

878: VIKINGS – INVASIONE DELL'INGHILTERRA

La serie “Birth of America” sbarca in Europa



Introduzione

Sotto la nostra lente oggi abbiamo 878: VIKINGS – INVASIONI DELL'INGHILTERRA, un gioco di strategia e conquista ad ambientazione storica distribuito in Italia da Wyrd Edizioni, per 3-4 giocatori di età da 12 anni in su e con una durata variabile da 60 a 90 minuti.

Chi conosce la serie televisiva “VIKINGS” ritroverà in questo gioco alcuni dei protagonisti (sotto forma di leader vichinghi) e potrà cercare di simulare sul tabellone le loro gesta. Questi “rudi guerrieri” (conosciuti anche come “Normanni” o Uomini del Nord) provenivano dalla Scandinavia (più esattamente dalle attuali Norvegia e Danimarca) e per tradizione erano da sempre dediti alle scorrerie nei territori vicini. Quando scoprirono il modo di orientarsi sul mare con speciali “pietre” che permettevano loro di avere una direzione di riferimento (la bussola non esisteva ancora a quei tempi) costruirono navi sempre più affusolate e strette che consentivano lunghe traversate e tagliavano le onde anche col mare mosso. Questo permise loro, nel 793, di arrivare nel territorio della Northumbria (nell'attuale Inghilterra), dove saccheggiarono chiese e villaggi riportando un grande bottino in patria e lasciando la popolazione terrorizzata.

L'anno successivo il raid fu ancora più devastante perché condotto da un numero maggiore di navi e guerrieri, visto che si era sparsa la voce e tutti volevano partecipare alla spedizione per dividersi il bottino. E così avvenne negli anni successivi: i Vichinghi in effetti diventarono una costante minaccia non solo per l'Inghilterra, ma anche per tutte le altre popolazioni europee (invasero Parigi e sbarcarono persino in Sicilia ed in Italia) fino all'XI° secolo, quando si convertirono al Cristianesimo.



I leader più famosi che guidarono le scorrerie in Inghilterra. A sinistra vediamo invece il Re Alfredo il Grande.

Dopo le prime spedizioni nelle isole britanniche decisero inoltre di stabilire delle colonie in diverse parti del Paese e da lì ripartivano per altre scorrerie sempre più all'interno dell'isola, con una escalation che cominciò a preoccupare talmente i diversi monarchi inglesi al punto da fargli capire, finalmente, che solo con l'unione di tutti i Regni potevano contrastare questi attacchi. Con l'avvento al trono del Re del Wessex, Alfredo il Grande, le cose cominciarono dunque a prendere una diversa piega, fino a che i Normanni furono da lui battuti nella grande battaglia di Ethandun nell' 878 DC.

Ed è proprio da questo anno che prende il nome il gioco che stiamo per esaminare in questa recensione.



I componenti.

Unboxing

878: Vikings – Invasioni dell’Inghilterra viene venduto in una scatola rettangolare di dimensioni superiori a quelle standard degli eurogames (250x375x345 mm) e subito salta agli occhi, al suo interno, il termoformato nero pre-fustellato che può essere facilmente spezzato e diviso in otto diverse vaschette, per ognuna delle quali è fornito un coperchio trasparente da fare glissare sulle pareti laterali a formare una scatolina. Da notare inoltre che ognuna di queste vaschette ha una forma adatta per ospitare le miniature nella parte più bassa, proprio sotto ai supporti per le carte di ogni fazione. Complimenti a Academy Games ad a Wyrd per la scelta adottata, davvero molto pratica ed efficace.

Come spesso affermiamo, non è dall’abito che si giudica il gioco, ma tanta cura per i dettagli significa comunque che tutto è stato pensato, provato e realizzato attentamente prima di mandare il “prodotto” in lavorazione.

La mappa (480x660 mm) è montata su cartone robusto e mostra la parte centrale della Gran Bretagna, escludendo quindi il Galles e la Scozia. Essa è divisa in 64 aree, alcune delle quali contengono dei simboli che saranno importanti durante il gioco: città “obiettivo”, centri di reclutamento, ecc. Una plancia di cartone pre-fustellata fornisce sia le tessere dei Leader che i gettoni “Controllo Vichingo” (utilizzati per verificare le condizioni di vittoria).



Le unità vichinghe: i guerrieri rossi sono Berserkers, mentre i neri sono Norwegesi

Ci sono poi le 130 miniature che rappresentano le forze “armate” da utilizzare sul campo di battaglia: 20 Berserker vichinghi (di colore rosso, e se avete apprezzato la serie televisiva sapete già di cosa parliamo), 40 Norwegesi (di colore nero), 20 Huscarli (guerrieri inglesi di Elite, di colore blu), 40 Thegn (guerrieri standard, di colore verde) e 10 Fyrd (truppe leggere formate da contadini, di colore giallo), .

Per risolvere i combattimenti si usano 12 dadi D6 speciali, di plastica colorata, che hanno tre diversi simboli: “due asce incrociate” (o due spade) per indicare i colpi a segno, un “guerriero che fugge” per le ritirate ed un “corno” per l’azione “comando” (vedremo più avanti il loro uso). Il numero dei dadi e la distribuzione dei simboli variano per ogni fazione: così i Berserkers hanno solo due dadi, ma con quattro simboli “ascia” e due “corni”, i Thegn hanno tre dadi con due simboli “spada”, due “corni” e due “fuga”, i Fyrd hanno due dadi con due “spade”, tre “fuga” ed una faccia vuota (nessun

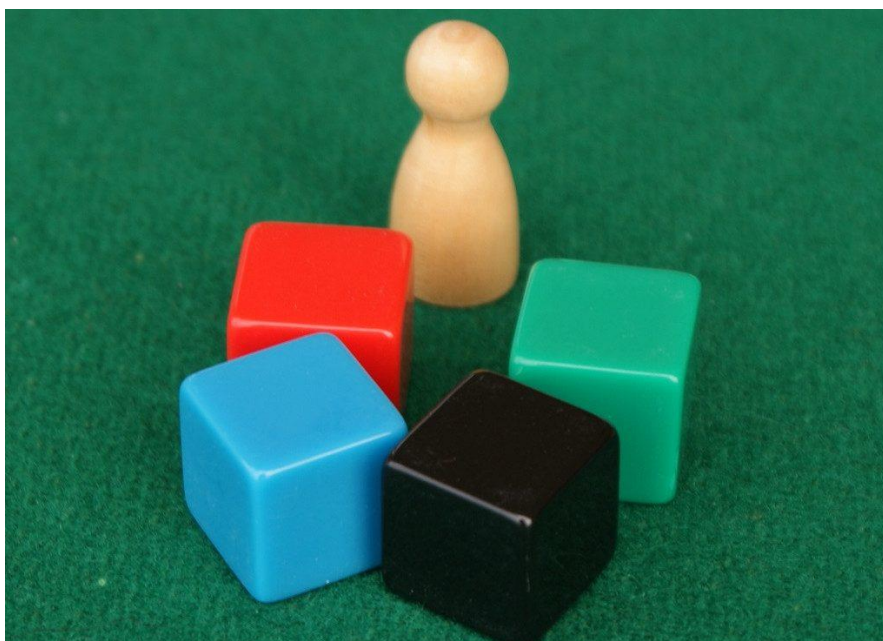
effetto), ecc. Questo indica che le fazioni agiranno tutte in maniera diversa e che sarà necessario formare eserciti alleati composti da unità diverse per ottimizzare la forza militare e ridurre eventuali effetti negativi durante le battaglie.



Le unità inglesi: i guerrieri blu sono gli Huscarli, i verdi rappresentano i Thegn ed i gialli appartengono ai Fyrd.

A questo punto dovremo de-fustellare i 7 leader (per montarli sulle loro basette trasparenti) ed i 14 gettoni del “Controllo Vichingo” da piazzare sulle caselle circolari stampate sulla parte inferiore della mappa: il loro scopo è quello di verificare se, in certi momenti del gioco, viene raggiunta una delle due possibili condizioni di vittoria.

Le carte sono divise per colore (rosso, nero, blu, verde e giallo): ogni fazione avrà infatti un suo mazzetto di 20 carte (12 standard e 8 avanzate) da usare per programmare ed eseguire le azioni sulla mappa. Un quinto mazzetto di carte a sfondo bianco serve invece per “attivare” i leader Vichinghi e su ognuna di esse sono indicate le unità che il capo ha al suo seguito nella scorreria. L'ultimo leader rappresenta il Re Alfredo il Grande (con le sue truppe). Credo sia utile ricordare che, nonostante si tratti di carte robuste, sarebbe comunque meglio proteggerle con bustine trasparenti perché se ne farà un uso intenso e si terranno a lungo in mano.



Il segnalino del turno ed i dadi per la determinazione dell'ordine.

Un semplice segnalino di legno è usato per indicare il turno corrente, mentre quattro dadi D6 di plastica colorata (blu, verde, rosso e nero, li vedete nella foto qui sopra) con tutte le facce senza simboli, si utilizzano per determinare l'ordine del turno, prelevandoli a caso da un sacchetto di stoffa nera. Due mappe ridotte (formato A4) stampate su cartoncino serviranno infine agli alleati per programmare le loro mosse senza farsi vedere dagli avversari.

Vorrei aggiungere solo qualche parola di apprezzamento sul regolamento, a colori ed in italiano, stampato su carta pesante e perfettamente in linea con il resto della componentistica: è pieno di esempi esplicativi e con delle interessanti note storiche sul periodo e sui protagonisti.

In conclusione: nulla da eccepire sulla realizzazione della componentistica.

Preparazione (Set-Up)

878: Vikings – Invasioni dell'Inghilterra si gioca fra due alleanze contrapposte e ogni partecipante prenderà una delle quattro fazioni, sapendo naturalmente che Huscarli e Thegn combatteranno fianco a fianco, così come i Berserkers con i Norvegesi. Ogni giocatore riceve il mazzetto delle 12 carte standard e i dadi del suo colore, mentre i Fyrd, che non appartengono a nessuno, potranno intervenire a fianco degli inglesi se "richiamati" da certe situazioni, come vedremo in seguito. Le 8 carte "extra" di ogni mazzetto vanno riposte, per il momento, dentro la scatola.

Gli inglesi devono schierare un certo numero di unità (blu e verdi) come indicato dalle apposite icone pre-stampate sulla mappa: inoltre hanno entrambi quattro unità "extra" da posare dove meglio credono. I "vichinghi" invece girano la carta leader "Halfdan" (per indicare che la prima invasione sarà condotta da questo possente danese) e piazzano sul bordo della mappa le unità indicate (come si vede nella foto qui sotto).



Ecco come si presenta l'Inghilterra che si appresta, dopo il set-up, a reagire alla prima invasione vichinga.

Non resta che prendere il sacchetto, mettergli dentro i quattro dadi D6 colorati (quelli senza icone) e prepararsi a combattere.

Il Gioco

Il cuore di 878: Vikings – Invasioni dell’Inghilterra sta naturalmente nel gioco delle carte: i giocatori ne pescano 3 dai rispettivi mazzetti e verificano insieme come coordinare, in linea di massima, le proprie azioni. È possibile mostrare le carte agli alleati, se necessario, in modo da mettersi perfettamente d’accordo sul “cosa fare”, sul “come” e sul “quando”, ma non si possono scambiare. Nel seguito di questa recensione con la parola “esercito” indicheremo spesso un “gruppo” di miniature che si trova all’interno della stessa area, indipendentemente da quante esse siano: quindi anche una sola miniatura, ai fini del gioco, è considerata un esercito.



Alcune carte delle due fazioni inglesi: Huscarli e Thegn.

Ci sono TRE tipi di carte:

- Carte “Movimento” (come la prima a sinistra nelle due file della foto qui sopra, con l’immagine di un guerriero): esse indicano il numero di eserciti diversi che possono essere mossi (numero più in alto) ed il numero di aree che possono attraversare (il numero subito sotto). Così la prima carta in alto a sinistra, per esempio, dice che si possono far muovere 4 diversi eserciti (purché contengano almeno un guerriero “blu”) in un’area adiacente. Un esercito deve fermarsi se entra in un territorio occupato da unità nemiche e non può mai raccogliere o “seminare” unità durante il suo cammino.
- Carte “Evento” (nella stessa foto ne vediamo tre per ogni fazione): esse danno abilità speciali a chi le gioca, come, ad esempio: aggiungere unità in campo, muovere più velocemente, influenzare il combattimento, ecc. È possibile giocare un numero qualsiasi di carte evento dalla mano, durante il proprio turno, purché venga fatto nella fase giusta. Ognuna di esse verrà utilizzata una sola volta a partita. Con le regole avanzate (o nel set-up

degli altri scenari), è possibile sostituire alcune carte evento “standard” con altrettante “avanzate” prese dal mazzetto in riserva, se tutti i giocatori sono d’accordo, per dare più varietà alle partite.

- c. Carte “Trattato” (vedere fotto qui sotto): ne esiste una sola per esercito e, se giocate, funzionano esattamente come le altre carte Movimento, permettendo di spostare due eserciti di 3 o 4 aree. Tuttavia dopo l’uso non vengono scartate ma messe sul tavolo ben visibili perché la partita può finire nel turno in cui entrambe le fazioni di un’alleanza avranno giocato i loro “Trattati”.



Le carte “Trattato” delle quattro fazioni.

Una partita a 878: Vikings - Invasioni dell’Inghilterra dura al massimo 7 turni, ed ognuno di essi utilizza la stessa sequenza:

1. Determinare l’ordine del turno. Viene estratto il primo dado dal sacchetto e la fazione di quel colore esegue l’intera sequenza, partendo dai rinforzi. Poi si estrae un altro dado e così via fino al quarto.
2. Rinforzi: la fazione attiva aggiunge rinforzi sulla mappa (se inglese) o scopre la prima carta leader del mazzo vichingo (attenzione: si usa una sola carta leader per turno e viene scoperta dal primo estratto dei due alleati). Ogni fazione riprende inoltre tutte le unità andate in fuga nel turno precedente e le unisce ai suoi rinforzi.
3. Leader: ogni leader entra in campo e muove sulla mappa (usando una delle apposite carte) con le unità indicate sulla sua carta, combattendo immediatamente se entra in una zona con unità nemiche e continuando a muovere (fino al massimo indicato sulla carta) se le elimina tutte.
4. Movimenti: si usano ora le carte appropriate, come già visto sopra, per spostare e fare combattere altri eserciti già in campo. Da notare che ogni fazione può spostare un qualsiasi esercito dell'alleanza purché contenga almeno una miniatura del suo colore.
5. Combattimenti: se due eserciti nemici sono nella stessa area si deve iniziare un combattimento. I difensori tirano per primi i dadi relativi a tutte le unità presenti nell’area (con un massimo di 2 o 3 dadi per fazione) e l’attaccante deve immediatamente togliere le perdite ricevute. Poi è il suo turno di lanciare i dadi per cercare di indebolire il nemico. Ogni faccia “colpito” obbliga l’avversario ad eliminare una sua miniatura. Ogni faccia “fuga” obbliga chi l’ha tirata a fare ritirare un’unità di quel colore (esse vengono messe in una casella apposita e sono recuperate nella fase dei rinforzi del turno successivo). Ogni faccia “comando” permette di far ritirare una delle proprie unità in un’area adiacente, purché quest’ultima contenga altre unità della propria alleanza.

6. Riformare la propria mano pescando carte fino ad averne di nuovo 3. Se un giocatore, dopo la pesca, non ha neppure una carta “movimento”, le mostra tutte agli altri e deve rimescolare il suo mazzo per pescare tre nuove carte: è infatti obbligatorio avere sempre almeno una carta movimento in mano (incluso il "trattato") per il turno successivo.



I dadi usati nei combattimenti. Ogni fazione può averne al massimo 2 o 3, a seconda del colore, purché le siano rimasti abbastanza guerrieri.

Lo scopo dei Vichinghi è quello di conquistare il maggior numero di città inglesi: per ognuna di esse un gettone “controllo” verrà tolto dall’apposita pista sul tabellone e piazzato nella città conquistata. Se alla fine di un turno qualsiasi ci sono 14 gettoni sulla mappa l’Alleanza Vichinga vince immediatamente. Se invece gli inglesi riescono a liberare TUTTE le città occupate, riportando tutti i gettoni in basso, sono loro a vincere.

Il secondo modo per chiudere una partita utilizza le carte “trattato”: a partire dalla fine del quinto turno si verifica se un’alleanza ha già giocato entrambi i suoi trattati (o è stata costretta a farlo per mancanza di carte alternative). A vincere saranno i Vichinghi se avranno 9 o più gettoni “controllo” sulla mappa, mentre con 8 o meno saranno gli Inglesi a trionfare ributtando il nemico a mare.

Qualche considerazione finale

La prima volta che si affronta un gioco di questa serie si pensa subito al Risk (o Risiko, se preferite) e ci si appresta quindi a creare armate voluminose con cui attraversare il territorio inglese sbaragliando tutte le difese nemiche. Questo in realtà è il miglior metodo per... perdere la partita, perché 878: Vikings – Invasioni dell’Inghilterra deve essere affrontato in maniera diversa da entrambe le Alleanze.



Le carte dei leader Vichinghi. In basso a destra c'è anche quella del Re inglese Alfredo il Grande che li sconfisse.

I Vichinghi hanno un nuovo leader a guidarli in quasi tutti i turni, senza dimenticare quelli rimasti eventualmente in gioco dai precedenti, e bisogna quindi sfruttarli al massimo per ottenere penetrazioni importanti sul suolo inglese (ricordiamo che i Leader muovono sempre prima degli altri eserciti), ma correre a tutta birra e con la testa bassa non li salverebbe da un buon contrattacco degli inglesi. Dunque prima di ogni sbarco i due alleati “nordici” dovranno considerare bene non soltanto il luogo in cui approdare, ma anche il “cammino” più conveniente sulla terraferma per conquistare qualche città subito e poter poi resistere al contrattacco nemico, aspettando lo sbarco successivo per consolidare le proprie conquiste ed allargarsi a macchia d’olio.

Gli Inglesi nel primo turno non hanno molto da pensare: finché non vedono quale sarà la zona di sbarco scelta dai Vichinghi non potranno che aspettare nervosamente e pensare al miglior uso delle loro carte. Una volta che il nemico è sbarcato la reazione dovrà essere ragionata e razionale, tenendo presente che la coperta è ancora corta e che lasciare qualche area completamente sguarnita per adunare tutte le milizie e creare un grosso esercito... di liberazione non farà che facilitare poi il compito ai Normanni nei turni successivi. Non c'è modo di impedire ai Vichinghi di sbarcare dove vogliono (pur nei limiti storici indicati dal Regolamento o da qualche carta “evento”) quindi la cosa migliore è preparare delle riserve “centralizzate” che possano essere inviate a combattere dove sarà necessario. Le città più importanti da proteggere sono ovviamente quelle con i centri di reclutamento, da cui affluiranno i rinforzi ad ogni turno successivo delle due fazioni.



Un esempio di città con centri di reclutamento: a Lichfield arriveranno 1 Huscarl ed un Thegn a turno, mentre a Leicester un solo Thegn.

In generale per i Vichinghi non è opportuno sbarcare troppo a Nord, anche se le difese qui sono piuttosto scarse, perché ci sono poche città da conquistare: le regioni del Sud sono molto più appetibili, ma anche qui risalire verso la zona più ricca del Paese può diventare un po' problematico, salvo che il nemico non sia completamente "cieco" o totalmente abbandonato dalla buona sorte durante le battaglie da non avere più sufficienti unità (meglio non contarci!).

Le nostre preferenze vanno dunque al Lindsey (da cui ci si può spostare facilmente al Centro ed a Nord) ed alla East Engla se la forza d'invasione è più contenuta, perché si tratta di una zona piuttosto protetta anche da un territorio difficile (le paludi, dove non si può entrare); qui sarà possibile difendersi bene anche con un esercito un po' "striminzito" per poi lanciare un altro sbarco al Sud e ricongiungere le forze prendendo a tenaglia gli eserciti inglesi intervenuti a protezione. Strategicamente i vichinghi dovrebbero sottomettere due nuove città ad ogni turno, perché è quasi impensabile il raggiungimento dell'obiettivo di 14 per la vittoria immediata ed è meglio pensare a razziarne 9 o più al più presto. Man mano che le loro linee logistiche si allungano lo schieramento deve però essere ripensato in modo da proteggere quasi "ermeticamente" dai contrattacchi inglesi le città più indietro (che saranno scarsamente difese per non disperdere troppo le proprie forze).

Dal punto di vista tattico è bene ricordarsi di creare eserciti che contengano sempre miniature di entrambi i colori per poter sfruttare al massimo la forza militare congiunta: così quando i Vichinghi iniziano una campagna l'ottimale sarebbe avere almeno 4 Berserker ed una decina di Norvegesi, in modo da garantire almeno un paio di turni a piena forza (due dadi rossi e tre neri). Discorso analogo per gli Inglesi, con 3-4 Huscarli e 7-8 Thegn (sperando poi che arrivi un buon numero di Fyrd a dare manforte). A volte in combattimento conviene eliminare un pezzo forte se si possono lanciare più dadi nel round successivo, soprattutto quando si sta cercando di catturare per una regione "chiave".

Tenete sempre ben presente che i dadi delle fazioni hanno tutti facce diverse e che i Berserker sono davvero l'élite del gioco perché non scappano mai e colpiscono con 4 facce su sei: in compenso se gli inglesi ottengono almeno un colpo nel lancio difensivo iniziale la prima vittima vichinga DEVE essere sempre un guerriero "rosso", per punire la loro sfrontatezza.

Andare in “fuga” non è sempre così negativo come potrebbe sembrare, soprattutto in battaglie in cui le possibilità di vittoria sono scarse o nulle: questo perché nel turno successivo le unità in fuga di quella fazione ritornano in campo in un centro di reclutamento scelto dal giocatore.

Il risultato “comando” è utile soprattutto agli inglesi, perché possono spostare quelle unità in una casella adiacente “occupata” da truppe amiche. Questo significa che se non ce ne sono quelle unità devono restare in quella zona e subire un ulteriore attacco. I combattimenti infatti vanno avanti, alternando i tiri di dado, finché la zona non resta sotto il controllo di una delle due alleanze.



Le carte dei Fyrd. Come si nota ognuna di esse permette di reclutare da 2 a 5 unità.

I Fyrd rappresentano forze aggiuntive per gli inglesi, poco addestrate e quindi poco efficaci, tuttavia sono utilissime come... pezzi da eliminare nei primi tiri di un combattimento in modo da preservare le forze principali. Ogni volta che gli inglesi sono attaccati in una città difesa da almeno un guerriero blu o verde devono pescare una carta “Fyrd” ed aggiungere nella casella tanti guerrieri “gialli” quanti ne indica il testo.

Nel quinto turno di gioco anche gli inglesi possono utilizzare un leader: si tratta del Re Alfredo il Grande, il quale può partire da una qualsiasi città con un centro di reclutamento e portare con sé un piccolo esercito “extra” di 4 Huscarli e 3 Thegn. Il suo uso è del tutto simile a quello dei leader Vichinghi, ma se giocato bene e contro il bersaglio giusto il suo apporto potrebbe essere davvero determinante nella fase più critica della guerra, quando presumibilmente mezza Inghilterra sarà nelle mani dei vichinghi, i quali però avranno eserciti abbastanza deboli con cui difendersi.

Dal quinto turno in poi la partita potrebbe inoltre terminare se i due alleati hanno entrambe le carte “trattato” in tavola: è ovvio che i giocatori cercheranno di tenerle in mano se si accorgono di esser in svantaggio sulla mappa ma, al contrario, desidereranno giocarle subito se capiscono di avere in mano la situazione. Nei nostri test però è accaduto un paio di volte che questa vittoria arrivasse solo perché una delle due Alleanze si è trovata a giocare con entrambe le fazioni a fine turno (come terza e quarta estratte): gli Inglesi, per esempio, si concentrarono sull’attacco ad un paio di città e portarono i Vichinghi sotto ai fatidici 9 gettoni, mentre i Vichinghi fecero esattamente il contrario.

Questo tipo di conclusione però non è... bello, soprattutto dopo 5-6 turni combattuti ad armi pari, ribattendo colpo su colpo: così ci siamo creati una “house rule” che impedisce alle due fazioni di un’alleanza di giocare una di seguito all’altra: se viene estratto il secondo dado di un’alleanza subito dopo il primo lo si lascia da parte, si estrae un altro dado e si rimette il precedente dentro al sacchetto. Con noi questa modifica ha funzionato molto bene e da quel momento la vittoria ce la siamo dovuta davvero guadagnare fino all’ultimo: vi suggeriamo di provarla almeno una volta e poi di farci sapere se ha funzionato anche con voi.

Che dire in conclusione di 878: Vikings – Invasioni dell’Inghilterra? A noi il gioco è piaciuto: pur essendo possibile giocare anche solo in due (ognuno tiene divisi i mazzetti delle due fazioni e li gioca separatamente in base alla pesca dei dadi colorati) la versione a quattro è senza alcun dubbio la nostra preferita perché bisogna tener conto di quel che pensa il “socio” prima di fare una qualsiasi mossa, per cui un po’ di diplomazia e di tatto sono spesso necessari, ma anche qualche sana discussione sulle alternative produce spesso effetti insperati.

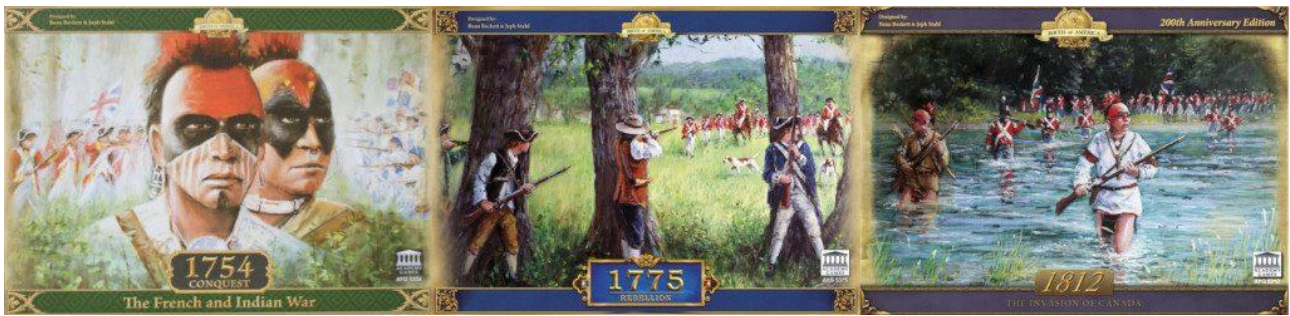
Chi cerca però un vero gioco di simulazione storica resterà un po’ deluso perché, anche se l’ambientazione è resa in maniera più che buona, l’uso delle carte e dei dadi potrebbe capovolgere in maniera inaspettata situazioni critiche in cui si partiva da posizioni vantaggiose. Ad evitare delusioni li consiglio quindi di scegliere un altro gioco. Ma per tutti coloro interessati a passare un’oretta e mezzo divertendosi e con un tema storico così particolare 878: Vikings - Invasioni dell’Inghilterra è un’ottima soluzione.

Prima di chiudere vorrei brevemente informare i lettori che oltre al gioco standard il libretto delle regole prevede due scenari extra: “Razzie a Northumbria” e “Stratagemma di Alfredo”. In questo caso il set-up è un po’ diverso da quello standard e vengono anche suggerite le carte “Evento” speciali con cui sostituire quelle di base. Questo permette di variare le partite per un bel periodo.



La scatola di 878: Vikings.

Sembra anche che Academy Games, vista la buona accoglienza ricevuta da questo gioco, voglia preparare dei kit per sostituire i cubetti con appropriate miniature anche nei precedenti: 1812: The Invasion of Canada (del 2011), 1775: Rebellion (del 2013) e 1754: The French and Indian War (del 2017).



I primi tre titoli della serie.

Si ringrazia la ditta [WYRD EDIZIONI](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione