

Arena

Area Download

Mod News

Extended Play

Area Design

Web Report

Gioco di carte

CITADELS

Assassini e intrighi all'epoca dei Comuni!

■ La confezione contiene solo due mazzi di carte, un segnalino di legno e alcuni gettoni di plastica. Ma il bello di "Citadels" è nel sistema di gioco in sé.



- **Casa:** Stupor Mundi
- **Giocatori:** 2-7
- **Tempo medio:** 20 minuti
- **Distributore:** Giochi Uniti (www.giochiuniti.it)
- **Prezzo:** € 24,00
- **Internet:** www.faidutti.com

IN questo angolo ci occupiamo di titoli di produzione recente, per offrire una panoramica delle novità più interessanti che si affacciano sul mercato dei giochi da tavolo.

Questo mese, tuttavia, abbiamo deciso di fare un'eccezione per un gioco del 1999 (ma in Italia è arrivato solo nel 2005) che, pur avendo conosciuto alterna gloria, è tornato recentemente in auge, sulla scia del rinnovato interesse per le ambientazioni medievali da parte del mondo dei boardgame.

"Citadels" è un gioco di carte realizzato dal celebre game designer italo-francese Bruno Faidutti (suo tra gli altri, il divertente "Il Mistero dell'Abbazia", liberamente ispirato al romanzo "Il Nome della Rosa" di Umberto Eco). Un titolo notevole, che si è aggiudicato, nel 2000, una nomination al prestigioso Spiel des Jahres. "Citadels" è idealmente ambientato in una piccola città medievale: le atmosfere, in effetti,

ricordano quelle del celebre romanzo di Ken Follett "I Pilastri della Terra", centrato sulla costruzione di una cattedrale. Sempre di costruzioni si occupa "Citadels", anche se ciò che i giocatori sono chiamati a erigere sono i vari edifici della città: biblioteche, castelli, cimiteri, chiese, università, eccetera, pagandoli in monete d'oro, unica valuta del gioco.

Il meccanismo, in effetti, sarebbe piuttosto ordinario, se non fosse per una particolarità che rende "Citadels" unico nel panorama ludico attuale: all'inizio di ogni turno, infatti, viene assegnato a ogni giocatore, con un sistema semi-casuale, un ruolo segreto. Ogni ruolo è caratterizzato da un "potere" speciale (l'assassino, per esempio, ha facoltà di eliminare, per quel turno, un altro giocatore; il condottiero può distruggere un edificio avversario a propria scelta, eccetera) e, soprattutto, da un numero d'ordine specifico, così l'assassino gioca sempre per primo, seguito dal ladro, poi dal mago, dal re, e così via (sono otto i personaggi presenti nel gioco). Ogni partecipante, perciò, è chiamato a gestire al meglio il proprio ruolo per quel turno, cambiando di volta strategia in funzione dei privilegi e dell'ordine in cui agisce.

A causa della sua natura, "Citadels" è un card game eccellente

se affrontato con un numero sufficientemente elevato di avversari (almeno quattro, l'ideale è un party di sette); noioso, invece, se giocato in due o tre: in questo caso, infatti, il regolamento prevede la spartizione di più ruoli per ogni partecipante, limitando l'efficacia del sistema. Da notare che, nel 2004, Fantasy Flight Games, produttore originario di "Citadels", ha realizzato un'interessante espansione, chiamata "The Dark City", introducendo alcuni edifici in più e, soprattutto, dieci nuovi personaggi, in grado di aggiungere notevole varietà al gioco e prolungandone in modo sensibile la longevità. Intelligentemente, l'edizione italiana comprende già, in un'unica confezione, gioco originale ed espansione, ottimizzandone così il costo.

La qualità dei materiali è piuttosto scarsa: la scatola comprende, oltre al regolamento, solo due mazzi di carte (uno per gli edifici, uno per i personaggi), un mucchietto di gettoni di plastica (a simboleggiare le "monete d'oro") e un segnalino di legno per individuare il re in carica. Le carte, per esempio, tendono a logorarsi velocemente dopo poche partite, obbligando ai giocatori più incalliti a plastificarle preventivamente o ad aggiustarle con il nastro adesivo trasparente. Gradevolmente rétro, invece, la grafica utilizzata per le illustrazioni delle carte, che ben si adatta all'idea di "Citadels".

Un titolo consigliabile, insomma, anche se potrebbe, a causa del suo meccanismo sottilmente contorto, non piacere agli appassionati dell'azione più tradizionale.

Paolo Cupola

GIOCHI
COMPUTER

VERDETTO



Veloce, accattivante, originale: un eccellente card game a sfondo medievale. Meglio se giocato in tanti.

CITADELS SU PC

Di "Citadels" è disponibile una versione digitale, totalmente gratuita, da giocare sul proprio PC, un'ottima occasione per testarlo senza impegno. L'edizione per PC di "Citadels" è disponibile all'indirizzo <http://citadelles2.free.fr/index.php>. Si tratta di una versione (basata su motore Java, che deve essere preventivamente installato su PC) giocabile esclusivamente online tramite browser. Pur essendo un titolo online, "Citadels" permette ai partecipanti di cimentarsi anche in solitario, contro dei "bot" gestiti dall'Intelligenza Artificiale: un modo eccellente per prendere familiarità con le semplici, ma inusuali regole del gioco. Sempre sul medesimo sito, tra l'altro, sono disponibili (solo in lingua inglese) le istruzioni complete. Pur non avendo un'interfaccia grafica particolarmente curata, questa versione digitale è fedele al card game originale; la I.A. è sufficientemente competitiva e la giocabilità scorrevole e veloce, automatizzando tutte le fasi "morte" della partita. Il multiplayer, a turni, permette di scegliere i propri avversari da una lista predefinita di amici, oppure di iniziare semplicemente un "quick game" con degli utenti selezionati casualmente. Il menu delle opzioni, inoltre, consente d'impostare il gioco (e, soprattutto il testo delle carte) in italiano, a beneficio di chi ha scarsa affinità con la lingua di Albione.

