

VOIDFALL

Respingiamo l'invasione dei Voidborn



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 04-08-2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

In due anni dalla sua uscita **Voidfall** ha davvero bruciato le tappe: nel momento in cui scriviamo queste note (estate 2025) ha raggiunto la 110° posizione nella classifica di BGG, con una valutazione media di 8,53 punti e con 5470 votanti! E questo senza contare gli innumerevoli riconoscimenti internazionali.

Grazie a **Ghenos Games**, che non ha tremato neppure di fronte all'enorme mole di materiale da tradurre, abbiamo la fortuna di poter disporre di una edizione in italiano che deve essere costata davvero lacrime e sangue a chi si è impegnato a realizzarla, e a loro devono andare i nostri doverosi ringraziamenti.

Si tratta di un gioco per esperti, consigliato da 15 anni in su, e può arrivare a una durata di 4-5 ore, giocando gli scenari più impegnativi: gli autori hanno deciso di includere ben tre sistemi di gioco: competitivo (tutti contro tutti e contro gli alieni Voidborn); cooperativo e in solitario.

A questo dobbiamo aggiungere la versione “Tutorial” (con regole e materiali semplificati rispetto al gioco standard) che permette di imparare il gioco in maniera semplificata (ma si tratta sempre e comunque di un titolo per esperti!).

Si è deciso di presentarvi **Voidfall** senza entrare troppo nei dettagli, altrimenti avremmo dovuto scrivere un lungo “trattato” che è al di fuori dello scopo di queste recensioni: abbiamo comunque cercato di farvi capire come funziona e quali sono i suoi punti di forza, così potrete farvi un’idea più precisa e capire se è il gioco che aspettavate.

Unboxing



Foto 1 – La componentistica del gioco all’apertura della scatola.

La dimensione della scatola (330x400x90 mm) e il suo “peso” fisico ci fanno capire, ancor prima di togliere la pellicola di protezione, che dentro troveremo tanta roba: e infatti non si resta delusi perché si comincia estraendo ben 12 fustelle di cartone piene di tessere di ogni dimensione, dai grandi esagoni “Settore” di grosse dimensioni (120 mm) alle “Astronavi” di cartone multistrato (con slot per i cubetti Potenza), dai listelli per le “Risorse” (sui quali vanno montati 10 dischi girevoli) alla miriade di tessere di ogni tipo.

Poi ci sono vari mazzi di carte, in due formati: 70x110 mm (Livello di Difficoltà, Focus, Eventi, ecc.) e 44x67 mm (Tecnologia, Programmi, Origini, Allarmi, Crisi, ecc.): però non spaventatevi perché non si useranno mai TUTTE le carte insieme, ma verranno scelte in base allo scenario desiderato.

Non mancano naturalmente decine di segnalini e dadi di plastica colorata: questi ultimi servono a indicare il livello della popolazione nei vari settori perché non c’è nessuna aleatorietà nel gioco, neppure per risolvere i combattimenti.



Foto 2 – La plancetta delle Risorse utilizza 10 dischetti girevoli, da montare prima di iniziare a giocare: così non servono appositi segnalini.

Ma l'elemento più importante lo abbiamo lasciato per ultimo, e si tratta del Regolamento, il quale utilizza 4 diversi libretti: il primo (40 pagine) contiene le regole vere e proprie ma senza il setup; il secondo (il “Compendio” di 86 pagine) contiene tutti i tipi di setup possibili per gli scenari proposti e nelle varie modalità di gioco, compresa la disposizione delle tessere “Settore” in base al numero dei partecipanti; il terzo (Glossario, di 52 pagine) contiene la descrizione dettagliata di ogni componente del gioco (un lavoro pazzesco, ma che si rivela indispensabile soprattutto nelle prime partite); infine c’è un pieghevole di 4 pagine che ci illustra TUTTE le icone utilizzate (siamo arrivati a contarne 212 !!!).

Qui però vorremmo fare una considerazione: anche il regolamento di **Voidfall**, come quello di molti altri giochi di ultima generazione, è stato organizzato per essere “omnicomprensivo” e questo, nelle prime partite, quando si deve imparare il funzionamento, diventa un ostacolo alla comprensione perché sono mescolate insieme regole, base, competitive, cooperative, in solitario e tutorial.

Ovviamente sono distinte da colori diversi e basta leggere solo quelle che ci interessano per la modalità scelta, ma il neofita fa davvero fatica, inizialmente, a seguirne il corso.

A nostro modesto parere sarebbe meglio scrivere tutte le regole base per prime e poi introdurre quelle avanzate e/o quelle speciali: l'apprendimento sarebbe facilitato e più veloce e chi deve imparare il gioco potrà avanzare nelle regole più complesse avendo già una buona base.

Tornando “a bomba” dobbiamo riconoscere che i materiali sono tutti robusti e di ottima fattura, anche se dal punto di vista grafico... all'inizio bisogna abituarsi! Questo non ha nessun impatto sul gioco, ovviamente, perché è solo una questione di gusto, ma rende molto bene l'atmosfera.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo apparecchiato per una partita a tre.

Per giocare a **Voidfall** serve un tavolo piuttosto ampio per accogliere (in buon ordine) la grande quantità di componenti che devono essere piazzati al setup, compresi gli elementi da mettere in tavola anche se si preleveranno solo nel corso della partita.

Per prima cosa si devono scegliere lo scenario da utilizzare, la modalità e il grado di difficoltà (nel gioco Cooperativo o in Solitario), per poi procedere con la composizione del “tabellone”, usando le grandi tessere esagonali “Settore” indicate nel Compendio alla pagina scelta.

Tutto intorno i giocatori posizionano la loro plancia “Casata” (ce ne sono ben 14 fra le quali scegliere la preferita); la plancia delle risorse; la plancetta “Influenza” (su cui vanno montati altri tre dischi girevoli); le carte Focus (per le azioni); i segnalini del colore scelto (giallo, verde, rosso e blu); ecc.

Si posiziona poi la “Plancia Galattica” vicino al tabellone e si riempie con i segnalini dell’Ordine di Turno, le carte Evento Galattico, ecc. Essa ci indica anche la sequenza di gioco, divisa in Fasi,

utilizzando per ognuna di esse gli stessi colori (blu, arancione e rosso) che troverete nel regolamento alle rispettive sezioni (A-B-C) come vedremo fra poche righe.



Foto 4 – La plancia Galattica durante una partita.

Per completare il setup di **Voidfall** bisogna mettere in tavola le Astronavi “Voidborn” (sui settori del tabellone indicati dallo scenario e nella riserva), aggiungendo subito dopo quelle dei nostri Eroi nelle loro basi di partenza. E qui bisogna aprire una “parentesi”: le “tessere Astronave” che useremo (Corvette, Sentinelle, Incrociatori, Corazzate e Carrier) sono soltanto dei semplici “contenitori” per i cubetti “Potenza della Flotta” che costituiscono il vero nerbo del nostro arsenale.

Sistematicate le flotte si possono distribuire le carte indicate dallo scenario e dalla modalità scelta (Tecnologia, Programmi, Crisi, ecc.), poi si posano i dadi “popolazione” (sui diversi settori) già settati con i numeri indicati, e tutte le tessere necessarie.

Prendetevi un paio d’ore di tempo per effettuare il setup perché molti dei componenti (in particolare le carte) dovranno essere selezionati estraendoli dai relativi mazzi e perché tutti i settori dovranno essere equipaggiati esattamente come indicato nelle istruzioni. Ricontrollate tutto prima dell’arrivo dei vostri amici.

Il Gioco

Una partita a **Voidfall** si volge in 3 Cicli, ognuno dei quali è diviso in tre Fasi: Preparazione, Focus e Valutazione.

(A) - Preparazione

Durante questa fase dovremo aggiornare il tabellone e la plancia Galattica, ma il “come” dipende dal tipo di gioco scelto (Competitivo, Cooperativo o Solitario) e al grado di difficoltà deciso: in tutti i casi si tratterà di predisporre delle carte Focus in “vetrina”, aggiornare le carte Tecnologia, Programma e Crisi (se necessario), determinare il nuovo Ordine di Turno (in base all’Influenza di ogni giocatore), ecc.



Foto 5 – Le carte Livello di Difficoltà.

Abbiamo già accennato al livello di Difficoltà del gioco (e noi vi consigliamo di partire con quello “facile” dopo aver fatto un paio di partite del “Tutorial”) e le carte che vedete nella Foto 5 sono quelle da utilizzare: esse ci dicono (a livello Cooperativo o in Solitario) quali carte dovremo prelevare all’inizio di ogni Ciclo.

A livello “Facile” (quella col teschietto grigio, a sinistra) per esempio, dovremo prendere 6 carte “Emergenza di livello 1” (Ciclo 1) per formare un mazzo di allarme; nel Ciclo 2 avremo 3 carte Livello 1, 2 Livello 2 e 1 carta “Guerra” con cui formare il nuovo mazzo; nel Ciclo 3 avremo invece 4 Carte Livello 2 e 1 Guerra; ecc.

Viene poi girata una carta “Evento Galattico” corrispondente al “Ciclo” che stiamo per iniziare (primo, secondo o terzo), sulla quale sono illustrati 2-3 step da seguire (in ordine, dall’alto verso il basso) per guadagnare i loro bonus, se correttamente risolti. Le icone servono ad indirizzare i giocatori in base all’evento scoperto. Sulla parte destra della carta sono indicate solitamente due alternative per fare ulteriori guadagni a fine Ciclo se si rispettano anche quelle condizioni.



Foto 6 – Esempio di carte Evento Galattico.

La Foto 6 ci mostra alcune carte Evento di **Voidfall**, una per ogni Ciclo (primo, secondo e terzo) e vedete sulla sinistra di ognuna di esse le condizioni da rispettare per ottenere dei bonus: sulla destra ci sono le condizioni per i bonus di fine partita, mentre nell'angolo in alto a destra, nel quadretto arancione, sono indicati i round disponibili per i singoli Cicli.

(B) - Focus

Questo è il “cuore” di **Voidfall** ed è qui che i giocatori devono prendere le loro decisioni e/o eseguire le azioni concordate (se si gioca in modo cooperativo), oppure dove scegliere quelle più adatte per la situazione strategica sul tabellone (modo competitivo).

Tutti hanno una “mano” di carte Focus con il colore della loro Casata: le indicazioni dello scenario dicono quali carte non possono essere usate e quali sono disponibili.



Foto 7 – Esempio di carte Focus.

La Foto 7 ci mostra un esempio di queste carte: a sinistra ne vediamo una di quelle da usare nel gioco “cooperativo”, al centro una di quelle per il gioco Competitivo e a destra una carta “Casata”: i simboli sul dorso, al centro del cerchio grigio, servono a distinguere i vari tipi.

Le carte Focus di base sono nove: Conquista, Innovazione, Politica, Produzione, Progresso, Prosperità, Rinforzi, Sviluppo e Tentazione. Ognuna di esse permette di eseguire due delle tre azioni indicate, ma se il giocatore ha ottenuto una tessera “Scambio” e decide di utilizzarla può eseguirle tutte e tre.

La procedura è la seguente:

- (1) – Selezione: il giocatore sceglie una delle sue carte Focus e la gioca sulla sua plancia, aggiungendo eventualmente una tessera “Scambio” (per fare tutte le azioni e/o una carta “Programma” (presa da una riserva comune sul tavolo in azioni precedenti).
- (2) – Azioni: ora si eseguono le azioni indicate sulla carta Focus scelta, sapendo che la maggior parte di esse ha un costo (in risorse, ecc.) per poter essere messa in atto.
- (3) – Riorganizzazione: si devono spostare i cubetti “Flotta”, togliendoli dalle astronavi che ne hanno tre per posizionarli su quelle che non arrivano a due.
- (4) – Passo (solo nel gioco Cooperativo o in solitario): si affrontano le eventuali Crisi non risolte, con la possibilità di subire una Catastrofe.



Foto 8 – Il tabellone centrale all'inizio di una partita a tre.

Questa sequenza di applica il numero di volte indicato nella carta Evento (all'interno del quadretto arancione). Quando tutti hanno completato le loro azioni si passa alla fase successiva.

Ogni plancia dei giocatori ha tre tracciati (Società, Governo e Economia) su cui scorre un marcitore trasparente: ogni passo in avanti corrisponde normalmente ad una ricompensa, e superando certi valori si avrà la possibilità di acquisire anche tecnologie avanzate.

Naturalmente, come in tutti i giochi di questo tipo, ogni Casata ha anche qualche abilità specifica.

(C) - VALUTAZIONE

Questa fase di **Voidfall** inizia con gli attacchi degli Alieni ed è diversa a seconda della modalità di gioco: nel Competitivo si determinano gli scontri fra le flotte dei Giocatori e/o contro i Voidborn, mentre in quella Cooperativa o In Solitario si utilizza la plancia Crisi.

Segue una fase di Mantenimento: si sommano le icone di questo tipo ancora attive e si deve pagare 1 Cibo (o 2 materiali) per ogni punto: quelli non pagati costeranno la perdita di 3 Punti Influenza.

Si passa poi alla verifica degli Obiettivi Galattici (quelli stampati a destra della carta Evento sulla plancia Galattica) per aggiudicarsi le ricompense indicate (se si rispettano le condizioni).

Infine si verificano gli Obiettivi dei Programmi acquisiti (carte acquisite durante la Selezione e giocate con le apposite azioni: esse si trovano sotto la plancia dei giocatori): se rispettati anch'essi forniscono delle ricompense.

A questo punto il Ciclo è terminato, si riprendono in mano tutte le carte Focus giocate e si ricomincia tutto da capo con quello successivo: arrivati al termine del terzo si procede con la fase finale, proclamando vincitore il giocatore con il più alto valore di Influenza (gioco Competitivo) oppure contando l'influenza raggiunta dai Voidborn (gioco Cooperativo o in Solitario) e verificando se tutti i giocatori ne hanno accumulata più degli alieni: in tal caso il gruppo vince, ma se anche uno solo di loro non c'è riuscito, TUTTI perdono.



Foto 9 – Le Astronavi a disposizione dei giocatori: in alto le corvette; sotto Incrociatori e Sentinelle; in basso Corazzate a Carrier.

Qualche considerazione e suggerimento

Come facciamo spesso quando ci sono giochi complessi, in questo paragrafo aggiungiamo qualche informazione più dettagliata su regole più sottili del gioco: chi non è interessato può saltare alle conclusioni, ma per gli altri ecco qualche nota.

Carte Focus: abbiamo già detto che ogni giocatore inizia la partita a **Voidfall** (nella modalità Competitiva) con nove carte colorate di base, ma è possibile utilizzare quelle delle “Casate” che sostituiscono una o più di quelle base (anche in base alla plancia scelta). Nella modalità Cooperativa invece si usano le carte Focus Congiunto, mentre per le partite in Solitario si adoperano le carte Focus Eroico.



Foto 10 – Esempio di carte Programma.

Carte Programma: ce ne sono di quattro tipi (distinti da un diverso disegno sul dorso, come si vede nella Foto 10 qui sopra) e possiamo considerarli dei veri e propri “obiettivi”: ad inizio partita ne vengono scoperte quattro (una per tipo) accanto all’apposito display. Quando un’azione Focus permette di acquisire una di queste carte il giocatore la deve prendere in mano e potrà infilarla “sotto” la parte inferiore della sua plancia con un’altra azione. Una volta posizionata servirà a dare dei Bonus se vengono rispettati in requisiti richiesti e purché non sia “corrotta” dai Voidborn.



Foto 11 – Esempio di carte Tecnologia.

Carte Tecnologia: anch'esse sono divise in due mazzi (standard e migliorate). Quelle “standard” (con il dorso scuro, come vedete nella Foto 11) vengono esposte sul tavolo, accanto al tabellone, seguendo le indicazioni dello scenario scelto e assegnano un’abilità permanente a chi le sceglie: nella parte bassa di queste carte sono indicati dei Bonus istantanei che si prendono quando esse vengono infilate sotto al bordo superiore della plancia personale. Diversamente dai “Programmi” le tecnologie acquisite si posizionano subito sotto la plancia e sono quindi immediatamente disponibili.

Quelle “migliorate” (dorso chiaro) vengono messe inizialmente sulla plancia Galattica, ma non sono disponibili nel primo Ciclo. Dal secondo in poi potranno essere acquisite (e inserite) solo se i cursori dei tre Tracciati della plancia (Società, Governo e Economia) hanno superato un certo livello.



Foto 12 – Esempio di tessere “Settore” di base.

Esagoni di Settore: abbiamo detto nel paragrafo della preparazione che ogni scenario richiede un piazzamento ben definito delle grandi tessere esagonali (chiamate Settori), alle quali dovremo aggiungere un Settore di Base (invulnerabile agli attacchi nemici) e un Avamposto: su entrambi metteremo una tessera Corvette con due cubetti “Flotta” ciascuna.

Su tutti i settori sono stampate delle caselle di due tipi:

- quelle triangolari accoglieranno le tessere “Installazione”: Postazioni di difesa, Cantieri navali e Basi stellari, da utilizzare durante i combattimenti;
- le altre accoglieranno invece i gettoni “Gilda”: Contadini (colore verde), Ingegneri (gialli), Minatori (Rossi), Banchieri (marroni) e Scienziati (blu). Le Gilde servono soprattutto a guadagnare risorse durante la partita: ogni gettone aggiunto modifica il corrispondente dischetto sulla plancia delle Risorse (vedere Foto 13 qui sotto) e, di conseguenza la quantità risorse che potranno essere aggiunte.
 - Questo avviene se si utilizza l’apposita azione: per ogni “colore” si moltiplicherà allora il numero di gettoni posseduto per il valore indicato sulla rotella e si farà avanzare la rotella di destra di un ugual numero di caselle.



Foto 13 – La plancia delle Risorse durante una partita.

Facciamo un esempio utilizzando la foto qui sopra: per ogni gilda rossa (Minatori) il giocatore otterrà 3 punti, come si vede nella finestrella centrale della plancia (numeretto nero): con 2 gilde già posizionate la rotella di destra avanzerà dunque di 6 spazi (3×2) e si sposterà dal valore attuale (5, come indicato dalla finestrella rossa) a quello definitivo (11).

E così via per tutte le altre Gilde.

Battaglie: naturalmente uno dei punti di forza di questo tipo di giochi è dato dai combattimenti per la conquista o la liberazione delle diverse aree del tabellone. E **Voidfall** non fa eccezione, così quando una o più Astronavi entrano in un settore occupato da una casata nemica (solo nella modalità competitiva) o dai Voidborn bisogna seguire una sequenza ben precisa (riassunta anche da un'apposita plancia “componibile”).

Le astronavi a disposizione, oltre alle Corvette iniziali, dipendono dalle Tecnologie possedute ma i combattimenti non si risolvono con lanci di dadi o altre operazioni aleatorie: tutto dipende esclusivamente dai mezzi e dalle tecnologie di cui si sono dotati i giocatori.



Foto 14 – L’arsenale dei Voidform: in alto le Astronavi (corvette), in basso i cubetti Potenza della Flotta e al centro delle barrette che impediscono il passaggio fra due settori adiacenti (da posizionare secondo lo scenario scelto).

(1) – Per prima cosa si esegue una fase di Avvicinamento, durante la quale le difese del settore sotto attacco possono provocare dei danni all’invasore, il quale può però “pararne” qualcuno se ha le astronavi necessarie. Ogni danno subito elimina un cubetto “Flotta”. Naturalmente anche l’attaccante può provocare danni preliminari se ha le unità o le tecnologie giuste (per esempio dei missili) grazie alla relativa tipologia.

(2) – Segue una fase di Iniziativa in cui i due avversari contano quanti sono i cubetti rimasti: chi ne ha di più inizierà per primo il combattimento.

(3) – Infine c’è la fase di Ingaggio, durante la quale il giocatore con l’iniziativa elimina un cubetto all’avversario: quest’ultimo, se ne possiede ancora, reagisce togliendo un cubetto al nemico, e così

di seguito. Anche in questa fase possono subentrare le tecnologie e il tipo di astronave per causare danni extra (siluri, missili, incrociatori) o per parare qualche colpo (scudi, droni, ecc.).

Il giocatore che resta padrone del campo conquista il settore attaccato e potrà in seguito rinforzarlo (tessere Installazione) o colonizzarlo (gettoni Gilda).

Commento finale

Ci auguriamo che al termine di questa... maratona abbiate acquisito per lo meno un'idea generale del funzionamento di **Voidfall**: vi risparmiamo ulteriori dettagli che comunque richiederebbero descrizioni troppo lunghe e non vi darebbero informazioni così importanti: e poi meglio scoprirli da soli nel corso delle vostre partite, no?

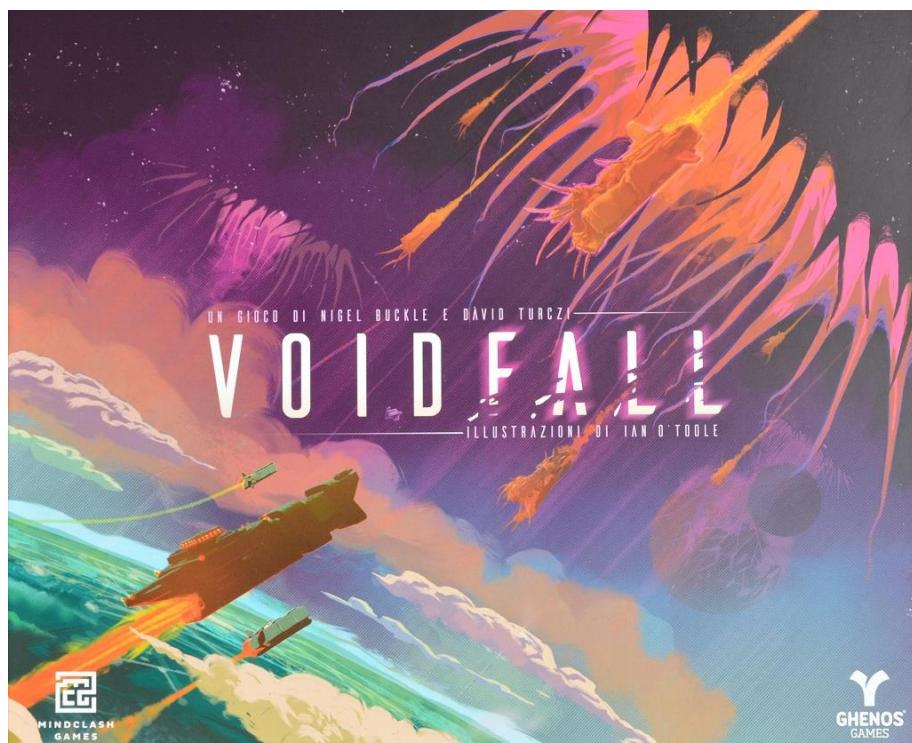


Foto 15 – La scatola di Voidfall.

Abbiamo già accennato al fatto che si tratta di un gioco complesso e abbastanza lungo: prevedete 90-120 minuti per fare il setup su un tavolo abbastanza ampio da permettervi poi di giocare liberamente, e poi considerate una durata media di 3-4 ore.

Se siete disposti a investire questo tempo, e un'oretta extra per la prima partita, quando bisogna prendere confidenza con le regole e soprattutto con le icone, allora verrete premiati da un gioco molto versatile dove conteranno soprattutto la vostra visione strategica e la capacità di creare flotte ben equilibrate per i combattimenti tattici.

Infatti nei nostri test i giocatori che più hanno apprezzato **Voidfall** sono quelli che avevano già avuto diverse esperienze con **Twilight Imperium** (già recensito da Balena Ludens) e con i quali abbiamo passato qualche lungo pomeriggio di gioco o fatto l'alba per portare a termine (in maniera cooperativa) la nostra controffensiva contro i Voidborn che avevano osato invadere la nostra galassia.



Foto 16 – Gli ultimi avamposti dei Voidborn sono sotto attacco.

L'unica controindicazione riguarda le icone da utilizzare: sono più di 200 e fortunatamente sono state riassunte in un pieghevole di 4 pagine che vi consigliamo vivamente di fotocopiare per tutti i partecipanti, perché durante la prima partita dovrete consultarlo in continuazione per cercare l'icona giusta.

Poi, piano piano, vi renderete conto che esse sono divise per famiglie e quindi trovare quella giusta richiederà pochi secondi, e dopo 3- 4 partite le saprete quasi tutte a memoria.

Voidfall è un gioco molto impegnativo ma se amate la Fantascienza e le conquiste spaziali è quello giusto per voi.

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