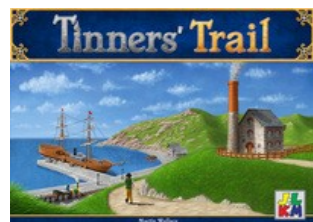


## Tinner's Trail



**Editore** La Tana dei Goblin  
**Autore** Martin Wallace  
**Durata** 75'  
**Giocatori** 3-4 (12+)

La Tana dei Goblin ha proposto al pubblico italiano Tinner's Trail, un gestionale ambientato nella Cornovaglia della Rivoluzione Industriale, nella quale i giocatori si contendono il mercato delle risorse minerarie a colpi di aste per l'acquisizione delle migliori miniere. Le operazioni sono rese più complesse dalla presenza di acqua nelle cave, alla quale i giocatori possono ovviare utilizzando le limitate risorse messe a disposizione ogni turno.

L'obiettivo è accumulare il maggior numero di punti entro i quattro turni previsti. I punti possono essere acquistati con il denaro ottenuto in ogni turno, attraverso un intelligente meccanismo di conversione che premia i giocatori più audaci.

Una nota simpatica: qualora un giocatore sia rimasto a corto di contante, potrà impiegare parte del proprio turno per arrotondare il proprio conto vendendo pasticci di carne!

Un gioco veloce e gradevole, ben bilanciato che a differenza di altri titoli dello stesso autore, si presta ad essere giocato anche da giocatori occasionali.

## Vinhos



**Editore** Red Glove  
**Autore** Vital Lacerda  
**Durata** 150'  
**Giocatori** 2-4 (12+)

Come si può intuire dal titolo, il vino è il tema utilizzato per questo titolo, presentato alla Fiera di Essen 2010 ed edito in Italia dalla Red Glove.

Il gioco, che si presenta come un ottimo gestionale, è ambientato in Portogallo ed i giocatori devono vestire i panni di produttori di vino; in particolare si dovrà acquistare vigneti, costruire cantine ed espandere la propria azienda vinicola in modo da produrre il miglior vino per venderlo in patria e per soddisfare le richieste di esportazione, oltre a partecipare alle fiere periodiche o soddisfare gli esperti con i palati più esigenti.

Regolamento che può apparire complesso, ma per il quale è sufficiente una partita per capire come funziona.

Ottimi materiali ed ambientazione, splendida grafica e varie strategie per ottenere la vittoria finale con molte azioni possibili e scarsa influenza della fortuna.

Gioco adatto a gruppi di giocatori abituali.



Club TreEmme e La Tana dei Goblin presentano i risultati dell'edizione 2011 de La Ludoteca Ideale.

I 12 giochi presentati in ordine alfabetico sono il risultato della selezione avvenuta tra i titoli pubblicati da editori Italiani nel periodo 1 Gennaio-31 Dicembre 2010 di cui c'è giunta segnalazione.

La selezione è l'incrocio dei voti espressi dai tesserati de La Tana dei Goblin e del Club TreEmme e dal giudizio critico espresso da una giuria di esperti del settore, giornalisti, collezionisti e recensori.

I 12 giochi che formano La Ludoteca Ideale è possibile provarli durante i giorni della manifestazione Play in programma a Modena il 25 e 26 marzo ed in ogni evento a cui presenzierà La Tana dei Goblin di Treviso.

Una breve recensione dei giochi, una photo gallery e molte altre informazioni sono disponibili sul sito

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

Da un' idea di



**Silvio "SdP" de Pecher**  
sdp@gobfins.net

e di



**Andrea "Liga" Ligabue**  
liga@treemme.org

In collaborazione con

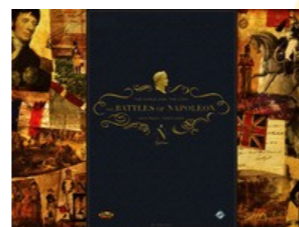


**La Tana dei Goblin Treviso**  
tdg.treviso@gobfins.net

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

La giuria 2011 è composta da Andrea "Liga" Ligabue, Anna Cinque e Omero Cambi, Claudio Del Pizzo, Fernando "Nando" Ferrari, Fortunato "Tinuz" Cappelleri e "Paoletta" Mogliotti, Andrea "Sargon" Cupido e "Guglia" Cinti, Pietro Cremona, Silvio "SdP" de Pecher e Valerio "Lobo" Salvi, Massimiliano "Ugoslave" Calimera

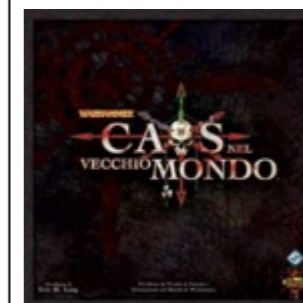
## Battles of Napoleons



**Editore** NG International  
**Autore** Ugo Di Meglio  
Sergio Guerri  
**Durata** 90'  
**Giocatori** 2 (14+)

Battles of Napoleon è un gioco dove la grafica, il dettaglio delle miniature e la ricostruzione storicamente accuratissima vengono a fondersi per ricreare le problematiche tattiche del tempo. Il gioco si svolge in maniera logica e deduttiva attraverso fasi schematiche che includono la pianificazione degli ordini, il movimento, il combattimento e la fase di valutazione del morale. L'essenza del gioco consiste nel cercare di disorientare il nemico con ordini e manovre corrette. Incalzare unità in disordine per metterle in rotta, creare attacchi coordinati e demoralizzare il nemico; sorprendere unità in riserva o in manovra per renderle inoffensive; avventurarsi con la cavalleria in attacco dietro le linee nemiche e tentare cariche dalle retrovie. Un gioco illustrato splendidamente da Mike Doyle che è solo il primo capitolo di una serie, in *The Eagle and The Lion* i giocatori controllano inglesi e francesi che è in grado di soddisfare anche i wargamers più esigenti.

## Caos nel vecchio mondo



**Editore** Giochi Uniti  
**Autore** Eric M. Lang  
**Durata** 90'  
**Giocatori** 3-4 (13+)

Questo titolo offre la possibilità di impersonare le divinità del Caos del mondo di Warhammer: Khorne, dio del sangue, avverso alla magia e dedito alla guerra; Nurgle dio della corruzione, putrido e fetido; Tzeench, dio del mutamento, maestro di magia e della trasformazione; Slaaneesh dio del piacere, dedito alla ricerca della perfezione e del bello.

Ogni divinità ha le sue caratteristiche, le sue miniature (di tre tipi), un proprio modo di vincere, regole, peculiarità e magie.

L'accoppiata Fantasy Flight Games - Games Workshop (distribuita in Italia da GiochiUnit) sta producendo una serie di titoli che attingendo dal mondo di Warhammer, riescono a interessare più settori del mondo del gioco, facendo spostare l'attenzione degli appassionati del wargame tridimensionale verso il più raffinato mondo del gioco da tavolo.

Un gioco leggermente impegnativo ma molto appagante e graficamente molto curato.

## Dixit



**Editore** Asterionpress  
**Autore** Jean-Louis Roubira  
**Durata** 30'  
**Giocatori** 3-6 (8+)

Un bambino seduto su un libro aperto a metà come un tappeto volante; il bambino vola con la sciarpa al vento verso il tramonto, su onde che sembrano dune, in una pioggia di margherite.

Da questa immagine della copertina, si intuisce che Dixit non è un gioco come gli altri.

Vincitore dello Spiel des Jahre 2010 è una sfida per la fantasia dei giocatori, con 84 carte dalle illustrazioni meravigliose e sognanti. Il "narratore" sceglie una carta e una frase che la descriva; gli altri provano a depistare giocando carte simili e cercano d'indovinare la carta scelta dal narratore.

Meccanismi semplici lo rendono diverso dai giochi di narrazione: qui non serve essere grandi oratori o avere abilità teatrali, tutti possono godere del gioco e delle sue immagini ed anche i più timidi potranno esprimere la loro fantasia e perspicacia.

Adatto a giocatori di tutte le età.

## Florenza



**Editore** Placentia Games  
**Autore** Stefano Groppi  
**Durata** 120'  
**Giocatori** 2-5 (12+)

In Florenza i giocatori impersonano le famiglie più importanti della Firenze rinascimentale: Medici, Pitti, Strozzi, Pazzi e Rucellai che cercheranno di abbellire al meglio i propri rioni e il uomo.

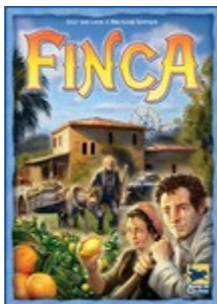
È un gioco molto variegato con diverse possibilità d'azione che offre diverse strategie.

L'ambientazione è superbamente ricreata: gli artisti rimangono in gioco per tanti turni quanto più nel corso della loro vita hanno contribuito con il loro talento a realizzare le opere di Firenze. Ci sono 40 soggetti tra artisti e predicatori ed è stimolante utilizzare il loro operato per abbellire la propria stanza nuziale del palazzo rinascimentale piuttosto che il giardino o altri edifici nel proprio rione o nel Duomo.

La qualità dei materiali è apprezzabile. I disegni sono ben fatti e le plance, i tabelloni e le carte sono di ottima fattura.

Un gioco leggermente complesso ma che offre svariate varianti tattiche e strategie ai giocatori.

## Finca



**Editore** Giochi Uniti  
**Autore** Wolfgang Sentker  
Ralf zur Linde  
**Durata** 45'  
**Giocatori** 2-4 (8+)

Nominato allo Spiel des Jahres nel 2009, è un gioco molto colorito, dal regolamento semplice e dallo svolgimento vivace, che lascia spazio anche ad un minimo di pianificazione e strategia.

Siamo sull'isola di Maiorca, e le comunità presenti nelle 10 regioni in cui essa è suddivisa necessitano costantemente di rifornimenti di frutta. Soddisfatta una richiesta, se ne presenterà subito un'altra diversa.

I giocatori dovranno raccogliere abilmente i vari frutti, di sei tipi diversi, muovendosi con astuzia sul grande mulino presente sul tabellone. Dovranno poi consegnarli alle varie comunità per trasformarli in punti vittoria.

Scegliendo bene la sequenza delle consegne e utilizzando al momento opportuno le Azioni speciali a disposizione, potranno accaparrarsi anche importanti bonus prima degli avversari, traendo così vantaggio su di essi e accumulando più punti per la vittoria finale!

## Le Havre



**Editore** Stratèfibri  
**Autore** Uwe Rosenberg  
**Durata** 150'  
**Giocatori** 1-5 (12+)

L'omonima città portuale francese, situata sulla riva destra dell'estuario della Senna, è la protagonista di questo gioco.

I giocatori dovranno accumulare ricchezza, costruendo gli edifici della città e del porto, gestire le diverse risorse, e varare navi sempre più grandi!

Il cuore di Le Havre è la sequenza delle tessere rifornimento, posizionate al centro del tabellone. Mano a mano che il gioco si sviluppa, la tensione è assicurata dalla necessità di sfamare i lavoratori. Un'attenta pianificazione, senza mai tralasciare le possibili scelte degli avversari, è la chiave per la vittoria! Il regolamento lineare, le diverse possibilità strategiche e la grafica accattivante ne fanno uno dei migliori giochi usciti negli ultimi anni, firmato dall'autore del pluripremiato Agricola Uwe Rosenberg.

## Mondo senza fine



**Editore** Giochi Uniti  
**Autore** Michael Rieneck  
Stefan Stadler  
**Durata** 90'  
**Giocatori** 2-4 (12+)

È un gestionale basato sulle vicende narrate dall'omonimo romanzo di Ken Follet, così come per il precedente I Pilastri della Terra.

Ambientato nell'Inghilterra del XIV secolo, i giocatori devono procurarsi cibo e denaro necessari al proprio sostentamento e per migliorare la propria reputazione partecipando attivamente alla vita cittadina. Anche devozione e lealtà hanno molto valore e non da meno sono le conoscenze mediche, necessarie per combattere e prevenire la Morte Nera, la contagiosa malattia che sta decimando la popolazione di Kingsbridge. In Mondo Senza Fine buona parte del gioco si svolge attraverso le scelte delle azioni da compiere ogni turno per completare la ricerca degli elementi richiesti per ogni elemento del gioco (progetti di costruzione, guarire gli appestati, ecc).

Un'ottima componentistica ed un regolamento semplice ne fanno un gioco per tutti.

## Pandemia



**Editore** Stratèfibri  
**Autore** Matt Leacock  
**Durata** 60'  
**Giocatori** 2-4 (10+)

Quattro malattie che si espandono rapidamente per il mondo, e quattro eroi che provano a salvare le vite di milioni di persone.

Un medico, un ricercatore, un esperto di logistica, uno scienziato o un esperto di operazioni: ogni giocatore impersona un membro del team e gioca insieme agli altri per scoprire le cure e debellare definitivamente le malattie.

Uno dei cooperativi più intriganti, una corsa contro il tempo e un gioco in cui ci si diverte anche quando si perde - cosa che, è bene saperlo, succede molto spesso!

Qualità dei materiali eccellente, ritmo di gioco incalzante, tensione palpabile e fattori che possono condizionare in brevissimo tempo una partita che sembra già vinta.

Alta rigiocabilità e scalabilità, oltre ad un tempo molto contenuto di gioco fanno sì che questo titolo possa essere giocato da tutti ed appreso con estrema rapidità.

## Olympus



**Editore** Stratèfibri  
**Autore** Andrea Chiarvesio  
Luca Iennaco  
**Durata** 120'  
**Giocatori** 3-5 (12+)

Olympus è ambientato nell'antica Grecia delle città-stato e lo scopo di ogni giocatore è quello di far progredire la propria polis a scapito delle altre venerando ed ottenendo favori dagli dei dell'Olimpo. Si presenta profondo e complesso nella sua semplicità ed immediatezza. A fronte di un regolamento velocemente assimilabile, il gioco è soggetto a molte variabili e molteplici strategie. Le vie per la vittoria sono diverse e le combinazioni efficaci davvero molte. Gli avversari vanno sempre tenuti sotto controllo anche perché, grazie ad alcune divinità l'interazione tra giocatori è mediamente più alta rispetto ad altri giochi dello stesso tipo.

In conclusione è un gioco ben più profondo di quel che appare a prima vista. Quando il gruppo di gioco avrà preso confidenza con il meccanismo e con le carte, capirete che ogni punto lasciato può essere fatale e che ogni scelta può condizionare la partita costringendovi subito ad elaborare un'alternativa.

## Small World



**Editore** Stratèfibri  
**Autore** Philippe Keyaerts  
**Durata** 80'  
**Giocatori** 2-5 (8+)

Lo spazio è poco, in Small World. Ci sono troppe Razze che vivono sulla tua terra, la terra che i tuoi antenati ti hanno lasciato in eredità sperando nel fatto che tu saresti riuscito a costruire un impero con il quale dominare il mondo.

Prendendo una combinazione di una Razza fantastica ed un potere speciale, si devono usare i loro unici tratti per conquistare le regioni ed ammassare gettoni vittoria, spesso a spese di vicini più deboli. Nell'eventualità che la razza diventi sempre più estesa, si avrà bisogno di abbandonare la propria civiltà per prenderne un'altra. La chiave della vittoria è sapere quando dichiarare il declino del proprio impero e prendere il comando di un altro.

Small World è un gioco molto vario e colorato, imperdibile per gli amanti del genere fantasy.

Materiali ottimi ed una cura maniacale anche nell'organizzazione della scatola, un regolamento semplice e meccaniche lineari e veloci ne fanno un gioco per tutti.