

EVENTFALL

La guerra delle Streghe per la conquista del Trono Magico



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 14/10/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

In **Evenfall** i giocatori guidano un clan di Streghe su un territorio diviso in tre Regioni: Laghi del Nord, Montagne Centrali e Pendii del Sud. Lo scopo è quello di ottenere la supremazia sugli avversari e acquisire così il diritto a sedere sul Trono Magico.

Evenfall, distribuito in Italia da **Ghenos Games**, è dedicato a 1-4 giocatori da 12 anni in su (la scritta 14+ che appare sulla scatola ci sembra un po' eccessiva), per una durata media delle partite di circa due ore.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

All'apertura della scatola dobbiamo staccare con attenzione tutti i pezzi di cartone dalla sei fustelle fornite e poi incollare dorso/dorso le coppie di plance dei giocatori: la confezione fornisce una serie di bollini adesivi per fissare queste plance, ma vi consigliamo di usare invece poche gocce di colla rapida per eliminare per sempre il problema.

Completano la componentistica di **Evenfall** un mazzo di 156 carte (58 Rituali, 56 Luoghi e 42 Specialisti), un secondo di 44 carte "Luogo di Potere", 60 segnalini "Risorsa" di legno colorato (20 Erbe, verdi, 20 Pozioni, rosse, e 20 Conoscenza, arancioni) e 48 segnalini di legno colorato, 12 per giocatore (4 Streghe, 4 Anziani e 4 Marcatori). I materiali sono buoni, la grafica è suggestiva e le carte hanno dei disegni molto belli.

Le plance dei giocatori, dopo il montaggio, presentano due diverse facce (chiamate Sole e Luna): quella sul lato Sole è uguale per tutti, mentre quelle sul lato Luna sono asimmetriche (e vi

consigliamo questa versione, ma solo dopo aver giocato 3-4 partite... al sole!). Il Regolamento è completo ma un po'... schematico: servono un paio di riletture per comprendere al meglio tutte le regole, anche se, per intenderci, non manca nulla, ci sono tante illustrazioni ed ogni nostro dubbio è stato chiarito consultando il manuale, ma qualche parolina in più in qualche caso avrebbe accelerato l'apprendimento.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica del tavolo da gioco dopo il setup di una partita a quattro.

Preparare una partita di **Evenfall** richiede una quindicina di minuti, purché teniate sempre i componenti bene in ordine nella scatola: si posizionano al centro del tavolo la plancia del Punteggio/Mana e le tre plance Regione, sopra le quali verranno messe 3 o 4 carte Luogo di Potere (in base al numero dei partecipanti) e quattro “Pietre del Potere”.

I giocatori inseriscono i 4 segnalini Strega e i 4 Anziani negli appositi slot della loro plancia, posizionano due dischetti (decine e unità) sulla pista dei Punti Vittoria (PV), uno su quella del Mana e uno sulla casella “0” del tracciato della Congrega. Ognuno riceve anche una carta Luogo Iniziale che deve posizionare a fianco della plancia (in basso a destra), tre segnalini Erba, tre Pozioni e un disco Mana (vedremo più avanti come si utilizza).



Foto 3 – La plancia personale al setup, con le 3+3 risorse iniziali, il disco Mana e una tessera Sommario.

La plancia personale ha quattro aree distinte: in alto a destra c'è la zona è chiamata “Circolo Esterno”, dove vengono poste le carte Luogo di Potere man mano che si acquisiscono; in basso a destra (Circolo Interno) verranno spostate le carte Luogo completate da una carta Rituale; a sinistra si metteranno le carte “Specialista” (i cui benefici potranno essere usati una volta a turno); in basso, sotto la plancia, vanno inserite le carte “Membro del Consiglio” (che daranno dei Bonus a fine turno o a fine partita).

Il Gioco

La sequenza di gioco di **Evenfall** è la seguente:

- Fase 1 - Scoperta: i giocatori incassano un certo numero di carte, le Risorse e i Punti Mana secondo le indicazioni stampate nella parte alta della loro plancia (vedere Foto 3).
- Fase 2 – Azioni: tutti eseguono un’azione principale e, a giro, continuano in questo modo finché non hanno più nulla da fare e devono passare. È possibile anche eseguire un numero libero di Azioni Minori, ovvero scambiare 2 carte dalla mano per ottenere una risorsa a scelta. La fase si chiude quanto tutti hanno passato.
- Fase 3 – Battaglie di fine turno: si verifica chi ha la maggioranza nelle tre Regioni e si assegnano i relativi bonus.
- Fase 4 – Fine Round: Si applicano gli effetti delle carte che possono essere attivate in questa fase, poi si scartano tutti i Luoghi di Potere rimasti sulle Regioni per sostituirli con nuove carte. I giocatori recuperano i loro segnalini e rigirano le carte Specialista “tappate” nel turno appena concluso.

Proviamo a guardare le diverse azioni più da vicino:



Foto 4 – Esempio di carte “Luogo di Potere”.

Una delle azioni più importanti di **Evenfall** è quella di acquisire nuove carte Luogo di Potere, e questo è possibile solo inviando 1-2 Streghe su una delle tre Regioni del tavolo.

Il numero esatto da usare è indicato sulle carte (se guardate la foto 4 vedete le icone in basso a sinistra, quelle che sembrano dei piccoli... abeti!). Le streghe restano sulla Regione fino al termine del turno e possono essere spostate solo utilizzando una delle rare carte che lo permettono.

Per ottenere qualche risorsa extra si utilizza l'azione attivazione della tessera Clan (la vedete in alto nella Foto 3, incastrata nella plancia): essa assegna 1 Erba e 1 Pozione, più tutte le risorse (mana, erbe, pozioni, ecc.) indicate nelle carte Luogo di Potere che sono ancora nel Circolo Esterno (a fianco della tessera Clan, per capirci meglio).

Ma l'azione più utilizzata è quella che ci permette di giocare una carta dalla mano: ce ne sono di due tipi: Rituali e Specialisti/Consiglieri.



Foto 5 – Esempio di carte Rituale.

Le più importanti, ai fini del punteggio finale, sono i Rituali che, come potete vedere nella foto 5 qui sopra, offrono dei benefici di diverso tipo: il giocatore paga quanto indicato in alto a sinistra e posa il Rituale su una carta Luogo di Potere ancora libera in uno dei due Circoli della propria plancia. Alcune di queste carte hanno un effetto immediato, come ad esempio “Incarnazione della Magia” (in alto a destra nella foto) che regala due Mana al giocatore al momento della posa: se poi la carta Luogo di Potere su cui è stata attivata possiede una scritta (chiamata Legame dalle regole) il giocatore aggiunge anche 2 PV.

Nella parte inferiore dell’immagine, a sinistra, c’è un altro numerino (un “1” nel nostro esempio) che indica i PV che il giocatore otterrà se quel Rituale si trova nel Circolo Interno alla fine della partita. Altre carte hanno un beneficio “permanente” che si attiva a certe condizioni, mentre le ultime mostrano un cerchietto con il solito abete... pardon... strega: questo significa che se il giocatore porta questo rituale nel Circolo Interno (e solo in questo caso) può utilizzare un segnalino Anziano (o Strega) per attivare l’azione indicata.

Facciamo un altro esempio: la carta “Specchio del Djin” può essere posata su un Luogo di Potere pagando 1 Conoscenza (libro) e 2 Erbe: se posando un Anziano (o anche una Strega, se non ne avete bisogno sulle Regioni) sul cerchietto delle Azioni, e scartando 2 Libri, si ottengono 5 PV, mentre gli avversari ricevono un libro gratuitamente.



Foto 6 – Esempio di carte Specialista e Consigliere.

L’altro tipo di carte di **Evenfall** ci mostra il viso di una serie di personaggi e del loro ruolo nella... vita: queste carte possono essere utilizzate in due modi:

(A) Come Specialista: in tal caso si paga il prezzo indicato in alto a sinistra e si posiziona la carta accanto alla plancia personale: da quel momento il giocatore potrà usare il suo potere. La carta “Somma Sacerdotessa Oreca”, per esempio, costa 3 Libri e 2 Pozioni ma permette, una volta a turno, di utilizzare un segnalino Anziano sulle Regioni (dove normalmente possono andare SOLO le Streghe); la carta Nkoyo (in alto a destra) ha il simbolo “infinito” e dunque vale per sempre, permettendo al suo possessore di pagare una risorsa in meno, se indicate, utilizzando uno spazio Azione; ecc.

(B) Come Consigliere: in questo caso la carta va fatta scivolare sotto la plancia personale (in basso) al costo “fisso” di 1 Libro, 1 Pozione e 1 Erba (per la prima carta) oppure di 2 Libri, 2 Pozioni e 2 Erbe per tutte le successive. Si lascia sporgere solo il riquadro e si utilizza il bonus a fine round o a fine partita. Così se usiamo Nkoyo come Consigliere (cosa che vi consigliamo) a fine partita otterrete 1 PV per Specialista ingaggiato, più 6 PV se ne avete più di tutti gli avversari: ovvio che questo indirizzerà anche la vostra strategia.



Foto 7 – La zona delle Regioni durante una partita: notate le Streghe posizionate sui cerchi grandi (per acquisire carte Luogo di Potere) e sui piccoli, per le azioni.

La quarta possibilità è l'attivazione delle singole Azioni: essa consiste nel posizionare delle Streghe sui cerchietti piccoli delle Regioni o degli Anziani sulle carte Rituale (come abbiamo visto più sopra). Non serve entrare troppo nei dettagli, ma ognuna di esse permette di ottenere o scambiare risorse, di ricevere carte extra o di spostare carte Luogo di Potere dal Circolo Esterno a quello Interno.

La quinta (e ultima) azione di **Evenfall** dà ai giocatori la possibilità di acquistare delle tessere "Catalizzatore": ognuna di esse mostra un "Falcetto" sulla faccia A e un "Globo" sulla B. Una volta acquistate devono essere messe sulle apposite caselle delle carte Rituale che ne posseggono una o due per ottenere il loro effetto:

(1) i Falcetti costano 1 Erba ciascuno (e potete acquistarne quanti volete) e raddoppiano le risorse offerte da quel Luogo finché si trova nel Circolo Esterno;

(2) i Globi costano 2 Pozioni (anche qui potete acquistarne più d'uno) e fanno salire il dischetto della Congrega sul tracciato della plancia personale (che offre PV, Mana o spostamenti di carte Luogo verso il Circolo Interno).



Foto 8 – Le plance Regione: a destra i "premi" per chi vince le battaglie.

Prima della fine di ogni Round, e dopo che tutti i giocatori hanno passato nella fase delle Azioni, si esegue un controllo delle maggioranze sulle tre Regioni (chiamato Battaglia dalle regole). Procedendo in ordine dai Laghi del Nord ai Pendii del Sud i giocatori contano il numero di segnalini del loro colore presenti su ogni plancia e aggiungono (segretamente) un certo numero di Punti Mana, utilizzando la loro rotella.

Si scoprono poi tutte le rotelle in contemporanea e, fatta la somma, ognuno incassa il bonus indicato di fianco al numero con il totale da lui raggiunto (più tutti quelli inferiori): così, per fare un esempio, se un giocatore ha ottenuto un totale di 8 sulla plancia dei Pendii del Sud ottiene 5 PV (a fianco del valore 8+), 1 Pozione e 1 Libro (valore 6+) e altri 2 PV (valore 4+); con 5 punti sulla plancia delle Montagne centrali otterrebbe solo 1 Erba (valore 4+); e così via.

Il giocatore con il totale più alto prenderà anche una delle Pietre del Potere esposte in quella regione (che funzionerà da moltiplicatore durante il calcolo finale). Chi vince sulla plancia Laghi del Nord diventerà inoltre il Primo Giocatore del turno successivo.



Foto 9 – Panoramica del tavolo al termine di una partita a tre.

La partita a **Eventfall** termina dopo la conclusione del terzo round: tutti spostano le pietre acquisite sulle carte Rituale di loro scelta (per raddoppiarne il valore), poi si sommano al totale ottenuto fino a quel momento i PV degli specialisti, dei Rituali, dei Consiglieri, ecc. Chi ottiene il valore più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Prima di iniziare a giocare esaminate con attenzione le carte Luogo di Potere disponibili e quelle che avete in mano, cercando di pensare quali acquisire e quali giocare per massimizzarne l'utilizzo: quindi calcolate le risorse necessarie (Streghe incluse) per prenderle o posarle.

A quel punto potete darvi da fare, sperando che il Luogo di Potere che vi serve non venga catturato da uno dei giocatori che vi precedono.

Parlando di Luoghi del Potere è molto importante esaminare non solo le risorse che esse mettono a disposizione, ma anche le azioni secondarie (legami) che potrebbero essere attivate se coperte dal Rituale giusto.

Ad inizio partita tutti ricevono un Luogo gratuito da posizionare nel Circolo Interno, quindi è bene riflettere su quale Rituale mettergli sopra, normalmente uno che permette un'azione supplementare da eseguire con gli Anziani: non dimenticate infatti che ne avete quattro a disposizione, quindi fate in modo di avere il prima possibile quattro azioni supplementari nel vostro Circolo Interno.



Foto 10 – La postazione di un giocatore al termine di una partita: notate che ha 7 carte sul Circolo Interno, 5 della quali con un cerchietto “Azione Supplementare” da sfruttare con gli Anziani.

Prima di spostare una o più carte verso il Circolo Interno non dimenticate di effettuare l'attivazione della Tessera Clan, in modo da raccogliere il maggior numero di risorse: solo a quel punto potrete iniziare gli spostamenti, dando sempre la precedenza, se possibile, ai Rituali con le azioni supplementari.

La Mana è importante in **Evenfall**, soprattutto nella fase delle Battaglie, quindi dovrete fare in modo di accumularne come minimo una decina di unità (sull'apposito tracciato) prima della fine del Round.

Quelle che deciderete di spendere in ogni Regione (utilizzando la rotella) dovranno essere sottratte dal tracciato, quindi fate bene le vostre scelte: se non avete molta Mana meglio puntarne una buona parte su una sola Battaglia, per raggiungere il valore massimo (8+), piuttosto che accontentarsi di briciole da ogni singola regione, quindi scegliete dove impegnarvi, in base ai bonus offerti che siano in linea con la vostra strategia, e tenete il resto per il turno successivo.

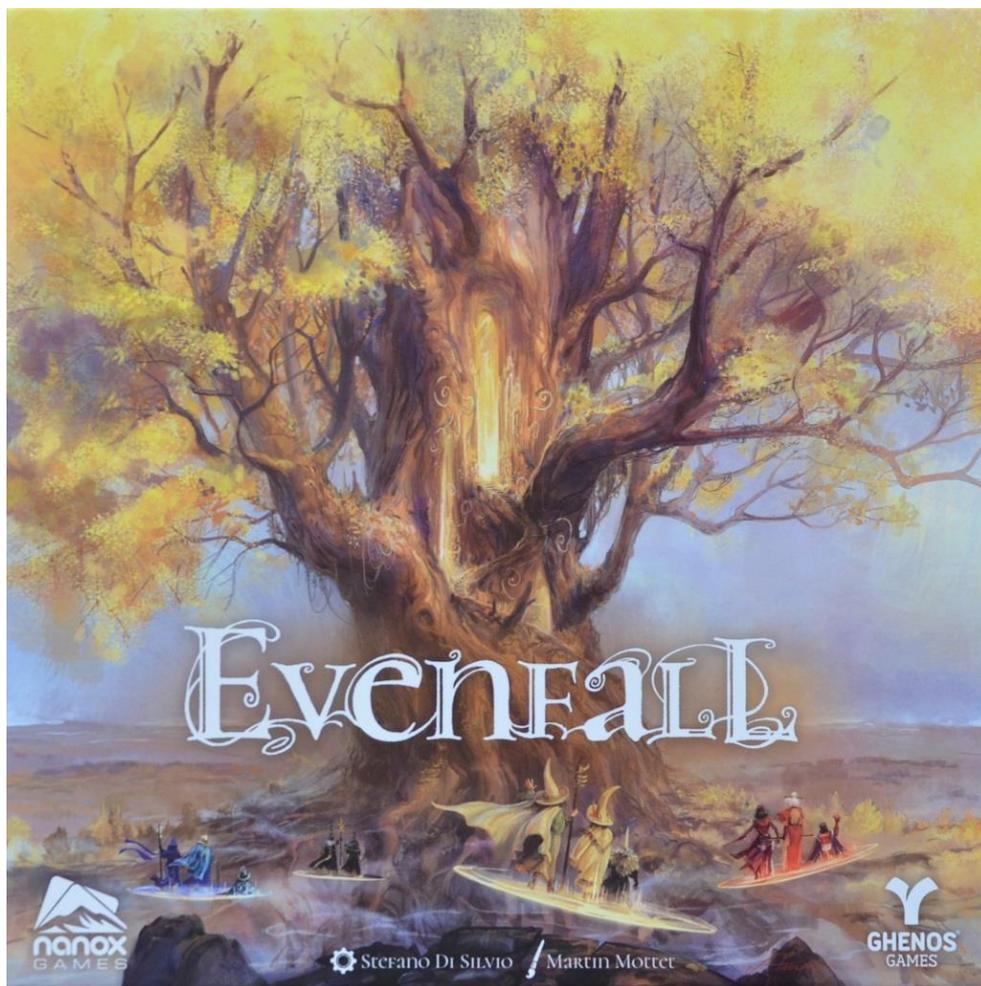


Foto 11 – La scatola di Evenfall.[/caption]

Le ultime due pagine del regolamento di **Evenfall** sono dedicate al gioco “in solitario” contro un avversario chiamato Automa. In questa modalità si usano una plancia supplementare e le regole per il gioco a due, con qualche variazione (e senza l’uso degli Anziani). Sono previsti 4 livelli di difficoltà

Commento finale

A noi il gioco è piaciuto, e anche se non si tratta probabilmente di un capolavoro assoluto, si gioca sempre volentieri: dopo un paio di partite di prova diventa anche molto competitivo, soprattutto perché i giocatori hanno imparato a gestire meglio le carte da acquisire o da giocare. Questo significa però che, proprio per questo, non si possono mettere al tavolo giocatori già esperti con altri alla loro prima partita perché questi ultimi finirebbero per non divertirsi, visto che i primi costruiranno subito una serie di concatenazioni favorevoli e... prenderanno il volo dopo poche mosse.

L'ambientazione in un mondo di Streghe e maghi è un po' "incollata" sulla meccanica, ma non ci è dispiaciuta. Quanto alla meccanica vera e propria, ci ha colpiti in modo particolare la possibilità di giocare gli Anziani solo sulle caselle Azione Supplementare dei Rituali, cosa che spinge da subito i partecipanti a cercare luoghi e i Rituali adatti da accoppiare e da spostare rapidamente sul Circolo Interno per aumentare le azioni a disposizione.

Anche per **Evenfall** abbiamo creato una tabella riassuntiva: se vi interessa averne una copia andate sul sito Big Cream, cliccando su [questo link](#) per scaricarla.

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