

Gioco da tavolo
EDITORE: Hans im Glück
PREZZO: L. 69.000

Un nuovo gioco da tavolo della tedesca **Hans im Glück** ha tutte le caratteristiche per piacere subito e soprattutto per diventare un 'classico' per tutti i giocatori, compresi i più esperti ed esigenti.

La componentistica innanzitutto: un tabellone in robusto cartone che riproduce l'Europa del quarto secolo avanti Cristo (divisa in zone o 'province'), una tabella per il controllo delle sei diverse orde barbariche (Goti, Teutoni, Franchi, Sassoni, Vandali e Unni), un sacchetto di pedoni in legno (divisi in sei colori diversi), un mazzo di carte (divise in sei colori diversi, ma tutte con lo stesso valore) e alcuni contrassegni speciali. Siamo nel 375 d. C. e l'Impero Romano comincia a vacillare sotto i colpi delle orde barbariche che dalla Germania vogliono espandersi nei fertili territori al di qua del Reno. Ogni giocatore inizia la partita con 6 carte in mano; al suo turno ne sceglie una, la posa sul tavolo, prende un pedone del colore corrispondente e lo piazza sulla mappa. Le prime province su cui può entrare una qualsiasi orda sono quelle direttamente adiacenti alla 'barbara' Germania: una volta penetrata nei territori dell'Impero l'orda si potrà espandere a macchia d'olio nelle province adiacenti.

Le orde barbariche però non vengono assegnate a un giocatore particolare, e infatti il cuore del gioco non è tanto quello di sconfiggere le tribù rivali quanto avere la maggior 'influenza' possibile all'interno di tutte le etnie.

Il meccanismo per il controllo dell'influenza è molto simile a quello di *Carolus Magnus*, sia fisicamente (si usano dei cubetti colorati) sia meccanicamente (chi sta più in alto ha maggiore influenza).

Ma torniamo alla partita: dopo aver piazzato un pedone sulla mappa il giocatore può spostare il suo segnalino sulla tabella delle influenze nella colonna relativa al colore della carta tribù giocata (per esempio il giocatore giallo gioca una carta tribù blu, piazza un pedone blu in campo e sposta il cubetto giallo sulla colonna blu dei Franchi).

Attila

Se le necessità lo richiedono (specialmente all'inizio della partita) il giocatore può però rinunciare all'aumento di influenza per giocare un altro pedone dello stesso colore (e senza l'ausilio di altre carte). Con il prosieguo della partita la velocità di avanzamento sulla tabella delle influenze cambia, passando da un minimo di una casella nei primi turni a un massimo di 4 caselle verso la fine.

Terminate le operazioni viste sopra il giocatore pesca dal mazzo le carte necessarie a ristabilire la sua mano (6 carte max) e il turno passa al giocatore successivo.

Le varie tribù possono convivere pacificamente: su una qualsiasi provincia possono infatti stare insieme fino a 4 pedoni, anche di colori diversi. All'arrivo del disturbatore di turno, ovvero del quinto pedone, si genera automaticamente una situazione di conflitto.

Ogni battaglia viene risolta contando il numero dei "Punti Tribù" (PT) di quella provincia: i PT sono dati dalla somma dei pedoni di un colore e delle carte tribù dello stesso colore che tutti i giocatori possono posare in campo in questa fase. La tribù con meno punti è invitata gentilmente a... sgombrare il campo (tutti i pedoni sono eliminati) e la provincia raggiunge finalmente uno stato di pace e armonia perenni, segnalato da un apposito indicatore.

Una 'subdola' regola stabilisce che se due o più tribù hanno lo stesso punteggio minimo sono tutte eliminate, ed è perfettamente possibile che una provincia possa restare completamente vuota e raggiungere dunque la pace eterna...

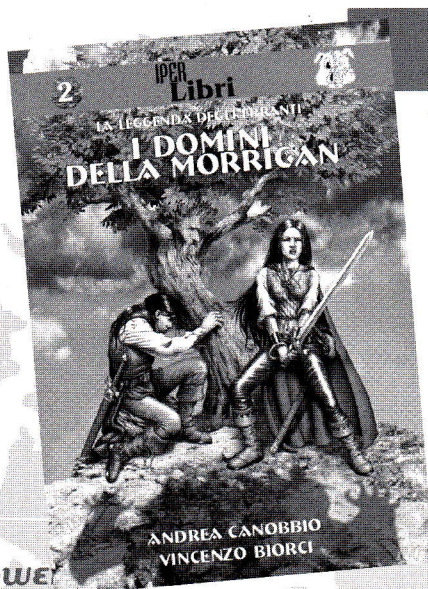
Gli "indicatori di pace" si prelevano da quattro caselle speciali stampate sul tabellone accanto alla cartina: la prima casella è relativa al IV secolo e ha un solo indicatore, quella del V secolo ne ha due, il VI tre e il VII quattro. Ogni volta che viene prelevato l'ultimo indicatore di un secolo si effettua un calcolo dei Punti Vittoria (PV), ovvero si va a vedere sul tabellone delle influenze chi è in testa nelle singole colonne e si assegnano i PV, che variano a seconda dei pedoni presenti sulla mappa e delle province dove sono posti.

Quando l'ultimo indicatore del VII secolo è stato posato sulla mappa si esegue il solito conteggio e il gioco ha termine con la vittoria del giocatore che ha accumulato più PV.

Attila ha veramente entusiasmato il nostro gruppo di playtester (tutte persone piuttosto esigenti e con almeno trent'anni di gioco alle spalle): è semplice da spiegare e da capire (in 15-20 minuti si leggono le regole e si prepara il tavolo) e dopo una sola partita non ci sono più dubbi o incertezze sulle regole; è bello da vedere e i materiali sono di ottima qualità (personalmente mi piace manipolare pedoni di legno, come ai vecchi tempi ante-plastica). E' difficile trovare una strategia vincente perché l'interattività fra i giocatori è troppo alta e la situazione varia in continuazione: più si avvicina il momento di prelevare l'ultimo indicatore di un secolo, quello che

I Domini della Morrigan

Iperlibro (libro di avventura interattiva)
EDITORE: Percy Entertainment
PREZZO: L. 14.900



Dopo *L'Archibugio di Fermoy e LB.*, recensiti

rispettivamente su POWERKAOS 63 e 66, la collana degli Iperlibri si arricchisce di questo episodio che rappresenta la continuazione narrativa del primo titolo della **Percy Entertainment**. Niente paura: si tratta, com'è ovvio, di una puntata indipendente, visto che la potete giocare anche senza aver conosciuto *L'Archibugio*; sono

certo però che dopo aver concluso quest'avventura vi verrà la voglia di prendere in mano anche l'altra... Il meccanismo dell'iperlibro è semplice e originale: in pratica si tratta di seguire un ipertesto, quindi di saltare qua e là per le pagine del libro, raccogliendo dati e indizi che nel corso dell'opera vi saranno utili per scegliere la via più appropriata da seguire. Tuttavia, come si suol dire, "non tutte le strade portano a Roma", e per quanto riguarda *I Domini della Morrigan* ciò significa che in più punti potete lasciarvi le penne (esperienza personale), né appare facile il 'metodo di Hansel e Gretel', ovvero l'annotare il percorso che avete fatto per poter tornare sui vostri passi e cambiare agevolmente eventuali scelte errate; tale è infatti la complessità strutturale dell'iperlibro. Un'introduzione di Teo Mora che, da sola, vale il prezzo del libro, precede la presentazione della trama, pienamente immersa in un universo fantasy classico, non privo però di originalità. Le prefazioni, tra l'altro, sono pensate in modo da creare una specie di 'storia dei libri gioco' vista con gli occhi di un esperto del settore (prima Luca Giuliano, poi Teo Mora e infine, ne sono certo, un loro pari grado). Si rivelano inoltre subito preziosi per entrare nell'ambientazione sia il "Dizionario dei luoghi e dei personaggi" sia il "Glossario". La lettura di un iperlibro, diversamente dalle letture dei testi a struttura più 'canonica', vi costringe ad abbandonare l'atteggiamento 'passivo' del puro atto di leggere una storia già pronta e confezionata; se non siete sicuri di gradire questa impostazione del tutto particolare, sul sito Internet www.iperlibri.com trovate un iperlibro completamente