

## GOBIN MAGNIFICO 2017

Il premio per “Hardgamers” prende quota.



Il giorno Sabato 1 Aprile 2017, presso la hall B della Fiera di Modena e durante la manifestazione PLAY 2017 si è svolta la cerimonia di premiazione del gioco da tavolo [FOOD CHAIN MAGNATE](#), vincitore del premio "Goblin Magnifico 2016".

La "corona del vincitore è stata consegnata quindi ai due autori del gioco, gli olandesi Jeroen Doumen e Joris Wiersinga, che sono anche i fondatori e l'anima della "famigerata" ditta Splotter Spellen.



La premiazione di Doumen, a destra nella foto, e Wiersinga.

Ricordiamo che il premio "Goblin Magnifico" è nato con lo scopo di selezionare una lista di giochi per esperti e giocatori assidui usciti nel corso dell'anno precedente e fra questi i 15 giudici incaricati della selezione finale (tutti giocatori di grande esperienza) devono scegliere il vincitore assoluto.

Il premio è promosso dalla [Tana dei Goblin, la più grande comunità ludica italiana](#), che può contare su dozzine di associazioni affiliate e quindi su parecchie centinaia di giocatori attivi nel panorama ludico del nostro Paese e devoti alla diffusione del gioco intelligente. E' proprio grazie ai suggerimenti ed alle segnalazioni di questi giocatori che si è arrivati alla prima selezione dei migliori giochi apparsi nell'anno 2016

Dopo alcuni mesi di presentazioni e discussioni online i giudici hanno infine scelti i 7 titoli finalisti, ai quali se ne è stato aggiunto un ottavo, risultato da una votazione dall'intera comunità della Tana di Goblin e nominato per questo "Scelto dai Goblin".

A questo punto i giudici hanno avuto circa tre mesi di tempo per testare a lungo, fra loro o con i loro rispettivi club, gli otto finalisti e poter trovare infine l'accordo su quello che da loro fosse ritenuto il migliore.



Cry Havoc.

Subito dopo la cerimonia di premiazione della seconda edizione si è proceduto quindi alla proclamazione del vincitore della terza edizione:

**CRY HAVOC**, di Grant Rodiek, Michal Oracz e Michal Walczac (edito dalla ditta polacca Portal Games) con le seguenti motivazioni:

Qui trovate [la nostra recensione](#), vi consigliamo la lettura dell'articolo o, se volete avere un'idea più velocemente, vi invitiamo a leggere la sezione "pro", "contro" e "consigliato". Questo vale anche per i giochi di seguito elencati laddove lo avessimo già recensito: per gli altri abbiamo aggiunto qualche veloce commento che possa servire come informazione.



### Great Western Trail

Spostando la vostra mandria vi fermerete su vari edifici e ne applicherete gli effetti, vendendo e comprando mucche rappresentate da carte di un vostro mazzo. Costruirete nuovi edifici sul percorso, farete avanzare la ferrovia e recluterete professionisti che vi aiuteranno a ottimizzare le vostre azioni. Qui trovate la [nostra recensione](#).



Pax Renaissance.

### Pax Reinassance

Comprate e giocate carte rappresentanti importanti tasselli che hanno contribuito a creare la storia dell'Europa rinascimentale. Potrete attivarle per portare sotto il vostro controllo le nazioni dell'epoca, sfruttare le abilità commerciali o convertire con guerre di religione.

### PERCHE' PROVARLO

- Perché se siete affascinati dalla Storia non potete fare a meno di notare la maestria con cui ogni piccolo particolare storico è stato trasformato in un'azione di gioco.
- Perché è decisamente originale e difficilmente troverete un altro gioco che vi proponga qualcosa di simile.

- Perché il livello di simulazione del gioco non appesantisce troppo il fluire dello stesso: rimane un gioco competitivo, non un'esperienza da vivere.

#### PERCHE' POTREBBE NON PIACERVI

- Perché le azioni sono talvolta cavillosamente diverse una dall'altra e confondersi è un attimo.
- Perché ci vuole molta pazienza per capire il gioco dal manuale.
- Perché usare 10 carte allineate come tabellone è irritante e poco pratico.



#### **Scythe**

Selezionate ad ogni turno una delle 4 coppie di azioni dalla vostra plancia. Usatene alcune per migliorarne la resa e altre per interagire coi pezzi sul tabellone al fine di ottenere obiettivi. Mantenere alta la popolarità, evitando ad esempio di schiacciare coi Mech i lavoratori avversari, vi aiuterà a guadagnare più punti a fine gioco.

Qui trovate la [nostra recensione](#).



Star Wars Rebellion.

#### **Star Wars Rebellion**

Il giocatore imperiale deve trovare la base ribelle con sonde, conquiste, rapimenti e torture per poi conquistarla mettendo fine ad ogni opposizione. Il ribelle tenerla al sicuro quanto basta ad aumentare la fiducia della gente. Costruire e muovere pezzi sul tabellone sarà una conseguenza delle carte che pescate e giocate.

Qui trovate la [nostra recensione](#)



## **Terraforming Mars**

Pescate e scegliete carte progetto su cui investire le vostre risorse (economiche, energetiche, minerarie, caloriche, forestali...) con lo scopo di guadagnare il maggior prestigio mentre coi vostri compagni di gioco influite sui parametri vitali di Marte, modificando il territorio.

### **PERCHE' PROVARLO**

- Perché se vi fermate ad esaminare ciò che le carte che state giocando fanno lo troverete molto ben ambientato.
- Perché la varietà di carte progetto è così alta che sarà difficile provarle tutte anche nel lungo termine.
- Perché le risorse base con cui interagire sono veramente tante... e le carte ne creano pure di nuove!
- Perché Marte ha il suo fascino. E se non potete piantarci patate come Matt Damon almeno potrete piantarci alberi.

### **PERCHE' POTREBBE NON PIACERVI**

- Perché se il vostro modo di far punti non va nell'interesse della terra-formazione di Marte potreste giocare per 4 ore.
- Perché se pescate carte inutili sarete inutili a voi stessi e al gioco per molto tempo.
- Perché tutto sommato è un gioco di carte e l'interazione col tabellone e con gli altri giocatori è moderatamente bassa.
- Perché le plance dei giocatori sembrano quelle di un prototipo.



Tragedy Looper.

## Tragedy Looper

I viaggiatori del tempo influenzano e spostano personaggi coinvolti in tragedie personali allo scopo di evitare il peggio. Una mente malvagia (impersonata da un giocatore) trama allo stesso modo per far andare male le cose.

### PERCHE' PROVARLO

- Perché è un gioco genialmente fuori dagli schemi.
- Perché è un deduttivo dove non basta capire le cose: bisogna farle andare per il verso giusto!
- Perché ogni loop è una partita a sé coi suoi bluff e le sue deduzioni e basterà vincerne uno per essere soddisfatti.
- Perché se vi piace prendere per il naso le persone, fare la Mente Suprema in questo gioco potrebbe essere proprio ciò che cercate.

### PERCHE' POTREBBE NON PIACERVI

- Perché come “Loopers” passerete i tre quarti del tempo con gli occhi incollati ad una tabella riassuntiva per dedurre quali siano le trame possibili e, di conseguenza, i ruoli segreti dei personaggi in gioco.
- Perché riuscire a fregare più e più volte i viaggiatori del tempo come Mente Suprema è veramente dura.
- Perché chiarezza e concisione non sono aggettivi con cui descrivere i suoi due manuali.



## Tramways

Gestendo una mano di carte, che diventerà un mazzetto durante la partita, il giocatore creerà una rete tramviaria e la userà per spostare passeggeri per lavoro, piacere, acquisti o rincasare guadagnando punti felicità. Vince chi ne ha di più dopo 6 turni di gioco.

## PERCHE' PROVARELO

- Perché prende il meglio dei ferroviari e li integra in modo efficace con deck-building e gestione della mano.
- Perché ad ogni partita partirete da un assortimento diverso di carte in mano e sarete quindi obbligati a formulare strategie differenti.
- Perché non potrete ignorare cosa stanno facendo gli altri: l'interazione è serrata e ben gestita.

## PERCHE' POTREBBE NON PIACERVI

- Perché nella marea di simboli sulle carte che avrete in mano non è facile intravedere le 3 azioni migliori possibili...
- ...e una volta che l'avete fatto, gli altri giocatori potrebbero rovinarvi tutta la vostra pianificazione.
- Perché la grafica del tabellone è essenziale e quando è vuoto non è un bel vedere.



Logo del Magnifico Vincitore.