DUNGEONS & DRAGONS 5° EDIZIONE

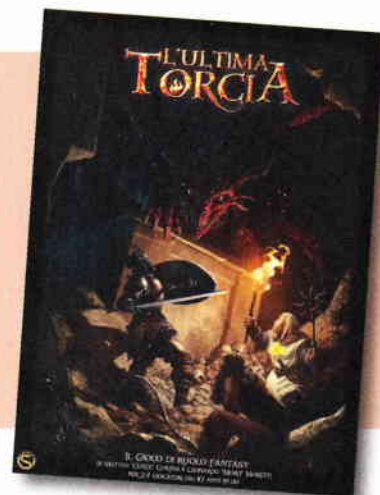
Editore/Distributore: **Asmodee Italia**

Il Grande Antico dei giochi di ruolo, il titolo in vetta alle classifiche dal '74 che ha avviato intere generazioni all'hobby tornato con la quinta incarnazione che vedremo dopo l'estate anche in Italiano. Un gioco per puristi della carta quadrettata che ha recuperato parte del sapore originale, semplificando alcune meccaniche. Per chi apprezza la vecchia scuola, il gioco orientato allo scontro tattico, le preparazioni meticolose, la crescita esponenziale del personaggio, il gioco organizzato e il fantasy dove può succedere veramente di tutto.

## L'ULTIMA TORCIA

Editore: **Serpentarium**

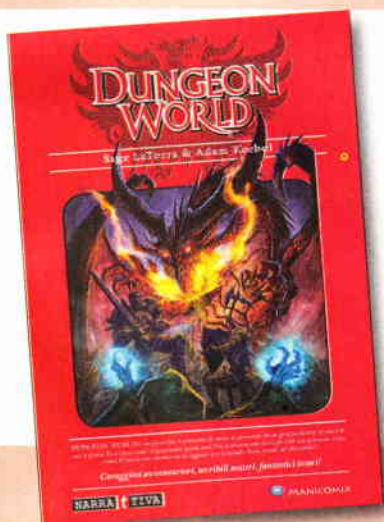
Gioco dal DNA italiano che per formula e richiami estetici, ricorda la mitica scatola rossa di D&D degli anni '80 ma che ci fa fare un balzo fino ai giorni nostri con meccaniche immediate ed un approccio roguelike dove impera un giudice tanto spietato quanto imparziale: il dado. Per chi vuole sfidare il destino con leggerezza, darsi all'avventura senza troppe giustificazioni, per chi vuole mettersi alla prova senza preparazioni eccessive e vivere l'esperienza, anche occasionale, con il giusto mix di impegno e fatalismo.



## DUNGEON WORLD 2° EDIZIONE

Editore/Distributore: **Narrativa**

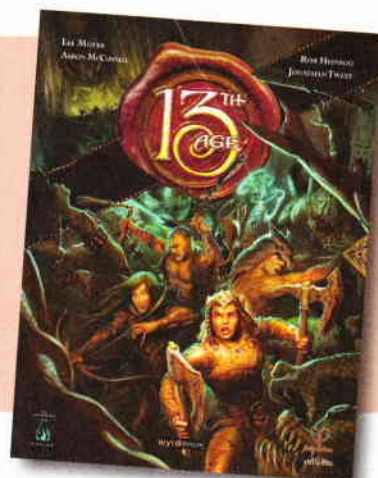
Dungeon World s'inserisce nel filone dei giochi di ruolo Powered By the Apocalypse e affronta il tema fantasy classico omaggiandolo nell'estetica ma celando sotto il cofano un motore innovativo che fa della collaborazione creativa il suo punto di forza. Un titolo per giocatori che partecipano proattivamente alla creazione dell'ambientazione, per master con poco tempo per preparare le sessioni, per valuta più la storia nel complesso che i personaggi nel dettaglio e per chi vuole provare uno stile di gioco alternativo.



## 13TH AGE

Editore: **Wyrd Edizioni**

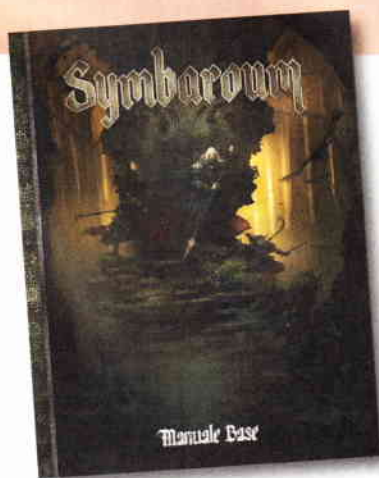
Creato dagli autori di passate edizioni di D&D, 13TH Age si inserisce nello spazio che separa l'approccio classico da quello evolutivo. Il sistema, versione snella e fluida del noto d20 system, introduce il concetto di icona per caratterizzare il setting e utilizza il background del personaggio per definirne le competenze, con tecniche specifiche per creare situazioni imprevedibili in gioco. Un titolo adatto a chi vuole rimanere su terreni conosciuti ma nello stesso tempo esplorare meccaniche che sostengono la narrazione e l'improvvisazione.



## SYMBAROU

Editore: **GG Studio**

Sybaroum è un gdr svedese che arriva sul mercato italiano forte di una qualità produttiva ricercata, specialmente per il sontuoso comparto grafico. Il gioco, supportato da un sistema veloce e flessibile, approccia il genere fantasy con un piglio maturo dai toni dark che insistono sull'asse civilizzazione contro natura e potere contro corruzione. Adatto a giocatori che vogliono fare la parte dei cattivi, scoprire un'ambientazione profonda a colpi di spada in sessioni dal ritmo disciplinato ma incalzante.



# L'ULTIMA TORCIA

NELLE FAUCI DEL LUPO

# AVVENTURA TUTORIAL

## NELLE FAUCI DEL LUPO

Benvenuti nel mondo de L'Ultima Torcia, il gioco di ruolo fantasy che vi calerà nei panni di intrepidi Avventurieri pronti a sfidare pericoli mortali, svelare antichi misteri e recuperare tesori perduti!

Questa Avventura è un Tutorial e ti permetterà di giocare con un sistema di regole snello.

*Nota: se possiedi la scatola del gioco potrai inserire questa breve Avventura nelle tue partite, giocandola con le regole complete.*

Ti servono solo uno o due amici e dei dadi poliedrici a 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce (se ha già la scatola del gioco li troverai all'interno)

Se stai leggendo "Nelle Fauci del Lupo" sarai tu il Master e descriverai il mondo e i suoi pericoli agli altri Giocatori, che saranno gli Avventurieri

Per prima cosa chiedi agli altri Giocatori di scegliersi un Avventuriero tra i due disponibili (Trager e Jildoar), dai loro qualche minuto per leggere la breve descrizione e ricopiare qualche dato su un foglietto (o fotocopiarli) e immedesimarsi nel loro Avventuriero.

### JILDOAR ELFA STREGONA

AGILITA'	1D+1	MAGIA	2D+1
CORAGGIO	1D	MANUALITA'	1D
FORZA	1D-1	PERCEZIONE	1D+1
INTELLIGENZA	2D	SOCIALITA'	2D-1



**ARMATURA 2 · SALUTE 6 · MANA 5**

Jildoar è una stregona del Bosco Bianco ed è molto intelligente: quando testa questa Caratteristica tira di nuovo i dadi che fanno 1 e 2.

Conosce l'Incantesimo "Getto di Fiamme", che le permette di lanciare fuoco dalle mani.

Con il getto investe 2D4 nemici, attacca tirando 2D10+1 e ogni nemico colpito subisce 2D6 Danni. Data la sua Intelligenza Jildoar tira di nuovo gli 1 e 2 anche quando lancia i dadi per il numero di nemici colpiti e per i Danni inflitti.

La stregona ha con sé due pugnali con i quali attacca tirando 1D10+1 e infligge 1D6 Danni (può anche lanciaarli entro 10 metri). Possiede anche una torcia, l'acciarino, una borraccia e una borsa con 11 Fiorini.

### TRAGER UMANO GUERRIERO

AGILITA'	2D+1	MAGIA	1D
CORAGGIO	2D	MANUALITA'	1D
FORZA	2D	PERCEZIONE	1D
INTELLIGENZA	1D	SOCIALITA'	1D



**ARMATURA 4 · SALUTE 11 · MANA 0**

Trager è un guerriero abile e ben armato. È così coraggioso che tira di nuovo gli 1 e 2 quando testa il suo Coraggio, inoltre è così abile che, se fa 10 col dado quando attacca, infliggerà automaticamente il massimo dei Danni con l'arma.

Ha con sé una lancia (attacca tirando 2D10+1, fa Danni tirando 2D8) e indossa una corazza leggera di cuoio che lo protegge. Possiede anche 2 torce, uno zaino, 13 Fiorini e una borraccia.

Appena tutti sono pronti, inizia a leggere...

*"Sta calando la sera fuori dalla Taverna del Cavallo Bizzarro e dei vostri compagni non c'è ancora traccia. Quando la nana sacerdotessa Laka Pietrascudo ha chiesto all'elfo Ranger Silan Ventogrigio di accompagnarla nel bosco in cerca di un vecchio tempio della Luce abbandonato, avevate capito che sarebbero stati via al massimo un paio d'ore, invece non sono ancora tornati. L'oste, un omeone baffuto e sudato di nome Brutan, porta via i vostri piatti e vi chiede [imitate una voce profonda mentre interpretate Brutan] – Signori, perché quelle facce scure? Sembrate afflitti, posso aiutarvi?"*

Date la parola ai Giocatori, chiedetegli cioè di imitare la voce e le movenze degli Avventurieri che interpretano e di rispondere alle domande dell'oste.

L'oste Brutan sa alcune cose e potrebbe dirle agli Avventurieri se loro gli chiederanno del Tempio, del bosco o dei pericoli della zona.

1) *Esiste una scorciatoia per arrivare alle rovine del Tempio, al bivio girate a sinistra!*

2) *Nessuno va volentieri nel bosco, ci sono molti lupi in questo periodo... lupi feroci!*

3) *Un po' di gente ultimamente è scomparsa e c'è chi ha visto un "uomo lupo" aggirarsi di notte... ci sono due guardie alloggiate qui in taverna (ma sono già andate a letto), che hanno indagato senza arrivare a nulla, scoprite cosa succede e verrete ben retribuiti, ne sono certo!*

Quando i Giocatori avranno saputo abbastanza o non sapranno più cosa chiedere, riprendete a leggere:

*Siete veramente molto preoccupati per Laka e Silan, per questo siete usciti a cercarli. La luce delle vostre torce illumina un sentiero che si snoda nel bosco. Dovrebbero essere andati di là. Fate qualche centinaio di metri quando il sentiero si biforca. Che fate?"*

Se gli avventurieri prenderanno una direzione a caso o seguiranno le indicazioni dell'oste proseguite oltre, se

invece osserveranno il suolo o le frasche alla ricerca di tracce chiedete loro un Test Percezione, cioè di lanciare un dado a 10 facce (da ora chiamato D10) e fare 6 o più (leggete il punto A). Jildoar, grazie ai suoi sensi elfici può sommare +1 al tiro del dado.

Se il risultato del Test sarà, per entrambi, 5 o meno, leggete il punto B.

### COME SI EFFETTUA UN TEST



Per vedere se un Avventuriero riesce o meno in un'azione importante per il proseguimento dell'Avventura, il Giocatore che lo interpreta dovrà tirare uno o più dadi a 10 facce (D10) e fare un punteggio pari o superiore a quello richiesto dal Master (chiamato Target). Più una cosa è difficile da fare più il Target sarà alto. Normalmente si ha successo con 6 o più. Nel gioco ci sono otto Caratteristiche: Agilità, Coraggio, Forza, Intelligenza, Magia, Manualità, Percezione e Socialità. Se vi viene richiesto un Test su una di queste guardate cosa c'è scritto accanto. Se c'è scritto "1D" dovete tirare solo un D10 e sperare di fare il numero uguale o più alto del Target.

#### Variabili in base all'Avventuriero

**+1:** alcuni Avventurieri hanno "+1" in una Caratteristica. Questo vuol dire che il Giocatore sommerà 1 al risultato del D10 quando tira i dadi per un Test su quella Caratteristica. Così un 2 vale 3, 5 vale 6 e 10 vale 11!

**-1:** un "-1" di fianco a una Caratteristica vuol dire che il Giocatore deve sottrarre 1 al risultato del D10 sui Test di quella Caratteristica. Un 2 vale 1, un 5 vale 4, un 10 vale 9!

**Doppio Dado:** se prima della lettera "D" c'è un 2, significa che il Giocatore può lanciare 2 volte il dado e scegliere il punteggio maggiore. Ad esempio tirando due volte il D10 e facendo 4 e 6 il punteggio maggiore nel Test sarà 6!

*Esempio:* se ho 2D+1 tiro due D10, faccio 3 e 8, prendo il punteggio maggiore (8) e sommo 1, ottenendo 9!

**A)** Leggi, rivolto a tutti i Giocatori che hanno ottenuto 6 o più nel Tiro Percezione:

A terra, tra le pietre e il fango, vedi chiaramente le tracce lasciate dalla nana: piedi pesanti, passi corti... è certamente Laka (sai invece che gli Elfi quando camminano non lasciano mai tracce)! Ha preso il sentiero a sinistra!

**B)** Leggi, rivolto a tutti i Giocatori che hanno ottenuto 5 o meno nel Tiro Percezione:

Non vedi tracce. Non hai idea di quale strada abbiano preso!

### Il sentiero a sinistra o il sentiero a destra?

Lasciate ai Giocatori la scelta sulla strada da prendere. Il sentiero di sinistra è migliore e gli Avventurieri potrebbero sceglierlo perché glielo ha detto l'Oste, perché hanno individuato le tracce di Laka o per puro caso. Il sentiero a destra è più lungo ed è più facile imbattersi in qualche giovane lupo affamato.

#### Sentiero di sinistra

*"Vi inerpicate nel bosco che costeggia la ripida collina. Gli alberi ad alto fusto troneggiano su di voi come colonne di un antico tempio naturale, reso spettrale dalle ombre prodotte dalle vostre torce accese."*

Ora uno dei Giocatori (chi procede davanti o uno a caso) dovrà lanciare 1D6 (un dado a 6 facce) per stabilire gli Incontri.

Con 1 e 2 un Lupo uscirà dal sottobosco sbarrandogli la strada, pronto ad attaccare.

Con 3, 4 e 5 non accadrà nulla.

Con 6 l'Avventuriero troverà una Viola del Belgiorno, un fiore rilucente con proprietà magiche, che se masticata e ingoiata permette di annullare l'effetto di un veleno.

#### Sentiero di destra

*"Il sentiero costeggia la collina dolcemente lambendo il bosco prima di penetrarvi facendo ampi tornanti. La luna non è sufficiente a vederci e dovete illuminare i vostri passi con le torce accese."*

Valgono le regole del sentiero di sinistra, ma essendo molto più lungo e passando in un'area con più lupi, sarà necessario fare il tiro per gli Incontri ben 2 volte consecutive.

Con 1 gli Avventurieri saranno attaccati da 3 Lupi.

Con 2 e 3 un solo Lupo uscirà dal sottobosco sbarrandogli la strada, pronto ad attaccare.

Con 4, 5 e 6 non succederà nulla.

Se col primo incontro arriveranno i tre Lupi, il secondo incontro darà per forza risultato "Nulla" indipendentemente dal numero uscito.

#### Combattere i Lupi

Ogni Lupo ha Armatura 2 e Salute 5, attacca col Morso (tirate 1D10) e se colpisce fa 1D6 Danni.

Il Lupo vede perfettamente al buio, gli Avventurieri invece sottraggono 3 da ogni tiro di Attacco e Parata nell'oscurità, quindi se spengono le torce sono nei guai!

### IL COMBATTIMENTO



Per prima cosa stabilite l'ordine in cui i personaggi (Avventurieri e Mostri) entreranno in gioco, recitando la loro parte e compiendo una singola azione (attaccare, fare una magia, usare un oggetto...) e un movimento (pari a 5 metri per gli Avventurieri, 10 metri per i Lupi).

Il Test iniziativa si effettua usando il Coraggio.





· Trager lancia 2D10 e sceglie il punteggio più alto. Ogni dado che fa 1 o 2 viene ritirato una volta, tenendo necessariamente il risultato uscito.

· Jildoar e il Lupo lanciano entrambi 1D10.

Chi fa il punteggio maggiore agisce per primo, mentre tutti gli altri entreranno in gioco in ordine decrescente di risultato.

In caso di pareggio tra Avventurieri, i Giocatori decidono chi esegua il turno per primo, nel caso di pareggio con i Lupi, i Lupi partiranno sempre dopo gli Avventurieri con cui hanno pareggiato.

Quando tutti hanno agito si è concluso un Giro e ne inizia un altro, a partire da chi aveva il punteggio maggiore di Iniziativa.

### Il Turno di un Avventuriero

Al suo turno un Giocatore può far **ATTACCARE** il suo Avventuriero (con un'arma o con la magia). Per attaccare con l'arma dovrà effettuare un Test Agilità e fare il più possibile, se fa 1 come miglior risultato ha fallito

(serve almeno un 2 per colpire il Lupo).

· Trager lancia 2D10 e sceglie il punteggio più alto, al quale somma +1.

· Jildoar lancia 1D10 e somma +1 al risultato del tiro.

### La Parata del Lupo

Se l'avventuriero col suo attacco ha fatto 2 o più il lupo potrà difendersi tirando 1D10 (questo tiro lo fai tu, Master) e cercando di fare un punteggio pari o superiore all'attacco dell'Avventuriero. Se ci riesce l'attacco è stato schivato e non produce Danni.

Il Lupo può Parare 1 sola volta nel Giro.

Il Lupo non potrà difendersi dalle fiamme della magia di Jildoar o dai Pugnali lanciati a distanza.

### Danni

Se il Test di Attacco è andato a segno e non è stato Parato si calcolano i Danni, che dipendono dall'arma usata.

· Trager ha una lancia e tira 2D8 tra cui e sceglie il punteggio più alto.

· Jildoar ha il pugnale che infligge 1D6.

I Danni vengono sottratti dalla Salute del lupo, che è 5. Quando la salute scende a 0 il lupo è stato eliminato.

### Il Turno del Lupo

Nel suo Turno il Lupo proverà ad attaccare l'Avventuriero che gli è più vicino.

Tu, Master, tirerai 1D10 per il Lupo.

· Per colpire Trager deve fare 4 o più (ha l'armatura!)

· Per colpire Jildoar il Lupo deve fare 2 o più.



Gli Avventurieri, se colpiti, possono Parare (come spiegato prima), ma una sola volta a Giro.

Se un Avventuriero viene colpito e non para il Lupo lo morde, infliggendo 1D6 Danni. Il Risultato si sottrae alla Salute dell'Avventuriero morso.

Se la Salute scende a zero o meno l'Avventuriero è a terra.

### Fine del Combattimento

Quando tutti i Lupi o tutti gli Avventurieri sono a 0 di Salute il combattimento può dirsi concluso.

Se gli Avventurieri sono entrambi a 0 hanno perso: la loro Avventura termina qui.

### Arrivare al tempio

*"Le tracce di Laka si perdono sui lastroni di pietra che pavimentano la zona circostante alle rovine di un antico Tempio della Luce invase dall'edera. Sulla facciata è ancora visibile un disco di metallo a forma di sole, posto sopra una pesante porta di legno a due ante, apparentemente chiusa."*

### Entrare nel tempio

Esistono due modi per entrare: sfondare la porta chiusa a spallate oppure cercare un'altra entrata ispezionando il perimetro del tempio. Lasciate i Giocatori liberi di capire come agire.

*Sfondare il portone:* serve un Test Forza (Target 7)

· Trager tira 2D10 tra cui e sceglie il punteggio più alto.

· Jildoar può provare tirando 1D10.

In caso di successo il portone si aprirà, facendo molto rumore, e mettendo in allerta i Lupi guardiani (vedi oltre).

*Cercare un'altra entrata:* aggirando il tempio gli Avventurieri dovranno farsi largo tra i rovi, ma vedranno che su un lato la parete è crollata e permette l'accesso alla sala principale del Tempio. Passando da qui i Lupi guardiani saranno addormentati (vedi oltre).

### I Lupi guardiani

*"Il salone centrale è pieno di pietre cadute dal soffitto sfondato e panche rotte mangiate dal tempo e dai funghi. Tra le macerie vedete tre ombre nere che..."*

· Se hanno sfondato il portone: *...camminano verso di voi ringhiando. Sono tre grossi lupi e sono pronti ad azzannarvi!*

Inizia subito il combattimento, tirate l'**Iniziativa!**

· Se hanno trovato l'altra entrata: *...russano sonoramente. Sono tre grossi lupi e stanno dormendo della grossa!*

Gli Avventurieri possono muoversi in silenzio tra loro

(serve che entrambi abbiano successo in un Test Agilità, Target 6) e trovare le scale che vanno in basso.

Oppure possono attaccarli mentre dormono: potranno cioè colpirli automaticamente una volta e infliggere i Danni. Poi i tre lupi (o i lupi rimasti) si sveglieranno e inizierà un normale combattimento (a partire dal tiro di Iniziativa).

### Le scale verso il basso

*"In fondo al salone vi è una scalinata che va verso il basso. Scendendo le scale sentite l'umidità e il freddo aumentare bruscamente e quando arrivate in fondo vi trovate in un lungo corridoio buio e spoglio, col soffitto fatto ad arco e le pareti invase dal muschio. In fondo al corridoio vedete una luce."*

### La trappola

Se gli Avventurieri procedono nel corridoio di corsa o distrattamente, cioè non dicono al Master cose come: "mi muovo cautamente", "cerco trappole" o "osservo bene le mattonelle saggiandone la consistenza" e così via, il loro incedere farà scattare una trappola (tireranno un filo sottile che farà cadere un'ampolla piena di gas nascosta in una nicchia sul muro). Il Gas è un veleno.

- Trager effettua un Test Forza a Target 6 per resistere (tira 2D10 e deve fare 6 o più). Se fallisce è stordito e ha -1 a tutti i tiri di dado fino a fine avventura (la Viola del Belgiorno potrebbe annullare gli effetti del veleno in pochi secondi)
- Jildaor è un'Elfa e gli elfi sono immuni a tutti i veleni.

### Valgan dei Lupi

*"Al termine del corridoio vi è una stanza circolare. Le pareti, a cui sono fissate tre torce accese, sono composte da nicchie poste l'una sull'altra da cui spuntano arti e crani di vecchi scheletri ammuffiti, probabilmente è il sepolcro degli antichi sacerdoti. Da una parte, legati e imbavagliati, vedete Laka e Silan. Tra loro e voi si erge una figura maligna. Sembra un uomo con un vestito nero e un mantello di pelliccia che termina con una testa di lupo come cappuccio. L'uomo impugna una spada scintillante e imbraccia uno scudo di metallo senza effigi. Il Guerriero dice: Sono Valgan, signore dei lupi. Voi, intrusi, siete penetrati nella mia tana e per questo perirete, stolti!"*

Valgan attaccherà gli Avventurieri (sa che se fuggissero racconterebbero di lui e le guardie lo stanerebbero).

Valgan è un Guerriero Umano con le stesse Caratteristiche di Trager, ma grazie allo scudo ha Armatura 5, e grazie alla sua grande esperienza ha 14 punti Salute. Con la spada infligge 2D10+1 Danni.

Valgan può inoltre:

- Tentare di Parare anche le fiamme della Magia e i pugnali lanciati, grazie al fatto che ha lo Scudo.
- Parare per ben due volte in ogni Giro.
- Usare un'Azione per stringere in mano il medaglione

a forma di lupo che porta al collo, richiamando i suoi Lupi.

Valgan controlla sei Lupi in tutto (quelli nel tempio e quelli nel bosco).

Se non sono stati uccisi tutti e tre, i Lupi che dormivano nel salone centrale arriveranno nel Giro seguente.


Se non sono stati uccisi tutti e tre, i Lupi del bosco arriveranno in 1D4+1 Giri.

Valgan si arrenderà se la sua Salute scenderà a 5 o meno.

### Perquisire Valgan

Se gli Avventurieri sconfiggono Valgan potranno liberare i loro amici e poi perquisirlo, recuperando:

- Uno Scudo in buone condizioni (vale 35 Fiorini)
- Una Spada quasi nuova (vale 75 fiorini)
- Un mantello di pelle di lupo (vale 25 fiorini)
- Un sacchetto con 38 Fiorini
- Un ciondolo a forma di testa di lupo che permette di assoggettare al proprio volere 1D6 Lupi che si trovano di fronte a chi lo indossa. Una volta assoggettati i Lupi rimarranno fedeli al portatore del ciondolo per tutta la vita (e non si potrà usare il ciondolo su altri Lupi).
- Una lettera scritta nella Lingua delle Lande (la più diffusa) con una grafia terribile, con scritto:



TU PORTA CARNE.  
NOI NO MANGIA LUPI DI TE  
NOI PAGA TE  
BAMBINO UMANO 20 FIORINO  
GIOVANE UMANO 10 FIORINO  
UMANO VECCIO 3 FIORINO  
ELFO O ELFA: 25 FIORINO  
NANO O NANA: 15 FIORINO  
CANE O LUPO: 5 FIORINO  
TU PORTA TUTTO DOVVE SAI

ORCO CAPO KILLITAN

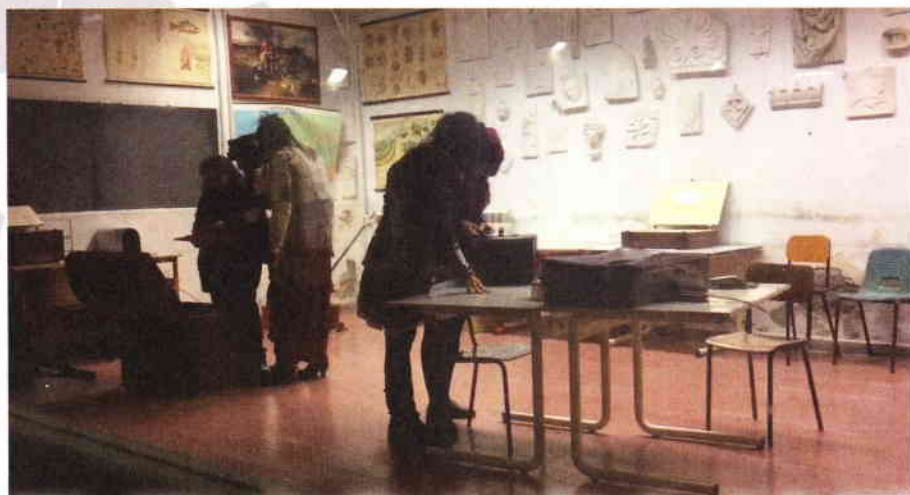
### Finale

- Liberare Laka e Silan fa ottenere 1 Punto Avventura.
- Consegnare Valran ancora vivo ai Soldati fa ottenere 1 Punto Avventura e 50 Fiorini di taglia.
- Uccidere tutti e sei i Lupi di Valran fa ottenere 1 Punto Avventura.

### L'avventura continua...

E gli Orchi che pagano Valran per avere la carne? Dove si trovano? Chi li fermerà? Beh... questa è un'altra Avventura!

Pagina mancante  
(pubblicità)



# PRIGIONIERI IN

Attenti agli Escape Room game! Sono divertenti, coinvolgenti, compulsivi e sono sempre di più. Anche sul vostro tavolo da gioco!

di Riccardo Vadalà

**S**e vi state chiedendo cosa sia una Escape Room, la prima cosa da fare è rimandarvi alla puntata 16 dell'ottava stagione di **The Big Bang Theory**: Leonard, Ray, Amy ed Emily decidono di trascorrere la serata affrontando la fuga da una stanza allestita a mo' di laboratorio risolvendo enigmi vari. Risolveranno il tutto in sei minuti, invece dei sessanta previsti dal gestore! Ma loro sono dei geni! Nella realtà le cose non stanno esattamente così. Collocabili tra il Gioco di Ruolo dal Vivo, gli Adventure Game punta-e-clicca, la Caccia al Tesoro e il Teatro Interattivo, le Escape Room (ER) sono un fenomeno di tali dimensioni che anche gli editori di board-game, fiutato il business, hanno iniziato a sfornare giochi che ripropongono le stesse dinamiche offerte da questo genere di esperienze ludiche. La prima

ER documentata è **Real Escape Game**, realizzata a Kyoto nel 2007 dall'editore SCRAP e basata su una singola stanza per 5-6 giocatori. Ma esistevano già precedenti esperienze cui è riconducibile questo paradigma. Prima fra tutte **The Adventure Game**, show che la BBC mandò in onda dal 1980 al 1986; Channel 4 seguì nel 1990 con **The Crystal Maze** i cui i giocatori si muovevano in un labirinto irto di sfide fisiche, di logica, abilità e investigazione per guadagnare cristalli da trasformare in un'ultima locazione (The Crystal Dome) in tempo utile per affrontare la prova finale. Terminato nel 1995, questo show ha ispirato un progetto finanziato in crowdfunding, che nel marzo 2016 ha dato vita a Londra (e poi a Manchester) alla **The Crystal Maze Live Experience** dove quattro squadre di pub-

blico pagante rivivono le stesse emozioni dello show. Show che, guarda un po', proprio da fine giugno di quest'anno è tornato su Channel 4 in una nuova edizione! Attualmente le ER censite negli USA sono oltre 3000 e i numeri a livello mondiale sono tali che Tripadvisor ha creato un'apposita categoria, bizzarramente tradotta in italiano con "sale per giochi di fuga". Da noi ne elenca 31, ma consultando [escaperoomdirectory.com](http://escaperoomdirectory.com) ne troviamo già un centinaio. Con una rapida ricerca sul web potrete individuare quelle più vicine a voi e dedicarvi una (o più) delle vostre sbarazzine serate estive. Anche in ambito aziendale le ER suscitano interesse, e sono adottate nel team building per la loro capacità di far emergere qualità come problem solving, pensiero creativo e laterale, gestione del tempo, leadership, nonché focalizzazione sull'obiettivo. E il bello delle ER è che non hanno limiti di sorta, anzi sono un'esperienza gradita a tutti, indipendentemente da età, sesso e propensione alle attività ludiche! Aspetto caratterizzante dell'esperienza offerta dalle ER e codificato dal prof. Scott Nicholson è dato

**LA PRIMA ER DOCUMENTATA È REAL ESCAPE GAME, REALIZZATA IN GIAPPONE, A KYOTO, NEL 2007**



# UNA SCATOLA?

dalla combinazione tra tema e tecnologia usata per gestirlo, e vedremo come queste caratteristiche impattino anche sul design dei giochi da tavolo. Si va dalle **Puzzle Room** (raccolta di enigmi e prove senza particolari legami narrativi) alle **Thematic Room** (contestualizzate in una situazione senza offrire specifici ruoli ai giocatori), alle **Narrative Room** (ruoli dei personaggi e soluzioni che si integrano nel sistema narrativo proposto) fino alle **Hypernarrative Room** (le scelte adottate e le soluzioni trovate dai giocatori influiscono sullo sviluppo narrativo, grazie a una trama articolata e con nodi condizionali). Su queste categorie si innestano quattro livelli di gestione tecnologica: **Human-Powered** (elementi sbloccati manualmente dai giocatori), **Electrical** (gli sblocchi possono avvenire elettricamente, anche gestiti dalla regia esterna), **Automated** (controlli basati su interruttori automatici che si attivano con precise condizioni); **A.I.** (eventi basati su controlli gestiti da un'intelligenza artificiale che opera in base a regole di analisi del comportamento e logiche adattive). Ma veniamo ai nostri amati giochi da tavolo con una rapida carrellata di quanto al momento disponibile sul mercato partendo dai titoli in italiano, che approfondiamo più avanti.

**Unlock!** è una serie edita da

Asmodee Italia e firmata dagli osannati Space Cowboys (studio di famosi game designer franco-svizzeri). Oltre alla scatola base, sono disponibili due miniavventure gratuite in formato **print & play**, ed è previsto a breve l'arrivo di una seconda scatola.

**Deckscape** è una serie tutta italiana per autori (Martino Chiacchiera e Silvano Sorrentino) ed editore (dV Giochi) che sta avendo un bel riscontro anche all'estero. A breve è prevista l'uscita della seconda avventura "Il Destino di Londra".

**Room 25 - Escape Room** è un'espansione per il noto gioco

omonimo, edita da Asmodee Italia, che offre diverse nuove modalità di gioco basate su particolarissime interpretazioni delle meccaniche delle ER. Tra i titoli invece non disponibili in italiano, è necessario partire con **EXIT: The Game**, serie edita dalla Kosmos che sta mietendo successi in Germania (è nominata per il Kennerspiel des Jahres 2017) anche grazie all'abilità della coppia autoriale Inka e Markus Brand. Il mazzo è composto da **carte enigmi**, ognuna associata a **carte suggerimento** e **carta risposta**. Per la verifica della soluzione si usa un sistema di rimandi

**Riuscire a portare a termine una Escape room è un momento di forte vanto e gioia!**



## OGNI TITOLO HA DATO VITA A UNA SERIE, E SARÀ INTERESSANTE ANALIZZARNE L'EVOLUZIONE DEL GAME DESIGN

tra simboli, un disco generatore di codici e un mazzo per il controllo della risposta che, se positivo, rimanda a un nuovo enigma. **Exit The Game** richiede un uso "totale" dei materiali; può essere necessario segnare, piegare e addirittura tagliare le carte e il **libretto misterioso** allegato, rendendo impossibile giocare più volte la stessa copia. La serie si svilupperà in stagioni di 3 titoli ciascuna, e Giochi Uniti pubblicherà a breve la prima (**La Tomba del Faraone. Il Laboratorio Segreto e La Baita Abbandonata**). **Escape Room: The Game**

dell'olandese Identity Games International, colpisce per la presenza del **Chrono Decoder**, un timer digitale carrozzato da decodificatore, in cui inserire delle chiavi sagomate per verificare la soluzione individuata. Anche qui è previsto l'uso distruttivo di materiali cartacei, che però possono essere sostituiti da copie scaricabili dal sito. Il gioco base ha 4 avventure ed è uscito in inglese, tedesco e spagnolo e olandese. **Escape the Room** è una serie dell'americana Thinkfun basata su buste sigillate contenenti elementi di varia natura (altre buste, sagome in cartone, pezzi in legno, ecc.). Presenta una struttura lineare sviluppata su enigmi e giochi non troppo complessi. Formulata una soluzione si imposta un codice cromatico sul disco di verifica e se corretta si apre la busta successiva altrimenti si

insiste. Sono usciti due episodi in inglese, tedesco, francese spagnolo e ungherese.

Partendo da questi titoli, proviamo quindi a identificarne le caratteristiche salienti.

**Tempo come risorsa critica:** la durata è limitata e quasi sempre coincide con i fatidici 60 minuti delle ER reali, ma nulla vieta di continuare a giocare dopo lo scadere del tempo.

**Materiali forniti:** le carte la fanno da padrone, con qualche rara eccezione; alcuni casi estremi richiedono una manipolazione "dolorosa" (pieghe, tagli e strappi!).

**Verifica della soluzione:** è il terreno di massima sperimentazione e le modalità sono le più disparate, c'è chi preferisce l'immediatezza della risposta sul retro carta e chi usa dischi e regoli di controllo oppure app per smartphone, e chi fornisce dispositivi fisici a batteria.

## DAI GDR ALLE ESCAPE ROOM

Michele Gelli, designer, sceneggiatore di fumetti, informatico, titolare di Narrativa (casa editrice di giochi di ruolo) da tre anni è anche experience designer presso Malus, Inc. (room-escape.it), fondata insieme a Valerio Bamberg.

### Com'è avvenuto il tuo salto dai GDR alle ER?

*Più che un salto è stato un passo di lato per esplorare un territorio che ha ampie aree di sovrapposizione. Il design delle ER prende elementi da gioco di ruolo (sia tabletop che dal vivo), gamificazione, teatro, interfacce utente, usabilità, product design: è una delle materie più interdisciplinari che mi sia mai capitato di vedere.*

### Cosa ti sei portato dalla tua esperienza di editore di GDR?

*Soprattutto il desiderio di non creare un "live" della Settimana Enigmistica, ma calare i giocatori in un contesto fantastico e renderli protagonisti senza intermediazioni. Non a caso la nostra stanza "Intrigo Internazionale" è una spy story con 6 finali. Le stesse decisioni, anche morali, prese dai giocatori impattano non solo sulla catena degli enigmi ma sulla trama.*

### Quanti progetti di ER hai realizzato?

*Al momento oltre una dozzina. Il più promettente è "Titanic 2099": un'astronave nel viaggio inaugurale ha un "piccolo" incidente: i sistemi si spengono e le persone rimangono prigioniere in tre ponti della nave (tre ER separate, simili ma differenti). Dovranno trovare*

*un modo per comunicare e collaborare. Per la prima volta abbiamo inserito una semplice gestione risorse che impegna i passeggeri nell'uso di energia, ossigeno e propulsione. È un esperimento promosso a pieni voti!*

### Che futuro vedi per le ER in Italia?

*Divertente e in forte espansione, e per chi fa design sarà un futuro di scoperte continue. Tra non molto qualche grosso player inizierà a sperimentare: la Ford ha già lanciato un modello di auto con un gioco di fuga, e noi stessi abbiamo ricevuto richieste del genere. Ma sarà sempre un campo dove creatività e capacità l'avranno vinta sulla semplice disponibilità di budget. Che è sempre un bel campo in cui lavorare!*



**Cooperazione e condivisione:** anche se giocabili in solitario, questi titoli in gruppo sono più divertenti e, diciamo così, più abbordabili! Ma senza esagerare perché superati i 4-5 partecipanti c'è il rischio che qualcuno rimanga a guardare!

**Storytelling:** tutti hanno una storia di partenza ma non sempre seguono una linea narrativa e la evolvono con gli eventi risolti dai giocatori.

**Serialità:** ogni titolo ha dato vita a una serie, e sarà interessante analizzarne l'evoluzione del game design.


**Costo per avventura:** alla fine un'avventura sta intorno a 10 - 13 euro con un picco a 20 per un unico caso. I titoli in italiano sono i più economici!

**Non rigiocabilità:** è forse l'aspetto più peculiare, poiché una volta risolti o comunque svelati gli enigmi diventa insulso ripercorrere la stessa strada. D'altronde succede anche con le ER reali, al cui confronto il costo dei boardgame risulta

Non solo esperienze di gruppo. Le escape room possono essere affrontate anche in coppia!



vincente! Inoltre quasi tutti i giochi si possono "resettare" per riporli e rigiocarli dopo qualche anno, oppure regalarli o se proprio siete soli al mondo, per rivenderli o scambiarli! Il fenomeno degli Escape Room

game è comunque solo all'inizio e sicuramente in futuro avremo modo di assistere a nuovi sviluppi, con soluzioni sempre più innovative e intriganti. Per ora, però, preoccupiamoci di uscire da qui! 

## IMMAGINA UNA GAME EXPERIENCE RIVOLUZIONARIA



**KL1: IL PRIMO SISTEMA INTERATTIVO  
PER IL GIOCO DA TAVOLO DIGITALE**



KITELIGHT.TECHNOLOGY  
INFO@KITELIGHT.TECHNOLOGY



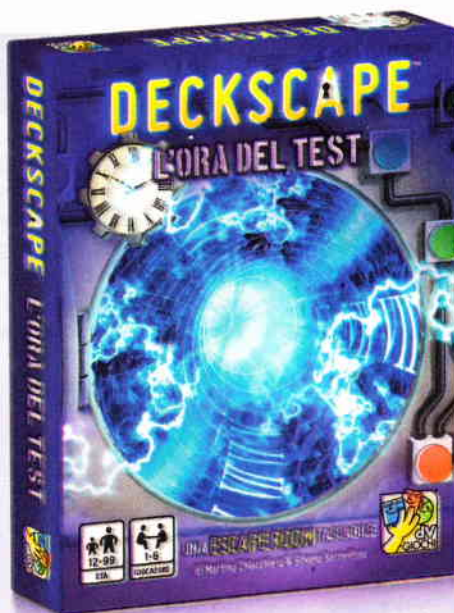
**KITELIGHT**  
SOFTWARE & GAME

# VOGLIO FUGGIRE DA QUESTO TAVOLO

Piccola panoramica dei giochi da tavolo disponibili in italiano che ripropongono l'esperienza delle Escape Room, rigorosamente spoiler free!

## DECKSCAPE - L'ORA DEL TEST

Apri e gioca è la filosofia di questo titolo composto da 60 carte formato oversize (grandicelle e un po' quadrotte) con gradevoli illustrazioni e ricca di enigmi, giochi di logica e di osservazione, e altre piacevoli sfide cerebrali. Non c'è nemmeno una riga di manuale, tolto il cellophane dal mazzo si gira la prima carta e si entra subito in una storia che, nel suo dipanarsi, ci spiega cosa fare e che misteri risolvere. L'immediatezza è il suo punto di forza anche se il sistema di verifica (rovesciare la carte e leggere la soluzione, assegnandosi una penalità in caso di errore) brucia la possibilità di tentare più volte lo stesso enigma. Apprezzabile lo sforzo dei designer di offrire percorsi di indagine paralleli che spesso si intrecciano e che, se il gruppo vuole, possono essere affrontati separatamente, per poi ricongiungersi quando necessario.



**Editore:** dV Giochi

**Autori:**  
Martino Chiacchiera, Silvano Sorrentino

**Prezzo al pubblico:** € 10,90

**Giocatori:** 1-6

**Durata:** 60 min.



*Questa carta esclusiva per lo Gioco può essere usata prima del vostro mazzo Deckscape per entrare nel laboratorio del professor Thyme! La carta è stata illustrata da Alberto Bontempi.*

### La soluzione

*Il codice sulla targa è "ventidue". Lo si decifra facilmente notando che lo zerbino riporta la tipica scritta "benvenuti" con lo stesso strano alfabeto. Il titolo della carta era un suggerimento...*



## UNLOCK!

Unlock! usa un ingegnoso sistema di combinazione delle carte: si sommano due oggetti di colore diverso (rosso e blu) per ottenere un numero che identifica il dorso di un'altra carta; per evitare tentativi a caso, ce ne sono di verosimili ma sbagliate che infliggono penalità sul tempo. È indispensabile l'uso di un'app gratuita (per Android e iOS); fa da timer, fornisce aiuti, conteggia le penalità e controlla i codici di apertura individuati. Il tutto si rivela un ottimo sistema per nascondere il contenuto delle carte quando si sbaglia. Nella scatola base ci sono tre belle storie di diversa difficoltà e una mini-tutorial, ognuna con uno stile grafico peculiare per trasmettere al meglio lo spirito del contesto su cui è basata. La terza avventura spicca per originalità: due squadre lavorano separatamente, cercando di riunirsi per collaborare.

**Editore:** Asmodee Italia

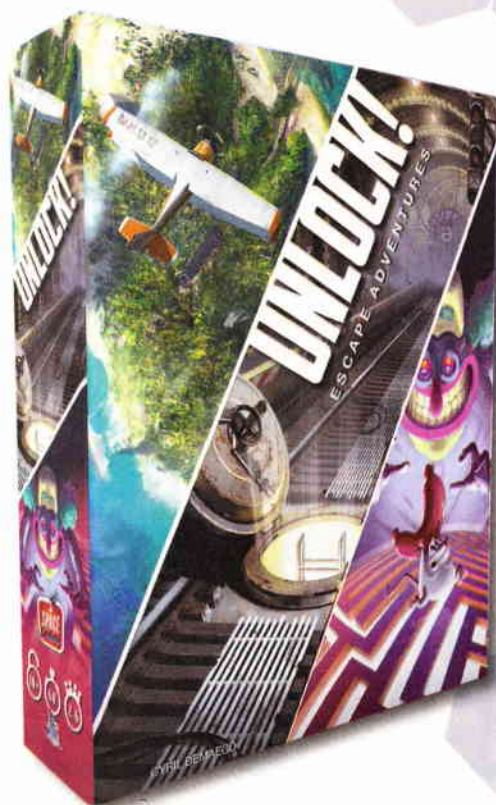
**Autori:**

Alice Carroll, Thomas Cauët, Cyril Demaegd

**Prezzo al pubblico:** € 29,90

**Giocatori:** 2-6

**Durata:** 60 min.



## ROOM-25 ESCAPE ROOM

**Editore:** Asmodee Italia

**Autori:**

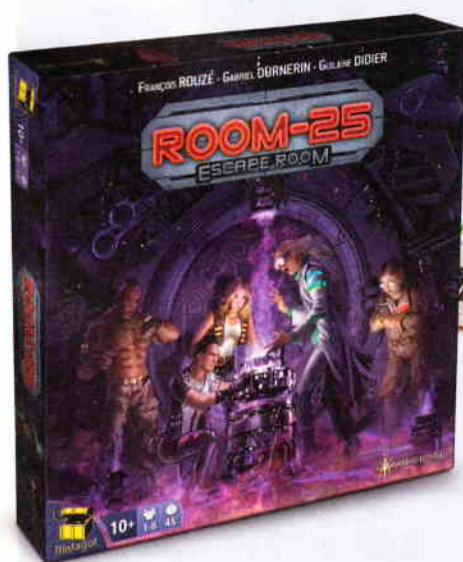
Alice Carroll, Thomas Cauët, Cyril Demaegd

**Prezzo al pubblico:** € 24,90

**Giocatori:** 1-8

**Durata:** 60 min.

Espansione per il bel Room 25 che introduce due nuove modalità. Nella Escape Room si raccolgono le carte Enigma in specifiche stanze (che poi si trasformano in altre!), si combinano tra loro (due o anche più, nei livelli avanzati) e si cercano quattro soluzioni da inserire nelle stanze Codice Segreto. Chi ha la carta può solo descriverla agli altri, o farla vedere a chi è in stanza con lui. La soluzione si verifica con un particolare decodificatore da far scorrere sulle tabelle risultate. Nella modalità Rompicapo si pescano carte che definiscono le condizioni da rispettare per sbloccare le stanze Codice Segreto. La fuga finale potrà avvenire solo se la stanza 25 soddisferà tutte e otto le condizioni precedentemente estratte. Si tratta in effetti di una reinterpretazione del genere perfettamente calata nel contesto del gioco base, dove per vincere serve la massima cooperazione! Se vi piace Room 25, è un'espansione da avere!



# SPIEL DES JAHRES

CODENAMES

von Vlaada Chvátil (Verlag)  
Kluges Kombinieren für

KRITIKERPREIS

KRITIKERPREIS

Kennerspiel  
des Jahres

2016

Spiel  
des  
Jahres

2016

KRITIKERPREIS

# L'OSCAR DEI GIOCHI PARLA TEDESCO

di **Andrea  
Angiolino**

**A** metà luglio il mondo del gioco resta con il fiato sospeso. Si attende la proclamazione dello Spiel des Jahres, il premio "gioco dell'anno" tedesco. Autori e case editrici vogliono sapere chi potrà metterne in copertina il logo: una pedina coronata d'alloro che può far vendere centinaia di migliaia di copie in più. Il pubblico si diverte a fare pronostici, pronto a comprare il titolo prescelto ma anche a spulciare le liste delle nomination e dei giochi consigliati. Sulla scia dello SdJ, varie altre nazioni hanno organizzato analoghi premi. Ma nessuno ha altrettanto prestigio né lo stesso impatto all'estero. Merito del mercato ludico tedesco, che è sviluppatissimo e di riferimento mondiale, ma anche dello spirito che anima questa istituzione fin dall'esordio.

Lo SdJ nasce nell'agosto 1978, quando otto giornalisti tedeschi specializzati in giochi da tavolo decidono che occorre ampliare la cultura ludica del loro paese. Istituiscono il premio per consigliare al pubblico i titoli migliori e al tempo stesso spingere gli editori a realizzare giochi

Per molti autori lo Spiel des Jahres è il coronamento di una carriera, per pochi fortunati l'inizio. Per chi gioca è un filo d'Arianna fra gli scaffali colmi di novità

sempre più belli e interessanti. I giurati hanno rubriche fisse di giochi sui giornali e altri media, in cui non si limitano a riportare i comunicati stampa delle case editrici ma esprimono un punto di vista originale sui titoli recensiti. Per assicurare la massima indipendenza, dalla giuria sono esclusi autori, redattori, illustratori e chiunque altro abbia un rapporto di lavoro con case editrici. Chi smette di scrivere o inizia a collaborare con qualche editore lascia l'organizzazione; il ricambio è assicurato tenendo d'occhio la stampa specializza-

ta e invitando nuovi membri fra i giornalisti più degni. La giuria è in contatto continuo e si riunisce quattro volte l'anno: alle fiere di Essen e di Norimberga per valutare le candidature, in privato a maggio per stilare gli elenchi definitivi delle nomination e delle raccomandazioni, e infine a Berlino a inizio estate per proclamare il vincitore. Nessuno può iscrivere i giochi: a primavera sono i giurati stessi a sceglierli, in piena indipendenza, tra i titoli più interessanti usciti in tedesco nell'anno in corso e nel precedente. Dovendo

---

**SI STIMA CHE LA VITTORIA AL  
PREMIO POSSA VALERE FINO  
A MEZZO MILIONE DI COPIE  
VENDUTE IN PIÙ**

---

confrontare prodotti culturali, gli elementi di valutazione sono chiari ma piuttosto generici: si cercano giochi per il grande pubblico, originali e innovativi, belli e ben realizzati, piacevoli da giocare e rigiocare, con regole chiare e ben funzionanti anche davanti a mosse o strategie inconsuete. L'eventuale ambientazione dev'essere coerente con le dinamiche di gioco. Non c'è una lista stringente di criteri, anche per stimolare autori e aziende a migliorare tutta la propria produzione anziché puntare su un singolo titolo costruito apposta. I candidati devono essere regolarmente distribuiti in negozio entro maggio: non si considerano prototipi né piccole edizioni amatoriali. La giuria si riserva di assegnare premi speciali per aspetti specifici: al gioco più bello, al miglior gioco complesso, al più bel gioco storico o letterario o fantasy, al miglior gioco in solitario e così via. Con il tempo si ufficializzano due categorie

aggiuntive, oltre a quella del vincitore assoluto: dal 2001 si dà il "Kinderspiel des Jahres" al miglior gioco per bambini e dal 2011 il "Kennerspiel des Jahres" al miglior gioco "per palati fini", un po' più impegnativo rispetto ai titoli da grande pubblico del premio principale. I giochi premiati non vincono denaro, ma il diritto a fregiarsi del titolo e a riportare il logo del premio. Dal 1989 l'organizzazione chiede agli editori una percentuale sulle vendite dei giochi, per finanziare le attività dell'associazione, che ora includono anche sussidi ad autori meritevoli. Il giro d'affari è enorme: si stima che la vittoria al premio possa valere fino a mezzo milione di copie vendute in più. Molti autori attendono invano questo riconoscimento per tutta la loro carriera: riceverlo può cambiare la vita. Klaus Teuber ha vinto



lo SdJ nel 1988 con Barbarossa, poi di nuovo nel 1990 e nel 1991. Primo autore a prenderlo tre volte, ne ha tratto il coraggio di lasciare il posto da odontotecnico per progettare giochi a tempo pieno. E così ha creato I Coloni di Catan, 23 milioni di copie vendute, SdJ nel 1995 e simbolo dei giochi moderni "alla tedesca". Lo SdJ è insomma un anello fondamentale in una catena virtuosa che lega critici, pubblico, editori e mass media, migliorando i giochi e regalando loro visibilità. Un processo vantaggioso per tutti che sarebbe bello si inneschiasse in ogni paese del mondo. In Italia il Gioco dell'Anno è nato nel 1991, ma è stato sospeso dopo meno di dieci anni. Dal 2013 è ripreso con nuovo vigore: la proclamazione è a fine settembre, la premiazione a Lucca Comics & Games, che vinca il migliore!



Mycroft Holmes, è stato incaricato di indagare sui legami tra un giovane contestatore e un gruppo di attentatori. Crede di poter risolvere il caso facilmente dalla sua poltrona del Club Diogene, ma suo fratello minore Sherlock Holmes è stato ingaggiato per dimostrare l'innocenza del ragazzo. Per la prima volta, le menti più geniali di Londra sono in competizione!  
**Holmes: Sherlock & Mycroft:** un gioco ambientato nella Londra dei romanzi di Arthur Conan Doyle.



**ORA GIOCHIAMO!**

www.devir.it  
 DevirItalia

**DEVIR**

## L'EDIZIONE 2017

Il 17 luglio si proclameranno il vincitore assoluto e il "Kennerspiel des Jahres". Intanto è stato già proclamato il miglior gioco per bambini: Ice Cool di Brian Gomez, una rincorsa a colpi di dito fra pinguini basculanti attraverso le classi di una scuola ghiacciata. Edito dall'Amigo, da noi lo distribuisce Oliphante. Gli altri due candidati erano Captain Silver di Wolfgang Dirscherl e Manfred Reindl, pubblicato da Queen Games, e Der Mysteriöse Wald di Carlo A. Rossi, delle edizioni Iello.



### Candidati allo Spiel des Jahres

#### KINGDOMINO

di Bruno Cathala - Pegasus Spiele

(in italiano per Oliphante)

I giocatori competono per accaparrarsi i migliori terreni con cui sviluppare il feudo attorno al proprio castello, cercando di avere aree omogenee di boschi, foreste, laghi, paludi e punteggiandole di edifici. A ogni turno, chi opta per l'area migliore sarà l'ultimo nella scelta successiva. Semplice ed elegante, con bei materiali.



#### MAGIC MAZE

di Kasper Lapp - Pegasus Spiele

(in italiano per Ghenos Games)

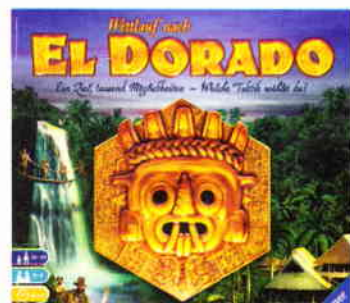
Un elfo, un nano, un mago e un guerriero tentano di rubare una serie di oggetti in un grande magazzino senza farsi notare dalle guardie. Ognuno può fare azioni specifiche. I giocatori collaborano: vincono o perdono assieme, ma hanno un tempo limitato e devono coordinarsi senza parlare.



#### WETTLAUF NACH EL DORADO

di Reiner Knizia - Ravensburger

I giocatori si rincorrono nella jungla cercando di arrivare per primi al mitico El Dorado, uno dei tesori più ricercati del pianeta. Occorre assicurarsi le carte migliori per attraversare gli esagoni di foresta, acqua e villaggio. Ostacoli particolari rallentano chi è in testa, riequilibrando il gioco e tenendo in partita tutti giocatori.



### Candidati al Kennerspiel des Jahres

#### EXIT DAS SPIEL

di Inka e Markus Brand - Kosmos

(in italiano per Giochi Uniti)

Vanno di moda le escape room, da cui gruppi di possono uscire solo esplorando il luogo e risolvendo enigmi e prove. Questa ne è la versione in scatola, per simularle al tavolo: c'è un'intera collana di casi usa-e-getta.



#### RÄUBER DER NORDSEE

di Shem Philips - Schwerkraft

La gloriosa saga dei vichinghi rive sul tabellone. Ciascuno prepara i propri equipaggi e le scorte necessarie a saccheggiare monasteri, fortezze e altri insediamenti evitando di farsi sconfiggere dalle valchirie. Chi sarà alla fine il guerriero più famoso?



#### TERRAFORMING MARS

di Jakob Fryxelius - Schwerkraft

(in italiano per Ghenos Games)

Nel 25° secolo le Corporazioni lavorano per rendere abitabile Marte. Ogni giocatore è una di queste imprese e cerca di dare i contributi più importanti al progresso dell'umanità nello spazio.



Pagina mancante  
(pubblicità)

di Marco  
"Agzaroth"  
Fregoso



# FINANZIARE GIOCHI DAL BASSO

**Q**uello che trovate su Kickstarter e sulle altre piattaforme simili - come l'italiana Giochistarter - sono progetti più o meno "avviati" di giochi da tavolo. Ai backer (ovvero ai finanziatori) sarà chiesto di versare una somma per far decollare il progetto, in cambio di una copia del gioco, a produzione ultimata. Questo impegno in denaro è

il cosiddetto "pledge", da cui la storpiatura gergale "pledgiare". Il primo campanello di allarme che deve risuonare nella nostra testa è quindi lo stato in cui viene presentato il progetto: più i materiali sono quelli definitivi, più professionisti vi lavorano dietro, più le regole sono complete, più facilmente potremmo fidarci. Ancora, su Kickstarter possiamo trovare

editori già affermati che usano anche queste piattaforme (Ares Games, Eagle-Griffon Games, Quined Games), editori nati praticamente con il crowdfunding (CMON, Monolith, Stone-maier Games), ma anche piccoli indipendenti che realizzano il proprio gioco per la prima volta. Istitivamente viene da consigliare di fidarsi maggiormente dei grossi editori, ma

Cos'è Kickstarter e come si usa? Per rispondere a questa domanda dobbiamo prima chiarire cosa sia il crowdfunding. Letteralmente: finanziamento da parte della folla. È un sistema per cui l'acquirente paga un progetto (di un gioco o altro) prima che questo esista fisicamente, partecipando di fatto alla sua realizzazione. In cambio riceve di solito, nel caso del gioco tavolo, il prodotto stesso che ha contribuito a finanziare. Kickstarter è una delle piattaforme su cui questi progetti si appoggiano.

alcuni dei giochi più apprezzati vengono proprio dai singoli indipendenti, come Gloomhaven, che ha raccolto circa 4 milioni di dollari ed è attualmente al 4° posto del ranking di Board Game Geek, o Kingdom Death Monster, che ha superato i 12 milioni. Quindi il consiglio può essere solo generico: il crowdfunding è un po' un "atto di fede" nei confronti del produttore, che può ispirare più o meno fiducia... che può essere più o meno malriposta. Ma perché uno dovrebbe pagare prima per avere una cosa che non sa con precisione né quando né se gli arriverà? Di solito per una ricompensa maggiore rispetto al gioco che troverà nei negozi. Ricompensa che si esplica in due modi, spesso combinati assieme. Prezzo minore: anche in questo caso dobbiamo fidarci di quanto dichiarato in fase di campagna. Se il gioco non vende molto, è anche possibile che, alla fine, il prezzo in negozio sia inferiore a quello del Kickstarter (es: A Stu-

dy in Emerald, prima edizione). Contenuti extra. In una campagna Kickstarter sono di solito di due tipi: stretch goal e add-on. I primi vengono sbloccati ed aggiunti gratuitamente al gioco man mano che la cifra totale raccolta sale, durante la campagna. Sono anche uno degli espedienti usati per spingere i backer a convincere altri giocatori a pledgiare, nonché una delle maggiori fonti di "chiacchiera" attorno al gioco nel periodo di finanziamento. Molti di questi stretch goal, che i backer ricevono gratis, saranno poi venduti a parte nei negozi. Gli add-on sono invece espansioni più o meno grandi che vengono subito acquistate a pagamento, anche dai backer. Sia gli uni che gli altri possono essere "Kickstarter Exclusive", ovvero finanziare la campagna del gioco è l'unico modo per accaparrarseli, poiché in negozio non li troverete mai. Ma fatto tutto questo, supposto che io abbia finanziato uno di questi giochi, magari da un

---

## ISTINTIVAMENTE VIENE DA CONSIGLIARE DI FIDARSI MAGGIORMENTE DEI GROSSI EDITORI

---

autore indipendente alla sua prima esperienza, ho davvero delle garanzie che mi arrivi? In realtà no. Le piattaforme di crowdfunding sono solo degli intermediari, delle "vetrine" che mettono in comunicazione venditore ed acquirente. Possono bloccare un progetto se ravvisano possibili scorrettezze nel corso della campagna (es:

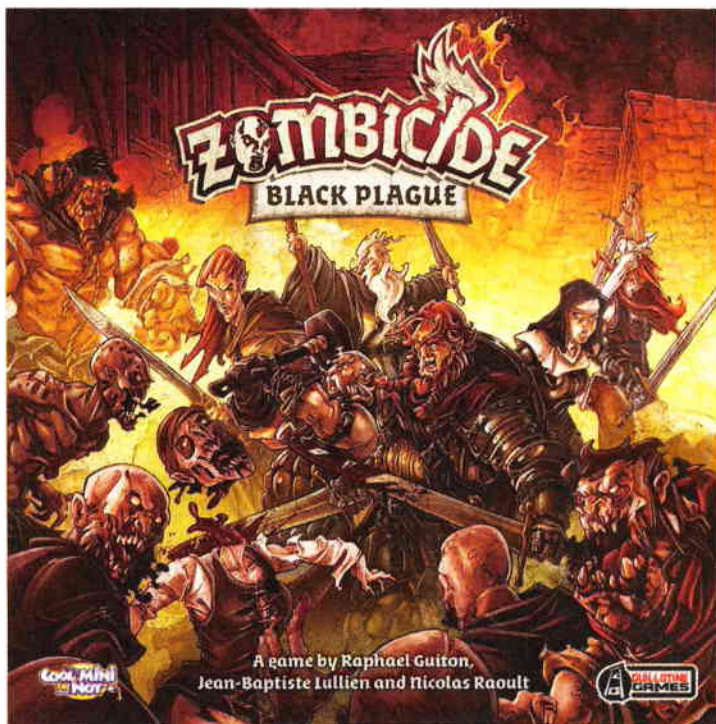


Kickstarter può portare a grandi successi (Gloomhaven), ma anche a cocenti delusioni (Heroquest 25).




## I PICCOLI PRODUTTORI SPESSO SI LANCIANO IN QUESTO CAMPO PER REALIZZARE UN SOGNO PERSONALE

HeroQuest 25), ma la loro responsabilità si ferma lì. Nel caso poi il prodotto non arrivasse o non fosse conforme alla aspettative, il backer può rivalersi sul produttore, ma dando il via ad una normale causa civile, a sue spese. E agli editori, conviene davvero investire in questo tipo di campagne? Dipende. I piccoli produttori generalmente si lanciano in questo campo per realizzare un sogno personale, più che per guadagnare (almeno in un primo momento). Presentare un buon progetto Kickstarter, in un ambiente in cui il buzz è fondamentale.



costa dei bei soldi: pubblicità su vari siti, realizzazione di prototipi professionali, disegnatori e modellatori 3D, copie demo spedite ai recensori, ecc. L'investimento non è poco e molti possono fare un solo tentativo. Certamente Kickstarter offre una grossa vetrina pubblicitaria per gli editori già affermati. Al contempo fornisce loro altri due vantaggi: la possibilità di fatto di usufruire di una prevendita, tastando il polso al mercato prima di andare effettivamente in produzione; il saltare tutta la filiera dei distributori e rivenditori, vendendo

**Zombicide è stata una delle campagne di maggior successo su kickstarter, la variante medievale "Black Plague" non è stata da meno!**

direttamente all'acquirente e quindi aumentando i margini di guadagno. In conclusione: il crowdfunding è una nuova e importante opportunità per il gioco da tavolo, sia per chi lo fa, che per chi lo compra. Come ogni strumento, può avere risvolti positivi o negativi a seconda dell'utilizzo che ne viene fatto, che si spera sia sempre cum grano salis. 





Pagina mancante  
(pubblicità)



## IL GIOCATORE IMPERFETTO

Collezioniamo un gioco dopo l'altro alla ricerca della verità. Ma l'unica verità è che il nostro gioco preferito sarà sempre il prossimo. Siamo giocatori imperfetti.



**M**i sono spiegato male. Quando scrissi che con i giochi da tavolo possono giocare tutti, non intendevo che tutti dovrebbero farlo. Per esempio mi vengono in mente almeno un paio di conoscenti che non dovrebbero giocare a Topiary. Perché il problema è che non esiste il contrario di gioco introduttivo. Non lo è cinghiale, che semmai è l'opposto di filler. Ma non esiste un contrario per introduttivo inteso come volontà di avvicinare qualcuno ai giochi da tavolo. Chi acquista un introduttivo lo fa con l'intenzione di tenersi in casa un evangelizzatore, da tirar fuori dalla teca in caso di emergenza. Sempre in cerca di spazio sulla propria mensola, il giocatore navigato non ne ha bisogno. Non per uso personale, almeno. Ma non è mai sprovvisto. Io ad

esempio ne ho una dozzina sulla mensola, di ferri del mestiere. Li trasporto nello zaino, anche se preferirei una custodia per violino. Ma la verità è che per quanto siano strumenti ben oliati, a volte realizzo che avresti fatto meglio a lasciarli sulla mensola. Ammetto il mio egoismo: spesso me li porto dietro non tanto per far proselitismo ludico quanto per sopravvivenza. Sono un maschio difettoso: non seguo calcio, Formula Uno o MotoGP, il che porta a bruciarmi 3 dei 4 argomenti più gettonati. Gli stereotipi maschili mi schivano. Quindi quando annuso una serata a rischio, ad esempio con le "amichette" coetanee di mia figlia e ge-

nitori al seguito, mi porto dietro una ciambella di salvataggio. Il più delle volte funziona, si divertono loro e mi diverto anch'io. Ma certe altre l'integralista anti-gioco, il caparbio refrattario che ti smonta il titolo




con spiegazioni scientifiche tipo mio Cuggino, riesce a farmi passare ogni fantasia, a farmi pentire di non aver portato la custodia di violino, ma con altro ripieno. Per questo sento la mancanza di titoli dissuasori: giochi mostruosi da tenere in una seconda teca irta di ragnatele, da usare per distruggere nel prossimo qualsivoglia nostalgico ricordo di Taboo e Indomimando. In attesa che qualcuno inventi i dissuasori, proteggiamo la nostra mensola dei giochi buoni con due giri di filo spinato elettrificato. Per tener fuori gli opinionisti del tarapia tapioco come se fosse antani.

## Topiary

Cavare dinosauri e cigni dalle siepi come anacronistici Edward Mani di Forbice, non è mai stato così semplice. L'arte topiaria non è mai morta, anzi continua a essere praticata e tramandata di padre in figlio con tecniche più segrete di quelle dell'hokuto. Lo scetticismo è comprensibile, ma nonostante il tema sembri quantomeno eccentrico, qualcuno è davvero riuscito a farci su un gioco, un introduttivo elegante e ben costruito, che è stato una delle vere rivelazioni della scorsa PLAY. Piazzamento omini e tessere per 2-4 giocatori, di Danny Devine, prodotto da Fever Games e distribuito da Raven, della durata di una 20-30 minuti. All'interno della scatola 40 tessere topiarie, con le quali i giocatori costruiranno un giardino di creature e sculture erbose fantastiche. A ogni giocatore sarà assegnato un certo numero di visitatori, che dal perimetro del giardino potranno ammirare le sculture. Il piazzamento dei visitatori è il vero fulcro del gioco poiché si faranno tanti più punti quante sculture si riusciranno ad ammirare. Le sculture topiarie hanno tuttavia altezze diverse ed è quindi facile che nella linea di vista quelle più alte coprano quelle più basse. Dal

punto di osservazione, quindi, una scultura alta 3 coprirà tutte quelle alle sue spalle alte 1, 2 o 3, e lascerà visibili solo quelle alte 4 e 5. I visitatori possono essere piazzati su righe, colonne e diagonali non ancora occupate dagli avversari. Dopo il piazzamento, il giocatore di turno può prendere una tessera coperta sulla linea di vista del visitatore, aggiungerla alla propria mano di 3 tessere, e sostituirla con una delle proprie scoperte. Al conteggio finale si aggiungono sia punti per set di tessere della stessa famiglia ammirate dallo stesso visitatore, che punti con le tessere rimaste in mano. Topiary gira come un orologio Citizen dal primo all'ultimo minuto, dalla spiegazione del regolamento, lineare e senza eccezioni, alla partita vera e propria, che si rivela sempre fluida e veloce. L'interazione fra i giocatori, nel piazzamento dei visitatori o nell'ostacolo delle linee di vista delle sculture, mette un po' di pepe senza arrivare mai

**UN TITOLO DAVVERO BEN DISEGNATO, CHE CENTRA IN PIENO IL SUO TARGET DI INTRODUTTIVO-FAMILY**

a urticare il palato, rendendo il titolo giocabile in famiglia senza rischio di finire a dormire sul divano. L'alea è presente, viste le tessere coperte, ma in parte mitigata dalle tessere in mano. La durata della partita si attesta attorno ai 20-30 minuti, col classico effetto ciliegia: una tira l'altra. Insomma un titolo davvero ben disegnato, che centra in pieno il suo target di introduttivo-family, e a mia sensazione: destinato a vincere qualche premio del settore. Fortemente sconsigliata la somministrazione ai refrattari ludici, ai riluttanti per partito preso, e agli scettici da antologia. Per loro: solo filo spinato e qualche minuto di pari e dispari. 





di **Roberto Vicario**

# WARSTONES

Scaldate le dita e spolverate il vostro carisma da indomiti generali di armate: si va in guerra...a colpi di "flick"!

**S**ono un grandissimo amante di tutto quello che è fantasy, non lo posso negare. Sono cresciuto a pane e Lupo Solitario; all'età di 14 anni ho scoperto Il Signore degli Anelli ed è stato amore a prima vista, e potrei continuare con tanti altri piccoli aneddoti. Il momento che però ha cambiato la mia vita (ludica) è stato indubbiamente il primo contatto con Warhammer. Chi vi scrive ha ormai più di 30 primavere sulle spalle, ma ancora oggi, quando passo per la cantina di casa, ammiro il mio esercito di

Conti Vampiro (rigorosamente dipinto!) con grandissimo orgoglio. Non è quindi un caso che, sin dal suo annuncio, Warstones si sia insinuato nella mia testa costringendomi a seguirlo con sempre più interesse. Al primo impatto il titolo si mostra come il classico gioco di abilità alla Flick'em Up! o al più recente Ice Cool, ma vi basterà sedervi al tavolo e iniziare una partita per percepire l'enorme tributo che i due autori del gioco, Andrea Chiarvesio e Maurizio Favoni, hanno omaggiato al mondo di Warhammer. L'esperienza è infatti divisa in due grandi momenti: la preparazione dell'esercito e lo scontro sul terreno di battaglia. In base alla durata della partita scelta, avrete 200/300/400 punti da spendere per assemblare la vostra armata. È qui che il gioco inizia a far riecheggiare ricordi sopiti;

strategie che riaffiorano in una forma più user friendly, ma non per questo meno profonda. Comandanti, unità speciali e unità base, non manca davvero nessuno per costruire un esercito bilanciato, in grado di fronteggiare non solo i nemici, ma anche quei pericoli che derivano dalle varie tipologie di terreno

**L'ESPERIENZA È DIVISA IN DUE MOMENTI: LA PREPARAZIONE DELL'ESERCITO E LO SCONTRO SUL TERRENO DI BATTAGLIA**

**Autore**  
Andrea Chiarvesio  
e Maurizio Favoni

**Editore**  
Red Glove

**Illustratore**  
Grace Liu

**Numero giocatori**  
2-4

**Durata**  
10-15 minuti



in cui ci si può imbattere. Se siete amanti di questo genere di strategie, allora in Warstones troverete pane per i vostri denti; e seppur conscio del fatto che la fiche non può essere minimamente paragonata ad una miniatura, la cura con cui sono state realizzate le illustrazioni da parte della brava Grace Liu, non vi faranno per nulla rimpiangere le vostre "statuine" dipinte, regalandovi la sensazione di avere un reale esercito davanti ai vostri occhi. Una volta assemblata l'armata, lo scontro viene combattuto su un terreno composto da nove settori quadrati (su una generosa superficie di 90x90cm) con la linea centrale che ospita le tre torri della città (rigorosamente 3D), una per "quadratone". Questi saranno gli obiettivi principali dei giocatori: conquistare le roccaforti, fare punti e vincere la partita. Niente di più semplice vero? Peccato che a mettervi i bastoni tra le ruote ci penserà la vostra abilità nello "schiccherare" o "flickare" (dare un colpetto con il dito indice alla fiche per muoverla) e la strategia del vostro avversario. La partita ha una durata super contenuta (non sono mai andato oltre i venti minuti) e dai ritmi serrati e coinvolgenti. Il batti e ribatti tra i giocatori

(cinque punti azione per turno) aiuta a trasmettere quel senso di tensione necessario per un'esperienza che, pur richiedendo la giusta componente di abilità, vi offre anche un minimo di studio strategico, dandovi la possibilità di soppesare bene se, in quel dato momento, vale la pena mettere in gioco una nuova unità, "schiccherare" una di quelle presenti sul terreno di scontro, effettuare un attacco o chiamare l'assedio di una città. E poco importata se per colpa di una fiche finita in un quadrante sbagliato o addirittura fuori dall'area di gioco, la vostra strategia di vittoria va in malora, la voglia di provare a fare una seconda partita sovrasta di netto la sensazione di frustrazione che può insinuarsi nei giocatori. Inoltre, ho anche notato che i poteri di alcune unità vanno a mitigare i "colpi sbagliati" dati ad alcune fiche. Il gioco rende benissimo ovviamente in partite uno contro uno, ma sono comunque presenti delle varianti per sfide a tre o quattro giocatori (in questo caso anche match a squadre!). Inoltre, non è da sottovalutare la facilità di espansione, tanto da portare l'editore del gioco a confermare già due eserciti aggiuntivi (orchi e nani) oltre ai due già presenti nella scatola base. Purtroppo la versione provata era ancora in forma puramente prototipale, e dovrò aspettare la fine dell'estate per poter mettere le mani sulla versione definitiva prima di una verdetto definitivo. Dalle prove effettuate mi rimangono comunque delle sensazioni molto positive, che non vedo davvero l'ora di vedere confermate nelle partite con gli amici. Adesso scusate, ma ho un esercito da costruire! **iG**



## BOOSTARE È IMPORTANTE... CON IO GIOCO ANCORA DI PIÙ!

*Warstones è il primo titolo di Red Glove a partecipare ad una nuova ed innovativa campagna di pre-order chiamata Gamebooster. Prenotando il gioco dal vostro negoziante di fiducia contribuirete infatti a sbloccare degli stretch goal che porteranno nuovi contenuti (gratuiti) all'interno della scatola del*

*gioco. Questa interessante iniziativa si è conclusa da qualche giorno, ma non temete!*

**Mostrando al vostro negoziante la rivista Io Gioco, avrete la possibilità di prenotare Warstones accedendo così a tutti i contenuti aggiuntivi sbloccati tramite il Gamebooster!**



Costruire palazzi nel medioevo non era dissimile da oggi: basta contattare le persone giuste, usare favori appropriati, ed avere un bel po' di soldi da parte.

# CITADELS

di **Marco Signore**

**T**ra gli appassionati di giochi da tavolo, pochi sono quelli che non hanno giocato almeno una partita a Citadels, probabilmente uno dei più grandi successi di Bruno Faidutti. Ora, dopo diciassette anni dalla prima apparizione di questo titolo leggero ma decisamente carico di strategia e colpi bassi, è in arrivo una nuova edizione che punta a rinnovare quello che è, a tutti gli effetti, un nuovo classico del gioco moderno. La notizia ha destato l'attenzione dei giocatori di tutto il mondo: Citadels è stato ristampato innumerevoli volte, occasionalmente con qualche espansione, ma senza mai stravolgere le fondamenta dei suoi meccanismi. Il suo stesso autore, Faidutti, ha ritenuto opportuno fare chiarezza su questa operazione sul suo seguitissimo blog. Ricordo ancora la mia prima

esperienza con Citadels, tanti e tanti anni fa, e ricordo che per l'epoca rappresentava davvero un colpo di genio, una novità che metteva d'accordo in genere tutti i giocatori di un tavolo. Si è in sei o sette persone? Bene, giochiamo a Citadels, invece che a un party-game. Come si gioca a Citadels?

Semplice: competemo con i nostri amici per costruire la più bella ed opulenta città medioevale; a questo scopo ciascuno di noi, turno dopo turno, cercherà di accaparrarsi i servizi di artigiani professionisti, politici, membri del clero, ed anche personaggi di dubbia morale od oscuri motivi. Il vincitore della partita sarà colui che avrà la città più sfarzosa (in termini di punti), e potrà fregiarsi del titolo di Mastro Costruttore! In Citadels ci sono due tipi di carte: i personaggi, che hanno un rango ed un'abilità speciale, e i distretti, che hanno un costo in oro, un'abilità speciale, ed un colore che ne indica l'attributo (ecclesiastico, militare, etc.). Il turno di gioco si apre con la scelta del personaggio che andremo ad assoldare per questo turno, con un meccanismo di draft, cioè ogni giocatore avrà la possibilità di scegliere in

**Autore**

Bruno Faidutti

**Editore**

Asmodée Italia

**Illustratore**

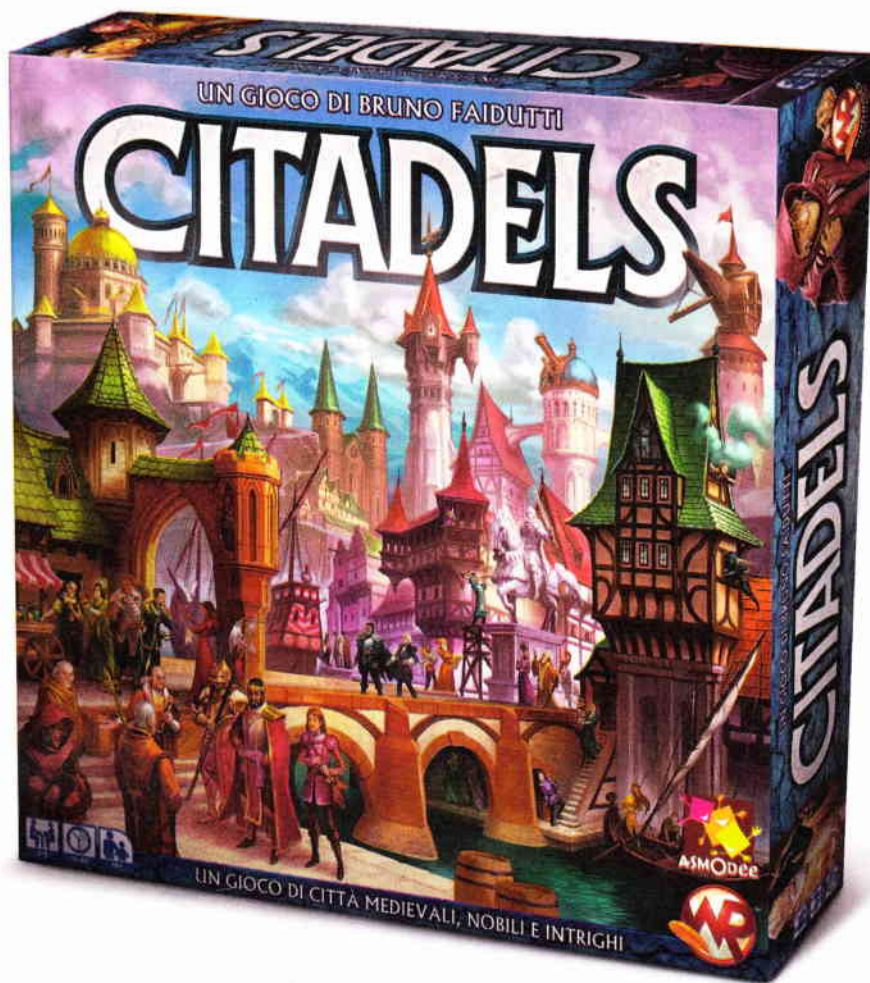
Andrew Bosley,  
Simon Eckert

**Numero giocatori**

2 - 8

**Durata**

30-60 minuti



---


## UNA NUOVA EDIZIONE CHE PUNTA A RINNOVARE QUELLO CHE È, A TUTTI GLI EFFETTI, UN NUOVO CLASSICO

---

segreto uno dei personaggi da usare durante il turno, e dopo averlo scelto passerà il mazzetto di carte agli altri giocatori. In questo modo, e considerato che alcuni personaggi saranno stati scartati scoperti prima del draft, potremo farci un'idea delle identità di quel turno. Ogni personaggio ha un rango, che indica l'ordine in cui agisce, dal rango più basso (1) al più alto (9) - pertanto non c'è una struttura di turno fissa. Una volta scelto il mio personaggio, quindi, aspetto il mio turno, nel quale sono obbligato a raccogliere risorse (scegliendo tra oro o carte distretto), e poi potrò decidere se costruire o meno un distretto, pagandolo ovviamente in oro. Quando tutti i giocatori hanno svolto il

proprio turno, si passa al round successivo, e così via finché qualcuno non riesce a costruire il settimo distretto, chiudendo quindi la partita: si determina così il vincitore in base ai punti ottenuti dalle combinazioni di carte ed i punti bonus che derivano da distretti speciali. Le regole, così come ve le ho riportate, sono semplici, ma Citadels non è affatto un gioco banale: gli elementi che lo compongono come il bluff, il draft o i ruoli segreti, sono stati egregiamente miscelati per dar vita a un ottimo titolo, e non è un caso che questa nuova edizione venga riproposta dopo quasi vent'anni con cambiamenti davvero minimi nel regolamento. Scegliere il ruolo più adatto al nostro scopo nel

momento giusto può sembrare semplice, ma il meccanismo di draft ci assicura che non sempre avremo la possibilità di prendere il personaggio che ci serve. Potremo però, per lo stesso meccanismo, farci un'idea abbastanza precisa di cosa avranno scelto gli altri, e quindi cercare di regolarci di conseguenza. Anche costruire un distretto risulta una scelta talvolta difficile: cercheremo di avere una città varia, quindi con edifici da ogni distretto, o ci specializzeremo sugli edifici più costosi e quindi più remunerativi? Dovremo anche sbrigarcia, dato che chi finisce per primo i suoi sette distretti ha un bonus di punti. Le strategie, insomma, sono moltissime, ed in questa nuova edizione sono stati aggiunti nuovi personaggi e nuovi distretti rispetto al passato.

Queste aggiunte, come racconta l'autore del gioco, non rendono Citadels più complicato o macchinoso, e sono anzi state studiate cercando di mantenere più possibile il gioco rapido e fluido, senza appesantirlo: la scelta di ridurre il numero di distretti per chiudere la partita da 8 a 7 serve proprio a snellirlo ulteriormente senza però rovinare l'equilibrio. Havelock Vetinari, il Patrizio di Ankh-Morpork, la famosa città del Mondo Disco, ha fatto suo il motto "se qualcosa non è rotta, non ripararla", eppure Citadels ha avuto il coraggio di andare oltre questo motto, di ripresentarsi - come i Moschettieri del Re - adattandosi ai tempi ed ai giocatori moderni. Io stesso sono curiosissimo di questa nuova edizione: tanti e tanti anni fa lo provammo per caso in gruppo numeroso, e dopo la prima partita lo acquistai immediatamente! Si giocava in meno di un'ora in sei persone ed aveva tante meccaniche riunite in modo da piacere davvero a tanti tipi di giocatore. Un classico, insomma, con un abito nuovo ma con la stessa capacità di divertire ed intrigare, Citadels ha ancora voglia di restare tra i titoli più giocati ed accessibili. E a noi non resta che attendere di mettere le mani su questa nuova scatola targata Asmodee. 

## ANTEPRIMA

La fine dei giorni, il momento del redde rationem, l'apocalisse. Ma per una volta scopriamo come la vivrebbero gli Angeli Caduti.

# APOKALYPSIS



di **Marco Signore**

**E**bbene sì: il giorno tanto temuto è arrivato. Mentre la Bestia si innalza e Lucifero spalanca le sue ali, libero da ogni vincolo, i Sette Trombettieri suonano un dolce rock'n'roll (cortesia dei Genesis), e gli Angeli Caduti sono impegnati a corrompere più anime possibili prima che gli Arcangeli piombino loro addosso per la resa dei conti finale. Quanta violenza... ah, ma un momento: qui gli Angeli Caduti siamo noi! Apokalypsis è un gioco di carte, edito e prossimamente distribuito da Raven Distribution, ambientato nella fine dei tempi, in cui ciascun giocatore impersona un Angelo Caduto e deve raccogliere più anime possibili prima che giunga l'Apocalisse. Ogni aspetto del gioco è tradot-

to sul tavolo con un'apposita carta: le Ali, le Anime, la Bestia, Michele, i 4 Cavalieri, ed ogni altro protagonista degli ultimi giorni, tra eventi, vizi capitali e l'alto Scranno Celeste, rifugio delle Anime Pie. Ogni giocatore impersonerà un Caduto. Il suo scopo sarà quello di raccogliere quante più Anime è possibile prima che l'Apocalisse abbia inizio, ed il vincitore della partita sarà appunto il

Caduto con più Anime; però i poteri celesti non staranno a guardare, ed è possibile anche la vittoria del Bene, se le Anime che hanno trovato rifugio sotto lo Scranno Celeste saranno di più di quelle corrotte dai Caduti. Guerra nei cieli, come direbbe qualcuno. Il motore di Apokalypsis sta nella concatenazione di eventi: nel nostro turno dovremo giocare una delle carte a nostra disposi-


**CIASCUN GIOCATORE  
IMPERSONA UN ANGELO  
CADUTO E DEVE RACCOLGERE  
PIÙ ANIME POSSIBILI**

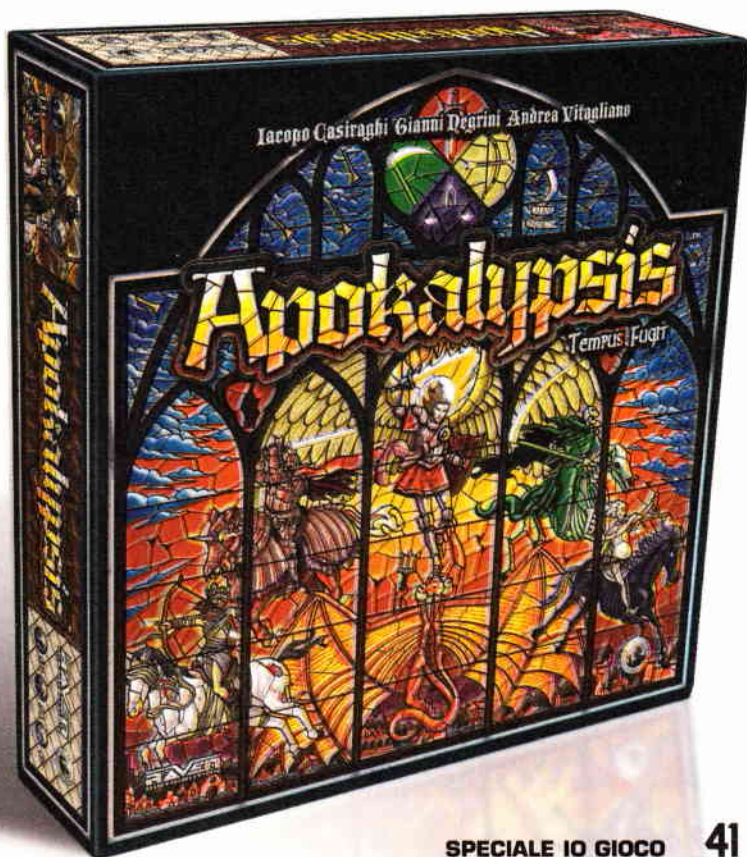


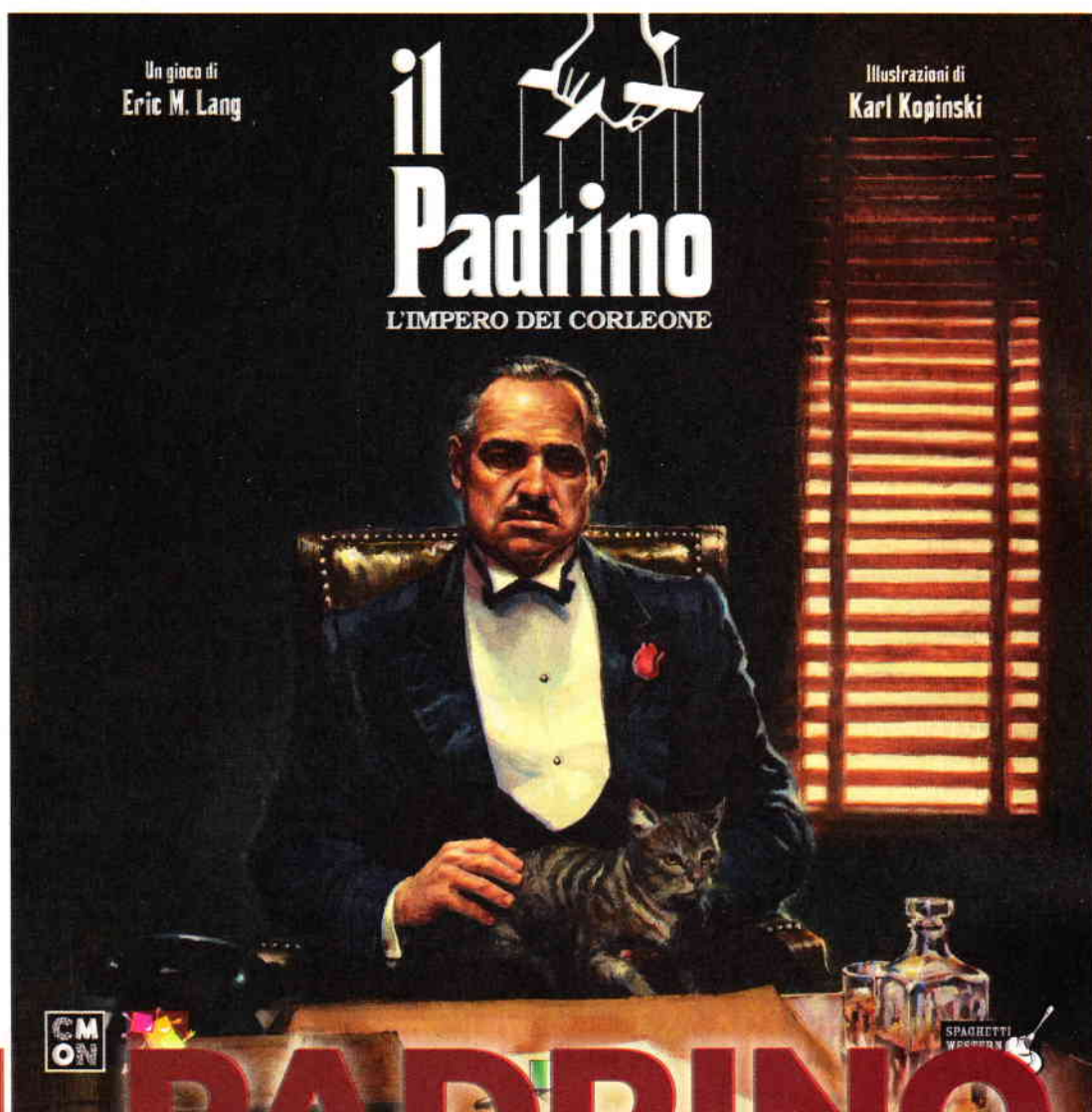
zione, inviando uno dei Cavalieri in missione: questa azione ci permetterà di attivare via via altre carte e compiere altre azioni, tutte volte infine a cercare di mieterne o rubare Anime. Ogni incursione dei nostri Cavalieri avrà però anche la conseguenza di far muovere Lucifero e Michele, che avvicineranno sempre più la faticosa ultima ora. Ogni espediente ed ogni sacrificio sono leciti per salire alla ribalta tra gli Angeli Caduti, e quindi non sarà infrequente strappare Anime ai nostri concorrenti, o divorarne qualcuna delle nostre mandandola nel Limbo per ottenere un obiettivo più grande; ma certo una delle maggiori soddisfazioni per noi sarà quella di corrompere un'Anima Nobile, e portarla via alla luce dello Scranno Celeste per condannarla ad un'eternità infernale. Nel frattempo, l'orologio divino corre, ed i suoi Rintocchi risuoneranno in tutte le sfere celesti: in termini di gioco, potrà capitare di dover affrontare eventi particolari rappresentati appunto dalle carte Rintocco. Prima o poi, però, le Anime da poter raccogliere termineranno, o Michele e Lucifero si troveranno in trigono nei cieli dell'Apocalisse mentre la Bestia si sarà innalzata dalle profondità dell'Inferno. L'Apocalisse giunge, il giudizio sarà definitivo, e la fine dei giorni si abatterà sui vivi e sui morti. Pure su noi Caduti, che litigheremo un'ultima volta per vedere chi ha raccolto più Anime, sperando che la pura luce divina non abbia attirato ancora più spiriti, dimostrando irrevocabilmente che il Bene avrà trionfato sul Male. Apokalypsis sembra un gioco a prima vista non semplice, perché ogni azione scatena una serie di interazioni - anche se saranno quasi tutte sotto il nostro controllo - e la pianificazione di ogni interazione diventa chiaramente il cuore stesso del gioco. Raccogliere le Anime è il nostro scopo, ma il mezzo attraverso cui arrivarci sarà proprio pianificare e creare turno dopo turno una catena di eventi che ci porteranno più vicini alla vittoria sui nostri concorrenti, sempre tenendo uno sguardo ai poteri celesti. Probabilmente questo è l'aspetto del gioco in

**Autore**  
The Irregulars  
**Editore**  
Raven Distribution  
**Illustratore**  
Alan d'Amico  
**Numero giocatori**  
2 - 4  
**Durata**  
30 minuti

cui emergerà maggiormente l'ambientazione, attualmente percepibile solamente dalle splendide illustrazioni di Alan D'Amico: dopotutto gli Angeli Caduti sono famosi per le accurate pianificazioni e le trame inestricabili, e questo è reso in Apokalypsis, mentre i meccanismi di gioco, per come sono descritti, tendono all'astratto più che al confarsi al tema scelto dagli autori. Autori che, va sottolineato, hanno anche svolto un accurato lavoro di documentazione sul tema stesso del gioco, come dimostrato dal breve compendio alla fine delle regole, che riassume i significati presunti del mito dell'Apocalisse come descritto nella Bibbia.

Apokalypsis mi è sembrato quindi un titolo interessante in cui però l'interazione tra i giocatori si limita al sottrarsi anime di tanto in tanto ed al ribaltare carte (il che, almeno da quanto ho visto finora, non preclude le strategie avversarie ma può effettivamente rallentarle). Il concetto di "gioca una carta per attivarne tre ed eventualmente giocarne altre" dà vita ad un interessante meccanismo a cascata che però potrebbe fornire terreno fertile per i giocatori affetti da "analisi-paralisi". Tuttavia questo titolo va giocato diverse volte prima di comprenderlo a pieno, e l'esperienza di gioco beneficerà moltissimo dallo scontro tra le diverse strategie dei giocatori. Dunque, l'Ora Ultima s'appressa, ed è tempo di mieterne anime perdute. Buona Apocalisse a tutti! 





# IL PADRINO

## L'IMPERO DEI CORLEONE

Siete pronti a diventare i nuovi boss di New York? Don Vito Corleone sta per farvi una proposta che non potrete rifiutare.

di **Roberto Vicario**

**I**l Padrino di Francis Ford Coppola è indubbiamente una pietra miliare nel mondo del cinema. Una affresco piuttosto meticoloso (anche se romanizzato) dei giochi di potere mafiosi all'interno degli Stati Uniti degli anni '50. L'idea di un gioco da tavolo, ispirato proprio a questo mondo, mi ha quindi incuriosito sin da subito. Curiosità che, tra l'altro, è stata alimentata in maniera esponenziale dopo aver avuto la possi-

bilità di leggere in anteprima il regolamento della versione italiana del gioco. Ideato da Eric M. Lang, il titolo ci mette nei panni di una famiglia italo americana che lotta per il predominio territoriale all'interno di New York, perfettamente "riprodotta" attraverso delle miniature. Queste "statuine" non saranno semplicemente un vezzo estetico, ma avranno dei particolari poteri che si attiveranno nella fase di piazzamento del turno

di gioco. Come tutte le famiglie patriarcali che si rispettano alla base della piramide avremo i picciotti di fiducia, mentre sulla cima il Don.


Ma esattamente di cosa parla questo Il Padrino - il gioco da tavolo? Sostanzialmente ci troviamo davanti ad un titolo che mescola elementi di piazzamento lavoratori, ad altri di pura maggioranza e controllo territorio. Il gioco è articolato in quattro turni (chiamati atti) che a loro volta contengono cinque fasi. A fine partita, il giocatore che sarà riuscito a ripulire più denaro possibile, sarà colui che verrà eletto nuovo boss di Manhattan e limitrofi. Dalla lettura

del regolamento sono diverse le cose che mi hanno colpito positivamente, ma su tutte, quella che mi preme sottolineare maggiormente è la forte ambientazione che traspare con prepotenza, promettendo di essere una caratteristica centrale all'interno dell'esperienza. Tutti gli elementi peculiari del primo film sono presenti: la figura di Corleone, la divisione della città di New York, la presenza di attività di facciata e illegali, oltre alle classiche figure chiave di questo mondo come ad esempio il sindaco o il capo della polizia. Non mancano poi delle vere e proprie chicche, in grado di immergere ancora di più chi è seduto al tavolo, nella torbida e impietosa malavita newyorkese: vi basti pensare al fatto che il token del primo giocatore è la testa di cavallo, o che le miniature "uccise" finiscono sul fondale del fiume Hudson (il blocco di cemento non è incluso nel gioco!). Tutti elementi in grado di donare un'ambientazione fortissima. Parlando invece dell'aspetto puramente ludico, ci troviamo davanti ad un titolo che abbandona l'utilizzo dei dadi, (spesso presenti nei giochi CMON) per fare spazio a una forte componente strategica, con il cuore pulsante di ogni turno che si sviluppa nelle fasi "affari di famiglia" e "guerre territoriali". Nella prima ci troviamo davanti ad un puro piazzamento lavoratori, in cui posizioniamo picciotti o famigliari sulla mappa, facciamo compiere lavori di contrabbando con le merci illegali, oppure sfruttiamo il beneficio di un alleato pagato con laute mazzette; nella seconda, invece, subentra una vera e propria sfida di maggioranza e controllo del territorio, con diversi gettoni che vengono posizionati sul ogni quartiere in base alla presenza della famiglia più influente, e che generano ulteriori punti alla fine della partita. Il vero

**Autore**  
Eric M. Lang  
**Editore**  
Asmodee Italia  
**Illustratore**  
Karl Kopinski  
**Numero giocatori**  
1 - 5  
**Durata**  
90 - 120 minuti



business, tuttavia, è ovviamente quello di riciclare il denaro, e per farlo dovremo "ripulirlo" attraverso delle azioni che ci faranno posizionare i soldi all'interno della nostra valigetta (una bellissima confezione in latta) e che saranno gli unici che verranno conteggiati a fine partita per decretare il vincitore...d'altronde lo sappiamo tutti che i soldi sporchi attirano occhi indiscreti! La sensazione che ho percepito da questo primo contatto con Il Padrino - L'Impero dei Corleone, è quella di un gioco dalle meccaniche solide e intriganti, costruite in maniera molto intelligente attorno ad una ambientazione pienamente percepibile. Questa scelta potrebbe colpire

in modo positivo non solo i fan del lungometraggio, ma anche gli amanti di giochi in cui la componente aleatoria viene smorzata a favore di una forte dose di strategia e pianificazione, ed in questo senso, la mancanza di qualsivoglia dado è una ulteriore conferma della sensazione che ho avuto. A questo si aggiunge una cura grafica non banale e una componentistica che, in pieno stile CMON, sembra piuttosto curata. Il gioco arriverà verso la fine del mese in tutti i negozi, e si pone di diritto tra i titoli più interessanti di questa estate 2017. La corsa a diventare il nuovo boss della città è ufficialmente iniziata! 



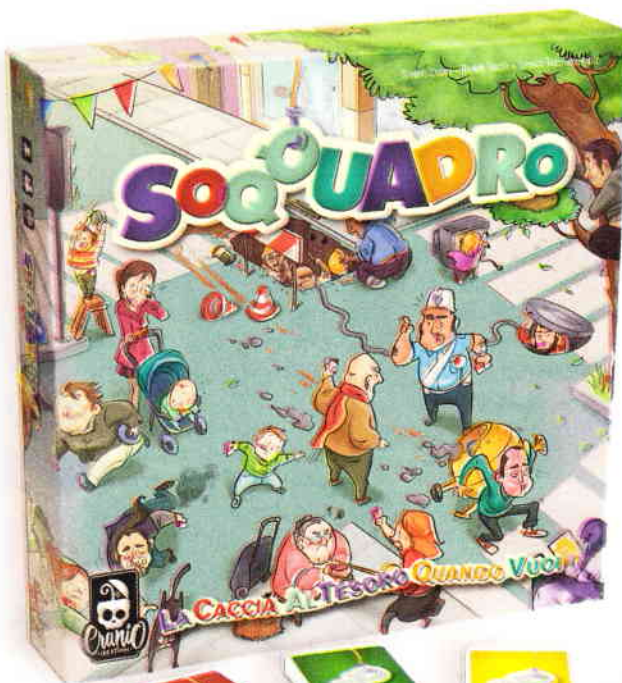


## LA MANSARDA

**Le vacanze sono arrivate, che lo si voglia o meno. E un giocatore da tavolo, quando sente la parola "vacanza", non può fare a meno di associarle la parola "spazio".**

**N**o, non c'è alcuna spinta collettiva verso la colonizzazione di un altro pianeta: semplicemente, il giocatore da tavolo sa che dovrà scegliere se occupare il proprio "SpazioValigia" con i giochi o gli inutili vestiti. Per affrontare il problema "Spazio", c'è comunque una skill imprescindibile da apprendere chiamata "Descatola": togli il succo ludico dalla scatola di cartone e il volume totale risulterà comodamente trasportabile. Divisorio in plastica nella scatola? Già solo togliendolo, vedrai quanta aria riesci a risparmiare.

Mazzi di carte? Basta impacchettarli in un foglio di carta e si infilano tra i calzini. Regole? Tutti su cellulare in PDF o infilati tra le t-shirt. Token di vario tipo e vari giochi? Si inseriscono tutti nella medesima ziplock e si mettono nel rotolo del sacco a pelo. Segnapunti? Inutile: foglio o app su smartphone. Plance enormi? Basta tagliarle in piccoli pezzi... no, ok, questo è già oltre. Durante il viaggio (che sia in treno, auto o aereo) mi sono sempre trovato piacevolmente coinvolto in "partitelle" a Storie Nere o 3 Segreti. Uno legge il caso, e tutti gli altri pongono domande cercando di ricostruire l'accaduto. Il vantaggio è che anche chi guida può partecipare senza dover distogliere attenzione dalla strada e, solitamente, i vicini di posto (in treno/aereo), li vedi tendere l'orecchio per poi inserirsi



**Andare alla ricerca compulsiva di oggetti? Questo è esattamente lo scopo di Soquadro.**

timidamente dopo un paio di minuti. Arrivati a destinazione, ci si rilassa un attimo con un aperitivo e una partitella. Non è ancora il momento di qualcosa come Happy salmon o Rock and Balls, perché, come dire... attirano un po' troppo

l'attenzione del barista (e degli anziani vicini di tavolino): conviene tenere profilo basso, finché non si è presa confidenza con lo staff. Qualcosa alla Sushi Go o Timeline può fare al caso nostro: solo carte sul tavolo, si può chiacchierare nel frattempo e, finito il bicchiere, finita la partita.

Ci si sposta in spiaggia e per fortuna nello zainetto ci siamo ricordati di infilare un Soquadro, giusto per iniziare a raccattare oggetti in giro per vincere e... fare qualche nuova amicizia. C'è sempre bisogno

**PER AFFRONTARE IL PROBLEMA "SPAZIO", C'È COMUNQUE UNA SKILL IMPRESCINDIBILE DA APPRENDERE CHIAMATA "DESCATOLA"**

di attaccare bottone con la vicina carina, ed ecco l'occasione non banale. Una volta rotto il ghiaccio, la cosa migliore è passare a prendersi un po' in giro insieme, per creare subito complicità tra i due gruppi di amici.

Nemmeno sto a dire che Vudù e le sue maledizioni, oppure uno Ziuq e le sue domande da inventare, possono fare al caso vostro. Per il dopo pranzo, consiglio di fare qualcosa di un po' più regolamentato. C'è chi gradisce la pennica, quindi il rumore va controllato e almeno un'oretta di calma ce la dobbiamo prendere. Vediamo cosa abbiamo inserito nel trolley.

Se ci sono un po' di giocatori svegli, qualcosa come *Imagine* e *Insoliti Sospetti* che possono coinvolgere un ottimo numero di persone. Semplici da spiegare, ma con partite sostanziose. Altrimenti se sono pochi i superstiti (forse mangiare la lasagna non è stata una grande idea), si può intavolare uno *Splendor*, un *Topiary*, o un collaborativo come *Ta-Pum!* o *Hanabi*.

Finalmente si può tornare in spiaggia, ricordando che adesso il numero di giocatori torna consistente. Nome in *Codice* e *Saboteur* sosterranno senza paura tutti quanti.

Arrivati alla serata, quando le luci si fanno basse e c'è un po' più di atmosfera, hanno sempre fatto il loro dovere i diversi giochi ad identità nascoste. Il poter sospettare, accusare, bluffare crea tensione senza tenere tempi morti e lì si può anche inframmezzare con battute, chiacchierate e aneddoti. *Lupus in Tabula* e *Sì, Oscuro Signore* sono quelli che per mia esperienza hanno avuto più successo su tale fronte. A questo punto, se sommate bene i volumi di tutto ciò che ho citato pescando dalle esperienze vacanziera passate (e future!), capirete che il problema "Spazio" esiste ed è concreto.



La "scatola" di *Happy Salmon*, una volta messa sul tavolo, vi farà fare sicuramente un figurone!

Chiaramente potrete fare una sotto selezione di quel che ho proposto.

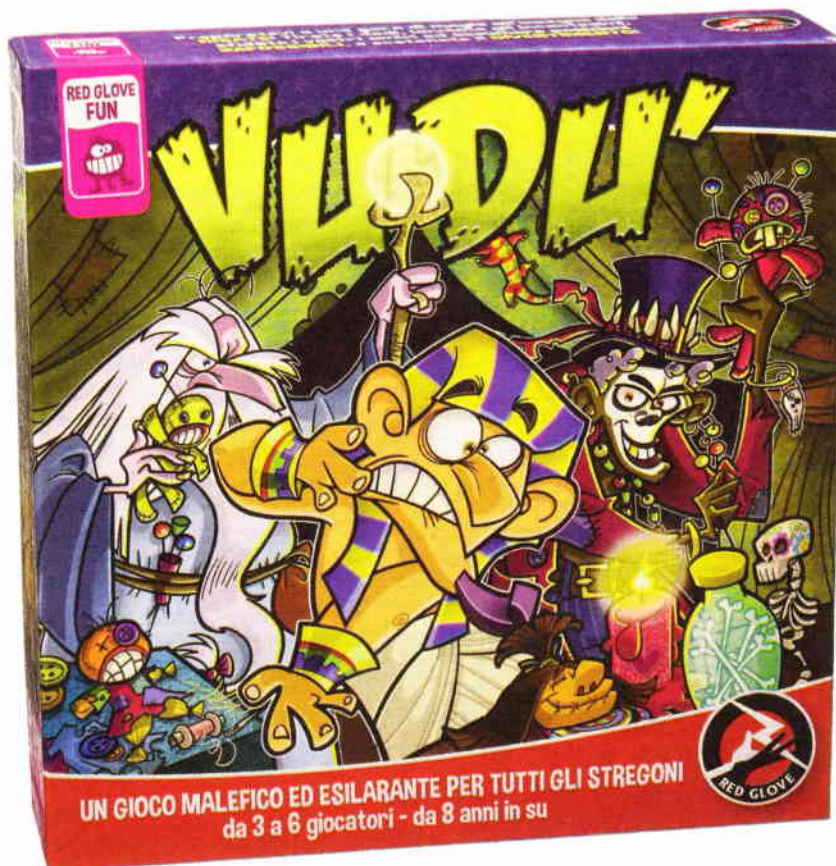
Potrete anche sostituire molti titoli con "questo devi assolutamente portartelo" su consiglio dei vostri amici, ma se posso darvi un'ultima dritta: portatevi giochi tosti solamente se siete sicuri che anche gli altri con voi siano disposti a giocarli.

Anzi no, lasciateli a casa se potete.

Capisco che la possibilità di avere giornate intere in cui mettere in tavola *Through the Ages* sia allettante ma, almeno in vacanza, prendiamoci meno sul serio e mostriamo che i giochi da tavolo possono coinvolgere veramente tutti.

Ciao! E...alla prossima! IG

**Siete pronti a dimostrare ai vostri vicini di ombrellone quanto siete bravi con le maledizioni?**





Avete comprato un biglietto per il Guatemala? Bene, è tempo di trasformarsi in impavidi esploratori alla ricerca di antichi templi Maya!

di **Roberto Vico**

**Autore**  
Kramer e Kiesling

**Editore**  
dV Giochi

**Illustratore**  
Christophe Swal

**Numero giocatori**  
2-4

**Durata**  
60-90 minuti

# TIKAL

**O**o un'esploratore - per colpa di Harrison Ford - me lo sono sempre immaginato con giubbotto di pelle, cappello "Fedora" e frustra al seguito. Mai avrei immaginato, nel 2017, di dover sostituire la figura di Indiana Jones con quella di un meeple. La "colpa" (in senso positivo, si intende) è tutta di Tikal, un vecchio gioco uscito



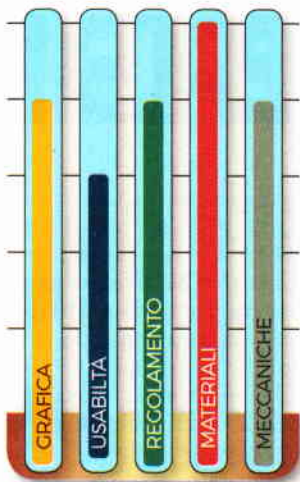
nel lontano 1999, che quest'anno ha deciso di tornare sotto le luci della ribalta grazie al restyling totale della seconda edizione. La foresta di Tikal (o se preferite il tabellone) è un luogo che cela un sacco di segreti, e toccherà proprio ad un manipolo di nostri avventurieri addentrarsi nella fitta boscaglia, con l'ingrato compito di riportare alla luce le gloriose costruzioni Maya, conosciute come templi. Per farlo i giocatori non solo dovranno gestire nel miglior modo possibile, i dieci punti azione che hanno a disposizione ogni turno, ma si troveranno costretti a gettare sempre un occhio su quello che stanno facendo gli altri partecipanti con i loro avventurieri.



La foresta non ha regole, e non vi basterà scoprire un tempio per possederlo e fare punti, ma dovrete avere e mantenere la maggioranza in quel sito per guadagnare il prestigio necessario a vincere la partita. Più è alto il tempio, più punti farete, maggiore sarà la possibilità di vantarvi con gli altri giocatori di quanto siete bravi a scavare tra le rovine. La mappa, composta da tile esagonali, si costruisce piano piano sotto gli occhi dei giocatori, scandendo i turni di gioco e le eventuali fasi di punteggio intermedio date dall'uscita di sobri vulcani dalla pila delle tile: un meccanismo che permette una gestione più



**LE AZIONI TRA CUI SCEGLIERE SONO TANTE MA TUTTE MOLTO INTUITIVE E AMBIENTATE**



Una direzione che ha portato il gioco, nella mia esperienza, ad essere apprezzato anche da insospettabili giocatori schivi a questo genere.

Volete mettere la soddisfazione di vedere un vostro "meeple" sul cima del tempio appena scoperto? Indiana Jones, inizia a tremare! **IG**

## COMMENTI AL TAVOLO

*Un gioco datato ma che non risente del peso degli anni. Tikal è un peso medio ideale per far passare dagli aspiranti gamers dagli introduttivi ai gestionali più corposi. In 90 minuti circa garantisce una buona dose di gestione e interazione, condite da un pizzico di fortuna presente ma non disturbante (Marco Fregoso).*

*Era dagli albori del nuovo millennio che non mi avventuravo tra i templi di Tikal e mai ritorno fu più apprezzato. Il restyling del comparto estetico riesce a migliorare uno dei più importanti esponenti dell'euro game, rendendolo ancora più efficace nell'introduzione al genere (Massimiliano Calimera).*



semplice della propria strategia, almeno inizialmente. Le azioni tra cui scegliere sono

tante ma tutte molto intuitive e ambientate. Avete bisogno di più manovalanza?

Assoldate qualche intrepido lavoratore. La vostra spedizione è lontana dal tempio scoperto? Piazzare una tenda in un

punto strategico per la nascita dei vostri meeple è la cosa migliore...e non sottovalutate i tesori, perché i vostri esplorati non vivono mica di soli templi. Bastano davvero pochi giri per accantonare la paura di non aver imparato tutte le azioni possibili, e iniziare a ragionare su una strategia a



lungo termine. Grazie ad una durata che non va mai oltre i 90 minuti, e dei turni di gioco molto fluidi, Tikal

riesce nell'intento di offrire un'esperienza nella sostanza tipicamente german - basata su fredde e matematiche maggioranze -, ma allo stesso tempo, estremamente ambientata grazie ad una serie di materiali solidi, belli da vedere e in grado di dare tridimensionalità al tabellone.



## IL VERDETTO FINALE

*Tikal, in questa seconda edizione, porta sul tavolo dei giocatori un'esperienza appagante ed estremamente divertente. Il grande lavoro estetico svolto, lo rende inoltre ancora più ambientato e profondo.*

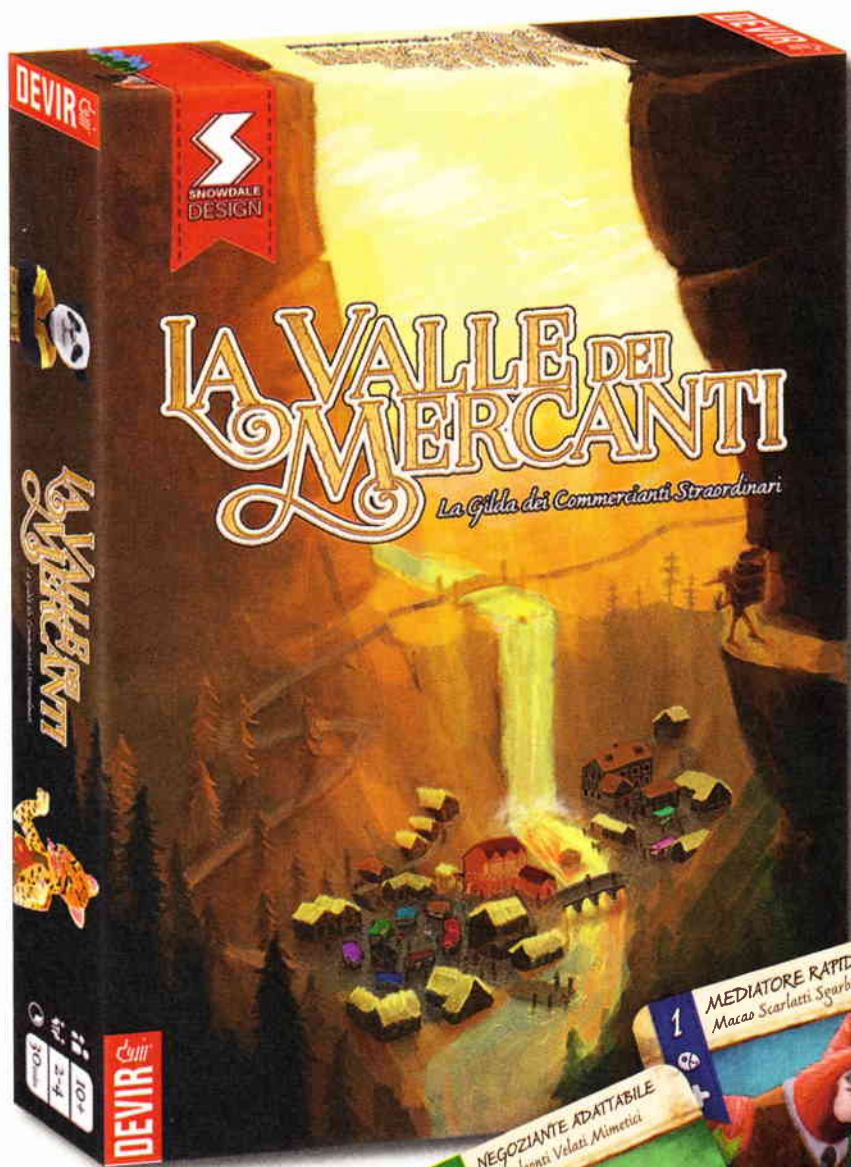
*Se siete alla ricerca di un titolo solido in termini di gameplay ma allo stesso tempo discretamente trasversale come difficoltà, questo è un prodotto che vi consiglio di tenere caldamente in considerazione.*

**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

Missione: Pianeta Rosso



# LA VALLE DEI



Siete pronti a trasformarvi in abili venditori capaci di allestire una meravigliosa bancarella? Il più scaltro entrerà a far parte della gilda fondata dai più grandi mercanti!

di **Giovanni Scalabrini**



**I**l deckbuilding (Costruzione di un mazzo e personalizzazione di questo durante la partita) è la meccanica che più mi affascina nel mondo dei giochi da tavolo. Il cuore di questo titolo sta nella creazione di un motore, alimentato dalle carte, che ci permetta di arrivare a depositare sulla nostra "bancarella" un set numerico disposto in ordine crescente (pile da uno a otto, dieci in quattro giocatori). Per poter svolgere queste azioni dovremo acquistare, all'inter-

no di un mercato comune, diverse carte con poteri e abilità differenti. La cosa che ho amato

maggiormente è stata la caratterizzazione dei vari mazzi che possono essere scelti in base alla partita che vogliamo giocare. Scoiattoli volanti, macao, procioni, gattopardi, camaleonti e panda sono le razze che ci aiuteranno a completare il



# MERCANTI

nostro obiettivo sfruttando al meglio le particolari e divertenti abilità che posseggono. Alcuni animali saranno più propensi a gestire al meglio la propria mano, altri a garantire conflitti e sgambetti agli avversari, altri ancora a chiamare in causa la dea bendata, senza dimenticare quelli che manipoleranno il banco del mercato affinché sia più facile riuscire ad arrivare alla vittoria più velocemente. Insomma ce n'è per tutti i gusti! Ho provato il gioco con persone di diverse età (Dai 10 anni

## COMMENTI AL TAVOLO

*Sicuramente molto interessante. L'ho apprezzato molto nella sua variante a due, ma anche in quattro ho avuto ottime sensazioni. Graficamente molto carino, e l'idea di avere tipologie differenti di animali con poteri specifici che interagiscono tra loro, rendono il gioco longevo e curioso anche sulla lunga distanza (Roberto Vicario).*

*Gioco divertente e ben congegnato, con diverse possibili strategie per la vittoria, tutte da esplorare. All'inizio conta molto capire cosa fanno le varie carte, e dopo si tratta di costruire combinazioni vincenti. L'artwork è ideato e realizzato in maniera notevole. Promosso! (Marco Signore).*

**Autore**  
Sami Laakso

**Editore**  
Devir Italia

**Illustratore**  
Sami Laakso

**Numero giocatori**  
2-4

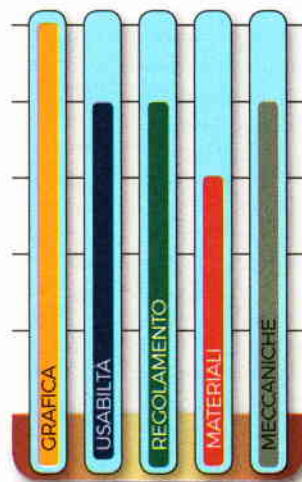
**Durata**  
20-30 minuti

in su) e posso garantire che l'esperienza è sempre stata positiva e molto divertente. Ho notato come il titolo cambi radicalmente se giocato in due o se giocato in quattro: nel primo caso la partita risulta più ponderata, si sta molto attenti a qualsiasi azione e si cerca il modo migliore di creare combo. Giocandolo in quattro invece la partita cambierà radicalmente dato che si formeranno due squadre che lotteranno senza esclusione di colpi diventando a tutti gli effetti un 2 vs 2 "cattivo" e spietato. Le illustrazioni sono davvero molto belle così come anche il packaging che risulta solido e ben strutturato. Una cosa che mi ha colpito in positivo è che sul retro della scatola sia addirittura stampata la dimensione delle carte, in maniera da poter acquistare senza errori le bustine protettive. Altro punto di forza è la portabilità che ha questo titolo: Visto che per tutti è quasi tempo di ferie immagino molto bene La Valle dei Mercanti giocato sotto l'ombrellone!

Il gioco non ha problemi particolari, ma se dovessi trovarli alcuni difetti direi per prima cosa che il testo delle carte alla prima giocata potrebbe spiazzare: a mio modo di vedere avrete bisogno almeno di tre partite per cominciare a capire i colori (le razze) quali abilità

## IL TITOLO CAMBIA RADICALMENTE SE GIOCATO IN DUE O SE GIOCATO IN QUATTRO

inneschino e quali combo siano più performanti. Altra nota sfavorevole, che fatica proprio a capire come scelta di produzione, è la mancanza di alcune carte basiche all'interno della confezione (carte cianfrusaglia). Nelle partite a quattro giocatori, non essendocene a sufficienza, saremo obbligati ad usare in sostituzione alcune carte razza dei mazzi non utilizzati. **IG**



## IL VERDETTO FINALE

*La Valle dei Mercanti è un titolo molto interessante capace di riunire sotto lo stesso tetto giocatori di diverse fasce d'età con background ludici differenti. La possibilità di bilanciare e creare la partita in maniera mirata, selezionando i tipi di razze, rende il gioco capace di adattarsi ai giocatori presenti al tavolo rendendo l'esperienza di gioco divertente e molto soddisfacente. Nella modalità a squadre cercate di non tenere a portata di mano oggetti contundenti, potrebbe finire molto male!*

**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

DC Comics - Deck Building  
Game





# COTTAGE GARDEN

**C**on Cottage Garden, il designer tedesco Uwe Rosenberg ci (ri) propone un'esperienza basata sul piazzamento e incastro di tessere sagomate, in un'ambientazione rurale nella quale i giocatori (da 1 a 4) dovranno misurarsi con fiori, vasi e aiuole, gestendo in maniera efficace lo spazio dei propri appezzamenti di terreno, per farli diventare degli splendidi giardini. La meccanica principale del gioco ricorda quella del suo apprezzato Patchwork e si basa sulla scelta di aiuole-polimini da una griglia centrale (limitata dalla posizione di un dado-giardiniere) e dal loro posizionamento su una plancia "terreno" nella propria area giocatore, senza coprire oggetti ivi già presenti. Completata una

Piantare fiori, curare aiuole, proteggere piantine dal gelo dell'inverno e ... piazzare teneri gattini in giardino: chi l'ha detto che non è eccitante?

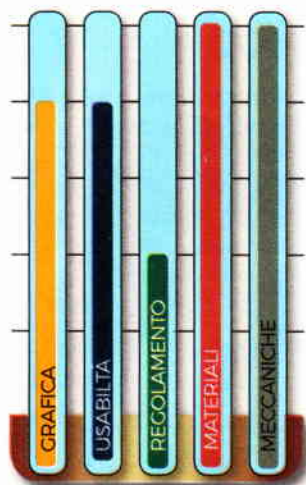
di **Mauro Ferrarini**


plancia si totalizzano tanti punti quanti sono vasi e protezioni visibili. I punti sono su tracciati distinti (uno per i vasi e uno per le protezioni). Superando un determinato traguardo su uno dei tracciati segnapunti, si ottengono token (a foggia di

teneri gattini) "tappabuchi" o punti bonus per la fine partita. Nell'ultimo turno scatta la corsa a completare le placette il più rapidamente possibile, pena la perdita di punti per il ritardo. Se a Tetris soffrite da ansia di ottimizzazione del pezzo,

**Autore**  
Uwe Rosenberg  
**Editore**  
Cranio Creations  
**Illustratore**  
Andrea Boekhoff  
**Numero giocatori**  
1-4  
**Durata**  
45-60 minuti



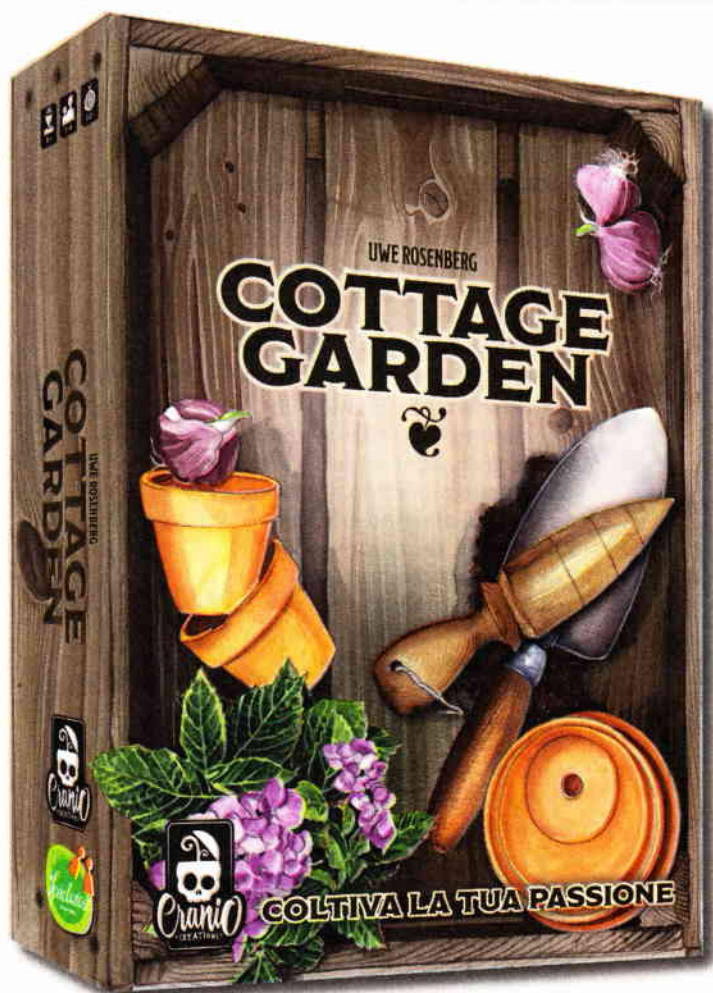


qui potete tirare un sospiro di sollievo: in Cottage Garden si possono provare le posizioni prima di piazzare i propri polimini! L'ambientazione è tutta nei materiali, robusti e funzionali, che ricordano davvero un bel giardino fiorito, ma il gioco è in realtà un astratto adatto anche ad altri "temi". Mi ha favorevolmente colpito la linearità nella meccanica di base (scegli un pezzo - incastra il pezzo), arricchita da elementi che rendono la sfida impegnativa e soddisfacente: la gestione delle plancette, la presenza dei "gattini tappabuchi", la scelta sull'avanzamento sui segnapiunti. Un mix sapiente facile da imparare (il regolamento, anche se prolisso e poco chiaro, una volta interpretato si spiega in 5 minuti), ma mai scontato e da padroneggiare bene. Che soddisfazione quando i pezzi si incastrano uno dopo l'altro, lasciando scoperte solo le caselle che frutteranno punti! In due giocatori fila via che è una meraviglia e non ci si pestano i piedi a vicenda (non più di tanto, almeno). In quattro i tiri mancini (aka "bastardate") si sono invece sprecati, poiché la corsa ad accaparrarsi il pezzo migliore diventa serrata, ma sempre in un'atmosfera rilassata suggerita dal tema del gioco. Come si fa a diventare nervosi giocando a seminare piantine? E poi: fiori colorati, gattini... innegabilmente Cottage Garden, apparecchiato sul tavolo, mostra parecchi elementi che potrebbero far leva su un certo pubblico, anche quell'altro poco avvezzo al gioco in scatola ma amante di tenerezza e giardinaggio. 

## COMMENTI AL TAVOLO

*Il maggior pregio del gioco è la sua scalabilità che consente di giocare tranquillamente in 3 o 4 persone rimanendo entro l'ora di tempo. C'è qualche opzione decisionale in più rispetto al predecessore e probabilmente anche una maggiore profondità, anche se il gioco, in ultima istanza, perde qualcosa al livello di tensione (Marco Fregoso).*

*Rielaborazione più articolata del famoso "Patchwork", questa volta impersoneremo da 1 a 4 giardinieri disposti a tutto pur di rendere la nostra aiuola la più rigogliosa del pianeta. A parte il numero di giocatori coinvolti, l'esperienza di gioco cambia in maniera irrisoria risultando poco innovativo (Giovanni Scalabrini).*



## IL VERDETTO FINALE

*Cottage Garden è un ottimo entry level "avanzato": da proporre a giocatori che abbiano una pur minima dimestichezza con il nostro hobby, ma perfetto anche per palati esigenti. Scala bene in qualsiasi numero di giocatori e c'è pure una versione in solitario, con pochissime variazioni del regolamento base, per chi desiderasse "allenarsi" a realizzare punteggi record. Che volete di più?*

**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

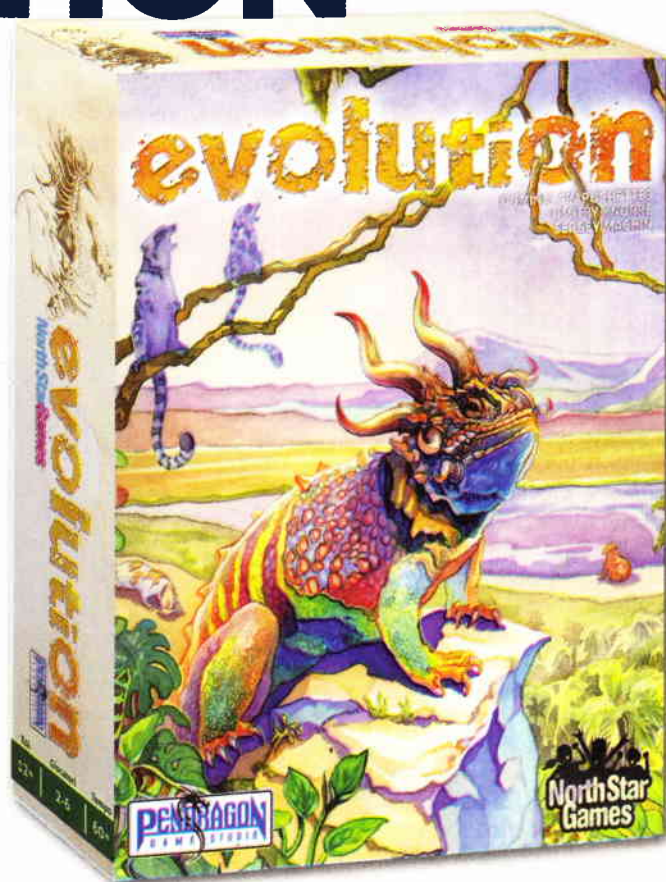
Patchwork



# EVOLUTION

di **Roberto Vicario**

**D** Il regno animale mi ha sempre affascinato, lo ammetto. Il modo in cui determinate specie interagiscono tra loro o le spietate leggi che governano i vari ecosistemi, sono argomenti che ho spesso dibattuto con fervore nelle serate tra amici. Ho quindi adocchiato con grande entusiasmo l'edizione italiana di Evolution, titolo che è già disponibile da qualche anno su alcuni mercati esteri e ora, grazie a Pendragon, fruibile anche in lingua italiana. Il gioco trasforma da 2 a 6 giocatori in veri e propri "plasmatori" di specie animali, offrendo la più disparata scelta di tratti da associare alle creature che decideremo di far nascere. Nello specifico, ogni singola specie creata può avere fino a tre tratti riconducibili al regno erbivoro o carnivoro, senza dimenticare caratteristiche ancora più particolari come: arrampicarsi, cacciare in branco o possedere possenti corna difensive. Ed è proprio grazie a queste carte che l'esperienza di gioco diventa incredibilmente appagante. Non ci troviamo davanti ad un semplice "hand management" in cui incastrare combo porta alla vittoria, ma ad un titolo in grado di trasmettere una forte ambientazione: un'esperienza che per tutta la sua durata incastra logiche inopinabili



Novelli Darwin, la creazione di nuove specie animali è tutta nelle vostre mani, mettente in moto la fantasia, e dimostrare di essere i migliori!

tra erbivori e carnivori, stimolando così i giocatori a trovare strade sempre differenti per arrivare alla vittoria, e con il

piacevole obbligo di creare specie sempre diversificate tra loro. Bilanciare tratti difensivi e offensivi o capire quando è



**Autore**

Crapuchettes, Knorre e Machin

**Editore**

Pendragon Game Studio

**Illustratore**

Vari

**Numero giocatori**

2-6

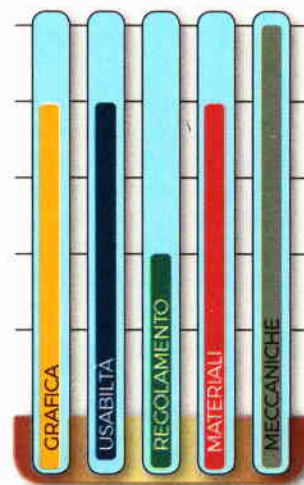
**Durata**

30-60 minuti

## COMMENTI AL TAVOLO

Gran gioco questo *Evolution*, era da molto tempo che non provavo una sensazione così appagante terminata la partita. L'ambientazione poi è meravigliosa, veder crescere la propria specie e lottare per accaparrarsi l'ultimo boccone di cibo è impagabile e "reale". Un must che tutti dovrebbero possedere! (Giovanni Scalabrini).

*Evolution* mi ha colpito per la sua capacità di offrire un'esperienza ludica appagante mantenendosi sempre molto attinente al tema. Le dinamiche che emergono al tavolo nella sfida carnivori contro erbivori o il compiacimento per le proprie scelte evolutive valgono da sole il prezzo della scatola (Massimiliano Calimera).



## UN'ESPERIENZA CHE PER TUTTA LA SUA DURATA INCASTRA LOGICHE INOPINABILI TRA ERBIVORI E CARNIVORI

opportuno aumentare la popolazione o la grandezza della specie (per difendersi dagli attacchi carnivori), sono i compiti richiesti al giocatore all'interno di partite serrate, tese e dalla giusta durata. Il cibo poi è una interessante chiave di lettura nell'economia della partita. Dato per assunto che mangiare (vegetali o carne) equivale a punti vittoria alla fine della partita, all'interno di una specifica fase sono gli stessi giocatori a decretare la quantità di vegetali che saranno a disposizione ogni turno nel bacino d'acqua comune: una meccanica in grado di innescare colpi bassi, e una vera e propria corsa per sfamare le proprie specie. Occhio però, i carnivori sono sempre in agguato, ed il loro istinto è quello di puntare ad altre prede che si trovano sul tavolo! Il fatto che le carte tratte vengano pescate in forma ... completamente casuale potrebbe dare fastidio a qualche giocatore, ma è proprio questo

elemento a rendere il gioco affascinante: creare o potenziare specie in maniera coerente e sfruttando quello che si ha per le mani in quel dato turno. Unico neo all'interno di un titolo indubbiamente appa-

gante, è legato ad un manuale che necessita di essere letto con estrema attenzione, onde evitare di incappare in errori che rischierebbero di rovinare il fine bilanciamento del gioco. *Evolution* è quindi un titolo in grado di offrire tanta sostanza, ma soprattutto differenti strati di profondità in base all'età del giocatore che si siede attorno al tavolo. **IG**



## IL VERDETTO FINALE

*Evolution* è un titolo che, sfruttando molte logiche del regno animale, offre un'esperienza di gioco estremamente solida e appagante. Veder crescere e interagire in modi differenti le varie specie animali offre ai giocatori un'esperienza davvero unica e piacevole, in cui la presenza di alea e interazione è perfettamente giustificata dall'ambientazione.

SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...

Evo





Saccheggiare un centro commerciale fantasy è di per sé un'impresa difficile; ma farlo nel più assoluto silenzio è da leggende!

di Marco Signore

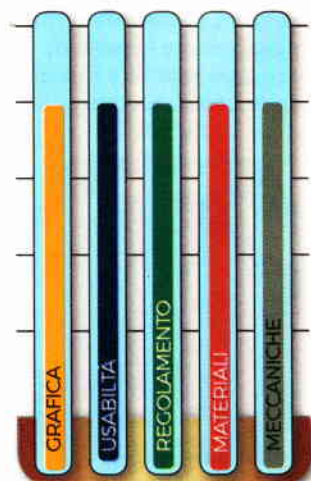
# MAGIC MAZE

**I**n Magic Maze dovremo riunire i nostri amici (fino ad 8) per aiutare tutti insieme uno sfortunato gruppo di eroi - barbaro, nano, mago ed elfo, ovviamente - a compiere una serie di furti (gli scenari del gioco) in un grande centro commerciale fantasy. Il tutto in tempo reale: non c'è un

turno definito, ed ogni giocatore può decidere di compiere l'azione descritta sulla propria tessera, ricevuta all'inizio della partita, con tutti i personaggi che vuole, contemporaneamente. Gli eroi sono rappresentati da quattro pedine colorate, che vengono posizionate nella prima sala del supermarket (cioè la tessera iniziale), mentre le altre aree dovranno essere scoperte via via che il gioco procede.

Quando i nostri eroi avranno tutti raggiunto il proprio negozio preferito, e l'avranno quindi saccheggiato, suonerà l'allarme, e bisognerà portare fuori gli sfortunati protagonisti prima che il tempo finisca - e arrivino le guardie a portare vergogna

alla loro altrimenti immacolata carriera di avventurieri. La situazione è però complicata



**APPENA LA CLESSIDRA VIENE FATTA PARTIRE, AI GIOCATORI NON È PIÙ PERMESSO PARLARE**

da due fattori. Primo, il gioco è a tempo: per fare tutto questo si ha una clessidra di tempo (tre minuti); secondo, appena la clessidra viene fatta partire, ai giocatori non è più permesso parlare e nemmeno comunicare a gesti tra di loro; si può solo usare una pedina rossa più grande (chiamata "Fai Qualcosa!") per invogliare qualcuno a sbrigliarsi piazzandogliela davanti. Ci sono alcune caselle speciali sulle plance che hanno effetti diversi, tra cui rovesciare istantaneamente la clessidra. La durata media del gioco si attesta sui 6-8 minuti, ed ogni scenario introduce nuove meccaniche e nuovi elementi di gioco, quindi la curva di apprendimento è graduale ed equilibrata. Magic Maze prevede anche un set di tessere speciali per giocare in solitario; in questo caso, il gioco diventa un bel puzzle game molto diverso (ovviamente) dal cooperativo.

Quello che mi ha colpito di Magic Maze è stata proprio l'esperienza. L'aspetto del silenzio è probabilmente quello più difficile da mantenere durante una partita, soprattutto con molti giocatori. Contemporaneamente è forse proprio questo l'elemento più divertente e innovativo di questo titolo di Lapp: lo sguardo infuocato di un giocatore che cerca di far capire all'amico che quella pedina dovrebbe fare un solo passo, uno solo, senza il quale non potrà mai svoltare a destra dove serve andare. L'uso della pedina "Fai Qualcosa!" ha un che di liberatorio e contemporanea-

## COMMENTI AL TAVOLO

*Nel panorama dei cooperativi Magic Maze offre un'esperienza originale e risolve brillantemente il problema del giocatore alpha. Anche se l'atmosfera è caciarona come nei migliori party game, la sfida si mantiene impegnativa e una partita tira l'altra. Avrei solo gradito componenti più sofisticati (Massimiliano Calimera).*

*Divertente, semplice da apprendere e decisamente frenetico, Magic Maze è un'ottima scelta anche per serate con giocatori occasionali. L'estrema velocità di una partita unita alla varietà degli scenari proposti conferisce al gioco quel qualcosa in più rispetto a titoli simili (Luca Pichirolì).*



**Autore**  
Kasper Lapp  
**Editore**  
Ghenos Games  
**Illustratore**  
Gyom  
**Numero giocatori**  
1-8  
**Durata**  
4-10 minuti

mente di ansiogeno, e non è infrequente vedere uno dei giocatori (in genere quello più "ordinato") esplodere in una sorta di frenesia ludica, rompendo il muro del silenzio e spostando le pedine di tutti ringhiando in tre lingue diverse. Man mano che il gruppo si affiata (bastano una o due partite) il gioco poi diventa più interessante e rapido, ma gli scenari dopo il quinto sono davvero difficili e pieni di sfide. Non è un caso, insomma, che Magic Maze sia tra i finalisti dello Spiel des Jahres di quest'anno. **IG**



## IL VERDETTO FINALE

*Magic Maze è un titolo originale e divertente, che si può giocare in tempi rapidissimi e con qualsiasi numero di giocatori (anche se l'ideale è 4-5), permettendo più partite in una sola serata. I componenti sono ben congegnati graficamente e funzionali al gioco, e le illustrazioni contribuiscono a rendere bene l'atmosfera. Magic Maze ha davvero tutte le carte in regola per diventare uno dei vostri titoli preferiti!*

**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

Hanabi



# TERRA-017



di Ivano Franzini

Sedici pianeti sono stati desertificati dallo sfruttamento del parassita uomo. Riuscirete a sfruttare anche Terra-017 nonostante i suoi abitanti?

**A**monito di quanto possa accadere senza un uso equilibrato delle risorse planetarie, ecco un titolo in cui l'umanità, nuovo parassita del futuro, è pronta a traslocare tra i pianeti il suo DNA evoluto per sfruttarne le possibilità. Nel gioco impersoneremo infatti uno di quattro clan "post-umani" in una competizione per la colonizzazione del corpo celeste. Ciascuna fazione ha anche un interessante background abbozzato sul manuale, ma che non si riflette in alcun modo nello svolgimento

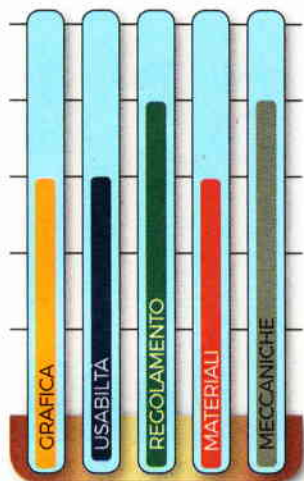
della partita. Dopo un setup un po' laborioso, si parte tutti con una piccola colonia che - nell'arco di 3 anni - andrà ingrandita e popolata per renderla produttiva. Durante ogni mese, raggruppati in stagioni, ognuno potrà svolgere un'azione per espandere i propri insediamenti acquistando tessere esagonali

**Autore**  
Thomas Mazzantini  
Samuele Sai  
**Editore**  
GateOnGames  
**Illustratore**  
Valeria Rossi  
**Numero giocatori**  
2-4  
**Durata**  
90-120 minuti



(al costo di risorse possedute), disporvi coloni o mercenari, usare le capacità degli edifici, oppure inviare il proprio drone a sfruttare remote opportunità (variabili con le stagioni). Ogni nuova stagione riattiverà le risorse usate e, alla fine di ciascun





anno, dovremo difenderci da attacchi alieni (determinati da una carta) per evitare razzie, prima di verificare se avremo raggiunto specifici obiettivi. Al termine della sfida, vincerà chi avrà il punteggio maggiore, grazie agli obiettivi e ai bonus di edifici speciali.

Terra-017 è un gioco sorprendentemente scorrevole per il suo genere: capito il criterio di lettura delle tessere, le meccaniche si gestiscono agevolmente. Facile da imparare quindi, ma difficile da padroneggiare data la sua essenza che premia

quasi esclusivamente la strategia a lungo termine. Le risorse - tempo compreso - sono scarse e tutto va tenuto costantemente sott'occhio e pianificato con attenzione sin dalla prima mossa, vista anche la forte interconnessione tra le tessere e i loro costi e considerata l'interazione indiretta ma abbastanza cattiva. Purtroppo la difficoltà a distinguere le icone delle risorse - nonostante abbia gradito i disegni da civ-game



isometrico per PC anni '90 - ostacola molto questo compito ed è un peccato perché altri aspetti grafici, come i bordi colorati delle tessere, sono ottimi dal punto di vista ergonomico. Inoltre, i poteri degli edifici non sono facili da ricordare e l'esagerato uso di acronimi, misto a una plancia riassuntiva non eccelsa, ha reso fluido il meccanismo solo dopo molte partite. Superate queste macchinosità, gli elementi di pregio vengono però nettamente a galla: ho sentito chiaramente l'evoluzione delle mie colonie nonostante ingrandirsi troppo renda più difficile difendersi dagli alieni. La scalabilità è ottima e le carte obiettivo donano una sufficiente variabilità alle partite, pur in un contesto tendenzialmente contenuto - e quindi più gestibile - rispetto a un'ambientazione che potrebbe ispirare sterminate moli di azioni e/o risorse. Gli attacchi alieni, infine, aggiungono all'esperienza il giusto pepe, con un approccio "democratico" (attaccano tutti in ugual modo) al tema del conflitto. **IG**

## COMMENTI AL TAVOLO

*Quello che mi ha più sorpreso di Terra-017 è la sua fluidità al netto della profondità strategica che offre. Le opzioni sono parecchie, non si padroneggiano in fretta ma si riesce subito a sentirsi il leader della propria colonia. Le scelte grafiche non mi convincono del tutto (Massimiliano Calimera).*

*Terra-017 è indubbiamente un titolo in grado di offrire una buona dose di strategia ai giocatori seduti attorno al tavolo. L'unico limite incontrato riguarda la necessità di prendere confidenza con la simbologia del gioco, ma fatto questo, avrete di che divertirvi (Roberto Vicario).*

## IL VERDETTO FINALE

*Terra-017 è un titolo altamente strategico ma molto agile nelle meccaniche, che offrono un soddisfacente sistema di espansione ed evoluzione senza divenire dispersive. Alcuni problemi di visibilità delle icone e di eccessivo uso di acronimi ne appesantiscono l'approccio iniziale, ma con un po' di pratica si supera l'imbarazzo e, tutto sommato, i disegni isometrici un po' retrò - per quanto insoliti per il tipo di gioco - sono piaciuti.*



**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

Suburbia





# 7TH SEA

di **Eugenio M. Lauro**

Avventure cappa e spada, intrighi di palazzo, società segrete e scorrerie piratesche attendono chi vuole conquistare il Settimo Mare, pronti a salpare l'ancora?

e sulla centralità della storia e dei suoi protagonisti. Già nella creazione del mio alter-ego, ho apprezzato l'integrazione con l'ambientazione dove ogni scelta di background ha un impatto concreto sul gioco, risultando rapida, con una buona variabilità e sufficientemente approfondita da creare personaggi unici e profondi. Proprio in tema di eroismo, va rimarcato che le meccaniche, grazie anche ad un coinvolgimento diretto dei giocatori nello sforzo creativo e per mezzo di artifici narrativi come il MacGuffin di hitchcockiana memoria e l'effetto "McClane" (più si è danneggiati e più si è

**7**th Sea è un gioco di ruolo che promette di portarci nel continente di Théah, una versione fantastica dell'Europa del XVII secolo, per vivere avventure cappa e spada dal respiro squisitamente rocambolesco. Le tematiche affrontate dal corposo manuale, un volume in formato hardcover di 304 pagine a colori, di qualità produttiva e localizzazione ottima e con una

direzione artistica semplice ma di livello (avrei apprezzato le didascalie), supporta l'azione drammatica a carattere cinematografico tra duelli, stregonerie, avventure piratesche, intrighi politici, esplorazioni e intrecci di sentimenti forti come amore e vendetta. Al tavolo, il gioco mantiene le promesse, rendendo subito evidente un approccio fortemente incentrato sull'eroismo

**I PERSONAGGI NON POSSONO MORIRE PER MANO DEI NUMEROSI SGHERRI MA SOLO NEGLI SCONTRI CON IL MALVAGIO DI TURNO**

**Autore**

John Wick Presents

**Editore**

Need Games

**Illustratore**

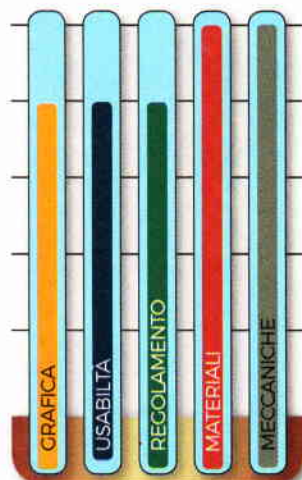
Giorgio Baroni, Manuel Castañón Guerrero, El Tío Drake, Shen Fei, Young Yi Lee, Diego Rodriguez, Beth Sobel, Meagan Trott

**Numero giocatori**

2-7

**Durata**

2-6 ore



efficaci), agevolano l'emersione dei cliché del genere avventuroso d'azione. Basti pensare che i personaggi non possono morire per mano dei numerosi sgherri ma solo negli scontri con il Malvagio di turno, il villain dell'avventura, nonché propellente manicheistico della trama (curioso che la nazione più ambigua, Vodacce, sia quella ispirata all'Italia). In questo modo, 7th Sea spinge sull'acceleratore costruendo una escalation di gesta eclatanti e conflitti vorticosi, verso un climax drammatico di sicuro effetto. A tal fine, ho apprezzato l'implementazione di meccaniche per la gestione del fallimento, visto essenzialmente con un mezzo per rendere la storia più interessante, attraverso la gestione di conseguenze e opportunità. Il sistema di risoluzione delle azioni, semplice ma non semplicistico, è basato sulla costruzione di un pool di Dadi a 10 facce con il quale determinare il numero di "incrementi" a disposizione: una moneta da spendere per influenzare gli eventi che premia creatività e stile. Va detto, che per gestire un gioco così ricco e flessibile, al master è richiesto un discreto lavoro di sottrazione e amalgama tra storie singole e storie collettive (con il supporto dei giocatori) insieme a una certa dimestichezza nella gestione

## COMMENTI AL TAVOLO

*7th Sea solca i mari di un genere poco frequentato alle nostre latitudini ma lo fa attrezzato di un'ambientazione tanto riconoscibile quanto avvincente. Ho trovato le meccaniche semplici ma non immediate da riportare al tavolo, per la distanza con l'approccio tipico dei titoli mainstream. Decisamente consigliato agli amanti del genere cappa e spada (Massimiliano Calimera).*

*7th Sea è un gdr di stampo classico che però si presenta con meccaniche nuove, creazione del personaggio originale, ed un'ambientazione che è praticamente l'Europa del 1600 senza esserlo. Immedesimarsi nei personaggi è semplice, e le possibilità davvero molteplici. Issate le vele! Ahrrr! (Marco Signore).*

del riflettore, una vena istrionica nel coinvolgere i partecipanti, capacità d'improvvisazione e ovviamente, a una solida conoscenza delle peculiarità del setting che i richiami alla

cinematografia di genere coprono solo in parte. In questo senso, un'avventura guidata per ridurre il time to table, sebbene non indispensabile, sarebbe stata apprezzata. **IG**

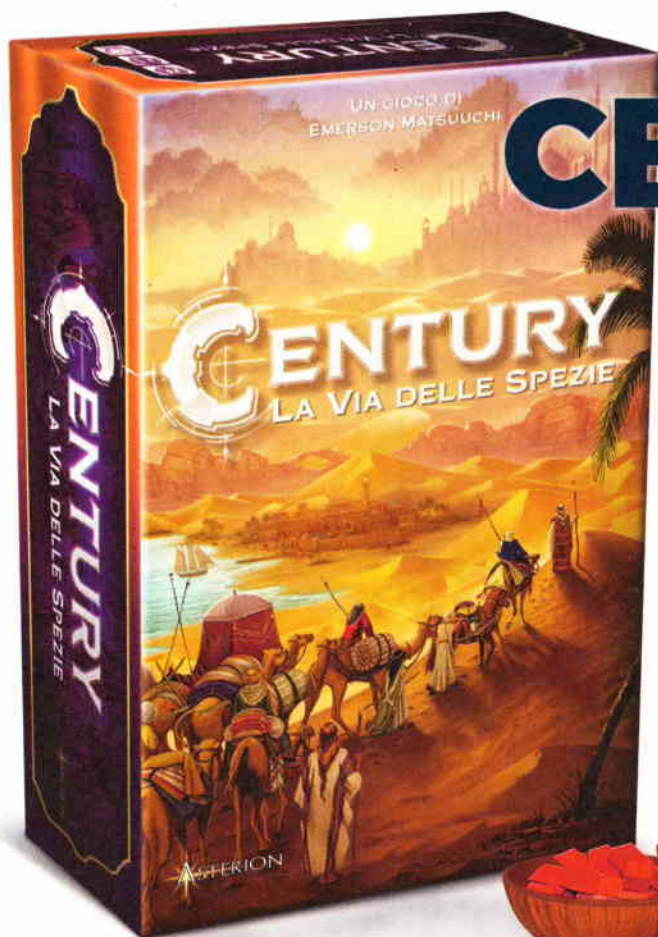
## IL VERDETTO FINALE

*La killer application di NeeD Games, il gioco da oltre un milione di dollari, si presenta esplosivo e dalla forte personalità. Una volta padroneggiato il regolamento e assorbito il setting, passaggio non immediato, questo titolo può regalare storie degne degli epigoni di Alexandre Dumas, supportando l'azione guascona e drammatica tipica del genere. Il media che Robin D. Laws ha definito come l'unico dove autore e spettatore sono la stessa persona, ha trovato un nuovo blockbuster.*

**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

Fate Sistema Base





# CENTURY

## LA VIA DELLE SPEZIE



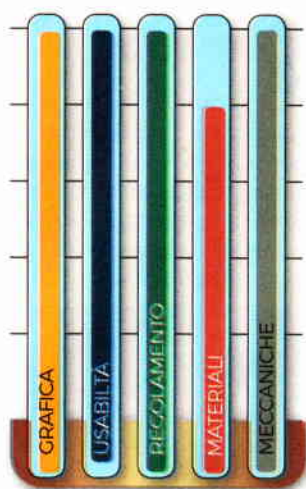
di Ivano Franzini

Preparate il caravan e ordinate gli scompartimenti: la via delle spezie ci attende con le sue ricche opportunità e con un'agguerrita concorrenza.

**N**on è facile confrontarsi con un'opera che ha generato così alte aspettative, senza rimanerne in qualche modo influenzato. Per questo ho deciso di testare il titolo di Emerson Matsuuchi anche con persone che non seguono assiduamente il mondo degli annunci e delle preview. La prima cosa che salta all'oc-

chio è la cura dei materiali: tutto risulta molto gradevole alla vista e piacevole al tatto e non mancano gustose "chicche" come le ciotole per contenere le spezie o le monete in metallo. Anche le carte, illustrate con stile tenue e ispirato, sono veramente belle da vedere, chiare da leggere e piacevoli da maneggiare grazie alla loro dimensione tipo tarocco,

nonostante siano meno resistenti di quanto mi aspettavo. Insomma, devo dire che è su questo tema è stato fatto veramente un ottimo lavoro e si è riusciti a dare uno sfondo gradevole a un gioco che è sostanzialmente astratto. Impiegati quei cinque minuti per spiegare il regolamento (due facciate di un foglio e nulla più), non è necessario altro affinché



tutti quanti - anche i meno esperti - siano già pronti alla prima mossa. A turno ognuno potrà scegliere se giocare una carta dalla sua mano, acquistare un mercante a tavola (dotati di poteri di scambio o trasformazione risorse), reclamare un obiettivo - pagando la giusta combinazione di spezie - oppure riprendere tutte le carte usate. Il ciclo è ripetuto fino a quando un giocatore non ha preso cinque obiettivi, dopodiché si effettua la conta dei punti dati da obiettivi-



vi, monete e tutte le spezie (tranne la basilare curcuma) raccolte. La semplicità delle meccaniche, mista alla chiarezza degli obiettivi, mi ha permesso di avere subito le idee chiare su quali potessero essere le alternative più proficue da tentare. Averci soltanto un'azione da svolgere

costringe a fare il possibile per evitare passi falsi, ma soprattutto forza a pensare un obiettivo per volta. Non c'è tempo infatti per progettare strategie troppo remote: gli avversari non stanno certo a guardare e vedersi sfilare l'obiettivo che si puntava non è una bella sensazione. Non pensiate però che ciò sia sinonimo "railroading": in Century ogni decisione pesa come un macigno e devono essere costantemente fatte scelte che bilanciano il rischio con i benefici. La presenza delle monete sui primi due obiettivi in tavola non fa che incentivare questo stato di cose, costringendovi a valutare se sia meglio rivendicare un obiettivo subito, oppure aspettare che venga accoppiato a una moneta, con il pericolo che altri lo prendano prima di voi. Fortunatamente, le meccaniche eccezionalmente leggere e oliate del gioco alleviano il peso di decisioni difficili ed evitano i tempi morti: in altre parole, ho avuto la decisa sensa-

## LE MECCANICHE ECCEZIONALMENTE LEGGERE E OLiate DEL GIOCO ALLEVIANO IL PESO DI DECISIONI DIFFICILI

## IL VERDETTO FINALE

*Century: La via delle Spezie è un gioco dotato di materiali più che ottimi e che ha delle meccaniche talmente semplici e scorrevoli da poter essere proposto praticamente a chiunque. La linearità del turno e la chiarezza con cui sono presentati gli obiettivi a disposizione, rende immediato immergersi nel fluire della partita e serrato il ritmo di gioco. La brevità della singola sfida, poi, porta a far sì che questa finisca anche prima del previsto, con conseguente e inevitabile richiesta di rivincita.*

SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...

Splendor



## COMMENTI AL TAVOLO

*Due minuti per impararne le regole e si rivela subito un gioco leggero nella sua semplicità ma dotato di una profondità inaspettata che lo fa apprezzare ancora di più. Gli eccellenti materiali danno quel qualcosa in più ad un gioco che ci fa ben sperare anche per i già annunciati seguiti (Luca Pinchirolì).*

*"Century: La via delle spezie" ha la rara forza di convincere al debutto, senza perdere appeal nel prosieguo. Non brilla per originalità, ma quando al primo turno tutti hanno chiaro il meccanismo e dopo decine di match si attendono nuove sfide, è indice di eccellenza. Aspettative alte e rispettate (Francesco Maltoni).*

zione che il gioco stesso determinasse la velocità di pensiero di tutti quelli che ho coinvolto al tavolo, spingendoli ad agire in maniera rapida e concreta. Le risultanti sono state partite costantemente serrate nei ritmi, brevi in durata, ma soprattutto sempre soddisfacenti. **IG**

**Autore**  
Emerson Matsuuchi

**Editore**  
Asmodée Italia

**Illustratore**  
Fernanda Suarez

**Numero giocatori**  
2 - 5

**Durata**  
40 minuti

# TERRAFORMING MARS



La sovrappopolazione e l'esaurimento delle risorse ci obbliga a guardare allo spazio per salvaguardare la razza umana e Marte è la soluzione per evitare l'estinzione.

di Luca Pinchiroli

**D**opo un'attesa segnata da un forte passaparola fra i pochi fortunati che hanno messo le mani sulle prime scatole in circolazione lo scorso autunno, finalmente Terraforming Mars è giunto sui tavoli italiani! In Terraforming Mars avremo la possibilità di partecipare alla colonizzazione del

pianeta rosso. Nei panni di una delle corporazioni che partecipano al progetto di rendere Marte un pianeta abitabile per la razza umana, ci troviamo a gestire durante i vari turni (chiamati Generazioni), i nostri materiali di produzione che ci permetteranno di giocare carte per migliorare i nostri progetti e costruire

città e foreste per rendere il pianeta rosso abitabile (e fare punti a fine partita!). L'area di gioco è composta da una plancia che riproduce Marte e le sue lune. Sul tabellone sono presenti i due tracciati di Temperatura e Ossigeno, che insieme agli esagoni dedicati agli Oceani da posizionare su Marte, formano le tre variabili di fine partita. Le corporazioni, guidate dai giocatori, sono caratterizzate da abilità speciali uniche, e differenti risorse di partenza. Queste condizioni di partenza ci aiutano a pren-



## COMMENTI AL TAVOLO

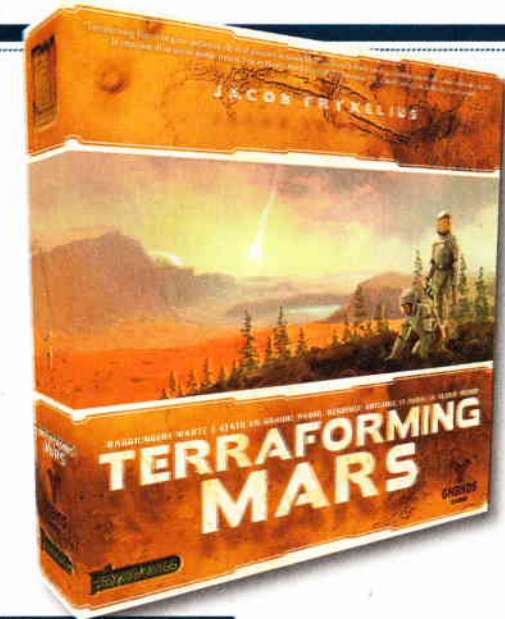
Ogni volta che incastri una combo in questo gioco è una goduria incredibile. Se è vero che la qualità dei materiali è decisamente rivedibile, è altrettanto corretto dire che ci troviamo davanti ad un gioco che ad un game design solidissimo, unisce un'ambientazione ancora più appagante (Roberto Vicario).

Componentistica a parte questo gioco è stato capace di catapultarmi fin da subito nel mondo delle corporazioni spaziali. Tramite l'acquisto di carte dovremo gestire al meglio soldi e risorse in maniera da rendere Marte "un posto migliore". Gioco epico e profondo che mi ha regalato tante soddisfazioni (Giovanni Scalabrini).

dere le prime decisioni utili per ottenere punti vittoria e stabilire la propria strategia sulla lunga distanza, tenendo da conto che la partita terminerà quando i giocatori avranno raggiunto il livello di Ossigeno al 14%, la temperatura di Superficie a 8°C e saranno stati posizionati i 9 esagoni Oceano. Ci sono sei tipi principali di risorse nel gioco: MegaCrediti, rame, titanio, piante, energia e calore, rappresentati dai tradizionali cubetti posti sulle plance di ogni giocatore. Nel corso di ogni Generazione gli aspiranti manager svolgeranno azioni, a scelta tra quelle sulle proprie carte o i progetti comuni sul tabellone, fino all'esaurimento delle proprie possibilità, dopodiché avrà luogo la fase di produzione in cui ciascuno genera le sei risorse in base ai corrispettivi livelli raggiunti durante il turno. Terraforming Mars è un gioco di gestione risorse che ruota principalmente attorno alle meccaniche di draft e piazzamento tessere, entrambe da sfruttare al massimo per costruire il proprio motore di

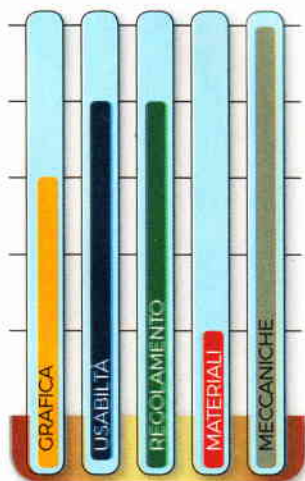
efficienza da sviluppare durante la partita. E' evidente da queste poche righe che l'interazione fra i giocatori è pressoché nulla se non per alcune carte particolari. Di fatto questo lascia la possibilità ai partecipanti di concentrarsi sulla realizzazione del proprio motore, elemento cardine dell'esperienza di gioco di Terraforming Mars. La soddisfazione che si trae per la realizzazione dei propri obiettivi produttivi è enorme, ma anche l'eventuale fallimento stimola subito la voglia di sperimentare altre strade

**Autore**  
Jacob Fryxelius  
**Editore**  
Ghenos Games  
**Illustratore**  
Isaax Fryxelius  
**Numero giocatori**  
1 - 5  
**Durata**  
90 - 120 minuti



## LA SODDISFAZIONE CHE SI TRAE PER LA REALIZZAZIONE DEI PROPRI OBIETTIVI PRODUTTIVI È ENORME

in una nuova partita! Il vero punto debole del titolo sono i materiali utilizzati, ma fortunatamente non ne penalizzano la giocabilità. Indicato da 1 a 5 giocatori, nella modalità in solo si rivela una piacevole corsa contro il tempo, mentre in quattro e soprattutto cinque giocatori il downtime fra un turno e l'altro potrebbe scoraggiare i meno pazienti. Terraforming Mars quindi tiene fede alle aspettative, rivelandosi una delle produzioni ludiche più interessanti fra le novità di quest'anno. iG



## IL VERDETTO FINALE

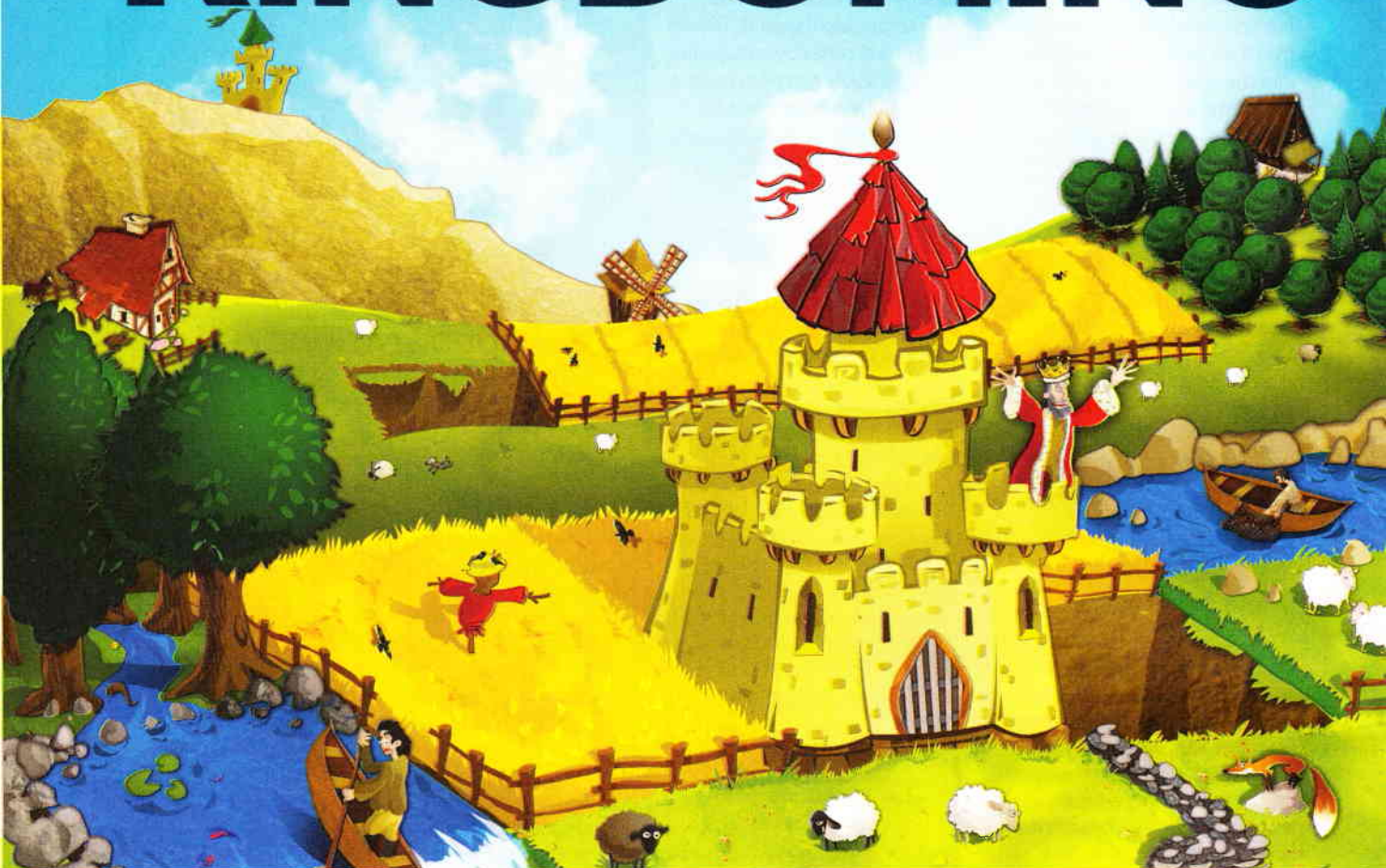
Immersivo e divertente, Terraforming Mars riesce a intrattenere risultando piacevole ad ogni partita. Dalle meccaniche semplici (il gioco si spiega facilmente e in poco tempo) ma assolutamente non banali. Terraforming Mars garantisce molte ore di gioco anche grazie alla grande quantità di carte presenti nella confezione, che unite alle differenti corporazioni garantiscono partite sempre varie.

SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...

Race for the Galaxy



# KINGDOMINO



di Enrico Procaoci

**C**i sono giochi che mettono di buonumore anche solo osservandone la scatola, grazie a una grafica azzeccata e colorata. Se poi, nell'angolino riservato all'autore, spunta il nome di Bruno Cathala, allora le aspettative si alzano ulteriormente. Kingdomino mi ha conquistato in fretta, sin dalla prima partita. Si è pronti a partire in un istante (basta mischiare le tessere paesaggio, ognuna divisa in due quadrati in maniera simile al domino) e da quel momento in poi l'attenzione viene rivolta solo all'espansione del proprio reame. Ogni partecipante sarà chiamato a fare un'importante scelta al proprio turno: quale delle nuove tessere a disposizione aggiungere al proprio territorio. Ma, ed è qui il cuore del gioco, per effettuare questa semplice scelta dobbiamo tenere in considerazione un

Come costruire un intero reame in appena quindici minuti? Ispirandosi alle regole del domino!

ampio ventaglio di variabili, una profondità che non è affatto scontata in un gioco così breve. Le varie tessere paesaggio,

messe a disposizione in numero pari a quello dei giocatori, vengono infatti ordinate numericamente in ordine di potenzialità





**Autore**  
Bruno Cathala

**Editore**  
Blue orange

**Illustratore**  
Cyril Bouquet

**Numero giocatori**  
2 - 4

**Durata**  
15-20 minuti




## COMMENTI AL TAVOLO

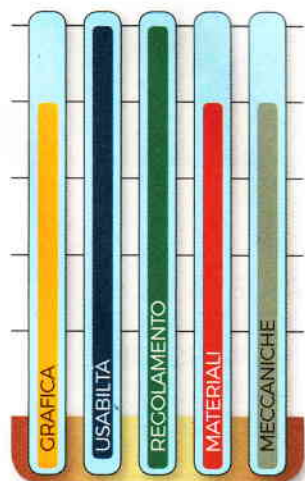
*Partito con parecchi pregiudizi (una variante del domino?) mi sono trovato per le mani un concentrato di eleganza, dove ogni scelta, per quanto semplice, è pesantemente significativa. Viste anche le dimensioni contenute, è praticamente il gioco da regalare a chiunque (Massimiliano Calimera).*

*Nonostante sia essenzialmente un astratto, e quindi non nelle mie corde, Kingdomino è un gioco divertente, rapido, immediato e comunque difficile da padroneggiare. La partita è veloce e le tattiche possibili sono tante, e la breve durata potrebbe coinvolgere anche chi non ama il genere (Marco Signore).*

di punteggio. La prima tessera potrebbe infatti fornire meno punti vittoria rispetto all'ultima (dipendentemente dal resto del nostro reame), però è anche quella che consentirà al giocatore che la sceglie di essere il primo a selezionare la nuova tessera al turno successivo, così come la seconda tessera consentirà di agire poi per secondi e così via. Già con questa semplice regola capita spesso di essere in preda al più classico dei dubbi: sarà meglio la gallina oggi o l'uovo domani? Inoltre c'è anche da tenere in conto il possibile posizionamento della tessera all'interno del nostro reame: ad esempio, occorre che ogni tessera venga posizionata a contatto con un territorio dello stesso tipo, costringendoci talvolta a contorsioni degne d'un artista circense. Alla fine del gioco, il nostro reame ci fornirà punti vittoria in base alla moltiplicazione del numero di tessere adiacenti con lo stesso paesaggio per il numero di corone stampate sulle stesse. Il sistema di pun-

teggio immediato ci consente subito di capire dove abbiamo sbagliato, quali tessere non dovevamo cedere agli avversari e quali dovevamo posizionare meglio, e questi ragionamenti sono stati più volte il presupposto per iniziare subito una seconda partita. Poche scelte, ma significative: è questo uno dei più apprezzabili criteri di game design. Seguendo proprio questo principio Cathala, con esperienza, riesce a dare un buon respiro tattico anche ad un gioco che si può

giocare nel tempo di una pausa pranzo o di un té con gli amici. Mettiamo in mezzo anche un'apprezzabilissima variante per due giocatori, in cui verrà a costruirsi un reame ben più grande del solito, e otteniamo un titolo godibilissimo e adatto a gruppi di gioco di ogni tipo, dai meno esperti ai grandi conoscitori. Non a caso Kingdomino è in lizza per il prestigioso premio Spiel des Jahres, assegnato ogni anno in Germania al miglior gioco per famiglie. 



## IL VERDETTO FINALE

*Appena un anno dopo il grande successo di 7 Wonders Duel, Cathala fa centro di nuovo. Stavolta la sfida intrapresa è di inserire più profondità possibile in un gioco da pochi minuti. Non potete aspettarvi quindi un livello strategico o un respiro pari a quello di giochi da durata maggiori, ma potete star certi che le scelte che ad ogni turno vi si prospetteranno non saranno mai banali. Dato anche il prezzo decisamente contenuto, Kingdomino è ottimo come primo approccio al mondo dei giochi da tavolo.*

**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

Honshu



# POZIONI ESPLOSIVE

## IL QUINTO INGREDIENTE

di Enrico Procacci

Imparare la magia a suon di biglie: tornare sui banchi di scuola stavolta sarà un sogno!

**T**oc! È questo il rumore, nitido, di quella che in *Pozioni Esplosive* viene definita come una "esplosione". Per chi non lo sapesse, questo amabile rumore viene prodotto da due biglie in vetro che si scontrano. *Pozioni Esplosive* ha fatto scalpore proprio per l'utilizzo creativo delle biglie, un uso che ha subito richiamato alla mente una intera tipologia di videogiochi (da *Luxor* a *Candy Crush Saga*), oltre che le estati passate al mare della nostra fanciullezza. Si tratta, in poche parole, di estrarre una biglia dal dispenser allo scopo di far collidere tra loro biglie dello stesso colore (toc!). Quando questo accade, si acquisiscono le biglie coinvolte nello scontro e le si estraiono dal dispenser, eventualmente causando ulteriori scontri tra biglie dello stesso colore (toc!), dando quindi vita a possibili combo di immensa soddisfazione. Le biglie così estratte possono essere quindi usate come ingredienti per pozioni magiche che forniscono punti

vittoria e diversi poteri speciali. Attendevo fiducioso, come molti altri, l'arrivo della prima espansione di questo pluripremiato titolo, e i ragazzi della *Horrible* ci hanno finalmente acccontentato con il Quinto Ingredienti. L'approccio di massima è quello giusto: aumentare la varietà e la longevità del gioco tramite piccoli moduli di espansione e senza appesantire il regolamento originale, il tutto continuando a



**AUMENTARE LA VARIETÀ E LA LONGEVITÀ DEL GIOCO TRAMITE PICCOLI MODULI DI ESPANSIONE E SENZA APPESANTIRE IL REGOLAMENTO ORIGINALE**



puntare sull'originalità dei materiali. Sin dalle prime partite ho potuto apprezzare i sette nuovi professori, che potranno aiutarci o penalizzarci in base alle loro buffe personalità (ad esempio, Gravitina Precisetti ci sgriderà se verseremo gli ingredienti nelle pozioni nell'ordine sbagliato, mentre Antica Tirchiarelli ci aiuterà qualora terminassimo il turno con la scorta di ingredienti piena). Assolutamente apprezzabili anche le quattro nuove pozioni, che vanno ad aumentare notevolmente le possibili combinazioni di poteri in gioco. L'aggiunta più rilevante, però, è rappresentata dal Calderone Spettrale, da cui si potrà ottenere il fantomatico quinto ingrediente, ovvero un ingrediente jolly a cui si potrà

assegnare un colore durante la miscela delle pozioni o persino durante le esplosioni. Questa aggiunta non potrà che rendere felici gli amanti delle combo, in quanto avranno a disposizione un maggior numero di variabili per ottenere la mossa perfetta che tanto anelano (toc!toc!toctocto!). Per lo stesso motivo, però, c'è da ammettere che il nuovo ingrediente tende ad allungare la durata dei singoli turni, visto il maggior numero di possibilità che ci si presenta (toc?). Fortunatamente l'effetto è regolabile, dato che solo alcune delle nuove pozioni e dei nuovi professori consentono l'acquisizione di queste potenti biglie: starà quindi a voi decidere

## COMMENTI AL TAVOLO

*Il Quinto Ingrediente dona al gioco alcuni elementi che ne impreziosiscono le meccaniche: l'Ectoplasma Spettrale in primis aumenta molto le opportunità di compiere esplosioni, mentre i malus dei professori danno quel tocco di "pepe" che non guasta. Peccato non poter scegliere i componenti usabili (Ivano Franzini).*

*Considero Pozioni Esplosive un piccolo capolavoro. Per questo le mie aspettative per questa espansione erano decisamente elevate e sono state, fortunatamente, soddisfatte. La sfera jolly però, per quanto apprezzata, ha alimentato la mia paralisi d'analisi allungando la durata media delle partite (Massimiliano Calimera).*

### Autore

Stefano Castelli, Andrea Crespi, Lorenzo Silva

### Editore

Ghenos Games

### Illustratore


Giulia Ghigini

### Numero giocatori

2-4

### Durata

30-60 minuti

quante facilmente entreranno in gioco. Fossimo proprio in difficoltà, potrebbe sempre venirci in aiuto il professor Ansiobaldo Frettolon, che limita il tempo massimo di un turno a soli 90 secondi! 

## IL VERDETTO FINALE

*Pozioni esplosive ha bruciato ogni tappa per diventare in poco tempo un classico del mondo del gioco da tavolo; non posso che essere felice di aver potuto provare la sua prima espansione. Come per il gioco base, il fascino del meccanismo delle biglie (toc!) traina il gioco, spingendoci a fare nuove partite anche solo per esplorare i nuovi possibili setup. Le meccaniche aggiuntive sono giustamente molto variegiate, e dipendentemente dal vostro stile di gioco è possibile che alcuni elementi vi piacciono meno di altri, ma globalmente sarà difficile uscirne scontenti.*

SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...

Five Tribes





## BARBA E FUSTELLE

**Giochi da tavolo e videogiochi: due mondi apparentemente agli antipodi dimostrano una sinergia sempre più forte.**

**C**'è stato un periodo in cui non era così scontato avere dei videogiochi in casa. Per me è stata dura, innanzitutto perché la paghetta non mi permetteva di fare tutte le partite che volevo ai cabinati del patronato, e poi i miei genitori volevano evitare di vedermi incollato 20 ore al giorno a una console. I giochi da tavolo invece riuscivo a farmeli comprare, diventando (con molta fantasia) un surrogato dei videogiochi di quell'epoca, dove nella mia testa i personaggi di HeroQuest si menavano a suon di dadi in una sorta di Street Fighter Poverty Edition. Il connubio videogiochi/giochi da tavolo ha per me un legame profondo che mi fa precipitare sulle spalle un macigno con scritto sopra la mia età: prima dell'avvento di MMORPG e MOBA il multiplayer era esclusivamente quello con gli amici in salotto, al massimo un Lan Party. In fondo stare seduti intorno ad un tavolo a sbraitare e prendersi in giro davanti ad un gioco da tavolo non è poi così diverso. E allora io credo che videogiocatori e giocatori da tavolo in fondo si somiglino, e che lì fuori ci siano titoli che riescono ad accendere contemporaneamente quelle due spie che entrambi (spesso inconsapevolmente) possiedono incagliate nello stomaco: l'amore per l'analogico e le pedine e quello per il digitale e le levette del pad che cigolano dopo anni di usura. Il primo esempio che mi viene in mente è Sid Meier's Civilization: la sua controparte da tavolo è davvero ben realizzata e non è neanche così assurdo ipotizzare che l'ispirazione del primo capitolo videoludico sia arrivata a sua volta giocando proprio a quel Civilization della Avalon



Hill uscito ben 37 anni fa: un inception ludico insomma! Ma lasciando da parte le licenze ufficiali da videogioco a gioco da tavolo (che contrariamente a quanto si possa pensare hanno generato capolavori come Starcraft e Gears of War), esiste una pletera di titoli che secondo me riescono in questo intento di coniugare analogico e digitale. Amate la saga di Metal Gear Solid? Allora potreste trovare in Specter Ops

una perfetta trasposizione da tavolo, uno stealth tra i migliori in assoluto. Un "tutti contro uno" (un giocatore veste i panni di agente segreto, mentre tutti gli altri hanno lo scopo di sconfiggerlo ed eliminarlo) che si sviluppa su un tabellone meravigliosamente illustrato e che con una manciata di regole riesce a ricreare le atmosfere del capolavoro di Hideo Kojima, anche se in questo caso niente scatolone per nascondersi,



ahimè. E quante volte vi siete sfidati con gli amici sulle piste di Mario Kart? Quella bomba ad un passo dal traguardo vi è rimasta sullo stomaco, vero? Allora giocate a Rush & Bash: con una meccanica semplicissima (gioco una carta che determina di quanto mi muovo sulla pista e se ho la possibilità di sterzare, usare armi o bonus) ricrea alla perfezione quei bei momenti di eresie triviali e amicizie rovinata. Ancora ricordo la meraviglia nel giocare il primo Resident Evil, e Le Case della Follia è il gioco da tavolo che più vi si avvicina. Certo, qui non ci sono esperimenti fuori controllo o malefiche multinazionali, ma effettivamente c'è tutto il resto: tema horror, atmosfera opprimente, com-

battimenti, esplorazione, colpi di scena e risoluzione di puzzle. E Cthulhu. Perfino i picchiaduro hanno la loro controparte: il più immediato Exceed o la più strutturata serie di BattleCON portano sul tavolo tutto il feeling della saga di Street Fighter e soci. Puzzle Strike invece riprende proprio uno spin-off di Street Fighter, cioè Super Puzzle Fighter 2 Turbo, mentre anche gli sparatutto possono farsi da tavolo, come nel caso di Earth Reborn e Tannhäuser. Ma il paragone vale anche al contrario: prendendo uno dei giochi da tavolo più famoso degli ultimi anni, cioè Zombicide, non posso fare a meno di pensare alla serie di Dead Rising. Entrambi hanno la stessa "ignoranza" tipica dei giochi di

genere: tutto quello che dovete fare è sciacallare luoghi abbandonati alla ricerca di armi più o meno di fortuna per ridurre a coriandoli un'orda di zombie. Ah sì, e svolgere anche una missione, se vi avanza tempo. Twilight Imperium e Eclipse riprendono invece videogiochi come lo storico Master of Orion o i più moderni Endless Space, Sins of a Solar Empire e Galactic Civilization. Insomma, gli esempi sono davvero tanti e credo andranno aumentando: la cortina che separa i due mondi è davvero sottile e la diffusione del gioco da tavolo non può che affiancarsi a quella del gioco digitale, creando sinergie simili a quelle già avvenute tra cinema e videogiochi. Perché in fondo a noi giocatori frega poco di sapere se è nato prima il silicio o il cartone, a noi basta giocare. E ora scusate ma vado a intavolare The Battle at Kemble's Cascade che l'emulatore per R-Type oggi non vuole saperne di funzionare. IG

**ESISTE UNA PLETORA DI TITOLI CHE SECONDO ME RIESCONO IN QUESTO INTENTO DI CONIUGARE ANALOGICO E DIGITALE**



di Marco Signore

# ICE COOL

Anche i pinguini vanno a scuola: ma in Antartide la scuola è tutta pattinare sul ghiaccio e rubare pesci senza farsi scoprire!

**D**a poco eletto vincitore del Kinderspiel Des Jahres 2017, Ice Cool ci mette nei panni - anzi, nelle piume di giovani pinguini che frequentano un'esclusiva scuola in Antartide; naturalmente studiare è solo una delle attività interessanti a scuola, ben più divertente è pattinare a tutta velocità cercando di portare via l'ottimo pesce dalle aule prima che uno dei bidelli ci sorprenda

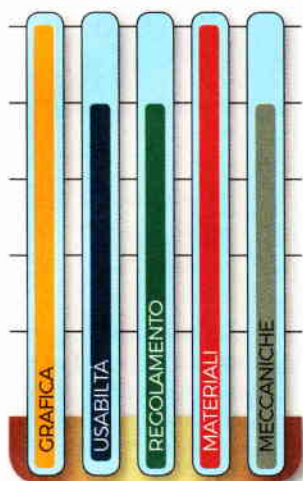
mettendoci in punizione! Ogni giocatore controlla un giovane pinguino (detto "monello"), e deve muoverlo con colpi a punta di dito per farlo passare attraverso le porte delle aule. Sì, avete capito bene: il tabellone sarà un arcobaleno di pinguini che si muovono a

suoni di schicchere! La scuola in cui pattineremo a colpi di dito viene assemblata con la scatola del gioco ed altre scatole più piccole contenute in essa: una specie di matryoska antartica, insomma. Nella sfida, passando attraverso una porta, si conquista un pesce del proprio colore,

**Autore**  
Brian Gomez  
**Editore**  
Oliphante  
**Illustratore**  
Reinis Pētersons  
**Numero giocatori**  
2-4  
**Durata**  
20 minuti



## LA SCUOLA IN CUI PATTINEREMO A COLPI DI DITO VIENE ASSEMBLATA CON LA SCATOLA DEL GIOCO



se presente (su ogni porta, all'inizio del gioco, è posizionato un pesce del colore di ogni giocatore), pescando così anche una carta da tenere segreta che indica quanti punti vale quel dato pesce. Per mitigare eventuali colpi di sfortuna nella pesca delle carte, se dovessi trovarmi con due carte di valore 1, posso farle vedere agli altri giocatori ed immediatamente giocare un turno extra.

Uno dei giocatori sarà invece il "bidello" e dovrà catturare gli altri pinguini invece dei pesci, semplicemente urtandoli: in questo caso, prenderà la carta d'identità del monello acchiappato. Un round di gioco finisce quando il catcher ha preso le carte d'identità di tutti i monelli in gioco, oppure quando uno dei monelli ha catturato tutti i suoi tre pesci. Il ruolo del bidello passa quindi al giocatore successivo e si gioca un altro round fino a quando tutti, almeno una volta, hanno vestito le piume dell'antipatico controllore.

Ice Cool è divertentissimo: il setup è breve, e le regole si spiegano in un paio di minuti, dopo i quali si può iniziare subito ad andare di schicchera per far correre il nostro pinguino nelle aule, cercando magari

il colpo di dito magico che mi permetterà di passare attraverso due porte in una volta sola, o saltando le pareti proprio quando il bidello pensava di averci intrappolati! Il consiglio è di non giocare in maniera troppo competitiva: il divario tecnico tra i campioni acrobati-

ci della punta di dito e gli schicchieratori occasionali è l'unico fattore che potrebbe rovinare l'esperienza - un po' come in tutti i giochi simili. Insomma, Ice Cool è un gioco scanzonato di breve durata, e va preso esattamente per quello che è: non aspettatevi un titolo in cui starete a pensare lungamente su quali tattiche adoperare nel vostro prossimo turno, ma pensate a scatenarvi e far volare i vostri pinguini! E' così che Ice Cool darà il meglio che può offrire. Se cercate invece un gioco di destrezza da prendere sul serio, c'è il Subbuteo... ma non ci sono i pinguini! **IG**

### COMMENTI AL TAVOLO

*Sono geneticamente allergico a tutte le forme di attività fisica, schicchere comprese. Ma Ice Cool riesce comunque a tenermi incollato al tavolo, a cercare di eseguire il lancio della vita, quello che mi farà passare in tre porte saltando il bidello. Altro che per bambini, datemi il pinguino blu!*  
**(Massimiliano Calimera).**

*Quello che a tutti gli effetti può sembrare un gioco per bambini, si è invece rivelato un titolo divertente anche per un adulto. La ricerca compulsiva dell'"effetto" perfetto (fa anche rima!) e la sensazione di aver realizzato un colpo impossibile, sono momenti davvero troppo appaganti! Non sottovalutatelo!*  
**(Roberto Vicario).**



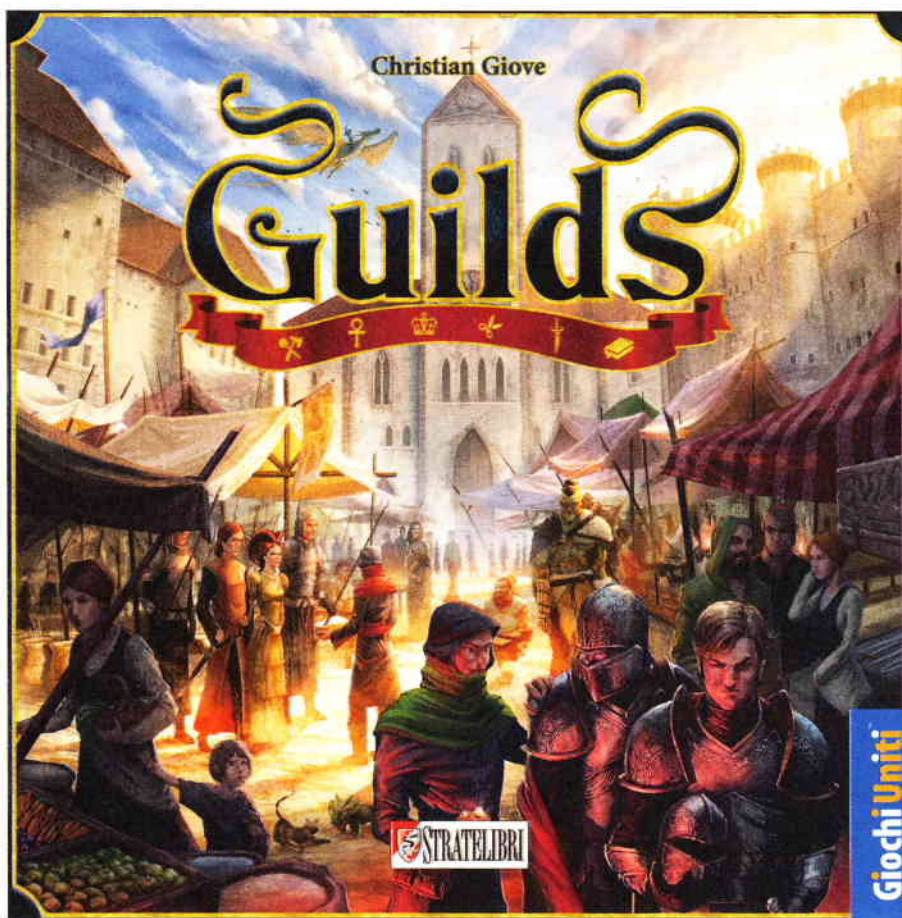
### IL VERDETTO FINALE

*Se vi piacciono i giochi di destrezza, Ice Cool potrà diventare uno dei vostri preferiti in brevissimo tempo: le brevi regole, il setup rapido e l'aspetto grafico lo rendono appetibile sin da subito, mentre i meccanismi di gioco sono spassosi per adulti e per bambini. Guidare i pinguini a punta di dito in impossibili traiettorie cercando di passare sotto le porte ha un che di liberatorio, magari dopo una sessione di giochi più "pesanti"; e poi ci sono i pinguini... che volete di più?*

**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

Flick'em Up!





In un Medioevo immaginario, costruisci la tua gilda, assolda guerrieri, maghi e creature per guadagnare il favore del Re e superare gli altri pretendenti

di Francesco Maltoni

# GUILDS

**I**l mondo di Anderis si è appena lasciato alle spalle un conflitto trentennale e sta vivendo un periodo di grande prosperità. Un'epoca così florida al punto che commercio, scambi e spostamenti stanno portando alla ribalta le nuove gilde, come unica aristocrazia sotto la corona. Tra 48 carte personaggio, 53 tessere stanza e 18 differenti obiettivi, in "Guilds" ciascun giocatore impersona scopi, strategie e speranze di una singola corporazione.

Una "scalata" ben riprodotta nell'incedere dei turni, in cui i giocatori partono al minimo delle rendite per incrementare rapidamente i propri possedimenti. La finalità sarà infatti espandersi più possibile in termini architettonici, edificando il palazzo più ricco, e tramite personaggi da assoldare alla propria causa. È dunque la compravendita il motore del gioco, illustrato in poche ed essenziali pagine di regole. C'è il neo di qualche scelta grafica non proprio eccelsa, si vedano

i simboli sulle stanze, in scala troppo ridotta, oppure i valori di ogni tassello, scritti con un bianco su bianco che, sotto una luce intensa, farà venire il torcicollo per essere decifrato. Musica simile per il token di indicazione turno: un minuscolo dischetto che rischia di passare inosservato all'unboxing. Ogni partita a "Guilds" si impenna su un meccanismo di aste, di fatto l'incipit di ogni turno, attraverso cui i giocatori pianificano non solo le mosse immediate, ma anche quelle successive. Una meccanica abusata, verrà da pensare, e invece al secondo o terzo round, è maturata la gradita sorpresa di trovarsi di fronte qualcosa di davvero originale. Anzitutto, è necessario puntare su almeno due personaggi e non uno soltanto; in secondo luogo, è possibile

È DUNQUE LA COMPRAVENDITA  
IL MOTORE DEL GIOCO,  
ILLUSTRATO IN POCHE ED  
ESSENZIALI PAGINE DI REGOLE








**Autore**  
Christian Giove

**Editore**  
Giochi Uniti

**Illustratore**  
Federico Musetti

**Numero giocatori**  
2-4

**Durata**  
45-60 minuti

infatti spostare gli equilibri, eliminando nemici molto potenti o incrementando le rendite. In sintesi, il pericolo di astrattezza, che in fase di setup può farsi largo, è totalmente scongiurato all'atto pratico, grazie anche a un sistema di fasi ed elementi di gioco davvero ben calibrati. Il setting emerge anche negli aspetti più impersonali e l'interazione nelle varie fasi rende l'idea di trovarsi al centro di villaggi brulicanti umanità - e non solo... 

## LA VARIANTE

Nella sfida tra le gilde avete pensato che unirvi ad un vostro rivale per creare una grande gilda vi avrebbe dato un grosso aiuto a primeggiare sulla concorrenza e ottenere i favori del Re... purtroppo non siete stati i soli a pensarla così. Nella prossima pagina trovate la variante che vi permetterà di realizzare questa nuova sfida.



ritirarsi temporaneamente dalle aste per poi rientrare al giro di offerte successivo, basandosi anche sulle scelte altrui. In sostanza, "passare" può avere una valenza strategica per risparmiare monete, preziosissime per aprire, alla fase seguente, il cantiere delle costruzioni. Ciascun elemento inserito tra i nostri possedimenti - che si tratti di carte o tessere stanza - finirà a sua volta per accumulare rendite, abilità o particolari simboli. Questo genera qualche piccolo downtime all'avvio di ogni turno, poiché tutti i giocatori dovranno studiare le carte disponibili per decidere il da farsi. Alcune potenzialità specifiche degli eroi possono

## COMMENTI AL TAVOLO

*Guilds ha un ottimo regolamento (interessante come riesca a dare qualcosa da fare anche a chi perde le aste) ed una grande rigiocabilità grazie alle innumerevoli combinazioni possibili. Il suo neo più grande risiede in alcune scelte grafiche infelici, che di fatto riescono a complicare alcune fasi del gioco (Enrico Procacci).*

*Guilds ti fa effettivamente sentire a capo di una gilda, e il meccanismo della doppia puntata obbligatoria lo rende parecchio intrigante. Il comparto grafico però ha dei grossi problemi che impattano negativamente sul ritmo della partita (Massimiliano Calimera).*

## IL VERDETTO FINALE

*Guilds può spiazzare, nel bene e nel male. Da segnalare qualche pecca sui materiali. Non c'è un vero tabellone e, a fine partita, pesa la mancanza di un blocco segnapunti. Ogni step del turno sottende a una meccanica: piazzamento, aste o deck building. Il tutto risulta comunque ben amalgamato nell'ottica di una strategia più ampia in mano al giocatore, in un quadro perfettamente bilanciato che mi ha piacevolmente sorpreso data la semplicità del regolamento. La scalabilità è ottima, anche in due le partite sono avvincenti.*

**SE TI E' PIACIUTO  
PROVA ANCHE...**

Castles of Mad King  
Ludwig



# LA VARIANTE

## MODALITÀ A SQUADRE PREPARAZIONE


In questa modalità 4 giocatori si sfidano creando due squadre contrapposte; i membri della stessa squadra dovrebbero sedere vicino per meglio coordinarsi e gestire la sede comune. Ogni squadra prende 2 plance, le accosta sovrapponendole leggermente e vi piazza sopra in centro la plancia che vedete qui accanto ottenendo una sede unica più grande. Ogni giocatore sceglie quindi un proprio colore; per non confondersi ognuno può tenere accanto la stanza iniziale del suo colore.



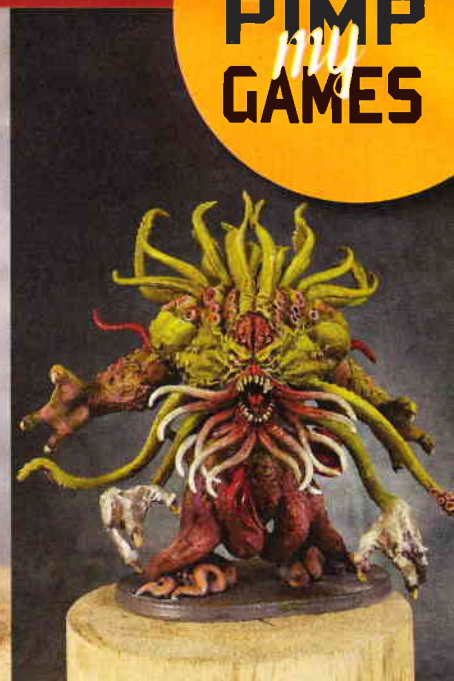
Il numero di turni, obiettivi e tessere stanza sono le stesse della partita a 4 giocatori mentre la disposizione delle carte intorno alla piazza cambia come sotto indicato.



## MODALITÀ A SQUADRE REGOLE

I due giocatori di una stessa squadra giocano separatamente durante le fasi di inizio turno, acquisizione e cassa (incluso il cambio argento-oro) mentre nella fase di costruzione l'oro confluisce in un'unica riserva e decidono assieme cosa comprare. In questa fase le due squadre si alternano nell'acquistare stanze finché entrambe passano. Per la determinazione del primo giocatore si somma l'argento residuo di entrambi, e il primo giocatore diventerà sempre quello più a sinistra dei due. Durante il gioco i membri della stessa squadra possono sempre consultarsi. Ai fini degli obiettivi, per gli effetti speciali (ad es. l'Oste) o per il calcolo dei PP legati a stanze speciali, i personaggi dei due giocatori sono considerati parte della stessa Gilda. 





# THE OTHERS

di **Lorenzo Calvi**  
e **Flaminia Pozzuoli**

Se gli agenti del FAITH non vi sembrano abbastanza spaventati dai peccati di The Others, provate a dare colore ai loro peggiori incubi!

**G**iocare a The Others (edizioni Asmodee) vuol dire partecipare a creare una piccola storia, uno scontro tra il bene e il male. Sicuramente il gioco riesce a creare un'atmosfera da incubo già con i componenti base, ma l'immersione in questo universo horror sarà

completa una volta dipinte le bellissime miniature presenti. Dopo aver letto questa guida sarete in grado, senza timore, di dipingere i vostri modelli a un livello basilare, ma comunque sufficiente per far peccare d'invidia i vostri amici! Vista la varietà delle miniature presenti nella scatola,

piuttosto che un passo passo per ogni modello, è preferibile focalizzarsi sugli aspetti più caratteristici, come i tentacoli, la pelle, i vestiti... in questo modo potrete applicare le singole tecniche sui diversi modelli, a seconda delle necessità. Coraggio allora, mano ai pennelli e cominciamo!

## PREPARAZIONE E BASE

*Ok vi abbiamo ingannato, infatti prima di mettere mano ai pennelli è necessario preparare il modello, con alcuni piccoli accorgimenti. La prima cosa da fare è rimuovere le linee di fusione, utilizzando una lama affilata e molta attenzione. I modelli sono scolpiti molto bene, per cui si fa fatica a trovare le poche linee di fusioni presenti, e comunque si eliminano senza problemi. Una volta ripuliti i modelli preparate una bacinella con acqua tiepida e sapone per piatti, e date loro una bella lavata! Questo serve a togliere gli ultimi residui dei prodotti, di solito oleosi, utilizzati per non far attaccare la plastica allo stampo. Quando i modelli sono completamente asciutti è il momento di dare il primer: un fondo spray su tutta la superficie del modello. Usiamo due primer spray, il primo nero e il secondo bianco. Il primer nero lo stendiamo su tutto il modello, e una volta completamente asciutto passiamo il primer bianco con spruzzate*

*leggere cercando di coprire solo la parte superiore del modello, spruzzando da un angolo di circa 45°. In questo modo il bianco evidenzia, in maniera naturale, solo le zone più esposte del modello, dandoci un'idea della cosiddetta "luce zenitale", di cui magari parleremo in maniera più approfondita un'altra volta... per ora vi basti sapere che, in questo modo, abbiamo le zone di luce e le zone d'ombra già evidenziate. Dando due mani di primer è molto importante mantenere una corretta distanza tra la bomboletta e il modello, circa 30 cm, e applicare spruzzate leggere per non coprire i dettagli. Nella descrizione dei passaggi indicheremo il tipo di colore usato, in modo che possiate adattarlo a qualsiasi marca abbiate a disposizione. Per chi volesse utilizzare esattamente gli stessi che abbiamo scelto noi, c'è una lista completa dei colori al termine dell'articolo. Possiamo quindi iniziare a dipingere!*



**PELLE  
UMANA**

## Passo 1: La base

Abbiamo steso una base color carne medio su tutto il corpo del modello, per la spada prendiamo un metallo medio.



## Passo 2: Lavaggio

Per il corpo usiamo un lavaggio marroncino, insistendo nelle pieghe dei muscoli e nelle zone più in ombra, come sotto al bicipite. Sulla spada diamo due lavaggi, uno nero e uno verde.



## Passo 3: Lumeggio

Con un color carne chiaro definiamo i muscoli, facendo le zone più in alto, come i pettorali, le spalle e il bicipite del braccio che regge la spada, più chiare. Sulla spada applichiamo un lumeggio di metallo chiaro, con qualche linea sottile per indicare i graffi.



**MUTAZIONI**



## Passo 1: La base

L'intera superficie coperta dai tentacoli viene dipinta con un rosso scarlatto, diamo un paio di mani per essere sicuri che sia omogeneo. In ognuno dei passaggi successivi lasciamo intravedere un poco del colore sottostante, che andrà a formare le ombre.



## Passo 2: Lavaggio

Diamo un lavaggio con un rosso molto scuro, tendente al violaceo, per evidenziare le ombre e i recessi. Questo lavaggio gli dona anche una certa lucidità che, visto il soggetto, non è male per niente.



## Passo 3: Primi lumeggi

Le zone più esposte alla luce vengono ripassate, prima con il rosso scarlatto, e poi aggiungendo una punta di bianco. Mano mano che si lumeggia cerchiamo di ridurre l'area dipinta, in modo da far risaltare le luci.



## Passo 4: Luci finali

Procediamo come nel passaggio precedente, ma aumentando il bianco e diminuendo l'area interessata ai soli margini estremi. Se volete far risaltare maggiormente un'area potete ripetere questo passaggio più volte.



## Passo 5: Secondo lavaggio

Di nuovo un lavaggio, questa volta con un rosso opaco: lo scopo è di ridurre un poco le luci in eccesso e amalgamare i passaggi precedenti. Se dopo che ha asciugato vi sembra di aver perso le luci potete ripetere il passo 4.



**CAMICE  
BIANCO**



**La base**

Grazie alla doppia base di primer dipingemo il camice bianco con solo due passaggi. Il primo consiste nel coprire l'area interessata con una mescola di bianco e un punta di azzurro, lasciando intravedere le base nei punti di contatto della stoffa o nelle pieghe.

**Lumeggia**

Essendo di base molto chiaro è sufficiente una sola lumeggiatura, questa volta con il bianco puro. Come al solito staremo attenti a non coprire interamente l'area, ma lasceremo visibile la base sottostante in modo da creare naturalmente le ombre.

# QUINTADIMENSIONE

[www.quintadimensione.it](http://www.quintadimensione.it)

NON SOLO VIDEOGAMES

 <p>€74,90 €64,90</p>	 <p>€59,90 €52,90</p>	 <p>€89,90 €79,90</p>	 <p>€79,90 €69,90</p>	 <p>€16,90 €14,90</p>
 <p>€74,90 €64,90</p>	 <p>€59,90 €52,90</p>	 <p>€89,90 €79,90</p>	 <p>€79,90 €69,90</p>	 <p>€16,90 €14,90</p>

**USED** Oltre 100 titoli usati!

**KICKSTARTER** Retailer





**CORPETTO NERO**



## Passo 1: La base

Il corpetto degli operativi F.A.I.T.H. è nero, per cui useremo un solo primer, quello nero. La base è un grigio molto scuro, passato su tutto il modello. Per riportare il modello a un colore più simile al nero faremo anche un lavaggio di nero puro

## Passo 2: Lumeggio

Per dare le luci sul nero riprendiamo lo stesso grigio scuro usato per la base, e lo stendiamo solo sugli spigoli e sui bordi delle placche.

## Passo 3: Luci finali

In questo ultimo passaggio utilizziamo prima un grigio medio e poi un grigio chiaro, quasi bianco, per le luci finali. Lo sentiamo sui bordi delle placche, sugli spigoli e sotto ai fori dell'armatura.



**SUPERBIA**



## Passo 1: La base 1

Diamo tutti i colori di base al modello. Iniziamo con un rosa per la pancia, i tentacoli, il cervello, le ventose, sui muscoli inferiori delle braccia e sulla parte iniziale dei barbighi attorno alla bocca.

## Passo 2: La base 2

L'intera superficie coperta dai tentacoli viene dipinta con un rosso scarlatto, diamo un paio di mani per essere sicuri che sia omogeneo.

## Passo 3: Primo lavaggio

Diamo un lavaggio con un rosso molto scuro, tendente al violaceo, per evidenziare le ombre e i recessi. Questo lavaggio gli dona anche una certa lucidità che, visto il soggetto, non è male per niente.



## Passo 4: Secondo lavaggio

Le zone più esposte alla luce vengono ripassate, prima con il rosso scarlatto, e poi aggiungendo una punta di bianco. Mano mano che si lumeggia cerchiamo di ridurre l'area dipinta, in modo da far risaltare le luci.

## Passo 5: Luci e dettagli

Procediamo in maniera simile al passaggio precedente, ma aumentando il bianco e diminuendo l'area interessata ai soli margini estremi.



**VESTE  
ROSSA**

### **Passo 1: La base**

Nel dipingere la tunica rossa dobbiamo tenere a mente che è importante distinguerla dalla mano mutante, per questo utilizziamo un rosso molto scuro come base.

### **Passo 2: Lavaggio**

Sempre per differenziare i due toni di rosso, diamo un lavaggio nero e verde. Il verde è il colore complementare del rosso, e ben si presta a delinearne le ombre.



### **Passo 3: Primo lumeggiamento**

In questo passaggio riprendiamo i toni medi stendendo, solo nelle parti più in superficie, una miscela del rosso usato per la base e una punta di ocra.

### **Passo 4: Secondo lumeggiamento**

Per completare il rosso diamo un ulteriore passaggio di luci, sempre solo nelle zone in superficie, e sempre riducendo man mano l'area interessata, aggiungendo altro ocra alla miscela precedente.



### **Passo 5: La croce**

E' sempre bene creare qualche punto di contrasto sui modelli, un dettaglio che può spezzare i colori, specialmente se ce ne sono di simili vicino. In questo caso, per la Croce, abbiamo usato una base di Ocra.

### **Passo 6: Lumeggi sulla croce**

In maniera simile a quanto fatto per il corpetto, andiamo a stendere le luci utilizzando prima del giallo chiaro e poi, solo sugli spigoli, del bianco puro. In questo modo l'oggetto risalterà sul modello.



## **I COLORI UTILIZZATI**

Tutti i colori da noi utilizzati per questa guida sono prodotti dalla Citadel:

- Evil Sunz Scarlet
- Yriel Yellow
- Elysian Green
- Rotting Flesh
- White Scar
- Rakhart Flesh
- Pink Horror
- Medium
- Athonian Camo Shade
- Nuln Oil, Reikland Flesh Shade
- Leviatan Purple
- Red Gore
- Baal Red
- Abbadon Black
- Elf Flesh
- Mornfang Brown
- Hawk Tourquois
- Blood for the Blood God

di Marco "Agzaroth" Fregoso

# I COLONI DI CATAN

Nel 1995 il mondo dei giochi da tavolo cambia. Klaus Teuber pubblica un gioco destinato a fare scuola, che venderà negli anni più di 20 milioni di copie in oltre trenta diverse lingue, compresa la nostra.

## PERCHÉ È COSÌ IMPORTANTE?



Perché ha gettato le basi per il genere "german", ovvero tutta quella categoria di giochi che oggi la maggior parte dei gamers mette sul proprio tavolo. Ma cos'è un german? Nel tempo la definizione si è modulata ed adattata, e naturalmente esistono singole eccezioni ai vari elementi che la compongono. In linea di massima, citando in sintesi la Goblinspedia, possiamo dire che sono giochi con un'attenzione molto alta riguardo ad aspetti quali bilanciamento, eliminazione dei tempi morti, linearità delle meccaniche, assenza di eccezioni, limitazione della fortuna, interazione prevalentemente alta ma indiretta, tempi di gioco medio-bassi e blando legame tra ambientazione e meccaniche (che invece sono il focus principale di questi giochi). I Coloni di Catan, essendo il "capostipite", presenta questi elementi in forma seminale e ne accosta altri più tradizionali, identificati poi come tipici del genere "american": c'è una componente di fortuna che non può certo essere definita bassa, un'interazione diretta pesante - con gli avversari che ti rubano le carte risorsa - e infine un forte aspetto diplomatico e di contrattazione che non sarà propriamente tipico dei german del "futuro". Ma per il resto, dai materiali all'eleganza delle meccaniche, dalla grafica alla gestione delle risorse, dalla durata alla rigiocabilità, Catan getta la basi per un genere che vanta tantissimi esponenti e una ricerca nel game design che ha fatto passi da gigante, anno dopo anno. Chi non vede riecheggiare nelle cassette e negli esagoni di Terra Mystica quelli ben più antichi di Coloni di Catan?

## MA È UN GIOCO ANCORA VALIDO ANCHE OGGI?

...Ni. I Coloni di Catan non è invecchiato bene, e oggi è quello che potrebbe essere definito un "introduttivo" al mondo moderno dei giochi da tavolo. Il fatto è che, in quella categoria, ne sono nati poi di migliori (Stone Age, Pandemic, 7 Wonders, Stone Age, Small World, Otto minuti per un Impero: leggende, ecc). I Coloni di Catan sente tutto il peso degli anni e lo si guarda un po' come le foto sbiadite in bianco e nero di un qualche trisavolo: con affetto e curiosità, ma anche con un certo distacco.

## PERCHÉ GIOCARE A I COLONI DI CATAN?

Perché è un classico, è un gioco seminale, è l'inizio di una piccola grande rivoluzione di stile che oggi è diventata preponderante e sta influenzando anche tutti gli altri generi. Per conoscenza e cultura.



# PUERTO RICO

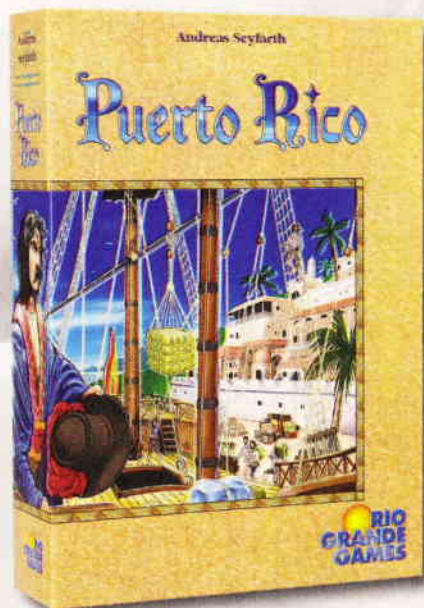
Il classico dei classici, il re dei gestionali, il gioco da mille partite, la scatola al centro dello scaffale ad altezza occhi.

Perché ha definitivamente consacrato i gestionali, facendo loro toccare le vette più alte, rimanendo per anni in testa a classifiche e sondaggi ed ancora oggi campeggiando - lui, gioco del lontano 2002 - nella top 20 di Board Game Geek e nella top 3 de La Tana dei Goblin. Ma bastassero le classifiche a definire la bellezza di un gioco, sarebbe comunque riduttivo per Puerto Rico. Questo gioco da tavola condensa tutte le migliori caratteristiche dei german in un'unica scatola: eleganza, laddove le meccaniche si imparano rapidamente ma per padroneggiarle occorre molta pratica e molto tempo; complessità, per cui ogni singola scelta si lega alle altre, influenzando su tutto il tavolo; profondità, per la quale ogni decisione ha importanti ripercussioni non solo nel round in corso, ma anche in quelli futuri; strategia e tattica, che si intersecano indissolubilmente in un piano a lungo termine che deve costantemente adattarsi alle situazioni contingenti; rigiocabilità, laddove ogni partita è storia a sé e quando ti pare di sapere tutto del gioco, spunta sempre qualcosa di nuovo a sorprenderti. Puerto Rico viene pubblicato con materiali spartani e non è certo grazie alla componentistica superlativa che si fa strada nei cuori dei giocatori. Dimostra ancora una volta che si può costruire un grande gioco con poco, anche in termini di regole e complicazioni. Che non è necessario cambiare ogni volta il setup per avere una partita diversa. Che l'inventiva, l'originalità e un buon playtest superano la ridondanza e l'estetica. Per i più attenti all'occhio, esiste comunque una versione anniversario, con monete metalliche e artwork rivisitato.

Puerto Rico non è invecchiato di un giorno. Ha una meccanica base validissima, che prevede che il giocatore faccia un'azione potenziata, dando la possibilità a tutti gli altri di farla in versione base. È in grado, con un po' di impegno, di mettere al tavolo anche giocatori alle prime armi, ma al contempo soddisfa a pieno i giocatori scafati ed esigenti. Fornisce a tutti un'occasione di provare diverse strategie, di migliorarsi costantemente, di adattarsi agli altri e al contempo forzare il gioco altrui. Non c'è un elemento fuori posto, in Puerto Rico, non esiste il superfluo: tutto è perfettamente concatenato ed integrato, tutto ha un suo senso logico. L'influenza e i legami tra le parti del gioco, tra gioco e giocatori, tra giocatore e giocatore creano una miscela unica che ancora oggi è difficile eguagliare.

Per assaporare il costante miglioramento della propria abilità. Per sperimentare sempre strade nuove. Per scoprire il piacere di imparare qualcosa anche dalle sconfitte. Perché chi non ha mai giocato a Puerto Rico non ha mai giocato ai giochi da tavolo moderni. **IG**

**PERCHÉ È COSÌ  
IMPORTANTE?**



**MA È UN GIOCO  
ANCORA VALIDO  
ANCHE OGGI?**

**PERCHÉ GIOCARE A  
PUERTO RICO?**

# FUTURO DI CARTA



na rivista cartacea di giochi nell'epoca dell'informazione digitale? Un'idea folle per molti, il più importante segnale

di maturità di questo settore per il sottoscritto. Non credo di essere un pazzo visionario, mi sento piuttosto un osservatore da anni attento a come si sono evoluti i mercati del gioco più floridi, e oggi in esaltazione per la velocità con cui la passione tabletop si sta diffondendo nel nostro Paese.

Non sono certo un detrattore di internet e della sua fruizione democratica (d'altronde da 13 anni scrivo di giochi sulla rete e non ho nessuna intenzione di smettere!), ma quando mi è stato proposto di unirmi a questo progetto ho subito fantasticato sulle molte opportunità che il supporto cartaceo avrebbe potuto offrire a chi, come me, ama la "tangibilità" propria del nostro

hobby e sa apprezzare il valore specifico della carta stampata.

È con questo spirito che abbiamo concepito lo *Gioco*, dove a speciali, recensioni, anteprime e notizie si affiancano contenuti esclusivi come guide, varianti di regolamenti, avventure e componenti aggiuntivi in grado di arricchire la vostra esperienza ludica. Tutto questo è possibile perché oggi l'Italia, in termini di autorevolezza e creatività, non ha niente da invidiare alle grandi nazioni dalle tirature a quattro zeri: possiamo vantare un esercito di game designer, editor e illustratori in grado di stupire il mondo con le loro creazioni, e pronti a farlo anche sulle nostre pagine. Questa che stiamo vivendo è davvero l'età dell'oro del mondo ludico, ricca di avvenimenti che ne stanno segnando la storia. Lasciate che lo *Gioco* diventi la vostra guida in quest'epoca rivoluzionaria. Non ve ne pentirete.

*Massimiliano Calimera*

## ioGioco

Speciale Io Gioco - 4,90 euro  
SUPPLEMENTO A THE GAMES MACHINE N 346

[www.iogioco.it](http://www.iogioco.it)  
[info@iogioco.it](mailto:info@iogioco.it)

THE GAMES MACHINE  
Pubblicazione mensile registrata al  
Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587  
ISSN: 1129-2326

In collaborazione con



Un prodotto



AKTIA S.R.L. - [www.aktia.it](http://www.aktia.it)  
Via Mecenate 76/20B 20138 Milano  
+39 02.87167010 - [info@aktia.it](mailto:info@aktia.it)

**Direttore Responsabile**  
Oscar Maeran

**Direttore Editoriale**  
Roberto Vicario

**Responsabile Editoriale**  
Massimiliano Calimera

**Grafica e impaginazione**  
Antonio Marangi

**Responsabile commerciale**  
Riccardo Granata

**Hanno collaborato**  
Francesco Maltoni, Giovanni Scalabrini, Enrico Procacci, Mauro Ferrarini, Eugenio M. Lauro, Marco Signore, Ivano Franzini, Luca Pinchioli, Marco Fregoso, Riccardo Vadala, Andrea Dado, Andrea Bianchin, Matteo Boca, Andrea Angiolino, Lorenzo Calvi e Flaminia Pozzuoli.

**Stampa**

G. Canale & C. S.p.A. - Via Liguria 24  
10071 Borgaro Torinese (TO)

**Distributore per l'Italia e per l'Estero**

So.Di.P. S.p.A.  
Via Bettola, 24  
20092 Cinisello Balsamo (MI)

**Copyright Aktia S.r.l.**

Aktia S.r.l. è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Aktia S.r.l. (di seguito anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via Mecenate 76/20B. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei

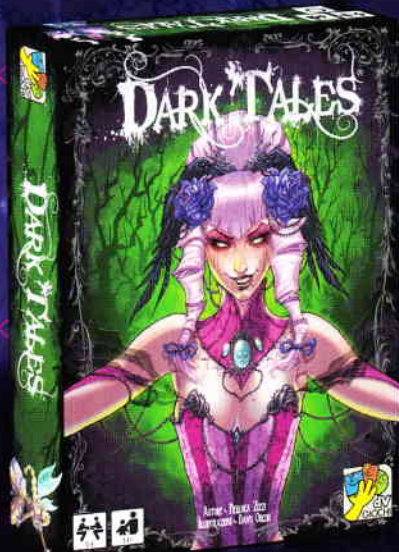
trasmessi ad Aktia, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore di Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta ad Aktia e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali ad Aktia varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) ad Aktia deve intendersi quale esplicita autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non di Aktia), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

Pagina mancante  
(pubblicità)

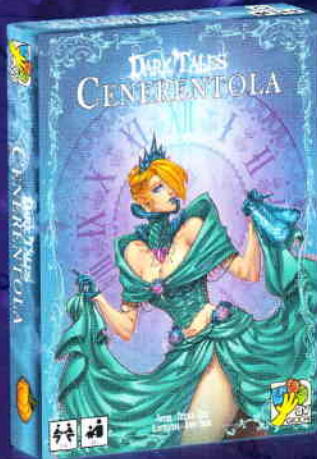
# DARK TALES

IL GIOCO  
DI CARTE

Vivi i più grandi  
classici delle fiabe,  
in versione... Dark!



LE ESPANSIONI



COMING SOON!



WWW.DVGIOCHI.COM