

AGE OF COMICS: THE GOLDEN YEARS

Come diventare editore di fumetti.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 26/06/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Quelli che vanno dal 1938 (poco prima dello scoppio della Seconda Guerra Mondiale) al 1954 sono stati definiti (negli Stati Uniti) gli “anni d’oro” del Fumetto e videro la nascita, fra gli altri, di Superman (poi arrivato in Italia con il nome di Nembo Kid), Batman e Robin, Captain America, Wonder Woman, Captain Marvel, Flash, Lanterna Verde, ecc. Per chi ha vissuto negli anni sessanta (come chi scrive) si tratta di supereroi ben noti di cui abbiamo seguito con ansia le avventure: scoprivamo in ogni numero cosa avevano escogitato i “cattivacci” di turno per mettere in crisi i nostri “eroi” (o le città e gli amici) e cosa si inventavano gli sceneggiatori per superare ogni ostacolo.

[Age of Comics](#), pubblicato da una nuova casa editrice italiana, la [Lirus games](#), è un gioco che ci propone di rivivere quegli anni “gloriosi” (prima dell’arrivo dei tormentati eroi di Stan Lee o degli “anime” giapponesi) da un punto di vista piuttosto particolare, e cioè da quello degli editori: possono partecipare da 1 a 4 giocatori (dell’età di 14 anni o più) pronti a lavorare un paio d’ore con Sceneggiatori e Artisti per produrre il maggior numero di nuovi Fumetti.

Credo che la maggior parte dei lettori di Balena Ludens abbia sempre qualche fumetto in casa, e quindi saprete bene perché si chiamano in questo modo (dalla forma delle zone in cui vengono scritte le frasi dei protagonisti), ma forse qualcuno non ha ben presente perché all’estero si chiamino “comics”.

La parola ha effettivamente attinenza con la “comicità”, e questo perché i primissimi fumetti americani (derivati dalle vignette satiriche che apparivano sui giornali europei) descrivevano situazioni bizzarre create soprattutto per far sorridere i lettori dei quotidiani o dei settimanali. Quando sceneggiatori e artisti passarono ad altri soggetti il “nomignolo” è rimasto.

Ma torniamo alla nostra scatola di **Age of Comics** e vediamo che cosa contiene.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aperto il coperchio notiamo subito 4 fustelle che contengono tutte le tessere, i gettoni e le monete necessarie: dopo averle estratte scopriamo un termoformato di plastica nera ideato per tenere tutti i componenti in ordine perfetto perché carte, tessere e gettoni hanno delle vaschette stampate sul fondo (e di lato), mentre il tabellone e le plance dei giocatori si incastrano perfettamente nello spazio restante.

Ottimo inizio che ci ha ben predisposti da subito, quindi abbiamo passato rapidamente in rassegna gli altri componenti (segnalini di legno colorato e carte) prima di concentrarci sul regolamento che, dal punto di vista grafico, è forse la cosa meno riuscita del gioco: in effetti ci eravamo inconsciamente aspettati di vedere un libretto stile “coimics”!!!

A parte l’effetto grafico, le regole sono spiegate tutte accuratamente e corredate da esempi e consigli: servono un paio di “lettore” per sentirsi pronti a preparare la prima partita.

In definitiva: materiali decisamente buoni e ben pensati.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica del tavolo pronto per la prima partita (quattro giocatori).

Per il setup di **Age of Comics** serve un tavolo relativamente grande perché il tabellone occupa un discreto spazio (380x690 mm) e le plance individuali sono da aprire a libro (150x450 mm); inoltre bisogna trovare lo spazio per i diversi tipi di carte e per tutta la componentistica.

Al centro del tabellone sono stampate delle aree color “salmone” che indicano il tipo di Azione disponibile; su quella per la stampa bisogna inoltre aggiungere due file di tessere che riproducono la

copertina di 24 Fumetti Originali vintage (ispirati naturalmente a quelli veri) e altrettanti Rip-off (cioè fumetti plagiati degli originali, con nomi storpiati e disegni leggermente modificati).

Sulla destra c'è la “mappa” stilizzata di una città con tutte le edicole esistenti: su ognuna di esse andrà posta una tessera “Ordine”. Infine sulla sinistra troviamo quattro tracciati per i giocatori, sui quali verranno messi i Fumetti pubblicati durante il gioco e si terrà conto del favore dei loro fans.



Foto 3 – Il tabellone al setup con le prime carte subito sotto.

Sotto al tabellone si devono piazzare tre mazzi di carte: quello degli Sceneggiatori (Writers), quello degli Artisti e quello degli album da realizzare (che chiameremo da ora in poi “Testate”): scopriamo allora le prime quattro carte di ogni mazzo (tre se si gioca in 2-3) per metterle a disposizione dei giocatori.

Questi ultimi ricevono, oltre alla plancia, 5 monete (dollari o... \$, se preferite), 1 Capo-Redattore (da piazzare sulla parte bassa del tabellone, come si vede sulla foto), 4 Editori, un dischetto “Agente commerciale” (da piazzare al centro della mappa), una carta Sceneggiatore e un Artista (entrambi di valore “2”), una carta “Testata” (colore a scelta) e 2 gettoni “Idea” (che vi spiegheremo fra poco).

Il 2°, 3° e 4° del turno ricevono piccole compensazioni extra.



Foto 4 – Esempio di Carte “Artista”.

Prima di procedere con le regole di **Age of Comics** è bene dare un’occhiata alle carte che dovremo usare: la foto qui sopra ci mostra alcuni artisti (le faccine e i nomi che vedete sono quelli dei play-tester del gioco, ma non hanno altra influenza) ma noi dobbiamo fare attenzione solo alle due icone in alto:

- quella di sinistra indica il “valore” del personaggio (Artista o Sceneggiatore) e lo stipendio che dovremo garantirgli;
- quella di destra aggiunge un Fan alla Testata, quando viene pubblicato, ma solo se le due carte hanno lo stesso colore.

Ci sono sei “generi” di fumetti (che da ora in poi, chiameremo semplicemente “colori”):

- verde per la “fantascienza”;
- grigio per i polizieschi;

- rosso per i romanzi amorosi;
- viola per l'horror;
- blu per i super eroi;
- arancione per il western.



Foto 5 – Esempio di “Testate” da produrre: anch’esse hanno ovviamente gli stessi colori delle altre carte.

Avrete ovviamente subito notato che ogni Testata si ispira a dei “veri” fumetti dell’epoca e che i disegni sono davvero “vintage”: da questi “tocchi” si capisce dunque quale sia la passione dell’autore (Giacomo Cimini, collezionista di fumetti) e probabilmente di sua moglie (Sònia Gonçalves, coautrice del gioco).

Anche chi scrive è un collezionista di fumetti (anche se non arrivo così “indietro” nel tempo) e quindi scusate se ci siamo dilungati un po’ troppo sulla preparazione, ma come si fa a non lasciarsi catturare da quelle immagini? Promettiamo di recuperare nel resto dell’articolo.

Il Gioco

La prima cosa da fare è determinare l’ordine di turno iniziale, mettendo in fila gli appositi segnalini (i mini “parallelepipedi” che vedete al centro della Foto 6 qui sotto): durante la partita questo ordine cambierà ad ogni round in base alla posizione delle mini-tessere dei Fumetti realizzati. Non resta che girare la tessera calendario del primo turno: essa mostra uno dei sei colori dei fumetti e dovremo dunque rovesciare tutte le tessere Ordine di quel tipo sull’area delle edicole.

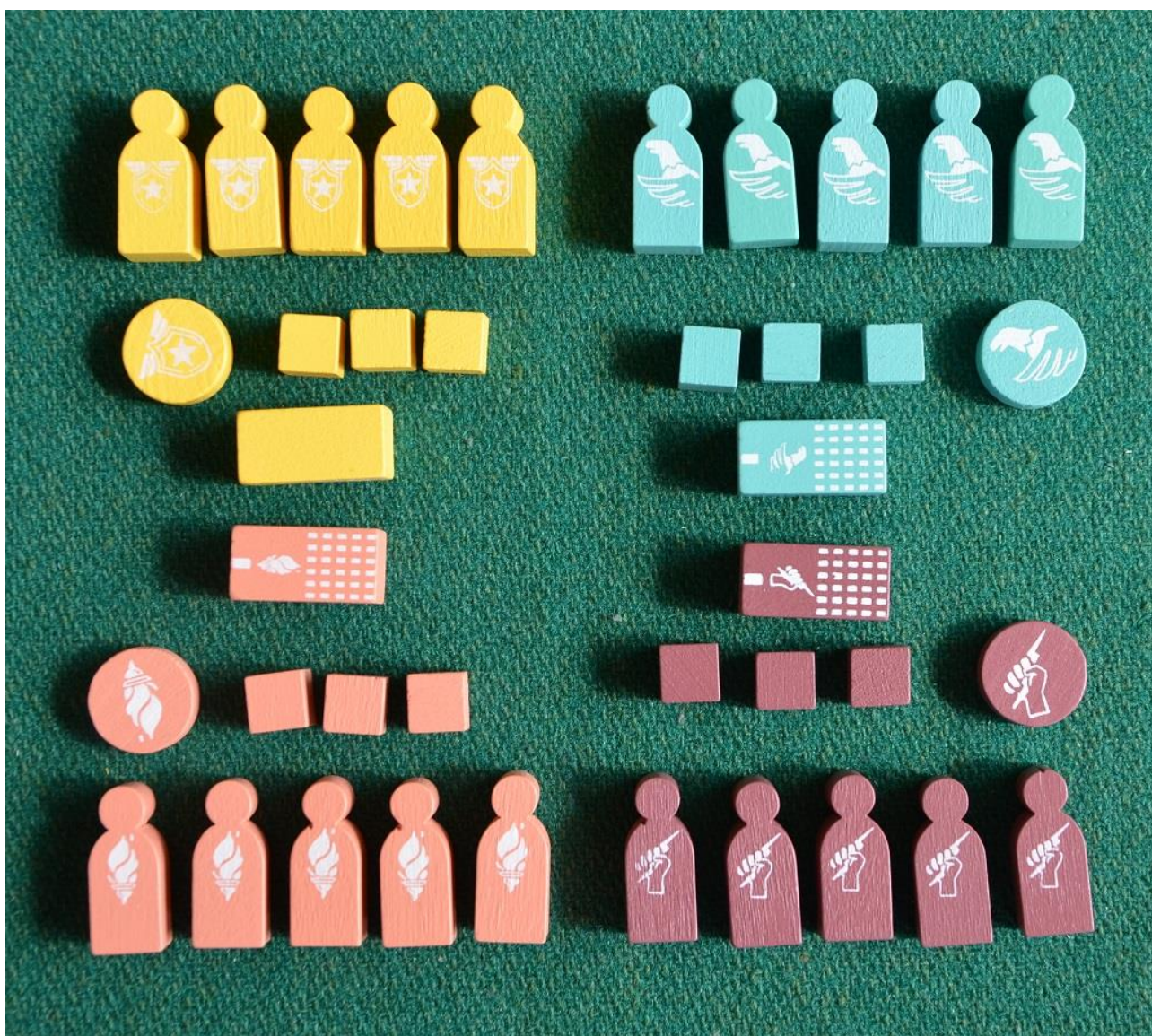


Foto 6 – Tutti i segnalini dei giocatori.

Ogni round di **Age of Comics** è composto di almeno 4 turni e, in ognuno di essi, i giocatori devono piazzare uno dei loro Editori su una delle aree Azione del tabellone: ognuna di esse ha 5 caselle nella parte di sinistra, due delle quali si useranno solo con 3 o 4 partecipanti, come evidenziato dalle minuscole icone stampate al loro interno. A fianco di queste caselle possono esserci delle indicazioni supplementari che “premano” i Redattori che arrivano per primi.

Facendo riferimento alla foto 7 qui sotto proviamo a riassumere velocemente le caratteristiche di ogni area:

- assumere (Hire): è la prima area in alto a sinistra e permette di prendere 1 carta “Scrittore” ed 1 “Artista”: è possibile sceglierle fra quelle scoperte o prendere la prima coperta. Il giocatore però può avere in mano un massimo di 6 carte (di qualunque tipo) e deve quindi scartare eventuali eccessi;
- disegnare (Develop): con questa azione si sceglie una carta “Testata” scoperta o si prende la prima coperta; pagando 4 \$ si può anche “sfogliare” il mazzo per cercare un colore particolare (ma non si può mai guardare il fronte delle carte);
- idee (Ideas): qui i giocatori possono scegliere 2 gettoni “Idea” fra quelli della riserva generale, ma arrivando 1°, 2°, 3°, 4° o 5° si possono prelevare anche 2-1-1-0-0 gettoni extra dal display che vedete sul tabellone (che viene caricato ad inizio partita e rimpinguato ad ogni nuovo round);



Foto 7 – L'area delle “Azioni” al centro del tabellone.

- stampare un Fumetto (Print): in quest'area è possibile mandare in stampa un nuovo fumetto, purché si abbiano: 1 Scrittore, 1 Artista, 1 Testata con 2 Idee dello stesso colore e una quantità di dollari pari al "valore" dei creativi (si sommano i loro numeri). Prendere la mini-tessera con lo stesso colore e disegno della carta Testata utilizzata e piazzarla sul tracciato della propria casa editrice (sulla sinistra del tabellone. La casella di arrivo è determinata dal numero di Fan raccolti (ne parliamo fra pochissimo);
- incassare i diritti (Royalties): qui chi arriva 1°, 2°, 3°, 4° o 5° incassa 4-3-3-2-1 \$;
- promuovere le vendite (Sales): attivando questa azione si possono mandare in giro per la città i nostri Agenti per convincere le edicole ad acquistare i fumetti che abbiamo pubblicato. Questa è forse l'azione più difficile da descrivere durante la spiegazione delle regole. Proviamoci allora, cercando di essere sintetici ed aiutiamoci con la Foto 8 qui sotto.



Foto 9 – Dettaglio di alcune tessere Ordini sulla mappa della città.

Essa ci mostra l'area cittadina di **Age of Comics** subito dopo il setup, con una tessera Ordine (coperta, lasciandone vedere solo il "colore") su ciascuna edicola; noterete che ogni strada ha dei

cerchietti bianchi per regolare il movimento e definire cosa si può prelevare. Al centro sono ben visibili i dischetti Agente di tutti i giocatori.

Il primo a utilizzare l'azione "Sales" può muovere il suo agente per poi rovesciare fino a 3 tessere Ordine: in questo modo il giocatore di turno vedrà quale valore devono avere i creativi (sui fumetti già stampati) per realizzarli e potrà decidere se prenderne 1-2-3.

Il primo movimento (da un cerchio ad un altro adiacente) è gratis per tutti, ma i giocatori possono muovere ulteriormente il loro Agente spendendo 1 \$ per ogni passo successivo. Chi ha precedentemente raccolto dei bonus "Ticket" invece può spostare direttamente il suo Agente nel cerchietto che desidera, senza costi (ma deve scartare il ticket).

Vediamo un esempio: se abbiamo già stampato un Fumetto "rosso" di valore 4 (1+3) e prendiamo un Ordine rosso da "3" (come quello scelto dal giocatore azzurro nella Foto 8 qui sotto) possiamo realizzarlo subito, aumentando di 1 Fan il corrispondente mini-fumetto rosso.



Foto 9 – Dettaglio di alcune tessere Ordini sulla mappa della città.

Se invece avessimo spostato l'agente azzurro sul cerchietto più in alto, il nostro Agente avrebbe potuto prelevare sia l'Ordine rosso che quello blu (entrambi richiedono un valore di creativi pari a "3"): se il giocatore non ha ancora stampato un fumetto di quei colori, può comunque tenere l'Ordine in attesa e solo quando riuscirà a realizzarlo farà avanzare di 1 Fan la mini-tessera sul suo tracciato.

Come fare dunque per aumentare il valore dei nostri "creativi" (sceneggiatori e artisti) in modo da soddisfare anche gli Ordini più importanti (da 5-6) che danno +3 o +4 Fan? Semplice, basta... pagarli meglio! All'inizio di ogni round è infatti possibile spendere un po' di dollari per aumentare permanentemente il valore dei nostri creativi.

E se volessimo invece aumentare i fan dei nostri fumetti?

Questa è una delle "chiavi" più importanti del gioco, perché facendo avanzare sul nostro tracciato le mini-tessere dei Fumetti già realizzati si otterranno più incassi e più PV: inoltre è proprio in base alla posizione del nostro miglior fumetto che si calcherà l'ordine di turno del round successivo.



Foto 10 – L'area del tabellone con i tracciati per i Fumetti stampati.

Ci sono vari modi per aggiungere fans ai Fumetti:

- innanzitutto ogni Creativo del colore della Testata aggiunge +1 Fan;
- molte carte Testata hanno come bonus +1 Fan;
- ottenendo una tessera Mastery tutti i Fumetti di quel colore aumentano di +1 Fan;
- completando le tessere Ordine si assegnano da 1 a 5 Fan;
- attivando certe “azioni speciali” si ottengono 1-4 Fan.

Quella delle Azioni Speciali è un'altra regola interessante di **Age of Comics**: ogni giocatore riceve tre cubetti ad inizio partita che può “sbloccare”, dopo aver stampato 2-3-4 Fumetti:

- dopo DUE si sblocca il primo cubetto che può essere spostato sotto le azioni Ingaggiare (per scambiare fra loro 1-2 Creativi), disegnare (per aggiungere Hypes a un fumetto) e idee (per scartare 1-3 gettoni e ricevere +1 Fan per ognuno);
- dopo TRE si blocca anche il secondo cubetto, da utilizzare per le azioni già viste e per aggiungere una tessera “Colore Migliorato” ad un Fumetto (2 PV extra);
- dopo QUATTRO anche il terzo cubetto diventa disponibile e può essere usato, oltre a quanto già visto, su Royalties (per ottenere 1-2-4 Fan dietro pagamento di 2-5-9 \$) o su vendite (per raccogliere il Redattore in Capo sul tabellone e usarlo, in quel round soltanto, per un'azione extra).
- Dopo CINQUE è possibile spostare un cubetto da un riquadro ad un altro: inoltre a fine partita si ottiene 1 PV extra per ogni Fumetto Originale pubblicato.
- Dopo SEI infine si ottengono 2 PV per ogni Fumetto (Originale o Plagiato) dal 6° in poi.



Foto 11 – Ecco come si presenta la postazione di un giocatore durante una partita.

Al termine del 5° round si procede con i soliti calcoli senza però sottrarre 1 Fan ai fumetti stampati: poi si passa al conteggio finale, tenendo conto dei punti “Fan” già sui tracciati personali, dei PV raccolti con le varie tessere (Mastery, Colori, ecc.), del tipo di fumetti stampati, ecc. Poi si sottraggono al totale le penalità per gli Ordini non chiusi e chi ha il punteggio più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

La cosa più importante a **Age of Comics** è, come nella realtà, quella di avere dei lettori (fan) che possano acquistare i nostri fumetti: quindi bisogna puntare fin dall’inizio a tutto ciò che ci permette di aumentarli, a partire proprio dalla creazione, cercando di prendere dei Creativi con lo stesso colore della Testata, meglio ancora se quest’ultima ha un bonus che regala un fan extra.

Le visite del vostro Agente per raccogliere Ordini dalle varie edicole sono il modo migliore per aumentare rapidamente il numero dei fans: ma per dargli dei buoni argomenti commerciali dovete avere dei Creativi di un certo “peso” (possibilmente di valore 4 o 5) perché riuscirete a gestire ordini più importanti che vi faranno guadagnare 2-3-4 fans alla volta. Ricordate: basta avere almeno un fumetto di un certo colore per completare anche contemporaneamente più ordini di quello stesso genere.

Ricordate anche che potrete tenere in mano un massimo di 6 carte, quindi è del tutto inutile raccogliercle a caso: puntate su qualcosa che in poco tempo riuscirete a realizzare e appena possibile stampate il vostro fumetto, perché, oltre a ricevere i suoi “benefici”, libererete la mano di 3 carte e potrete ricominciare a sceglierne altre. Se poi vedete che il mazzo dei creativi si è fatto è molto “sottile” cercate di riempire in fretta di carte la vostra mano: pubblicherete probabilmente dei fumetti con colori diversi... ma comunque li farete!

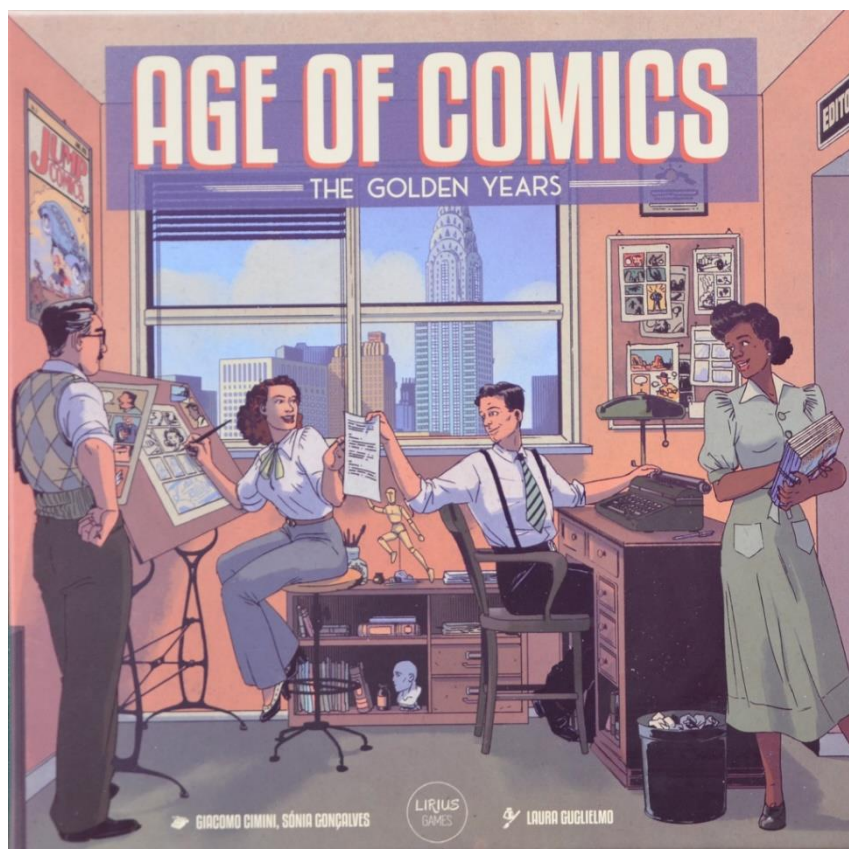


Foto 12 – La scatola di Age of Comics.

Quando avrete pubblicato il vostro SECONDO fumetto approfittate dell'azione Speciale sulla casella "Idee" per avanzare di 1 Fan in tre diversi fumetti: quando poi avrete stampato il QUARTO non dimenticate di utilizzare al massimo l'azione speciale Royalties che vi permette di spendere anche 9 \$ per avanzare di 4 caselle (con una o più mini-tessere). Questa è un'azione molto potente, verso la fine, specialmente se la userete due volte a round (di più è difficile perché gli avversari vi imiteranno sicuramente).

Oltre al regolamento per il gioco standard **Age of Comics** propone anche un libretto di 4 pagine per il gioco in solitario che però, al momento, non abbiamo ancora provato: i tavoli proposti infatti raggiungevano subito la massima capienza e abbiamo dunque preferito questa modalità.



Foto 13 – Le carte speciali per il gioco in solitario.

La scatola contiene inoltre un altro foglio che introduce due mini espansioni: la prima consiste di 6 carte “Nemico Pubblico Numero 1” (che quando vengono scoperte riducono il numero dei Fans sui Fumetti di quel colore) e la seconda utilizza 6 gettoni “Ordini Speciali” (da sostituire ad altrettanti del gioco base) che possono essere risolti solo con fumetti del colore del calendario per quel round.

Commento finale

Age of Comics, come avrete capito, non aggiunge nulla di... trascendentale al nostro “piccolo mondo”, ma è piaciuto a tutti fin dalla prima partita: in particolare è stata molto apprezzata l’idea di pubblicare dei fumetti (chi non ne legge mai alzi la mano... e sarà immediatamente frustato) ma la meccanica utilizzata per questa ambientazione è davvero indovinata.

E infatti praticamente tutti i giocatori dei nostri tavoli di test hanno confermato che, almeno per una volta, l’ambientazione e la meccanica delle regole sono intimamente connesse e che ci si sente

veramente coinvolti nel processo artistico/produttivo/commerciale. In altre parole viene voglia di rigiocarci più volte e sempre con grande piacere.

Anche la fase di studio delle regole non è particolarmente complessa, ma servono almeno un paio di letture, con il tabellone davanti al naso, per entrare nell'ambientazione e comprenderle fino in fondo, data la natura del gioco: poi basta una partita per eliminare ogni grosso dubbio. Alcune nostre... cavie ci hanno posto qualche domanda specifica per chiarire alcuni aspetti del gioco e noi abbiamo mandato all'autore le loro richieste, ricevendo risposte immediate. Le trovate qui sotto.

Troverete anche copia di alcune "varianti" al gioco che, dopo qualche partita, possono aiutarvi a "rinfrescarlo".

Se poi qualcuno ha voglia si stamparsi alcune schede riassuntive da noi fatte, adatte soprattutto se dovrete spiegare di nuovo il gioco ad altri amici, può andare sul sito Big Cream e scaricarle **da questo link**.

"Si ringraziano la ditta [LIRIUS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione" e Giacomo Cimini per aver risposto rapidamente e con grande gentilezza alle nostre domande

VARIANTI

(Le trovate anche nell'ultima pagina del regolamento).

- (1) Per la PRIMA partita potreste evitare l'utilizzo delle carte "Plagio" e semplificare un po' il gioco (se ci sono partecipanti poco esperti).
- (2) Potreste anche ridurre il numero delle carte in mostra sul tavolo (per esempio da quattro a tre per partite con 4 partecipanti) per un gioco più serrato.
- (3) Se poi volete "alzare" ancora di più la competitività delle partite potreste sottrarre un Fan ai fumetti plagiati.

AGE OF COMICS: CHIARIMENTI

(Risposte dell'autore Giacomo Cimini)

Domanda 1 - Quando prepariamo i mazzi iniziali (Writers, Artists e Comics) mescoliamo semplicemente le carte senza tener conto dei numeri? Noi abbiamo fatto in questo modo. È corretto?

Risposta: Sì, è corretto. Mescolate separatamente le carte Writers, Artists senza tener conto dei numeri.

Domanda 2 - Quando dobbiamo determinare il ranking a fine round (per le altre cose è tutto chiaro), se due giocatori sono esattamente pari come vengono classificati? Chi va prima? Noi abbiamo optato per... invertire le loro posizioni. Che ne dite?

Risposta: Se due giocatori sono esattamente pari, invertire le loro posizioni è la soluzione perfetta.

Domanda 3 - Ad inizio round è possibile pagare denaro per aumentare il valore dei "creativi": quanti se ne possono aumentare (se si hanno i soldi)? Uno solo a round o più di uno?

Risposta: Confermo che ad inizio round si possono effettuare più pagamenti per far avanzare uno o più creativi, purché nessuno di loro avanzi più di un livello per round. Eccoti alcuni esempi:

Esempio A: Round 1 - Scrittore da 3 e artista da 1 (entrambi del colore del fumetto). All'inizio del round 2, si può aumentare il valore dell'artista a 2 pagando \$1 (impara dall'altro).

Esempio B: Round 1 - Scrittore da 1 e artista da 1 (entrambi del colore del fumetto). All'inizio del round 2, si può aumentare il valore dell'artista a 2 pagando \$2 (non può imparare dall'altro ma deve "studiare"), idem per lo scrittore pagando altri \$2, per un totale di \$4. Oppure, si può attendere l'inizio del round successivo (3) per far raggiungere allo scrittore il livello 2 pagando solo \$1 (imparando dall'artista di livello 2) che potrebbe studiare ancora e raggiungere il livello 3 pagando \$3.

Esempio C: Round 1 - Scrittore da 1 del colore del fumetto e artista di altro colore. All'inizio del round 2, si può aumentare il valore dello scrittore a 2 pagando \$2 e, al round successivo (3), a 3 pagando \$3.

Domanda 4 - Appena si pubblica il 3°, 4° 5° Fumetto si può spostare immediatamente il cubetto appropriato in una Azione e poi eseguirla al giro successivo con un altro Editore per approfittare del bonus appena acquisito?

Risposta: sì, puoi posizionare immediatamente il cubetto appropriato su una Azione Speciale e poi eseguirla al turno successivo con un altro Editore per approfittare del bonus appena acquisito. Questo si applica anche al caso della miglitoria di stampa che si può sbloccare con il terzo fumetto e se si è il primo giocatore e si stampano due fumetti, con il secondo che può già beneficiare della miglitoria.

Domanda 5 - Sempre parlando di cubetti e Azioni Speciali: posso eseguire la stessa azione più volte (ovviamente con diversi Editori) o il cubetto/Bonus vale solo una volta a round? Qualcuno ha scovato un bel trucchetto, andando 3 volte in un round sull'azione ROYALTIES e riuscendo a fare 3 diversi avanzamenti di 4 fans (9 \$ a botta), vincendo la partita sul filo di lana.

Risposta: Sì, puoi eseguire la stessa azione più volte in un round con diversi Editori. Il limite di \$9 per azione si applica a ogni singola esecuzione dell'azione, ma non impedisce di ripeterla più volte nello stesso round. Il marketing è molto potente ed è un'azione che, come nella realtà, deve essere tenuta d'occhio dagli altri giocatori.

Domanda 6 - Chiarimento: con l'azione speciale DEVELOP posso scartare fino a 3 gettoni "Idea" e avanzare 3 fumetti DIVERSI: abbiamo capito giusto?

Risposta: Corretto, con l'azione speciale DEVELOP puoi scartare fino a 3 gettoni "Idea" e far avanzare solo 3 fumetti diversi (non può quindi metterli tutti su un unico fumetto)

Domanda 7 - Chiarimento: con l'azione speciale ROYALTIES posso assegnare 1-2-4 fans come mi pare, anche dividendoli fra diversi Fumetti? Le regole sembrano essere così ma un giocatore ha avanzato qualche dubbio sulla mia ... traduzione dall'inglese.

Risposta Anche questo è corretto. Puoi assegnare i fan ottenuti (1, 2 o 4) come preferisci, dividendoli fra diversi fumetti.