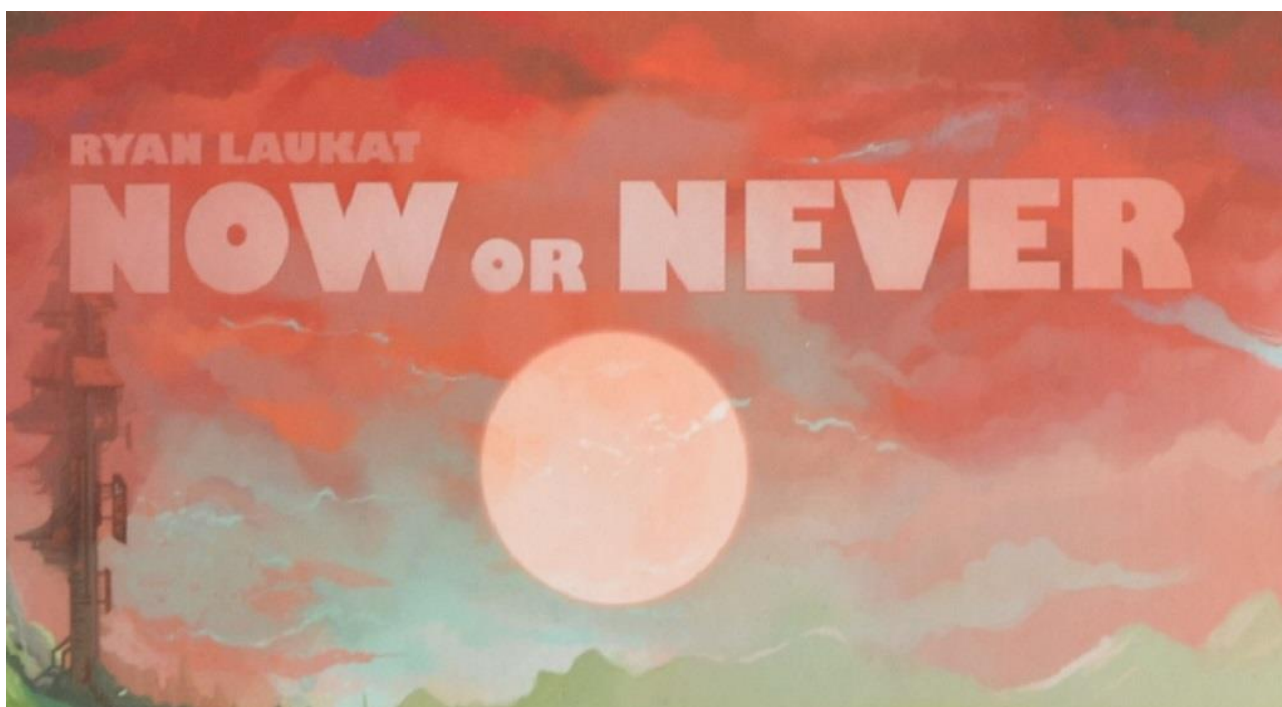


# NOW OR NEVER

Ricostruiamo le città di Arzium e difendiamole dai mostri.



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 10/06/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

“It’s now or never” cantava Elvis Presley tanti anni fa, con una trasposizione in americano di “O sole mio”, canzone che noi italiani non abbiamo mai apprezzato troppo: e [Now or Never](#) è anche il titolo del gioco di cui parleremo in questa recensione. D

istribuito in Italia da [dV Games](#), questo titolo è per 1-4 giocatori “esperti” di 14 o più anni, pronti a passare insieme circa 180 minuti a partita (in quattro), o una mezzoretta di meno in tre: in due secondo noi il gioco perde qualcosa, ma è molto più veloce. Purtroppo non abbiamo ancora abbastanza esperienza sulla versione “in solitario” per esprimere un parere serio.

**Now or Never** è il terzo volume della saga di Arzium, il mondo fittizio creato da Ryan Laukat e che ha già visto pubblicati due altri giochi: [Above and Below](#) e [Near and Far](#), (entrambi recensiti su Balena Ludens): questa volta il compito che viene affidato ai nostri “Eroi” (uno per giocatore) è quello di ricostruire le città distrutte o scomparse in precedenza e ripopolare la terra.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti di Now or Never.

La scatola di **Now or Never** è ben riempita di materiali: dal tabellone lungo e stretto (362x852 mm) alle quattro plance “Eroe” (207x229 mm) da accoppiare a quelle per la costruzione delle città (233x270 mm). Ci sono poi ben nove fustelle da cui estrarre la maggior parte dei componenti: edifici, abitanti, mostri ostili, specialisti, equipaggiamenti e decine di altre tessere di cui parleremo durante la recensione. Infine ci sono un centinaio di carte e una... manciata abbondante di segnalini di legno (colorati e serigrafati).

I materiali sono tutti di buona fattura, robusti e piacevoli anche all’occhio: per le carte, il cui uso è abbastanza intenso, consigliamo l’imbustamento protettivo.

Poiché **Now or Never** si può giocare anche come “campagna”, nella scatola ci sono inoltre dei materiali specifici e ben sei libretti “Capitolo” da utilizzare solo quando richiesto (vietato sbirciare prima, OK?): e per non farci mancare nulla Ryan ci ha pure fornito materiali e regole per il gioco in solitario.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica del tavolo prima dell'inizio di una partita a quattro.

Per prima cosa accertatevi di avere a disposizione un tavolo piuttosto grande perché, come potete vedere dalla foto qui sopra, c'è tantissima roba da piazzare fin dall'inizio (e considerate che non erano ancora state sistemate le tessere edificio: le vedete infatti impilate sulla plancia città di ogni giocatore).

Fate in modo di avere dunque almeno un'oretta libera per preparare il tavolo prima che arrivino gli altri: noi di solito lo attrezziamo il giorno prima della partita per fare tutto con calma e per ripassare le regole con la... tavola imbandita!

In effetti, oltre al tabellone e alle plance dei giocatori, ci sono decine di tessere (mostri, ordini, segnalini ricerca, ecc.) da collocare sulla mappa (nei luoghi indicati da appositi simboli) e sulla plancia "Stagione" (per gli equipaggiamenti, gli abitanti e gli "specialisti").

I giocatori ricevono uno dei quattro Eroi, da piazzare sulla mappa nella casella Monumento, e la relativa plancia, sulla quale verranno aggiunte due carte Specialista Iniziale (un Costruttore e un Guaritore), 3 segnalini Azione, 2 o più segnalini “Mana” ed un “cuore” di legno rosso, da posizionare sul valore massimo del tracciato “Vita”.



Foto 3 – Ecco come si presenta la postazione di un giocatore all’inizio della partita.

A fianco della plancia Eroe si deve mettere la Città, cioè una seconda plancia con una griglia di 4x4 caselle (per gli Edifici) e 4 spazi extra a fianco, riservati agli Abitanti. In basso troviamo un tracciato sul quale faremo muovere i segnalini delle Risorse man mano che li acquisiremo o li spenderemo (sono: libro, conchiglia, cristallo, martello e demone in bottiglia, come potete vedere nella foto).

Accanto alla Città piazziamo infine le tessere Edificio, in quattro file da 4. Infine tutti ricevono 17 monete insieme a 6 carte Missione Base, 1 carta Artefatto e 1 Missione Avanzata: i giocatori dovranno sceglierne 4 in totale, scartando quelle in eccesso.

## Il gioco

La partita a **Now or Never** è divisa in 6 round, ognuno con un numero variabile di turni; i giocatori, al loro turno, possono:

(1) – Usare uno specialista: tutti ne hanno due in partenza e altri potranno essere ingaggiati in seguito. Ognuno di essi, per fare il suo lavoro, vuole essere retribuito e se date un’occhiata alla Foto 4 qui sotto vedrete in alto a sinistra un cerchietto grande con un numero: quello è lo stipendio che dovrete pagare (in monete).



Foto 4 – Un esempio di carte “Specialista Iniziale”.

Potete usare i vostri specialisti o quelli degli avversari, ma in quest’ultimo caso la banca restituisce al datore di lavoro il numero di monete indicato nel cerchietto più piccolo. In alto al centro si vede in cosa può essere utile ogni personaggio: quelli iniziali sono un Costruttore (simbolo “casa”) e un Guaritore (simbolo “cuore”), ma altri Specialisti possono dare Esperienza (gettoni utili per migliorare le capacità dei nostri Eroi) o Equipaggiamenti (da comprare sul mercato della plancia Stagione).

Spesso accanto alla specializzazione ci sono altri simboli che indicano risorse o bonus extra che il giocatore riceve utilizzando quella carta: per esempio con la prima a sinistra (nella foto) si fa avanzare di una casella il segnalino conchiglia sul tracciato delle risorse; con quello in basso a destra si riceve un segnalino “mana” extra; ecc.

(2) – Eseguire un’azione con l’Eroe: abbiamo già anticipato che ogni Eroe ha a disposizione solo 3 azioni (salvo bonus speciali acquisiti durante la partita) e per ognuna di esse deve utilizzare un segnalino Azione blu, coprendo una delle tre caselle in alto a destra della sua plancia. In pratica potrà:

- Muoversi di almeno una casella e fino al massimo del valore coperto dal segnalino blu: se, per esempio, state usando Zeik (foto 5) la casella in alto gli permetterà di muovere di 2 spazi, quella sotto di 3 e l'ultima di 4. È sempre possibile muovere di qualche spazio extra spendendo per ognuno di essi 1 punto Cuore.



Foto 5 – La plancia dell’Eroe Zeik: in alto a destra ci sono le tre possibili azioni che può eseguire, in basso il tracciato “vita” (per un max di 13 punti): alla sua destra, lo spazio per i 4 Mana cui ha diritto. A sinistra ci sono 4 caselle che determinano la forza d’attacco e/o di difesa del personaggio.

Se un Eroe attraversa una casella di montagna spende un Cuore extra (andare in salita affatica!); se attraversa una casella con un mostro... pure (deve scappare di corsa!).

- Effettuare una Ricerca: alcune caselle del tabellone contengono una tessera “Ricerca”: l’Eroe che si ferma in quelle caselle lancia il suo dado D4 e sottrae il valore ottenuto dai suoi punti vita (spostando il segnalino Cuore). A quel punto può girare la tessera per incassare quanto da essa indicato: nuovi abitanti, tessere Esperienza, Risorse, ecc.

- Attaccare un mostro: invece di attraversare di corsa una casella occupata da un Nemico il nostro Eroe può fermarsi proprio di fronte a lui per attaccarlo: ci sono mostri di 9 livelli e quelli più facili

da sconfiggere sono quelli del primo e secondo livello, che tutti sicuramente attaccheranno già nei primi turni.



Foto 6 – Tutti i “Mostri” che possiamo incontrare su Arzium.

Ogni Nemico ha un certo numero di punti vita (i numeri dentro i cuori) che va da 7 a 21, più una “forza” in combattimento (numeri dentro la fiamma), che varia da 2 a 7. Tutti, se sconfitti, danno al vincitore un premio in Abitanti (1-3) e qualcuno aggiunge anche dei gettoni Esperienza.

I combattimenti di **Now or Never** si svolgono su diversi round successivi: l’Eroe lancia il suo dado D4 e vede quanti danni fa al nemico guardando la tabella di sinistra della sua plancia in corrispondenza del numero uscito: un “3”, per esempio, permette a Zeik di dare tre colpi al suo avversario.

Il Nemico a sua volta colpisce dando il numero di danni indicati dalla sua fiamma e facendo abbassare il segnalino Cuore dell’Eroe di altrettante caselle sul suo tracciato Vita.

Poi si ricomincia e si continua in questo modo finché il Nemico non è stato sconfitto (i colpi a segno superano il valore Vita sulla sua tessera), oppure se i Cuori dell'Eroe arrivano a zero, costringendolo a ritirarsi e a cercare un Guaritore per poter ripristinare la sua vita.

In **Now or Never** è molto importante ricostruire e ripopolare le città: utilizzando gli Specialisti in Costruzione è possibile acquistare degli edifici: il primo in assoluto deve essere uno della cornice esterna della griglia 4x4 di cui avevamo già parlato: in seguito si potranno acquistare gli edifici adiacenti agli spazi vuoti creati nella griglia dopo l'acquisizione delle tessere. Di conseguenza la scelta della primissima tessera dovrà essere molto oculata.



Foto 7 - Esempio di tessere Edificio.

Ogni edificio ha un costo (indicato da un numero sulla moneta in basso a sinistra della tessera) ed offre qualche beneficio immediato o perenne. Essi sono evidenziati da apposite icone in basso a



sinistra: se sono stampate su un fondo azzurro (come il cuore della tessera in alto a sinistra o il cristallo di quella centrale, ecc.) sono considerate perenni e verranno incassate nella fase di Produzione. Quelle stampate su un fondo più scuro invece sono istantanee e vengono prese una sola volta nella partita (il libro nelle tre tessere di destra, per esempio, o l'azione speciale della tessera in basso a sinistra).

Il primo edificio costruito dovrà essere posizionato su una delle quattro caselle del primo livello sulla plancia Città: i successivi potranno essere installati in una casella adiacente ortogonalmente ad un'altra già occupata. Ogni edificio permette di ospitare un abitante, anche se alcuni (come la tessera in basso a sinistra) aggiungono 1-2 letti, e quindi quella riga può supportare 1-2 abitanti extra.



Foto 8 – Alcuni degli abitanti di Arzium.

Ogni abitante di **Now or Never** è rappresentato da una tessera rettangolare che mostra la sua razza e, in basso, quale risorsa produce. Più abitanti riusciremo ad avere in città e maggiore sarà la raccolta di risorse al momento della Produzione, una fase che si esegue quanto tutti i giocatori hanno passato.

Quando scatta la Produzione i giocatori verificano quante risorse ottengono dai loro edifici e dai rispettivi abitanti e spostano i segnalini sul tracciato sotto la città. Vendendo in seguito queste risorse si possono ricavare le monete necessarie a pagare le consulenze degli Specialisti e a comprare nuovi edifici.

Ci sono inoltre le Missioni, che possono essere piuttosto interessanti: abbiamo già visto che ne vengono scelte quattro all'inizio, ma altre possono essere ottenute nel corso della partita. Per portarle a termine è necessario che il nostro Eroe raggiunga sulla mappa le località indicate sulle carte in suo possesso: la maggior parte di queste missioni assegna 1-2 PV, quando vengono risolte, spesso accompagnandoli con qualche altro bonus, ma sono gli Artefatti e le Missioni Speciali che danno i punteggi più alti.



Foto 9 – Alcune carte Artefatto: come si vede tutte offrono un vantaggio permanente per il giocatore che le soddisfa.

Dalla Foto 9 qui sopra si evince che gli Artefatti non solo assegnano fino a 6 PV (il numero bianco stampato sulle bandierine verdi) ma danno al giocatore dei vantaggi permanenti: per esempio 6 Punti Vita in cambio di un Mana (prima carta in alto a sinistra) o un'azione Extra dell'Eroe (carta in basso a destra), ecc.

Per risolvere queste carte però bisogna spendere due Libri, non sempre facili da reperire (alcuni si ottengono acquistando certi edifici, altri visitando alcuni luoghi, ecc.) per cui spesso si tratta di decidere una strategia specifica fin dall'inizio, se le carte che abbiamo ricevuto lo consentono.

Le Missioni Speciali sono invece molto più remunerative, in termini di PV, perché possono assegnarne anche 8-10 ciascuna, ma per risolverle è necessario, oltre ai soliti 2 libri, raggiungere preventivamente certi requisiti: il "Vecchio Mistico", per esempio, assegna 10 punti ma il segnalino Martello deve essere arrivato almeno alla casella 7 del tracciato della Città; il "Macchinario dei Demoni" concede 9 PV a chi ha almeno 4 abitanti che producono demoni in bottiglia; ecc.

Gli Eroi di **Now or Never** prima o poi dovranno affrontare i Nemici che popolano la zona, ma per farlo con una certa sicurezza devono prima rinforzare le loro armi di attacco e difesa. Questo è possibile in due modi:

- (1) – accumulando gettoni Esperienza e spendendoli per comprare le apposite tessere Abilità ricevute ad inizio partita;
- (2) – sfruttando uno Specialista degli Equipaggiamenti e comprando una o più tessere dalla plancia delle Stagioni per parare i colpi dei mostri (scudi) o per avere maggiore forza in attacco (Fiamme).



Foto 10 – Esempio di tessere Equipaggiamento rese disponibili, a pagamento, sulla plancia delle Stagioni.

Solo dopo essersi ben equipaggiati gli Eroi potranno affrontare i mostri più potenti sapendo di poterli battere e ottenere le loro spoglie: 2 o 3 abitanti nuovi da aggiungere alla propria Città ed eventuali altri bonus.

Una partita a **Now or Never** termina alla fine della sesta Stagione (round), quando dovremo fare un po' di conti: inutile raccogliere risorse a tutta birra nei turni precedenti, perché il meccanismo di conteggio finale è piuttosto diabolico. Prima della produzione infatti tutti i segnalini verranno portati a zero, e tutti i soldi accumulati dovranno essere restituiti alla banca: solo a quel punto si esegue la produzione finale e si trasformano in monete tutte le risorse ricevute.



Foto 11 – La postazione di un giocatore: notate le Missioni completate (in basso, sotto la plancia città) e la costruzione degli Edifici, affiancati dagli Abitanti.

Ogni moneta raccolta vale 1 PV, e a questi punti si sommano quelli della Città (Edifici e Abitanti), delle Missioni e degli Ordini soddisfatti (tessere apposite da prelevare sulla mappa): chi ottiene il totale più alto vince.

## Qualche consiglio e suggerimento.

I soldi sono molto importanti a **Now or Never**, ma è inutile accumularli: meglio spenderli sempre, in maniera oculata ovviamente, per aumentare la propria produzione, acquistando Edifici adeguati e raccogliendo gli Abitanti giusti. Al termine del turno infatti tutte queste tessere generano delle risorse e potremo passare al Mercato (sulla plancia delle Stagioni) per incassare monete: più è varia la produzione e maggiori saranno i soldi incassati.

Facciamo rapidamente un esempio con l'aiuto della Foto 12 qui sotto: essa ci mostra la plancia delle Stagioni a fine partita e, sulla destra, sono stampati tutti i “cambi” possibili: con 3 conchiglie, per esempio, si ottengono 5 monete, ma con 1 cristallo, un martello e un diavolo (sono sempre 3 risorse) se ne ottengono 9; avere poi una risorsa per tipo ci fa avere ben 12 monete per ogni set; e così via. Insomma, una ragione di più per cercare di accumulare Edifici e Abitanti che offrano risorse diverse.



Foto 12 – La plancia delle Stagioni a fine partita.

Prima di iniziare la partita concentratevi attentamente sulla griglia di 4x4 tessere Edificio che avete accanto alla vostra città e cercate di trovare la strada migliore per acquistare le tessere giuste ad un prezzo abbordabile: in seguito penserete a quelle più costose, che vi daranno comunque qualche bonus importante a fine partita.

Edifici e Abitanti forniscono più del 30% dei Punti Vittoria (PV) del gioco: se si completano i livelli 2-3-4 della Città si ottengono infatti 6-7-8 PV, mentre se si collezionano quattro abitanti con risorse diverse nei quattro livelli si ricevono 5-5-6-7 PV. Questo significa che mediamente un giocatore può ottenere 35-40 PV.

Entro il terzo round dovrete inoltre cercare di avere equipaggiato il vostro Eroe in maniera adeguata da poter attaccare i mostri di livello 4-5-6 e aumentare così il numero degli Abitanti nella Città: non dimenticate che anche alcuni gettoni “Ricerca” offrono un abitante extra, quindi durante i vostri viaggi cercate di fermarvi su quelle caselle, anche a costo di perdere qualche Cuore.

Sfruttate un Guaritore quando il segnalino del Cuore è sceso molto in basso (caselle 1-2-3) e volete effettuare un attacco: questo significa che dovete tenere da parte una piccola scorta di monete per pagare quello specialista...



Foto 13 – Panoramica del tavolo alla fine di una partita a tre giocatori.

**Now or Never** può essere utilizzato anche in modalità “Storia”: questo significa che entrano in gioco anche i sei libretti “Capitolo” inclusi nella confezione, partendo ovviamente dal numero 1 e proseguendo con le partite successive concatenando i risultati ottenuti. All’inizio vengono indicate le piccole modifiche da apportare alle regole generali e si gioca con la plancia Stagioni girata sul retro, in modo da fare apparire il tracciato della “Reputazione” che a fine partita modificherà i PV dei giocatori in base alla loro posizione.

Ogni Capitolo è diviso in quattro sezioni, una per Eroe, e al loro interno ci sono delle “storie” che scandiscono la partita dei diversi personaggi: arrivando in una casella “Ricerca” si deve leggere il testo corrispondente alla lettera stampata sul tabellone e il giocatore deve scegliere una delle alternative che gli vengono presentate. Per risolvere la storia è poi necessario ottenere il numero di Punti Abilità indicato lanciando un dado D4 e, se necessario, aggiungendo i punti necessari calando i Cuori, come al solito: superata la “prova” si incamerano i bonus correlati.



Foto 14 – I libretti dei Capitoli 1 e 2.

Un'apposita scheda "Campagna" serve a tenere traccia dei PV e della Reputazione guadagnata in ogni Capitolo, in modo da avere, alla fine, un risultato globale per tutti gli Eroi, determinando la vittoria.

Fra un Capitolo e l'altro vengono date alcune compensazioni a chi è rimasto più indietro, in modo da bilanciare la partita successiva e permettere un certo recupero.

Infine ci sono le ultime tre pagine del Regolamento, dedicate al gioco in solitario: ci si confronterà con un Automa che non incassa mai niente (PV, monete, risorse, libri, ecc.) e che esegue le azioni che gli vengono indicate da un apposito mazzo di carte: al suo turno (dopo che l'Umano ha eseguito il suo) Automa ne gira una e procede di conseguenza, sempre pronto a metterci i bastoni fra le ruote portandoci via gli abitanti più forti.

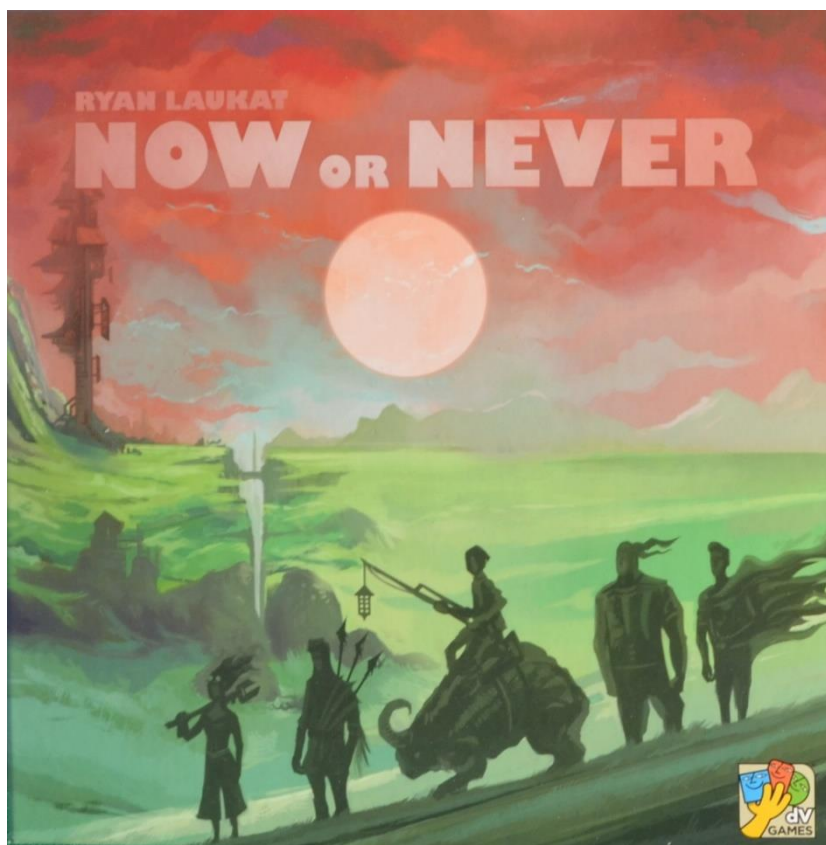


Foto 15 – La scatola di Now or Never.

## Considerazioni Finali

Abbiamo giocato parecchie partite di **Now or Never** su “tavoli” diversi e con diversi giocatori: tutti hanno apprezzato il gioco e chiesto di riprovarlo appena possibile, cosa abbastanza rara di questi tempi, dato il proliferare a getto continuo di nuovi titoli che invita tutti gli appassionati a fare 2-3 partite per passare successivamente ad un’altra novità, poi ad un’altra e così via....

Quello che è piaciuto è la possibilità di agire liberamente sul territorio, scegliendo una qualsiasi strategia di base e adattandosi poi alla situazione turno dopo turno; interessante anche il fatto che si possano sfruttare gli Specialisti della... concorrenza, soprattutto se costano meno dei nostri.

Il gioco è sempre fluido e si passa il tempo fra un turno e l’altro a pensare al modo migliore di realizzare la prossima azione, quindi difficilmente ci si accorge che alla fine sono passate tre ore!

Naturalmente si tratta di un gioco per esperti, perché le opzioni sono tante ma bisogna mantenere una “direzione” che ci consenta di arrivare in tempo ai nostri obiettivi (Missioni, Mostri da attaccare, Edifici da costruire, abitanti da fare rientrare in città, ecc.): un novellino si perderebbe.

Come facciamo spesso anche per **Now or Never** abbiamo preparato una scheda riassuntiva che ci è sembrata utile per spiegare il gioco ad un nuovo tavolo senza perdere nessuna regola. Chi fosse interessato può trovarlo sul sito Big Cream a [questo link](#).

---



## **VARIANTE UTILIZZATA NELLE MAGGIOR PARTE DELLE PARTITE TEST**

Prima di chiudere un consiglio: per evitare che la Dea Bendata aiuti o danneggi troppo un giocatore, costruite le griglie 4x4 degli Edifici UGUALI PER TUTTI: poi ognuno sceglierà la sua strategia, ma nessuno potrà dire che il suo gioco è stato rovinato da una cattiva disposizione degli edifici.

-----

*"Si ringrazia la ditta [dV GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*