Walter Nuccio

La progettazione dei giochi da tavolo

Strumenti, tecniche e design pattern

MURSIA

Collana "I Giochi"

La progettazione dei giochi da tavolo

Strumenti, tecniche e design pattern

Prefazione di
Flaminia Brasini e Virginio Cigli

Mursia

WALTER NUCCIO

La progettazione dei giochi da tavolo

Strumenti, tecniche e design pattern

Prefazione di
Flaminia Brasini *e* Virginio Gigli

Mursia

Disegni di Gianluca Schettino.

www.mursia.com

I edizione 2016

Stampato da DigitalPrint Service - Segrate (Milano)

Ai miei nonni, che per primi
mi hanno insegnato a giocare.

Disegni di Gianluca Schettino

Il progettista è colui che conferisce
forma al sogno.

Hayao Miyazaki, *Si alza il vento*

Prefazione

STORIA DI UN'OCA TRASFORMATA IN LUPO

Virginio inventa giochi, Flaminia coi giochi ci lavora (per l'educazione e la comunicazione).

Ecco, all'incirca, quello che si sono detti dopo aver finito di leggere la bozza di questo libro.

Flaminia: Letto tutto? Che te ne pare? Ti sarebbe piaciuto, eh, avere un libro del genere fra le mani, quando hai iniziato a inventare giochi!?

Virginio: Sì, ho finito il libro. Penso che vada assolutamente stroncato!

Flaminia: E perché?!

Virginio: È ovvio: perché potrebbe far proliferare a dismisura gli autori di giochi... tutta concorrenza in più!

Flaminia: Ma dai...

Virginio: Scherzo... nel senso che non lo voglio stroncare, ma la concorrenza crescerà.

Flaminia: Quindi pensi che sia utile?

Virginio: Sì, molto. A me è già stato utile: leggendolo mi sono venute alcune idee... e penso che mi capiterà di consultarlo spesso. Mi sarebbe assolutamente piaciuto poterlo leggere una ventina di anni fa, quando ho cominciato a pensare che avrei potuto fare giochi da tavolo, e ancora di più nel 2001 quando abbiamo iniziato a lavorare con Antonio e Stefano creando *Acchittocca*.*

Ho letto altri libri, ma si trattava sempre di (utili) consigli pratici su come costruire il prototipo, scrivere il regolamento, contattare le case editrici e cose del genere; nessun libro entrava, quanto meno

**Acchittocca* è un gruppo di autori di giochi fondato nel 2001 da Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto e Antonio Tinto. I giochi pubblicati, firmati Acchittocca, sono: Leonardo da Vinci (dV Giochi, 2006), Ghost for sale (What's Your Game, 2007), Comuni (Tenki Games, 2008) ed Egizia (Hans im Glück, 2009). Nel 2015 Virginio Gigli ha pubblicato Grand Austria Hotel (Lookout Games) in collaborazione con Simone Luciani.

nessuno vi entrava come questo, con profondità di analisi e completezza, nel processo di creazione e nelle relazioni tra gli elementi (Walter li ha definiti "pattern") che costituiscono la materia di cui sono fatti i giochi...

Flaminia: E cosa pensi ci possa fare un autore con un libro simile?

Virginio: Un autore ci può fare molto. Intanto, proseguendo nel testo, si imparano diverse cose: il catalogo dei pattern è così ampio e completo che alla fine della lettura si dovrebbe avere un'idea precisa di cosa sia il game design; poi, leggendo, è facile che, quasi involontariamente, vengano in mente molti spunti e idee che si possono sviluppare sia per creare giochi nuovi sia per manipolare quelli su cui si sta lavorando; infine, il libro si può usare come "cassetta degli attrezzi", nel senso che, se si prende consapevolezza dei pattern che sono presenti nella struttura che si vuole creare, si può andare a vedere che connessioni possono esserci con gli altri pattern, che punti di forza e di debolezza si possono generare e quali "leve" sono in mano all'autore per muovere le meccaniche in una direzione piuttosto che in un'altra.

Invece che effetto ha fatto a te che coi giochi ci lavori?

Flaminia: Sembra anche a me uno strumento utile. Ci sono un sacco di persone che potrebbero usare i giochi da tavolo nel loro lavoro (o nella vita quotidiana, come i genitori) e li usano poco e male perché non li conoscono. Penso agli educatori, agli insegnanti, agli animatori...

Mi sembra che questo libro possa aiutare a capire meglio come sono fatti i giochi e come si possono utilizzare, anche per finalità educative e di comunicazione. L'universo ludico è un universo complesso e spesso, soprattutto in Italia, poco compreso (i giochi sono per i bambini, sono perdite di tempo, sono passatempi a volte addirittura pericolosi...): la ricchezza di questo libro può dare un indizio della complessità dell'universo dei giochi, così come la quantità di esempi riportati può dare un'idea delle infinite varianti e sfumature rintracciabili nei giochi stessi.

Però aspetta, mi incuriosisce l'idea delle leve da manovrare per modificare un gioco o per crearlo...

Virginio: Provo a fare un esempio. Se decido che, nell'ambientazione che ho in mente, potrebbe starci bene una meccanica di attacco da un giocatore all'altro, sarebbe una buona idea valutare le conseguenze potenziali di questa scelta. Se leggessi la scheda del pattern "Attacco", appunto, troverei le varie forme in cui questo si

può presentare e anche le conseguenze che si potrebbero, volontariamente o no, produrre. Ad esempio, un attacco diretto potrebbe permettere un (auspicabile) bilanciamento se i giocatori fossero incentivati ad attaccare chi è in vantaggio, come ne *I Coloni di Catan*; ma leggerei anche che questo potrebbe comportare un difetto, a mio avviso tra i più gravi, di kingmaking, che è la situazione nella quale il giocatore che decide di attaccarne un altro finisce per causare, più o meno consapevolmente, la vittoria di un terzo giocatore non coinvolto nell'attacco stesso. Proseguendo la lettura della scheda sarei anche messo in guardia da un possibile difetto, ancora più grave, che è la propensione, che certe meccaniche producono, ad attaccare il più debole al fine di ottenere i vantaggi della vittoria in caso di attacco riuscito, creando così uno sgradevolissimo effetto che è l'eliminazione precoce di un giocatore (come avviene spesso in Risiko!).

Quindi, presa consapevolezza delle possibili conseguenze dell'introduzione di un attacco nel mio gioco, potrei decidere di modificarlo in un attacco contro tutti gli avversari, evitando così sia il kingmaking sia la situazione fastidiosa, anche dal punto di vista psicologico, del giocatore che subisce l'attacco, a cui viene da dire: «Perché proprio a me?».

Ho fatto questo esempio perché, se ricordi, è quello che successe quando, in *Acchittocca*, cominciammo a lavorare su *Comuni*; ci sembrava che la possibilità di attacco da un Comune all'altro potesse essere in sintonia con l'ambientazione, ma non ci piacevano gli effetti che ne derivavano e così virammo sulla possibilità di un attacco automatico da parte del gioco contro i giocatori (che probabilmente Walter inquadrerebbe nel pattern "Vincolo differito"), dal quale tutti si dovevano difendere; la soluzione finale mi sembra, anche a distanza di diversi anni, molto soddisfacente, ma ricordo bene la fatica e gli innumerevoli tentativi che facemmo; forse, se avessimo avuto tra le mani questo libro, ci saremmo arrivati prima...

Flaminia: Insomma, immagini una consultazione finalizzata, puntuale, ma non in cerca di soluzioni precostituite... In effetti mi veniva difficile pensare che si potesse correggere un gioco in maniera meccanica, riferendosi a una ricetta sempre efficace, mentre mi pare ragionevole immaginare di fare esperimenti ed esercizi di manipolazione e correzione, utilizzando consigli e pattern descritti nel libro e osservando l'effetto del loro utilizzo.

Nel mio lavoro di formatrice, invece, immagino che si possano costruire, sulla base degli elementi descritti nel libro, esercizi di invenzione e di ricostruzione, mettendo insieme diversi pattern per cer-

care alcuni risultati specifici, sia dal punto di vista ludico che per finalità diverse (educative o di comunicazione di particolari contenuti).

Ti faccio un esempio: in Italia, se si cerca di costruire un gioco, mettiamo il caso in una classe di scuola, si fa riferimento quasi sempre a quei pochi titoli molto noti e non si riesce ad andare oltre. Così proliferano i Giochi dell'Oca con mille ambientazioni, ai quali però poi non gioca mai nessuno perché ci si annoiano anche i creatori stessi! Che cosa potrebbe fare, nella mia ipotesi, una maestra, usando questo libro? Innanzitutto ragionare con i bambini per capire cosa "manca" al Gioco dell'Oca, o almeno cosa secondo noi lo renderebbe più divertente. Poi potrebbe, individuando alcuni pattern collegati ai difetti riscontrati, utilizzarli per sperimentare con la classe alcune modifiche, per cercare di creare un gioco veramente nuovo. Insomma, una specie di formula magica: come trasformare un'oca in un lupo o in qualche altro animale fantastico!

E poi c'è un'ultima cosa del libro che mi sembra davvero importante: il fatto che si avventura nel dare nomi a cose che tutti usiamo e conosciamo, ma che non sono mai state né catalogate né nominate con tanta coerenza e precisione: non ti pare?

Virginio: certo, Walter si è preso una bella responsabilità, è molto probabile che tra qualche anno i vari elementi dei giochi saranno chiamati come ha deciso lui; penso che sarà una delle soddisfazioni che questo libro gli darà.

FLAMINIA BRASINI

VIRGINIO GIGLI

INTRODUZIONE

Avete mai provato a progettare un gioco da tavolo? Se vi ritrovate per le mani questo manuale, probabilmente avete fatto almeno un tentativo e magari siete riusciti a creare qualcosa con cui divertirvi insieme ai vostri amici. Ma può anche darsi che siate dei semplici appassionati, con la voglia di comprendere più a fondo i complessi meccanismi che si celano dietro la facciata, spesso ingannevolmente semplice ed elegante, di un gioco da tavolo. O forse siete dei designer già esperti, con alle spalle decine di giochi pubblicati, ma con l'irrefrenabile desiderio di crearne di nuovi. Qualunque sia il vostro caso, di sicuro condividerete con me l'idea che la creazione di un nuovo gioco è un'esperienza affascinante... o almeno lo è nelle fasi iniziali.

Per cominciare, infatti, basta veramente poco: è sufficiente un'idea, uno spunto iniziale e poi un foglio di carta e una penna con cui tracciare un percorso, un dado e qualche piccolo oggetto da usare come segnalino. Successivamente e gradualmente, attraverso ripetute prove e tentativi, prenderà forma un regolamento che darà ordine e struttura all'idea di partenza. Purtroppo, però, come sa bene chi ci ha provato almeno una volta, non sempre le cose vanno nel modo sperato e non è raro che a una partenza piena di buoni propositi segua poi un declino o addirittura un abbandono dell'idea originaria. Ciò è dovuto alle difficoltà e ai numerosi problemi tecnici che sorgono durante le fasi di progettazione e di playtesting[1] del gioco.

Tuttavia gli ostacoli che intervengono nel cammino non ci devono far credere che tutto sia perduto: una delle idee ispiratrici di questo libro è proprio la convinzione che sia sempre possibile intervenire sui meccanismi di gioco, modificandoli opportunamente in modo che tutti i problemi, per quanto spinosi, trovino alla fine una loro soluzione. Perché ciò possa accadere, però, occorrono almeno due presupposti: il primo è che sia possibile analizzare a fondo un sistema di gioco, in modo da individuare i difetti e le criticità che presenta e comprenderne le vere cause; il secondo è avere a disposizione un ricco ventaglio di tecniche, princìpi di progettazione e linee guida in

[1] Il playtesting è l'insieme di quelle attività che accompagnano lo sviluppo di un gioco e che consistono nel provare e riprovare il gioco con uno o più gruppi di persone o *tester*, allo scopo di farne emergere i difetti e i punti deboli.

grado di supportare il difficile e lungo processo che porta dall'idea del gioco alla sua realizzazione completa.

Di che cosa tratta questo manuale

Prima di andare avanti, vorrei precisare che cosa potete aspettarvi da questo libro e che cosa, invece, non troverete. Innanzitutto non troverete in questo manuale una definizione di "gioco da tavolo", concetto che presuppongo noto al lettore, né una descrizione dell'intero processo di sviluppo di un gioco. Non parleremo, ad esempio, di playtesting, né di argomenti quali l'ambientazione di un gioco o l'aderenza delle meccaniche al tema scelto; si tratta infatti di questioni a volte soggettive o comunque già affrontate in altri testi (potete trovarne un elenco nella Bibliografia).

Ho preferito invece trattare gli aspetti più tecnici della progettazione, individuando quegli espedienti e quei princìpi generali in grado di fornire un supporto concreto a chi voglia inventare un gioco.

Che cos'è, dunque, questo manuale? In prima battuta esso nasce come una raccolta di intuizioni e riflessioni sul game design, cioè su quel meraviglioso atto di creatività, logica e arte che è la progettazione di un gioco. Queste riflessioni scaturiscono dall'analisi approfondita di alcuni dei più importanti giochi da tavolo del nostro tempo.

A un livello successivo il manuale organizza queste riflessioni all'interno di un sistema coerente per l'analisi completa di un gioco. Un gioco può essere infatti prima scomposto nei suoi *elementi* fondamentali e poi osservato da differenti punti di vista, o *dimensioni*, ciascuna delle quali prende in esame un singolo aspetto di interesse (ad esempio, la dimensione degli Obiettivi considera le mete che il giocatore persegue in partita, mentre quella dell'Interazione esamina l'influenza reciproca che si crea tra i partecipanti).

All'interno di ciascuna dimensione si colloca una serie di concetti di game design. Alcuni di essi sono alla base di altrettanti *princìpi* generali di progettazione. Altri sono espressi sotto forma di *tecniche* di design: una tecnica descrive una soluzione a uno specifico problema di progettazione in forma molto sintetica. Altri ancora si prestano maggiormente a una descrizione dettagliata sotto forma di *design pattern*.

Un design pattern (o, più brevemente, un pattern) è, in sintesi, un elemento ricorrente o un'idea di progettazione che è possibile riconoscere in molti dei giochi più diffusi, seppure in una molteplicità di accezioni e interpretazioni differenti. È un'idea che ha dimostrato di funzionare in diversi contesti, svolgendo sempre adeguatamente il suo

ruolo. A differenza di una semplice tecnica, un pattern tende a essere più ricco di dettagli e più ampio nelle sue possibili declinazioni. In tutte le attività umane si può imparare molto dagli esempi di chi ci ha preceduto, e la realizzazione di un gioco non fa certo eccezione. In questo senso un design pattern ha una funzione importantissima: quella di catturare un brandello di esperienza, o una pratica divenuta comune, dandole un nome in modo che l'idea che racchiude possa essere comunicata con chiarezza e utilizzata da chi voglia farne tesoro.

A chi si rivolge questo manuale

Nel vasto mondo degli appassionati di giochi da tavolo è possibile trovare ottimi giocatori che avrebbero, però, serie difficoltà a progettare un gioco partendo da zero. Alcuni di essi vorrebbero crearne uno ma non sanno da dove cominciare, mentre ve ne sono altri che hanno già realizzato dei giochi ma vorrebbero ampliare il loro bagaglio di tecniche.

Quale che sia il vostro caso, mi auguro che possiate trovare utile la lettura di questo libro. Se siete dei semplici appassionati, desiderosi di indagare più a fondo la struttura logica di un gioco da tavolo, troverete nel testo numerose indicazioni al riguardo. Se siete degli autori di giochi, alle prime armi o già con un po' di esperienza, potrete sicuramente apprendere qui una serie di strumenti utili per analizzare nel dettaglio i giochi esistenti, comprenderne la struttura e coglierne le idee più importanti, in modo da poterle riutilizzare nei vostri lavori. Infine, anche se siete autori molto esperti, potreste trovare in questo manuale degli spunti di riflessione interessanti e magari prendere coscienza più approfonditamente di tecniche e idee che avete sempre applicato ma che non immaginavate potessero avere un nome e un'identità meglio definita.

Esempi di giochi

Nel corso del libro vi sono numerosi riferimenti a giochi da tavolo piuttosto diffusi. Si tratta in alcuni casi di giochi tradizionali che tutti conoscono, come gli Scacchi o il Poker; molto più spesso, però, gli esempi si riferiscono a giochi da tavolo moderni, probabilmente noti solo agli appassionati di questo hobby, come I Coloni di Catan, Caylus o Puerto Rico. La conoscenza almeno parziale di questi giochi, pur non essendo un prerequisito essenziale per la lettura, è certamente consigliabile per comprendere meglio gli esempi riportati.

Se non conoscete ancora questi titoli, il mio suggerimento è di provarli a mano a mano che procedete nel percorso. Come per uno scrittore, infatti, è importante leggere il più possibile in modo da ampliare la propria cultura letteraria, così per un aspirante game designer è fondamentale conoscere un gran numero di giochi differenti.

La scelta dei giochi da citare non è stata semplice. Ho preferito dare la precedenza a titoli del passato, molti dei quali sono divenuti oramai dei classici, piuttosto che a quelli di più recente pubblicazione. Spesso si tratta di giochi che hanno vinto il prestigioso Spiel des Jares.[2] Altre volte si tratta di titoli che hanno avuto un'ampia diffusione e che in qualche caso sono noti persino al di fuori della ristretta cerchia di appassionati (Bang! è un esempio notevole in tal senso). Ho cercato inoltre di mantenere la lista il più ridotta possibile, scegliendo quei giochi che, per le loro caratteristiche, si prestassero meglio a illustrare i tanti modi diversi in cui uno stesso design pattern può essere applicato. Mi scuso, quindi, per non aver potuto citare le opere di quei tanti autori italiani che, sempre più numerosi, dimostrano quanto talento ci sia nel nostro Paese in ambito ludico.

Devo anche precisare che, a parte poche eccezioni, la maggior parte dei giochi citati appartengono alle categorie note come *german games* o *eurogames*. Si tratta di giochi caratterizzati da un corpo di regole contenuto, dall'intento di eliminare o almeno limitare l'impatto della casualità, e da una maggiore enfasi posta sulla semplicità e sull'eleganza delle meccaniche piuttosto che sulla loro aderenza all'ambientazione. Pertanto il catalogo dei pattern qui proposti è ricavato dall'analisi di questo tipo di giochi e non ha alcuna pretesa di essere esaustivo: è plausibile che numerosi altri pattern possano essere individuati analizzando giochi appartenenti ad altre tipologie, come i *wargames* o i cosiddetti *ameritrash*.

Come affrontare la lettura

Questo manuale è diviso in tre parti. Le prime due sono più discorsive e possono essere lette esaustivamente, mentre la terza è un catalogo di design pattern ed è destinata, per lo più, a una consultazione mirata e basata sulle specifiche esigenze del momento. Ogni capitolo del libro, benché abbia una sua autonomia, ha delle forti relazioni con tutti gli altri ed è quindi ricco di rimandi e anticipazioni. Tali riferimenti, nonché l'ausilio fornito dal Glossario, dovrebbero permetter-

[2] Lo Spiel des Jares è un importante premio per giochi da tavolo e di carte, che viene assegnato ogni anno in Germania.

vi di navigare agevolmente tra i vari concetti di game design e cogliere le molteplici relazioni che esistono tra di essi.

Ora cercherò di fornirvi una panoramica dell'intero testo in modo che possiate orientarvi nella lettura scegliendo l'approccio che preferite.

La Parte Prima è costituita da cinque capitoli, ognuno dei quali è dedicato a uno degli elementi fondamentali di un gioco: le risorse, le meccaniche, le dinamiche, gli automatismi e la struttura. In questa parte definiremo un vocabolario di base che utilizzeremo poi in tutti i capitoli seguenti. I termini qui definiti si riveleranno molto utili per descrivere e analizzare a fondo un sistema di gioco.

La Parte Seconda descrive le *dimensioni*. Una dimensione è un punto di vista, una prospettiva dalla quale è possibile osservare un sistema di gioco. Lo scopo delle dimensioni è di facilitare l'analisi di un gioco complesso, focalizzandosi su un singolo aspetto per volta. Ciò permette sia di comprendere a fondo il ruolo che ciascuna meccanica[1] svolge nell'economia del gioco, sia di individuare e infine eliminare potenziali difetti di design. Le dimensioni sono in tutto dieci, e a ciascuna di esse è dedicato un capitolo.

La Parte Terza, quella più ampia, è un catalogo di design pattern. Un pattern, come già detto, è un'idea ricorrente che è possibile riconoscere in un gran numero di meccaniche e sistemi di gioco differenti. Ogni design pattern è formalizzato in una scheda tecnica che comprende, tra le altre cose, il nome del pattern, le conseguenze della sua applicazione e una serie di esempi tratti da giochi noti. Questa descrizione semi-formale ha un doppio scopo: innanzitutto dovrebbe fornire al lettore una visione chiara e schematica del pattern, delle sue potenzialità e delle implicazioni che la sua applicazione comporta; in secondo luogo gli consentirà di mettere a confronto i diversi pattern allo scopo di coglierne analogie e differenze.

Per facilitare la lettura ho utilizzato le seguenti convenzioni:

– il nome di una dimensione è indicato in maiuscolo; es.: Bilanciamento;

– una tecnica di design è indicata da un'espressione sottolineata; es.: <u>*Limitazione delle risorse*</u>;

– i nomi dei design pattern sono indicati in neretto e seguiti dal numero di pagina della scheda relativa; es.: **Risorsa limitata (347)**;

– le varianti di un pattern e altri termini notevoli sono indicati in corsivo; es.: *risorsa condivisa*.

[1] Daremo una definizione di meccanica nel capitolo relativo, ma per il momento pensate a una meccanica semplicemente come a una procedura di gioco che viene innescata dalle azioni dei giocatori e produce un determinato effetto.

Potete affrontare la lettura di questo libro in due modi. Il primo è quello più ovvio: leggerlo dalla prima all'ultima pagina. Tuttavia questo approccio potrebbe risultare un po' oneroso, per cui vi suggerisco una seconda possibilità: leggete per intero le Parti Prima e Seconda e l'Introduzione della Parte Terza, che fa da preludio al catalogo dei pattern. Durante la lettura potrete utilizzare i numerosi riferimenti presenti per saltare direttamente alla scheda di un particolare design pattern, approfondirlo e tornare poi al capitolo originario. Per quanto riguarda il catalogo ci sono diverse possibilità di approccio: potete leggerlo in modo saltuario, magari soffermandovi sul pattern che vi incuriosisce di più, in base al nome e alla breve descrizione che troverete all'inizio di ogni scheda, o preferire una consultazione mirata, partendo da un pattern che conoscete già per averlo applicato in passato e approfondendone alcuni aspetti. Ogni pattern rimanda ad altri pattern, ad esso logicamente collegati. Questo dovrebbe consentirvi di navigare nel catalogo nel modo che più vi piacerà, magari guidati dall'istinto o dalla ricerca di soluzioni per il gioco che state progettando.

Alla fine del libro troverete diverse tabelle. Queste potranno esservi utili se state cercando un pattern in grado di risolvere un particolare problema o riguardante uno specifico aspetto di un gioco.

CHE COSA SONO I DESIGN PATTERN?

Quando entrai per la prima volta in contatto con i giochi da tavolo moderni, questo mondo mi apparve subito affascinante e coinvolgente. Ogni settimana c'era un nuovo gioco da provare e si passava frequentemente da semplici filler,[1] come Il verme è tratto, a giochi di media difficoltà, come Kingsburg, o davvero impegnativi, come Through the Ages. All'inizio non fu facilissimo per me digerire quella moltitudine di regolamenti, dato che se ne presentavano continuamente di nuovi, ma ben presto divenne un'abitudine. Mentre la mia cultura ludica si ampliava mi resi conto che c'erano dei concetti che si ripetevano da un gioco all'altro e che facevano la loro comparsa in giochi anche molto differenti tra loro. Iniziai a notare, ad esempio, che in tutti i giochi erano presenti delle azioni di "trasformazione delle risorse", o dei "bonus" per chi possedeva la "maggioranza" di un certo tipo di bene. Successivamente, quando cominciai a cimentarmi io stesso nella progettazione di giochi, trassi ispirazione da quelli che avevo provato, riprendendone in parte alcuni concetti e meccanismi e tentando di rielaborarli in modo originale. Presi l'abitudine di analizzare più nel dettaglio i giochi che conoscevo, sviluppando quello che mi piace definire "l'occhio del designer", e divenni sempre più consapevole di come certe idee di progettazione si ripresentassero molto di frequente, anche se in forme ogni volta differenti. Fu allora che decisi di dare inizio a un progetto: dare un nome a queste idee, in particolare a quelle che non ne avevano già uno, e raccoglierle in un catalogo così da poterle consultare quando ne avessi avuto bisogno. Nacquero così i primi pattern di game design.

Va detto subito che i pattern, come strumento, non sono una mia invenzione: essi sono infatti utilizzati da tempo in discipline diverse dal game design. Il primo a formalizzarli è stato l'architetto Christopher Alexander.[2] Questi si rese conto che determinati problemi di progettazione, in architettura, si presentavano con una certa frequenza e potevano essere risolti con degli schemi che, dimostrata la loro

[1] Un filler è un gioco semplice e di breve durata, che spesso precede o segue una partita a un gioco più impegnativo.

[2] Alexander C., *The Timeless Way of Building*, Oxford University Press, New York 1979.

efficacia, fossero applicabili più volte in contesti simili. L'idea di design pattern si è diffusa successivamente nell'ingegneria del software grazie al bestseller *Design Patterns*,[3] che ha mostrato come certe pratiche e schemi risolutivi di progettazione, adottati con successo in un buon numero di progetti informatici, potessero essere catalogati e organizzati in modo da risultare comprensibili e riutilizzabili da un'ampia fascia di addetti ai lavori.

Ma cos'è esattamente un design pattern nell'ambito dei giochi da tavolo? Per chiarirlo sarà meglio fare qualche esempio concreto. Provate a pensare al concetto di **Jolly (233)**: esso è presente in molti giochi, e non è certo un caso che esista proprio uno specifico termine per indicarlo. Potremmo quindi chiederci: a che scopo viene utilizzato? In quali tipologie di gioco si riscontra più frequentemente? Quali conseguenze ha la presenza di un jolly in un sistema di gioco? Se al semplice nome "Jolly" affianchiamo tutta una serie di considerazioni e riflessioni, raccolte e organizzate in un formato standard, quello che otteniamo può essere considerato un design pattern.

Per mostrare come uno stesso pattern possa essere presente in giochi piuttosto diversi tra loro, prendiamo ora in considerazione tre giochi molto noti: il classico Monopoly, il gioco di carte Bang!, e infine Caylus. Da ciascuno di questi giochi prendiamo poi uno specifico meccanismo:

– in Monopoly, quando un giocatore capita sulla proprietà di un avversario deve pagargli una somma di denaro;

– in Bang!, quando uno dei giocatori cala la carta Emporio si pescano un certo numero di carte dal mazzo e si pongono scoperte sul tavolo, in modo che ciascun giocatore possa poi sceglierne una;

– in Caylus, quando un giocatore costruisce un edificio pone su di esso una propria casa. Successivamente, ogni volta che un avversario piazza un proprio lavoratore su quell'edificio il suo proprietario guadagna un punto vittoria.

Sembrano situazioni di gioco molto diverse tra loro, eppure, a ben vedere, hanno qualcosa in comune: in tutti e tre i casi uno o più giocatori prendono parte al gioco al di fuori del proprio turno:

– in Monopoly un giocatore riceve del denaro dal giocatore che ha tirato i dadi;

– in Bang! tutti i giocatori ottengono una carta dopo che il giocatore di turno ha giocato la carta Emporio;

– in Caylus un giocatore ottiene un punto vittoria grazie alla mossa di un avversario.

[3] Gamma E., Helm R., Johnson R., Vlissides J., *Design patterns*, Addison-Wesley, 1994.

Si tratta quindi di tre diverse interpretazioni di una stessa idea: coinvolgere un giocatore quando non tocca a lui agire. Questa idea presenta una caratteristica molto interessante: permette di mantenere vivo l'interesse di ciascun giocatore anche durante il turno degli avversari. Se volessimo dare un nome a questa idea potremmo chiamarla un "coinvolgitore" o, per usare un termine dal sapore anglosassone, più accattivante, un **Involver (435)**. Ecco che abbiamo appena compiuto i primi passi necessari per dar vita a un pattern: individuare un'idea ricorrente, dotarla di un nome, e analizzarne le conseguenze sul sistema di gioco.

Un pattern di game design è un'idea che è possibile riconoscere in diversi giochi, in una molteplicità di declinazioni e varianti, e a cui viene assegnato un nome. La definizione completa di un pattern comprende un'analisi delle conseguenze che esso produce sulla struttura e sulle dinamiche del gioco.

È importante sottolineare che un pattern non è una semplice idea ricorrente bensì un'idea che può essere personalizzata e applicata nella pratica in molti modi diversi.

Pattern in azione

L'utilizzo dei pattern nella progettazione di un gioco produce diversi benefici. Uno di essi è che la comunicazione tra i designer del gioco (nel caso siano più d'uno), o tra il designer e il suo gruppo di tester, è enormemente facilitata: il nome di un pattern permette di comunicare un concetto di design senza ricorrere a giri di parole, in modo molto semplice e diretto.

Ad esempio, se stessi lavorando insieme a un altro designer alla progettazione di un gioco e avessi un problema di elevato downtime,[4] potrei proporre al mio collaboratore di applicare un **Involver (435)** con la speranza, se non di risolvere, almeno di mitigare il problema.

Un'altra modalità di utilizzo dei pattern è la seguente: dovendo ideare una nuova meccanica si può pensare di partire da uno specifico pattern, utilizzandolo come elemento di ispirazione e come base della meccanica stessa. Avendo a disposizione un intero catalogo di

[4] Per downtime si intende il tempo che ciascun giocatore deve attendere tra una mossa e l'altra; se questo tempo è elevato il giocatore rischia di annoiarsi nell'attesa.

pattern si può anche provare a partire da due o più pattern e utilizzare la loro combinazione come spunto per nuove idee.

Quando un pattern viene applicato a un sistema di gioco produce inoltre diverse conseguenze: ad esempio può dar vita a nuove dinamiche o inibirne altre già presenti. Se nel catalogo sono indicati, per ciascun pattern, quali sono i fattori da tenere in considerazione prima di applicarlo e quali sono le potenziali conseguenze del suo utilizzo, il lavoro del designer ne trarrà senza dubbio un grosso beneficio.

I vantaggi non finiscono qui: oltre che per progettare nuovi giochi, i pattern si possono applicare anche all'analisi dei giochi esistenti e delle loro meccaniche. Queste vengono così esaminate a un livello di astrazione più alto, che non tiene conto dei componenti fisici di cui si avvalgono né del loro significato relativo all'ambientazione, ma soltanto della loro funzione nell'ambito dell'economia del gioco. In questo senso elementi apparentemente molto diversi tra loro finiscono, a uno sguardo più attento, col rivelare molte affinità e appaiono sotto una luce diversa qualora si considerino solo certe loro proprietà formali.

Prendiamo ad esempio le tessere-edifici di Puerto Rico e le carte-terra in Magic: The Gathering. Sembrano concetti molto differenti eppure, a un'analisi approfondita, rivelano alcune somiglianze. In entrambi i casi si tratta di risorse permanenti, ovvero di elementi che, una volta messi in gioco, vi rimangono fino al termine della partita. Il giocatore che li acquisisce può quindi utilizzarli più volte senza che sia necessario spenderli o cederli, anche se con un limite sul numero di utilizzi (tipicamente una volta per turno). Non è certo un caso che entrambi gli elementi costituiscano il mattone di base per la costruzione di una strategia.

Quando il confronto tra due meccaniche rivela, come in questo caso, la presenza di una o più caratteristiche comuni, è possibile ipotizzare che alla base di esse vi sia uno stesso pattern. Nel caso appena descritto il pattern ha il nome di **Potere permanente (196)** e verrà esaminato approfonditamente nella Parte Terza.

Per fare un altro esempio, mettiamo a confronto le meccaniche principali di Caylus e Puerto Rico. Il primo dei due giochi si basa sul concetto di *piazzamento lavoratori*: i giocatori compiono una singola mossa per turno, alternandosi nel collocare una delle proprie pedine-lavoratore sul tabellone di gioco. Al termine del round, cioè quando tutti i lavoratori saranno stati piazzati, ciascun giocatore avrà effettuato complessivamente più mosse. In Puerto Rico, che pure usa una meccanica completamente diversa, accade qualcosa di simile: qui un giocatore sceglie una tessera-personaggio e porta a termine l'azione corrispondente; successivamente tutti i suoi avversari com-

piono la stessa azione. Anche qui c'è un alternarsi tra i giocatori nell'effettuazione di una mossa e anche qui al termine del round ciascun giocatore avrà eseguito molte azioni. Le due meccaniche, pur essendo diverse, hanno degli aspetti in comune:

– ciascun giocatore può effettuare più mosse in un arco di tempo;

– l'insieme delle mosse effettuabili viene, per così dire, spezzettato in modo che ciascun giocatore ne compia una sola per volta, alternandosi con gli avversari.

I pattern che rappresentano queste idee sono, rispettivamente, **Mosse multiple (487)** e **Turno frammentato (494)**, entrambi descritti dettagliatamente nel catalogo.

A questo punto dovrebbe essere chiaro che i design pattern possono rappresentare uno strumento molto utile sia nelle mani del designer esordiente che in quelle del designer esperto. Il primo, studiando i pattern, avrà l'opportunità di fare tesoro dell'esperienza accumulata dal designer più esperto, mentre quest'ultimo potrà utilizzare i pattern come base di un vocabolario condiviso con altri collaboratori o per ricavarne degli spunti creativi.

Che cosa può essere considerato un pattern?

Ora sarà bene fermarsi un attimo a riflettere. In alcuni casi ciò che viene riutilizzato da un gioco all'altro non è un singolo e semplice concetto, bensì un'intera meccanica. È il caso, ad esempio, della meccanica di *piazzamento lavoratori* prima citata: dopo Caylus questa meccanica è stata ripresa da molti altri giochi, seppure con delle differenze tra un gioco e l'altro. Viene quindi spontanea la domanda: una meccanica può essere considerata un pattern oppure no? Il *piazzamento lavoratori*, ad esempio, è o non è un design pattern? In generale potremmo rispondere di sì: in fondo questa meccanica ha un nome, peraltro ben noto a tutti gli appassionati del genere, nonché delle caratteristiche e delle conseguenze ben precise.

Tuttavia una macro-meccanica di questo tipo spesso non può essere tolta da un gioco senza che ciò lo modifichi radicalmente, mentre nella mia ricerca ho voluto concentrare l'attenzione solo su quegli elementi che appaiono maggiormente intercambiabili. Pertanto ho fatto una scelta precisa: considerare come pattern soltanto quelle idee e quegli elementi di progettazione che:

– piuttosto che abbracciare un'intera meccanica ne riguardino un singolo aspetto, oppure

– corrispondano a meccaniche abbastanza "granulari" da poter essere considerate elementari.

Un pattern, quindi, per come è inteso d'ora in avanti, è molto più spesso un *frammento di meccanica* che non una meccanica completa. Simile a un mattoncino all'interno di una struttura più grande, un pattern è un elemento che può essere idealmente aggiunto a un sistema di gioco, tolto da esso o eventualmente sostituito da un pattern alternativo. A volte ciò viene fatto allo scopo di risolvere un problema o di migliorare il gioco; altre volte un pattern fornisce il principio ispiratore di una meccanica (es.: **Attacco (327)** o **Draft (308)**); in altri casi ancora è un concetto troppo generale per essere considerato una meccanica ma che, nondimeno, può caratterizzare molte meccaniche diverse tra loro (es.: **Turno frammentato (494)**); infine può essere un'idea in grado di permeare l'intera struttura del gioco (es.: **Escalation (411)**) o una singola fase della partita (es.: **Partenza asimmetrica (500)**).

Per riassumere, possiamo dire che un pattern presenta una o più delle seguenti caratteristiche:

– è un concetto che è possibile riconoscere in numerosi giochi, anche se in forme diverse; a questo concetto viene dato un nome che ne catturi l'essenza in una parola o in una locuzione sintetica;

– può essere applicato a una meccanica allo scopo di correggerla o migliorarla; oppure può essere utilizzato semplicemente per abbellire il gioco, aggiungendo un effetto divertente;

– può essere una soluzione tipica e largamente utilizzata per un problema di progettazione che ricorre di frequente.

Nel corso della mia ricerca sui pattern di game design ho cercato di analizzare ed evidenziare gli aspetti salienti di ciascun pattern individuando una serie di proprietà quali:

– lo scopo principale per cui esso può essere applicato;

– i vantaggi, gli svantaggi e, in generale, le conseguenze che discendono dalla sua applicazione;

– le dinamiche che è in grado di generare e i potenziali problemi cui può dar luogo.

Inoltre ho cercato di stabilire, per ciascun pattern, i parametri sui quali il designer può agire per personalizzarlo e adattarlo alle proprie specifiche esigenze. In questo modo il catalogo dei pattern viene ad essere una sorta di cassetta degli attrezzi per l'autore di giochi: egli potrà servirsene per intervenire sulle meccaniche del suo sistema, modificandole e modulandole a proprio gusto, e potrà ampliarla nel tempo aggiungendovi i pattern scoperti attraverso la ricerca e l'esperienza personale.

Parte Prima

Gli elementi

In questa parte esamineremo cinque concetti di fondamentale importanza per descrivere, analizzare e comprendere a fondo un sistema di gioco. I primi due elementi, le risorse e le meccaniche, sono quelli più basilari: una risorsa è qualcosa che il giocatore utilizza per ottenere un effetto, mentre una meccanica è una regola di gioco che, date una o più risorse, indica le modalità per utilizzarle e gli effetti che ne conseguono. Successivamente ci occuperemo delle dinamiche, cioè di tutto ciò che accade in partita quando i giocatori mettono in movimento le meccaniche del gioco. Gli automatismi, di cui parleremo nel Capitolo IV, sono quelle procedure di gioco che, a differenza delle meccaniche vere e proprie, non presuppongono scelte da parte dei giocatori. Infine la struttura, l'elemento trattato nel Capitolo V, è ciò che racchiude tutti gli altri elementi all'interno di una forma ordinata, grazie alla quale un insieme di idee e di concetti inizialmente scollegati diventa un vero e proprio sistema di gioco.

Capitolo I

LE RISORSE: IL CARBURANTE DEL GIOCO

In questo capitolo ci occuperemo di esaminare nel dettaglio un elemento fondamentale per la descrizione e l'analisi di qualunque gioco da tavolo: quello di risorsa. I concetti che esporremo qui ci torneranno utili in tutto il resto del libro e li useremo per individuare e classificare le risorse presenti in un sistema di gioco.

Una definizione ampia

Quando apriamo la scatola di un gioco da tavolo la prima cosa che salta agli occhi sono i componenti fisici: cubi di legno di vario colore, carte, tessere o tasselli e, spesso, un tabellone ricco di caselle, aree, e altri simboli grafici. Generalmente i giocatori chiamano "risorse" quei componenti che più si prestano ad essere manipolati: principalmente cubetti, gettoni o simili. La definizione di risorsa che vogliamo proporre qui è invece molto più ampia: una risorsa è un qualsiasi elemento di gioco che può essere acquisito, utilizzato, sfruttato per uno scopo oppure convertito in una risorsa di altro tipo.

Sono risorse, quindi, non solo le classiche "materie" dei giochi gestionali, come le carte Legno e Argilla de I Coloni di Catan o i soldi di Monopoly, ma anche i "punti azione", nei giochi che utilizzano questo tipo di meccanica, le carte di un gioco come Dominion o i dadi che, lanciati sul piano di gioco, generano a loro volta altre risorse rappresentate sulle loro facce.

D'ora in poi, nei diagrammi illustrativi, rappresenteremo una risorsa tramite un tondino etichettato col nome della risorsa.

Figura 1: risorsa.

Anche i riquadri di un tabellone o le caselle di un gioco di percorso possono essere interpretate come risorse. Se quest'ultima affermazione vi sembra troppo azzardata, provate ad immaginare un gioco fatto in questo modo: i giocatori tirano, a turno, due dadi e ottengono un numero di cubetti pari al risultato; ogni volta che il giocatore possiede, in totale, un numero di cubetti pari ad un multiplo di 5 o di 9 ha diritto a giocare immediatamente un altro turno, utilizzando nuovamente il risultato ottenuto col primo lancio; il primo giocatore che raggiunge un totale di 63 cubetti vince il gioco. Avete riconosciuto di che gioco si tratta? In realtà non è altro che il ben noto Gioco dell'Oca, presentato in una forma un po' inconsueta: al posto di un percorso a caselle compaiono dei cubi di legno. Da questo esempio dovrebbe essere evidente che anche una casella può essere considerata una risorsa a tutti gli effetti, soprattutto se immaginiamo che, con qualche regola aggiuntiva, il giocatore possa "spendere" questa risorsa (ovvero indietreggiare sul percorso, nella versione originale del gioco) per ottenere in cambio un vantaggio di altro tipo.

Dunque, non è il componente fisico a caratterizzare ciò che chiamiamo risorsa quanto il fatto che essa è un mezzo attraverso il quale il giocatore interagisce col gioco stesso e con gli altri partecipanti. Per la stessa ragione, quindi, considereremo risorse anche quei componenti di gioco che non appartengono ad alcun giocatore in particolare, come la pedina del Brigante ne I Coloni di Catan o le pedine del Balivo e del Prevosto in Caylus. Non dimentichiamo poi che nei giochi basati su meccanismi di deduzione o bluff, come Cluedo, anche l' "informazione" è una risorsa a tutti gli effetti: i giocatori possono infatti acquisire o scambiare informazioni in vari modi e sfruttarle per vincere il gioco. Infine, anche un vantaggio astratto quale il diritto di giocare per primi può essere considerato una risorsa, nonostante ad esso non corrisponda sempre un preciso componente fisico. Per sintetizzare diamo qui di seguito la definizione di risorsa che utilizzeremo in questo libro.

Una risorsa è un elemento del gioco con cui il giocatore interagisce. Egli acquisisce la risorsa e la utilizza, immediatamente o in un momento successivo, al fine di ottenere un determinato effetto.

In seguito useremo spesso il termine risorsa per intendere qualcosa che il giocatore possiede o su cui interviene. Useremo invece, più precisamente, il termine *esemplare* quando vorremo distinguere il tipo di una risorsa dalle sue istanze. Ad esempio potremmo dire che, in Caylus, ciascuno degli omini posseduti dal giocatore è un

esemplare della risorsa Lavoratore, o che le varie carte Argilla ne I Coloni di Catan sono diversi esemplari della risorsa Argilla.

Inoltre useremo l'espressione *stato del giocatore* per indicare l'insieme delle condizioni relative alle risorse che il giocatore possiede in un dato momento della partita, mentre lo *stato del gioco* rappresenterà lo stesso concetto riferito a quelle risorse che non appartengono a nessun giocatore.

In una partita a Puerto Rico, ad esempio, lo stato del giocatore corrisponderà all'insieme di dobloni, merci, punti vittoria, piantagioni, edifici e coloni posseduti dal giocatore, nonché alla particolare distribuzione dei coloni da lui scelta. Lo stato del gioco includerà invece i coloni e i punti vittoria rimasti nella riserva, gli edifici e le piantagioni ancora disponibili e la situazione corrente dell'Emporio e delle navi da imbarco.

Talvolta, per comodità, useremo l'espressione *stato del gioco* per indicare l'unione dei due concetti, ovvero l'insieme delle condizioni attribuibili alla partita nel suo insieme.

La funzione di una risorsa

Qualunque sia il modo in cui una risorsa viene utilizzata o sfruttata, essa produce sempre un effetto, ovvero una variazione nello stato del giocatore o del gioco. In un certo senso, quindi, le risorse sono il "carburante" del sistema di gioco: esse hanno il compito di alimentare le meccaniche in modo che la partita evolva, procedendo verso la conclusione.

L'effetto più importante generato da una risorsa è la sua *funzione principale*. In Monopoly, per esempio, la funzione principale della risorsa-denaro è quella di consentire l'acquisto di proprietà e case, mentre la funzione principale delle carte-materia, ne I Coloni di Catan, è quella di permettere la costruzione di strade, colonie e città. Naturalmente può anche darsi che una risorsa abbia più di una funzione. In questi casi il giocatore dovrà valutare, di volta in volta, quale sia il modo più opportuno di utilizzarla. Questa possibilità è descritta dettagliatamente dal pattern **Risorsa polivalente (462)**.

> *La funzione di una risorsa è ciascuno degli effetti che essa è potenzialmente in grado di generare.*

Poiché le risorse di un gioco possono avere molti aspetti e qualità differenti, nei paragrafi che seguono proveremo sia a descriverne le caratteristiche sia a classificarle in base a svariati criteri.

Risorse semplici e composte

Non sempre una risorsa può essere utilizzata singolarmente. A volte è necessario combinare diverse *risorse semplici* perché è solo il loro insieme che acquista valore nel gioco: una combinazione così ottenuta rappresenta una *risorsa composta*.

> *Una risorsa composta è una combinazione di risorse che in determinati contesti può essere considerata come un'entità unica.*

In Carcassonne, ad esempio, i singoli frammenti di città raffigurati su diverse tessere, sono risorse semplici, ma una volta affiancati formano un'unica grande città, la quale acquista una propria autonomia come risorsa composta: il proprietario dell'intera città ottiene infatti dei punti in base al numero di tessere da cui è formata.

Risorse positive e negative

Finora abbiamo riportato solo esempi in cui il possesso di una risorsa portava un beneficio al suo possessore, ma non è sempre così: ci sono risorse il cui possesso è svantaggioso e il cui compito è proprio quello di rendere la vita difficile al giocatore, che in questo caso cercherà di *non* acquisire la risorsa o di disfarsene nel caso la possegga già. Risorse di questo tipo sono, ad esempio, punti negativi, limitazioni più o meno durature e penalità di vario genere. Se acquisire una normale risorsa rappresenta generalmente un vantaggio e perderne una costituisce un evento sfavorevole, per le risorse che definiremo *negative* vale esattamente il contrario.

Un esempio di risorsa negativa è presente nel gioco That's life!: le tessere rosse riportano una penalità, ovvero un valore in punti da sottrarre al totale accumulato a fine partita. Anche ne I Coloni di Catan abbiamo una risorsa negativa: si tratta del Brigante, una pedina nera che ha l'effetto di rendere improduttivo un terreno, danneggiando, così, tutti i giocatori che posseggono una colonia su di esso.

Da ora in poi, comunque, quando parleremo di risorse ci riferiremo quasi sempre a risorse *positive*, salvo quando specificato diversamente.

La proprietà di una risorsa

Ogni risorsa ha in sé un concetto di possesso. In base al numero di proprietari di una risorsa, possiamo distinguere tra risorse *esclusive*, *condivise* e *neutrali*.

Risorsa esclusiva

Una risorsa è *esclusiva* se ha un unico proprietario. Si tratta del caso più frequente, in quanto il giocatore generalmente deve acquisire una risorsa prima di poterla usare e, così facendo, la sottrae ad un potenziale avversario.

Consideriamo, per esempio, I Coloni di Catan: gli incroci del tabellone, sui quali i giocatori edificano strade e colonie, così come le carte-materia, sono entrambi esempi di risorse esclusive.

A volte una risorsa, pur essendo *esclusiva*, può essere utilizzata anche da giocatori diversi dal suo proprietario, spesso dietro pagamento di un compenso. In questo caso possiamo parlare di risorsa *ad uso condiviso*. Un esempio in questo senso è dato dagli edifici in Caylus: un giocatore può piazzare il proprio lavoratore sull'edificio costruito da un avversario, anche se così facendo quest'ultimo otterrà automaticamente un punto vittoria.

Infine è il caso di sottolineare che una risorsa esclusiva non deve necessariamente appartenere allo stesso giocatore per tutta la partita. A volte, come vedremo meglio in seguito, le risorse cambiano proprietario oppure un giocatore le utilizza solo per un periodo di tempo molto breve.

Una risorsa è esclusiva se può avere, in ogni momento del gioco, un unico proprietario.

Risorsa condivisa

Una risorsa è *condivisa* se può avere più proprietari.

Prendiamo I Coloni di Catan: anche se gli incroci su cui vengono costruite le colonie sono risorse esclusive, è anche vero che, piazzando la colonia, il giocatore acquisisce la proprietà di una "parte" del terreno, che si può considerare, a tutti gli effetti, una risorsa condivisa tra più giocatori.

Un altro esempio di risorsa condivisa è dato dalle città in Alta Tensione, sulle quali fino a tre giocatori possono collocare le loro cabine, anche se ciascuno in una fase differente della partita.

Non è necessario che il gioco abbia una topologia per parlare di

risorsa condivisa: la stessa idea è presente anche nei giochi che utilizzano il concetto di "azione" nel senso economico del termine. Ad esempio il possesso di una società può essere ripartito tra più persone assegnando a ciascuna di esse un certificato azionario della società stessa. Il certificato è, evidentemente, una risorsa esclusiva mentre la società rappresenta una risorsa condivisa.

Il fatto che una risorsa possa essere condivisa apre una serie di possibilità che una risorsa *esclusiva* non consente: da un lato permette che uno stesso elemento del gioco possa essere sfruttato da più giocatori, dall'altro non esclude che vi possa essere una competizione per l'acquisizione della risorsa, dato che il numero di proprietari può essere comunque limitato.

Una risorsa è condivisa se può avere, in ogni momento del gioco, più di un proprietario.

Risorsa neutrale

Una risorsa *neutrale* non ha alcun proprietario. Ciò apre la strada a due possibilità:

– ciascun giocatore può utilizzarla o manovrarla nel proprio turno, oppure

– la risorsa è controllata dal gioco, nessuno ha un'influenza diretta su di essa.

Prendiamo Caylus: tutti gli edifici con lo sfondo rosa e le zone di piazzamento situate sul tabellone prima del ponte sono esempi di risorse neutrali. A un giocatore è concesso piazzare un proprio lavoratore su una di esse, ma la risorsa rimarrà occupata solo per un round di gioco, terminato il quale tornerà nuovamente disponibile a tutti. Un altro esempio è dato dalla pedina del Prevosto, che i giocatori possono spostare sul percorso di gioco, o dalla pedina del Balivo, sulla quale invece i giocatori non hanno un controllo diretto. Per citare un altro gioco, anche le tessere Personaggio in Puerto Rico sono risorse neutrali.

Una risorsa è neutrale se in ogni momento del gioco non ha mai un proprietario ma solo dei potenziali utilizzatori.

È chiaro che il concetto di acquisizione perde di significato se applicato ad una risorsa neutrale: più che la risorsa in sé, il giocatore acquisisce solo temporaneamente il diritto di utilizzarla.

Nei paragrafi che seguono ci riferiremo implicitamente a risorse dotate di un proprietario, in quanto i concetti e i criteri di classifica-

zione che proporremo presuppongono di guardare alla risorsa dal punto di vista del giocatore che la possiede.

Il ciclo di vita di una risorsa

Il ciclo di vita di una risorsa, visto dalla prospettiva di un singolo giocatore, è quel periodo di tempo che va dal momento in cui il giocatore acquisisce la risorsa fino a quello in cui la cede o la scarta. Il ciclo comprende quindi tre momenti principali: l'*acquisizione*, l'*utilizzo* e il *rilascio*.

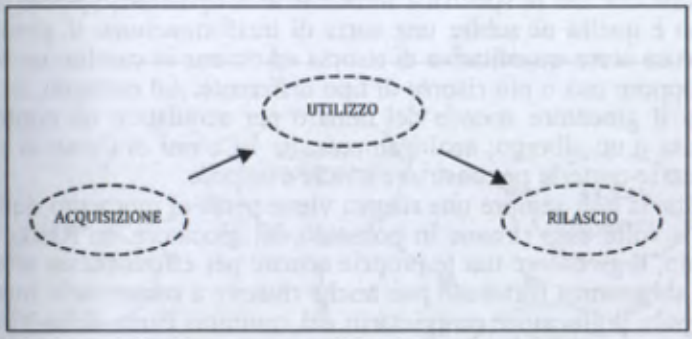


Figura 2: ciclo di vita di una risorsa.

In un senso più generale la vita di una risorsa potrebbe cominciare ancor prima: essa potrebbe trovarsi inizialmente fuori dal gioco, in una riserva, poi entrare in gioco, diventando disponibile per l'acquisizione da parte di tutti i partecipanti, per poi finalmente essere acquisita da un giocatore. Tuttavia per i nostri scopi prenderemo in considerazione solo una parte dell'intera vita della risorsa: quella che interessa un singolo proprietario della stessa.

Prima di andare avanti, dobbiamo fare un paio di precisazioni sui termini *acquisizione* e *utilizzo*. Infatti, dato che la definizione di risorsa che abbiamo dato è molto ampia, anche l'espressione "acquisire una risorsa" non ha sempre lo stesso significato. Se la risorsa è un cubo o una carta da gioco, l'acquisizione consiste nel fatto che il giocatore prende il cubo e lo mette davanti a sé oppure pesca la carta da un mazzo e la conserva in mano. Se invece la risorsa è uno spazio o un'area sul tabellone, allora acquisire la risorsa significherà porre uno o più segnalini su quell'area, per indicarne il possesso. In questo caso

la vera risorsa non è il "segnalino" bensì la posizione o l'area che esso occupa.

Anche l'espressione "utilizzare una risorsa" può assumere diversi significati. Infatti non sempre il giocatore può espressamente decidere di usare la risorsa per ricavarne un effetto. Può anche darsi che in determinati momenti della partita il giocatore ottenga automaticamente un beneficio grazie al possesso della risorsa. Ad esempio, in Monopoly il giocatore ottiene automaticamente dei soldi quando un avversario finisce su una sua proprietà; in Risiko! il giocatore ottiene automaticamente delle armate all'inizio di ogni turno grazie al possesso dei suoi territori. Quindi "utilizzare" va inteso nel senso più ampio di "trarre un beneficio dal possesso della risorsa".

Quale che sia la specifica funzione di una risorsa, spesso il suo destino è quello di subire una sorta di trasformazione: il giocatore spende un certo quantitativo di risorsa ed ottiene in cambio un beneficio oppure una o più risorse di tipo differente. Ad esempio, in Monopoly il giocatore spende del denaro per acquistare un contratto, una casa o un albergo; analogamente, ne I Coloni di Catan si spendono carte-materia per costruire strade e colonie.

Tuttavia non sempre una risorsa viene persa al momento dell'utilizzo: a volte essa rimane in possesso del giocatore. In Risiko!, ad esempio, il giocatore usa le proprie armate per effettuare un attacco, e se è abbastanza fortunato può anche riuscire a conservarle tutte. In Monopoly il giocatore proprietario del contratto Parco della Vittoria riscuote una rendita ogni volta che un avversario vi capita sopra col proprio segnalino, ma rimane in possesso del contratto; questo non viene ceduto se non per volontà del giocatore stesso, qualora decida di venderlo ad un avversario.

Lo stato di una risorsa

Finora abbiamo immaginato che il ciclo di vita di una risorsa sia molto lineare: il giocatore acquisisce la risorsa mediante una specifica azione e, al momento più opportuno, la utilizza scartandola. In realtà le cose non sono sempre così semplici: a volte una risorsa attraversa una successione di *stati*, ognuno dei quali rappresenta una particolare condizione di esistenza. Al variare dello stato cambiano le funzioni della risorsa ovvero le azioni che è possibile eseguire tramite essa.

Lo stato di una risorsa è ciascuna delle condizioni che la risorsa attraversa durante il suo ciclo di vita e nella quale sono disponibili per essa determinate funzioni o modalità di utilizzo.

Per fare un esempio consideriamo il gioco di carte Magic: The Gathering. In questo gioco ciascuna carta può essere vista come una risorsa che si trova inizialmente nel mazzo del giocatore, o Grimorio, dove non ha sostanzialmente alcuna funzione, dato che non può essere ancora utilizzata. Successivamente, quando viene pescata, essa entra in un nuovo stato cioè in una nuova condizione di esistenza nella quale diventano possibili azioni prima vietate: il giocatore potrà infatti calare la carta sul tavolo o, in alcuni casi, scartarla. Nel momento in cui viene messa a terra, la carta entra in uno stato ancora differente, nel quale inizia a produrre degli effetti concreti passando alternativamente tra gli ulteriori stati "tappata" e "stappata", cioè, rispettivamente, ruotata orizzontalmente dopo un utilizzo e rimessa dritta, pronta per essere usata di nuovo.

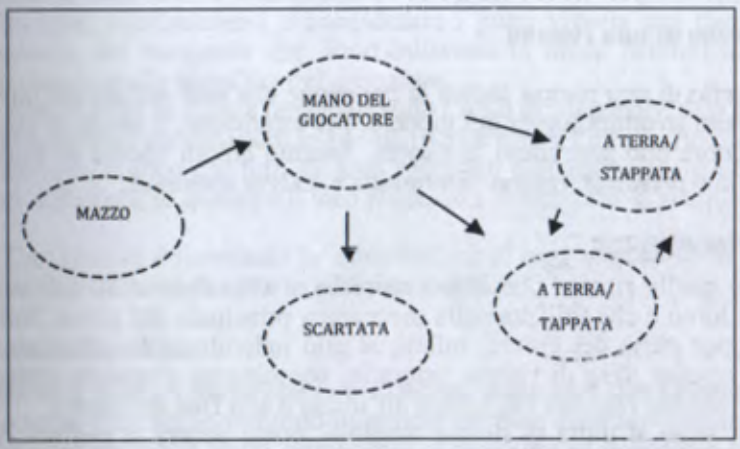


Figura 3: ciclo di vita di una carta di Magic: The Gathering.

Molti dei tradizionali giochi da scacchiera si distinguono dai moderni giochi da tavolo proprio per il fatto che i giocatori, piuttosto che acquisire e spendere risorse, agiscono per tutta la partita su un insieme di risorse permanenti che mutano continuamente il loro stato. Negli Scacchi, per esempio, le risorse che i giocatori manovrano sono i pezzi e i pedoni. Essi vengono spostati da una casella all'altra sulla scacchiera e in questo modo cambiano il loro stato, caratterizzato in questo caso dalle caselle o dalle linee che vengono poste sotto controllo.

Ci sono svariati modi di tenere traccia dello stato in cui si trova la risorsa: una carta o una tessera posta sul tavolo può essere capovolta o ruotata in varie angolazioni, a ciascuna delle quali corrisponde uno

stato differente; un cubetto di legno può essere spostato in varie posizioni, sulla plancia individuale di un giocatore o sul tabellone; infine, per indicare che una risorsa si trova in un certo stato, la si può contrassegnare ponendovi sopra un gettone oppure sostituendo il componente che rappresenta la risorsa con uno di forma diversa. Ne I Coloni di Catan, per esempio, si usa questo espediente per rappresentare il fatto che una colonia è diventata una città.

L'aspetto interessante del concetto di stato è che esso rende possibile introdurre nel gioco ulteriori funzioni ed effetti senza che sia necessario introdurre nuovi tipi di risorse, ma semplicemente permettendo che una stessa risorsa possa esistere in stati differenti. Il pattern **Stato intermedio (275)** sfrutta questa possibilità per aggiungere profondità al gioco.

Il livello di una risorsa

Il livello di una risorsa indica la posizione che essa occupa all'interno della struttura logica del gioco e, per estensione, il modo in cui il giocatore può procurarsi la risorsa. Avremo quindi risorse di primo livello o *primarie*, *risorse intermedie* e *risorse terminali*.

Risorse primarie

Sono quelle risorse che il giocatore ha a disposizione all'inizio di ogni turno e che utilizza nella meccanica principale del gioco. Nella maggior parte dei giochi, infatti, si può individuare la presenza di una *rendita fissa* di risorse primarie, che ciascun giocatore ottiene con cadenza regolare (in genere all'inizio o alla fine del turno).

A volte si tratta di risorse tangibili, come denaro o pedine. Per esempio, in Caylus ciascun giocatore riceve due denari all'inizio di ogni round e reintegra l'intera dotazione di lavoratori, che potranno nuovamente essere piazzati sul tabellone. In alcuni casi si tratta di risorse assegnate casualmente. In Blue Moon City, ad esempio, il giocatore pesca due carte al termine di ogni turno.

In altri casi la risorsa primaria è il semplice "diritto di agire": infatti il giocatore può spendere la propria mossa per intraprendere delle azioni o ottenere dei benefici.

In altri casi ancora, come in Tikal, la risorsa primaria è costituita dai "punti azione" ovvero da un budget di punti che non sempre hanno un corrispettivo componente fisico: il giocatore può spendere tali punti per eseguire azioni di gioco; inoltre essi vengono reintegrati all'inizio di ogni turno.

Una risorsa è primaria se è automaticamente disponibile per il giocatore all'inizio del suo turno.

Risorse terminali

Una risorsa terminale si caratterizza per il fatto che contribuisce al raggiungimento di una condizione di vittoria o, più generalmente, di fine partita. I *punti vittoria* ne sono l'esempio più rappresentativo.

In genere le risorse terminali vengono ottenute a partire da altre risorse, ovvero grazie a specifiche azioni di gioco, e non vengono utilizzate né convertite ulteriormente in risorse di altro tipo ma semplicemente accumulate. Va sottolineato, però, che alcuni giochi che usano il concetto di punti vittoria offrono al giocatore la possibilità, attraverso specifiche meccaniche, di spendere una parte di punti in cambio di altre risorse o di qualche vantaggio. Anche in questo caso, comunque, continueremo a considerare i punti vittoria una risorsa terminale, dal momento che contribuiscono in modo determinante alla vittoria o alla sconfitta del giocatore.

Altri esempi di risorse terminali sono i soldi di Monopoly, dato che sono essenziali per rimanere in partita (il vincitore è l'ultimo giocatore sopravvissuto dopo che tutti gli altri sono stati eliminati) nonché i territori di Risiko!, in quanto è il loro possesso a determinare il vincitore.

Una risorsa è terminale se contribuisce al raggiungimento di una condizione di vittoria o di fine partita.

Risorse intermedie

Sono tutte quelle risorse che non ricadono nelle altre due categorie. Le risorse intermedie vengono in genere ottenute dalla trasformazione di altre risorse. A volte, comunque, il giocatore ne riceve una piccola quantità all'inizio della partita e in generale nulla esclude che una stessa risorsa possa essere allo stesso tempo *primaria*, *intermedia* e *terminale*.

Poiché non contribuisce direttamente alla vittoria, lo scopo ultimo di una risorsa intermedia è quello di essere trasformata in altre risorse o utilizzata per ottenere dei benefici. I cubi di Caylus sono esempi di risorse intermedie.

Sul piano pratico, la distinzione tra risorse primarie, intermedie e terminali permette di guardare alla partita come a un insieme di cicli di trasformazione: il giocatore parte dalle risorse primarie, le trasforma in quelle intermedie e da queste ottiene infine le risorse terminali (anche se a volte, più che una trasformazione, accade soltanto che un'unica risorsa cambi gradualmente il proprio stato).

La sorgente di una risorsa

Il livello di una risorsa è strettamente collegato al concetto di *sorgente* di una risorsa, ovvero al modo in cui il giocatore può procurarsela. È evidente, infatti, che per ottenere una risorsa che non sia *primaria*, ovvero una risorsa *intermedia* o *terminale*, un giocatore dovrà necessariamente riceverla da una specifica azione di gioco. Ogni risorsa avrà quindi una *sorgente principale*, che rappresenta la meccanica appositamente dedicata a fornire tale risorsa al giocatore e, talvolta, una o più *sorgenti secondarie*. La presenza di più sorgenti è illustrata in dettaglio dal pattern **Sorgente alternativa (468)**.

Ne I Coloni di Catan, ad esempio, la sorgente principale di materie è rappresentata dalla produzione dei terreni, innescata da un tiro di dadi all'inizio di ogni turno. D'altra parte il giocatore può procurarsi materie anche attraverso svariate sorgenti secondarie quali il commercio con i porti e con gli avversari o lo spostamento del Brigante.

La quantità

La quantità di una risorsa sta ad indicare il numero di esemplari disponibili per l'acquisizione da parte dei giocatori, numero che, se limitato, può diventare un fattore significativo.

Una risorsa è *illimitata* quando ciascun giocatore può ottenerne la quantità che desidera indipendentemente da quanta ne posseggano gli altri. I soldi in Monopoly, le armate di Risiko! o i cubetti di Caylus sono evidentemente risorse illimitate.

Se invece esistono solo pochi esemplari della risorsa o addirittura un esemplare unico, allora la risorsa è *limitata*.

Una risorsa è limitata se ha un numero finito di esemplari.

In Monopoly, per esempio, esiste un numero limitato di case a disposizione di tutti i giocatori. Quando le case terminano, prima di poterne costruire di nuove bisogna attendere che un giocatore ne restituisca alcune rimpiazzandole con degli alberghi.

Una risorsa limitata tenderà ad esaurirsi nel tempo. Questo probabilmente genererà, a partire da un certo momento della partita, una considerevole tensione dato che i giocatori cercheranno di accaparrarsene gli ultimi esemplari rimasti (v. **Risorsa limitata (347)**). È quello che accade, ad esempio, in Dominion quando uno dei mazzetti di carte posti al centro del tavolo sta per finire.

Il grado di permanenza

Il criterio di classificazione che descriveremo tra poco è forse il più importante. Si tratta del grado di permanenza di una risorsa, ovvero una misura del tempo in cui la risorsa rimane in possesso dello stesso giocatore. In base al grado di permanenza, che può essere più o meno elevato, possiamo distinguere risorse *istantanee*, *consumabili*, *permanenti* o *volatili*.

Risorse istantanee

Sono quelle risorse che vengono utilizzate una tantum, immediatamente dopo essere state acquisite. Questo termine sta a indicare anche tutte quelle azioni che devono essere portate a termine appena il giocatore ha il diritto di compierle.

Può trattarsi di carte o tessere che vanno giocate subito dopo essere state pescate, come le tessere di Carcassonne, oppure di azioni riportate graficamente sul tabellone, che si attivano nel momento in cui il giocatore pone una pedina su di esse.

Anche la "mossa", cioè, il diritto a muovere, può essere considerata una risorsa istantanea, che viene acquisita all'inizio del turno e poi immediatamente consumata. Negli Scacchi, per esempio, il giocatore spende la sua mossa per muovere un pezzo sulla scacchiera. Sono altresì risorse istantanee il diritto di scegliere o di agire per primi in una determinata situazione di gioco.

Una risorsa è istantanea se viene utilizzata una sola volta, immediatamente dopo l'acquisizione.

Risorse consumabili

Sono le risorse destinate ad essere conservate per un certo tempo e poi spese. Il giocatore può quindi scegliere quando utilizzarle ma le perde al momento dell'utilizzo.

Questo è certamente il tipo di risorsa più comune. Il denaro di Monopoly e le carte materia de I Coloni di Catan ne sono degli esempi.

Ciò che caratterizza una risorsa consumabile è il fatto che il giocatore può rimandarne l'utilizzo fino al momento che ritiene più opportuno: a quel punto il giocatore spende la risorsa ottenendo in cambio una risorsa differente o qualche altro tipo di beneficio.

Una risorsa è consumabile se viene spesa al momento dell'utilizzo.

Risorse permanenti

Queste risorse rimangono in possesso del giocatore fino al termine della partita, e generalmente possono essere utilizzate più volte.

I punti vittoria sono generalmente delle risorse permanenti, ma è chiaro che non hanno alcuna valenza strategica dato che non producono effetti e si limitano a contribuire alla condizione di vittoria.

Viceversa, un esempio più interessante è dato da quelle risorse permanenti che il giocatore può concretamente utilizzare nel corso della partita: esse conferiscono al giocatore un vantaggio a lungo termine che è la premessa per la costruzione di una strategia. Un esempio è dato dalle colonie de I Coloni di Catan o dagli edifici di Puerto Rico. Il pattern **Potere permanente (196)** descrive in dettaglio questa tipologia di risorse.

> *Una risorsa è permanente se il giocatore ne mantiene il possesso fino al termine della partita.*

Una risorsa permanente è *finale* quando non manifesta il suo effetto nel corso della partita ma solo in determinati momenti detti di *scoring*, che tipicamente intervengono alla fine della partita o, in alcuni casi, al termine di una singola manche o fase di gioco, e che prevedono il calcolo di punteggi intermedi. Ne sono un esempio i campi di Carcassonne, che a fine partita danno punti in base alle città complete adiacenti.

> *Una risorsa è finale se manifesta il suo effetto solo durante una fase di scoring.*

Risorse volatili

Sono simili alle risorse permanenti, nel senso che il giocatore può utilizzarle più volte senza che si consumino, ma a differenza delle prime vengono cedute prima che la partita abbia fine. Il termine volatile sta quindi a indicare una risorsa che il giocatore può conservare ed utilizzare solo per un periodo di tempo limitato: prima o poi, infatti, la risorsa perderà il suo effetto oppure il giocatore sarà costretto a cederla, magari perché un avversario se ne impossesserà.

Se state pensando ai territori di Risiko! siete sulla strada giusta, ma ci sono altri casi. Anche i pezzi degli Scacchi, ad esempio, sono delle risorse volatili perché il giocatore ne mantiene il possesso solo finché l'avversario non li cattura. Questo tipo di risorsa è descritto più in dettaglio nel pattern **Risorsa volatile (204)**.

Una risorsa è volatile se il giocatore ne mantiene il possesso per un limitato periodo di tempo.

Risorse con più effetti

Finora abbiamo ipotizzato, per semplicità, che una risorsa abbia un unico effetto quando viene utilizzata. Spesso, però, le cose non stanno in questo modo: una carta da gioco, ad esempio, potrebbe avere effetti multipli, i quali possono manifestarsi tutti in contemporanea quando la carta viene giocata, oppure in alternativa tra loro, nel senso che il giocatore deve sceglierne uno solo da applicare. In tal caso termini come *risorsa positiva/negativa*, o *risorsa consumabile/permanente* perdono il loro significato se attribuiti alla carta nella sua interezza, ma lo mantengono se riferiti ai singoli effetti. Una stessa risorsa, per esempio, potrebbe avere un effetto *istantaneo* e uno *finale*.

Pensiamo alle carte civilizzazione di Stone Age: spesso una carta ha un effetto *istantaneo*, che procura cibo o materiali al giocatore, e un effetto *finale*, che influisce sul punteggio: il giocatore, quindi, utilizza subito il primo dei due effetti e poi conserva la carta coperta per lo scoring di fine partita.

È possibile trovare ulteriori esempi di risorse che producono effetti multipli nei pattern **Sovraccarico (280)** e **Risorsa polivalente (462)**.

Analisi delle risorse

Ora che abbiamo classificato e descritto le varie tipologie di risorse, possiamo sfruttare questi concetti per analizzare un sistema di gioco. Condurre questo tipo di analisi può essere, per il designer, un modo per ricavarne idee e spunti di miglioramento.

Per fare un esempio che comprenda un po' tutti i tipi di risorsa visti finora, consideriamo Puerto Rico.

Sotto l'aspetto "livello di una risorsa" possiamo indicare come risorsa *primaria* di questo gioco certamente la "mossa", che dà al giocatore di turno il diritto di scegliere una tessera Personaggio più gli eventuali dobloni posti su di essa. Sia la tessera che i dobloni sono risorse *intermedie*. Da esse è possibile ricavare ulteriori risorse intermedie, quali piantagioni, coloni e merci (indaco, zucchero ecc.), nonché risorse *terminali* quali punti vittoria ed edifici. Questi ultimi, in realtà, hanno un effetto *finale* corrispondente al loro valore in

punti vittoria, e un effetto *intermedio* legato al beneficio che essi forniscono durante la partita.

Per quanto riguarda il grado di permanenza, invece, notiamo subito che sia la "mossa" del giocatore di turno che la tessera Personaggio che egli acquisisce sono risorse *istantanee*. Le risorse *consumabili* del gioco sono evidentemente i dobloni, che vengono spesi nell'acquisto di edifici, e le merci, che vengono imbarcate o vendute. Infine le piantagioni, gli edifici ed i rispettivi coloni sono evidentemente risorse *permanenti* (insieme agli ovvi punti vittoria) mentre non è presente alcun tipo di risorsa volatile.

Un'analisi del genere può rendere il designer consapevole di tutto ciò che nel gioco di sua ideazione può essere considerato una risorsa. In questo modo egli potrà prendere in considerazione alcune interessanti possibilità di modifiche al sistema, come l'idea di cambiare la natura di una risorsa, che da permanente potrebbe divenire consumabile, oppure da esclusiva diventare condivisa. Cosa succederebbe, ad esempio, se in Puerto Rico i coloni fossero una risorsa consumabile? Ciò vorrebbe dire che il giocatore, per compiere determinate azioni, sarebbe costretto a spendere coloni e dovrebbe successivamente acquisirne di nuovi. Oppure che sapore avrebbe Monopoly se i contratti, che attualmente sono di proprietà di un singolo giocatore, potessero invece essere condivisi tra più giocatori? Le possibilità di variazione sono, naturalmente, infinite, e l'unico limite è la fantasia del designer.

La tabella nella pagina a fianco riassume tutti i criteri che abbiamo utilizzato per classificare le risorse.

Criterio di classificazione	Tipologia di risorsa	Descrizione	Esempio
Composizione	Semplice	La risorsa non è scomponibile in elementi più semplici.	Caylus: il denaro
	Composta	La risorsa è composta da un insieme di risorse semplici.	Carcassonne: le città
Effetto	Positiva	L'effetto è vantaggioso per chi usa la risorsa.	Coloni di Catan: le colonie
	Negativa	La risorsa ha un effetto svantaggioso su chi la acquisisce o la possiede.	Coloni di Catan: il Brigante
Proprietà	Esclusiva	La risorsa ha un unico proprietario.	Coloni di Catan: le colonie
	Condivisa	Più giocatori condividono il possesso della risorsa.	Coloni di Catan: i terreni
	Neutrale	La risorsa non appartiene a nessun giocatore.	Coloni di Catan: il Brigante
Livello	Primaria	La risorsa è sempre disponibile all'inizio del turno.	Caylus: il denaro
	Intermedia	La risorsa è ottenuta a partire da un'altra risorsa, ed è destinata a trasformarsi a sua volta.	Caylus: i cubetti da costruzione
	Terminale	La risorsa contribuisce alla vittoria o alla terminazione della partita.	Caylus: i punti vittoria
Quantità	Illimitata	Esistono infiniti esemplari della risorsa.	Caylus: il denaro
	Limitata	La risorsa ha un numero finito di esemplari.	Dominion: le carte di ciascun tipo
Grado di permanenza	Istantanea	La risorsa va utilizzata una sola volta immediatamente dopo l'acquisizione.	Carcassonne: le tessere da piazzare
	Consumabile	Il giocatore conserva la risorsa e sceglie quando usarla, dopodiché la scarta.	Caylus: il denaro
	Volatile	Il giocatore conserva la risorsa per un periodo di tempo limitato.	Risiko!: i territori
	Permanente (o finale)	Il giocatore conserva la risorsa fino alla fine della partita.	Caylus: gli edifici

Tabella 1: classificazione delle risorse.

Riassunto

In questo capitolo abbiamo definito una risorsa come un qualsiasi elemento del gioco con cui i giocatori interagiscono allo scopo di produrre un effetto, il quale corrisponde alla funzione della risorsa. Un gioco da tavolo comprende generalmente diverse risorse, ciascuna con delle caratteristiche proprie. È possibile classificare le risorse di un gioco in base a diversi criteri: avremo quindi risorse semplici/composte, positive/negative, esclusive/condivise/neutrali, primarie/intermedie/terminali. Una risorsa è caratterizzata da un ciclo di vita, che parte nel momento in cui il giocatore la acquisisce e termina nel momento in cui la cede o la scarta, e durante il quale la risorsa può attraversare diversi stati, ciascuno caratterizzato da una diversa modalità di utilizzo della risorsa stessa. Il periodo di tempo durante il quale la risorsa rimane in possesso del giocatore determina il grado di permanenza della risorsa: avremo quindi risorse istantanee, consumabili, volatili o permanenti.

Nel Capitolo I della Parte Terza esamineremo alcuni pattern strettamente legati alle risorse. Questi pattern descrivono particolari tipologie di risorse oppure mostrano come risorse diverse possano essere usate insieme per formare una combinazione significativa.

Nel prossimo capitolo ci occuperemo invece delle meccaniche: esse costituiscono il "motore" del gioco e sono alimentate dalle risorse, che ne costituiscono, per l'appunto, il carburante.

Capitolo II

LE MECCANICHE: IL MOTORE DEL GIOCO

Nel capitolo precedente ci siamo occupati delle risorse: quegli elementi di gioco con cui il giocatore interagisce allo scopo di produrre degli effetti.

In questo capitolo analizzeremo invece le meccaniche, cioè quelle procedure di gioco che regolamentano e vincolano l'uso delle risorse. Scopriremo che una meccanica può essere analizzata e scomposta allo scopo non solo di comprenderla meglio, ma anche di variarne alcuni aspetti. Una delle attività principali nel game design, infatti, consiste proprio nel modificare progressivamente una meccanica fino a che essa non assuma una configurazione che il designer giudica soddisfacente.

La relazione tra risorse ed effetti

Che cos'è esattamente una meccanica? È interessante notare che questo termine è molto utilizzato non solo dai game designer ma anche dai giocatori quando intendono riferirsi alle regole e ai meccanismi che governano l'evoluzione della partita. Non è infrequente vedere un gruppo di appassionati che discute animatamente su quanto sia bella o innovativa la meccanica introdotta in quel particolare gioco. Poiché, in quanto designer, siamo innanzitutto ideatori di meccaniche, cercheremo di dare di questo termine una definizione il più possibile operativa e pratica, che metta in luce il ruolo svolto da questo elemento tanto importante.

Abbiamo detto che una meccanica definisce una modalità di utilizzo delle risorse.

Possiamo quindi visualizzare una meccanica come una sorta di scatola, in cui fanno ingresso determinate risorse e dalla quale fuoriescono, come conseguenza, una serie di effetti.

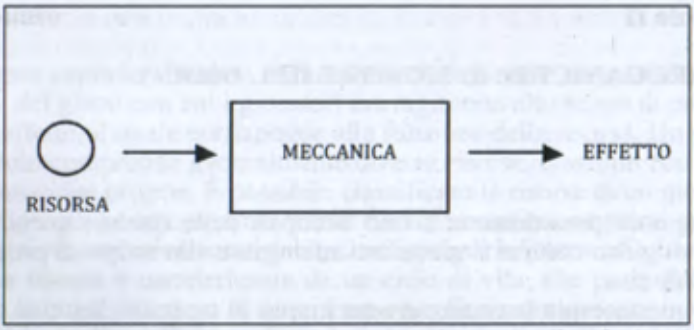


Figura 4: meccanica.

Consideriamo, ad esempio, una delle meccaniche de I Coloni di Catan: la costruzione di una strada. Per costruire una strada il giocatore ha bisogno di due materie: un Legno e un'Argilla. Inoltre deve disporre di uno spazio vuoto sulla mappa di gioco, che gli consenta di piazzare la nuova strada adiacente ad una propria colonia o ad una propria strada preesistente. Il giocatore, quindi, paga le materie richieste e ottiene, come effetto, il posizionamento di un nuovo tratto di strada, rappresentato da un legnetto del proprio colore. È avvenuta una sorta di trasformazione: le risorse fornite in *input* alla meccanica, hanno prodotto un *output* ovvero un nuovo tratto di strada è stato aggiunto alla mappa di gioco.

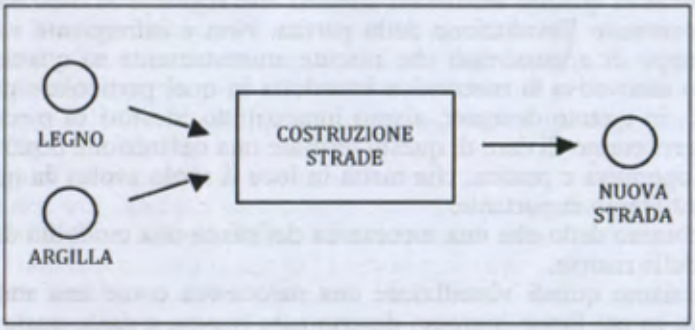


Figura 5: costruzione di una strada ne I Coloni di Catan.

Possiamo quindi dare la seguente definizione di meccanica:

Una meccanica è una regola o un insieme di regole che mettono in relazione una o più risorse (input) con uno o più effetti (output).

Una mossa è l'atto con cui un giocatore attiva una meccanica, fornendo in input le risorse necessarie e applicandone gli effetti previsti.

Per proseguire con un'analogia già utilizzata nel capitolo precedente, se le risorse sono il carburante di un gioco allora le meccaniche ne sono il motore: esse, alimentate dalle risorse, determinano l'evoluzione della partita dai primi turni fino alla proclamazione del vincitore.

Nel seguito del libro useremo spesso anche il termine *azione*, con lo stesso significato di *meccanica*: eseguire un'azione vuol dire, sostanzialmente, innescare una meccanica.

Nei prossimi paragrafi esamineremo più a fondo quali sono i possibili input e output di una meccanica nonché le ulteriori caratteristiche che consentono di descrivere una meccanica in modo completo.

I requisiti di una meccanica

I requisiti di una meccanica ne costituiscono l'input, ovvero sono tutte quelle risorse necessarie per innescare la meccanica. Queste risorse non subiscono tutte lo stesso trattamento: infatti, mentre alcune di esse vengono spese nell'attivazione della meccanica, per altre ciò non accade e rimangono in possesso del giocatore che svolge l'azione.

Nel precedente esempio, tratto da I Coloni di Catan, le materie in possesso del giocatore venivano tutte quante spese per costruire una strada. Vediamo invece cosa accade in un esempio un po' differente, tratto da Puerto Rico. Quando il giocatore di turno sceglie il personaggio dell'Artigiano attiva una meccanica di produzione: ciascun giocatore che possegga una piantagione e il relativo impianto di produzione, entrambi occupati da un colono, è in grado di produrre e quindi ottenere una merce. In questo caso la piantagione, l'impianto e i due coloni sono tutte risorse indispensabili per produrre una merce, ma nessuna di esse viene persa durante la produzione: al contrario, esse rimangono tutte in possesso del giocatore. Inoltre non basta che questi possegga i due coloni, deve anche averli collocati nei posti giusti, sull'edificio e sulla piantagione.

Possiamo quindi dire che i requisiti di una meccanica rientrano in tre categorie:

– *costi*: sono le risorse che vengono spese per attivare la meccanica;

– *requisiti non consumabili*: sono risorse il cui possesso è necessario per attivare la meccanica ma che non vengono consumate nell'attivazione;

– *vincoli*: rappresentano condizioni da rispettare per poter attiva-

re la meccanica, ad esempio il fatto che una risorsa si trovi in un determinato stato.

Spesso è comodo riferirsi ai *requisiti non consumabili* indicandoli semplicemente come *requisiti*.

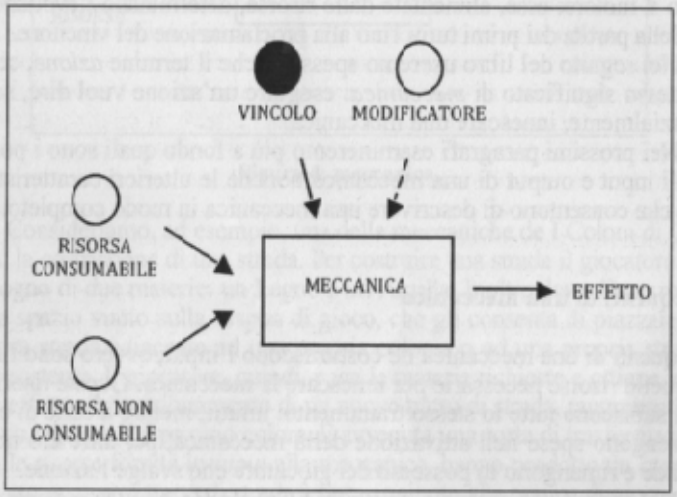


Figura 6: input di una meccanica.

Esiste infine una quarta categoria di input da considerare: i *modificatori*. Più che di requisiti veri e propri si tratta, in realtà, di risorse opzionali che il giocatore può utilizzare allo scopo di alterare il comportamento standard della meccanica, ad esempio aumentando la quantità di effetti generati o riducendo i costi da sostenere per l'attivazione. Ne sono un esempio i gettoni "+ 2" di Kingsburg, che permettono di aumentare di 2 punti il valore di un gruppo di dadi. Questo concetto è affrontato in dettaglio nel pattern **Modificatore (287)**.

Gli effetti di una meccanica

Se i requisiti sono l'input, allora l'output è dato dagli effetti ovvero da ciò che accade quando una meccanica viene attivata. Come è evidente dai precedenti esempi, uno degli effetti principali di una meccanica consiste nel fatto che il giocatore che la attiva acquisisce delle nuove risorse. Tuttavia questo non è l'unico effetto possibile.

Per fare qualche esempio differente prendiamo ancora come riferimento *I Coloni di Catan*.

La meccanica di costruzione di una città consiste nel trasformare una colonia in una città: in questo caso il giocatore non acquisisce una nuova risorsa bensì ne migliora una che è già in suo possesso, ovvero ne cambia lo stato. Un'altra meccanica, quella del Brigante, permette invece di danneggiare gli altri giocatori; essa ha due effetti: il primo è quello di rendere improduttivo un terreno, cambiandone anche in questo caso lo stato; il secondo consiste nel sottrarre una carta ad uno dei giocatori che abbia una colonia in corrispondenza di quel terreno.

In generale, quindi, possiamo dire che l'effetto di una meccanica ricade in uno dei seguenti casi:

– un giocatore acquisisce una risorsa;
– un giocatore perde una risorsa;
– una risorsa cambia il proprio stato.[1]

Sono naturalmente possibili varie combinazioni di questi tre casi, che possono anche coinvolgere più risorse contemporaneamente. Ad esempio: un giocatore spende due risorse di cui una va a un altro giocatore mentre l'altra viene scartata. Comunque, di tutte le possibili combinazioni, quelle più frequenti sono due:

– *Trasformazione*: si verifica quando il giocatore spende la risorsa di input per ottenerne, in cambio, una differente; ne è un esempio la costruzione di una colonia ne I Coloni di Catan.

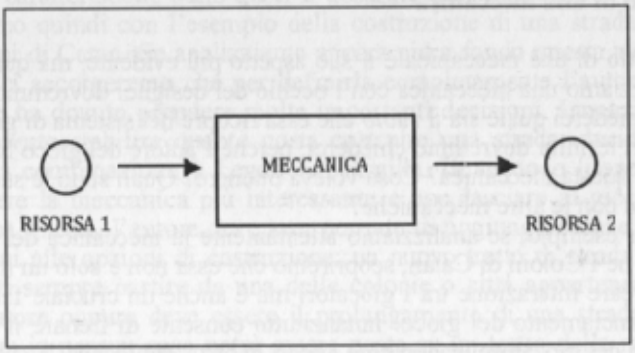


Figura 7: trasformazione di una risorsa.

[1] In effetti la cessione o l'acquisizione di una risorsa sono anch'essi cambiamenti di stato, per cui si potrebbe semplicemente dire che l'effetto di una meccanica è sempre quello di cambiare lo stato di una o più risorse; tuttavia è più espressivo riferirsi all'acquisizione e alla cessione di risorse come ad attività distinte.

– *Cambio di stato*: avviene quando la risorsa di input entra in uno stato differente, variando così la sua posizione sulla mappa di gioco o la sua funzione, oppure diventando più potente; un esempio è rappresentato dal miglioramento di una colonia che diventa una città, sempre ne I Coloni di Catan.

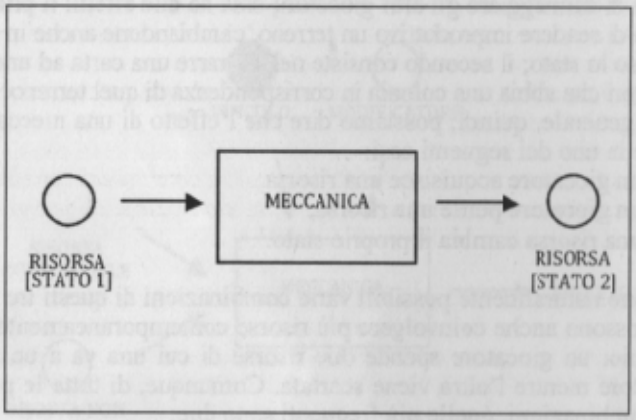


Figura 8: cambio di stato di una risorsa.

I ruoli di una meccanica

L'effetto di una meccanica è il suo aspetto più evidente, ma quando analizziamo una meccanica con l'occhio del designer dovremmo anche chiederci quale sia il *ruolo* che essa ricopre nel sistema di gioco. In altri termini dovremmo chiederci: perché l'autore del gioco ha inserito questa meccanica? Cosa voleva ottenere? Quali sono le sue relazioni con le altre meccaniche?

Per esempio, se analizziamo attentamente la meccanica del Brigante ne I Coloni di Catan, scopriremo che essa non è solo un modo per creare interazione tra i giocatori ma è anche un cruciale fattore di bilanciamento del gioco. Innanzitutto consente di frenare il progresso del giocatore leader, cioè quello in testa, riducendo la sua capacità produttiva; in secondo luogo permette di sfruttare in modo adeguato il risultato 7 sui dadi, che, essendo il valore più probabile, non sarebbe stato opportuno associare a dei terreni produttivi, al pari di quanto avviene per gli altri numeri.

Per fare un altro esempio, consideriamo il posizionamento dei dobloni sulle tessere personaggio, in Puerto Rico. Non si tratta di

una meccanica vera e propria bensì di un automatismo,[2] e anch'esso svolge diversi ruoli. In primo luogo fa sì che la scelta del personaggio diventi una ulteriore sorgente di dobloni, che si aggiunge alla sorgente principale rappresentata dalla vendita delle merci. Questo è particolarmente utile all'inizio del gioco, quando la produzione di merci è ancora bassa e i soldi scarseggiano. In secondo luogo permette di aggiungere varietà alle scelte, che saranno sempre diverse di turno in turno dato che il numero di dobloni posti su ogni personaggio cambia continuamente.

Ora il concetto di ruolo di una meccanica dovrebbe essere chiaro. Proviamo a darne una definizione:

Il ruolo di una meccanica è ciascuna delle conseguenze che essa immette nel sistema di gioco e delle motivazioni che ne giustificano la presenza.

Come si può notare dall'esempio riportato prima, spesso la compresenza di più ruoli in un'unica meccanica è in grado di conferirle una particolare eleganza.

Parametri e vincoli

L'analisi completa di una meccanica ha lo scopo di individuare tutte le caratteristiche sulle quali il designer può intervenire. Proseguiamo quindi con l'esempio della costruzione di una strada ne I Coloni di Catan. Se analizziamo ancora più a fondo questa meccanica ci accorgeremo che per definirla completamente l'autore del gioco ha dovuto prendere molte importanti decisioni. Innanzitutto ha dovuto stabilire quanto costa costruire una strada, decidendo per la combinazione 1 Legno + 1 Argilla. In secondo luogo, per rendere la meccanica più interessante e non lasciare al giocatore troppa libertà, l'autore deve aver pensato di aggiungere delle limitazioni alle opzioni di costruzione: un nuovo tratto di strada deve infatti sempre partire da una delle colonie o città appartenenti al giocatore oppure deve essere il prolungamento di una strada esistente; in nessun caso potrà essere posta su un tratto della mappa completamente disconnesso dal resto oppure già occupato da un avversario.

[2] Un automatismo, come vedremo più avanti, è una meccanica che non prevede scelte da parte del giocatore, e consiste quindi in un effetto applicato automaticamente al verificarsi di condizioni prestabilite.

Da questo esempio si nota come una meccanica sia caratterizzata da un insieme di proprietà quali le risorse coinvolte, i costi da sostenere e le limitazioni da rispettare. D'ora in poi definiremo *parametri* tutti i valori e i numeri associati ad una meccanica. I *parametri* possono riguardare tanto i requisiti quanto gli effetti della meccanica. Useremo più specificamente il termine *vincoli* per indicare tutti gli obblighi o i divieti cui il giocatore deve sottostare quando applica la meccanica.

I parametri di una meccanica sono tutti quegli aspetti che è possibile modificare per calibrare il comportamento della meccanica.

I vincoli sono le limitazioni che il giocatore deve rispettare nell'applicazione della meccanica.

È molto importante che il designer sia consapevole di parametri, vincoli e ruoli di una meccanica, perché sono tutti fattori da tenere presenti nel lungo processo di raffinamento che porta un prototipo a divenire un gioco completo. I parametri rispondono alle domande "quanti?", "quando?", "di che tipo?". Ad esempio: "Quante carte ottiene il giocatore quando sceglie l'azione di pescare?" oppure "In che fase del turno può giocare una carta?". I vincoli definiscono invece delle limitazioni, ovvero cosa il giocatore può o non può fare. Ad esempio: "Il giocatore può tenere in mano al massimo 5 carte".

Nella Parte Terza esamineremo, sotto forma di design pattern, due diversi tipi di vincoli: il **Vincolo immediato (261)**, che deve essere rispettato sempre affinché una mossa sia legale, e il **Vincolo differito (380)**, la cui verifica avviene, invece, in un momento successivo a quello in cui si effettua la mossa, il che amplia le possibilità di scelta e dà luogo spesso a dinamiche più interessanti. Vedremo inoltre che è spesso preferibile sostituire un vincolo con un **Deterrente (389)**, scoraggiando il giocatore dal compiere un'azione piuttosto che impedirla del tutto, allo scopo di lasciargli maggiore scelta.

Analisi delle meccaniche

Riportiamo ora alcuni esempi che chiariranno meglio i concetti esposti in precedenza. Consideriamo una generica meccanica di **Draft (308)**: si pescano da un mazzo coperto alcune carte, si pongono scoperte sul tavolo e poi i giocatori si alternano nel prelevarne

una alla volta. In questo tipo di meccanica alcuni dei parametri sono: il numero di carte estratte, l'ordine in cui i giocatori si susseguono nella scelta, il fatto che le carte possano essere in parte visibili e in parte coperte. Vi saranno sicuramente molti altri parametri, che però, in questo esempio un po' generico, non possono essere evidenziati.

Per chiarire il concetto di ruolo di una meccanica, invece, sarà meglio fare riferimento a giochi specifici dato che una meccanica può ricoprire ruoli differenti a seconda del contesto. Analizziamo, per esempio, il movimento del Prevosto in Caylus. Alcuni dei suoi parametri sono: il numero di passi che la pedina può compiere e il costo da sostenere per muoverla, pari ad una moneta per ogni spazio. Qual è, invece, il ruolo di questa meccanica? In effetti in essa coesistono più ruoli: innanzitutto il Prevosto aumenta l'interazione tra i giocatori, i quali acquistano la possibilità di ostacolarsi l'un l'altro; in secondo luogo accresce il grado di incertezza e, quindi, la tensione, perché c'è sempre il rischio che uno degli edifici scelti in un piazzamento sia poi reso inattivo dallo spostamento del Prevosto; infine, poiché la posizione del Prevosto influisce sul movimento del Balivo, ciò fornisce un mezzo per abbreviare o allungare il gioco a scelta dei partecipanti.

Come ulteriore esempio prendiamo anche in considerazione la meccanica di "piazzamento dadi" in Kingsburg, e proviamo a scomporla. Alcuni dei parametri sono: il numero di dadi di ciascun giocatore e il numero di piazzamenti possibili sul tabellone. In questo caso è presente anche un vincolo: non è possibile piazzare dei dadi su un posto già occupato da un altro giocatore. Infine questa meccanica ha i seguenti ruoli: è una sorgente di risorse, crea interazione tra i giocatori e incorpora un criterio per determinare l'ordine di turno (gioca per primo il giocatore cha ha ottenuto il totale più basso sui dadi).

Quando una meccanica riveste contemporaneamente più ruoli il risultato è spesso molto elegante: una meccanica che crea interazione, contribuisce al bilanciamento e allo stesso tempo aggiunge competizione e variabilità ha buone probabilità di essere una meccanica molto interessante.

Prendiamo per esempio il lancio dei dadi ne I Coloni di Catan, con particolare attenzione al risultato "7", che produce molteplici effetti: innanzitutto viene spostato il Brigante, il che consente ad un giocatore di danneggiarne un altro, creando così interazione; in secondo luogo si verifica il furto di una carta: questo aggiunge al danno fatto all'avversario un vantaggio per il giocatore attaccante, rendendo l'azione più soddisfacente; infine, ogni giocatore che possiede più di

sette carte ne perde la metà, il che aumenta il coinvolgimento di tutti i giocatori, crea tensione e funge da **Deterrente (389)**, scoraggiando la conservazione di troppe carte in mano.

Dagli esempi fatti risulta evidente come un buon designer, invece che semplicemente aggiungere un gran numero di meccaniche ad un sistema di gioco, cerca di sfruttare al massimo le poche meccaniche presenti, modificandone i parametri, aggiungendo effetti e stabilendo delle relazioni con altre meccaniche. Parametri e vincoli vengono quindi ad essere una sorta di manopole su cui il designer può agire per bilanciare il gioco, arricchirlo, renderlo più interessante o semplicemente più vario.

A seconda delle nostre esigenze e degli effetti che vogliamo creare, possiamo decidere di cambiare il valore di un parametro o agire su un vincolo, rinforzandolo o indebolendolo. Se poi decidessimo di cambiare una meccanica in modo radicale o di eliminarla del tutto, dovremmo comunque tenere conto dei ruoli che essa ricopre perché potrebbero essere fondamentali nell'economia del gioco. Ad esempio, se ne I Coloni di Catan togliessimo al giocatore la possibilità di scambiare risorse con gli avversari, sostituendo il commercio con una meccanica differente, rischieremmo di privare il gioco di una grossa componente di interazione.

Riassunto

In questo capitolo abbiamo presentato le meccaniche, cioè quelle regole che stabiliscono, dato un insieme di risorse di input, quali sono gli effetti o output che si generano. Per attivare una meccanica il giocatore deve soddisfarne i requisiti, che nel caso più generale comprendono dei costi, cioè delle risorse da spendere, dei requisiti non consumabili, cioè delle risorse da possedere che non vengono perse nell'attivazione, nonché dei vincoli da rispettare. L'attivazione di una meccanica produce uno o più effetti che si possono ricondurre, sostanzialmente, al cambio di stato di una risorsa, alla sua acquisizione o alla sua perdita da parte di un giocatore. Il ruolo di una meccanica è l'impatto che essa ha sul sistema di gioco o la ragione per cui essa è presente. I parametri della meccanica sono tutti i valori e le caratteristiche che ne descrivono il comportamento, mentre i vincoli sono delle condizioni che ne limitano l'attivazione da parte del giocatore.

Nella Parte Terza presenteremo diversi pattern che hanno a che vedere con le meccaniche, come il pattern **Modificatore (287)**, che descrive la possibilità di alterare i parametri o i vincoli di una mec-

canica durante la partita, o **Conversione (302)**, che descrive una meccanica in grado di scambiare una risorsa di input con una risorsa di tipo differente.

Nel prossimo capitolo ci occuperemo invece di ciò che accade quando una meccanica, che è definita da un insieme di regole scritte e quindi statiche, viene messa in moto nel corso di una partita, generando delle *dinamiche*.

Capitolo III

DINAMICHE ED ESTETICHE: IL MOTORE IN MOVIMENTO

Nel capitolo precedente abbiamo descritto una meccanica di gioco come un insieme di regole che stabiliscono il modo in cui lo stato del gioco e dei giocatori evolve, attraverso l'utilizzo delle risorse. In questo capitolo analizzeremo da vicino cosa accade quando una meccanica viene attivata per volontà dei giocatori, seguendo la linea tracciata dal framework MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics[1]). Questo modello distingue infatti le meccaniche, cioè le regole del gioco, dalle dinamiche, ovvero ciò che effettivamente accade in partita quando le regole vengono applicate, nonché dalle estetiche, che corrispondono alle sensazioni provate dai giocatori.

Meccaniche in azione

Chi non ha molta esperienza nell'ambito dei giochi da tavolo potrebbe supporre, semplicisticamente, che sia sufficiente avere ben chiare le regole di un gioco per poter immaginare il suo svolgimento senza effettivamente giocarlo. La realtà è ben diversa: la semplice lettura del regolamento spesso riesce a trasmettere solo in parte o per nulla l'idea di ciò che accade davvero nel corso della partita.

Ciò non dovrebbe sorprendere: sono infatti i giocatori a stabilire, pur nei limiti imposti dalle regole, il momento e la modalità più opportuni per attivare le meccaniche, per cui molto di ciò che accade è una diretta conseguenza delle loro scelte. Se osserviamo attentamente lo svolgersi degli eventi durante una sessione di gioco, l'atteggiamento assunto dai giocatori, il tipo di considerazioni che essi fanno prima di eseguire una mossa, le loro osservazioni e valutazioni circa l'andamento della partita o la migliore strategia da seguire, noteremo che molti di questi aspetti non sono affatto descritti nelle regole.

Prendiamo per esempio il gioco del Poker: le regole si limitano a definire il numero di carte che ogni giocatore riceve nonché il momento e le modalità in base alle quali egli può cambiare le proprie

[1] Hunicke R., Le Blanc M., Zubeck R., *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.

carte con altre, fare una puntata o rilanciare. Nessuna regola impone al giocatore di bluffare, eppure questo è proprio un tipico comportamento adottato da molti giocatori, che tentano di confondere gli avversari circa il punteggio che effettivamente possiedono.

Tutti quei fenomeni che, come il bluff, è possibile osservare durante una partita ma che non sono esplicitamente imposti o descritti dalle meccaniche, si definiscono *dinamiche*.

Una dinamica è una modalità di evoluzione dello stato del gioco o una condotta di gioco che emerge dall'attivazione delle meccaniche.

Come si può notare da questa definizione, anche se una dinamica si genera, in alcuni casi, indipendentemente dalla volontà dei partecipanti al gioco (come vedremo meglio nel prossimo capitolo, dedicato agli automatismi), molto più spesso è la diretta conseguenza delle loro scelte e valutazioni. Sono dinamiche, ad esempio, tutti quei comportamenti e quelle tendenze che i giocatori adottano in partita, quali

– la propensione ad accumulare una data risorsa;

– il temporeggiamento, cioè la scelta di attendere che l'avversario faccia una certa mossa per poi sfruttare la situazione che ne consegue;

– la preferenza per una strategia rischiosa o per una più conservativa;

– il tentativo di bluffare;

– il tentativo di giocare d'anticipo;

– lo sforzo di intuire le intenzioni degli altri giocatori;

– la cooperazione con un altro giocatore, eventualmente a danno di un terzo;

– il tentativo di superare un avversario in un confronto.

A questo punto dovrebbe essere chiara la relazione che esiste tra meccaniche e dinamiche: se le risorse sono il "carburante" e le meccaniche sono il "motore", allora le dinamiche sono tutto ciò che accade dopo che il motore è stato acceso mentre le *estetiche*, come vedremo tra poco, sono le sensazioni che la persona prova durante la guida.

In altri termini, mentre le meccaniche descrivono ciò che il giocatore può o non può fare, le dinamiche rappresentano ciò che effettivamente i giocatori "tendono" a fare nel corso della partita.

È importante sottolineare che una meccanica non potrà mai dar luogo forzatamente ad una data dinamica, sempre che si voglia lasciare al giocatore una certa libertà di scelta: essa potrà solo incoraggiarla, creando i presupposti affinché quella dinamica possa

emergere, oppure potrà inibirla, riducendo la probabilità che essa si manifesti.

Torniamo, per esempio, al gioco del Poker citato prima: cos'è che favorisce la dinamica del bluff? Due fattori sembrano essere determinanti: in primo luogo il fatto che le carte di ciascun giocatore siano visibili solo a lui e nascoste agli avversari; in secondo luogo il fatto che, ad aggiudicarsi il piatto, sarà l'ultimo giocatore rimasto dopo che tutti avranno passato. Il primo fattore, la presenza di informazioni nascoste, è quello che rende possibile il bluff; il secondo è quello che lo incoraggia. Se infatti un giocatore riesce ad ingannare i suoi avversari, dando loro l'illusione di essere in possesso di un punteggio molto forte, li indurrà ad uscire dal gioco ed egli, rimasto solo, potrà aggiudicarsi l'intero piatto.

L'emergere di una dinamica può essere favorito o sfavorito dalla presenza di specifiche meccaniche, ma non direttamente determinato da esse.

Dinamiche e criticità

Il game design è un'attività complessa. Uno dei motivi di questa complessità è proprio il fatto che non è semplice prevedere completamente cosa accadrà durante la partita, anche una volta che le regole del gioco siano state completamente fissate. In altre parole, dato un insieme di meccaniche, è difficile conoscere in anticipo quali dinamiche si creeranno realmente nel gioco vivo. Una discreta capacità di previsione è certamente una caratteristica distintiva di un buon designer, ma anche i più esperti non sono in grado di anticipare tutto e non è raro che, nel corso dei primi playtest, emergano molteplici imprevisti.

In alcuni casi le dinamiche venute alla luce possono rappresentare una piacevole sorpresa: dall'interazione tra gli elementi del gioco sorgono situazioni a cui il designer non aveva pensato ma che, nondimeno, offrono al giocatore l'opportunità di scelte significative ed interessanti.

Pensiamo ad esempio agli Scacchi: l'ideatore di questo gioco (di cui non si conosce l'identità) non poteva certamente prevedere che dalle semplici regole che stabiliscono il movimento dei pezzi potessero sorgere tattiche, strategie e stili di gioco in quantità tali da generare un' intera letteratura sull'argomento.

Dato che non si può prevedere tutto in anticipo, uno dei compiti del designer durante il playtest consiste proprio nel riconoscere le

dinamiche quando sono ancora allo stato embrionale e nel supportarle ed incoraggiarle, modificando le meccaniche del sistema affinché esse possano emergere. Ad esempio, se il designer nota che una dinamica potenzialmente interessante è limitata dalla presenza di vincoli molto stringenti, che riducono troppo le possibilità di azione dei giocatori, egli può decidere di rilassare alcuni di questi vincoli lasciando che la dinamica emerga in tutta la sua forza.

Tuttavia non sempre l'obiettivo del designer è quello di far emergere una dinamica: spesso, infatti, l'esigenza che si presenta è proprio quella opposta cioè quella di impedire che si verifichino situazioni di gioco indesiderate. Uno scenario molto frequente è questo: il designer crea un gioco immaginandone lo svolgimento nella sua mente, definisce delle regole che sulla carta sembrano divertenti e immagina che la partita si svolgerà in un certo modo e che si creeranno determinate situazioni di gioco. Purtroppo, però, fin dal primo playtest le cose non vanno come previsto ed emergono, invece, delle dinamiche sgradevoli o dei veri e propri problemi. Molti di questi sono talmente ricorrenti che hanno persino un nome: *Runaway leader*, ad esempio, indica quella situazione in cui il giocatore in testa continua ad accumulare un vantaggio sempre maggiore, diventando irraggiungibile dagli avversari; il termine *Kingmaking*, invece, sta a indicare che un giocatore ormai impossibilitato a vincere ha i mezzi per determinare la vittoria di uno dei suoi avversari. Di questi e altri difetti, tipici di un sistema di gioco ancora acerbo, parleremo più ampiamente nei capitoli successivi. Per il momento ci interessa sottolineare quanto segue:

> *La maggior parte delle criticità di un gioco e delle problematiche che emergono in fase di playtest non sono altro che dinamiche indesiderate: dinamiche che il designer preferirebbe non emergessero affatto o che fossero quantomeno tenute sotto controllo.*

Per concludere ripetiamo ancora una volta che il designer non ha un controllo *diretto* sulle dinamiche: l'unico mezzo che ha a disposizione è quello di agire in modo *indiretto*, intervenendo sulle meccaniche in modo che esse favoriscano e incoraggino le dinamiche desiderate e, al tempo stesso, sfavoriscano o rendano poco frequenti le dinamiche indesiderate. Possiamo addirittura azzardare quanto segue: nessuna meccanica è, di per sé, funzionante o non funzionante, giusta o sbagliata; esistono solo meccaniche più o meno adatte in relazione alla dinamiche che si vogliono generare.

Le estetiche

Abbiamo visto finora come ogni meccanica contenga, in potenza, un aspetto dinamico che emerge nel momento in cui la meccanica viene messa in movimento. La dinamica emergente ha a sua volta un'importante conseguenza: essa produce una risposta emozionale nei giocatori.

Ritorniamo di nuovo all'esempio del Poker. La possibilità di bluffare crea al tavolo una costante situazione di incertezza e tensione: un giocatore si tormenta nel dubbio, tentando di capire se un avversario stia bluffando o meno, mentre quest'ultimo rimane col fiato sospeso nella speranza che il proprio bluff non venga scoperto.

Tutte le emozioni e le sensazioni che i giocatori sperimentano mentre giocano si definiscono *estetiche*. Anche di queste ultime non vi è traccia nel regolamento: esse sono semplicemente la conseguenza delle dinamiche che sorgono nel corso della partita.

> *Un'estetica è ciascuna delle sensazioni ed emozioni che il giocatore prova nel corso della partita, grazie all'interazione col sistema di gioco e con gli altri partecipanti.*

Le estetiche di un gioco sono, a ben vedere, il fine ultimo del designer. Egli vuole creare un sistema che dia emozione e divertimento ai giocatori, per cui le dinamiche non sono un punto di arrivo ma solo un obiettivo intermedio: una dinamica potrebbe essere funzionale al gioco ma non è detto che sia gradevole. Ad esempio, una meccanica di attacco che comporti la sottrazione di risorse ai giocatori potrebbe essere perfettamente funzionale, perché in grado di favorire la rimonta dei giocatori rimasti indietro; questi avrebbero infatti la possibilità di attaccare il giocatore in testa in modo da frenare la sua avanzata (una dinamica, questa, comunemente nota come *Bash the leader*, cioè "danneggia il giocatore in testa"). Tuttavia questa dinamica potrebbe anche risultare sgradita ad alcune categorie di giocatori che non amino le forme distruttive di interazione, e di questo il designer dovrebbe tenere conto.

Se le estetiche sono l'obiettivo da tenere in mente quando si realizza un gioco, può essere utile elencarne alcune delle più frequenti:

– il brivido che nasce da una mossa rischiosa;

– il piacere generato dall'accumulare risorse;

– il piacere che deriva dal danneggiare un avversario mediante un attacco;

– la soddisfazione di concludere un accordo con un altro giocatore, che sia di beneficio per entrambi i partner;

– la sorpresa, piacevole o spiacevole, che nasce da un evento inatteso;

– la tensione che nasce dallo sforzo per raggiungere un risultato;

– il sollievo che si prova nel vedere confermati i propri calcoli o le proprie deduzioni;

– il gusto di costruire progressivamente una città o un regno, o di esplorare una regione sconosciuta, piaceri, questi, strettamente legati all'ambientazione del gioco.

Ritorneremo su questo argomento quando parleremo della Tensione, nel capitolo relativo. Per il momento aggiungiamo che, di tutte le estetiche, ve ne sono due che è molto interessante mettere a confronto: la suspense e la sorpresa. Il celebre regista Alfred Hitchcock, di cui riportiamo una breve citazione, amava farne una chiara distinzione:

> *«La differenza tra suspense e sorpresa è molto semplice e ne parlo spesso. Ad esempio: noi stiamo parlando, c'è forse una bomba sotto questo tavolo e la nostra conversazione è molto normale, non accade niente di speciale e tutto a un tratto: boom, l'esplosione. Il pubblico è sorpreso, ma prima che lo diventi gli è stata mostrata una scena del tutto normale, priva d'interesse. Ora veniamo alla suspense. La bomba è sotto il tavolo e il pubblico lo sa, probabilmente perché ha visto l'anarchico mentre la stava posando. Il pubblico sa che la bomba esploderà all'una e sa che è l'una meno un quarto (c'è un orologio nella stanza): la stessa conversazione insignificante diventa all'improvviso molto interessante perché il pubblico partecipa alla scena. Gli verrebbe da dire ai personaggi sullo schermo: "Non dovreste parlare di cose banali, c'è una bomba sotto il tavolo che sta per esplodere da un momento all'altro!". Nel primo caso abbiamo offerto al pubblico quindici secondi di sorpresa al momento dell'esplosione. Nel secondo gli offriamo quindici minuti di suspense».*[2]

Nei giochi da tavolo possiamo ritrovare i concetti appena esposti mettendo a confronto il classico Monopoly con il moderno Kingsburg. In Monopoly si crea un effetto sorpresa ogni volta che il giocatore pesca una carta dal mazzo Probabilità o Imprevisti: l'incertezza insita in questa mossa genera un'emozione, a volte piacevole a volte meno, ma sempre sorprendente. In Kingsburg, al contrario, il giocatore sa già con largo anticipo che ogni tre round di gioco dovrà

[2] François Truffaut, *Le cinéma selon Alfred Hitchcock*, 1966.

fronteggiare l'invasione dei mostri, di cui conosce anche la forza (seppure in modo approssimativo). Qui la sensazione predominante è quella della suspense: essa nasce dal fatto che il giocatore si sforza di organizzare al meglio la difesa nel poco tempo utile a disposizione, senza sapere con certezza se riuscirà nel suo intento.

Da questo esempio potrebbe sembrare che la suspense sia sempre preferibile alla sorpresa, ma non è necessariamente così. Ciò che conta, per un buon designer, è essere ben conscio della differenza e saper immettere nel proprio gioco l'effetto che realmente desidera.

Riassunto

Le dinamiche di un gioco sono tutti quei comportamenti o quelle tendenze che emergono durante la partita, quando le meccaniche, cioè le regole del gioco, vengono effettivamente "messe in moto". Rientrano nelle dinamiche, quindi, non solo le strategie e le tattiche messe in atto dai giocatori, ma anche i potenziali difetti e le criticità del sistema di gioco, quali l'impossibilità di frenare il progresso di chi sta vincendo, o l'eccesso di tempi di attesa tra un turno e l'altro. Le estetiche sono invece le sensazioni che il giocatore prova durante la partita e che il gioco è in grado di suscitare. La relazione che lega questi tre elementi è semplice: le meccaniche incentivano o inibiscono le dinamiche, che a loro volta determinano le estetiche, essendo queste ultime la meta che il designer si propone di raggiungere.

Nella Parte Terza vedremo che quasi tutti i design pattern hanno, tra le molteplici conseguenze della loro applicazione, l'emergere di una certa dinamica o il sorgere di determinate estetiche. Tuttavia vi sono alcuni specifici pattern, che chiameremo Dinamizzatori, per i quali la creazione di una dinamica o di un'estetica è proprio l'obiettivo principale.

Nel prossimo capitolo approfondiremo una particolare categoria di meccaniche che non offrono scelte ai giocatori ma che, tuttavia, rivestono un ruolo fondamentale per il progredire della partita: gli automatismi.

Capitolo IV

GLI AUTOMATISMI: LA PARTE FUORI CONTROLLO

Se le meccaniche presuppongono sempre un intervento da parte dei giocatori, che quantomeno scelgono il momento in cui attivarle, è anche vero che esistono procedure di gioco che si innescano in modo automatico e indipendente. Questi *automatismi* sono l'argomento del presente capitolo.

Quando è il gioco a prendere il controllo

Tutti gli elementi che abbiamo descritto finora sono, in un modo o nell'altro, legati alle scelte che i giocatori compiono durante la partita. Le risorse, infatti, sono quegli elementi che il giocatore utilizza nel modo e nel momento che ritiene più opportuni per perseguire i suoi scopi; le meccaniche sono le opportunità che il giocatore ha di sfruttare le risorse, mentre le dinamiche sono i comportamenti che scaturiscono dalle decisioni e dalle considerazioni dei giocatori. Tuttavia, non sempre ciò che accade nell'arco di una partita è conseguenza diretta di una scelta. Vi sono infatti delle procedure di gioco che risultano, almeno in parte, indipendenti dalla volontà dei giocatori e che intervengono in determinati momenti della partita in modo, per così dire, automatico, in base a delle regole prestabilite.

Ad esempio, in una partita di Monopoly il giocatore tira i dadi all'inizio del proprio turno e muove il segnalino di un numero di caselle pari al risultato ottenuto; inoltre se passa dal Via ottiene anche una somma di denaro. Tutto ciò accade perché stabilito dal regolamento, indipendentemente da qualunque scelta. Chiameremo le procedure di questo tipo *automatismi*.

> *Un automatismo è una meccanica sulla quale il giocatore non ha controllo o su cui può esercitare un'influenza molto limitata. Nell'applicazione dell'automatismo egli non effettua alcuna scelta o, tutt'al più, si limita a compiere scelte molto semplici e spesso ovvie.*

In quella macchina immaginaria che è un sistema di gioco, dove le risorse-carburante alimentano le meccaniche-motore, gli automatismi sono un po' come l'elettronica del veicolo, ovvero rappresenta-

no tutto ciò che accade senza che il guidatore debba intervenire come parte attiva.

Dato che genera degli effetti, un automatismo può ancora essere descritto come una meccanica, che però, come particolarità, può anche non richiedere delle risorse in input. Essa, invece di attivarsi per esplicita scelta di un giocatore, scatta in modo automatico al verificarsi di una condizione che chiameremo *trigger*. Possiamo quindi raffigurare un automatismo con lo stesso diagramma usato per una meccanica, in cui, al posto dell'usuale input, o in aggiunta ad esso, compare un trigger.

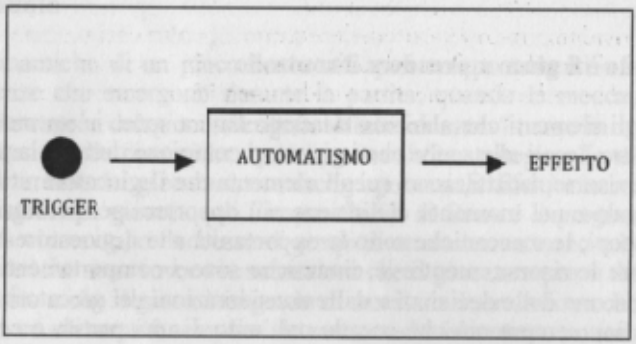


Figura 9: automatismo.

Nell'esempio del Monopoly, il trigger che fa tirare i dadi ai giocatori è semplicemente l'inizio del turno, mentre il trigger che gli fa ottenere denaro è il passaggio per il Via. Anche il tiro di dadi a inizio turno ne I Coloni di Catan è un automatismo, e serve a rifornire di risorse i giocatori; in questo caso, però, un input è presente, perché ottengono risorse solo quei giocatori che posseggono una colonia o una città sul terreno selezionato casualmente.

Il ruolo degli automatismi

Dopo l'esempio del Monopoly potrebbe sembrare che gli automatismi siano assenti nei giochi moderni, o che rivestano in essi un ruolo secondario, ma non è affatto così. Prendiamo Caylus: all'inizio di ogni round tutti i giocatori ricevono una rendita fissa di due monete. Si tratta senza dubbio di un automatismo, perché i giocatori non hanno alcun potere decisionale in questo momento del gioco; nondimeno

esso rappresenta la sorgente principale della risorsa-denaro. Un altro automatismo è costituito dalla risoluzione dei piazzamenti, dopo che tutti i giocatori hanno passato: in questa fase i giocatori si limitano a ritirare un lavoratore per volta, applicando gli effetti dell'edificio corrispondente; le possibilità di scelta, presenti solo su alcuni edifici, sono in genere molto ridotte (come l'alternativa tra prendere due cubetti di un colore piuttosto che un cubetto singolo di un altro colore). La risoluzione dei piazzamenti, quindi, è sostanzialmente un automatismo.

Ma a cosa servono esattamente gli automatismi? Alcuni di essi, come nell'esempio della rendita di inizio turno in Caylus, forniscono ai giocatori le risorse primarie, necessarie per l'effettuazione delle mosse. Rientrano in questa categoria anche le semplici regole del tipo "pesca tre carte all'inizio del tuo turno". In altri casi un automatismo impone la verifica di alcune condizioni, in base alle quali si assegnano ai giocatori dei bonus o delle penalità, in corrispondenza di specifici momenti della partita. Altri automatismi fanno avanzare un contatore di turni o un elemento equivalente. In Caylus, ad esempio, il movimento automatico del Balivo al termine di ogni round stabilisce il momento in cui termina la costruzione di una sezione del castello e fa sì che la partita evolva progressivamente verso la fine. Inoltre gli automatismi sono utilizzati spesso per rimpinguare delle risorse sul piano di gioco, rimpiazzando quelle acquisite dai giocatori: pensiamo ad Agricola e alla collocazione delle risorse sui vari spazi del tabellone all'inizio di un nuovo round.

Da questi esempi risulta chiaro che gli automatismi hanno un ruolo importante: quale che sia la loro funzione specifica, essi contribuiscono a determinare un avanzamento dello stato del gioco, in modo che la partita proceda verso la conclusione.

Da un punto di vista più generale, possiamo dire che un automatismo ha il compito di generare una dinamica sulla quale il designer può avere un forte controllo, dato che dipende più da alcuni parametri da lui impostati che non dalle scelte dei giocatori. Quali siano questi parametri è l'argomento del prossimo paragrafo.

Trigger e scelte

Un automatismo, come ogni altra meccanica, è caratterizzato da diversi parametri, di cui i principali sono: il *trigger* e il *grado di controllo*.

Il termine *trigger* indica tutto ciò che può far scattare un automatismo. Infatti, dato che un automatismo si attiva indipendentemente dalle scelte dei giocatori, ci deve essere qualcosa che lo inneschi, tipicamente il verificarsi di una particolare condizione.

Il trigger di un automatismo rappresenta la condizione o la causa che lo fa scattare. Può anche corrispondere a un particolare momento del gioco, in cui l'automatismo va applicato.

Alcuni dei trigger più utilizzati sono i seguenti:

– l'azione di un giocatore, di cui l'automatismo rappresenta un effetto collaterale;

– il sopraggiungere di un particolare momento del gioco, come l'inizio o la fine di un turno o di una fase;

– il verificarsi di una condizione;

– un effetto dovuto a un altro automatismo, come il lancio di un dado.

In Caylus, ad esempio, il fatto che un giocatore piazzi un proprio lavoratore sull'edificio di un avversario è un trigger, grazie al quale questi ottiene un punto vittoria. La fine di un round è il trigger che fa muovere il Balivo, mentre l'arrivo di quest'ultimo su una speciale casella è la condizione-trigger che determina la fine di una manche di gioco, corrispondente al completamento di una sezione del castello.

Il secondo parametro che il designer deve stabilire è il *grado di controllo*, cioè la misura in cui il giocatore può influenzare l'effetto automatico. Non sempre, infatti, gli automatismi sono completamente privi di scelte: a volte il giocatore può calibrarne l'effetto attraverso semplici decisioni. Tra l'altro è bene tenere presente che gli automatismi "puri", cioè completamente incontrollabili, sono spesso noiosi da applicare e si tende perciò a dimenticarsene. Ciò si verifica soprattutto quando essi non hanno alcun effetto sui giocatori e riguardano soltanto il posizionamento o il rimpinguo di risorse sul tabellone.

In Puerto Rico, ad esempio, ci si dimentica spesso di reintegrare i coloni sulla nave dopo la fase del Sindaco; per questo motivo il regolamento stabilisce come comportarsi quando il rimpinguo avvenga in un momento successivo.

In genere una buona soluzione di design a questo tipo di problemi consiste nell'associare all'automatismo un vantaggio per uno o più giocatori, in modo che sia interesse di questi ultimi ricordarsene.

L'estetica degli automatismi

Finora abbiamo esaminato l'aspetto più tecnico degli automatismi, ma dobbiamo aggiungere che essi hanno anche un risvolto squisitamente estetico: simili agli spazi vuoti in un'immagine o in quadro, essi creano delle pause che si inseriscono in modo naturale tra una at-

tivazione e l'altra di meccaniche più complesse, determinando una sorta di ritmo e di alternanza tra momenti di scelta e mere esecuzioni.

In altri termini un automatismo permette al giocatore di rilassarsi di tanto in tanto, osservare ciò che accade nel gioco, limitandosi per lo più a manipolare cubetti o segnalini (non dimentichiamo che il contatto fisico con i componenti è parte del piacere del gioco) o a compiere scelte molto semplici, recuperando le forze per decisioni future più impegnative. Persino negli Scacchi, un gioco in cui tutto ciò che accade è frutto di scelte precise e ragionate, non mancano alcuni semplici automatismi, come la ripresa di un pezzo avversario in un cambio.[1]

Ma il ruolo degli automatismi non si ferma qui: essi possono addirittura costituire un vero e proprio fattore di divertimento. È possibile, infatti, divertirsi anche senza aver alcuna influenza su ciò che sta accadendo, benché ciò possa sembrare addirittura paradossale ad alcune categorie di giocatori che amano avere sempre il controllo completo della situazione e rifuggono da ogni elemento di casualità. Provate a ricordare quando, da bambini, vi dondolavate su un'altalena: l'emozione non era forse più forte quando era qualcun altro a spingervi? Quella sensazione di non avere il controllo sul movimento, di essere in balia di una volontà altrui, dava un brivido tutto particolare. Nei giochi da tavolo si creano spesso situazioni simili: quando si avvicina, inesorabilmente, la fine di una manche o della partita o, in generale, un momento in cui occorre fronteggiare un pericolo, soddisfare un vincolo o conquistare un vantaggio sufficiente per vincere, ecco che la tensione diventa davvero alta.

Spesso il divertimento sorge semplicemente dalla speranza che un tiro di dado sia favorevole, ed è interessante notare che, sia nel tradizionale Monopoly che nel moderno I Coloni di Catan, è un tiro di dado ad inizio turno (quindi un automatismo) a stabilire quanti e quali giocatori ottengono o perdono risorse, che si tratti di denaro o di carte materia.

Per citare un esempio più recente, prendiamo Galaxy Trucker: in questo gioco vi è una prima parte in cui ciascun giocatore costruisce la propria astronave, scegliendo in tempo reale i pezzi migliori da una riserva comune posta al centro del tavolo; vi è poi una seconda parte in cui le astronavi così costruite compiono un viaggio irto di

[1] Negli Scacchi un cambio consiste nella cattura reciproca di un pezzo da parte dei due avversari quando i pezzi catturati hanno lo stesso valore (es. due cavalli o un cavallo e un alfiere). In realtà la ripresa del pezzo non è un atto davvero automatico perché il giocatore potrebbe optare per una mossa diversa, ma è comunque la scelta più frequente.

pericoli ed opportunità. La fase del viaggio non è altro che un continuo susseguirsi di automatismi: ogni tappa del viaggio è rappresentata dall'estrazione di una carta-evento da un apposito mazzo, e le scelte, pur non mancando, sono in effetti abbastanza limitate e in alcuni casi addirittura ovvie. Il divertimento sta soprattutto nel vedere cosa succede e nell'osservare come la propria e le altrui astronavi superino indenni i pericoli o si distruggano sotto i colpi di improvvise meteoriti. È bene precisare, però, che in questo e in altri giochi di concezione moderna gli automatismi sono in genere abbastanza controllabili, in quanto gli effetti che producono sono influenzati da scelte che i giocatori hanno compiuto precedentemente.

Riassunto

Gli automatismi, al pari di risorse, meccaniche e dinamiche, sono un elemento essenziale di un gioco. Essi rappresentano la parte non controllabile del sistema, cioè tutto ciò che accade non per volontà dei giocatori o come diretta conseguenza delle loro scelte, ma semplicemente per imposizione del regolamento. Lo scopo degli automatismi è principalmente quello di far avanzare lo stato del gioco verso la conclusione, indipendentemente da ciò che fanno i giocatori. Ogni automatismo è caratterizzato da un trigger, cioè la condizione che lo innesca, e da un grado di controllo, che rappresenta la misura in cui i giocatori possono intervenire a modificarne, almeno parzialmente, l'effetto. Gli automatismi hanno anche una funzione estetica, in quanto liberano temporaneamente il giocatore dall'incombenza di compiere delle scelte e lo rendono semplice e divertito spettatore di eventi che intervengono spontaneamente nella partita.

Nel capitolo *Automatismi* della Parte Terza descriveremo sotto forma di design pattern alcuni particolari automatismi molto frequenti nei giochi moderni. Nel prossimo capitolo, invece, l'ultimo di questa prima parte, tratteremo un elemento detto Struttura: una sorta di quadro di riferimento che racchiude tutti gli altri elementi in modo da dare forma a un completo sistema di gioco.

Capitolo V

LA STRUTTURA: IL GIOCO COME SISTEMA INTEGRATO

Fino ad ora abbiamo descritto gli elementi di un gioco separatamente. Tuttavia per ottenere un sistema completo e giocabile è necessario organizzare questi elementi all'interno di un quadro più grande, che li racchiuda e li metta in relazione. La struttura di un gioco ha esattamente questa funzione. Essa è quella cornice concettuale all'interno della quale le risorse, le meccaniche e gli automatismi si inseriscono a formare un insieme armonico e ordinato, che permette al giocatore di vivere una esperienza piacevole.

La struttura di un sistema di gioco è scomponibile in tre diversi aspetti: la *struttura statica*, che include il concetto di *rete di meccaniche*, la *struttura dinamica* e le *condizioni di vittoria*. A ciascuno di questi argomenti dedicheremo uno specifico paragrafo.

Struttura statica

Nel Capitolo II abbiamo esaminato l'anatomia di una meccanica presa isolatamente. Tuttavia l'analisi di un sistema di gioco non sarebbe completa se non considerassimo l'insieme di tutte le meccaniche presenti, comprensivo dei loro collegamenti logici. Infatti, dato che la risorsa prodotta in output da una meccanica può essere utilizzata come input di una meccanica differente, tutte le meccaniche del sistema possono essere collegate fino a formare un'unica grande *rete di meccaniche*.

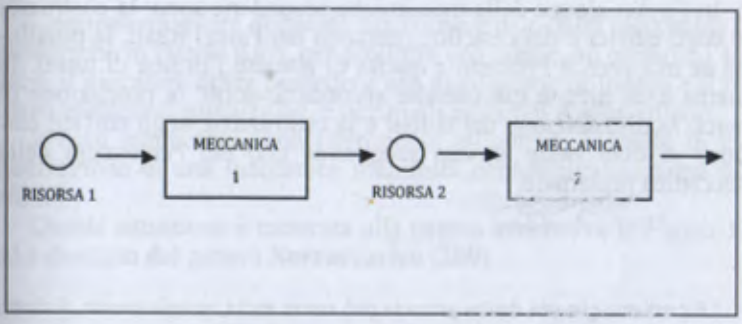


Figura 10: rete di meccaniche.

La struttura statica di un gioco descrive appunto tale rete, ovvero il modo in cui le risorse fluiscono attraverso le meccaniche mettendole in collegamento.

La struttura statica di un sistema di gioco è l'insieme costituito da tutte le risorse, le meccaniche e le relazioni che legano questi elementi.

È importante notare che, all'interno della rete, non tutte le meccaniche hanno la stessa importanza. In genere, infatti, è possibile distinguere una *meccanica principale* e una o più *meccaniche secondarie*.

La meccanica principale è quella che funge da motore dell'intero sistema e dalla quale dipendono tutte le altre. Essa si riconosce dal fatto che richiede in input le risorse primarie, ovvero quelle che il giocatore riceve sempre ad inizio turno.[1]

In Caylus, ad esempio, la meccanica principale è quella nota come piazzamento lavoratori: i giocatori si alternano nel posizionare i propri segnalini, detti appunto lavoratori, su apposite locazioni del tabellone, ciascuna corrispondente ad una specifica azione. In Puerto Rico, invece, la meccanica principale è rappresentata dalla scelta del Personaggio: un giocatore seleziona uno dei personaggi disponibili, ciascuno dei quali corrisponde a un'azione, e poi tutti i giocatori, partendo da quello di turno, eseguono tale azione.

La meccanica principale di un gioco è la parte più importante della sua struttura statica. Essa rappresenta lo strumento privilegiato attraverso il quale il giocatore può compiere delle scelte significative e procurarsi quelle risorse che utilizzerà, successivamente, per attivare le meccaniche secondarie. Queste ultime sono classificate come tali non perché siano meno utili ma perché, semplicemente, discendono dalla principale e non potrebbero esistere senza di essa.

In Caylus alcune delle meccaniche secondarie sono: la costruzione degli edifici e del castello, i percorsi dei Favori Reali, la possibilità di muovere il Prevosto e quella di alterare l'ordine di turno. In Puerto Rico alcune meccaniche secondarie sono: la produzione di merci, la distribuzione dei coloni e la costruzione degli edifici; ciascuna di esse viene attivata scegliendo uno dei Personaggi della meccanica principale.

[1] Ricordiamo che una risorsa primaria può essere anche, semplicemente, il diritto di mossa.

Connettori di meccaniche

Fino ad ora abbiamo rappresentato una meccanica come una relazione semplice, tra un'unica risorsa in input e un unico effetto in output. In questo paragrafo considereremo invece la possibilità che una stessa meccanica abbia input e output multipli, ovvero costituiti, rispettivamente, da più risorse e più effetti. Ciò amplia notevolmente la possibilità di mettere in relazione meccaniche differenti, creando reti ampie e intrecciate.

Per semplicità limiteremo l'analisi al caso di due risorse in input e due effetti in output.

Consideriamo innanzitutto il caso di due risorse in input. Quando le due risorse sono, tra loro, in una relazione di contemporaneità, ciò vuol dire che esse sono entrambe necessarie per attivare la meccanica. Questo caso è mostrato in Figura 11 e corrisponde al pattern **Requisiti multipli (269)**.

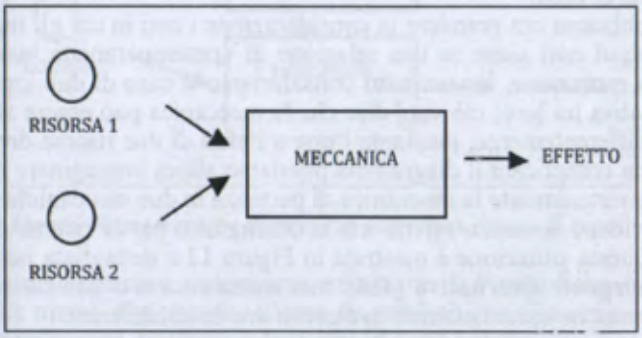


Figura 11: meccanica con più requisiti.

L'esempio migliore di questa situazione è dato dalla meccanica di produzione in Puerto Rico: per produrre una merce, ad esempio l'Indaco, il giocatore dovrà possedere una piantagione di Indaco e il relativo edificio di produzione, e occuparli entrambi con un colono.

Il caso simmetrico, con riferimento all'output, è quello in cui l'attivazione di una meccanica manifesta contemporaneamente più effetti.

Questa situazione è mostrata alla pagina successiva in Figura 12 ed è descritta dal pattern **Sovraccarico (280)**.

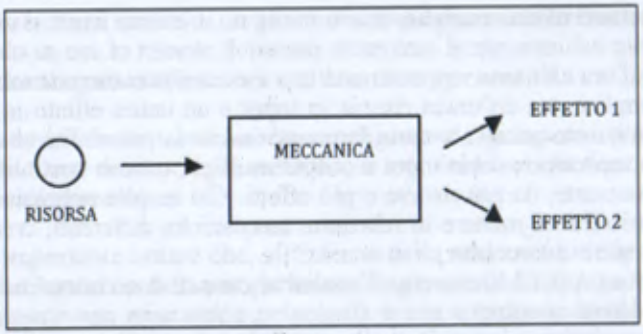


Figura 12: meccanica con più effetti.

La scelta del Personaggio, in Puerto Rico, è un'azione sovraccarica: quando un giocatore sceglie un Personaggio, non solo esegue l'azione corrispondente ma prende anche i dobloni eventualmente posti su di esso.

Dobbiamo ora prendere in considerazione i casi in cui gli input o gli output non siano in una relazione di contemporaneità bensì di mutua esclusione. Innanzitutto consideriamo il caso di due input in alternativa tra loro: ciò vuol dire che la meccanica può essere attivata, indifferentemente, mediante l'una o l'altra di due risorse diverse. Per non complicare il diagramma possiamo allora immaginare di dividere virtualmente la meccanica di partenza in due meccaniche, che condividano lo stesso effetto ma si distinguano per la risorsa di input. Questa situazione è mostrata in Figura 13 e dettagliata nel pattern **Sorgente alternativa (468)**: una stessa risorsa o uno stesso effetto possono essere ottenuti in almeno due modi differenti.

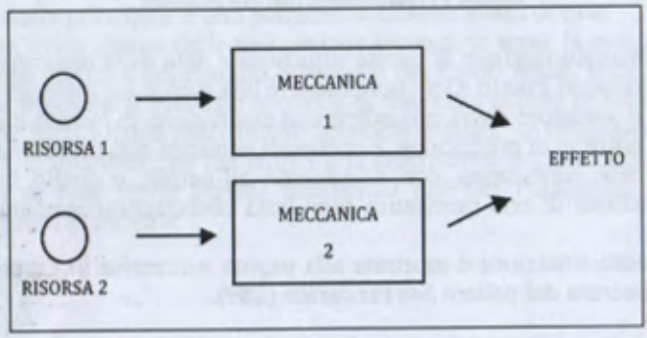


Figura 13: meccaniche diverse con lo stesso effetto.

Consideriamo ancora un esempio tratto da Puerto Rico. Il giocatore dispone di una sorgente principale di dobloni, rappresentata dalla vendita delle merci, ma ha anche un altro modo di procurarseli: può scegliere un personaggio sul quale si siano accumulati dei dobloni nel corso di diversi round.

Infine, il caso in cui una meccanica abbia due output alternativi è anch'esso rappresentabile dividendo virtualmente la meccanica in due meccaniche distinte, le quali avranno, in questo caso, un effetto differente pur condividendo lo stesso input. Ciò è illustrato in Figura 14 e descritto in dettaglio dal pattern **Risorsa polivalente (462)**, il quale mostra come una stessa risorsa possa essere utilizzata per scopi differenti.

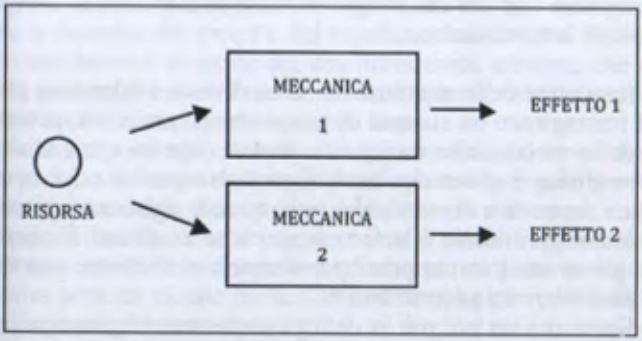


Figura 14: meccaniche diverse con una stessa risorsa di input.

L'ultimo esempio, ancora una volta tratto da Puerto Rico, è quello delle merci, che possono essere sia vendute, per ricavarne dobloni, sia imbarcate, trasformandole così in punti vittoria.

Struttura dinamica

Mentre la struttura statica descrive un sistema di gioco per come esso appare "da fermo", la struttura dinamica ne definisce il movimento. Se osserviamo una partita nell'arco del suo intero svolgimento possiamo notare un continuo cambiamento dello *stato del gioco*, inteso qui come la somma delle condizioni relative a tutti gli elementi del gioco in un preciso momento: il numero e il tipo di risorse possedute da ciascun giocatore, la disposizione di pedine e altri componenti sul tabellone nonché l'insieme delle risorse che ancora non sono state assegnate. Il compito della struttura dinamica è allora quello

di definire la modalità e il ritmo con cui questo stato del gioco evolve, dallo stato iniziale fino a quello finale.

La struttura dinamica di un qualsiasi gioco comprende sempre almeno tre aspetti: il *setup*, cioè la fase preliminare della partita in cui viene stabilito lo stato iniziale, lo *svolgimento* vero e proprio della partita, con particolare attenzione alla sua suddivisione in turni, round o altre unità di tempo, e infine le *condizioni di terminazione*, che definiscono lo stato finale del gioco ovvero rappresentano i criteri per stabilire quando la partita si considera terminata.

> *La struttura dinamica di un gioco è l'insieme dei criteri per la suddivisione della partita in unità di tempo. Comprende in particolare i criteri che ne determinano la partenza, lo svolgimento e la terminazione.*

L'importanza della struttura dinamica diventa evidente se proviamo ad immaginare un sistema di gioco che ne sia privo: potremmo avere delle meccaniche molto interessanti, ma in assenza di una struttura chiara il gioco risulterebbe piuttosto confuso. La struttura dinamica risponde a domande del tipo: quando agiscono i giocatori? Cosa determina l'inizio e la fine di un turno di gioco? È possibile, per un giocatore, interrompere un avversario o effettuare una mossa anche al di fuori del proprio turno?

Vediamo ora un po' più in dettaglio i tre aspetti principali della struttura dinamica.

Il setup

Il setup consiste nella fase preparatoria che precede la partita vera e propria. Lo scopo del setup è quello di definire lo stato iniziale del gioco. Esso comprende tutte quelle operazioni preliminari come la distribuzione ai giocatori di un certo quantitativo di risorse iniziali o la predisposizione dei componenti di gioco condivisi, come tabellone, plance, carte e tessere di partenza.

Il setup è costituito da un insieme di regole, al pari di una meccanica. Tuttavia le regole di setup non vengono considerate, generalmente, delle meccaniche vere e proprie dato che vengono applicate una volta soltanto. Esse rispondono a domande del tipo: "Come si determina il primo giocatore?", "Quante carte deve ricevere inizialmente ciascun giocatore?", "Quali risorse bisogna piazzare sul tabellone all'inizio della partita?". Alcune delle tecniche di design che si riferiscono a questa fase del gioco, come l'estrazione casuale di car-

te o tessere iniziali, hanno come obiettivo quello di conferire variabilità al gioco, rendendo ogni partita diversa dalle altre.

Lo svolgimento

Lo svolgimento di una partita comprende tutto ciò che accade dopo il setup, ovvero l'intera successione degli eventi di gioco, durante i quali lo stato del gioco e dei giocatori subiscono continui mutamenti. Compito della struttura dinamica, per quanto riguarda lo svolgimento, è la definizione di apposite unità di tempo, quali turni, round e manche, che siano in grado di scandire il ritmo della partita. Questi termini hanno, purtroppo, un significato un po' ambiguo che cambia a seconda del gioco e del regolamento adottato. Per questo motivo cercheremo di darne qui una definizione univoca, che senza avere la pretesa di essere l'unica valida, è semplicemente quella che useremo convenzionalmente in questo libro.

L'unità temporale più semplice è rappresentata dal *turno*. Il turno è quel periodo di tempo durante il quale agisce un singolo giocatore, che porta a termine la sua mossa o anche tutte le sue mosse, nel caso siano più di una. Durante il proprio turno il giocatore generalmente non subisce interruzioni da parte degli altri partecipanti (a meno che non siano presenti alcune particolari meccaniche che consentano interventi esterni di questo tipo).

A volte è necessario suddividere la partita in unità di tempo più grandi, per cui si introduce il concetto di *round*. Un round è costituito da un insieme di diversi turni e comprende le azioni di più giocatori. Più precisamente, nel corso di un round i giocatori si alternano nell'eseguire i propri turni individuali, e il round termina solo quando tutti i giocatori hanno esaurito completamente le mosse a loro disposizione. Nel caso più semplice ogni giocatore ha soltanto una mossa e si può stabilire che nel momento in cui la partita stia per terminare si continui a giocare fino a completare il round in corso, cioè fino al turno dell'ultimo giocatore. Questo espediente assicura che tutti i partecipanti giochino lo stesso numero di mosse. Esso funge, quindi, da meccanismo di bilanciamento che riduce il vantaggio dovuto all'ordine di turno iniziale, a causa del quale alcuni giocatori potrebbero giocare più turni di altri.

In alcuni casi la partita è divisa in unità di tempo di dimensioni ancora maggiori del round: si tratta delle *manche*. Una manche è il raggruppamento di più turni o round ed è caratterizzata dal verificarsi di una svolta importante nel corso della partita. Questo concetto è descritto più in dettaglio nel pattern **Manche (513)**.

Prima di concludere questo paragrafo vogliamo segnalare che a volte il *turno* di gioco viene suddiviso in *fasi*, cioè in unità di tempo più piccole, a ciascuna delle quali corrisponde una specifica azione. Quando una singola *fase* coinvolge tutti i giocatori essi si alternano nell'eseguire l'azione prevista (questo tipo di struttura è descritto più approfonditamente nel pattern **Turno frammentato (494)**). In questi casi sorge una difficoltà, poichè il termine *turno* finisce col diventare ambiguo. Il più delle volte utilizzeremo *turno* nel significato originario, cioè con riferimento all'azione di un solo giocatore, ma in alcuni contesti esso potrà indicare anche l'unità più ampia data dalla successione di tutte le fasi.

La terminazione

Lo svolgimento della partita procede fino ad un momento conclusivo stabilito dai *criteri di terminazione*, il cui compito è quello di caratterizzare lo stato finale del gioco. I criteri possibili sono molti ma ricadono, sostanzialmente, in due categorie:

– *Numero fisso di turni*: in questo caso la partita finirà esattamente dopo un numero di turni prestabilito, indipendentemente dalle scelte dei giocatori.

– *Numero variabile di turni*: il momento esatto di fine partita dipende dal verificarsi di una determinata situazione di gioco, come l'estrazione di una particolare carta o il sopraggiungere di un evento.

La seconda possibilità è descritta dal pattern **Durata variabile (519)**.

Condizioni di vittoria

Le condizioni di vittoria completano la struttura statica e dinamica del gioco, fissando uno o più obiettivi che il giocatore deve soddisfare per vincere. La maggior parte dei giochi includono un'unica condizione di vittoria, che ricade generalmente in una di queste tre categorie: Corsa, Maggioranza e Sopravvivenza. Vediamole in dettaglio.

Corsa

Consiste nel raggiungere un certo obiettivo prima degli avversari. Questa condizione di vittoria trae ispirazione dal pattern **Corsa (342)** e caratterizza non solo i veri e propri giochi di corse, in cui bisogna arrivare primi in un percorso, ma anche molte altre tipologie di giochi.

Negli Scacchi, ad esempio, vince il giocatore che per primo riesce a dare scacco matto all'avversario. Ne I Coloni di Catan il vincitore è il primo giocatore che totalizza dieci punti vittoria.

In giochi di questo tipo generalmente non c'è una durata prestabilita, e la condizione di terminazione è implicita: il gioco termina, infatti, soltanto quando uno dei giocatori raggiunge l'obiettivo finale. Gli obiettivi possono essere di molti tipi differenti, come risolvere un enigma (Cluedo), raggiungere un punteggio prefissato (I Coloni di Catan) o un traguardo (Gioco dell'Oca). Talvolta gli obiettivi sono addirittura diversi per ciascun giocatore (Risiko!).

In alcuni casi si possono avere delle condizioni multiple di vittoria, in modo che vinca il primo giocatore che consegua una qualsiasi di esse. Negli Scacchi, per esempio, ci sono due modi di vincere: dando scacco matto o per esaurimento del tempo sull'orologio avversario. In Niagara si vince collezionando un certo numero di gemme in tre possibili combinazioni: una gemma per ciascuno dei cinque colori, quattro gemme dello stesso colore oppure sette gemme qualsiasi.

Una menzione particolare meritano i cosiddetti giochi *cooperativi*, in cui i giocatori non sono in competizione l'uno con l'altro bensì cooperano per "battere il gioco". Anche i casi come questo sono spesso riconducibili ad una sorta di corsa, che vede impegnati da una parte l'intero gruppo di giocatori e dall'altra il sistema di gioco, nelle vesti di un avversario virtuale. A volte la corsa è evidente e manifesta: i giocatori devono soddisfare una data condizione di vittoria prima che "scada il tempo", ad esempio entro un certo numero di turni; altre volte il sistema di gioco ha un proprio obiettivo, che, se raggiunto, determina la sconfitta dei giocatori. In entrambi i casi, quindi, occorre battere il sistema sul tempo.

Maggioranza

In base a questo criterio il vincitore è chi, al termine del gioco, ha più punti vittoria, più soldi o la maggioranza di un qualche altro tipo di risorsa. Un'altra variante prevede la vittoria del giocatore con meno *penalità*. In tutti questi casi il pattern di riferimento è sempre **Maggioranza (334)**. Questo criterio rende necessaria un'esplicita condizione di terminazione per la partita.

È anche possibile combinare i criteri Maggioranza e Corsa, assegnando soltanto un bonus in punti al vincitore della Corsa e riservando la vittoria completa al giocatore che ha più punti in totale.

Un esempio in tal senso è dato da Thurn and Taxis, dove i giocatori cercano di creare dei percorsi di lunghezza progressivamente maggiore. Il primo giocatore che riesce a chiudere un percorso di

lunghezza 7 chiude il gioco e ottiene 1 punto come bonus. Successivamente tutti i giocatori contano i loro punti complessivi e il vincitore è chi ne ha di più.

Sopravvivenza

Questa condizione di vittoria prevede l'eliminazione progressiva dei giocatori e la vittoria dell'ultimo rimasto in gioco, cosa che accade, ad esempio, nel Monopoly. È un'idea poco utilizzata nei giochi moderni perché ha lo svantaggio di escludere i giocatori eliminati, i quali non possono far altro che attendere la terminazione della partita, spesso annoiandosi. In questo tipo di giochi occorre definire un criterio di eliminazione, come l'esaurimento di risorse (in Monopoly il giocatore che termina i propri soldi viene eliminato) o il commettere un errore (espediente utilizzato in molti party game).

Nel seguito di questo libro useremo spesso i termini *leader* e *loser*. Il primo indicherà quel giocatore che, in un dato momento della partita, è il più vicino al raggiungimento delle condizioni di vittoria e quindi in vantaggio rispetto agli avversari. I *loser* saranno, di conseguenza, tutti gli altri giocatori, mentre indicheremo come *loser assoluto* colui che tra i loser ha accumulato lo svantaggio maggiore.

Riassunto

Un gioco da tavolo non è semplicemente un miscuglio di elementi ma possiede una struttura, cioè una forma che organizza risorse, meccaniche ed automatismi in modo che appaiano come un'unità coerente. La struttura di un gioco da tavolo ha tre aspetti: la struttura statica rappresenta l'insieme delle relazioni che legano le meccaniche del gioco, relazioni determinate principalmente dal flusso delle risorse che fuoriescono da una meccanica come output per poi diventare l'input di una meccanica diversa; la struttura dinamica divide la partita in unità di tempo di granularità diversa, quali turni, round o manche, e ne stabilisce la successione; le condizioni di vittoria, infine, stabiliscono i criteri in base ai quali la partita può dirsi terminata e definiscono le modalità di designazione del vincitore.

La Parte Terza, nel Capitolo V, raggruppa pattern di due tipi diversi. Alcuni riguardano la struttura statica, e in particolare la connessione di diverse meccaniche. Altri, invece, riguardano la struttura dinamica e sono legati all'evoluzione della partita o alla sua suddivisione in unità di tempo.

Parte Seconda

Le dimensioni

Un gioco da tavolo è un sistema complesso. Anche se possedete molta esperienza in un determinato gioco e avete imparato a conoscerlo in profondità, dopo innumerevoli partite trascorse a sviscerarne le finezze tattiche e strategiche, potreste avere di esso una visione ancora parziale e limitata. Probabilmente, infatti, avete osservato il gioco dalla prospettiva di giocatori, e come tali eravate interessati a una sola cosa: vincere. Il punto di vista del designer, invece, è un po' diverso. Come autori di giochi dobbiamo porci domande che i giocatori normalmente non si pongono affatto: "Qual è il ruolo di questa meccanica? Perché all'inizio del turno si pescano cinque carte piuttosto che sei? Che scopo ha il vincolo che impedisce di conservare più di sette carte in mano?".

Ogni aspetto del gioco, benché sembri così naturale e in armonia con gli altri, è spesso il frutto di scelte difficili, che il designer ha compiuto a valle di numerosi playtest. Non è facile, osservando un gioco ormai completato, prendere coscienza di tutti questi dettagli. Spesso non è nemmeno facile analizzare un gioco che noi stessi stiamo progettando, e tuttavia un'analisi è necessaria se vogliamo individuarne i pregi o, ancor più, i difetti, in modo da poterli correggere. Come possiamo gestire tutta la complessità del nostro sistema di gioco senza correre il rischio di tralasciare qualcosa? Un possibile approccio è quello di analizzarlo da diverse prospettive, prendendone in considerazione una per volta. Ognuno di questi punti di vista, che chiameremo *dimensione,* costituisce una sorta di lente di ingrandimento che ci permetterà di osservare il gioco più da vicino, focalizzandoci su un suo particolare aspetto.

Ciascuno dei capitoli che segue è dedicato a una specifica dimensione. Cominceremo con quella degli Obiettivi, che rappresentano le mete e i traguardi che il giocatore persegue durante la partita. Gli obiettivi sono una delle prime cose da definire quando si crea un nuovo gioco e forniscono la base per tutte le successive scelte di de-

sign. La seconda dimensione è quella della Controllabilità, che stabilisce quali sono le scelte a disposizione del giocatore. La dimensione della Tensione prende in esame l'aspetto emotivo del gioco e le sensazioni che esso riesce a generare nei partecipanti, quali pressione, suspense e brivido. Segue poi la dimensione del Bilanciamento, che si preoccupa di analizzare l'equilibrio esistente tra le diverse alternative presenti in una scelta. L'Incertezza rappresenta l'insieme di quei fattori che aggiungono imprevedibilità alla partita. La dimensione dell'Interazione analizza tutte le modalità in cui i giocatori possono influenzarsi reciprocamente, mentre il Coinvolgimento è una misura di quanto un giocatore è interessato all'andamento della partita, anche quando non è il suo turno. Di fondamentale importanza è la Variabilità, che si occupa di quegli aspetti che spezzano la monotonia, rendendo i turni di gioco uno diverso dall'altro. La dimensione della Memoria, invece, prende in considerazione quegli elementi che legano un turno al successivo e fanno sì che l'intera partita appaia come lo svolgersi di un'unica "storia". Infine la Stabilità riguarda tutti quei fattori in grado di frenare il progresso di chi sta vincendo e, allo stesso tempo, di garantire a chi sta perdendo una possibilità di recupero.

Al termine di ciascun capitolo, un paragrafo conclusivo intitolato *Pattern di supporto* riporta un elenco dei principali pattern che operano sulla dimensione trattata. Ciascun pattern è descritto in modo molto sintetico: per una trattazione più approfondita potete far riferimento alla scheda del pattern, riportata nella Parte Terza.

Capitolo I

OBIETTIVI

Uno dei primi aspetti che un designer prende in considerazione quando si accinge a creare un nuovo gioco è la definizione degli obiettivi, ovvero delle mete che il giocatore deve raggiungere nel corso della partita. Gli obiettivi sono ciò che dà una direzione e un senso alle azioni dei giocatori, i quali scelgono le proprie mosse proprio in funzione degli obiettivi che si sono prefissati di raggiungere.

Un obiettivo è ciascuna delle mete che il sistema di gioco propone al giocatore. Al raggiungimento di un obiettivo corrisponde un premio mentre al suo mancato raggiungimento corrisponde, talvolta, una penalità.

Figura 15: obiettivo.

Naturalmente l'obiettivo più importante è quello indicato nel regolamento come scopo del gioco, ovvero quello che corrisponde alla condizione di vittoria: arrivare per primi al termine di un percorso, possedere più soldi degli avversari alla fine della partita o conquistare un determinato numero di risorse sono solo alcune delle tante possibilità.

La condizione di vittoria, pur essendo fondamentale, non basta da sola a creare situazioni di gioco interessanti perché è percepita dai giocatori come qualcosa di troppo distante nel tempo. In altri termini, se gli unici obiettivi presenti sono raggiungibili solo alla fine della partita è possibile che il gioco manchi di mordente o che, semplicemente, non offra delle sfide coinvolgenti fin dai primi turni. Per questo motivo l'obiettivo finale è generalmente affiancato da una serie di obiettivi a breve termine. Tali obiettivi intermedi rappresenta-

no, allo stesso tempo, una sfida continua per il giocatore e un progresso in direzione dell'obiettivo finale.

Ad esempio, quando giochiamo a I Coloni di Catan il nostro obiettivo principale è fare punti vittoria edificando colonie e città. Ma per far ciò è necessario procedere per gradi: volendo costruire una colonia dovremo prima procurarci le materie necessarie, poi costruire preliminarmente una strada lunga almeno due tratti e infine spendere le materie acquisite per piazzare la colonia. Ecco quindi che mettere assieme le materie da costruzione diventa un chiaro obiettivo intermedio. Esso ci pone di fronte ad interessanti interrogativi: "Come posso ottenere l'Argilla di cui ho bisogno? Mi conviene commerciare con un avversario o con il porto? Devo piuttosto sperare in un tiro di dadi fortunato?".

Un obiettivo non deve necessariamente essere qualcosa da ottenere o da raggiungere. Altre fonti di obiettivi possono essere il superamento di un ostacolo, un pericolo da fronteggiare, una penalità che va evitata o mantenuta il più ridotta possibile.

In Kingsburg, ad esempio, l'arrivo dei mostri a fine anno è un fattore che il giocatore deve tenere sempre presente: egli non può limitarsi a costruire edifici ma deve anche pensare alla difesa del proprio regno. Un altro caso è quello del gioco di carte No Thanks!, dove tutte le carte che i giocatori acquisiscono rappresentano punti negativi: l'obiettivo, in questo caso, è ridurre al minimo le penalità totalizzate a fine partita.

Il principio del progresso graduale

Idealmente ogni singola mossa del giocatore dovrebbe essere legata a un obiettivo, in modo che al termine del suo turno il giocatore abbia la chiara percezione di aver fatto un piccolo ma significativo passo verso la vittoria. La gratificazione che il giocatore prova nel raggiungere un risultato è importante per mantenere vivo l'interesse, ma è altrettanto importante, perché il gioco abbia un giusto mordente, che l'obiettivo sia raggiungibile solo con difficoltà o almeno non troppo rapidamente. Possiamo definire questo principio guida *Principio del progresso graduale*.

> *Il principio del progresso graduale suggerisce che il giocatore porti a compimento un obiettivo attraverso un processo non immediato, che richieda più mosse o turni di gioco. Un progresso graduale è generalmente molto più gratificante che non ottenere lo stesso risultato in una sola mossa.*

In linea con questo principio è anche il fatto che un risultato puramente aleatorio crea maggior divertimento quando è ottenuto attraverso l'applicazione ripetuta di uno stesso meccanismo. Non è un caso che molti giochi che fanno uso di dadi includano la possibilità di rilanciarli più volte.

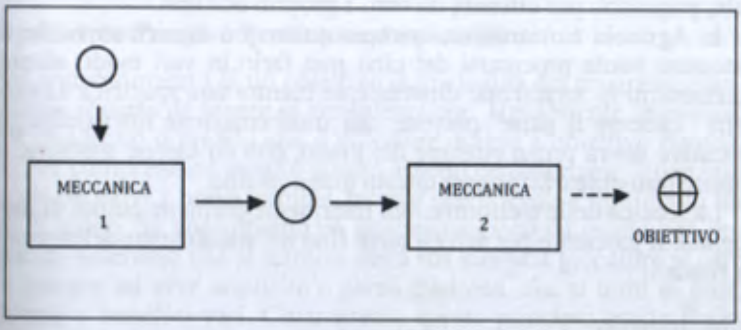


Figura 16: principio del progresso graduale.

Prendiamo ad esempio il gioco di dadi Il verme è tratto. Al proprio turno il giocatore effettua diversi lanci di dadi cercando di ottenere, col risultato finale, il più alto valore possibile. Al termine di tutti i lanci egli potrà finalmente prendere una delle tessere poste al centro del tavolo. In questo esempio, molto semplice, il giocatore raggiunge l'obiettivo desiderato nel corso di un singolo turno di gioco; tuttavia questo richiede comunque diversi lanci di dado, cioè più mosse.

I giochi più complessi presentano spesso degli obiettivi il cui conseguimento impegna il giocatore per più turni. In Thurn and Taxis, ad esempio, il giocatore che voglia completare un percorso dovrà affiancare almeno tre carte città, il che, ipotizzando di giocare sempre una sola carta per turno, richiede tre turni di gioco. Inoltre per completare una regione saranno necessari più percorsi, ovvero un gran numero di turni.

Tenendo a mente il Principio del progresso graduale, proviamo ora a vedere in che modi è possibile applicarlo concretamente nella progettazione di un gioco. In generale le tecniche possibili sono tre: *trasformazione intermedia*, *stati intermedi*, *requisiti multipli*.

Trasformazione intermedia

La prima tecnica che descriveremo si basa sull'idea che un dato effetto non sia ottenibile direttamente da una risorsa primaria. Da tale

risorsa, quindi, si otterrà solo una risorsa intermedia e sarà poi quest'ultima a produrre, con un'ulteriore trasformazione, l'effetto che il giocatore vuole realmente ottenere.

In Kingsburg, per esempio, il piazzamento di un gruppo di dadi non permette di costruire immediatamente un edificio ma fornisce dei cubi-risorsa. Successivamente sarà possibile "trasformare" questi cubi, pagandoli per ottenere un vero e proprio edificio.

In Agricola troviamo un esempio ancor più significativo. Se il giocatore vuole procurarsi del cibo può farlo in vari modi; alcuni piazzamenti lo forniscono direttamente mentre una specifica azione detta "cuocere il pane" prevede una trasformazione intermedia: il giocatore dovrà prima ottenere del grano, con un'azione apposita, e successivamente trasformare questo grano in cibo.

La tecnica delle trasformazioni intermedie permette quindi di impegnare il giocatore per diversi turni fino all'ottenimento della risorsa finale.

Stati intermedi

Questa tecnica consiste nel fatto che, quando un giocatore acquisisce una risorsa, non può usarla immediatamente bensì deve prima cambiarne lo stato.

Ne abbiamo un esempio nella meccanica della popolazione in Through the Ages. Qui il giocatore dispone di una riserva di lavoratori, rappresentati da pedine gialle poste sulla sua plancia. Per utilizzare il lavoratore, il giocatore non può prenderlo dalla riserva e piazzarlo direttamente su un proprio edificio ma deve preventivamente spostarlo in un'apposita area della propria plancia. Pertanto collocare un lavoratore su un edificio richiede due azioni di gioco.

Il cambio di stato di una risorsa ha conseguenze simili alla trasformazione ma ha il vantaggio di non introdurre nuovi tipi di risorse nel sistema. Questa tecnica è approfondita nel pattern **Stato intermedio (275)**.

Requisiti multipli

Negli esempi visti finora c'era sempre una meccanica che richiedeva una sola risorsa. Questa risorsa veniva quindi trasformata o cambiava il suo stato fino a produrre l'effetto desiderato. La terza tecnica possibile consiste nel far sì che una meccanica richieda più risorse o condizioni per essere attivata.

L'esempio migliore è dato dalla meccanica di costruzione in Caylus: ogni edificio ha un costo rappresentato da un certo numero di cubetti di vario colore. Per costruirlo il giocatore deve non solo pro-

curarsi i cubi necessari, utilizzando diversi piazzamenti, ma anche usare un'ulteriore specifica azione, pagando i cubi accumulati. Anche in questo caso, quindi, sono necessarie diverse mosse o turni per raggiungere il risultato desiderato. Questa tecnica è descritta più in dettaglio nel pattern **Requisiti multipli (269)**.

Il principio Prendi o Perdi: premi e penalità

Nel conseguimento di un obiettivo la gradualità del progresso non è l'unico aspetto da tenere in considerazione. Ugualmente importante è il guadagno o *premio* che il giocatore ottiene a obiettivo raggiunto. Per comprendere meglio questo aspetto consideriamo innanzitutto gli obiettivi a breve termine, ovvero quelli legati a un singolo turno di gioco. Se analizziamo un qualunque gioco da tavolo ben progettato noteremo che al termine della sua mossa il giocatore si ritrova sempre ad aver acquisito o perso qualcosa, che si tratti di punti, risorse o benefici vari. Chiameremo questo principio guida *Prendi o Perdi*:

> *Il giocatore deve, al suo turno, acquisire qualcosa che gli dia la chiara sensazione di aver fatto un progresso nel gioco o, in alternativa, perdere qualcosa nel caso non abbia pianificato bene le proprie mosse (o che sia stato sfortunato).*

Perché questo principio è importante? Si tratta soprattutto di una questione legata alle sensazioni che il gioco deve trasmettere: fare un turno senza aver acquisito nulla di significativo può dare un senso di noia. In questo caso il giocatore non percepirà alcun progresso e il suo turno successivo sarà molto simile a quello appena effettuato. Per aggiungere tensione è allora opportuno che, anche quando il giocatore non guadagna nulla, abbia almeno corso il rischio di perdere qualcosa.

In alcuni giochi questo principio è molto netto ed evidente. Prendiamo ad esempio Il verme è tratto: il giocatore tira i dadi per cercare di conquistare una delle tessere presenti sul tavolo. Se non dovesse riuscirvi, non solo non acquisirà alcuna tessera ma dovrà anche restituire quella in cima alla propria pila.

Vi sono comunque molti giochi in cui il giocatore non perde mai risorse ma può acquisirne in maggiore o minore quantità a seconda della mossa scelta. In Caylus, ad esempio, il giocatore riesce sempre ad ottenere dei cubetti o del denaro; la differenza tra un turno ben pianificato e una serie di errori sta nel fatto che egli, nel secondo ca-

so, otterrà meno di quanto si aspettasse oppure non riuscirà a procurarsi esattamente le risorse che gli occorrono.

Se il guadagno relativo a una singola mossa è importante, lo è ancora di più quello ottenuto da un obiettivo raggiunto nel corso di più turni: quando il giocatore compie un simile sforzo, si aspetta di ottenere immediatamente un *premio* significativo. Quest'ultimo deve consistere in qualcosa che attesti il suo progresso nel gioco e che rappresenti anche un vantaggio strategico, in grado di sostenerlo nel suo cammino verso la vittoria finale.

Ne I Coloni di Catan, ad esempio, quando un giocatore riesce a costruire una nuova colonia non si limita a totalizzare un punto vittoria aggiuntivo ma incrementa anche la sua produttività ed espande il suo controllo su un nuovo territorio. Negli Scacchi il giocatore che conquista un pezzo avversario otterrà, da quel momento in poi, un gioco più semplice mentre per il suo avversario diventerà ancor più duro difendersi. In Caylus la costruzione di un edificio procura un duplice vantaggio: innanzitutto il giocatore potrà pagare sempre un solo denaro quando piazzerà un lavoratore su di esso (normalmente, dopo che alcuni giocatori hanno passato, i costi di piazzamento aumentano); in secondo luogo egli riceverà un punto vittoria ogni volta che il suo edificio verrà utilizzato da un avversario. Anche in Puerto Rico il possesso di un edificio fornisce al giocatore dei vantaggi di vario tipo, che si attivano automaticamente in determinate fasi del gioco.

Dagli esempi fatti risulta evidente che il premio associato ad un obiettivo consiste spesso in una qualche forma di vantaggio duraturo. Se, d'altra parte, tutti gli obiettivi intermedi fornissero soltanto punti, ovvero avessero importanza solo in relazione alla vittoria finale, il gioco perderebbe un po' di mordente. Il giocatore, infatti, apprezza che i suoi sforzi vengano premiati con qualcosa che egli può utilizzare subito e che lo supporterà nel prosieguo della partita (v. **Potere permanente (196)**).

Non è necessario, comunque, che il beneficio sia sempre una risorsa permanente come negli esempi fatti finora. Può anche trattarsi di un beneficio da sfruttare immediatamente o in un turno successivo, ovvero una risorsa consumabile o istantanea come "pesca una carta" o "avanza di una casella". Ciò che conta è che il giocatore percepisca il risultato del suo sforzo come qualcosa di tangibile.

D'altra parte, si potrebbe obiettare, ci sono giochi in cui il beneficio consiste di soli punti vittoria. In Carcassonne, ad esempio, il completamento di una strada fornisce punti vittoria, mentre in Thurn and Taxis si ottengono dei punti bonus al completamento di un percorso o di una regione. Tuttavia anche in questi due casi, a un'analisi più at-

tenta, si può intravedere la presenza di un vantaggio di altra natura. In Carcassonne, quando il giocatore completa una strada, recupera anche l'omino posto su di essa, che torna disponibile per i turni successivi. Analogamente in Thurn and Taxis il completamento di un percorso permette di piazzare dei nuovi Uffici Postali ed eventualmente di espandersi in una nuova regione, non raggiunta prima di allora. In entrambi i casi, quindi, completando un obiettivo il giocatore sta già gettando le basi per il raggiungimento di quello successivo.

Le difficoltà e i rischi

Nel percorso che porta a un obiettivo è naturale che il giocatore incontri delle difficoltà o degli ostacoli, e sia portato, talvolta, ad assumersi dei rischi. Ma cos'è che rende difficile raggiungere un obiettivo? Principalmente due fattori: l'incertezza e la compresenza di più obiettivi da portare avanti parallelamente.

L'Incertezza è una dimensione di cui parleremo approfonditamente in uno specifico capitolo ma per il momento possiamo anticipare che essa rappresenta quell'insieme di circostanze che rendono l'esito di una mossa, o di una strategia di gioco, non perfettamente noto a priori. Le due principali sorgenti di incertezza sono l'alea, ovvero l'insieme di elementi puramente casuali presenti nel gioco, quali il lancio di dadi o l'estrazione di carte da un mazzo, e l'Interazione (anche questa è una specifica dimensione), ovvero l'influenza che un giocatore subisce da parte degli altri partecipanti; questi perseguono, infatti, intenti propri, spesso in conflitto con quelli del primo giocatore.

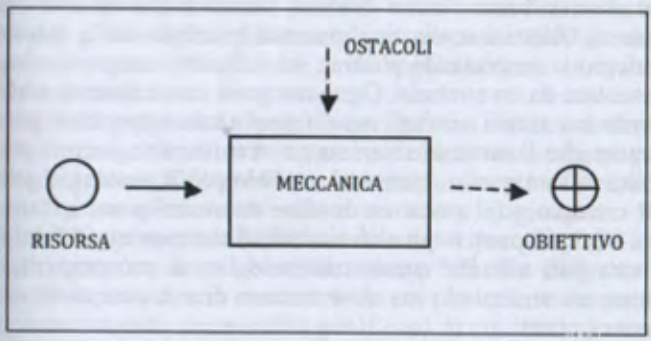


Figura 17: obiettivi e ostacoli.

Il secondo fattore di difficoltà consiste nella compresenza di diversi obiettivi, tutti ugualmente importanti. Questo costringe il giocatore ad una decisione ardua poiché, avendo egli solo un numero limitato di mosse per turno, dovrà necessariamente scegliere di volta in volta quale obiettivo favorire a svantaggio degli altri.

Molti sistemi di gioco sono costruiti attorno a *due* obiettivi principali e contrapposti: il primo è positivo, cioè in grado di apportare dei vantaggi, ed è direttamente collegato alle condizioni di vittoria; il secondo, invece, ha il compito di creare nel giocatore un senso di costante pressione, dato che il suo mancato soddisfacimento comporta una penalità.

In Kingsburg, per esempio, l'obiettivo primario è la costruzione degli edifici, i quali forniscono punti vittoria; ad esso se ne aggiunge un altro non meno rilevante: l'accumulo di milizie, necessarie per fronteggiare i mostri che attaccheranno in inverno. Nella fase di piazzamento il giocatore dovrà spesso operare una scelta difficile: rinunciare ad acquisire materie per mettersi al sicuro, ammassando un discreto numero di soldati, oppure privilegiare la costruzione degli edifici, correndo maggiori rischi nella battaglia di fine anno? Analogamente, in Caylus troviamo due obiettivi principali rappresentati dalla costruzione degli edifici e da quella del castello.

Altri giochi hanno un'impostazione differente: essi sono caratterizzati dalla presenza di un unico obiettivo replicato in tante varianti, in modo che queste appaiano come tanti obiettivi distinti pur avendo, in realtà, la stessa natura di fondo.

Ad esempio, in Ticket to Ride il giocatore occupa le linee ferroviarie di collegamento tra le città raffigurate sul tabellone. Dato che ci sono numerose città e numerosi collegamenti possibili, generalmente il giocatore persegue contemporaneamente l'obiettivo di occupare diverse linee. Anche Einfach Genial offre un interessante esempio di obiettivi replicati: i giocatori piazzano delle tessere sul piano di gioco totalizzando punti in sei differenti categorie, ciascuna rappresentata da un simbolo. Ogni categoria costituisce un obiettivo differente ma tutti i simboli sono ugualmente importanti grazie a una regola che li mette in relazione: al termine del gioco il punteggio effettivo sarà quello relativo al simbolo con il punteggio più basso. Per esempio, se il giocatore dovesse ottenere 9 punti col simbolo giallo e 10 o più punti negli altri simboli, il suo punteggio finale sarà comunque pari a 9. Per questo motivo egli non può permettersi di trascurare alcun simbolo ma deve cercare di avanzare contemporaneamente su tutti.

Possiamo quindi concludere con un'osservazione valida, se non sempre, almeno in molti casi: un sistema di gioco comprende due o

più obiettivi, tutti egualmente importanti, e la tensione di gioco nasce dal fatto che il giocatore, nel compiere la propria mossa, dovrà necessariamente decidere quale obiettivo privilegiare a sfavore degli altri.

Pattern di supporto

Dei pattern descritti nella Parte Terza, quelli strettamente legati alla dimensione degli Obiettivi si dividono in quattro gruppi.

Il primo gruppo comprende quei pattern che definiscono esplicitamente un obiettivo da raggiungere, e che quindi possono essere utilizzati per arricchire il gioco, fornendo al giocatore mete e traguardi. **Set (217)** e **Sequenza (222)** definiscono l'esplicito obiettivo di procurarsi un insieme di risorse; il primo dei due pattern si focalizza sul numero e sul tipo delle risorse, mentre il secondo sul modo in cui vengono ordinate. **Progressione (227)** definisce l'obiettivo di accumulare molti esemplari di una stessa risorsa. **Maggioranza (334)** ha come obiettivo quello di accumulare una data risorsa in quantità superiore rispetto agli avversari. **Produzione automatica (455)** crea implicitamente l'obiettivo di innalzare il livello di produzione di una data risorsa. Una **Pedina mobile (212)** altera le proprietà di uno spazio di gioco, in modo che ad esso corrisponda un obiettivo da raggiungere. **Malus (372)** crea implicitamente l'obiettivo di evitare una penalità, mentre **Ribaltone (359)** suggerisce un modo per trasformare una penalità in un vantaggio, a patto di assumersi il rischio che tale strategia comporta. **Combo (237)** crea l'obiettivo strategico di procurarsi risorse che lavorino in sinergia tra loro. Con **Effetto variabile (294)** l'obiettivo è quello di massimizzare l'effetto prodotto da una meccanica. **Turno variabile (505)** può creare l'obiettivo di diventare primi di turno in un determinato momento del gioco. Infine **Informazione nascosta (403)**, rendendo non palesi alcune informazioni, crea implicitamente l'obiettivo di intuirle o dedurle.

Il secondo gruppo è formato da quei pattern che non definiscono esplicitamente un obiettivo bensì ne richiedono uno come presupposto. **Replicazione (476)** prende un obiettivo esistente e lo replica più volte nel gioco in modo da offrire più scelte al giocatore. **Bonus (364)** ed **Effetto speciale (426)** stabiliscono il premio che si ottiene al raggiungimento di un obiettivo, mentre **Vincolo differito (380)** impone il rispetto di una condizione in un particolare momento del gioco, introducendo una penalità per il caso in cui la condizione non sia soddisfatta. **Corsa (342)** stabilisce un premio per il primo giocatore che raggiunge un determinato obiettivo. **Partenza asimmetrica**

(500) suggerisce di assegnare ad ogni giocatore un obiettivo diverso all'inizio del gioco.

Al terzo gruppo appartengono quei pattern che agiscono su un obiettivo preesistente, facilitandone il raggiungimento. **Conversione (302)** consente di trasformare risorse di un tipo in risorse di altro tipo. **Jolly (233)** è una risorsa flessibile, che può essere usata più facilmente rispetto a una risorsa ordinaria. **Sorgente alternativa (468)** fornisce più modi di ottenere una data risorsa e quindi di conseguire un determinato obiettivo.

Il quarto e ultimo gruppo comprende i pattern che contribuiscono a rendere più difficoltoso e lungo il raggiungimento di un obiettivo. **Stato intermedio (275)** definisce uno o più stati intermedi che una risorsa deve attraversare fino al momento in cui può essere pienamente utilizzata. **Requisiti multipli (269)** stabilisce che più risorse, di numero e tipo differente, sono necessarie per conseguire un determinato risultato. **Sovraccarico (280)** aggiunge più effetti all'utilizzo di una risorsa: tali effetti possono favorire e sfavorire, al tempo stesso, due obiettivi differenti, creando quindi un senso di tensione. **Vincolo immediato (261)** pone dei limiti al numero e al tipo di mosse effettuabili, aggiungendo così delle restrizioni alla volontà del giocatore. **Deterrente (389)** scoraggia una determinata condotta di gioco rendendola più difficile da attuare.

Riassunto

In questo capitolo abbiamo descritto gli Obiettivi come una delle componenti più importanti di un gioco. Un obiettivo è una meta che il giocatore deve raggiungere; può trattarsi dello scopo ultimo del gioco, quello, cioè, che garantisce la vittoria, o di un obiettivo intermedio da conseguire nel corso della partita. L'avanzamento verso un obiettivo è più gratificante se avviene in modo graduale, turno dopo turno; in quest'ottica giocano un ruolo fondamentale le difficoltà e i rischi che fanno da ostacolo ai progressi del giocatore. È importante, inoltre, per mantenere alta la tensione di gioco, che a ogni mossa il giocatore ottenga una ricompensa o una penalità in base alla bontà della scelta compiuta, e che riceva un premio significativo in seguito al raggiungimento di un obiettivo a lungo termine.

Capitolo II

CONTROLLABILITÀ

Dopo aver stabilito gli obiettivi del gioco, occorre anche fornire al giocatore i mezzi per raggiungerli. Egli deve cioè avere l'opportunità di compiere delle scelte significative in funzione delle mete che si è prefissato. Una *scelta* consiste nella selezione di un'opzione all'interno di un insieme. Ciascuna delle opzioni disponibili è detta *alternativa*.

Una scelta è la selezione di un'opzione, detta alternativa, all'interno di un insieme.

Attraverso le scelte il giocatore esercita il proprio controllo sull'evoluzione della partita; questo aspetto è analizzato dalla dimensione della Controllabilità.

La controllabilità è la misura in cui il giocatore può influenzare l'andamento e l'esito della partita attraverso le proprie scelte.

In un gioco *controllabile* le scelte del giocatore sono determinanti nell'influenzare l'andamento della partita; viceversa, in un gioco incontrollabile tutto ciò che accade è determinato da fattori casuali, come il lancio di un dado, o da altri meccanismi automatici su cui il giocatore non ha alcuna influenza. In giochi di questo tipo, come ad esempio il Gioco dell'Oca, il giocatore rimane semplice spettatore degli eventi che si susseguono senza alcun potere di intervento.

Una meccanica che voglia dirsi controllabile, quindi, non può basarsi completamente sul caso e nemmeno può limitarsi a stabilire ciò che il giocatore deve o non deve fare: essa ha invece il compito di chiarire ciò che il giocatore *può* fare. Inoltre la semplice presenza di più alternative non è sufficiente a rendere una scelta interessante, qualora essa non comporti conseguenze significative sullo stato del gioco. Ad esempio, la scelta del colore del segnalino, nel Gioco dell'Oca, è del tutto irrilevante ai fini della vittoria.

Perché una scelta abbia senso essa deve avere un impatto sullo stato del giocatore e su quello degli altri partecipanti, ovvero sulle risorse ottenute o perse da ciascuno e, in ultima analisi, sulla possibilità di raggiungere degli obiettivi. È per questo che la dimensione

della Controllabilità è strettamente legata a quella degli Obiettivi: ciascuna meccanica presente in un gioco offre una scelta logicamente correlata, direttamente o indirettamente, a uno o più obiettivi.

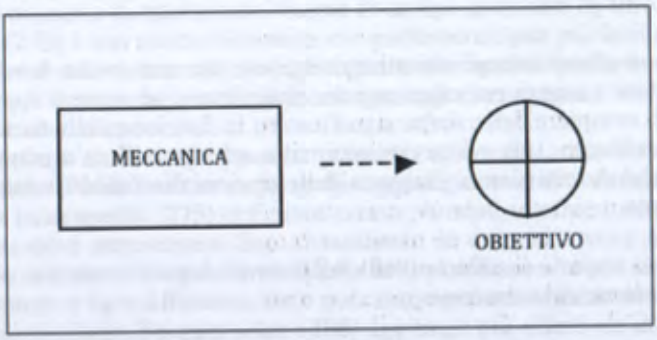


Figura 18: relazione tra meccanica e obiettivo.

Le meccaniche del sistema di gioco non sono altro che delle opportunità di scelta e possono in generale prevedere una mescolanza di scelte e di fattori casuali o automatici. È importante calibrare bene questi due aspetti: se il progresso è troppo influenzato dal caso, ovvero se il giocatore può compiere delle scelte ma l'esito finale dipende poco dalle sue decisioni e molto di più da meccanismi aleatori, allora il gioco rischia di non essere soddisfacente. In questo tipo di situazioni è importante aggiungere dei fattori che controbilancino l'eccesso di casualità.

Ad esempio, ne I Coloni di Catan l'acquisizione di una materia è legata al lancio di un dado, per cui capita spesso che un giocatore non ottenga le materie di cui realmente necessita. Tuttavia esiste in questo gioco la possibilità di commerciare ovvero di scambiare materie con i porti e con gli avversari, il che dà al giocatore un mezzo per mitigare l'influenza del dado, compensandola con un'accorta politica di scambi.

Bisogna aggiungere che, oltre all'alea, esistono altri elementi che possono rendere un gioco incontrollabile. Uno di questi è l'influenza delle mosse avversarie: se le azioni di ciascun giocatore determinano una situazione molto variabile da un turno all'altro, al punto che qualsiasi pianificazione diventa impossibile, allora si dice che il gioco è *caotico*. Tecnicamente, in questo caso, potrebbe non esservi alcun fattore aleatorio, ma di fatto mancherebbe comunque qualsiasi reale possibilità di costruire una strategia.

Un esempio in questo senso è costituito dal gioco That's life! I giocatori muovono delle pedine lungo un percorso fatto di tessere, e su ciascuna tessera possono trovarsi, in ogni momento del gioco, più pedine. Quando una pedina è l'ultima ad abbandonare una tessera, il giocatore prende la tessera e la mette nella sua scorta, per conteggiarne il valore a fine partita. In questo gioco una completa pianificazione è impossibile: il giocatore può spostare la propria pedina su una tessera con l'intento di prenderla, ma gli avversari avranno modo di spostare su di essa numerose altre pedine, col risultato che, quando il turno tornerà al giocatore originario, la situazione potrebbe essere totalmente diversa rispetto alle sue aspettative. Queste caratteristiche fanno sì che il gioco sia ancora abbastanza controllabile, e decisamente divertente, in 3-4 giocatori, mentre tende a divenire caotico all'aumentare dei partecipanti.

Per il momento, comunque, lasciamo da parte i problemi relativi all'alea e all'interazione, di cui parleremo più avanti. Concentriamoci invece sui modi in cui il designer può intervenire su un sistema di gioco allo scopo di aumentarne la Controllabilità. Generalizzando possiamo individuare almeno tre possibili approcci:

– *aumentare le alternative a disposizione del giocatore*; per esempio, dato un obiettivo ci devono essere più strade per raggiungerlo;

– *aumentare la flessibilità delle risorse*; una risorsa è più flessibile quando è utilizzabile in più contesti o in più modi differenti;

– *rilassare alcuni vincoli*; un vincolo pone una limitazione alle scelte del giocatore, per cui renderlo meno stringente corrisponde ad ampliare il numero di alternative.

Scelte reali, scelte apparenti

Stabilita l'importanza delle scelte, dobbiamo ora chiederci quand'è che una scelta è davvero significativa e quando non lo è. Abbiamo già visto che alcune scelte, come quella del colore del proprio segnalino, sono *fittizie* cioè non hanno alcuna influenza sulla partita. Una scelta *reale* è invece riconoscibile da tre caratteristiche:

– influisce sul gioco attuale o futuro;

– comporta una rinuncia, cioè offre almeno due alternative ugualmente interessanti (altrimenti sarebbe una *scelta ovvia*);

– è calcolabile, cioè ogni alternativa ha un valore noto o tale da poterne fare almeno una stima.

Non sempre quelle che i giocatori compiono nel corso di una partita sono scelte reali. Esistono anche casi di scelte *apparenti*, che sono talvolta subdole e difficili da individuare ma che è importante

imparare a riconoscere perché rappresentano, generalmente, delle criticità nel sistema di gioco. Vediamole una alla volta.

Scelte forzate

Di norma il giocatore può scegliere tra più mosse ma in alcune situazioni di gioco ne ha una soltanto, a causa di vincoli imposti dalle regole o perché le alternative, in quel momento, conducono a un'immediata sconfitta o a una perdita evidente. In questo caso il giocatore ha una *scelta forzata*.

Un esempio è dato dagli Scacchi: se il giocatore subisce uno scacco al re, causato dal movimento di un cavallo avversario, egli sarà costretto a spostare il re; se inoltre esiste una sola casa dove il re può spostarsi senza andare sotto scacco di un altro pezzo, allora la mossa è forzata: il giocatore non ha alternative.

Una scelta forzata si può riconoscere dal fatto che il giocatore si lamenta di non avere scelta ed esprime insoddisfazione e frustrazione. È normale che vi siano, di tanto in tanto, delle scelte forzate in un gioco ma bisogna fare una distinzione. Se la situazione di scelta forzata è dovuta a una cattiva pianificazione, e quindi a precedenti scelte poco opportune, allora c'è poco da lamentarsi: non è il sistema di gioco che non funziona ma è il giocatore che ha commesso degli errori e sta pagando il prezzo delle decisioni sbagliate prese in precedenza. L'esempio degli Scacchi riguarda proprio questo caso: il giocatore che subisce uno scacco di quel tipo ha probabilmente giocato male la sua partita. Se invece le scelte forzate si presentano con frequenza e non sono semplicemente il risultato di una cattiva strategia, allora possono effettivamente rappresentare un problema.

Prendiamo ad esempio una tipica meccanica di **Draft (308)**: vi sono quattro carte scoperte sul tavolo, con quattro giocatori, e ciascuno di essi, in ordine di turno, sceglie una delle carte. È chiaro che l'ultimo giocatore non ha scelta: deve prendere l'ultima carta rimasta. Ciò è necessariamente un male? Dipende. Se il giocatore non ha alcun controllo sull'ordine di turno, questa situazione non è certo piacevole per lui e può causargli frustrazione. Se invece esiste la possibilità di determinare l'ordine di turno, ad esempio attraverso un'**Asta (315)**, allora il giocatore che sceglierà la carta per ultimo sarà quello che avrà perso l'asta. In questo caso, quindi, la mancanza di alternative potrebbe semplicemente essere il prezzo da pagare per una condotta di gioco non ottimale.

Quando una scelta forzata rappresenta davvero un problema occorre intervenire. La soluzione più semplice consiste nel fornire al

giocatore un'alternativa. Ad esempio, nella meccanica di **Draft (308)** prima descritta si può pensare di mettere sul tavolo una carta in più rispetto al numero di giocatori, in modo che l'ultimo abbia almeno la scelta tra due carte.

Scelte ovvie

Una *scelta ovvia* si ha quando un'alternativa è chiaramente preponderante su tutte le altre. A differenza della scelta forzata, in questo caso vi sono diverse alternative ma una sola è chiaramente vantaggiosa, mentre le altre sono manifestamente inferiori. Una scelta ovvia, quindi, si riconosce dal fatto che i giocatori preferiscono sempre la stessa mossa tra tante. È quello che accade, ad esempio, in Monopoly: il giocatore che capita su una proprietà ha, teoricamente, la scelta tra acquistarla o metterla all'asta ma il più delle volte egli opta per la prima possibilità.

Un modo di eliminare una scelta ovvia è semplicemente renderla obbligatoria: invece di far finta che il giocatore possa scegliere qualcosa, meglio stabilire da regolamento che in quella data situazione è obbligatorio compiere quella azione. Un'altra possibilità è quella di bilanciare la scelta, rendendo l'alternativa principale più debole in modo che sia comparabile con le altre opzioni disponibili. Un modo per attuare questo indebolimento può essere l'introduzione di un fattore casuale che renda l'alternativa non sicura, l'aggiunta di un vincolo che la renda meno efficace o la sovrapposizione di un effetto svantaggioso che smorzi quello principale. Ad esempio, se una risorsa è più potente rispetto alle altre se ne può aumentare il costo oppure si può stabilire un vincolo per cui essa risulti usabile solo in certe situazioni.

Spesso, comunque, è preferibile avere una scelta ovvia piuttosto che una scelta forzata, in quanto la prima dà al giocatore una sensazione diversa, più piacevole. Per esempio, piuttosto che pescare una sola carta e tenerla forzatamente è più divertente pescare due carte e sceglierne una. Anche se una carta dovesse rivelarsi molto più forte dell'altra, e quindi la scelta tra le due fosse scontata, il giocatore avrebbe comunque la sensazione di un maggiore controllo sul gioco.

Alternative inferiori

Al contrario di una scelta ovvia, un'*alternativa inferiore* rappresenta una mossa chiaramente svantaggiosa, un'opzione che non si rivela mai valida o interessante. Un'alternativa inferiore si riconosce dal

fatto che i giocatori tendono regolarmente a ignorarla. Come soluzione è possibile vietarla espressamente, da regolamento, oppure controbilanciarla con dei vantaggi aggiuntivi.

Se l'alternativa riguarda una risorsa palesemente debole si può rendere quest'ultima più appetibile aumentandone i benefici, diminuendone il costo, rendendola più flessibile, cioè usabile in più contesti o rilassando i vincoli relativi al suo utilizzo. Sostanzialmente si tratta anche qui, come per la scelta ovvia, di un problema di Bilanciamento tra più alternative.

Scelte cieche

Quando vi sono più alternative ma non c'è modo di comprendere i pro e i contro di ciascuna perché non vi sono sufficienti informazioni per valutarle, capita spesso che il giocatore scelga a caso oppure che abbia semplicemente l'illusione di fare una scelta significativa mentre in realtà sta scegliendo "alla cieca". Ad esempio, se vi sono due mazzi di carte coperte di cui non è nota la composizione, scegliere di pescare dall'uno o dall'altro mazzo è una *scelta cieca*.

Un esempio meno banale di scelta cieca è presente in Bang! All'inizio del gioco vi sono troppe poche informazioni per capire quali giocatori sono potenzialmente dei fuorilegge e quali sono invece alleati dello sceriffo; per questo motivo la scelta di un bersaglio contro cui giocare una carta Bang! è chiaramente una scelta cieca.

Le scelte cieche si riconoscono dal fatto che il giocatore esegue la sua mossa senza riflettere oppure dal fatto che egli pensa troppo senza arrivare a una conclusione significativa. In questi casi una delle possibilità è "randomizzare" la scelta, ovvero eliminarla e sostituirla con un effetto totalmente casuale. Una possibilità più interessante è quella di aggiungere informazioni o elementi che consentano una scelta più ragionata. Nell'esempio dei due mazzi di carte si potrebbe rendere sensata la scelta per uno dei due semplicemente rendendo nota la composizione di entrambi. Si potrebbe stabilire, ad esempio, che uno dei due mazzi sia più ricco di "punti" ma anche di potenziali "pericoli", oppure si potrebbero aggiungere sul dorso delle carte degli indizi circa il valore di ciascuna.

Scelte indifferenti

Quando le alternative sono tutte più o meno equivalenti tra loro, nel senso che non c'è alcun motivo di preferirne una a un'altra, si parla

di *scelta indifferente*. Questo tipo di situazione può essere dovuto a un eccesso di Bilanciamento. Non è sempre consigliabile, infatti, che le varie alternative siano tutte perfettamente equilibrate.

Per esempio, se analizziamo un sistema di gioco come quello di Caylus noteremo la presenza di alternative simili come valore ma tali che una di esse è leggermente preferibile all'altra. Innanzitutto, mentre gli edifici neutrali forniscono tutti un singolo cubo-risorsa, alcuni degli edifici costruiti dai giocatori danno la possibilità di acquisire due cubi. Inoltre anche la differenza tra i colori dei cubi è significativa: i cubi marroni servono a costruire edifici in legno mentre quelli grigi sono necessari per costruire gli edifici in pietra, che sono leggermente più potenti dei primi.

A questo punto dovremmo chiederci come mai situazioni come queste non comportano una scelta ovvia: acquisire due cubi non è forse meglio che acquisirne uno soltanto? In realtà bisogna tenere conto di due cose. Innanzitutto le due alternative possono riguardare tipi di risorse differenti; potremmo, ad esempio, trovarci a scegliere tra un cubo viola o due cubi rosa e la scelta non sarebbe ovvia: il singolo cubo viola potrebbe infatti essere più adatto ai nostri scopi. In secondo luogo, anche se la scelta dovesse essere davvero ovvia perché l'alternativa è tra uno o due cubi dello stesso colore, potrebbe essere rilevante l'ordine di turno: se siamo i primi ad agire, sceglieremo certamente l'opzione più ricca, corrispondente ai due cubi, viceversa dovremo accontentarci di un cubo solo. È chiaro, quindi, che in questo caso avremo compiuto la vera scelta nel turno precedente, decidendo se diventare o meno primi di turno.

In conclusione, avere una leggera differenza tra le alternative a disposizione è un fattore indispensabile per rendere interessante una scelta. Quando il gioco è pieno di scelte indifferenti il giocatore può esprimere noia o insoddisfazione. Può succedere inoltre che non si crei una distanza significativa di punteggio tra un giocatore e l'altro, e che il gioco manchi di mordente. La soluzione, come già visto, consiste nell'introdurre un lieve sbilanciamento o una leggera *asimmetria* in modo da rendere alcune alternative un po' più appetibili di altre, facendo attenzione, allo stesso tempo, a non introdurre scelte ovvie.

La tabella alla pagina successiva riassume i vari tipi di scelte apparenti.

Scelta apparente	Descrizione	Possibili soluzioni
Scelta forzata	Il giocatore ha un'unica alternativa valida.	Controllare che non sia la conseguenza di una cattiva strategia. Aggiungere una o più alternative.
Scelta ovvia	Una delle alternative è sempre più vantaggiosa rispetto alle altre.	Eliminare la scelta, rendendo obbligatoria l'alternativa preponderante. Bilanciare l'alternativa preponderante, indebolendola.
Alternativa inferiore	Una delle alternative è sempre più svantaggiosa rispetto alle altre.	Eliminare o vietare l'alternativa inferiore. Bilanciare l'alternativa inferiore, rendendola più forte.
Scelta cieca	Il giocatore non ha informazioni sufficienti per valutare le alternative.	Eliminare la scelta sostituendola con un meccanismo casuale. Fornire indizi aggiuntivi al giocatore.
Scelta indifferente	Le alternative sono sostanzialmente equivalenti.	Differenziare le alternative introducendo delle asimmetrie tra di esse.

Tabella 2: scelte apparenti.

Scarsità di scelta

Finora abbiamo visto come sia importante poter scegliere tra più alternative. Ma quante devono essere, esattamente, queste alternative? Se le opzioni sono poche, ciò è generalmente indice di un problema, dato che questo significa avere meno opportunità di controllare e gestire la partita.

In un certo senso, quindi, il numero di alternative a disposizione

è un fattore così importante da poter essere considerato esso stesso una sorta di risorsa, qualcosa che può aumentare o diminuire nel corso della partita. In Bang!, ad esempio, un fattore decisivo è il numero di carte che il giocatore può conservare al termine del proprio turno: questo numero si riduce quando il giocatore viene ferito, e ciò porta più rapidamente alla sconfitta.

D'altra parte vi sono casi in cui anche due sole alternative possono dar luogo ad una meccanica interessante. Nel gioco di carte No Thanks! il giocatore ha, al proprio turno, la scelta tra due sole opzioni: prendere la carta posta al centro del tavolo o rifiutarla, pagando un gettone. Tuttavia le conseguenze di questa decisione sono abbastanza significative da rendere questa meccanica, pur nella sua semplicità, molto intrigante.

In linea generale, comunque, possiamo dire che un gioco è più interessante quando è ricco di possibilità cioè quando il giocatore ha a disposizione un discreto numero di mosse significative tra cui scegliere. Il numero effettivo può variare a seconda della complessità del gioco. Qualora questo numero sia troppo basso o addirittura si riduca a una sola alternativa in determinate circostanze (cioè quando il giocatore ha una mossa forzata) occorre intervenire nel design ed eliminare quello che potrebbe essere un difetto o un punto critico.

Per fare un esempio di come si possa affrontare il problema, prendiamo il gioco di Knizia, Einfach Genial. In questo gioco bisogna totalizzare punti in sei colori differenti. Supponiamo che il giocatore sia rimasto piuttosto indietro sul colore giallo: sarà importante per lui giocare proprio una tessera gialla, in modo da incrementare il relativo punteggio. Cosa accadrebbe, allora, se il giocatore si trovasse in carenza di tessere gialle? In effetti egli potrebbe comunque giocare una tessera con un colore diverso ma ciò rappresenterebbe un'alternativa inferiore o poco interessante. Per questo motivo, in simili situazioni le regole consentono al giocatore di cambiare tutte le sue tessere con altrettante pescate a caso.

Eccesso di scelta

Se la carenza di alternative è un problema, lo è altrettanto un loro eccesso. Può essere infatti oneroso e poco divertente valutare con attenzione ciascuna delle alternative disponibili, a meno che un buon numero di esse possa essere facilmente scartato perché palesemente poco interessante.

In Carcassonne, ad esempio, i possibili piazzamenti di una tessera sono teoricamente molti, ma buona parte di essi sono illegali, per-

ché non rispettano i vincoli di adiacenza tra le tessere, oppure sono chiaramente sconvenienti.

In generale, troppe mosse a disposizione o troppi fattori da valutare possono causare smarrimento e confusione, diminuendo il divertimento. A volte eccesso di scelta può significare non solo troppe opzioni ma anche troppa libertà: se il giocatore riesce a fare tutto ciò che vuole, il gioco perde quella necessaria Tensione che si crea in presenza di ostacoli più stringenti. Ciò può essere indice di un cattivo Bilanciamento, quando, per esempio, il giocatore dispone di risorse in quantità elevate o comunque superiori rispetto allo stretto necessario. In altri casi un eccesso di libertà potrebbe invece suggerire l'introduzione di vincoli, che limitino le possibilità di azione del giocatore riducendo drasticamente il numero di mosse legali. Il pattern **Vincolo immediato (261)** tratta in dettaglio questo aspetto.

Risorse deboli

Sempre rimanendo in tema di scelte, non dobbiamo dimenticare che esse sono sempre collegate al possesso di risorse. Infatti il momento in cui un giocatore compie una scelta coincide con l'attivazione di una meccanica, e per attivare una meccanica bisogna necessariamente possedere le risorse che essa richiede come requisiti. Quello di cui vogliamo parlare ora è la possibilità che una data risorsa si riveli essere di scarso valore o utilità per il suo possessore, e che pertanto non fornisca alcun contributo nell'ampliare le scelte disponibili. In questi casi diciamo che la risorsa è *debole*, cioè inutilizzabile (o quantomeno poco efficace).

> *Una risorsa debole è una risorsa che il giocatore possiede, o che può potenzialmente acquisire, ma che non è in grado di utilizzare efficacemente. Ciò accade quando l'utilizzo della risorsa è impedito dalle regole o è semplicemente poco conveniente. Una risorsa debole rappresenta quindi una mancata opportunità di scelta.*

Per fare un esempio consideriamo il gioco di carte Bang!: dopo che il giocatore ha messo a terra una carta-arma abbastanza potente, tutte le carte-armi di forza inferiore diventano per lui inutili.

A questo punto dovremmo chiederci: com'è possibile che un giocatore entri in possesso di una risorsa debole? Spesso ciò accade perché la meccanica per l'acquisizione della risorsa ha una componente aleatoria. Potrebbe trattarsi, ad esempio, di una carta pescata a

caso, che risulti poi di scarsa utilità, oppure del lancio di un dado, che riporti un risultato non sfruttabile. In altri casi si tratta invece di un'azione di gioco che, in alcuni momenti della partita, perde di significato. La presenza di risorse deboli è in genere un difetto del sistema di gioco perché ne riduce il grado di Controllabilità. Vediamo quindi più precisamente le varie circostanze in cui questo problema può presentarsi.

La risorsa è inutilizzabile in un dato contesto. In questo caso la risorsa è utile nella maggior parte dei casi ma in alcuni momenti della partita potrebbe perdere il suo valore. Un esempio di questa situazione è il seguente: nel gioco è possibile acquistare delle carte-oggetto; ogni oggetto ha un suo costo e gli oggetti disponibili per l'acquisto vengono estratti casualmente dal mazzo nel corso della partita; può quindi accadere che, in un certo momento del gioco, gli oggetti disponibili siano tutti molto economici. In questa situazione una risorsa che fornisca uno sconto su ogni acquisto diviene chiaramente debole.

La risorsa è inutilizzabile da un certo momento in poi. Questo problema si presenta quando, a causa dell'evoluzione della partita, certe risorse che erano utili in una fase iniziale diventano poi inutili successivamente. L'esempio migliore è quello del gioco Einfach Genial: in questo gioco bisogna totalizzare punti affiancando delle tessere, sulle quali sono riportati simboli di 6 diversi colori; il punteggio massimo ottenibile con ogni simbolo è pari a 18, per cui, dopo che tale punteggio è stato raggiunto, tutte le tessere che riportano quel simbolo diventano deboli.

La risorsa non è funzionale alla strategia perseguita. In questo caso la risorsa non è, di per sé, inutile ma si rivela essere di scarso valore per uno specifico giocatore, in quanto non è in relazione con l'obiettivo che questi si è prefissato. Ad esempio, ne I Coloni di Catan un giocatore potrebbe avere intenzione di costruire una città, il che richiede l'utilizzo di due Grani e tre Minerali; quindi un eventuale risorsa Legno sarebbe per lui debole. In questo esempio il problema è notevolmente attenuato dalla meccanica del commercio, che dà al giocatore la possibilità di scambiare il Legno per una risorsa di altro tipo.

La presenza di eventuali risorse deboli è un aspetto che va affrontato se si vuole un sistema di gioco davvero solido e soddisfacente. Come si può evincere dagli esempi prima riportati, il problema sorge spesso quando il giocatore non sceglie deliberatamente le proprie risorse bensì se le ritrova assegnate grazie ad un meccanismo casuale o come effetto collaterale di una mossa. Una prima possibile soluzione, quindi, è proprio quella di intervenire *a monte* del problema, evitando le assegnazioni casuali di risorse e consen-

tendo sempre al giocatore di scegliere quali acquisire, ad esempio mediante un **Draft (308)**.

Nella maggior parte dei casi, però, occorre integrare la precedente soluzione con ulteriori accorgimenti che intervengano *a valle* del problema. Una possibilità è quella di eliminare una risorsa debole dal gioco, sostituendola con un'altra più utile, o fornire per essa un utilizzo alternativo. Ad esempio, la risorsa potrebbe essere una **Risorsa polivalente (462)**, cioè avere più funzioni diverse, oppure potrebbe automaticamente diventare un **Jolly (233)**, cioè avere una maggiore flessibilità di utilizzo, nelle situazioni in cui dovesse rivelarsi inutilizzabile nel modo standard. Un'altra possibilità è quella di introdurre una meccanica di **Conversione (302)**, che consenta di trasformare la risorsa debole in un'altra risorsa. Si può anche pensare ad un premio da assegnare a chi possegga la **Maggioranza (334)** di una risorsa potenzialmente debole, così da fornirle un valore aggiunto. Più in generale, se una risorsa è *sovraccarica*, cioè produce più effetti (v. **Sovraccarico (280)**), è meno probabile che diventi debole del tutto: se anche uno degli effetti dovesse essere inapplicabile, gli altri continuerebbero ad avere un'utilità. Infine, un'ulteriore interessante possibilità sfrutta la dinamica del *bluff*: se la risorsa è nascosta (v. **Informazione nascosta (403)**), il giocatore potrebbe utilizzarla senza mostrarla agli avversari, magari mentendo sulla sua reale natura. Il bluff permette infatti di sfruttare anche risorse apparentemente inutilizzabili (come dimostra il Poker, che permette di valorizzare mani di carte deboli).

La tabella seguente riporta le possibili soluzioni al problema della Risorsa debole.

Tecnica	Descrizione	Pattern di riferimento
Scelta esplicita della risorsa	La risorsa non viene assegnata in modo casuale, ma è il giocatore a sceglierla.	**Draft (308)**
Uso alternativo per la risorsa	La risorsa può essere utilizzata in più modi.	**Risorsa polivalente (462)**
	La risorsa diventa un jolly quando non è utilizzabile nel modo standard.	**Jolly (233)**
Possibilità di cambiare la risorsa	È possibile scartare la risorsa in cambio di altre più utili.	**Conversione (302)**

Tecnica	Descrizione	Pattern di riferimento
Funzioni aggiuntive per la risorsa	La risorsa produce più effetti quando viene utilizzata.	**Sovraccarico (280)**
	Il possesso della risorsa è utile al fine di conseguire un premio.	**Maggioranza (334)**
Uso segreto della risorsa	La risorsa è nascosta e può essere utilizzata mentendo sulla sua reale natura (bluff).	**Informazione nascosta (403)**

Tabella 3: soluzioni al problema della Risorsa debole.

Pattern di supporto

Ora passeremo rapidamente in rassegna alcuni pattern particolarmente utili se si vuole aumentare il grado di Controllabilità di un gioco. Questi pattern si dividono in due gruppi.

Il primo gruppo comprende quei pattern in grado di creare per il giocatore nuove opportunità di scelta. **Replicazione (476)** consiste nella ripetizione di uno stesso concetto all'interno del gioco, per cui il giocatore dispone di più pedine da muovere o di più varianti di una stessa meccanica. **Mosse multiple (487)** consente al giocatore di effettuare più mosse in un turno, aumentando virtualmente il numero di alternative tra cui scegliere. **Classificazione (250)** suddivide un tipo di risorsa in categorie distinte, gettando le basi per nuove scelte ma mantenendo per le varie categorie una modalità di utilizzo simile. **Risorsa valorizzata (244)** rende significativa la scelta tra due esemplari di una stessa risorsa, assegnando loro delle proprietà differenti. **Sorgente alternativa (468)** fornisce più modi di ottenere una determinata risorsa o effetto. **Risorsa polivalente (462)** assegna ad una stessa risorsa più funzioni alternative. **Rischio bilanciato (397)** contrappone, a una data opzione, un'alternativa tendenzialmente più appetibile ma accompagnata da una certa dose di rischio. **Sotto-scelta (482)** ramifica una delle alternative in una scelta, in modo che ad essa corrisponda un ventaglio di possibilità. **Combo (237)** ed **Effetto variabile (294)** sono due pattern che consentono al giocatore di ottenere una varietà di effetti diversi modulati secondo le sue esigenze: il primo dei due offre la possibilità di combinare due o più risorse in tanti modi possibili, mentre il secondo consiste in un effetto che varia a seconda delle circostanze in cui si produce.

Draft (308) permette al giocatore di acquisire una risorsa scegliendola in un insieme. **Asta (315)** chiede al giocatore di valutare la somma da offrire per l'ottenimento di una risorsa.

Il secondo gruppo comprende quei pattern che forniscono al giocatore un maggior controllo sul gioco e sulle scelte già presenti, fornendogli aiuti, facilitazioni o una maggiore flessibilità. **Draft (308)** permette al giocatore un maggior controllo sull'acquisizione delle proprie risorse, evitando che queste gli siano attribuite in modo casuale. **Conversione (302)** fornisce la possibilità di scartare una risorsa in cambio di un'altra, più utile. Un **Jolly (233)** è una risorsa che assume un valore a scelta del giocatore, garantendo quindi una elevata flessibilità tattica o strategica. **Modificatore (287)** consente di cambiare i parametri di una meccanica, dando al giocatore maggiore controllo sugli effetti che essa determina. **Difesa (353)** fornisce un mezzo per evitare le conseguenze di un evento negativo, mentre **Ribaltone (359)** consente addirittura di volgerlo in positivo. Infine **Durata variabile (519)** può dare al giocatore la possibilità di influenzare la durata di una partita o di una sua fase.

Riassunto

Un gioco è fatto principalmente di scelte. La Controllabilità di un gioco è la misura in cui il giocatore può, grazie alle scelte operate, progredire in direzione degli obiettivi che vuole raggiungere. Alcune scelte, dette apparenti, danno al giocatore solo l'illusione di stare scegliendo qualcosa. Ne sono esempi la scelta forzata, in cui il giocatore è costretto ad optare per l'unica alternativa valida, la scelta ovvia, in cui una delle alternative è di gran lunga preferibile alle altre, l'alternativa inferiore, che rappresenta un'opzione poco appetibile, la scelta indifferente, in cui tutte le alternative appaiono equivalenti, e la scelta cieca, in cui non ci sono informazioni sufficienti per operare una scelta consapevole. Una scelta è reale se include la presenza di almeno due alternative interessanti ed ha un evidente impatto sull'evolversi della partita. Se le scelte nel gioco sono scarse, la Controllabilità è ridotta; se ci sono troppe alternative occorre ridurle introducendo dei vincoli che limitino la possibilità di azione. Una Risorsa debole è una risorsa inutilizzabile in un dato contesto, e che pertanto rappresenta una mancata opportunità di scelta.

Capitolo III

TENSIONE

Nei capitoli precedenti abbiamo preso in esame due dimensioni molto importanti: quella degli Obiettivi, ovvero le mete che il giocatore deve perseguire, e quella della Controllabilità, rappresentata dalle scelte che egli ha a disposizione. Non dobbiamo dimenticare, però, che il primo scopo di un gioco è quello di divertire i partecipanti. L'aspetto emozionale, fatto delle sensazioni che il giocatore prova nel corso della partita, è un importantissimo fattore che non andrebbe mai sottovalutato. Un gioco può essere anche perfetto, da un punto di vista puramente tecnico, ma se poi risulta freddo e non riesce nell'intento di divertire ed emozionare i partecipanti allora non può essere considerato un gioco ben riuscito.

Già in precedenza, nel Capitolo III della Parte Prima, abbiamo visto che lo scopo ultimo di un designer, quando crea un gioco, è far sì che il giocatore viva un'esperienza ricca di sensazioni. Questi, durante la partita, potrà provare in alcuni casi soddisfazione e gratificazione, mentre altre volte sperimenterà ansia, ilarità o persino rabbia. Il nostro obiettivo in questo capitolo è quello di analizzare quegli elementi che riescono a dare mordente al gioco, ricreando una serie di sensazioni per le quali useremo, come termine unico e generico, il nome di Tensione. La tensione rappresenta, quindi, tutte quelle sensazioni forti che il giocatore prova nel corso della partita quando avverte la difficoltà di ottenere un determinato risultato, la competizione con un avversario o la presenza di un rischio.

La tensione è la sensazione che nasce dalla percezione di una difficoltà, una competizione o un rischio.

Qualcuno ora potrebbe domandarsi come mai vogliamo parlare qui di tensione e non di divertimento, dato che la prima cosa che chiediamo ad un gioco da tavolo è proprio che esso sia divertente. Il problema è che il divertimento è una questione spesso soggettiva, al punto che è difficile parlarne in termini generali: un bambino trova divertente tirare dei dadi e muovere un segnalino lungo un percorso, mentre un giocatore amante della complessità si divertirà soltanto spremendosi le meningi in una difficile partita di Scacchi. La tensione, invece, per come l'abbiamo definita, è un elemento un po' più

oggettivo. Quello che cercheremo di fare in questo capitolo, quindi, è individuare quali sono i fattori che danno origine alla tensione.

Le sorgenti di tensione

Cominceremo con l'elencare alcuni dei principali fattori che possono aggiungere tensione ad un sistema di gioco. Molti di essi sono la diretta conseguenza dell'applicazione di un pattern, riportato tra parentesi subito dopo la descrizione. Naturalmente questa lista non è esaustiva, e non potrebbe mai esserlo, ma può servire come punto di partenza per un'indagine più approfondita:

La limitazione delle risorse: una risorsa è disponibile solo in quantità limitata e i giocatori entrano in competizione per acquisirne i pochi esemplari (**Risorsa limitata (347)**).

La difficoltà di scegliere e rinunciare: il giocatore non può fare tutto ciò che vorrebbe, ma deve limitarsi solo ad alcune tra più possibilità, benché esse sembrino tutte indispensabili (**Mosse multiple (487)**).

La difficoltà imposta dai vincoli: un obiettivo può essere difficile da raggiungere a causa di vincoli imposti dalle regole. Un vincolo può anche impedire un uso ottimale delle risorse, costringendo a sprecarne qualcuna (**Vincolo immediato (261)**).

La difficoltà imposta dai costi o dai requisiti: la difficoltà di un obiettivo è legata anche ai costi da sostenere o ai requisiti da soddisfare per raggiungerlo (**Requisiti multipli (269)**).

La necessità di "fare in fretta": a volte è importante ottenere un determinato risultato prima che il round, la manche o l'intera partita finisca (**Vincolo differito (380)**).

La necessità di fare qualcosa "più'" o "meglio" di un avversario: ad esempio ottenere più esemplari di una data risorsa (**Maggioranza (334)**).

La necessità di "far prima" di un avversario: se si raggiunge un determinato obiettivo per primi si otterrà un beneficio maggiore (**Corsa (342)**).

L'esigenza di effettuare un'azione in conflitto con la sensazione di doverla evitare: questo accade quando una mossa comporta dei benefici e, allo stesso tempo, degli svantaggi o dei rischi (**Deterrente (389)**).

La compresenza di molti effetti: quando un'azione comporta più effetti di natura diversa diventa difficile stabilire con precisione tutte le conseguenze che ne derivano (**Sovraccarico (280)**).

L'imprevedibilità delle azioni avversarie: la presenza di interazione crea la possibilità che le scelte avversarie procurino un danno o un mancato guadagno (**Attacco (327)**).

Gli eventi imprevisti: la speranza che si verifichi qualcosa di vantaggioso, o che si riesca ad evitare un pericolo, aggiunge mordente al gioco (**Evento (440)**).

Un premio eccezionale: si prova eccitazione quando si riesce ad ottenere una ricompensa speciale, non concessa di frequente (**Effetto speciale (426)**).

I fattori di rischio: la prospettiva di un guadagno unita al rischio di una perdita è motivo di tensione (**Rischio bilanciato (397)**).

L'incertezza sul valore o sulla natura di una risorsa: una risorsa può essere nascosta o può avere un valore non noto a priori (**Informazione nascosta (403)**).

Qualunque sia la sua origine, un'adeguata dose di tensione è indispensabile per rendere la partita coinvolgente. Quando il gioco sembra essere poco interessante, noioso o semplicemente un po' piatto, è importante indagarne le cause. Qualche indizio lo si può ottenere analizzando il gioco sotto diversi punti di vista, prendendo in considerazione, una per volta, le dimensioni finora trattate o quelle di cui parleremo nei prossimi capitoli: ci sono forse pochi Obiettivi nel gioco, o addirittura uno soltanto? Oppure gli obiettivi ci sono ma vengono raggiunti troppo facilmente e non in modo progressivo? Il gioco possiede un sufficiente grado di Controllabilità oppure ci sono poche scelte significative? Vi sono scelte ovvie, forzate o indifferenti? È presente una componente di rischio o di Incertezza? Il giocatore avverte l'Interazione con gli altri partecipanti? Sente la necessità di competere o cooperare con essi per conseguire la vittoria? Rispondendo a domande di questo tipo potreste individuare più facilmente ciò che ancora manca nel sistema di gioco che state creando.

La frustrazione

Se la Tensione sta a indicare tutte quelle sensazioni forti ma comunque positive, la frustrazione è il suo opposto. Anche in questo caso

useremo il termine in un'accezione molto ampia, per indicare il senso di impotenza, la noia o più in generale la mancanza di divertimento. Si tratta di un fattore importantissimo: pur mettendo in conto la possibilità di una sconfitta è importante che durante la partita il giocatore possa sperimentare quantomeno un' alternanza tra momenti di delusione e momenti di gratificazione o successo.

In realtà, a differenza della Tensione, la frustrazione è talvolta una sensazione soggettiva, non necessariamente avvertita in egual modo da tutti i giocatori. Ad esempio, mentre qualcuno può percepire come frustrante la scarsità di scelta, altri lamentano l'eccessiva complessità che sorge quando le alternative sono troppe. C'è chi ama lo scontro diretto e la possibilità di danneggiare un avversario sottraendogli delle risorse, e c'è chi trova intollerabile questo modo di giocare. Anche il fattore fortuna non è gradito a tutti: qualche giocatore apprezza la presenza di elementi aleatori mentre altri vogliono avere tutto sotto controllo.

Analogamente a quanto già detto per la Tensione, anche le cause della frustrazione possono essere diverse. A prescindere dai gusti individuali, comunque, alcune di esse sono oggettivamente dei fattori poco desiderabili, ad esempio:

- scarsità di scelte significative;
- presenza di vincoli troppo forti che limitano la libertà di azione;
- presenza di fattori aleatori del tutto ingestibili;
- tempi di attesa troppo alti tra un turno e l'altro;
- un prezzo troppo alto da pagare per un errore (ovvero un gap[1] troppo elevato).

Un altro potenziale fattore di frustrazione è l'impossibilità di effettuare una rimonta a seguito di un errore: un giocatore che abbia accumulato un certo svantaggio e che abbia perso, in tal modo, ogni velleità di vittoria, non avrà probabilmente alcun interesse a proseguire la partita. La cosa interessante è che una gran parte delle situazioni che sono causa di frustrazione si possono ricondurre a una delle dimensioni già viste o che esamineremo in seguito.

La frustrazione dei giocatori è un segnale a cui in fase di playtest bisogna prestare molta attenzione. Il problema è che i tester, non essendo tipicamente esperti di game design, non sempre sono in grado di individuare con esattezza cos'è che non funziona nel gioco, per cui spesso si precipitano a dare suggerimenti su variazioni da apportare o nuove meccaniche da inserire, senza un'adeguata riflessione preliminare. Se il designer si limita ad applicare pedissequamente le

[1] Il gap, come vedremo nel prossimo capitolo, è la differenza tra il massimo guadagno e la massima perdita che il giocatore può ottenere da una mossa.

modifiche suggerite, può ritrovarsi ad aggiungere ripetutamente nuovi dettagli e nuove regole senza avere mai un'idea chiara di quali siano i veri difetti del sistema. Le modifiche apportate potrebbero anche attenuare alcuni aspetti critici, magari involontariamente, ma c'è il rischio che li nascondano soltanto invece di risolverli alla radice. È preferibile, quindi, che il designer, dopo aver ascoltato con attenzione le osservazioni e i suggerimenti dei playtester, proceda poi a riflettere in prima persona sui difetti evidenziati, individuandone le cause più profonde, e solo in un secondo momento selezioni le modifiche da apportare effettivamente al prototipo.

Pattern di supporto

Nel Capitolo III della Parte Prima abbiamo analizzato la differenza tra suspense e sorpresa. Qui vogliamo aggiungere che un ottimo modo per creare tensione è proprio quello di sostituire un effetto sorpresa, dato ad esempio da un **Evento (440)**, con un effetto suspense ottenuto mediante i pattern **Vincolo differito (380)** o **Rischio bilanciato (397)**.

I Pattern che consentono di aggiungere tensione a un sistema di gioco si possono raggruppare in due categorie.

La prima categoria riguarda quei pattern che aggiungono una componente di rischio o di eccitazione. **Rischio bilanciato (397)** contrappone a una mossa sicura, ma di scarso valore, una più remunerativa ma anche più rischiosa. **Vincolo differito (380)** impone al giocatore di predisporsi per soddisfare una data condizione in un preciso momento del gioco. **Informazione nascosta (403)** crea incertezza sulla natura o il valore di una risorsa. **Attacco (327)** crea una situazione di potenziale pericolo dovuta alla possibilità che un giocatore danneggi i suoi avversari. **Ribaltone (359)** crea una tensione iniziale dovuta all'accumulo di una risorsa negativa, che si risolve con la trasformazione della risorsa in qualcosa di positivo. **Effetto speciale (426)** introduce nel gioco una grossa ricompensa, che il giocatore ottiene solo in circostanze particolari, mentre **Malus (372)**, al contrario, introduce una penalità che i giocatori dovranno cercare a tutti i costi di evitare. **Manche (513)** può aggiungere mordente al gioco facendo in modo che la valutazione degli obiettivi raggiunti, nonché l'assegnazione dei relativi premi, avvenga più volte nel corso della partita e non solo alla sua conclusione. Infine **Durata variabile (519)** crea incertezza sul momento di terminazione della partita, introducendo per i giocatori il rischio di non portare a termine in tempo la propria strategia.

La seconda categoria raggruppa quei pattern che creano un senso di difficoltà, eventualmente anche tramite la competizione. **Asta (315)** e **Risorsa limitata (347)** creano una forte competizione incentrata sull'acquisizione di una risorsa: nel primo caso solo il giocatore che effettua l'offerta più alta si aggiudica la risorsa; nel secondo caso la quantità di risorsa è limitata e la competizione scatta quando sta per esaurirsi. Anche **Corsa (342)** e **Maggioranza (334)** sono sorgenti di competizione tra i giocatori, i quali possono ostacolarsi l'un l'altro nel raggiungimento di un obiettivo che è, nei rispettivi casi, ottenere un risultato per primi e accumulare la maggioranza degli esemplari di una data risorsa. **Mosse multiple (487)** pone un limite alle azioni effettuabili in un turno, costringendo spesso a difficili rinunce. **Vincolo immediato (261)** riduce il numero di mosse legali, limitando la libertà di azione del giocatore, mentre **Deterrente (389)** ottiene un effetto simile limitandosi a scoraggiare determinate mosse invece di impedirle del tutto. Infine **Sovraccarico (280)** può aggiungere tensione creando una sorta di interferenza tra effetti positivi e negativi, che si verificano contemporaneamente come conseguenza di una singola mossa.

Riassunto

Il termine "tensione" sta a indicare l'insieme delle sensazioni generate da tutte le componenti di difficoltà, rischio e competizione presenti in un gioco. Le sorgenti di tensione sono molteplici ma sostanzialmente riconducibili alle tre componenti sopra indicate. Mentre la tensione è un fattore essenziale per garantire il coinvolgimento emotivo dei giocatori, il termine frustrazione ha invece un'accezione negativa e indica le sensazioni sgradevoli provate dal giocatore, generalmente riconducibili a criticità nel design quali la scarsità di scelte significative, l'eccesso di vincoli o l'ingombrante presenza di fattori aleatori.

Capitolo IV

BILANCIAMENTO

Quando un designer crea un nuovo gioco, inizialmente realizza solo un prototipo piuttosto grezzo e lo usa per verificare subito se determinate idee e meccanismi sono, almeno potenzialmente, interessanti e divertenti. Fatto questo, inizia un lungo procedimento che può durare anche molti mesi e che consiste nel "bilanciare" il gioco, provando e riprovando le meccaniche più volte e modificandole fino ad ottenere un risultato soddisfacente.

In questo senso il termine bilanciamento assume un significato piuttosto generico: esso finisce con l'indicare tutte le attività di sviluppo che servono a dare armonia e stabilità al sistema di gioco. Ma volendo essere più precisi, come potremmo definire esattamente il bilanciamento? A pensarci bene, "bilanciare" vuol dire creare un equilibrio, cioè confrontare due o più elementi di gioco omogenei, ad esempio due strategie alternative, e fare in modo che nessuno di essi sia preponderante sugli altri. Possiamo quindi dare la seguente definizione:

> *Il bilanciamento è il grado di equilibrio presente tra due o più elementi omogenei del sistema di gioco.*

In realtà questa definizione è ancora abbastanza ampia da potersi riferire a molte attività diverse. Proviamo quindi a descriverne più in dettaglio qualcuna.

Bilanciamento dello start

Le condizioni di partenza non sono sempre uguali per tutti i giocatori. Questo è vero non solo nei giochi completamente asimmetrici, dove ciascun giocatore ha un ruolo e una modalità di gioco differenti, ma anche in quelli prevalentemente simmetrici. In questi ultimi, infatti, nonostante tutti i giocatori applichino le stesse regole, è possibile che ciascuno parta con una diversa dotazione di risorse o obiettivi. Diventa quindi importante bilanciare le condizioni di partenza in modo da assicurare che, indipendentemente da esse, tutti i giocatori abbiano le stesse probabilità di vittoria (prescindendo dalle differenze dovute alle abilità individuali).

Bilanciamento delle strategie

Se il gioco offre diverse linee strategiche per il conseguimento della vittoria, è necessario bilanciarle per assicurare che esse siano tutte ugualmente valide e che nessuna sia dominante sulle altre. Se così fosse, infatti, optare per quest'ultima diventerebbe una scelta ovvia.

In effetti ci sono delle eccezioni a questa regola. Prendiamo per esempio Dominion: in questo gioco le carte disponibili per l'acquisto sono diverse da partita a partita. Probabilmente, quindi, in ogni seduta di gioco vi sarà una strategia dominante rispetto alle altre, basata sulla scelta di determinate combinazioni di carte particolarmente efficaci, ma ciò non rappresenta un difetto perché in questo caso parte dell'abilità richiesta al giocatore consiste proprio nell'individuazione della strategia migliore, che è di volta in volta differente.

Bilanciamento delle risorse

Questo tipo di bilanciamento mette a confronto i diversi esemplari di una stessa risorsa. Se questi esemplari sono diversificati (v. **Risorsa valorizzata (244)**), in genere bisogna assicurare che, a dispetto delle differenze, risultino comunque bilanciati. Per esempio, se ogni esemplare ha un costo e un beneficio, allora il rapporto costo/beneficio dovrebbe mantenersi pressoché costante in tutti gli esemplari: a benefici maggiori dovrebbero corrispondere costi maggiori.

Perché è così importante assicurare ciò? Per capirlo dobbiamo ricordare quanto detto relativamente alle scelte ovvie e alle alternative inferiori, nel capitolo relativo alla Controllabilità. Se gli esemplari di una risorsa non sono bilanciati, è inevitabile che qualcuno di essi risulti più forte o più debole rispetto agli altri. A volte ciò può far comodo, perché immette nel gioco delle asimmetrie interessanti, ma bisogna fare attenzione: se mettiamo il giocatore di fronte a una scelta pura e semplice, senza che vi siano altri fattori a complicare la situazione, la scelta per l'esemplare oggettivamente migliore di tutti diventa chiaramente una scelta ovvia. È chiaro, quindi, che l'individuazione e la successiva eliminazione delle scelte apparenti è a tutti gli effetti un problema di Bilanciamento piuttosto che di Controllabilità.

Altre forme di bilanciamento: alea/controllo e progresso/freno

La presenza di fattori aleatori può rendere il gioco più divertente e imprevedibile ma rischia anche di renderlo poco controllabile; è importante quindi garantire un equilibrio tra questi due aspetti. Inoltre, se è desiderabile che a un gioco corretto corrisponda un progresso e che gli errori si paghino con degli svantaggi, è altresì opportuno evi-

tare gli eccessi. Non bisogna, cioè, permettere che il giocatore in testa continui ad accrescere il proprio vantaggio diventando irraggiungibile, e in tal senso occorre un "freno"; allo stesso tempo bisogna assicurare che un giocatore rimasto indietro abbia una significativa possibilità di recuperare.

A questo punto abbiamo un po' ristretto il campo di indagine: alcuni problemi di Bilanciamento si possono inquadrare più precisamente come problemi relativi all'Incertezza (bilanciamento alea/controllo), alla Stabilità (progresso/freno) o ad altre dimensioni di cui parleremo in seguito. In questo capitolo, quindi, ci limiteremo ad approfondire il discorso sul bilanciamento delle risorse.

Tecniche di bilanciamento

Come abbiamo accennato prima, quando i diversi esemplari di una stessa risorsa presentano delle differenze di valori, di effetti o di costi, è generalmente necessario bilanciarli in modo che nessuno di essi sia sempre e comunque preferibile agli altri. Vediamo ora alcune delle tecniche che possiamo utilizzare a questo scopo.

Costo/Beneficio

La tecnica consiste nell'assegnare a ciascun esemplare un costo, in modo che a benefici maggiori corrispondano costi più alti. Il rapporto costo/beneficio dovrebbe essere pressoché costante per tutti gli esemplari. Il giocatore paga il costo previsto per la risorsa quando la acquisisce oppure quando la utilizza. Il pattern **Requisiti multipli (269)** può fornire degli spunti utili in tal senso.

Effetto + Punti

Se il gioco utilizza il concetto di "punti vittoria", si può assegnare a ciascun esemplare un valore in punti in modo che a esemplari più potenti corrisponda un basso numero di punti, mentre esemplari più deboli abbiano un valore in punti più alto. In altri termini quello che rimane costante è la somma del beneficio e dei punti vittoria.

*Effetto * Frequenza*

Questo espediente controbilancia un effetto forte con una bassa frequenza di utilizzo, e, viceversa, un effetto debole con una frequenza elevata. La frequenza, cioè il numero di volte che il giocatore può utilizzare una risorsa nel corso della partita, può dipendere dalla pre-

senza di un **Vincolo immediato (261)** richiesto per l'utilizzo: una risorsa è più flessibile se non è soggetta a particolare vincoli, e potrà essere utilizzata più spesso; pertanto potrà avere un effetto più debole rispetto ad un'altra risorsa, meno flessibile.

Se l'utilizzo è legato a un meccanismo aleatorio, allora la frequenza di utilizzo corrisponde ad una probabilità. In questo caso si può associare a un effetto forte una bassa probabilità di riuscita, e, viceversa, una probabilità più elevata a un effetto più debole, secondo quanto suggerito dal pattern **Rischio bilanciato (397)**.

Effetti multipli

Questa tecnica si basa sul pattern **Sovraccarico (280)** e consiste nello sfruttare la compresenza di più effetti, che si manifestano contemporaneamente quando si utilizza la risorsa. Un effetto forte potrebbe essere bilanciato da un altro effetto più debole o addirittura da una penalità.

Effetto individuale + collettivo

Questa idea è simile alla precedente e si ispira al pattern **Involver (435)**. Consiste nel bilanciare l'effetto che la risorsa produce sul suo utilizzatore con un effetto contemporaneo esercitato sugli avversari. In altri termini la mossa dà un vantaggio a chi la esegue e, contemporaneamente, anche un vantaggio agli avversari.

Vantaggio tattico + strategico

In base a questa tecnica un esemplare ha due effetti: uno immediato, cioè tattico, e uno a lungo termine, strategico. Una risorsa potrebbe fornire un buon vantaggio tattico ma risultare di scarsa utilità nel lungo periodo; viceversa, essa potrebbe essere di grande importanza strategica ma produrre, nell'immediato, un beneficio piuttosto ridotto o addirittura una penalizzazione. A seconda che i due effetti, tattico e strategico, siano mutuamente esclusivi o complementari, si ricade rispettivamente nei pattern **Risorsa polivalente (462)** o **Sovraccarico (280)**.

Difficoltà di acquisizione

Invece di agire direttamente sull'effetto che la risorsa produce, si può intervenire sulla difficoltà di procurarsi la risorsa. In genere, se il giocatore deve spendere molti turni o deve sforzarsi per ottenere qualcosa, è giusto che il beneficio che ne ricava sia significativo.

La maggiore facilità di ottenere una data risorsa è spesso legata alla presenza di almeno una **Sorgente alternativa (468)** oltre a quella principale.

Triangolarità

Se si vuole assicurare un equilibrio mantenendo, però, un certo sbilanciamento tra gli esemplari, si può fare in modo che essi siano tra loro in una relazione di *triangolarità*, ovvero tali che per ciascun esemplare ne esista un altro più forte e un altro più debole.

Un esempio di ciò si trova nella morra cinese, dove il sasso batte le forbici, le quali battono la carta, che a sua volta batte il sasso.

Bilanciamento indiretto

Quest'ultima possibilità non rappresenta una tecnica precisa bensì un approccio generale al bilanciamento, che nella pratica può assumere diverse forme. Esso consiste nell'intervenire non direttamente sull'effetto prodotto da una risorsa, bensì su un altro fattore che sia in relazione con la risorsa, in modo che quest'ultima ne risulti indirettamente valorizzata.

Ad esempio: vi sono cubi bianchi che valgono 1 punto e cubi neri che ne valgono 2; è evidente che c'è uno sbilanciamento tra i due colori. Un intervento *diretto* mirerebbe a cambiare il valore delle risorse, per esempio aumentando il valore dei cubi bianchi. Un approccio *indiretto* aggirerebbe il problema agendo su risorse differenti. Per esempio potrebbe introdurre nel gioco delle carte il cui valore o il cui effetto dipende dal numero di cubi bianchi posseduti.

Nell'applicare tutte queste tecniche, infine, non dobbiamo dimenticare una cosa importante, che abbiamo già precisato nel capitolo sulla Controllabilità: a volte un leggero sbilanciamento tra gli esemplari è necessario, perché solo rendendo alcune risorse più appetibili di altre si genera tra i giocatori quella necessaria competizione che aggiunge tensione al gioco. In genere sbilanciamenti di questo tipo sono compensati da altri fattori. Ad esempio, una risorsa più potente potrebbe essere più difficile da ottenere o più rara. I giocatori potrebbero, in questo caso, entrare in competizione per l'acquisizione dell'esemplare migliore, instaurando dinamiche di corsa o di lotta per l'ordine di turno.

La tabella alla pagina successiva riassume tutte le principali tecniche di bilanciamento.

Tecnica	Descrizione	Pattern di riferimento
Costo/Beneficio	A costi elevati sono associati benefici significativi.	**Requisiti multipli (269)**
Effetto + Punti	Un beneficio notevole è compensato da un basso valore in punti vittoria.	
Effetto * Frequenza	Un beneficio notevole è compensato dal fatto che si può ottenere raramente.	**Vincolo immediato (261)** **Rischio bilanciato (397)**
Effetti multipli	Più effetti, forti e deboli, si compensano a vicenda. A dei benefici possono accompagnarsi penalità o svantaggi.	**Sovraccarico (280)**
Effetto individuale + collettivo	Un beneficio per il giocatore attivo è compensato da un beneficio fornito agli avversari.	**Involver (435)**
Vantaggio tattico + strategico	Un beneficio notevole e immediato è compensato da un beneficio minore nel lungo periodo.	**Risorsa polivalente (462)** **Sovraccarico (280)**
Difficoltà di acquisizione	Una risorsa è tanto più efficace quanto più è difficile da acquisire.	**Sorgente alternativa (468)**
Triangolarità	In un insieme di risorse, ciascuna è più forte di alcune e più debole di altre.	
Bilanciamento indiretto	Una risorsa debole diventa forte se in combinazione con altre.	

Tabella 4: tecniche di bilanciamento.

Un esempio di risorse bilanciate

Ora faremo un esempio tratto da I Coloni di Catan, mostrando come, in questo gioco, le carte Sviluppo siano bilanciate tra loro grazie all'utilizzo di alcune delle tecniche prima esposte.

Cominciamo col dire che queste carte sono di tanti tipi differenti.

L'unica cosa che le accomuna è che il giocatore le acquisisce pescandole a caso da un mazzo coperto e pagandole, ciascuna, tre materie: un Grano, una Lana e un Minerale. Dal momento che il costo è fisso e che la pesca casuale impedisce di scegliere direttamente la carta desiderata, è importante che gli effetti di queste carte siano tutti bilanciati tra loro: in questo modo difficilmente il giocatore si sentirà frustrato per aver estratto una carta più debole rispetto alle altre, e l'impatto dell'alea verrà mantenuto entro limiti ristretti. Vediamo, quindi, quali sono i vari tipi di carte Sviluppo: mettendole a confronto, scopriremo come l'autore di questo gioco sia riuscito a calibrarle.

Carta "Prendi due materie a scelta": questa carta permette al giocatore di ottenere 2 materie qualsiasi. Dal momento che il giocatore ne ha pagate 3 per acquistare la carta, l'effetto finale è quello di uno scambio "tre a due": comprando la carta si perde una materia ma si guadagna in flessibilità, visto che il giocatore può prendere esattamente le materie che gli occorrono.

Carta "Costruisci due strade": questa carta permette di costruire gratuitamente 2 strade. Normalmente il costo da pagare per la costruzione di una strada è pari a 2 materie: un Legno più un'Argilla. In questo caso, quindi, il giocatore paga 3 materie per ottenere qualcosa che ne vale 4, con un evidente guadagno di 1 materia. Il guadagno è però compensato dalla minore flessibilità di uso, dato che il giocatore ottiene esattamente 2 strade, cioè non può scegliere cosa costruire.

Carta "Monopolio": il possessore di questa carta deve dichiarare a voce alta una materia, poi gli avversari devono consegnargli tutte le carte della propria mano corrispondenti alla materia dichiarata. È difficile dire se questa carta sia bilanciata o meno, perché chiaramente l'effetto dipende dal momento in cui viene utilizzata. In realtà il ricavo effettivo fornito da questa carta è molto variabile e va da zero, nel caso in cui il giocatore dichiari una materia che nessun avversario possiede, ad un massimo non determinato (ma potenzialmente alto), nel caso in cui gli avversari posseggano molte carte della materia dichiarata. Inoltre dobbiamo tenere conto che ciascuna carta ottenuta viene anche sottratta a un avversario, e tale danno aggiuntivo accresce il ricavo totale ottenuto dal giocatore attivo. Questa considerazione, unita al fatto che la probabilità di acquisire carte aumenta al crescere del numero di giocatori, e che un minimo di attenzione è sufficiente per dichiarare una materia che si sa essere in possesso degli avversari, lascia pensare che il "Monopolio" sia in effetti più potente delle altre carte Sviluppo.

Carta "1 punto vittoria": queste carte consentono di ottenere 1 punto vittoria pagando solo 3 materie. Per comprenderne il valore dobbiamo considerare che ottenere 1 punto mediante una colonia co-

sta almeno 7 materie: 4 per la colonia più 3 per la costruzione di un nuovo tratto di strada.[1] Sembra quindi che queste carte siano molto convenienti. D'altra parte, però, dobbiamo ricordare che una colonia offre anche un vantaggio strategico a lungo termine, dal momento che aumenta la produttività: col tempo il proprietario di una colonia riguadagna le materie spese per la sua costruzione.

Carta "Cavaliere": il costo effettivo di questa carta non è di 3 bensì di 2 materie, dato che una viene subito recuperata. Il giocatore, infatti, calando il cavaliere può spostare il Brigante e rubare una carta a un avversario. Ad aumentare ulteriormente il valore di questa carta contribuisce il fatto che, qualora il giocatore riesca ad ottenere la maggioranza dei cavalieri a fine gioco, si assicurerà dei punti aggiuntivi: un esempio di bilanciamento indiretto. Supponendo che otterrà la maggioranza con 4 cavalieri egli avrà ricavato 2 punti vittoria con una spesa effettiva di 8 materie, vale a dire 1 punto per 4 materie spese. Come ulteriore guadagno, ciascun cavaliere consente di allontanare il Brigante dai propri terreni, risollevando il proprio livello di produttività.

Il gap di una meccanica

Nel capitolo sugli Obiettivi, quando abbiamo analizzato il principio *Prendi o Perdi*, abbiamo visto che dopo una mossa il giocatore dovrebbe ritrovarsi sempre ad aver guadagnato o perso qualcosa. Poiché ora ci stiamo occupando di bilanciamento, ci poniamo il problema di come mantenere guadagni e perdite entro certi limiti in modo che l'equilibrio del sistema non sia compromesso.

La massima differenza tra i risultati che si possono ottenere, attivando una data meccanica, è un parametro che chiameremo *gap*.

> *Il gap di una meccanica è la differenza tra il massimo e il minimo guadagno che il giocatore può ottenere attivando la meccanica.*

A seconda delle situazioni, potrebbe essere necessario interpretare il *guadagno minimo* come la *perdita massima* che il giocatore può subire.

[1] Partendo da una colonia, il primo tratto di strada costa 2 materie. Dopo il primo tratto ci possono essere due diramazioni, e in corrispondenza di ciascuna si può costruire una nuova colonia. Dunque il costo da sostenere per le strade è pari a 6 materie (= 3 tratti di strada) per 2 colonie, ovvero a 3 materie per ogni colonia.

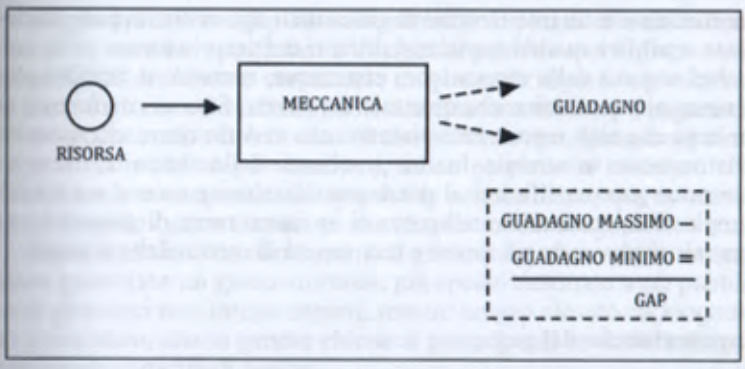


Figura 19: gap di una meccanica.

Nel Gioco dell'Oca, per esempio, il guadagno che un giocatore ottiene in una mossa corrisponde al numero di caselle di cui l'oca avanza. Il gap dipende quindi dalla differenza tra il minimo e il massimo punteggio ottenibile lanciando due dadi: ovvero è pari a dieci caselle.[2]

Non è un caso che abbiamo utilizzato il termine *guadagno*, inteso come il beneficio fornito dalla meccanica al netto dei costi sostenuti per attivarla: infatti, a parità di effetto ottenuto, è significativo il fatto che il giocatore abbia speso una maggiore o minore quantità di risorse. Schematizzando possiamo dire che:

$$Guadagno = Effetto - Costo$$

Sebbene il gap si riferisca, per definizione, alla mossa di un singolo giocatore, esso determina anche la massima distanza che si può creare tra due diversi giocatori nell'ambito di un turno, prendendo una meccanica di riferimento. Questa distanza è misurata in termini di punti o di progresso nel gioco.

Nel Gioco dell'Oca, ad esempio, se in uno stesso turno i giocatori A e B ottengono, rispettivamente, 12 e 2 dal tiro dei dadi, la distanza tra i due aumenta di 10 caselle. Questa distanza è esattamente pari al gap della meccanica di movimento.

Per essere più precisi dobbiamo infine considerare un altro fattore: nei giochi in cui un giocatore può attaccare un avversario, sottraendogli risorse, bisogna tenerne conto nel calcolo del gap complessivo,

[2] In realtà la possibilità di terminare il movimento su una casella "oca", e quindi di muoversi di nuovo, aumenta notevolmente il gap, ma per semplicità trascureremo questo aspetto.

che è relativo a un intero round di gioco dato che ciascuno può guadagnare o perdere qualcosa anche al di fuori del proprio turno.

Nel seguito della discussione, comunque, useremo il termine gap in senso più qualitativo che quantitativo, ovvero faremo riferimento al concetto che esso rappresenta piuttosto che vederlo come una quantità effettivamente misurabile. Inoltre, a seconda delle necessità, useremo il termine gap per riferirci al guadagno di un'unica mossa o a quello complessivo, accumulato nel corso di un intero turno di gioco, che in generale comprende più mosse e una varietà di meccaniche diverse.

Caratteristiche del gap

Il gap di una meccanica è un parametro che il designer deve tenere sempre sotto controllo. Quello che ci chiediamo ora è: quanto deve essere grande? Si tratta evidentemente di un problema di bilanciamento, che non ammette una risposta valida in generale. Possiamo però fare alcune considerazioni che ci serviranno da guida.

Gap percepibile

Il gap deve essere sufficientemente grande da consentire che il giocatore percepisca chiaramente la differenza tra una mossa buona e una inferiore. Se il gap è troppo basso, allora la scelta tra una mossa buona o cattiva diventa una *scelta indifferente*, dal momento che non comporta variazioni significative in termini di benefici ottenuti. Ciò dà luogo a un gioco *piatto* e poco carico di tensione.

Durezza del gioco

Quando il gap è piuttosto elevato allora una sola mossa può assicurare un fortissimo vantaggio al giocatore attivo o, viceversa, causargli un danno quasi irreparabile.

È quello che avviene, ad esempio, negli Scacchi: una singola mossa sbagliata può costare al giocatore la perdita di un pezzo. Nella maggior parte dei casi ciò equivale a perdere la partita, dato che si tratta di uno svantaggio praticamente irrecuperabile tra giocatori di un certo livello.

Un gap basso, viceversa, garantisce che, anche giocando in modo ottimale, il giocatore riesca ad acquisire solo un vantaggio piuttosto piccolo.

In Kingsburg, per esempio, anche utilizzando al meglio i propri dadi spesso si riesce a ottenere solo un cubetto-materia in più rispetto agli avversari.

Meglio quindi un gap basso o elevato? Dipende da vari fattori. Una delle cose da considerare è il target di pubblico cui il gioco si rivolge. Gli Scacchi sono certamente un gioco per esperti: chi vi prende parte è pronto ad analizzare a fondo ciascuna mossa e a pagare un prezzo anche molto alto in caso di errore. Viceversa, Kingsburg si rivolge a un pubblico più familiare, meno propenso a calcolare con precisione la conseguenza di ogni scelta e meno disposto a essere tagliato fuori dal gioco a causa di una singola mossa sbagliata.

Il gap, quindi, determina quanto il gioco è *duro* o *morbido*: un gap basso garantisce un gioco *morbido*, più spesso destinato a un pubblico di giocatori non troppo esperti, mentre un gap elevato dà luogo ad un gioco *duro*, che in genere chiede ai partecipanti un forte impegno e profonde capacità di analisi.

Attenzione, però, a non generalizzare troppo: *duro* e *morbido* non sono sempre sinonimi di "complesso" e "leggero". Ad esempio un gioco potrebbe essere *duro* ma anche estremamente leggero, se totalmente basato sulla fortuna: il Gioco dell'Oca ne è un esempio.

Gap e Controllabilità

Il gap dovrebbe essere proporzionale al grado di Controllabilità: un grado di controllabilità elevato è compatibile con un gap ampio, mentre la presenza di forti fattori aleatori rende preferibile un gap più basso.

A dimostrazione di ciò consideriamo nuovamente l'esempio degli Scacchi: qui il controllo è totale, dato che non vi è alcun fattore aleatorio e tutte le informazioni sono visibili; questo rende molto più accettabile un gap elevato, poiché il giocatore ha tutti gli elementi che gli occorrono per effettuare scelte consapevoli. In Kingsburg, viceversa, esiste un chiaro fattore aleatorio su cui il giocatore ha un controllo solo parziale: un tiro alto sui dadi è un evidente colpo di fortuna, e sarebbe inaccettabile che, in virtù di ciò, il giocatore ottenesse un beneficio troppo grande. In questo caso, quindi, un gap basso è preferibile.

Generalizzando possiamo dire che più il gioco è controllabile e più il giocatore è disposto ad accettare grosse perdite in conseguenza di una cattiva mossa. Viceversa, maggiore è l'influenza di fattori casuali nel gioco e meno il giocatore è disposto a tollerare un grosso beneficio o una grossa perdita come semplice effetto del caso.

Durata della partita

Il gap dovrebbe tener conto del numero di turni, dato che ha una stretta relazione con la possibilità di rimonta dei loser: maggiore è il

gap e più difficile sarà per i loser recuperare rispetto al leader. Questo dipende, in realtà, anche dal numero di turni che rimangono prima del termine della partita. Con un numero di turni elevato diventa teoricamente possibile recuperare terreno anche rispetto ad un avversario molto più avanti. Al contrario, con un numero di turni troppo basso, anche recuperare un piccolo svantaggio può risultare impossibile.

Nel Gioco dell'Oca esiste un problema di gap elevato per due motivi: il primo è legato alla totale incontrollabilità del gioco; il secondo è dovuto al fatto che il percorso è limitato. Infatti, in un ipotetico percorso di lunghezza infinita, anche un'oca situata molto indietro finirebbe, a lungo andare, col recuperare sulle altre (dato che il valor medio del tiro di dadi è sempre lo stesso).

In generale, quindi, un numero di turni elevato tollera maggiormente un gap alto, perché concede ai loser tempo a sufficienza per recuperare lo svantaggio.

Gap dinamico

Non è detto che il gap di una meccanica sia sempre lo stesso per tutta la partita. Al contrario, esso è spesso *dinamico*, cioè tende ad aumentare a mano a mano che la partita procede e che le possibilità a disposizione dei giocatori aumentano. Accade spesso che il giocatore acquisisca una forza progressivamente maggiore, accumulando risorse permanenti e vantaggi strategici che gli permettono di ottenere, da determinate meccaniche, un guadagno sempre più alto. Per questo motivo alcune mosse, che all'inizio del gioco sono, in un certo senso, più deboli, accrescono la loro potenza nel mediogioco e nel finale.

Pensate, ad esempio, alla scelta dell'Artigiano in Puerto Rico: all'inizio della partita i giocatori posseggono una sola piantagione, per cui la produzione si limita ad una singola merce. Verso la fine della partita, invece, la scelta dello stesso Personaggio può fruttare al giocatore anche cinque o più merci, in base al numero di piantagioni che possiede.

La dinamicità del gap è un fattore che può consentire ad un giocatore di recuperare, nel tempo, uno svantaggio accumulato all'inizio della partita. Approfondiremo questo aspetto più avanti nel capitolo sulla Stabilità.

In conclusione possiamo dire che il gap è uno dei principali parametri su cui il progettista può agire per calibrare la difficoltà e la piacevolezza del gioco. Per modificare il gap di una meccanica è possibile agire su uno dei due fattori che lo caratterizzano:

– il guadagno massimo, che il giocatore ottiene in caso di mossa ottima;

– il guadagno minimo (o la perdita) che egli ottiene nel caso di mossa peggiore.

Aumentando il guadagno massimo e/o riducendo il guadagno minimo si otterrà un gap elevato e un gioco piuttosto *duro*. Viceversa, riducendo il guadagno massimo o aumentando il guadagno minimo si otterrà un gap più basso, e quindi un gioco tendenzialmente più *morbido*. Ciascuno dei due guadagni può, per definizione, essere variato agendo sul costo di attivazione e/o sull'effetto generato dalla meccanica.

Riassumiamo ora, nella tabella che segue, i fattori da tenere in conto nella calibrazione del gap di una meccanica.

Criterio	Descrizione
Gap percepibile	Il gap è percepibile quando il giocatore può avvertire con chiarezza la differenza tra una mossa buona e una cattiva. Un gap poco percepibile rende una meccanica *piatta*.
Durezza del gioco	Un gap elevato dà luogo ad un gioco duro, in cui una singola mossa sbagliata può costare la partita. Un gap ridotto dà luogo ad un gioco morbido, in cui le mosse deboli hanno un impatto ridotto.
Gap e Controllabilità	Una meccanica ben controllabile tollera meglio un gap elevato. La presenza di fattori caotici o aleatori rende preferibile un gap ridotto.
Durata della partita	Un gap elevato è più adatto quando la partita dura abbastanza a lungo da consentire il recupero dei loser.
Gap dinamico	Si ha un gap dinamico quando la stessa mossa può produrre guadagni differenti a seconda del contesto.

Tabella 5: criteri per la calibrazione del gap.

Tecniche per creare gap

Aumentare il gap di una meccanica non è solo un modo per dare spessore al gioco, è anche un espediente fondamentale per aggiungere tensione e competizione. Offrendo al giocatore la possibilità di ottenere, da una data meccanica, un beneficio maggiore rispetto a quello ottenuto dagli avversari gli si dà modo di compiere uno scatto significativo rispetto a questi ultimi, sfruttando la propria maggiore abilità o semplicemente un colpo di fortuna. Esaminiamo, quindi, alcuni dei sistemi che consentono di aumentare il gap.

Potenziamento

Il giocatore può accrescere la propria forza nel tempo, ad esempio grazie all'acquisizione di risorse permanenti o semi-permanenti che gli forniscono benefici aggiuntivi (v. **Potere permanente (196)**, **Risorsa volatile (204)**, **Produzione automatica (455)**). Un'altra possibilità è che il giocatore accumuli esemplari di una stessa risorsa e che i benefici ottenuti crescano in modo più che proporzionale rispetto al numero di esemplari accumulati (**Progressione (227)**). Se il giocatore dispone di più mosse per turno (**Mosse multiple (487)**), la possibilità di incrementare il numero di mosse è un'altra occasione per creare gap rispetto agli avversari. Infine il giocatore potrebbe aumentare l'efficacia delle proprie mosse sfruttando un'apposita risorsa in grado di modificare il comportamento di una meccanica (**Modificatore (287)**).

Bonus

Al verificarsi di determinate condizioni il giocatore può ottenere un premio aggiuntivo (v. **Bonus (364)**, **Maggioranza (334)**, **Corsa (342)**). Si può anche introdurre un premio speciale che viene concesso solo raramente (**Effetto speciale (426)**). In tutti questi casi, il premio extra è ciò che segna la differenza tra il giocatore che lo ottiene e i suoi avversari.

Variabilità dell'effetto

La meccanica può essere attivata in modo più o meno efficiente, con una significativa differenza in termini di guadagno ottenuto (**Effetto variabile (294)**). In una meccanica di acquisizione risorse, ad esempio, più risorse si possono accumulare in corrispondenza di un punto di scelta, in modo che il giocatore possa acquisirle tutte in una volta (**Punto di accumulazione (446)**). Si può offrire al giocatore l'alter-

nativa tra una mossa rischiosa ed una sicura, in modo che la prima comporti un guadagno maggiore (**Rischio bilanciato (397)**).

Variabilità del costo

Invece di agire sull'effetto della meccanica, si può variare il gap agendo sul costo da sostenere per attivarla. Ad esempio, se una risorsa viene acquisita tramite un'**Asta (315)**, il costo non è fisso perché dipende dalle offerte fatte dai partecipanti, per cui ogni giocatore può tentare di minimizzarlo. Più in generale, il giocatore può eseguire un'azione in modo più o meno efficiente, ad esempio perché la stessa azione, ripetuta più volte, comporta costi sempre maggiori o produce effetti via via più deboli (**Deterrente (389)**).

Asimmetria

In una situazione di scelta tra più alternative, se queste sono sufficientemente asimmetriche, cioè presentano differenze significative, allora optare per l'una o per l'altra può fare una sostanziale differenza, consentendo al giocatore di aumentare il suo vantaggio rispetto agli avversari. Pattern come **Risorsa valorizzata (244)** o **Classificazione (250)** possono essere utili in tal senso.

Attacco e difesa

Una situazione di **Attacco (327)** si basa su una naturale asimmetria tra il giocatore che lo sferra e quello che lo subisce. Qualunque sia l'effetto di un attacco, ad esempio una sottrazione di risorse o l'assegnazione di un **Malus (372)**, esso contribuirà in ogni caso a creare una distanza tra l'attaccante e l'attaccato. Per analoghe ragioni, la possibilità di difendersi da un attacco o da un evento sfavorevole (**Difesa (353)**) può essere un fattore determinante.

La tabella alla pagina successiva riassume le tecniche che abbiamo esposto.

Tecnica	Descrizione	Pattern di riferimento
Potenziamento	Il giocatore aumenta la propria forza nel tempo, rendendo le proprie azioni più numerose o efficaci.	**Potere permanente (196)** **Risorsa volatile (204)** **Modificatore (287)** **Progressione (227)**
Bonus	Il giocatore ottiene una ricompensa extra eseguendo l'azione.	**Bonus (364)** **Maggioranza (334)** **Corsa (342)** **Effetto speciale (426)**
Variabilità dell'effetto	L'effetto prodotto dall'azione varia a seconda del contesto.	**Effetto variabile (294)** **Punto di accumulazione (446)** **Rischio bilanciato (397)**
Variabilità del costo	Il costo richiesto dall'azione varia a seconda del contesto.	**Asta (315)** **Deterrente (389)**
Asimmetria	Le alternative disponibili presentano differenze significative.	**Risorsa valorizzata (244)** **Classificazione (250)**
Attacco e difesa	I giocatori possono sferrare attacchi reciproci.	**Attacco (327)** **Difesa (353)**

Tabella 6: tecniche per creare gap.

Attacco debole

In questo paragrafo affronteremo un tipico problema di bilanciamento che si presenta quando un giocatore ha la possibilità di attaccare un avversario, ovvero di danneggiarlo in qualche modo attraverso una propria mossa. La situazione che vogliamo esaminare prende il nome di Attacco debole e sta ad indicare una mossa che ha il solo effetto di danneggiare un avversario, senza che ciò comporti alcun vantaggio diretto per l'attaccante.

L'aggettivo "debole" non si riferisce in alcun modo alla forza dell'attacco, ma piuttosto al fatto che esso non rappresenta un'opportunità interessante. Un'azione di questo tipo, infatti, ha sicuramente senso se la partita avviene fra soli due giocatori, poiché in tal caso ogni danno all'avversario si traduce automaticamente in un vantaggio per l'attaccante, ma rimane una possibilità poco allettan-

te in presenza di più giocatori, dato che in questo caso il primo obiettivo da perseguire è la ricerca di un vantaggio individuale che faccia la differenza rispetto a *tutti* gli avversari piuttosto che rispetto ad uno soltanto. Se infatti l'attaccante "spreca" la sua mossa per danneggiare uno solo degli avversari, tutti gli altri si avvantaggeranno indirettamente di ciò, rimanendo liberi di utilizzare il proprio turno per ottenere un beneficio individuale. Per questo motivo un Attacco debole è un'azione che tendenzialmente non viene mai preferita e che quindi rappresenta un'alternativa inferiore. A volte, per di più, viene effettuato per puro spirito di vendetta: ciò può dar luogo all'ulteriore problema del Kingmaking, di cui parleremo in un prossimo capitolo.

Dato che un Attacco debole rappresenta un potenziale problema, vediamo in quali modi il designer può intervenire per risolverlo.

Vantaggio diretto per l'attaccante

Questa tecnica consiste nell'assicurare che l'azione di attacco produca un vantaggio esplicito per chi la compie, indipendentemente dal danno arrecato a chi lo subisce. Spesso ciò si realizza attraverso una sottrazione di risorse, che vengono trasferite dall'attaccato all'attaccante, o semplicemente assegnando dei punti o altri benefici per ogni attacco effettuato.

Ne I Coloni di Catan, ad esempio, chi procura un danno ad un avversario spostando il Brigante su un suo terreno, ottiene anche il diritto di pescare una carta a caso dalla sua mano.

Il pattern **Sovraccarico (280)** può dare dei suggerimenti sull'aggiunta di particolari effetti a una meccanica di attacco, in modo che diventi più vantaggiosa per chi la innesca.

Attacco multiplo

Consiste nel fare in modo che l'attacco sia rivolto contro tutti gli avversari invece che contro uno solo. Questo vuol dire equiparare un vantaggio per sé a uno svantaggio per tutti gli altri. In genere questa opzione viene combinata con la precedente per ottenere un effetto complessivo più soddisfacente. In base al principio *Prendi o Perdi*, infatti, è bene che il giocatore acquisisca sempre qualcosa grazie alla propria mossa.

Il pattern **Attacco (327)** affronta questi e altri aspetti in modo più dettagliato.

Pattern di supporto

I pattern che elenchiamo qui di seguito possono essere di particolare aiuto per la risoluzione di problemi di bilanciamento.

Il primo gruppo di pattern può aiutare il designer nelle attività di bilanciamento, creando un maggiore equilibrio tra due aspetti del gioco. **Risorsa valorizzata (244)** bilancia gli esemplari di una risorsa agendo sui valori dei loro attributi, ad esempio associando un effetto più debole a un basso valore in punti vittoria e viceversa. **Requisiti multipli (269)** bilancia un effetto tramite il costo da sostenere per ottenerlo. **Sovraccarico (280)** bilancia una risorsa troppo forte o troppo debole aggiungendo ad essa un ulteriore effetto, rispettivamente negativo o positivo, mentre **Involver (435)** opera in modo simile ma l'effetto viene applicato agli avversari del giocatore che utilizza la risorsa. **Punto di accumulazione (446)** può rendere una risorsa debole più appetibile facendo in modo che su di essa si accumuli un'altra risorsa *incentivo*, in modo che il giocatore possa acquisirle entrambe con un'unica mossa. Un **Bonus (364)** può rendere più appetibile una condotta di gioco tendenzialmente svantaggiosa, grazie all'aggiunta di un premio, mentre un **Malus (372)** può compensare un vantaggio eccessivo mediante una penalità. Un **Deterrente (389)** può controbilanciare una strategia troppo forte rendendola più costosa o rischiosa. **Rischio bilanciato (397)** contrappone due alternative diverse ma bilanciate tra loro: una più sicura e un'altra più rischiosa ma potenzialmente più remunerativa. Una **Compensazione (430)** può riequilibrare il danno che il giocatore subisce in una data situazione, compensandolo con un piccolo beneficio. Un **Vincolo immediato (261)** può bilanciare una risorsa troppo forte rendendola meno flessibile e più difficile da utilizzare. Viceversa, **Risorsa polivalente (462)** può rendere una risorsa debole più interessante aumentando i modi in cui essa può essere utilizzata, cioè rendendola più flessibile. **Ribaltone (359)** può bilanciare una risorsa negativa fornendo un mezzo per volgerla in positivo. **Combo (237)** può essere utile per bilanciare una risorsa debole in modo indiretto, introducendo la possibilità di combinarla con altre risorse per ottenere un effetto potente. **Turno variabile (505)** permette di bilanciare il vantaggio dovuto all'ordine di turno, facendo in modo che tale ordine cambi nel corso della partita. **Partenza asimmetrica (500)** bilancia l'eventuale vantaggio del giocatore iniziale, prevedendo per ciascun giocatore un diverso quantitativo di risorse di partenza in base all'ordine di turno. Un'**Asta (315)** bilancia in modo automatico una risorsa da acquisire, lasciando che siano i giocatori a stabilirne il costo. Infine **Escalation (411)** crea un gap dinamico, controbilanciando la

crescita del potere dei giocatori con l'aumento degli ostacoli e delle difficoltà.

Il secondo gruppo comprende quei pattern in grado di creare degli sbilanciamenti o delle asimmetrie tra gli elementi del gioco, il che può essere utile per eliminare eventuali scelte indifferenti. **Risorsa valorizzata (244)** attribuisce valori differenti agli esemplari di una stessa risorsa. **Classificazione (250)** suddivide una risorsa in più categorie distinte, ciascuna con caratteristiche lievemente differenti. **Sovraccarico (280)** differenzia due risorse o due meccaniche simili aggiungendo ulteriori effetti. **Rischio bilanciato (397)** può differenziare due o più alternative in base alla relativa probabilità di successo o fallimento.

Riassunto

Per Bilanciamento si intende quel processo che mira alla creazione di un equilibrio tra diversi elementi di un gioco. Vi sono varie forme di bilanciamento; la più elementare è quella che mira a rendere comparabili gli esemplari di una risorsa, in modo che nessuno di essi sia sempre preferibile agli altri. Questo risultato si può ottenere tramite varie tecniche che operano su diversi attributi della risorsa, quali il costo, il beneficio prodotto e l'eventuale svantaggio collegato al suo utilizzo. Perché il gioco sia interessante, è indispensabile che le alternative presenti in una scelta non siano sempre perfettamente bilanciate ma consentano di creare un gap, cioè una differenza,tra il giocatore che opta per la mossa migliore e quello che invece seleziona un'alternativa più debole. Un Attacco debole è un esempio di alternativa non correttamente bilanciata; esso rappresenta la possibilità danneggiare un singolo avversario senza trarne un diretto vantaggio, cosa che generalmente, anche se non sempre, costituisce un'alternativa inferiore.

Capitolo V

INCERTEZZA

Durante una partita a un gioco da tavolo, una delle cose che mantiene viva l'attenzione, e che ci fa stare sulle spine fino all'ultimo turno, è la costante sensazione di incertezza che permea ogni momento del gioco. Non sempre, infatti, possiamo sapere con sicurezza quali saranno le conseguenze di una mossa né se il piano che ci siamo prefissati andrà a buon fine.

A volte, per esempio, quando acquisiamo una risorsa sappiamo che ci sarà utile ma non riusciamo a stabilirne l'esatto valore. In altri casi l'incertezza è legata al tiro di un dado, il cui esito è incerto per definizione, o alla rivelazione di una tessera nascosta. Altre volte ancora l'incertezza è dovuta alla possibilità che una singola mossa avversaria mandi a monte tutti i nostri piani.

Qualunque sia la sua origine, è l'incertezza che ci dà emozione e che ci spinge a giocare, sperando che le circostanze volgano a nostro favore entro la fine della partita. Cominciamo quindi col darne una definizione.

L'incertezza è la proprietà per cui il valore di una risorsa o il risultato di un'azione non può essere determinato con esattezza.

Nei precedenti capitoli abbiamo più volte ribadito quanto sia importante, per il giocatore, disporre di scelte significative che gli diano un controllo sul gioco. Allo stesso tempo abbiamo spesso sottolineato come sia dannosa un'influenza eccessiva di fattori casuali. Ora però dobbiamo fare una precisazione: un piccolo ma significativo grado di incertezza, ovvero di non-controllabilità, è necessario per rendere il gioco interessante.

È proprio l'incertezza, infatti, uno dei fattori che rende il raggiungimento di un obiettivo più difficile, e dunque anche più appagante. Se a un sistema di gioco togliessimo tutti i fattori di incertezza, e se il giocatore potesse prevedere tutte le conseguenze delle proprie mosse effettuando dei calcoli precisi, la partita si ridurrebbe ad un puro esercizio matematico: il risultato finale sarebbe completamente prevedibile in anticipo e il gioco perderebbe ogni attrattiva. Chiameremo *predicibile* un gioco di questo tipo.

Un esempio in tal senso è dato dal famoso Tic Tac Toe, che avre-

te certamente giocato da bambini: ogni giocatore scrive il proprio simbolo, una X o una O, in una griglia di 3 x 3 caselle, e il vincitore è colui che per primo allinea tre dei propri simboli su una riga, colonna o diagonale. Il motivo per cui questo gioco, dopo un po', perde ogni interesse è che esso, dato il ridotto numero di mosse possibili, può essere facilmente analizzato in modo esaustivo così da determinare, di volta in volta, la mossa migliore per ciascun giocatore.

D'altra parte, se l'assenza completa di incertezza è un problema, lo è anche l'eccesso opposto, ovvero l'incertezza totale che si presenta quando il giocatore non ha sufficienti informazioni per compiere una scelta significativa. Possiamo quindi affermare quanto segue: in assenza di incertezza tutte le scelte tendono a diventare ovvie, mentre in caso di eccessiva incertezza tutte le scelte diventano cieche. Il compito del designer, dunque, è di trovare una giusta via di mezzo.

Nel diagramma di una meccanica possiamo rappresentare l'incertezza come un fattore di disturbo che inietta nella meccanica una certa dose di incontrollabilità. Questo fattore non rende necessariamente la meccanica del tutto imprevedibile ma di sicuro è in grado di creare qualche difficoltà al giocatore. Egli attiverà la meccanica con un obiettivo in mente, ma non potrà mai essere del tutto certo che riuscirà a raggiungerlo.

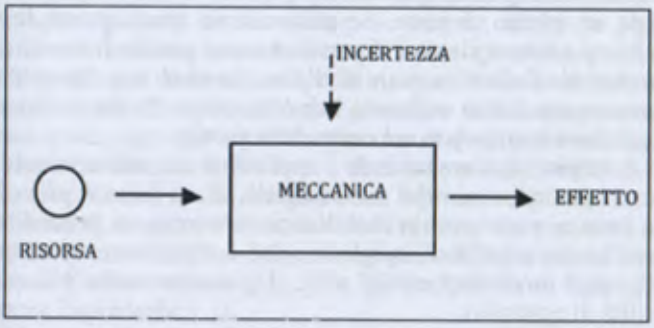


Figura 20: incertezza.

Finora abbiamo parlato soprattutto dell'incertezza relativa alle singole mosse di gioco, ma questo concetto può essere riferito anche all'esito dell'intera partita. È importante, infatti, che il vincitore rimanga incerto fino alla fine in modo che nessun giocatore, fino all'ultimo turno, abbia la sensazione di essere tagliato fuori da ogni possibilità di vittoria. È questo il motivo per cui, nei giochi a "punti vittoria", spesso si fa in modo che almeno una parte dei punti accumulati da ciascun

giocatore compaia sotto forma di tessere o carte. Queste infatti possono essere tenute da parte, magari coperte, in modo che non sia noto con esattezza chi sta vincendo in un determinato momento. Questo aspetto è affrontato dal pattern **Informazione nascosta (403)**.

Le sorgenti di incertezza

Stabilito che l'incertezza è, nella giusta misura, un fattore indispensabile in ogni buon gioco, cercheremo in questo paragrafo di capire da dove essa abbia origine per poterla poi calibrare nel modo più opportuno.

Esiste tra alcuni giocatori un pregiudizio diffuso per cui l'incontrollabilità di un gioco viene associata sempre e soltanto alla presenza di componenti esplicitamente aleatori, quali dadi o carte. Noi vedremo invece che vi sono anche altre sorgenti di incertezza e che, anche provando ad eliminare progressivamente tutti i fattori di incontrollabilità, in un gioco che sia davvero interessante rimane sempre qualche aspetto sul quale non possiamo intervenire.

Alea

Il termine *alea* indica quella componente di incertezza determinata da meccanismi esplicitamente casuali, quali il lancio di un dado o la pesca da un mazzo di carte. Se analizziamo attentamente le varie forme in cui i fattori aleatori si presentano nei giochi moderni, ci accorgeremo che l'effettiva quantità d'alea presente non dipende tanto dal componente fisico utilizzato bensì da come questo componente viene gestito e manipolato nel corso della partita.

Per esempio: lanciare un dado e applicarne automaticamente l'effetto è un procedimento del tutto casuale, il cui esito è prevedibile solo in termini puramente probabilistici; viceversa, un procedimento del tipo "lanciare più dadi, sceglierne uno e utilizzarne il risultato in uno tra i tanti modi disponibili" offre al giocatore molta più scelta e possibilità di controllo.

Informazioni nascoste

L'assenza di informazioni circa alcuni aspetti del gioco è un'altra importante fonte di incertezza. Infatti, se da un gioco eliminiamo del tutto i fattori puramente aleatori come dadi o carte, potremmo continuare ad avere una situazione di incertezza semplicemente nascondendo alcune informazioni, ad esempio facendo in modo che i giocatori mantengano le proprie risorse dietro uno schermo o tengano coperte le proprie carte.

Per fare un esempio molto semplice, consideriamo un ipotetico gioco in cui, a ogni turno, uno dei due partecipanti pensa un numero da 1 a 10 e lo scrive su un foglio, mentre l'altro deve indovinarlo. È evidente che, pur essendo il gioco totalmente determinato dalle scelte di entrambi i giocatori, l'esito della partita dipenderà completamente dalla fortuna. Qualcosa di simile può accadere in alcuni giochi di bluff o di **Scelta simultanea (320)**, qualora il giocatore non abbia elementi sufficienti per dedurre o almeno ipotizzare quali saranno le scelte degli altri partecipanti.

Mosse avversarie

Un altro fattore di incertezza è rappresentato dall'imprevedibilità delle scelte avversarie. Se infatti proviamo ad eliminare i fattori aleatori e a rendere visibili tutte le informazioni, vedremo che neanche questo è sufficiente a garantire un controllo totale: la semplice presenza di un terzo giocatore, posto che vi siano nel gioco sufficienti fattori di Interazione, può generare effetti in grado di avvantaggiare l'uno o l'altro dei due giocatori che non hanno la mossa, senza che questi abbiano una concreta possibilità di intervenire. In questo caso si può avere una percezione di aleatorietà dovuta alla mancanza di controllo sulle azioni avversarie.

Ad esempio, in Stone Age, quando il giocatore di turno prende alcune speciali carte civilizzazione, si innesca anche la seguente meccanica: si lanciano tanti dadi quanti sono i giocatori e si associa il risultato di ogni dado ad un tipo di risorsa, secondo le indicazioni poste sulla carta. Poi, partendo dal giocatore di turno e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una di queste risorse. Qui l'effetto aleatorio che ne risulta non è dovuto tanto ai risultati dei dadi quanto all'ordine di scelta dei giocatori: il primo sceglierà certamente la risorsa di maggior valore, mentre l'ultimo, che non avrà alcuna scelta, dovrà accontentarsi della risorsa più scadente, e non certo per colpa sua! È chiaro che in casi come questo l'ordine di turno diventa un fattore importante.[1]

[1] Sulla base di queste considerazioni, nel confronto tra Caylus e Agricola riteniamo il primo un sistema più equilibrato. In Caylus, infatti, l'ordine di turno viene indicato disponendo su una scala i segnalini di ciascun giocatore: se un giocatore diventa primo, il suo avversario scende solo di una posizione, diventando secondo; in Agricola invece, determinato il primo giocatore tutti gli altri seguono in senso orario, per cui se un giocatore è primo e l'avversario alla sua sinistra gli toglie questo diritto, egli si ritrova improvvisamente ultimo. In altri termini questo giocatore subisce, suo malgrado, le conseguenze della scelta di un avversario, il quale ha comunque agito pensando semplicemente al proprio interesse.

Difficoltà di calcolo

Dato che la presenza di più avversari sembra essere una sorgente di incontrollabilità, proviamo infine a vedere cosa succede limitando il gioco a soli due giocatori. In realtà è probabile che nemmeno in questo caso riusciamo ad avere un controllo totale. Un fattore determinante, in tal senso, potrebbe essere la difficoltà di effettuare tutti i calcoli necessari per stabilire la mossa migliore tenendo conto delle possibili risposte avversarie.

Negli Scacchi, per esempio, un gioco privo di qualsiasi elemento aleatorio e in cui tutte le informazioni sono visibili, c'è una componente di incertezza data dal fatto che la prossima mossa di un avversario, benché possa essere prevista entro certi limiti, non lo sarà mai del tutto a causa dell'enorme numero di fattori da considerare. C'è sempre la possibilità di errore, di sbagliare il calcolo, di non notare un particolare; di conseguenza non si è mai del tutti certi che la strategia che si sta seguendo sia valida; e in fin dei conti, se l'avversario non dovesse accorgersi che abbiamo lasciato quell'alfiere in presa e non ne approfittasse per catturarlo, potremmo davvero negare di essere stati "fortunati"?

Indeterminatezza del valore di una risorsa

Per concludere, c'è un ultima forma in cui l'incertezza può manifestarsi: essa si riscontra quando è difficile stabilire il valore esatto di una risorsa, perché questo non è predeterminato e fisso ma può cambiare nel corso della partita, anche a causa delle azioni dei giocatori.

In Alta Tensione, ad esempio, il valore esatto di una centrale non si può calcolare con esattezza perché dipende dal costo delle risorse combustibili necessarie per alimentarla, e questo costo varia di turno in turno in modo non esattamente prevedibile. Le meccaniche d'**Asta (315)** sfruttano proprio questa forma di incertezza: esse chiedono al giocatore di stimare il valore potenziale della risorsa in palio e di stabilire quale debba essere per essa un prezzo adeguato.

Ora che abbiamo individuato le principali sorgenti di incertezza in un gioco, possiamo affrontare un tipico problema di game design: la riduzione della quantità di alea presente nel gioco, che sarà argomento del prossimo paragrafo.

Tecniche di riduzione dell'alea

È arrivato il momento di analizzare alcune delle tecniche con le quali i designer riescono a ridurre l'impatto dell'alea in un sistema di

gioco. Molte di esse consistono nel fornire al giocatore una possibilità più o meno forte di gestire la casualità e di mitigarne gli effetti, preservando al tempo stesso una quantità di incertezza sufficiente a rendere il gioco non predicibile. Le tecniche di cui parleremo variano all'interno di un ventaglio che va dalla possibilità di gestire o mitigare l'alea fino alla sua totale eliminazione. Descriveremo qui sette tecniche principali, ciascuna delle quali comprende diverse varianti.

Trasformazione alea-scelta

Questa tecnica si propone di eliminare del tutto l'alea. Essa consiste nel rimuovere un automatismo o un evento casuale, subìto passivamente dal giocatore, sostituendolo con una scelta esplicita. In questo caso il compito di assicurare un certo grado di incertezza è affidato ai giocatori stessi, il cui comportamento è, di norma, solo parzialmente prevedibile. Il giocatore attivo può quindi provare ad intuire le intenzioni degli altri partecipanti, per giocare d'anticipo o predisporsi per evitare conseguenze negative.

In Caylus, ad esempio, la meccanica di piazzamento lavoratori non include alcun fattore aleatorio, dal momento che il giocatore sceglie esplicitamente dove piazzare. Tuttavia è presente una componente di incertezza. Se infatti il giocatore decide di rimandare una mossa, rinunciando a un piazzamento interessante in favore di un altro, corre un rischio: egli non può sapere se il piazzamento scartato sarà ancora disponibile quando toccherà di nuovo a lui muovere. Un'ulteriore sorgente di incertezza è presente nel movimento del Prevosto: quando la pedina si sposta, tutti i piazzamenti alla sua destra divengono inutili, perché i corrispondenti edifici non saranno attivati; anche in questo caso, comunque, sono le mosse dei giocatori, e non un meccanismo aleatorio, a determinare lo spostamento della pedina.

Per fare un altro esempio, consideriamo il gioco Niagara: dopo che tutti i giocatori hanno mosso le loro canoe si effettua il movimento del fiume, a causa del quale una delle canoe potrebbe precipitare nella cascata. L'entità di questo movimento non è nota a priori perché è determinata dalle scelte di tutti i giocatori: ciascuno di essi, infatti, seleziona una tessera Pagaia, con un valore compreso tra 1 e 6, e il movimento del fiume corrisponderà al valore della tessera più bassa tra tutte quelle giocate.

Limitazione delle scelte

Questa tecnica si basa sull'idea di utilizzare l'alea solo per definire quante e quali alternative sono a disposizione del giocatore. Vi sono due varianti principali:

– *Estrazione casuale delle alternative*: si presenta, a ogni turno, un diverso ventaglio di alternative, lasciando però che sia il giocatore a decidere esattamente cosa fare (**Draft (308)**).

In Puerto Rico, ad esempio, le piantagioni vengono estratte a caso da apposite pile di tessere coperte, ma sono sempre i giocatori a decidere quale piantagione acquisire. A questa idea si ispirano anche gli espedienti del tipo "pesca due o più carte dal mazzo e poi scegline una", sempre basati sul pattern **Draft (308)**.

– *Polivalenza del risultato*: il meccanismo aleatorio seleziona un unico risultato, ma questo può poi essere utilizzato dal giocatore in tanti modi diversi. In altri termini il risultato aleatorio è una **Risorsa polivalente (462)**.

Un esempio è dato da tutte quelle meccaniche che prevedono il lancio di dadi e il successivo utilizzo dei risultati in molti modi possibili, come in The Castles of Burgundy. Anche i giochi che prevedono la pesca casuale di carte o di tessere, come Carcassonne, possono seguire lo stesso principio.

Questo tipo di alea introduce variabilità nel gioco senza ridurne troppo il grado di controllo.

Ventaglio di risultati

La tecnica del ventaglio consiste nel prendere tutti i possibili risultati aleatori e assegnare ciascuno di essi a una carta (o a un componente fisico equivalente, come una tessera). Poi, invece di avere un unico mazzo di carte, si predispongono tanti mazzi separati, tutti uguali, e se ne assegna uno a ogni giocatore, in modo che ciascuno abbia a sua disposizione l'intera gamma di possibilità, detta appunto *ventaglio*.

Ci sono almeno due varianti di questa tecnica:

– il giocatore può pescare un tot di carte ad ogni turno;

– il giocatore ha a disposizione tutte le carte fin dall'inizio della partita.

In entrambi i casi, invece di lasciare che sia il caso a selezionare un determinato risultato si dà al giocatore la possibilità di decidere quando utilizzare ciascuno dei risultati possibili, talvolta col vincolo aggiuntivo che il ventaglio venga interamente sfruttato entro il termine della partita.

Questa tecnica è stata adottata nell'espansione di Kingsburg, che sostituisce al dado del re una serie di gettoni numerati con i valori 0-6. Ogni giocatore riceve una dotazione iniziale di gettoni e può decidere, di volta in volta, quale utilizzare. Il valore del gettone stabilisce il numero di truppe supplementari che il giocatore ottiene nella battaglia contro i nemici, al temine di ogni anno.

Anticipazione del risultato

Il più delle volte i meccanismi aleatori vengono usati per determinare un effetto, scelto a caso in un insieme di possibilità. Ciò comporta che il giocatore, pur conoscendo in anticipo la probabilità che un dato effetto si verifichi, non abbia alcuna ulteriore informazione. Questa tecnica suggerisce invece di attivare il meccanismo aleatorio con un certo anticipo rispetto al momento in cui l'effetto verrà applicato, in modo che il giocatore conosca già il risultato e possa predisporsi a gestirlo.

La tecnica può essere applicata efficacemente quando l'alea è legata a un'**Informazione nascosta (403)**, dato che in questo caso si può rivelare l'informazione prima che il suo effetto venga applicato. In Kingbsurg, ad esempio, alcuni piazzamenti consentono l'azione di "spia", che consiste nell'osservare la carta-nemici presente in cima al mazzo. In questo modo il giocatore ha la possibilità di verificare in anticipo la forza dei nemici che attaccheranno alla fine dell'anno.

Nello spirito del pattern **Vincolo differito (380)**, si può inoltre usare questa tecnica per determinare casualmente un obiettivo che i giocatori dovranno raggiungere. In questo caso, quindi, il giocatore dispone di un certo numero di tempi o mosse per soddisfare il risultato richiesto.

Riduzione del gap

Questa possibilità consiste nell'intervenire direttamente sul meccanismo aleatorio, riducendo l'ampiezza o la natura degli effetti. In questo modo l'impatto dell'evento casuale sul gioco diminuisce perché il gap ad esso associato è più piccolo.

Alcuni giocatori di Kingbsurg utilizzano questa tecnica per determinare quante truppe vengono inviate dal re alla fine di ogni anno: invece di utilizzare il comune dado a 6 facce, come indicato nelle regole, preferiscono utilizzarne uno a 4 facce (con i valori da 1 a 4).

Una possibilità analoga è quella di ridurre non il gap complessivo, ma solo quella parte di esso che dipende dalla casualità. Ad esempio, invece di utilizzare direttamente il risultato di un dado a 6 facce, lo si può dividere per 2 (arrotondando per eccesso) e sommargli un parametro deterministico compreso tra 0 e 3, corrispondente ad una risorsa del giocatore. In entrambi i casi il risultato finale è compreso tra 1 e 6, ma nel secondo caso l'incidenza dell'alea è minore.

Oltre alla riduzione diretta dell'intervallo di valori, vi sono altre varianti di questa tecnica:

– *Riuscita parziale*: se il meccanismo aleatorio viene utilizzato per stabilire quando un'azione ha successo o fallisce, si può ottenere

un effetto più "sfumato" aggiungendo uno o più risultati intermedi, che rappresentino una riuscita parziale. In effetti questa tecnica non diminuisce il gap ma riduce la probabilità di avere risultati estremi, di successo o fallimento. Naturalmente una riuscita parziale fornisce solo una parte dell'intero beneficio previsto in caso di successo.

– *Compensazione del risultato*: un risultato aleatorio negativo viene compensato da un piccolo vantaggio; un risultato aleatorio positivo viene controbilanciato da uno svantaggio, ad esempio un costo elevato da sostenere o una penalità (**Compensazione (430)** e *smorzamento*, **Sovraccarico (280)**).

Controllo dell'alea

Con questa tecnica l'alea rimane un fattore abbastanza influente nel sistema di gioco ma il giocatore dispone di risorse che gli permettono di mitigarne l'impatto, ovvero di agire sul risultato per modificarlo. Il vantaggio di questa tecnica è che introduce nel gioco nuove opportunità di scelta.

La differenza tra *Riduzione del gap* e *Controllo dell'alea* è facile da comprendere se consideriamo, come esempio, il lancio di un dado a sei facce: la prima tecnica riduce semplicemente l'intervallo dei risultati possibili, portandolo, per esempio, da 1-6 a 3-5, mentre la seconda offre la possibilità di modificare direttamente il risultato ottenuto di 1-2 punti, magari spendendo un'apposita risorsa.

Molte varianti di questa tecnica si basano su un particolare pattern:

– *Modifica del risultato*: consiste nella possibilità di modificare il risultato casuale o di ripetere il tentativo (**Modificatore (287)**).

Un esempio è dato dalla possibilità di ritirare uno o più dadi, conservandone alcuni. Un altro esempio è costituito dai gettoni "+ 2" di Kingsburg, che consentono di aggiungere due punti al risultato di un gruppo di dadi.

Nell'applicare questa tecnica ci sono due possibilità, a seconda che la modifica avvenga prima o dopo che il risultato aleatorio sia reso noto. Ad esempio: nel combattimento contro un mostro si lancia un dado; solo un risultato di 5 o 6 corrisponde a una vittoria, ma bevendo una pozione magica è possibile aggiungere 2 al risultato del dado. Il designer può consentire al giocatore di usare la pozione solo se egli lo dichiara *prima* di tirare il dado, oppure lasciare che egli decida *dopo* averlo tirato ed aver osservato il risultato.

– *Gestione del rischio*: si offre al giocatore un'alternativa non aleatoria, che comporti un costo aggiuntivo o un altro tipo di svantaggio; oppure ci sono più alternative, ciascuna caratterizzata da un guadagno potenziale e da una corrispondente probabilità di riuscita.

In ogni caso il giocatore può scegliere se e quanto rischiare (**Rischio bilanciato (397)**).

Un esempio tipico è dato da meccaniche del tipo *push your luck*[2] o del tipo "pesca una carta a caso, gratuitamente, oppure paga una risorsa per prendere una carta scoperta".

– *Possibilità di difesa*: consiste in una risorsa o in una strategia di gioco che consente di contrastare un evento casuale negativo. Per esempio: pagare una risorsa per evitare un danno (**Difesa (353)**).

Ne I Pilastri della Terra il giocatore può difendersi da un evento negativo tramite il piazzamento del Vescovato.

– *Capovolgimento dell'effetto*: rappresenta la possibilità di convertire un evento casuale negativo in un vantaggio (**Ribaltone (359)**).

Nel gioco di dadi Roll Through the Ages i teschi ottenuti in un lancio comportano la perdita di punti per il giocatore; se però questi riesce a ottenere, alla fine di tutti i lanci, esattamente tre teschi, potrà evitare il danno trasferendolo sugli avversari.

Condivisione dell'alea

Quest'ultima tecnica consiste nell'applicare un unico risultato aleatorio a tutti i giocatori, invece di far sì che ognuno di essi effettui un tentativo individuale.

In Kingsburg, ad esempio, il lancio del dado per determinare le truppe inviate dal re è unico per tutti i giocatori. Se invece ogni giocatore tirasse il dado singolarmente, l'alea avrebbe un impatto diverso su ciascuno.

La tabella alla pagina successiva riassume tutte le tecniche finora descritte.

[2] Una meccanica in cui il giocatore può ripetere la stessa azione più volte, accumulando dei benefici, finché non decide di fermarsi. Ad ogni nuovo tentativo c'è il rischio che l'azione fallisca e che in tal modo si perdano tutti i benefici accumulati (per una descrizione più approfondita v. **Rischio bilanciato (397)**).

Tecnica	Descrizione	Varianti	Pattern di riferimento
Trasformazione alea-scelta	Il risultato casuale è sostituito da una scelta compiuta dai giocatori.		
Limitazione delle scelte	L'alea è utilizzata solo per determinare un insieme di alternative possibili, tra cui compiere una scelta.	Estrazione casuale delle alternative.	**Draft (308)**
		Polivalenza del risultato: il risultato casuale può essere usato in più modi.	**Risorsa polivalente (462)**
Ventaglio di risultati	L'insieme dei risultati possibili è riprodotto su un ventaglio di carte. Ogni giocatore riceve lo stesso ventaglio.	Il giocatore pesca una carta per turno da un mazzo personale. Il giocatore ha a disposizione tutte le carte e deve scegliere in che ordine giocarle.	
Anticipazione del risultato	L'effetto casuale è determinato in anticipo, cosicché il giocatore possa predisporsi a gestirlo.	Possibilità di conoscere un'informazione nascosta.	**Informazione nascosta (403)**
		Determinazione casuale di un obiettivo da raggiungere in un tempo limitato.	**Vincolo differito (380)**
Riduzione del gap	Il gap tra i risultati casuali viene ridotto.	Riduzione dell'ampiezza dell'intervallo di valori.	
		Riuscita parziale: vi sono risultati intermedi tra il successo totale e il fallimento.	
		Compensazione o smorzamento del risultato mediante effetti aggiuntivi.	**Compensazione (430)** **Sovraccarico (280)**
Controllo dell'alea	Il giocatore può mitigare l'impatto della casualità.	Modifica del risultato: è possibile correggere l'effetto aleatorio.	**Modificatore (287)**
		Gestione del rischio: un'alternativa sicura affianca quella aleatoria.	**Rischio bilanciato (397)**

Tecnica	Descrizione	Varianti	Pattern di riferimento
		Possibilità di difesa: c'è l'opportunità di contrastare un evento casuale sfavorevole.	**Difesa (353)**
		Capovolgimento dell'effetto: è possibile trasformare un risultato sfavorevole in un vantaggio.	**Ribaltone (359)**
Condivisione dell'alea	Un unico risultato casuale vale per tutti i giocatori.		

Tabella 7: tecniche di riduzione dell'alea.

Pattern di supporto

I pattern di supporto a questa dimensione si dividono in due categorie.

La prima categoria riguarda i pattern che aggiungono incertezza al sistema di gioco. **Informazione nascosta (403)** cela alcune informazioni o risorse in modo che siano note solo ad alcuni giocatori o a nessuno di essi. **Scelta simultanea (320)** impone a tutti i giocatori di effettuare una scelta contemporaneamente, cosicché nessuno di essi possa basarsi sulla mossa dell'altro per effettuare la propria. **Rischio bilanciato (397)** contrappone un'alternativa rischiosa a un'altra più sicura. **Vincolo differito (380)**, nella variante *con rischio*, chiede al giocatore di soddisfare un vincolo la cui natura precisa o il cui momento di verifica non è noto a priori. Un **Deterrente (389)** *con rischio* aggiunge un fattore di rischio a una scelta, scoraggiandola senza impedirla. **Effetto variabile (294)** rende indeterminato il valore di una *risorsa tattica*, facendo dipendere il suo effetto dallo stato del gioco. **Evento (440)** crea una situazione di gioco non totalmente prevedibile, alla quale i giocatori devono reagire. Infine **Durata variabile (519)** rende incerto il momento in cui l'intera partita o una singola manche di gioco avrà termine. **Pedina mobile (212)** introduce una pedina neutrale, mossa da un automatismo o controllata dai giocatori, che influenza lo stato del gioco in modo non sempre prevedibile. Una **Difesa (353)** aggiunge incertezza all'esito di un attacco.

Alla seconda categoria appartengono i pattern che permettono di ridurre o gestire l'Incertezza. **Draft (308)** sostituisce l'assegnazione

casuale di una risorsa con una scelta tra più risorse estratte a caso. **Modificatore (287)** consente di alterare un risultato casuale o di ripetere un tentativo. **Ribaltone (359)** offre la possibilità di volgere in positivo un risultato negativo. **Sovraccarico (280)** aggiunge un ulteriore effetto a un'azione, permettendo di correggere un risultato casuale che risulti eccessivamente vantaggioso o svantaggioso. **Compensazione (430)** bilancia un risultato sfortunato con un piccolo aiuto fornito al giocatore. Infine **Difesa (353)** dà al giocatore un modo per eliminare o attenuare gli effetti di un evento sfavorevole.

Riassunto

Perché un gioco sia interessante è necessario che l'esito di una partita o di una strategia non sia scontato e prevedibile, ovvero che sia presente un certo grado di Incertezza. Vi sono diversi modi di introdurre incertezza nel sistema di gioco; il più semplice è l'alea dovuta a fattori casuali; altre sorgenti di incertezza sono: la presenza di informazioni nascoste, l'interazione causata dalle mosse avversarie, la difficoltà di calcolare le conseguenze precise di una mossa e la variabilità nel valore di una risorsa. L'esigenza che si presenta più spesso, durante la progettazione di un gioco, è quella di ridurre il grado di incertezza presente nel sistema, allo scopo di renderlo più controllabile. Questo risultato si può ottenere con molte tecniche diverse, che vanno dall'eliminazione totale delle componenti aleatorie, sostituite da scelte del giocatore, alla possibilità di modificare gli effetti determinati dal caso, fino all'applicazione di uno stesso effetto casuale a tutti i giocatori, indistintamente.

Capitolo VI

INTERAZIONE

Uno degli aspetti più interessanti dei giochi da tavolo è che essi forniscono l'opportunità di condividere del tempo con altre persone. Questo vuol dire che, attraverso il gioco, ciascun partecipante cerca anche il modo di interagire con gli altri. Ma cosa vuol dire esattamente interagire? È sufficiente sedere allo stesso tavolo e scambiarsi battute, per dire che stiamo interagendo? È sufficiente cercare di anticipare gli avversari nel raggiungimento della vittoria finale?

In qualche caso ciò può bastare, soprattutto se il gioco si indirizza a un pubblico molto familiare, per cui l'aspetto competitivo passa in secondo piano rispetto a quello di pura interazione sociale. Nel Gioco dell'Oca, ad esempio, ciascun giocatore avanza indisturbato il proprio segnalino, indipendentemente da ciò che fanno gli altri. L'unico elemento che fa percepire la presenza di altre persone al tavolo è la competizione per arrivare primi al termine del percorso, dato che ciò è condizione necessaria per vincere.

Giochi come questo vengono spesso definiti, in un'accezione non sempre positiva, "solitari di gruppo". Questa espressione sottolinea il fatto che ciascun partecipante persegue i propri obiettivi senza minimamente influenzare gli altri o essere a sua volta influenzato da essi. La moderna tendenza nel game design è invece quella di creare una rete di dipendenze tra le azioni e le scelte dei vari giocatori, così che ciascuno di essi possa in qualche modo impattare sul gioco di tutti gli altri. Questa possibilità di influenza reciproca è appunto ciò che chiamiamo interazione fra i giocatori.

L'interazione consiste nell'influenza che ciascun giocatore esercita sugli altri partecipanti attraverso le proprie scelte.

D'ora in poi chiameremo *giocatore attivo* colui che, in una data situazione, dà il via a un'azione che gli permette di influenzare gli altri partecipanti o essere influenzato da essi.

Controllabilità e Interazione hanno qualcosa in comune: mentre la prima rappresenta il controllo che il giocatore esercita sulla propria partita, l'Interazione rappresenta la possibilità di controllare, in qualche misura, anche il gioco altrui.

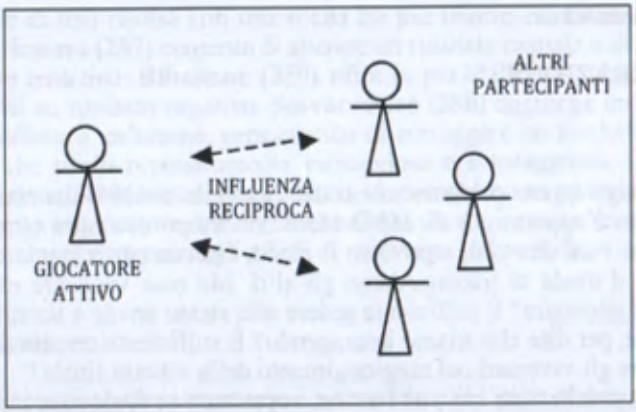


Figura 21: interazione.

Il requisito minimo perché ci sia interazione è che il giocatore, per poter fare le scelte migliori, debba almeno osservare il gioco degli avversari e tenerne conto nelle proprie valutazioni.

Uno dei modi più utilizzati per aggiungere interazione a un sistema di gioco consiste nell'agire sulla meccanica principale in modo che a ogni mossa del giocatore attivo corrisponda una tra queste due conseguenze:

– *La mossa del giocatore toglie un'opportunità agli altri.* Questo è proprio ciò che accade in Caylus: piazzando un lavoratore su un edificio il giocatore preclude agli avversari questa possibilità.

– *La mossa del giocatore offre un'opportunità agli altri.* Generalmente in questi casi il giocatore attivo ottiene dalla mossa scelta un beneficio superiore a quello concesso ai suoi avversari. Un esempio è dato da Puerto Rico: quando il giocatore di turno sceglie un personaggio, egli consente anche a tutti gli avversari di eseguire la corrispondente azione ma può godere di uno speciale privilegio.

Utilizzando l'una o l'altra delle due tecniche si ottiene un'interazione continua nel corso della partita.

Criteri di classificazione dell'interazione

Dato che l'interazione tra i giocatori può manifestarsi in tante forme diverse, cercheremo ora di classificarle in base ad alcuni criteri. Prenderemo in considerazione tre criteri:

– il *numero di giocatori* che partecipano all'interazione;

– la *modalità di selezione* dei partecipanti;

– il *tipo di influenza* reciproca che viene a crearsi: essa può essere favorevole per tutti i giocatori coinvolti oppure andare a vantaggio di alcuni e a danno di altri.

Il numero di giocatori coinvolti

In base al numero di giocatori che, oltre al giocatore attivo, sono coinvolti nell'interazione, possiamo distinguere tra interazione singola e multipla.

Quando l'interazione avviene tra il giocatore attivo e uno solo dei suoi avversari, siamo in presenza di interazione *singola*.

Quando sono coinvolti contemporaneamente più giocatori, l'interazione è *multipla*. Questa, a sua volta, include come caso particolare l'interazione *totale* in cui sono coinvolti tutti i giocatori.

La modalità di selezione

Il modo in cui si determina quali giocatori interagiscono col giocatore attivo, nonché la natura del mezzo che consente questa interazione, permettono di distinguere tra interazione *diretta* e *indiretta*.

Nell'interazione *diretta* il giocatore attivo è in grado di alterare lo stato degli altri giocatori senza far ricorso a elementi intermedi. Ciò vuol dire che il giocatore attivo decide volontariamente di interagire e può scegliere esplicitamente con chi farlo, distribuendo come meglio crede vantaggi e svantaggi a ciascuno degli altri partecipanti coinvolti nell'azione. Questi perderanno o acquisiranno risorse, oppure vedranno mutare lo stato delle risorse che già possiedono.

L'interazione *indiretta* comprende tutte quelle situazioni che non rientrano nella precedente categoria. In questo caso l'influenza esercitata dal giocatore attivo è realizzata attraverso un *elemento intermedio*, ovvero il giocatore attivo agisce sullo stato del gioco in modo tale che l'effetto abbia poi una ripercussione sullo stato degli altri partecipanti o sulle loro possibilità di azione. La conseguenza di ciò è che spesso il giocatore attivo non può esplicitamente scegliere con chi interagire, o che l'interazione risulta, in un certo senso, involontaria, dal momento che non costituisce lo scopo primario dell'azione ma ne rappresenta piuttosto un effetto collaterale. Alcuni esempi di interazione indiretta sono:

– la competizione per l'acquisizione di una risorsa esclusiva, che il giocatore attivo ottiene precludendola agli altri;

– l'alterazione dello stato del gioco mediante una risorsa neutrale, manovrata dal giocatore attivo;

– la selezione indiretta, da parte del giocatore attivo, di uno o più bersagli per mezzo di un *criterio*;

– gli effetti *esogeni*, cioè quelli che permettono al giocatore attivo di ottenere risorse o benefici in funzione dello stato dei suoi avversari.

Nell'ultimo esempio non è il giocatore attivo a influenzare gli avversari, bensì sono questi ultimi ad esercitare sul primo un'influenza indiretta e tipicamente involontaria.

Il tipo di influenza reciproca

L'influenza reciproca che viene a crearsi tra i partecipanti all'interazione può essere favorevole per tutti oppure andare a vantaggio di alcuni e a danno di altri; questo consente di classificare un'interazione come *competitiva* o *cooperativa*.

L'interazione *competitiva* è una forma di interazione che assicura un vantaggio solo a una parte dei giocatori coinvolti, tipicamente ad uno solo di essi. Inoltre può consentire ai giocatori di danneggiarsi reciprocamente, e in questo caso particolare si parla di interazione *distruttiva*. Rientrano in questo tipo di interazione tutti quei casi in cui il giocatore ha la possibilità di agire a svantaggio dei suoi avversari, danneggiandoli o semplicemente sottraendo loro delle opportunità.

L'interazione *cooperativa* consiste nella possibilità, per tutti i giocatori coinvolti, di ottenere qualche beneficio. È importante sottolineare che il termine cooperativo non indica solo l'eventualità che i giocatori collaborino in vista di un obiettivo comune, ma si riferisce anche a quei casi in cui un giocatore, pur suo malgrado o non per sua volontà, concede un beneficio ad un suo avversario.

È il caso di aggiungere che l'interazione multipla non è sempre classificabile come competitiva o cooperativa, dal momento che l'azione del giocatore attivo potrebbe, allo stesso tempo, favorire alcuni avversari e danneggiarne altri.

Un esempio in tal senso si trova in Niagara: qui l'influenza che ciascun giocatore può esercitare sul movimento del fiume si ripercuote automaticamente su tutti i partecipanti, ma ciò potrebbe costituire un vantaggio per alcuni e un danno per altri.

Inoltre lo stesso tipo di interazione potrebbe essere competitiva in alcuni momenti del gioco e cooperativa in altri.

In Alta Tensione, il mercato delle risorse combustibili offre un chiaro esempio di ciò. Esso è una sorgente di interazione indiretta: ogni volta che un giocatore acquista risorse il prezzo di queste aumenta, a danno dei giocatori che seguono; viceversa la vendita di risorse ne fa diminuire il prezzo, avvantaggiando coloro che vorranno acquistarle successivamente.

Forme di interazione

Dalla combinazione dei tre criteri esposti nel precedente paragrafo possono originarsi otto diverse forme di interazione. È comunque il caso di sottolineare che la distinzione tra le varie forme, in particolare quella tra interazione diretta e indiretta, non può essere sempre netta e ben definita, dato che la reale natura dell'interazione dipende anche dal particolare momento del gioco in cui si manifesta, e non solo dalla meccanica che la rende possibile. In altri termini, l'interazione è un fatto dinamico, e il tentativo di ricondurla a schemi di classificazione rigidi si dimostra sempre particolarmente problematico.

Interazione diretta singola competitiva

Viene anche chiamata **Attacco (327)** *diretto*. Essa si manifesta come un'azione che un giocatore effettua a danno di un altro, scelto espressamente come bersaglio.

L'attacco di un territorio, in Risiko!, ne è un chiaro esempio: il giocatore attaccante cerca di impossessarsi di un territorio avversario. Un altro esempio è, in Bang!, l'attacco esplicito di un giocatore verso un avversario, tramite una carta Bang.

Interazione diretta singola cooperativa

Consiste nel fatto che il giocatore attivo seleziona esplicitamente un altro giocatore, il quale otterrà un beneficio.

L'esempio migliore si può trovare in Pandemia, quando un giocatore consegna a un altro una carta utile per il debellamento di una malattia. Volendo, però, considerare un esempio tratto da un gioco non cooperativo, potremmo citare la meccanica di commercio ne I Coloni di Catan, tramite la quale il giocatore attivo stabilisce un accordo con uno dei suoi avversari allo scopo di scambiare risorse. Un esempio più generale, è dato da meccaniche del tipo: "il giocatore deve scegliere un avversario, il quale riceverà una moneta dalla banca", o dalle meccaniche che favoriscono alleanze tra giocatori, basate su una componente di diplomazia.

Interazione diretta multipla competitiva

Si verifica quando un giocatore effettua un **Attacco (327)** *multiplo*, danneggiando più avversari contemporaneamente.

Un esempio è dato dal meccanismo del Brigante ne I Coloni di Catan: il giocatore attivo piazza il Brigante su uno dei territori, rendendolo improduttivo e danneggiando tutti gli avversari che hanno

una colonia su di esso. Anche il meccanismo del Prevosto, in Caylus, permette di danneggiare contemporaneamente più giocatori. La carta Strega di Dominion, invece, è addirittura un caso di interazione totale, dato che consente al giocatore attivo di far pescare a tutti gli altri una Maledizione.

Interazione diretta multipla cooperativa

In questo caso il giocatore attivo fornisce, con una propria mossa, un beneficio a più avversari.

In Mondo senza fine, il giocatore attivo stabilisce con i suoi avversari un'interazione di questo tipo quando posiziona la carta Evento appena pescata: in tal modo, infatti, fa sì che ciascun altro giocatore ottenga una risorsa.

Questo tipo di interazione riguarda anche tutti quei casi in cui più giocatori collaborano esplicitamente in modo che ciascuno ne tragga vantaggio.

Interazione indiretta singola competitiva

Questo tipo di interazione è piuttosto raro. Infatti, dato che l'interazione indiretta opera su un elemento intermedio, accade in genere che l'influenza esercitata dal giocatore attivo su tale elemento si trasmetta indirettamente a più di un altro partecipante. In altri termini, l'interazione indiretta è spesso anche multipla. Tuttavia vi sono casi particolari in cui il giocatore attivo è in grado di esercitare un'influenza su un unico suo avversario, benché non possa sceglierlo esplicitamente.

Un esempio in tal senso è dato dalla meccanica dell'Assassino in Citadels. In questo gioco, ogni giocatore possiede un personaggio segreto. Il giocatore che detiene l'Assassino può nominare un altro personaggio a sua scelta, e l'avversario che risulterà in possesso del personaggio nominato verrà "ucciso", perdendo il suo turno.

Interazione indiretta singola cooperativa

Come per la tipologia precedente, anche questo tipo di interazione non è molto frequente. Se ne possono però riconoscere esempi nelle meccaniche che includono risorse ad uso condiviso: in questi casi, infatti, il giocatore utilizza per i propri scopi una risorsa posseduta da un avversario, il quale, come effetto collaterale di questo utilizzo, riceve un piccolo compenso.

Un esempio si ritrova in Caylus: un giocatore piazza un lavoratore sull'edificio di un avversario e in tal modo fa sì che questi ottenga un punto vittoria; in questo caso, anche se il giocatore attivo sa per-

fettamente quale dei suoi avversari andrà a beneficiare, il vero target dell'azione rimane comunque il piazzamento sull'edificio, non l'effetto secondario che ne consegue, ed è questo fattore che dà all'interazione il carattere di indirettezza. Anche in Zooloretto il giocatore attivo può beneficiare indirettamente uno dei suoi avversari acquistando un animale dalla sua stalla: il giocatore coinvolto riceverà una moneta e si libererà di una fastidiosa penalità.

Interazione indiretta multipla competitiva

Questo è un tipo di interazione molto diffuso, che si presenta a sua volta sotto varie forme. Comprende i casi in cui più giocatori competono per l'acquisizione di una risorsa esclusiva o per essere i primi a raggiungere un dato obiettivo, o quei casi in cui l'azione esercitata su una risorsa neutrale si ripercuote su tutti i giocatori, o infine i casi in cui un criterio di selezione è in grado di coinvolgere diversi giocatori.

Un esempio tipico è dato dalle meccaniche d'**Asta (315)**, come in Alta Tensione, dove tutti i giocatori prendono parte a un'asta per aggiudicarsi una delle centrali in palio. In Caylus il piazzamento di un lavoratore su uno specifico edificio impedisce a qualunque avversario di utilizzare quello stesso edificio nel turno in corso.

Anche l'**Attacco (327)** *indiretto multiplo* rientra in questa categoria: esso consiste nell'agire su una risorsa o su un elemento condiviso in modo che ciò danneggi, indirettamente, più giocatori.

Un esempio in tal senso è dato, ne I Coloni di Catan, dalla carta Monopolio, che permette al giocatore attivo di nominare una risorsa in modo che gli avversari gli consegnino tutte le carte del tipo dichiarato.

Interazione indiretta multipla cooperativa

Si verifica quando il giocatore attivo crea un'opportunità che potrà essere poi sfruttata anche dagli altri. Questo accade, ad esempio, ogni volta che il giocatore con la sua azione fa entrare in gioco una risorsa condivisa.

Gli esempi più ovvi di questo tipo di interazione si possono trovare in giochi puramente cooperativi, come Pandemia, in cui la collaborazione tra i giocatori è il presupposto stesso del gioco, ma anche in alcuni giochi competitivi. Ad esempio in Carcassonne due o più giocatori possono cooperare per ingrandire una città condivisa: l'atto di piazzare una tessera per ingrandire tale città rappresenta bene questa forma di interazione. Un altro esempio è dato da Caylus: un edificio costruito da un giocatore potrà essere attivato anche dai suoi avversari.

La tabella alla pagina successiva riassume alcuni esempi relativi a ciascuna forma di interazione.

Interazione	Competitiva	Cooperativa
Diretta singola	Risiko!: l'attacco a un territorio. Bang!: la carta Bang! giocata contro un avversario.	Pandemia: il passaggio di carte a un altro giocatore. I Coloni di Catan: il commercio di risorse.
Diretta multipla	I Coloni di Catan: il posizionamento del Brigante. Caylus: il movimento del Prevosto. Dominion: la Strega.	Mondo senza fine: il posizionamento della carta Evento.
Indiretta singola	Citadels: l'attacco dell'Assassino.	Caylus: il piazzamento su un edificio avversario. Zooloretto: l'acquisto di un animale dalla Stalla di un avversario.
Indiretta multipla	Alta Tensione: asta per le centrali. Caylus: il piazzamento di un lavoratore su un edificio, che viene precluso agli altri. Catan: la carta Monopolio.	Caylus: la costruzione di un edificio, sul quale tutti potranno piazzare. Carcassonne: il piazzamento di una tessera in modo da ampliare una città condivisa tra più giocatori. Pandemia: la costruzione di un centro di ricerca.

Tabella 8: forme di interazione.

I problemi dell'interazione diretta

L'interazione diretta singola, soprattutto se di tipo competitivo, è quella che crea più problemi al designer, essendo particolarmente difficile da gestire. Il motivo è che quando si lascia al giocatore attivo la possibilità di scegliere il bersaglio della propria azione, si sta fornendo a tale giocatore un mezzo per decidere delle sorti altrui in modo troppo determinante. Vediamo quindi alcuni problemi tipici di questo tipo di interazione.

Frustrazione

La scelta esplicita di un avversario da danneggiare può essere causa di forte frustrazione per il giocatore bersaglio. Egli potrebbe sentirsi semplicemente vittima di un'ostilità gratuita, non motivata da logiche di gioco. Inoltre questo tipo di dinamica può anche influire negativamente sull'equilibrio e sul bilanciamento del sistema. Una possibile soluzione è quella di aggiungere un vincolo che consenta di attaccare solo il leader o che almeno impedisca di attaccare il loser assoluto. Un'altra possibilità consiste nell'utilizzare un **Attacco (327)** *indiretto*, per la cui discussione rimandiamo al pattern relativo.

Kingmaking

Questa dinamica si verifica quando un loser, che nelle fasi conclusive della partita risulti matematicamente impossibilitato a vincere, ha l'opportunità di danneggiare esplicitamente uno dei due giocatori in lizza per la vittoria, determinando così la vittoria dell'altro, non colpito dall'attacco. Un effetto simile si verifica anche quando il loser può assegnare un beneficio ad uno dei suoi avversari, scelto esplicitamente. In entrambi i casi, dunque, un giocatore che ha già perso ha il potere di decretare il vincitore. Questa dinamica è dovuta alla presenza di interazione diretta ed è generalmente una caratteristica poco desiderabile.

È importante precisare che un effettivo problema di Kingmaking si ha soltanto se il giocatore attivo non trae alcun vantaggio particolare dalla scelta dell'uno o l'altro dei potenziali bersagli. In caso contrario, infatti, il giocatore avrebbe tutto l'interesse a effettuare la mossa migliore per se stesso, e il danno inflitto (o il favore concesso) all'avversario sarebbe solo un effetto collaterale, ovvero una conseguenza indiretta della sua azione.

A volte il Kingmaking non è evidente ma si presenta come una possibilità latente, che emerge solo in determinate circostanze. Può essere quindi difficile da eliminare del tutto, dato che è una naturale conseguenza dell'interazione tra i giocatori, ma si può tentare comunque di ridurne l'evidenza o l'entità. Una delle tecniche più utilizzate in tal senso consiste nel nascondere alcune informazioni, in modo che non sia evidente chi sta vincendo o perdendo. Un'altra possibilità, più radicale, è quella di sostituire l'interazione diretta singola con altre forme di interazione, multiple o indirette.

Attacco debole

Come già visto nel capitolo sul Bilanciamento, un'azione che danneggi un unico avversario senza procurare vantaggi ulteriori per chi

lo mette in atto rappresenta spesso un'alternativa inferiore. Una delle possibili soluzioni al problema consiste nel sostituire l'interazione singola con quella multipla, facendo in modo che il danno provocato si ripercuota contemporaneamente su tutti gli avversari (per ulteriori dettagli potete consultare il paragrafo relativo).

Pattern di supporto

I pattern che elenchiamo qui di seguito possono essere utilizzati per aumentare il grado di interazione tra i giocatori.

Attacco (327) crea una forma di interazione competitiva offrendo ad un giocatore la possibilità di danneggiare uno o più avversari. **Asta (315)** indica una meccanica ad interazione multipla competitiva per l'acquisizione di una risorsa. **Maggioranza (334)**, **Corsa (342)** e **Risorsa limitata (347)** creano forme di interazione indiretta in cui i giocatori entrano in competizione tra loro; lo scopo della competizione è, rispettivamente: ottenere la maggioranza di una risorsa, raggiungere un obiettivo per primi, acquisire una risorsa disponibile in scarsa quantità. **Vincolo immediato (261)** è in grado di creare interazione indiretta competitiva attraverso due varianti: un *vincolo di esclusività* fa sì che una risorsa condivisa possa essere usata da un solo giocatore per volta, mentre un *vincolo esogeno* è un vincolo che viene stabilito da uno dei giocatori e deve essere poi rispettato da tutti gli altri. **Scelta simultanea (320)** impone ai giocatori di effettuare una scelta contemporaneamente; ciò crea spesso un'interazione di tipo indiretto, in cui diventa importante cercare di intuire le intenzioni altrui. **Involver (435)** aggiunge una piccola componente di interazione multipla, facendo in modo che la mossa di un giocatore generi un vantaggio/svantaggio anche per gli altri partecipanti. **Sorgente alternativa (468)** aggiunge interazione nelle varianti *esogene* in cui un giocatore può ottenere risorse grazie agli altri partecipanti. **Bonus (364)** *esogeno* ed **Effetto variabile (294)**, nella variante *effetto esogeno,* creano una leggera forma di interazione indiretta: il primo dei due pattern consiste in un premio che il giocatore ottiene grazie a qualcosa posseduta dagli altri partecipanti; il secondo pattern indica un effetto non fisso: quando il giocatore attiva una meccanica, l'effetto prodotto dipende dallo stato del gioco o dei giocatori. **Risorsa volatile (204)** è una risorsa che cambia frequentemente proprietario e che spinge i giocatori a competere per la sua acquisizione. **Pedina mobile (212)** permette a un giocatore di agire su una pedina neutrale, esercitando in tal modo un'influenza indiretta sugli altri partecipanti. **Draft (308)** introduce la possibilità

di acquisire una risorsa scegliendola in un insieme e precludendola, al tempo stesso, agli avversari. Infine **Conversione (302)**, nella variante di *scambio* tra i giocatori, introduce una grossa componente di interazione cooperativa.

Riassunto

L'Interazione è l'influenza che i giocatori esercitano l'uno sull'altro nel corso della partita. Si possono classificare varie forme di interazione sulla base di tre differenti criteri: il numero di giocatori coinvolti, che determina un'interazione singola o multipla; la maggiore o minore possibilità di scegliere con chi interagire, che dà luogo a un'interazione diretta o indiretta; infine il tipo di effetto generato, che può essere vantaggioso o svantaggioso per uno o più dei giocatori coinvolti, creando quindi un'interazione competitiva o cooperativa. Di tutte le forme di interazione, quella diretta-singola è la più problematica; infatti la possibilità per un giocatore di scegliere uno specifico avversario da danneggiare o favorire può dar luogo a dinamiche potenzialmente fastidiose, come il Kingmaking.

Capitolo VII
COINVOLGIMENTO

Parlando dell'Interazione abbiamo implicitamente affrontato anche un altro aspetto: quello del Coinvolgimento, ovvero la misura in cui un giocatore prende parte al gioco, eventualmente anche al di fuori del proprio turno.

Il coinvolgimento rappresenta il grado di partecipazione del giocatore alla partita. Esso è una misura di quanto il giocatore è emotivamente o concretamente chiamato in causa, anche nei momenti in cui non tocca a lui giocare.

Un'elevata interazione è naturalmente il modo migliore per garantire un continuo Coinvolgimento di tutti i partecipanti. In questo caso, infatti, la mossa compiuta da un giocatore esercita sugli altri un'influenza più o meno forte, e ciascuno ha tutto l'interesse ad osservare lo svolgersi della partita, anche se non è il suo turno. Un giocatore potrebbe, ad esempio, doversi difendere dall'attacco di un avversario, oppure potrebbe ottenere o perdere risorse grazie alla mossa di quest'ultimo, mentre in qualche altro caso potrebbe semplicemente sentire l'esigenza di osservare attentamente un avversario per cercare di prevederne le intenzioni.

Tuttavia è inevitabile che durante la partita vi siano dei momenti che interessano esclusivamente il giocatore di turno, mentre tutti gli altri non sono minimamente influenzati da ciò che sta accadendo. Per questo, quando la durata del turno è eccessivamente lunga, ci troviamo di fronte ad un problema: i tempi di attesa crescono in modo intollerabile e con essi compaiono noia e frustrazione. La dimensione del Coinvolgimento prende in esame anche questo aspetto.

Tecniche di coinvolgimento

L'interazione implica sempre un coinvolgimento. Tuttavia qui vogliamo porci il problema di aumentare il coinvolgimento senza necessariamente aumentare il grado di interazione. Ci sono alcune tecniche per ottenere questo risultato. Le prime due sono le seguenti:

Effetti fuori turno

Questa tecnica, cui si ispira il pattern **Involver (435)**, consiste nel fare in modo che un giocatore riceva o perda qualcosa, oppure faccia poche e semplici scelte, anche durante il turno di un avversario.

In Bang!, ad esempio, quando un giocatore cala la carta Saloon, tutti i giocatori recuperano un punto vita. In casi come questo una piccola quantità di interazione, tipicamente indiretta e involontaria, viene effettivamente inserita nel gioco.

Eventi periodici

Un evento è una situazione di gioco che ha un potenziale impatto su tutti i giocatori, non solo su chi ha la mossa. Generando periodicamente degli eventi, si può fare in modo che tutti siano costantemente coinvolti. Il pattern **Evento (440)** descrive questo concetto approfonditamente.

Riporteremo ulteriori tecniche nei prossimi paragrafi, dove affronteremo il problema del coinvolgimento in relazione alla durata del singolo turno di gioco.

Downtime

Per *downtime* si intende il tempo che un giocatore deve attendere dopo una mossa, prima di poter agire di nuovo. Un eccesso di downtime può causare noia e frustrazione e, in ultima analisi, diminuire il coinvolgimento dei partecipanti. Il designer, in questi casi, può ricorrere ad alcune tecniche che consentano di attenuare il problema.

Condivisione di una parte del turno

Alcune parti del turno vengono eseguite in contemporanea da tutti i giocatori. Ad esempio, essi potrebbero programmare la mossa da eseguire e poi dichiararla tutti contemporaneamente, calando ciascuno una carta coperta che rappresenti l'azione scelta. Successivamente eseguirebbero uno per volta la mossa dichiarata.

Questo espediente, noto come **Scelta simultanea (320)**, sfrutta il fatto che il tempo necessario per pensare la mossa è in genere superiore a quello richiesto per eseguirla concretamente. Il concetto di turno non viene del tutto eliminato, perché l'ordine di risoluzione delle azioni assume ancora una certa importanza: il giocatore che risolve la propria azione per primo ha talvolta un certo vantaggio rispetto agli avversari.

Tenete presente, poi, che alcune operazioni automatiche possono essere agevolmente svolte in contemporanea, ad esempio la riscossione di rendite o il pagamento di costi di mantenimento, a inizio o fine turno.

Riduzione del numero di mosse

Se si riduce al minimo il numero di mosse che il giocatore compie durante il proprio turno se ne accorcia anche la durata. Secondo questa idea ogni giocatore esegue idealmente una sola mossa, alternandosi con gli altri.

Questo concetto è presente in molti giochi moderni. In Caylus, ad esempio, ciascun giocatore ha diversi lavoratori da piazzare, ma invece di utilizzarli tutti insieme ne colloca solo uno per volta. Un altro esempio è dato da Puerto Rico, dove ciascuna azione è associata ad una tessera-personaggio: il giocatore di turno ne sceglie una e poi, partendo da lui e procedendo in senso orario, tutti i partecipanti eseguono quella stessa azione.

Questi due esempi, pur essendo relativi a meccaniche molto differenti tra loro, hanno qualcosa in comune: in entrambi i casi è come se il turno del giocatore fosse spezzettato in modo che egli, piuttosto che eseguire tutte insieme le mosse possibili, possa eseguirne solo una alla volta. Questa tecnica assicura che la durata dei singoli frammenti di turno sia molto breve, ed è descritta approfonditamente nel pattern **Turno frammentato (494)**.

Pianificazione fuori turno

Se non si può o non si vuole adottare nessuna delle tecniche descritte, bisognerebbe almeno assicurare a ciascun giocatore la possibilità di pianificare le proprie mosse durante il turno degli altri.

Ad esempio, in The Castles of Burgundy ogni giocatore dispone di due dadi, ed esegue, nel proprio turno entrambe le azioni ad essi corrispondenti. Dato che tutti lanciano i dadi all'inizio del round, ogni giocatore, quando arriva il proprio turno, si è già fatto un'idea delle alternative a sua disposizione.

Analisi-paralisi

Purtroppo anche quando il giocatore effettua una sola mossa per turno è possibile che impieghi comunque molto tempo per prendere una decisione. Pensate, ad esempio, ad una partita a Scacchi! Questo accade ogni volta che il giocatore insiste nell'analizzare profonda-

mente la situazione di gioco alla ricerca della mossa migliore, incurante del fatto che, in tal modo, costringe gli altri partecipanti a insopportabili attese. Si parla in questo caso di *Analisi-paralisi*: il giocatore rimane come paralizzato di fronte alle numerose possibilità di azione, incapace di decidersi per una di esse.

Le cause di questo problema possono essere diverse. Innanzitutto è possibile che le alternative tra cui scegliere siano realmente troppe. In tal caso bisogna ovviamente ridurne il numero, ad esempio introducendo degli opportuni vincoli (**Vincolo immediato (261)**), oppure far sì che alcune di esse siano facili da valutare e pertanto vengano automaticamente incluse o escluse dal ventaglio di possibilità. Altre volte il problema è dovuto a un eccesso di informazioni: ci sono troppi elementi visibili e ciò incoraggia il giocatore a tenerli tutti in considerazione. In questi casi una soluzione potrebbe essere quella di nascondere alcune informazioni in modo che il giocatore debba valutarne di meno. Questo espediente è descritto nel pattern **Informazione nascosta (403)**.

Pattern di supporto

Riportiamo qui di seguito alcuni pattern in grado di aumentare il Coinvolgimento dei giocatori durante una partita, divisi in due gruppi.

Il primo gruppo comprende i pattern che permettono ai giocatori di partecipare al di fuori del proprio turno. **Involver (435)** fa in modo che un giocatore riceva (o perda) qualcosa per effetto della mossa di un altro partecipante. **Produzione automatica (455)**, nella forma *esogena*, prevede che l'azione di un giocatore attivi anche la possibilità, per un altro giocatore, di produrre una risorsa. **Evento (440)** crea una situazione di gioco che interessa potenzialmente tutti i giocatori; questi devono reagire all'evento nel modo che ritengono più opportuno.

Al secondo gruppo appartengono i pattern che abbattono drasticamente i tempi di attesa. **Vincolo immediato (261)** permette di diminuire il numero di mosse legali, riducendo il rischio di Analisi-paralisi. **Scelta simultanea (320)** impone che tutti i giocatori scelgano contemporaneamente la mossa da eseguire. **Turno frammentato (494)** lascia che i giocatori agiscano singolarmente ma si limitino ad una singola azione per volta. **Informazione nascosta (403)** riduce il numero di informazioni che il giocatore deve valutare per effettuare una mossa, e con esso il rischio di Analisi-paralisi.

Riassunto

Nei moderni giochi da tavolo si cerca di fare in modo che tutti i giocatori siano sempre partecipi, anche quando non tocca a loro giocare. Il Coinvolgimento rappresenta appunto la possibilità, per un giocatore, di essere sempre interessato alla partita, eventualmente intervenendo al di fuori del proprio turno. Due tra le soluzioni più utilizzate che permettono di ottenere questo risultato sono le seguenti: la mossa di un giocatore ha un impatto sugli avversari oppure alcuni eventi di gioco coinvolgono contemporaneamente tutti i giocatori. Nella stessa ottica, è bene tenere sotto controllo anche il tempo che intercorre tra due successivi turni di uno stesso giocatore, o downtime, nonché il prolungarsi eccessivo di un singolo turno dovuto a un eccesso di informazioni da analizzare, problema noto come Analisi-paralisi.

Capitolo VIII

VARIABILITÀ

In questo capitolo e nel successivo approfondiremo due dimensioni, la Variabilità e la Memoria, correlate ad altrettanti fondamentali aspetti di un gioco: la componente tattica e quella strategica. La dimensione della Variabilità, che affronteremo subito, è legata alla prima delle due componenti, mentre la dimensione della Memoria, che vedremo nel prossimo capitolo, è correlata alla seconda.

La Variabilità è quell'insieme di fattori in grado di mettere i giocatori di fronte a sfide sempre nuove. Non è sufficiente, infatti, che un gioco sia ricco di obiettivi e scelte, che sia ben bilanciato, interattivo e coinvolgente. Occorre anche assicurare che i turni siano sufficientemente diversi l'uno dall'altro, cosicché il giocatore non si trovi a dover compiere sempre le stesse valutazioni e debba invece adattare la propria analisi alla situazione contingente.

La Variabilità di un sistema di gioco è quella proprietà per cui le scelte, gli obiettivi e i premi variano continuamente nell'ambito della stessa partita o da una partita all'altra.

In effetti la Variabilità può avere due interpretazioni differenti: la prima comprende quei fattori che differenziano i singoli turni di una stessa partita, mentre la seconda riguarda quella proprietà nota come *rigiocabilità* grazie alla quale le partite ad uno stesso gioco tendono a differenziarsi anche notevolmente l'una dall'altra. Ci concentreremo innanzitutto sul primo dei due significati mentre tratteremo la rigiocabilità in un paragrafo successivo.

Strategia e tattica

Prima di proseguire il discorso sulla Variabilità parleremo di due concetti che tutti i giocatori dovrebbero conoscere: quelli di tattica e strategia. Dato che questi due termini vengono a volte confusi nel linguaggio corrente, cercheremo di darne qui una definizione più accurata.

La tattica consiste nei calcoli e nelle considerazioni che il giocatore compie al fine di ottenere un risultato immediato o a breve termine. Essa riguarda, quindi, la situazione di gioco nel momento pre-

sente e lo sfruttamento delle opportunità contingenti. Di conseguenza la tattica non si preoccupa troppo delle conseguenze che una mossa avrà nel futuro.

La strategia, al contrario, consiste nella elaborazione di un piano di più ampio respiro. Tale piano è finalizzato a un risultato raggiungibile nel medio o lungo periodo, ovvero nel corso di diversi turni di gioco, se non addirittura a fine partita. La strategia è per sua natura più incerta e sfumata rispetto alla tattica poiché si sviluppa in un intervallo di tempo sufficientemente ampio da permettere che diversi fattori, non del tutto prevedibili, intervengano ad alterare potenzialmente lo svolgimento del piano. Pertanto essa si occupa principalmente di definire un obiettivo, lasciando poi alla tattica il compito di stabilire di volta in volta i passi da compiere per raggiungerlo.

Se prendiamo come esempio Puerto Rico, possiamo osservare in questo gioco scelte interessanti di natura sia tattica che strategica. La scelta del personaggio è prevalentemente una scelta tattica: essa si basa su una valutazione di tutte le risorse e i benefici che si possono ottenere per sé o che verranno concessi agli avversari grazie alla propria mossa: "Se scelgo il Capitano, attivando una fase di imbarco delle merci, che vantaggi posso ottenere nell'immediato? Vi sono dei dobloni posti sulla tessera? Riuscirò a imbarcare tutte le merci in mio possesso? Posso costringere qualcuno dei miei avversari a gettar via delle merci?". Viceversa, la scelta di una piantagione o di un edificio si basa per lo più su considerazioni strategiche: "È opportuno cominciare a produrre Tabacco considerando che il giocatore alla mia destra sta avviando lo stesso tipo di produzione? Non sarà piuttosto preferibile un altro tipo di merce? Mi conviene acquistare una Fabbrica, mirando poi a diversificare la produzione per assicurarmi una significativa fonte di dobloni? Oppure sarà meglio acquisire un certo numero di Cave, che mi forniranno uno sconto significativo nell'acquisto di nuovi edifici?". Il più delle volte, in realtà, le considerazioni tattiche e strategiche si sovrappongono nella valutazione finale che ci fa preferire una mossa a un'altra: è proprio questo intreccio che rende Puerto Rico un gioco così interessante.

Variabilità dei turni

Ora che abbiamo chiarito la distinzione tra tattica e strategia, ci concentreremo sul primo di questi due concetti e vedremo in che modo esso sia legato alla Variabilità.

Innanzitutto osserviamo che la Variabilità tra un turno e l'altro è un requisito praticamente indispensabile nei giochi mono-meccani-

ca, come è il caso di molti party game. In questi giochi, infatti, la componente strategica è spesso assente o comunque meno determinante, per cui diventa fondamentale assicurare che, almeno dal punto di vista tattico, il gioco sia sempre vario e interessante.

Quando la meccanica principale del gioco è basta sulla destrezza o sulla prontezza di riflessi è importante che le prove di abilità che il gioco propone abbiano qualche parametro continuamente variabile, in modo da evitare che il giocatore impari una volta per tutte il modo migliore di affrontarle.

In Jungle speed, ad esempio, ogni giocatore rivela a turno una carta dal mazzo che ha di fronte a sé. Quando due giocatori notano una corrispondenza tra la carta che hanno davanti e quella appena rivelata devono cercare di afferrare per primi un totem di legno posto al centro del tavolo. Ci sono due fattori che assicurano una notevole variabilità in questo gioco: il primo è il fatto che nuove carte vengono rivelate di continuo; il secondo è dato dalla presenza di alcune carte speciali in grado di cambiare le regole di corrispondenza tra due carte.

Un altro esempio è dato dal gioco Rock & balls: ogni giocatore mette davanti a sé una carta raffigurante un gesto che il giocatore dovrà effettuare, seguendo un ritmo scandito dal battito di mani di tutti i partecipanti. Quando un giocatore sbaglia nel riprodurre un gesto, prende una penalità. Ciò che assicura situazioni sempre nuove è il fatto che, a ogni errore, il giocatore cede la sua carta ad un avversario e ne ottiene una nuova. In questo modo egli non ha il tempo di affezionarsi ad un dato gesto perché sarà presto costretto a cambiarlo per uno diverso.

Non bisogna credere che la variabilità dei turni sia una prerogativa dei giochi molto semplici. Al contrario, in qualunque gioco, semplice o complesso che sia, è importante che gli elementi con cui il giocatore è chiamato a confrontarsi varino di continuo, anche per garantire che il gioco non diventi rapidamente monotono dopo i primi turni. In tal caso il giocatore è portato ad analizzare la situazione corrente alla ricerca del modo migliore di sfruttare le opportunità contingenti, e questa è esattamente l'essenza del pensiero tattico. Tuttavia la semplice differenziazione tra i turni non è sufficiente a garantire al gioco una buona profondità tattica. Occorre anche che le meccaniche esibiscano un gap percepibile, ovvero che a mosse diverse corrispondano guadagni significativamente diversi, in modo che il giocatore possa avvertire nettamente la differenza tra una mossa buona e una inferiore.

In conclusione, quindi, un buon grado di Variabilità, unito a un gap sufficientemente ampio, è la necessaria premessa per l'inserimento nel sistema di una componente tattica che abbia un certo interesse. Per

aggiungere profondità strategica, invece, occorre intervenire nella dimensione della Memoria, come vedremo nel prossimo capitolo.

Arco narrativo

La massima espressione della Variabilità si ottiene quando nella dinamica del gioco è possibile riconoscere un *arco narrativo*. Con questo termine si indica il susseguirsi, nel corso della partita, di diverse fasi, ciascuna con caratteristiche proprie, in modo che il passaggio da una fase all'altra dia un sensazione simile allo svilupparsi di una storia.

In generale si possono individuare tre fasi principali: apertura, mediogioco e finale. Il passaggio da una fase all'altra non è sempre netto ma si riconosce quando l'importanza di alcuni elementi del gioco cambia sensibilmente, oppure quando il significato strategico di alcune risorse viene a modificarsi col tempo per cui cambiano, con esso, anche le dinamiche di gioco.

Negli Scacchi, per esempio, la fase di apertura è caratterizzata da mosse piuttosto standardizzate. In questa fase i pezzi fanno il loro ingresso in gioco e si forma una struttura pedonale più o meno stabile. Nel mediogioco i pezzi esplicano al massimo le proprie potenzialità, aprendo la strada ad interessanti tatticismi e strategie più o meno elaborate. Nel finale, invece, quando molti pezzi sono ormai scomparsi dalla scacchiera e lo spazio a disposizione è molto più ampio, ecco che i re, rimasti al sicuro nelle fasi precedenti, si portano velocemente in posizioni più centralizzate mentre i pedoni avanzano minacciosamente verso il bordo opposto, mirando alla promozione a donna.

Anche in Puerto Rico accade qualcosa di simile, in particolare nel cambiamento del valore relativo delle risorse. All'inizio della partita, infatti, i dobloni sono molto più importanti dei punti vittoria. Viceversa, all'avvicinarsi del finale i punti vittoria accrescono la loro importanza mentre i dobloni perdono parte della loro utilità.

Uno dei fattori in grado di creare un arco narrativo è la presenza di una **Risorsa limitata (347)**, ovvero una risorsa che tende ad esaurirsi nel tempo cosicché, quando comincia a scarseggiare, aumenta la competizione tra i giocatori per la sua acquisizione.

Ciò che accomuna tutti gli esempi riportati è che i passaggi dall'apertura al mediogioco, e quello successivo, dal mediogioco al finale, rappresentano sempre dei punti di svolta nel corso della partita, in corrispondenza dei quali il giocatore è spinto a riconsiderare i propri obiettivi e a riformulare le proprie valutazioni.

Tecniche per aggiungere variabilità

In giochi come gli Scacchi, in cui delle pedine vengono mosse su un piano di gioco, lo stato del gioco cambia di continuo in modo piuttosto marcato. Ciò è sufficiente a garantire che le mosse dei giocatori producano effetti sempre diversi. Infatti, anche se i movimenti dei pezzi continuano a seguire le medesime regole, la loro configurazione sulla scacchiera è molto variabile e questo fa sì che una stessa mossa, eseguita anche a distanza di un solo turno, possa avere effetti profondamente differenti.

Altri giochi, invece, soprattutto quelli privi di una componente topologica, hanno una mappa di gioco meno dinamica. In questi casi, per evitare che le mosse dei giocatori appaiano sempre simili, si può ricorrere ad alcune tecniche.

Aggiungere alea a una meccanica

Il modo più semplice per variare continuamente il gioco è quello di rendere casuali gli effetti di alcune azioni. Si utilizza quindi un meccanismo aleatorio per stabilire la quantità di risorsa che il giocatore ottiene con una mossa, il numero di danni che infligge in un attacco a un avversario o l'entità dell'effetto prodotto da una meccanica, qualunque esso sia.

Ad esempio, in Stone Age la quantità di legno che il giocatore può ottenere dal piazzamento sulla foresta è determinata da un lancio di dadi.

Il problema di questa tecnica è che non sempre comporta scelte significative da parte del giocatore, e inoltre introduce un fattore di incontrollabilità.

Variare le risorse disponibili per l'acquisizione

Un altro modo di assicurare variabilità è quello di introdurre nel gioco nuove risorse a mano a mano che la partita procede. Queste risorse, da un certo momento in poi, diventano disponibili per l'acquisizione da parte dei giocatori.

Spesso si ricorre a un'estrazione casuale di risorse: nuove carte pescate da un mazzo o cubi presi da un apposito sacchetto vengono messi sul piano di gioco, in modo che ciascun giocatore possa poi scegliere la risorsa che preferisce tra quelle disponibili. In questo modo l'alea presente nel gioco non determina il risultato di una scelta bensì definisce solo le opzioni disponibili, come illustrato nel dettaglio dal pattern **Draft (308)**.

Nei giochi di carte la variabilità è spesso assicurata dal fatto che il

giocatore pesca nuove carte a ogni turno. In altri giochi, invece, le risorse vengono estratte a caso e poste sul tabellone, dove possono poi essere acquisite dai giocatori. Ad esempio, in Stone Age nuove carte civilizzazione vengono pescate a ogni nuovo round, in sostituzione di quelle acquisite dai giocatori nel round precedente.

In alcuni casi l'introduzione delle risorse dipende da un meccanismo non casuale. A volte il meccanismo è completamente automatico, come in Agricola: a ogni turno gli spazi disponibili per i piazzamenti vengono rimpinguati con nuove risorse prese dalla riserva. In altri casi, invece, l'ingresso delle risorse dipende anche dalle scelte dei giocatori. In Puerto Rico, ad esempio, alla fine di ogni round vengono posti dei dobloni sulle tessere di tutti i Personaggi che non sono stati selezionati; analogamente, anche le navi per l'imbarco mostrano una situazione che varia nel tempo e che dipende da quante e quali merci sono state imbarcate dai giocatori. In Caylus, invece, gli edifici costruiti dai giocatori vengono aggiunti al tabellone e diventano nuovi spazi su cui tutti possono piazzare i propri lavoratori.

Sfruttare la variabilità dello stato del gioco

Questa tecnica è più raffinata di quella che aggiunge alea a una meccanica, pur avendo un intento simile. In questo caso si sfrutta il fatto che lo stato del gioco varia di continuo per introdurre azioni di gioco il cui effetto dipende dallo stato corrente. Il pattern **Effetto variabile (294)** tratta in dettaglio questa tecnica.

Ad esempio, in That's life! Il movimento di una pedina non produce sempre lo stesso risultato: quando la pedina è l'ultima a lasciare la tessera, cioè non ci sono altre pedine su di essa, allora il giocatore può prendere la tessera, che varrà dei punti a fine gioco.

Variare le possibilità di azione del giocatore

L'idea di questa tecnica è che il giocatore si porti col tempo in uno stato più evoluto che rende possibili azioni non disponibili all'inizio della partita, come suggerito dal pattern **Escalation (411)**.

In Puerto Rico, ad esempio, anche se l'azione del Costruttore è sempre disponibile, soltanto nella seconda metà della partita diventa possibile costruire gli edifici più potenti poiché questi hanno un costo elevato.

Ne I Coloni di Catan le azioni disponibili sono sempre le stesse: commerciare con gli altri giocatori e spendere risorse per edificare colonie e città. Tuttavia nel tempo il giocatore aumenta il suo livello di produzione, e con esso la disponibilità di materie: queste gli permettono quindi maggiore libertà di manovra. Inoltre alcune speciali

carte Sviluppo, come Monopolio o la carta "Costruisci due strade", aggiungono ulteriore varietà, permettendo di tanto in tanto azioni normalmente non disponibili.

Un'altra idea è dare al giocatore la possibilità di modificare leggermente i parametri di alcune meccaniche. In questo modo, anche se le azioni di base restano le stesse, esse cambiano nel tempo il loro effetto, diventando in genere più efficaci (v. **Modificatore (287)**).

La tabella seguente riassume tutte le tecniche finora descritte.

Tecnica	Descrizione	Pattern di riferimento
Aggiungere alea a una meccanica	Un effetto è determinato da un meccanismo aleatorio.	
Variare le risorse disponibili per l'acquisizione	Le risorse disponibili variano in quantità e tipo, grazie ad appositi automatismi.	**Draft (308), Punto di accumulazione (446)**
Sfruttare la variabilità dello stato del gioco	L'effetto di una meccanica varia in funzione dello stato del gioco.	**Effetto variabile (294)**
Variare le possibilità di azione del giocatore	Le azioni disponibili cambiano o divengono più potenti nel corso della partita.	**Escalation (411), Modificatore (287)**

Tabella 9: tecniche per aggiungere variabilità.

Rigiocabilità

Se differenziare i turni all'interno di una singola partita è importante, lo è anche differenziare le partite nella loro interezza in modo che ognuna abbia un sapore diverso dalla precedente. Quello che vogliamo garantire in questo caso è la *rigiocabilità* (detta anche *longevità*), quella proprietà per cui possiamo prendere parte allo stesso gioco più volte senza mai annoiarci.

> *La rigiocabilità di un sistema di gioco è quella proprietà per cui le partite tendono a differenziarsi in modo significativo l'una dall'altra.*

Affinché un gioco sia rigiocabile, o longevo, occorre in genere assicurare che in ogni partita compaiano, fin dalla fase di setup, ele-

menti marcatamente diversi in termini di risorse disponibili, carte o tessere associate a obiettivi e premi, azioni di gioco attivabili. Se gli elementi sono sempre gli stessi occorre almeno assicurare che il numero di diverse combinazioni in cui questi elementi possono presentarsi sia talmente elevato da garantire situazioni sempre nuove. In questo modo il giocatore, alla fine della partita, rimarrà col desiderio di sperimentare nuove strategie e nuovi approcci.

Ecco di seguito alcune delle tecniche utilizzate per aumentare la rigiocabilità.

Mappa modulare: consiste nel fatto che il tabellone di gioco è composto da elementi singoli che vengono assemblati in modo differente a ogni partita.

Ad esempio, ne I Coloni di Catan e in That's life!, la mappa di gioco è costituita da elementi esagonali che vengono estratti e affiancati in modo casuale.

Plance individuali: se ogni giocatore possiede una plancia personale con delle speciali caratteristiche, una maggiore longevità si può ottenere creando un certo numero di plance tutte diverse, in modo che ciascun giocatore ne abbia una nuova a ogni partita.

In The Castles of Burgundy è stata adottata questa tecnica: il giocatore inizia ogni partita con un possedimento che ha una conformazione geografica di volta in volta differente, e sul quale collocherà castelli, pascoli ed edifici. Analogamente, in 7 Wonders ogni giocatore inizia con una plancia differente, che riporta la Meraviglia architettonica da costruire durante il gioco.

Diversificazione del setup: all'inizio di ogni partita, le risorse disposte sul piano di gioco cambiano la loro configurazione, e le risorse di partenza assegnate ai giocatori sono di volta in volta differenti.

In Agricola, ad esempio, ciascun giocatore ottiene una diversa mano di carte Occupazione e Piccolo Miglioramento. Alcuni giochi, tra cui Risiko!, prevedono addirittura che a ogni partita corrisponda un obiettivo diverso da conseguire per ottenere la vittoria.

Pattern di supporto

I pattern di supporto alla Variabilità si dividono in due gruppi.

Al primo gruppo appartengono quei pattern che creano situazioni sempre nuove da un turno all'altro. **Effetto variabile (294)** fa in modo che una meccanica produca effetti diversi a seconda del contesto e del momento in cui viene utilizzata. **Risorsa volatile (204)** sugge-

risce che determinate risorse possano cambiare più volte proprietario nel corso della partita. **Draft (308)** consiste nell'estrarre casualmente alcune risorse, consentendo poi ai giocatori di scegliere tra quelle disponibili. **Side effect (420)** è un automatismo che varia lo stato del gioco come effetto collaterale di alcune azioni. **Effetto speciale (426)** crea un momento di sorpresa con un avvenimento insolito, che fornisce un grosso premio al giocatore. **Punto di accumulazione (446)** crea dei gruppi di risorse che aumentano nel tempo la loro dimensione e che il giocatore può acquisire tutte in una volta. **Riciclo (450)** permette di riutilizzare una risorsa già sfruttata, la quale, invece di essere scartata, viene rimessa in gioco con una nuova funzione. **Turno variabile (505)** assicura che l'ordine in cui i giocatori eseguono le proprie mosse cambi continuamente nel corso della partita. **Escalation (411)** crea una sensazione continua di crescita, grazie all'ingresso in gioco di risorse sempre più potenti e di ostacoli sempre maggiori. **Risorsa limitata (347)** fa sì che una risorsa si esaurisca nel corso del tempo. **Evento (440)** determina l'occorrenza di situazioni impreviste cui i giocatori devono reagire. **Modificatore (287)** offre la possibilità di attivare una meccanica in modo inconsueto, cambiando alcuni dei suoi parametri. **Pedina mobile (212)** permette ai giocatori di modificare lo stato del gioco agendo su una risorsa neutrale.

Il secondo gruppo di pattern interviene sulla rigiocabilità, ovvero sulla diversificazione delle singole partite. **Partenza asimmetrica (500)** suggerisce di assegnare a ciascun giocatore un insieme differente di risorse di partenza durante la fase di setup. **Sorgente alternativa (468)** crea diverse opportunità per l'ottenimento di una risorsa: se la risorsa in questione è costituita da punti vittoria, allora il pattern crea, di fatto, diverse strade alternative per il conseguimento della vittoria. **Combo (237)** crea i presupposti perché delle risorse possano essere combinate tra loro in molti modi differenti, generando una varietà di effetti. **Durata variabile (519)** differenzia la durata delle singole partite: partite più brevi potrebbero richiedere strategie differenti rispetto a quelle più lunghe.

Riassunto

Affinché il gioco non sia monotono è importante garantire, tra un turno e l'altro, un certo grado di Variabilità, cioè un continuo mutare di scelte, obiettivi e premi. Queste variazioni sono correlate agli aspetti tattici del gioco, cioè ai calcoli e alle valutazioni dei benefici ottenibili nell'immediato, calcoli che il giocatore è chiamato a effettuare

per selezionare la "mossa migliore". In un senso più ampio, la variabilità può contribuire a determinare, nel corso della partita, lo svolgersi di un Arco narrativo, cioè di una successione di fasi (tipicamente apertura, mediogioco e finale) che, pur mantenendo invariate le regole di gioco, pongono il giocatore di fronte a problemi via via differenti. L'alea è uno dei modi più semplici di aggiungere variabilità, ma non sempre il più elegante; altre possibilità sfruttano le variazioni dello stato del gioco per fare in modo che le stesse azioni abbiano effetti sempre diversi. Per rigiocabilità o longevità si intende variabilità in un'accezione più ampia: è la proprietà per cui le partite ad uno stesso gioco si differenziano anche notevolmente l'una dall'altra.

Capitolo IX
MEMORIA

Vi sarà di certo capitato, quando eravate bambini, di giocare alla Morra cinese, gioco noto anche come "Sasso, carta e forbici". Il gioco si svolge in questo modo: i due partecipanti fanno contemporaneamente con la mano un gesto che corrisponde a uno fra tre simboli, carta, sasso oppure forbici, e poi si osserva il risultato: la carta batte il sasso, il sasso batte le forbici e queste ultime battono la carta. Il giocatore il cui simbolo batte l'altro ottiene un punto. Nel gioco i turni si susseguono sempre uguali, uno dopo l'altro, finché uno dei due partecipanti non raggiunge il punteggio convenuto per la vittoria.

Il gioco è molto semplice, e benché possa anche risultare divertente un'analisi obiettiva ne rivela alcuni punti deboli. In particolare, una delle critiche che si possono fare a un gioco di questo tipo è la mancanza di un legame di continuità fra un turno e il successivo. Il gioco appare infatti come un susseguirsi di scommesse individuali, senza alcun collegamento tra di esse. In altri termini, ciò che un giocatore ottiene in un turno non può essere in alcun modo utilizzato per influenzare la partita nei turni successivi.

In realtà, se analizziamo il gioco più attentamente scopriremo che un legame, seppur debole, è presente: se uno dei due giocatori, infatti, ricorda le scelte effettuate dall'altro, può utilizzare questa informazione a proprio vantaggio. Se, per esempio, l'altro giocatore ha scelto "forbici" per due volte consecutive, forse non lo farà una terza volta per non risultare troppo prevedibile. Questo esempio che abbiamo riportato è volutamente banale, poiché il suo scopo è solo quello di introdurre il concetto di cui parleremo in questo capitolo: la Memoria di un sistema di gioco.

Il legame tra i turni

Quando parliamo di memoria non intendiamo riferirci semplicemente alla capacità dei giocatori di ricordare gli eventi avvenuti nel corso della partita. Più in generale, la memoria di un sistema di gioco si può osservare quando le conseguenze di una scelta si prolungano nel tempo. Solitamente, infatti, le azioni che il giocatore compie in un turno non si limitano ad avere un effetto immediato ma possono avere delle ripercussioni visibili per un periodo di tempo più o meno

ampio. In altri termini, ciò che un giocatore fa nel proprio turno continua a esercitare un'influenza anche sul turno successivo e possibilmente anche in quelli ancora seguenti.

Ad esempio, se in una partita a Scacchi spostiamo un pedone, è molto probabile che questa mossa condizionerà tutta la strategia dei turni che seguiranno. I pedoni, infatti, si muovono lentamente e la configurazione che essi assumono durante la fase di apertura tende a stabilizzarsi, rimanendo la stessa per gran parte della partita. In casi come questo, quando una parte dello stato del gioco o dei giocatori rimane immutato per lungo tempo, diciamo che il sistema di gioco è dotato di memoria.

La memoria è l'insieme dei fattori che legano ogni turno di gioco al successivo. Grazie ad essa le scelte fatte in un turno continuano ad avere un'influenza sul resto della partita.

Se il grado di memoria di un sistema è abbastanza alto, allora le decisioni del giocatore hanno un effetto molto prolungato nel tempo, e diventa indispensabile pianificare le mosse con un certo anticipo. Nei casi più estremi può addirittura accadere che una mossa fatta nei primi turni di gioco sia determinante ai fini della vittoria finale.

Da cosa dipende, principalmente, il grado di memoria di un sistema di gioco? Evidentemente, se c'è un fattore che lega un turno al successivo e non si tratta semplicemente di informazioni che il giocatore ricorda, esso deve necessariamente essere un qualche tipo di risorsa permanente ovvero una risorsa che il giocatore, una volta acquisita, mantiene fino al termine della partita. D'altra parte il solo requisito di permanenza non è sufficiente: la risorsa in questione deve essere effettivamente utilizzabile affinché possa avere una reale influenza sullo sviluppo del gioco. Ad esempio, il semplice accumulo di punti vittoria (aspetto peraltro presente anche nella Morra cinese prima citata) non offre alcuna possibilità di modificare le meccaniche del sistema o di avere un impatto sui loro effetti, a meno che i punti non costituiscano essi stessi una risorsa spendibile.

In realtà, anche in mancanza di una risorsa permanente è possibile che il sistema di gioco possegga un certo grado di memoria. Ciò avviene quando il periodo di tempo che intercorre tra il momento in cui una determinata risorsa viene acquisita e quello in cui viene effettivamente utilizzata travalica il singolo turno di gioco. Chiameremo questo periodo di tempo *latenza*, e approfondiremo il concetto in un paragrafo successivo.

Memoria e strategia

Che legame c'è tra le componenti tattica e strategica di un gioco e la quantità di memoria presente? La risposta è che, tipicamente, un gioco con un basso grado di memoria spinge i giocatori a scegliere la mossa migliore solo sulla base della situazione attuale, senza pensare troppo a come essa evolverà nel futuro: in questo caso, quindi, il gioco tenderà ad essere più tattico che strategico. Viceversa, un gioco dotato di un grado di memoria più elevato offre al giocatore la possibilità di pianificare e di compiere scelte i cui effetti si manifesteranno completamente solo nel corso del tempo. Ciò crea la sensazione che la partita si evolva con continuità, come se fosse un'unica lunga storia: è questa la caratteristica distintiva di un gioco con una forte componente strategica.

Da quanto detto potrebbe sembrare che un gioco prevalentemente tattico sia qualitativamente inferiore rispetto a uno strategico, ma non è necessariamente così: molto dipende, infatti, da quanto la componente tattica è articolata. A ogni modo, molti dei giochi più noti e apprezzati includono degli aspetti strategici.

Una delle caratteristiche più riconoscibili in un gioco strategico si può esprimere in questo modo: "Meglio una gallina domani che un uovo oggi". Il noto proverbio, capovolto nel suo significato tradizionale, rende l'idea che è spesso preferibile, anche se a volte contro-intuitivo, sacrificare un vantaggio tattico in favore di un vantaggio strategico. In altri termini, è meglio rinunciare a un guadagno immediato, accontentandosi di un beneficio minore o addirittura accettando una penalità, purché si ottenga in cambio una risorsa che si rivelerà molto proficua nel lungo periodo. Questo è il motivo per cui i giocatori più esperti, nei primi turni di gioco, spesso preferiscono rinunciare a fare punti per focalizzarsi piuttosto sull'acquisizione di risorse permanenti (v. **Potere permanente (196)**). Nella maggior parte dei casi, infatti, una solida posizione costruita a inizio partita fornisce dei benefici per tutti i turni a seguire e consente, nel tempo, di recuperare con gli interessi i punti o i vantaggi a cui si è rinunciato inizialmente.

In Puerto Rico, ad esempio, nelle fasi iniziali è preferibile concentrarsi sui soldi piuttosto che sui punti vittoria: il denaro darà modo, infatti, di acquistare quegli edifici che a loro volta permetteranno di incrementare la produzione e totalizzare un gran numero di punti nel finale della partita.

La latenza

Finora abbiamo esaminato la memoria come qualcosa che riguarda l'intero sistema di gioco. In questo paragrafo, invece, analizzeremo come questo concetto possa riguardare anche una singola risorsa.

Quando un giocatore acquisisce una risorsa, generalmente non la sfrutta subito (a meno che non si tratti di una risorsa istantanea). Il più delle volte, infatti, egli è costretto ad attendere diversi turni di gioco prima che la risorsa divenga effettivamente utilizzabile. In questi casi diciamo che la risorsa possiede un certo grado di *latenza*.

La latenza è il tempo che intercorre tra l'acquisizione di una risorsa e il suo utilizzo effettivo o, più in generale, tra il momento in cui si compie una scelta e il momento in cui se ne vedono pienamente gli effetti e le conseguenze.

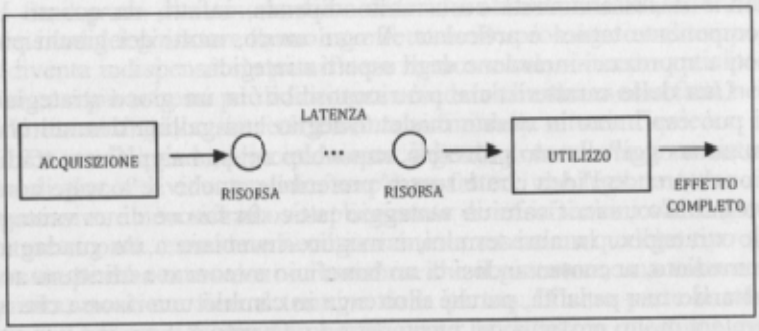


Figura 22: latenza di una risorsa.

Per illustrare questo concetto prendiamo, come esempio, Puerto Rico: quando il giocatore acquisisce una piantagione di Tabacco, per renderla produttiva dovrà anche procurarsi un impianto di produzione e attivare con due coloni sia la piantagione che l'impianto; soltanto allora potrà effettivamente cominciare a produrre Tabacco. Pertanto dal momento in cui il giocatore inizia a pianificare tale manovra fino a quello in cui riesce effettivamente a portarla a termine, passano in genere molti turni di gioco. Possiamo dire, quindi, che la risorsa-piantagione ha una latenza elevata.

Un altro modo di interpretare la latenza è come la durata, in turni o azioni di gioco, di un ciclo completo di trasformazione risorse, che iniziando dalle risorse primarie arriva fino a quelle terminali.

In Caylus, per esempio, un ciclo completo di trasformazione ha

una latenza che può arrivare anche a diversi round di gioco. Il ciclo parte dal momento in cui il giocatore ottiene denaro grazie alla rendita di inizio turno; successivamente il giocatore spende un denaro per piazzare un proprio lavoratore, ottenendo un cubo-risorsa; nel corso di più piazzamenti egli si procura tutti i cubi che gli occorrono, finché un ultimo piazzamento gli permette di pagarli, ottenendo in cambio un edificio con i relativi punti vittoria e chiudendo, così, il ciclo.

Un buon grado di latenza rende il gioco più complesso, poiché nel lasso di tempo che va dall'acquisizione della risorsa fino al momento in cui essa viene utilizzata possono intervenire diversi fattori a sconvolgere il piano che il giocatore aveva in mente. Quando diciamo che un gioco è *profondo*[1] ciò che attira la nostra attenzione è proprio l'elevata latenza associata alle risorse del sistema. In un gioco profondo le conseguenze di una mossa si possono avvertire anche molto tempo dopo che essa è stata effettuata. Ciò chiede al giocatore doti di pianificazione strategica: egli non dovrà preoccuparsi solo di soddisfare i requisiti richiesti nell'immediato, ma dovrà anche predisporre, con largo anticipo, tutto ciò che è necessario per raggiungere l'obiettivo prefissato. Sarà quindi fondamentale per lui prevedere o almeno stimare gli effetti a lungo termine delle scelte compiute. Un gioco esclusivamente tattico, invece, risulta generalmente meno impegnativo dato che in esso l'effetto di una mossa ha un impatto immediato e limitato al turno in cui viene eseguita.

Come designer siamo quindi interessati a quelle tecniche che ci permettano di aumentare la latenza di una risorsa. Tuttavia in fase di progettazione dovremo anche calibrare con attenzione questo fattore: un eccesso di latenza, infatti, può rallentare il gioco oltre misura, generando nei giocatori una sgradevole sensazione di impaccio e di pesantezza.

Tecniche per aggiungere latenza

Descriveremo ora alcune tecniche fondamentali per introdurre latenza in un sistema di gioco.

Uso differito

Questa tecnica è una delle più semplici: consiste nel forzare una separazione tra l'acquisizione di una risorsa e il suo utilizzo. Essa pre-

[1] Qui si fa implicito riferimento alla profondità strategica. Per la profondità tattica v. "Strategia e tattica" pag. 159.

vede banalmente l'aggiunta di un vincolo (**Vincolo immediato (261)**), in base al quale una risorsa appena acquisita non si può usare subito ma solo in un momento successivo, in genere a partire dal turno seguente.

In molti giochi di carte, ad esempio, un'apposita regola impedisce di giocare una carta appena pescata. Un altro esempio è fornito da Agricola: quando il giocatore sceglie l'azione Crescita della famiglia, ottiene un nuovo membro della famiglia, cioè una nuova azione per round; questa, però, non è immediatamente disponibile, ma lo diventa solo a partire dal round successivo.

Questa tecnica si riscontra anche alla base di un'intera famiglia di meccaniche, nota come "deck building". Prendiamo, come esempio, Dominion: nell'arco della partita ciascun giocatore costruisce il proprio mazzo personale, acquisendo nuove carte e aggiungendole al mazzo di partenza. Quando un giocatore compra una carta non la utilizza subito bensì si limita a metterla tra gli scarti; prima di poterla effettivamente giocare egli dovrà innanzitutto esaurire il mazzo corrente, poi ricomporlo mescolando gli scarti e infine attendere che la carta rientri tra le cinque pescate all'inizio del turno. L'aspetto interessante di questa meccanica è che le carte hanno una latenza dinamica, che cresce nell'arco della partita: all'inizio il mazzo è piccolo, per cui una carta appena acquisita finirà ben presto nella mano del giocatore, ma nel corso del gioco, a mano a mano che il mazzo del giocatore diventa più grande, aumenta anche il grado di latenza di ciascuna nuova carta acquistata.

Separazione tra scelta e risoluzione

La tecnica consiste nel separare il momento in cui il giocatore effettua una scelta da quello in cui risolve l'effetto che essa comporta.

Knizia, nel suo gioco di dadi Excape, usa un espediente molto diretto per aggiungere latenza alla mossa del giocatore. Questi, al suo turno, tira i dadi e li piazza su uno spazio del tabellone, senza eseguire ulteriori azioni; poi attende semplicemente che torni il suo turno. Durante questo tempo gli avversari tentano di invalidare la sua mossa, scalzando via i dadi dalla loro posizione. Quando il turno torna al giocatore originario, questi, se è stato fortunato, può finalmente utilizzare i dadi precedentemente piazzati per muovere la propria pedina.

Nella meccanica di piazzamento lavoratori presente in Caylus la fase di piazzamento è separata rispetto a quella di risoluzione. Nella prima il giocatore colloca tutti i lavoratori, mentre nella seconda si risolvono, secondo un ordine prestabilito, le azioni corrispondenti

ai piazzamenti effettuati. Questo vuol dire che le azioni vengono tipicamente eseguite in un ordine diverso da quello in cui sono state scelte. Ciò, se da un lato offre maggiore flessibilità di gioco, rende anche necessario effettuare dei calcoli precisi, per cui sbagliare non è così infrequente. Un errore tipico è il seguente: il giocatore sceglie due piazzamenti, il primo dei quali fornisce un cubo-risorsa mentre il secondo richiede il pagamento di quello stesso cubo per poter effettuare un'azione; poi, nella fase di risoluzione, i due piazzamenti vengono risolti nell'ordine inverso, cosicché il giocatore ottiene il cubo troppo tardi per poterlo utilizzare ed è costretto a rinunciare all'azione.

Azione esplicita

Quando il giocatore ottiene una risorsa, nel caso più semplice può utilizzarla subito senza dover "spendere una mossa". Ciò perché l'utilizzo è un'azione libera, che si aggiunge alle altre azioni normalmente disponibili, o perché esiste una specifica fase del turno dedicata a questo scopo. In Kingsburg, ad esempio, al termine di ogni round il giocatore può pagare i cubi-risorsa appena acquisiti per costruire un edificio. L'idea di questa tecnica è quella di introdurre una specifica azione di gioco per l'utilizzo della risorsa, in modo che questa possibilità non sia disponibile automaticamente a ogni turno (v. variante *azione* in **Requisiti multipli (269)**).

In Caylus, ad esempio, per costruire un edificio è necessario non solo possedere i cubi-risorsa richiesti ma anche piazzare un proprio lavoratore su un'azione di costruzione.

Stato intermedio

Questa tecnica si basa sull'idea che una risorsa appena acquisita non possa essere utilizzata immediatamente, bensì debba prima essere portata in un determinato stato (**Stato intermedio (275)**).

Ad esempio, in The Castles of Burgundy, quando un giocatore acquisisce un tassello non lo pone direttamente nel suo possedimento bensì in uno dei tre spazi-magazzino della propria plancia. Successivamente, con un'ulteriore azione, potrà prelevare il tassello dalla plancia e spostarlo nel possedimento.

Trasformazione intermedia

L'idea di questa tecnica è quella di aumentare i livelli di trasformazione che consentono di ottenere le risorse terminali a partire dalle risorse primarie, introducendo dei livelli intermedi. In pratica, quan-

do il giocatore utilizza una risorsa primaria, non ottiene né punti vittoria né qualche altro tipo di risorsa terminale, ma solo una risorsa intermedia. Questa, a sua volta, potrà essere utilizzata per ottenere punti o qualche altra risorsa terminale.

In Puerto Rico, ad esempio, abbiamo due livelli di trasformazione che portano dalla scelta del personaggio fino alla costruzione di un edificio: il giocatore spende la sua mossa per scegliere un personaggio, ottenendo anche i dobloni posti su di esso; tali dobloni sono una risorsa intermedia: essi vengono spesi per acquistare gli edifici, i quali forniranno punti vittoria al termine della partita. Anche in Caylus abbiamo una situazione analoga: il denaro serve per piazzare i lavoratori; dal piazzamento si ottengono i cubi, che rappresentano una risorsa intermedia, e infine i cubi vengono spesi al castello o nella costruzione di un edificio, fornendo punti vittoria.

Aumento dei requisiti

Questa tecnica si ispira a quanto suggerito dal pattern **Requisiti multipli (269)**, stabilendo che una risorsa non possa essere utilizzata da sola ma solo in combinazione con altre. Tutte le risorse insieme consentono di attivare una meccanica.

Un esempio di ciò è presente ancora in Caylus: il giocatore che acquisisce un cubo-legno non riuscirà a utilizzarlo da solo, ma dovrà affiancarlo a cubi di altri colori fino ad ottenere la combinazione richiesta per la costruzione di un edificio.

Come si può intuire dagli esempi che abbiamo riportato, in genere a una latenza elevata corrisponde un gioco più interessante ma anche una maggiore complessità. La difficoltà di Puerto Rico, per esempio, è dovuta a due fattori. Il primo è l'alto grado di memoria, che è legato alla presenza degli edifici: queste risorse permanenti permettono infatti al giocatore di costruire il proprio piano strategico fin dall'inizio della partita. Il secondo è l'elevato grado di latenza di tutte le risorse presenti nel gioco, che costringe il giocatore a pianificare attentamente la sequenza di mosse da effettuare.

Nella tabella della pagina a fianco riassumiamo le tecniche descritte.

Tecnica	Descrizione	Pattern di riferimento
Uso differito	La risorsa non può essere usata immediatamente dopo la sua acquisizione.	**Vincolo immediato (261)**
Separazione scelta-risoluzione	La scelta di un'azione e la sua esecuzione sono effettuate in momenti diversi.	
Azione esplicita	L'utilizzo della risorsa richiede un'azione specifica dopo l'acquisizione.	**Requisiti multipli (269)**
Stato intermedio	La risorsa deve portarsi in uno specifico stato prima di poter essere utilizzata.	**Stato intermedio (275)**
Trasformazione intermedia	La risorsa va trasformata in un'altra risorsa, e quest'ultima produrrà l'effetto finale.	
Aumento dei requisiti	La risorsa va usata in combinazione con altre o a determinate condizioni.	**Requisiti multipli (269)**

Tabella 10: tecniche per aggiungere latenza.

Pattern di supporto

I pattern che supportano la dimensione della Memoria si possono dividere in due gruppi.

Il primo gruppo comprende quei pattern che aumentano il grado di memoria in un sistema di gioco. Un **Potere permanente (196)** è una risorsa permanente che il giocatore può utilizzare più volte fino al termine della partita. Una **Risorsa volatile (204)** è una risorsa che rimane in possesso del giocatore per un limitato periodo di tempo, durante il quale viene utilizzata più volte. I pattern **Maggioranza (334)** e **Progressione (227)** creano memoria attraverso l'accumulazione, nel tempo, di più esemplari di una data risorsa. Il primo dei due pattern suggerisce al giocatore l'obiettivo di accumulare più risorse dei suoi avversari, mentre col secondo l'obiettivo è quello di acquisire benefici sempre maggiori. **Produzione automatica (455)**

crea memoria dando al giocatore la possibilità di incrementare stabilmente il livello di produzione di una data risorsa. Un **Bonus (364)** *finale* crea memoria perché è associato a un obiettivo che viene raggiunto solo al termine della partita. **Pedina mobile (212)** introduce una risorsa neutrale che influenza stabilmente lo stato del gioco per un periodo di tempo variabile.

Al secondo gruppo appartengono quei pattern che introducono latenza nel sistema. **Set (217)**, **Sequenza (222)** e **Requisiti multipli (269)** aumentano la latenza di una risorsa imponendo che essa venga necessariamente utilizzata in combinazione con altre. Più precisamente, un **Set (217)** attribuisce un significato a una particolare combinazione di risorse, una **Sequenza (222)** è una combinazione di risorse che rispetta un criterio di ordinamento, mentre **Requisiti multipli (269)** stabilisce quale combinazione di risorse consumabili e permanenti è necessaria per ottenere un dato effetto. **Maggioranza (334)** aumenta la latenza della risorsa target, la quale produce il massimo effetto solo nel momento in cui il premio di maggioranza viene assegnato. Un **Vincolo immediato (261)** aumenta la latenza di una risorsa ponendo dei limiti al momento in cui è possibile utilizzarla. **Stato intermedio (275)** impone che una risorsa, dopo l'acquisizione, attraversi uno stato intermedio prima di poter essere utilizzata. **Effetto variabile (294)** spinge al giocatore ad attendere il momento e le circostanze migliori per utilizzare una risorsa. **Vincolo differito (380)** chiede al giocatore di procurarsi una risorsa il cui possesso verrà verificato solo più avanti nel gioco. **Attacco (327)** può creare latenza tra il momento in cui parte una *minaccia* e quello in cui si concretizza, mentre **Difesa (353)**, nella variante *risorsa difensiva*, offre al giocatore la possibilità di procurarsi anticipatamente una risorsa da utilizzare in caso di attacchi o eventi negativi. Infine **Turno frammentato (494)**, nella variante *a risoluzione differita*, e **Scelta simultanea (320)**, creano latenza tra il momento in cui il giocatore seleziona l'azione da eseguire e quello in cui la porta a compimento.

Riassunto

La Memoria è quella proprietà di un sistema di gioco per cui i turni sono tutti collegati l'uno all'altro. Essa dipende dal fatto che alcuni elementi dello stato del gioco hanno un buon grado di permanenza, ed è intrinsecamente legata alla strategia, cioè alla possibilità di elaborare un piano a lungo termine, i cui effetti diventino visibili solo dopo diversi turni. In questo senso gioca un ruolo fondamentale il

grado di latenza associato alla risorsa, inteso come distanza temporale che intercorre tra il momento in cui la risorsa viene acquisita e quello in cui viene utilizzata, manifestando completamente il suo effetto. Vi sono diverse tecniche che consentono di aumentare la latenza di una risorsa, alcune delle quali si basano sull'uso combinato di più risorse o sul fatto che una risorsa, prima di essere utilizzata, debba attraversare uno o più stati intermedi.

Capitolo X
STABILITÀ

Siamo quasi giunti al termine di questa seconda parte del libro. In quest'ultimo capitolo parleremo della Stabilità di un sistema di gioco, una proprietà fondamentale per garantire che l'interesse dei giocatori si mantenga sempre vivo fino al termine della partita.

Già in precedenza abbiamo sottolineato come sia importante che nessuno dei giocatori si senta tagliato fuori dal gioco prima che la partita finisca. Perché ciò accada, occorre che anche il giocatore più svantaggiato possa conservare, almeno idealmente, una piccola speranza di vittoria fino a che non è stato giocato completamente l'ultimo turno. Il designer deve cioè garantire che il sistema di gioco possegga un adeguato grado di Stabilità, un termine che indica quell'insieme di fattori in grado di assicurare un livellamento della situazione. In un sistema stabile il giocatore che si trova in testa, in un certo momento del gioco, può vedersi parzialmente ridotto il vantaggio acquisito, mentre coloro che si trovano più indietro acquistano la possibilità di recuperare.

La stabilità di un sistema di gioco rappresenta la tendenza al mantenimento di un equilibrio tra i giocatori che hanno conquistato un vantaggio, o leader, e quelli che invece sono rimasti indietro, o loser, in modo che questi ultimi possano recuperare sui primi.

Possiamo osservare in Alta Tensione un esempio di stabilizzazione di un sistema. In questo gioco il leader è considerato colui che, all'inizio di un nuovo round, ha il maggior numero di città collegate alla sua rete elettrica. L'espediente adottato da Friedmann Friese per mantenere il sistema stabile è semplice ed efficace: il leader gioca per primo nella fase d'asta per l'acquisto delle centrali, e per ultimo nelle fasi di acquisto risorse e costruzione. Grazie a questa regola il leader è sempre svantaggiato rispetto agli altri giocatori: infatti, scegliere per primi nella fase d'asta preclude la possibilità di competere per le centrali più interessanti, mentre essere gli ultimi nell'acquisto di risorse e nella fase di costruzione comporta quasi sempre il dover sostenere dei costi maggiori.

In un sistema stabile, oltre a opportuni fattori di livellamento tra giocatori, possono esservi anche degli elementi di disturbo che en-

trano in gioco in modo imprevedibile. Questi elementi impediscono che un dato giocatore, una volta imboccata una strategia promettente, possa continuare a seguire la stessa strada fino alla fine, indisturbato. Al contrario, il leader potrebbe trovarsi costretto a cambiare la propria strategia per adattarsi alle nuove circostanze.

Ne I Coloni di Catan, per esempio, un fattore di disturbo è rappresentato dal Brigante: il suo posizionamento può improvvisamente rendere improduttivo un terreno che, fino a quel momento, era stato una importante sorgente di risorse. Pertanto i giocatori colpiti dal Brigante dovranno predisporre al più presto una strategia per allontanarlo.

I fattori che caratterizzano la stabilità di un sistema devono essere calibrati con attenzione. I problemi di design più frequenti sono legati all'instabilità del sistema, ma anche un eccesso di stabilità non è da sottovalutare, in quanto potrebbe rendere del tutto inconsistente il vantaggio acquisito dal leader. Inoltre una massiccia presenza di fattori di disturbo potrebbe dar luogo a un gioco caotico e incontrollabile; in tal caso la situazione di gioco sarebbe così fortemente variabile, nel passaggio da un turno all'altro, che le mosse fatte in turno diventerebbero del tutto prive di significato in quello successivo.

Runaway leader e difficoltà di rimonta

Uno dei problemi più ricorrenti nell'ambito del game design prende il nome di *Runaway leader*. Esso si verifica quando il giocatore che acquisisce un vantaggio diventa un "leader in fuga" ovvero risulta inarrestabile e irraggiungibile da parte dei giocatori rimasti più indietro. In effetti questa dinamica è accettabile quando si presenta nel finale: in tal caso, infatti, dal momento che il vincitore è ormai determinato, essa può essere addirittura incentivata appositamente allo scopo di velocizzare la chiusura della partita. Viceversa, quando si manifesti già nell'apertura o nel mediogioco, si tratta generalmente di una situazione indesiderata.

Una particolare variante del Runaway leader, che riguarda principalmente i giochi in cui si accumula un qualche tipo di risorsa, è il problema del *Rich get richer*: il giocatore in testa è in una posizione che gli permette di acquisire più risorse rispetto agli avversari; inoltre le risorse acquisite gli permettono di potenziare ulteriormente la sua produzione, che cresce quindi in modo inarrestabile.

Questo tipo di dinamica si può intravedere in Alta Tensione: il giocatore che riesce a illuminare un numero di città più alto rispetto agli avversari ottiene anche una rendita maggiore; egli può poi investire i soldi guadagnati nell'acquisto di nuove centrali e nuove risor-

se, che gli consentiranno di ingrandire ancor più la rete di città illuminate, e così via, in una spirale crescente. Come abbiamo visto, però, nel gioco questa dinamica è tenuta sotto controllo dalla regola sull'ordine di turno.

Un problema speculare a quello del leader in fuga riguarda la difficoltà di rimonta dei loser. Può accadere, infatti, che dopo alcuni turni un giocatore sia rimasto indietro rispetto agli altri, a causa di alcuni errori commessi, e che abbia serie difficoltà a recuperare lo svantaggio.

In effetti entrambe le problematiche che abbiamo descritto, quella del Runaway leader e quella della difficoltà di rimonta, si possono affrontare e risolvere in vari modi. Prima di illustrare alcune delle tecniche più utilizzate, vedremo nel prossimo paragrafo quali sono le cause principali di questi due problemi, introducendo il concetto di feedback.

I feedback: l'acceleratore e il freno

Nei capitoli precedenti abbiamo visto spesso che le azioni svolte dai giocatori hanno l'effetto di trasformare alcune risorse di input in altre risorse. Ora cercheremo di analizzare la serie di trasformazioni e cambi di stato cui sono soggette le risorse, per capire come si possano generare dinamiche come quella del Runaway leader.

Innanzitutto osserviamo che nel corso di una partita la posizione di un giocatore tende a evolversi e svilupparsi. Partendo da uno stato iniziale, in cui il giocatore dispone di poche risorse e di scelte non molto ampie, accade spesso che il giocatore si porti gradualmente in uno stato più evoluto, caratterizzato da una maggiore ricchezza di risorse o di alternative. Quello che ora vogliamo chiederci è: quali fattori del sistema contribuiscono a influenzare lo stato del giocatore, cioè le risorse che egli possiede?

Per rispondere a questa domanda, supponiamo che in un ipotetico gioco sia presente questo ciclo di trasformazione: le risorse primarie A possono essere spese o utilizzate per ottenere delle risorse B. A loro volta, le risorse B possono essere spese o utilizzate per ottenere nuove risorse A, con potenziale guadagno rispetto alla dotazione iniziale.

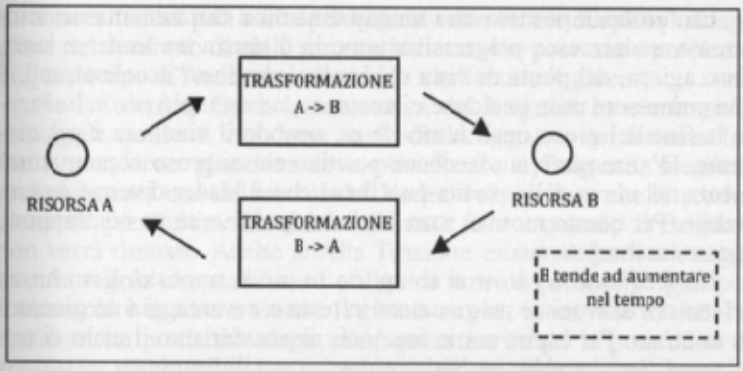


Figura 23: feedback positivo.

È evidente che questa situazione forma un ciclo che si autoalimenta e che, se non viene controbilanciato in qualche modo, può essere causa di problemi. Supponiamo, infatti, che un giocatore riesca abbastanza in fretta a ottenere un certo ammontare di risorse B; egli potrebbe decidere di reinvestirle allo scopo di produrre nuove risorse A; queste, a loro volta, gli permetterebbero di acquisire nuove risorse B, e così via, in un continuo e inarrestabile arricchimento: il giocatore riuscirebbe ad accrescere costantemente il suo ammontare complessivo di risorse.

Se la descrizione che abbiamo fatto vi sembra troppo astratta, provate a pensare a ciò che avviene in una partita a I Coloni di Catan: all'inizio di un turno si tirano i dadi, e i giocatori ottengono delle materie dalle proprie colonie. Essi spendono poi queste materie per costruire nuove colonie e città, le quali, a loro volta, aumentano la produttività del giocatore, generando nuove materie. Anche in Alta Tensione accade qualcosa di simile: il denaro, la risorsa primaria, serve ad acquistare centrali e combustibili e a espandere la propria rete di città; dall'illuminazione delle città si ottiene poi del denaro, che viene nuovamente reinvestito nell'acquisto di centrali.

Cicli di questo tipo prendono il nome di *feedback positivi*. Essi generano una situazione in cui un giocatore è in grado di aumentare la sua produttività indefinitamente, diventando sempre più potente. In presenza di un feedback positivo, il fatto che un giocatore sia in vantaggio crea le condizioni affinché egli possa aumentare ulteriormente tale vantaggio. Ma attenzione a non farsi ingannare dall'aggettivo "positivo": si ha un feedback di questo tipo anche quando, essendo il giocatore in svantaggio, tale condizione gli rende il gioco ancora più difficile, per cui lo svantaggio tende a crescere.

Un feedback positivo crea un gap dinamico che aumenta nel tempo, ovvero accresce progressivamente la distanza tra leader e loser. Esso agisce, dal punto di vista del leader, come un "acceleratore", il che può essere utile in alcune circostanze, ad esempio per velocizzare la fine del gioco negli ultimi turni, quando il vincitore è già evidente. D'altra parte, un feedback positivo che si presenti prematuramente nel corso della partita può far sì che il leader divenga inarrestabile. Per questo motivo, a un feedback positivo se ne contrappone spesso uno negativo.

Un *feedback negativo* si comporta in modo opposto. Esso ha un effetto che sfavorisce un giocatore in testa o avvantaggia un giocatore arretrato. Per capire come funzioni, riconsideriamo il ciclo di trasformazione che abbiamo visto prima:

$$A > B > A$$

Adesso introduciamo una nuova regola: alla fine di ogni turno di gioco, il giocatore che possiede più risorse B di tutti deve cedere qualcosa al giocatore che ne possiede meno di tutti, ad esempio consegnargli qualche unità di A. È chiaro che la situazione è diversa rispetto a prima: ora un giocatore che si trova in testa subisce continuamente una penalità, che lo ostacola nell'effettuare ulteriori progressi; allo stesso tempo, il giocatore più svantaggiato riceve una spinta o un aiuto con il quale potrà cercare di migliorare il proprio stato.

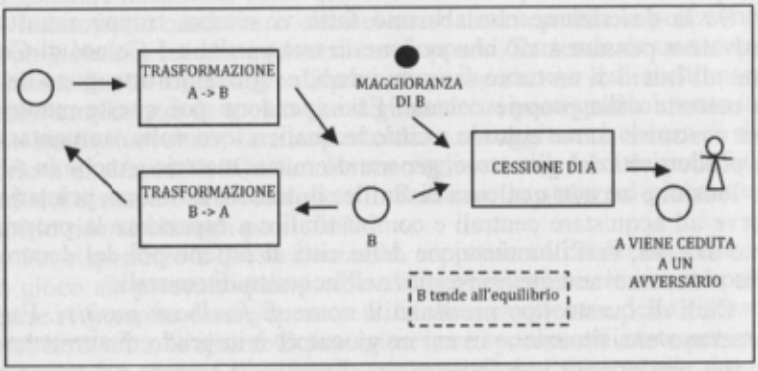


Figura 24: feedback negativo.

Un feedback negativo, quindi, tende a ridurre il gap nel tempo ed è tipicamente usato per controbilanciare un feedback positivo. Anche qui il termine "negativo" non deve trarre in inganno: questo tipo di feedback agisce, sì, come una sorta di "freno" nei confronti di chi

sta vincendo, ma può anche presentarsi sotto forma di spinta vantaggiosa nei confronti di chi è rimasto indietro. Un potenziale problema di questo tipo di feedback è che tende a rallentare il gioco.

Ne I Coloni di Catan la meccanica del Brigante ha come ruolo principale quello di introdurre un feedback negativo nel sistema. Infatti, quando un giocatore deve posizionare il Brigante, sceglierà probabilmente uno dei terreni del leader, col risultato che la produzione di quest'ultimo risulterà rallentata fino a quando il Brigante non verrà rimosso. Anche in Alta Tensione esiste un feedback negativo: la regola che stabilisce l'ordine di turno è pensata proprio per frenare chi è in testa e aiutare il giocatore che, in un dato momento, risulti meno produttivo degli altri; questi ha infatti la possibilità di acquistare combustibili per primo, e quindi ad un prezzo più basso.

Concludiamo, quindi, con una definizione.

Un feedback è una proprietà del sistema di gioco per la quale lo stato corrente di un giocatore influisce sulla possibilità di evoluzione dello stato stesso. Un feedback positivo fa sì che lo stato tenda ad allontanarsi dall'equilibrio, nella direzione di un progressivo miglioramento o peggioramento. Un feedback negativo, al contrario, tende a stabilizzare lo stato, fungendo da spinta quando lo stato tende a peggiorare o da freno quando esso tende a migliorare.

I feedback positivi sono quelli che si generano più frequentemente in modo naturale, dato che i designer tendono a creare delle meccaniche che consentano al giocatore di accrescere il proprio potenziale nel tempo. Uno dei problemi principali di design, quindi, è quello di introdurre nel sistema di gioco degli appositi feedback negativi in grado di controbilanciare i primi.

Tecniche di stabilizzazione

Alcune delle tecniche più utilizzate per stabilizzare un sistema di gioco sono le seguenti.

Effetti decrescenti

La rendita che un giocatore ottiene dalle proprie risorse diviene progressivamente più bassa. Ad esempio, un **Potere permanente (196)** di produzione risorse ne genera sempre di meno col progredire della partita.

Costi crescenti

Il costo necessario per acquisire una data risorsa diviene sempre più alto. In alternativa possono crescere dei costi di mantenimento legati al possesso di risorse permanenti: più risorse possiede il giocatore, più spese sarà costretto a sostenere (v. **Vincolo differito (380)**). Questa tecnica, così come la precedente, crea un effetto di decelerazione, per cui quanto più il leader si avvicina alla vittoria tanto più il percorso diventa faticoso e lento. Ciò dà ai loser la sensazione che non tutto sia perduto e che vi sia tempo per recuperare lo svantaggio.

Potenza correlata allo stato

La potenza di una risorsa o di un'azione dipende dallo stato del giocatore; più precisamente, peggiore è lo stato, più efficace risulta essere l'azione. Ad esempio, un giocatore riceve un beneficio che è tanto più grande quanto minore è la quantità di soldi che possiede.

Cooperazione

Grazie ad una forma di Interazione multipla cooperativa, i loser possono collaborare tra loro a svantaggio del leader. Un esempio di questo meccanismo è dato dalla meccanica di commercio ne I Coloni di Catan.

Leader bashing

Questa tecnica consiste nell'introdurre una meccanica di **Attacco (327)** o qualcosa che consenta ai giocatori di danneggiare o ostacolare un avversario e, allo stesso tempo, nel fare in modo che le ostilità siano preferibilmente rivolte verso il leader. Approfondiremo questa dinamica più avanti nel testo.

Aiuto al loser

Questa tecnica è una variante del pattern **Compensazione (430)**, che consiste nel fornire degli aiuti o dei benefici speciali al giocatore che sta perdendo più di tutti, in modo da favorire la sua possibilità di rimonta.

Gap dinamico

Per illustrare questa tecnica in modo semplice, pensiamo a un gioco basato sull'accumulo di punti vittoria. In questo caso un gap dinamico si può ottenere facendo in modo che il ventaglio di punti ottenibi-

li nel mediogioco o nel finale sia più ampio rispetto a quello relativo all'inizio della partita (vedi, ad esempio, il pattern **Manche (513)**). Ciò consente che un giocatore inizialmente rimasto indietro possa, migliorando la propria condotta di gioco, non solo recuperare lo svantaggio ma anche passare in testa durante gli ultimi turni.

Fattori sorpresa

Si immettono nel gioco dei fattori imprevedibili, in grado di spingere ogni giocatore a riconsiderare i propri piani. Un fattore sorpresa può essere un evento negativo o un ostacolo, ma anche una nuova opportunità. In qualche caso i giocatori possono decidere di abbandonare la strategia corrente per sfruttare un'improvvisa occasione favorevole che, se colta al volo, può portare a risultati migliori. Il pattern **Evento (440)** suggerisce alcuni modi per ottenere questo effetto.

La tabella che segue riporta le tecniche che abbiamo descritto.

Tecnica	Descrizione	Pattern di riferimento
Effetti decrescenti	Un'azione produce effetti che diminuiscono nel tempo.	**Deterrente (389)**
Costi crescenti	I costi associati a un'azione o a una risorsa aumentano nel tempo.	**Deterrente (389)** **Vincolo differito (380)**
Potenza correlata allo stato	L'efficacia di un'azione cresce al peggiorare dello stato del giocatore.	**Effetto variabile (294)**
Cooperazione	I loser possono cooperare con reciproco vantaggio.	
Leader bashing	I loser possono attaccare direttamente il leader.	**Attacco (327)**
Aiuto al loser	I loser ricevono un aiuto esplicito.	**Compensazione (430)**
Gap dinamico	Il gap associato a un'azione aumenta nel tempo.	**Manche (513)**
Fattori sorpresa	Alcuni fattori imprevedibili costringono a cambiare strategia.	**Evento (440)**

Tabella 11: tecniche di stabilizzazione.

Leader bashing

Col termine *Leader bashing* si indica un'interessante dinamica che può presentarsi grazie alla possibilità di **Attacco (327)** diretto di un giocatore nei confronti di un altro. Se nel gioco è possibile scegliere un avversario e danneggiarlo con una propria mossa, è probabile che i giocatori tendano a preferire il leader come bersaglio.

Una dinamica simile si può generare anche in assenza di attacchi diretti e in presenza di interazione cooperativa. In questi casi ciò che accade è che i loser evitano in tutti i modi di avvantaggiare il leader, talvolta arrivando persino a collaborare a suo danno. Ad esempio, ne I coloni di Catan un giocatore evita, tipicamente, di scambiare risorse con un avversario se questi sta chiaramente vincendo.

L'aspetto interessante del Leader bashing è che permette di introdurre un feedback negativo nel sistema di gioco. A volte ciò avviene in modo un po' forzato, ad esempio quando il designer inserisce una possibilità di attacco accompagnata da un vincolo che impone di scegliere come bersaglio il giocatore in testa, o che almeno impedisca di attaccare il loser assoluto, cioè il giocatore più indietro di tutti. In altri casi il vincolo non è così esplicito. Ad esempio, ne I Coloni di Catan è naturale, per un giocatore, piazzare il Brigante sui terreni del leader, anche se ciò non è imposto dalle regole.

Se desiderate incoraggiare questa dinamica la prima cosa che dovreste chiedervi è come si possa definire con certezza chi sia il leader in un determinato momento del gioco. Esistono principalmente due possibili approcci:

– *Leader esplicito*: una regola di gioco stabilisce chi è il leader, tipicamente in base alle risorse visibili o ai punti di ciascun giocatore. Ad esempio: "il leader è il giocatore con più soldi".

– *Leader percepito*: sono i giocatori che devono valutare, in base alle informazioni visibili, chi sia il leader; in questo caso il rischio è che il leader percepito dai giocatori potrebbe non essere il giocatore che realmente sta vincendo, anche perché non sempre lo stato visibile di un giocatore è una buona stima del suo stato complessivo. Nell'ipotesi peggiore potrebbe addirittura accadere che a essere vittima di un'ostilità sia il loser assoluto, una dinamica che potremmo definire *Loser bashing*.

Inoltre dovreste prendere in considerazione tre importanti aspetti. Innanzitutto ricordate che l'attacco contro il leader può risultare, a lungo andare, frustrante per quest'ultimo. Si può addirittura ingenerare una tendenza al cosiddetto *sandbagging*, termine che indica la convenienza a rimanere un po' al di sotto rispetto alle proprie reali potenzialità, così da non cadere vittima delle ostilità avversarie.

Il secondo aspetto è che, se il leader ha giocato bene, è importante che il suo vantaggio, faticosamente conquistato nelle fasi iniziali del gioco, non sia completamente annullato dalla cooperazione degli avversari, poiché in tal caso la prima parte della partita diventerebbe irrilevante nella determinazione del vincitore finale.

Il terzo aspetto, particolarmente critico, riguarda il *Loser bashing*, che si manifesta quando è il loser assoluto a divenire bersaglio degli attacchi avversari. Se questa dinamica è tollerabile o addirittura funzionale al gioco in alcuni sistemi basati sull'eliminazione progressiva dei giocatori, essa è decisamente fastidiosa in tutti gli altri casi.

Dal momento che il Leader bashing è una potenziale fonte di problemi, spesso si preferisce evitarlo e ricorrere invece al pattern **Compensazione (430)**, nella variante *aiuto al loser*.

Pattern di supporto

I pattern di supporto alla Stabilità consentono di agire sul leader per frenarne il progresso, oppure forniscono ai loser delle opportunità di rimonta.

Attacco (327) offre la possibilità di danneggiare un avversario, e quindi di ostacolare l'eventuale leader. **Deterrente (389)** introduce un fattore che funge da freno al progresso del leader. **Vincolo differito (380)** può obbligare il giocatore a pagare un costo che cresce in funzione del proprio stato. **Compensazione (430)** prevede un particolare beneficio per un giocatore che si trovi svantaggiato rispetto a tutti gli altri. **Turno variabile (505)** può fare in modo che al giocatore più svantaggiato sia assegnata la posizione più conveniente nell'ordine di turno. **Sorgente alternativa (468)** può offrire ai loser un modo alternativo e più conveniente di procurarsi una data risorsa. **Ribaltone (359)** suggerisce un modo di trasformare uno svantaggio in un vantaggio. **Evento (440)** crea una situazione di gioco potenzialmente in grado di sconvolgere i piani fino a quel momento perseguiti dai giocatori, costringendoli a riconsiderare le proprie strategie. **Effetto variabile (294)** può definire un effetto potenzialmente più vantaggioso per i loser e meno per il leader. Una **Risorsa volatile (204)** è una risorsa che può cambiare proprietario; può quindi essere sottratta al leader e consegnata al loser assoluto, per fornire un aiuto a quest'ultimo. Un **Modificatore (287)** può fornire al loser la possibilità di aggirare i normali vincoli imposti da una meccanica o di ottenere un effetto più forte del normale. La suddivisione del gioco in **Manche (513)** può essere sfruttata per aumentare il gap delle mosse nelle manche finali, rendendo possibile il recupero dei loser.

Infine **Durata variabile (519)** può essere usato per rallentare il gioco in modo da concedere ai loser più tempo per recuperare.

Riassunto

Perché una partita resti interessante fino alla fine è importante che il leader, colui che sta vincendo, possa essere rallentato in qualche modo, o che almeno i loser, i giocatori rimasti indietro nel percorso verso la vittoria, abbiano la possibilità di recuperare. La Stabilità è la proprietà del sistema di gioco che rende possibile tale recupero; essa si basa essenzialmente sull'introduzione di opportuni feedback negativi. Un feedback è una caratteristica del sistema di gioco grazie alla quale lo stato in cui si trova correntemente un giocatore può influenzare l'evoluzione successiva di tale stato. Un feedback è positivo quando permette a un giocatore leader di incrementare il proprio vantaggio o quando, viceversa, penalizza ulteriormente un giocatore già in difficoltà. Le tecniche di stabilizzazione utilizzano, viceversa, i feedback negativi: un feedback negativo agisce infatti come un freno nei confronti di chi è in vantaggio, rendendogli la vita difficile, o come una spinta per un giocatore svantaggiato, agevolando il suo progresso verso uno stato migliore. Una dinamica che corrisponde a un feedback negativo è quella del Leader bashing, che rappresenta la possibilità, per i loser, di danneggiare il leader.

Parte Terza

Design Pattern: il catalogo

Questa parte comprende un catalogo formato da 51 pattern di game design.

Come abbiamo già detto, un pattern rappresenta un'idea di progettazione, riutilizzata in diversi giochi, che è stata dotata di un nome e formalizzata in modo da poterne analizzare le peculiarità. Lo scopo del catalogo è quello di raccogliere i pattern di game design più diffusi e organizzarli per renderne più semplice lo studio e l'applicazione.

L'organizzazione del catalogo

I pattern descritti nel catalogo sono raggruppati in cinque categorie, ognuna delle quali corrisponde a uno degli elementi presentati nella Parte Prima: Risorse, Meccaniche, Dinamiche, Automatismi e Struttura.

Questa schematizzazione ha solo una funzione di comodo, e non deve essere intesa in modo rigido: un pattern Dinamizzatore, ad esempio, ha come scopo principale quello di creare una dinamica, ma ciò non esclude che esso possa essere descritto altrettanto bene come un particolare tipo di risorsa o come un automatismo, rientrando quindi in più di una categoria.

Inoltre con l'approfondimento dello studio dei pattern potrete notare come in un'unica meccanica di gioco siano spesso presenti più pattern, oppure come una stessa meccanica o regola di gioco possa essere descritta, a seconda dei punti di vista, da più di un pattern. Ciò non dovrebbe stupirvi più di tanto: come già detto, infatti, i pattern descrivono dei "frammenti" ovvero dei singoli aspetti di una meccanica; ciò che caratterizza un pattern è lo scopo per cui esso viene applicato, non il meccanismo effettivamente utilizzato.

Per fare un esempio, consideriamo una tipica meccanica di "mercato", mediante la quale il giocatore può acquistare o vendere risorse a un prezzo che varia a seconda della quantità totale di risorse disponibili (es. il mercato delle risorse combustibili in Alta Tensione, o quello delle materie ne I Pilastri della Terra). A quali pattern è riconducibile questo concetto? Innanzitutto osserviamo che un mercato viene spesso inserito per fornire al giocatore un ulteriore modo di procurarsi una data risorsa: da questo punto di vista esso appare come un'applicazione di **Sorgente alternativa (468)**. Se il denaro ha già una sua specifica funzione nel gioco indipendentemente dalla presenza del mercato, allora la possibilità di spenderlo per ottenere un'altra risorsa o, viceversa, di ottenerlo vendendo risorse è una forma di **Conversione (302)**. Un'altra osservazione da fare è che le risorse disponibili al mercato non sono infinite: ciò è riconducibile al pattern **Risorsa limitata (347)**. Il costo della risorsa, inoltre, non è fisso, ma dipende dalla quantità di risorsa presente al mercato: ciò è riconducibile alla variante *costo variabile* del pattern **Effetto variabile (294)**. Infine c'è un ultimo aspetto da considerare: ogni volta che un giocatore acquista una risorsa, automaticamente il suo prezzo aumenta, mentre la vendita di una risorsa ne abbassa il prezzo, sempre in maniera automatica: questa dinamica richiama alla mente **Side effect (420)** o anche **Punto di accumulazione (446)**, dato che un giocatore potrebbe attendere che si accumuli al mercato una certa quantità di risorsa per poterla acquistare a un prezzo conveniente.

Questo esempio mostra come i diversi pattern costituiscano punti di vista alternativi dai quali è possibile analizzare e descrivere una meccanica. Il fatto che in una stessa meccanica si possano riconoscere più pattern può essere un indice della molteplicità di ruoli che essa riveste nel sistema di gioco e, in ultima analisi, della sua eleganza.

La scheda di un pattern

Ciascun pattern del catalogo è descritto per mezzo di una scheda. Per rendere più semplice il confronto tra pattern differenti, ogni scheda ha un formato standard che comprende le voci descritte qui di seguito.

Nome del pattern – Ogni pattern è indicato da un nome o da una breve locuzione. Nella scelta del nome, che ho potuto evitare solo nei casi in cui il concetto in esame risultasse già utilizzato largamente nella comunità dei giocatori (es. Jolly), ho preferito generalmente

adottare la lingua italiana; più raramente ho optato per un nome in inglese, ritenendolo più efficace per comunicare in modo sintetico e diretto l'idea di fondo del pattern.

Definizione – Una breve definizione, all'inizio di ogni scheda, sintetizza il concetto fondamentale del pattern.

Immagine – A ogni pattern è associata un'immagine che ne rappresenta l'idea di fondo mediante un diagramma o, talvolta, una metafora.

Esempio principale – Ogni pattern viene introdotto da un esempio tratto da un gioco noto, riportato a fianco dell'immagine oppure sotto. Ho scelto l'esempio iniziale in modo che risultasse quello più significativo e rappresentativo dell'idea su cui il pattern si basa.

Descrizione generale – In questa sezione viene fornita un'introduzione al pattern. Essa delinea un percorso logico che partendo da specifiche esigenze o problematiche di design tenta di giungere a una soluzione soddisfacente. La sezione contiene una descrizione del pattern in una forma abbastanza generale e priva di esempi.

Qual è il suo scopo? – Qui si chiarisce la motivazione più importante che giustifica l'esistenza del pattern. Ogni pattern ha almeno uno scopo principale, ovvero l'intento che può spingere il designer ad applicarlo. Tuttavia tale motivazione non è l'unica possibile: ulteriori conseguenze cui esso può dar luogo sono descritte nella sezione "Che conseguenze produce?".

In che forme si presenta? – Qui vengono presentate le varianti più diffuse del pattern, ciascuna illustrata da diversi esempi. Gli esempi sono stati scelti anche con l'intento di alzare il livello di astrazione, permettendo il confronto tra implementazioni del pattern molto differenti tra di loro.

Che conseguenze produce? – Questa sezione riporta un elenco delle principali conseguenze che l'applicazione del pattern comporta. Oltre al suo scopo principale, vengono riportate le dimensioni supportate dal pattern nonché le principali dinamiche ed estetiche che esso è in grado di generare. Il designer dovrebbe leggere questa sezione per due motivi: sia per scoprire le potenzialità del pattern, sia per individuare eventuali problematiche cui esso può dar luogo.

Che cosa deve stabilire il designer? – Qui vengono descritti alcuni *parametri* del pattern, cioè quegli aspetti che il designer può modulare a suo piacere nel momento in cui applica il pattern. Consulta-

re questa sezione dovrebbe aiutare il designer ad applicare il pattern nella maniera più adeguata alle sue specifiche esigenze.

Relazioni con altri pattern – Quest'ultima sezione della scheda riporta un elenco di pattern logicamente correlati a quello principale. Il primo di essi è spesso un pattern *duale*, cioè un pattern che esprime un concetto opposto, complementare o strettamente collegato a quello principale. A volte le forme normale e duale di un pattern hanno schede distinte all'interno del catalogo, ma più spesso è presente un'unica scheda destinata al pattern principale, mentre al suo duale è riservata solo una breve descrizione riportata in questa sezione. Oltre al duale sono qui indicati altri pattern che possono integrare quello principale o essere applicati in sua sostituzione.

Capitolo I

PATTERN DI RISORSE

Potere permanente, Risorsa volatile, Pedina mobile,
Set, Sequenza, Progressione, Jolly,
Combo, Risorsa valorizzata, Classificazione

I pattern di questa sezione descrivono varie tipologie di risorse, che si distinguono per il grado di permanenza, la proprietà, la quantità disponibile o per altre caratteristiche. Alcuni di questi pattern mostrano inoltre la possibilità di combinare e utilizzare insieme risorse diverse, oppure riguardano criteri di classificazione e ordinamento riferiti a una risorsa. Nell'applicare questi pattern il designer si chiede quanti e quali tipi di risorse vuole introdurre nel gioco e quali siano le loro funzioni o le relazioni tra di esse.

I primi tre pattern descrivono particolari tipologie di risorse. Il tipo più comune di risorsa è quello consumabile: il giocatore prende la risorsa, costituita da monete, cubetti o altro, e, al momento opportuno, la spende per ottenere un beneficio o un'altra risorsa. I pattern **Potere permanente (196)** e **Risorsa volatile (204)** illustrano invece alcune risorse dotate di un maggior grado di permanenza, che possono essere usate più volte senza essere spese. **Pedina mobile (212)** rappresenta una risorsa neutrale su cui ciascun giocatore può agire per modificare lo stato del gioco.

I successivi cinque pattern affrontano questioni che riguardano risorse composte o l'utilizzo combinato di più risorse. **Set (217)** e **Sequenza (222)** descrivono due tipi di risorse composte. **Progressione (227)** tratta l'accumulo di più esemplari di una data risorsa. **Jolly (233)** rappresenta una risorsa il cui significato preciso è scelto dal giocatore: spesso un Jolly "duplica" un'altra risorsa cui viene affiancato. **Combo (237)** mostra il caso in cui due risorse, utilizzate insieme, creano interessanti effetti tattici o strategici.

Gli ultimi due pattern riguardano la differenziazione degli esemplari di una stessa risorsa. **Risorsa valorizzata (244)** assegna degli attributi a una risorsa e fa sì che essi assumano un valore diverso per ciascun esemplare. **Classificazione (250)** suddivide una risorsa in più categorie distinte.

POTERE PERMANENTE

Una risorsa permanente che il giocatore può usare più volte per ottenere altre risorse o benefici.

In Puerto Rico gli edifici piccoli sono esempi di poteri permanenti: essi rimangono in possesso del giocatore fino al termine della partita, assicurandogli svariati benefici nelle diverse fasi del gioco.

Descrizione generale

Molto spesso una risorsa viene spesa al momento dell'utilizzo. Le risorse più interessanti, quindi, sono quelle permanenti, che il giocatore può conservare allo scopo di costruirsi una "posizione". Non tutte le risorse permanenti, però, sono ugualmente utili: i punti vittoria, ad esempio, pur essendo una risorsa permanente, di solito non forniscono alcun vantaggio nel corso della partita.

Un Potere permanente, talvolta indicato con il nome di *tecnologia* o *edificio*, è una risorsa permanente non terminale, cioè in grado di fornire altre risorse o particolari benefici. Esso non si limita a fornire punti alla fine del gioco bensì è qualcosa che il giocatore può concretamente utilizzare durante la partita. In quanto permanente, inoltre, una volta acquisito esso non viene più perso e il giocatore può utilizzarlo più volte.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo principale di un Potere permanente è quello di aggiungere memoria al sistema di gioco, fornendo ai giocatori la base per la costruzione di una strategia.

In che forme si presenta?

Il *potere di base* è la variante più semplice di questo pattern. Esso consiste in una possibilità che è disponibile, per il giocatore, fin dall'inizio della partita. Un *potere di base* può comparire sotto forma di risorsa neutrale, disponibile per tutti i giocatori, o come risorsa esclusiva, di proprietà del singolo giocatore.

In Thurn and Taxis i poteri dei personaggi, Direttore dell'ufficio postale, Sindaco, Postiglione e Fabbro, sono dei poteri di base neutrali, disponibili per tutti giocatori. Ogni giocatore può usarne uno per turno.

In Bang! ogni giocatore riceve, all'inizio della partita, una diversa carta Personaggio. Questi è un potere di base che fornisce una speciale abilità; ad esempio Bart Cassidy permette di pescare una nuova carta dal mazzo ogni volta che si perde un punto vita.

Nelle altre varianti il Potere permanente deve essere esplicitamente acquisito dal giocatore nel corso della partita, dopodiché rimarrà in suo possesso fino alla fine.

Quando un Potere permanente è rappresentato da un componente manipolabile, come una carta o una tessera, il giocatore lo pone davanti a sé al momento dell'acquisizione.

In Magic: The Gathering, il giocatore può calare una carta Terra dalla propria mano. Da quel momento potrà usarla per generare Mana.

In Stone Age il giocatore può acquisire delle speciali tessere Attrezzo. Ogni Attrezzo è un potere permanente in grado di incrementare il risultato di un lancio di dadi.

In altri casi il Potere permanente è rappresentato da uno spazio del tabellone, sul quale il giocatore pone un proprio segnalino per marcarne il possesso.

Ne I Coloni di Catan il giocatore può edificare una colonia su uno spazio del tabellone. Le colonie sono poteri permanenti che producono materie da costruzione.

In Alta Tensione il giocatore occupa delle città ponendovi sopra una casa del proprio colore. Le città sono poteri perma-

nenti: alla fine di ogni round il giocatore spende risorse combustibili per illuminarle e ricavarne denaro.

Vi sono altre possibili forme del pattern. Ciò che conta non è il componente fisico che rappresenta il potere, bensì il fatto che esso sia permanente.

In Roll Through the Ages il giocatore acquisisce un Avanzamento segnandolo a matita sulla propria scheda. Ogni Avanzamento è un potere permanente che fornisce uno specifico vantaggio.

Nei casi più complessi un Potere permanente non è costituito da un'unica risorsa, ma da un insieme di risorse permanenti che, organizzate opportunamente, formano un'entità unica, ovvero una risorsa composta.

In Agricola il giocatore può creare un pascolo racchiudendo una zona della propria plancia all'interno di una linea continua di steccati. Il pascolo è un potere permanente utilizzato per accogliere e far proliferare animali di uno stesso tipo.

In Steam il giocatore può costruire una tratta ferroviaria di collegamento tra due città e occuparla con un proprio segnalino. La tratta è un potere permanente che rimarrà al giocatore per tutta la partita. Egli potrà utilizzarla per trasportare merci.

Un possibile criterio di distinzione tra i poteri tiene conto dell'effetto che essi generano.

Un *potere di produzione* è una sorgente che fornisce, a ogni attivazione, un certo quantitativo di risorse al suo proprietario.

In Puerto Rico le piantagioni sono dei poteri di produzione, che forniscono merci quali mais, indaco o zucchero.
In Magic: The Gathering le carte Terra sono poteri di produzione Mana.

Ne I Coloni di Catan le colonie e le città sono poteri di produzione che generano materie da costruzione: Legno, Argilla, Lana, Grano e Minerale.

In Mondo senza fine il giocatore può costruire delle case su appositi spazi del tabellone. A ogni spazio corrisponde una specifica risorsa, come un Legno, una Pietra o un denaro, che il giocatore può ottenere mediante un'azione di rendita.

Un *modificatore* permette di modificare i parametri di una meccanica o aggirarne i vincoli (v. **Modificatore (287)**).

In Agricola una Stalla è un potere in grado di raddoppiare la capacità di un pascolo, ovvero il numero di animali che esso può contenere.

In Roll Through the Ages ogni Avanzamento fornisce un diverso vantaggio. Ad esempio: il Comando permette di ritirare un dado, la Medicina difende dagli effetti della pestilenza e l'Ingegneria permette di scambiare una pietra per tre lavoratori.

Un potere può anche rappresentare un'*azione* che si aggiunge a quelle normalmente disponibili nella meccanica principale del gioco. L'azione può essere utilizzabile solo dal giocatore proprietario del potere o anche dagli altri partecipanti.

In Caylus ogni nuovo edificio rappresenta una possibilità di piazzamento aggiuntiva, utilizzabile da qualunque giocatore. Il suo proprietario può però utilizzarlo sempre al costo fisso di 1 denaro, anche quando il costo di piazzamento è più elevato.

Le varianti di questo pattern si possono distinguere anche in base alla modalità di attivazione del potere.

Un potere *volontario* si attiva su esplicita decisione del giocatore.

In Magic: The Gathering il giocatore sceglie di attivare una carta Terra, ruotandola.

In Caylus il giocatore sceglie esplicitamente di utilizzare un proprio edificio, piazzandovi un lavoratore.

In Mondo senza fine, per riscuotere la rendita dalle sue case il giocatore deve calare la corrispondente carta Azione.

Se il potere è *automatico* non è il giocatore a scegliere espressamente quando utilizzarlo: esso si attiva automaticamente al verificarsi di certe condizioni, ad esempio quando il giocatore compie una determinata azione o come conseguenza di un altro automatismo.

In Puerto Rico alcuni edifici viola si attivano automaticamente a seguito di determinate azioni. Ad esempio l'Ospizio forni-

sce un colono ogni volta che il giocatore acquisisce una nuova piantagione.

Ne I Coloni di Catan un lancio di dadi a inizio turno stabilisce quali sono i terreni produttivi. Tutte le colonie e le città adiacenti a quel terreno producono automaticamente materie.

Un potere *ad effetto esogeno* è un potere automatico il cui trigger è l'azione di un giocatore, che però può essere anche diverso dal proprietario del potere.

In Puerto Rico gli edifici di produzione sono ad effetto esogeno, in quanto si attivano, per tutti i giocatori, ogni volta che viene scelto il personaggio dell'Artigiano.

Il termine *upgrade* indica il cambio di stato di un Potere permanente, in seguito al quale esso diviene più efficace. Ad esempio un upgrade può permettere di incrementare il numero o il tipo di risorse prodotte da un *potere di produzione*.

Ne I Coloni di Catan l'upgrade di una colonia a città fa sì che essa raddoppi la sua capacità produttiva.

Che conseguenze produce?

• *Memoria* e *strategia* – Un Potere permanente introduce nel sistema di gioco un certo grado di memoria e costituisce un elemento fondamentale per la costruzione di una strategia. I giocatori, grazie a questo pattern, avranno la possibilità di elaborare dei piani strategici a lungo termine.

• *Gap dinamico* – Utilizzando un *modificatore* il giocatore può rendere una meccanica più efficace. Ciò corrisponde a un aumento del gap associato alla meccanica. La possibilità di acquisire più poteri di questo tipo durante la partita, quindi, crea un gap dinamico. Anche il semplice possesso di un *potere di produzione* permette di creare gap rispetto a un avversario che non lo possegga.

• *Sorgente di risorse* – Nella variante *potere di produzione* il pattern fornisce ai giocatori un modo di procurarsi una data risorsa.

• *Il piacere di costruire* – Alla fine della partita i giocatori potranno osservare i risultati della loro opera di costruzione: terreni, edifici o possedimenti di altra natura saranno davanti a loro a testimonianza

delle scelte compiute. Anche in caso di sconfitta al giocatore rimarrà la soddisfazione di aver costruito un piccolo impero personale.

• *Feedback positivo e Runaway leader* – Il pattern può introdurre un feedback positivo, generando un problema di Runaway leader. Tipicamente, infatti, un buon giocatore cercherà di acquisire al più presto uno o più Poteri permanenti, preferendo questi ultimi ad altre risorse consumabili. Se i poteri acquisiti consentono facilmente di ottenerne di nuovi, si può innescare un ciclo di accrescimento continuo tale da rendere il giocatore irraggiungibile dagli avversari.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Tipo di attivazione* – Quand'è che il potere manifesta il suo effetto? Se è il giocatore a scegliere quando utilizzarlo, il potere è *volontario*. È invece *automatico* quando il suo effetto è innescato da un *trigger*, come un evento di gioco o l'azione di un avversario.

• *Numero di attivazioni* – Poiché un Potere permanente non si consuma mai, è necessario porre un limite alle possibilità di sfruttarlo, soprattutto se è di tipo *volontario*. Le possibilità più usate sono le seguenti:

- *Attivazioni limitate*: il potere si può usare una volta per turno o un numero limitato di volte per turno, senza che vi siano altri requisiti. Generalmente il potere viene marcato come "utilizzato" spostando o ruotando il componente fisico che lo rappresenta o ponendo un gettone sopra di esso, e torna poi automaticamente utilizzabile alla fine del turno.
- *Potere riattivabile*: è simile al caso precedente, ma qui sono previsti per il potere due stati: attivo e inattivo. In seguito a un utilizzo, il potere si porta in uno stato inattivo; tuttavia il ritorno allo stato attivo non avviene automaticamente alla fine del turno, bensì al verificarsi di particolari condizioni; ad esempio, il giocatore dovrà spendere delle risorse oppure effettuare l'upgrade del potere.
- *Azione esplicita*: il giocatore deve compiere un'azione particolare oppure giocare una carta o una tessera per attivare il potere.
- *A consumo:* è una generalizzazione del caso precedente, che prevede che il giocatore debba spendere delle risorse per attivare il potere. A volte, invece che un costo, un Potere permanente ha dei requisiti non consumabili o delle condizioni da rispettare, perché possa attivarsi.

• *Effetto e frequenza di utilizzo* – Che cosa accade quando si attiva il potere? L'effetto può essere l'ottenimento di una risorsa, una facilitazione o un aiuto nell'eseguire un'azione, o qualunque altra cosa vi venga in mente. Fate attenzione, però, alla frequenza con cui il giocatore trae beneficio dal potere: se questa fosse troppo bassa, il potere potrebbe risultare di scarsa utilità, mentre se fosse troppo alta esso potrebbe essere eccessivamente potente.

• *Stabilità e feedback negativo* – Per evitare la dinamica del Runaway leader potreste introdurre un feedback negativo per stabilizzare il sistema. Ad esempio potreste fare in modo che il potere abbia una produzione che tende a diminuire nel tempo, oppure dei costi di attivazione sempre maggiori.

• *Potere condiviso* – Il pattern può essere utilizzato per creare interazione se applicato sotto forma di risorsa neutrale, condivisa o ad uso condiviso. Esso potrebbe, quindi, non avere proprietari ed essere utilizzabile da un giocatore per volta, oppure avere un proprietario ma essere utilizzabile anche dagli avversari, tipicamente dietro pagamento di un compenso o facendo in modo che il proprietario ottenga un beneficio da ciò.

In Caylus il proprietario di un edificio guadagna un punto vittoria ogni volta che esso viene utilizzato da un avversario.

Relazioni con altri pattern

Produzione automatica (455) ha diversi aspetti in comune con la variante *potere di produzione*. Nel primo caso, però, il giocatore ottiene sempre il beneficio in modo automatico, mentre un *potere di produzione* potrebbe richiedere un utilizzo esplicito da parte del giocatore.

Un *potere di produzione* può fungere da **Sorgente alternativa (468)** per una data risorsa. Un *modificatore* si comporta come descritto dal pattern **Modificatore (287)**, dando la possibilità di alterare i parametri di una meccanica. Per ottenere poteri più variegati potete prendere ispirazione da numerosi altri pattern (es.: **Conversione (302)**, **Attacco (327)**, **Difesa (353)**).

Un potere *automatico* può attivarsi grazie al **Side effect (420)** di un'azione oppure a causa di un **Evento (440)**. Un'altra possibilità interessante è usare una **Classificazione (250)** delle fasi di gioco, in modo che il Potere permanente si attivi in corrispondenza di determinate fasi.

Se volete che l'effetto di un Potere permanente non sia fisso ma vari a seconda del contesto, potete utilizzare il pattern **Effetto variabile (294)**.

Una **Risorsa volatile (204)** è simile a un Potere permanente. La differenza è che la prima non rimane in possesso del giocatore per tutta la partita, bensì viene perduta o ceduta prima della fine del gioco.

Un'**Escalation (411)** si può ottenere consentendo che il giocatore acquisisca diversi Poteri permanenti nel corso della partita o che possa effettuare degli *upgrade* di quelli in suo possesso.

RISORSA VOLATILE

Una risorsa non consumabile che rimane in possesso del giocatore per un limitato periodo di tempo.

In Vasco da Gama il giocatore può acquisire una delle quattro tessere Personaggio disponibili, eventualmente sottraendola a un avversario. I Personaggi sono delle risorse volatili: il giocatore può utilizzare il potere del Personaggio una volta per turno, finché un avversario non se ne impossessa nuovamente.

Descrizione generale

Una Risorsa volatile rappresenta una via di mezzo tra una risorsa consumabile, che il giocatore perde al momento dell'utilizzo, e una permanente, che invece rimane in suo possesso per tutta la partita. In effetti una Risorsa volatile assomiglia molto ad una risorsa permanente, dato che il suo proprietario può generalmente utilizzarla più volte senza scartarla. Tuttavia egli non sempre riesce a conservarla per un tempo indefinito: spesso è costretto a disfarsene o a cederla a un altro partecipante, ed è per questo che la Risorsa volatile non può considerarsi permanente a tutti gli effetti.

La caratteristica di una Risorsa volatile è che essa tende a cambiare più volte proprietario nel corso della partita. La frequenza con cui questo avviene corrisponde al *grado di volatilità* della risorsa. Finché non viene ceduta, la risorsa si comporta allo stesso modo di una risorsa permanente, e il suo proprietario può utilizzarla più volte se le regole lo consentono.

Qual è il suo scopo?

Il pattern crea una dinamica di competizione rivolta all'acquisizione e alla conservazione di una risorsa. Inoltre permette che una risorsa

disponibile in un unico esemplare venga usata da tutti i giocatori, lasciando, però, che l'utilizzo sia esclusivo, cioè limitato ad un solo giocatore per volta.

In che forme si presenta?

Una Risorsa volatile può essere ottenuta semplicemente partendo da una risorsa permanente (v. **Potere permanente (196)**) e introducendo la possibilità che il giocatore la perda, ad esempio perché gli viene sottratta da un avversario, per una cessione volontaria o per altri eventi di gioco.

Spesso una Risorsa volatile si presenta come una carta o un tassello che riporta l'immagine di un personaggio, cui corrispondono determinati effetti.

In Bang! tutte le carte con bordo blu sono risorse volatili, che rimangono in gioco finché non si è costretti a scartarle. Giocando una carta Cat Balou, infatti, è possibile far scartare una carta a un avversario.

In Maharaja ogni giocatore inizia la partita con una diversa tessera Personaggio, che conferisce al giocatore un'abilità speciale. Con un'apposita azione il giocatore può restituire il proprio Personaggio e prendere quello di un avversario. Questi non può opporsi ma deve scegliere un nuovo Personaggio tra quelli disponibili.

Un'altra forma di Risorsa volatile è un'area o una zona su di un tabellone, che il giocatore occupa con dei segnalini per un certo periodo di tempo. Queste aree sono tipicamente oggetto di contesa tra i giocatori.

In Risiko! i territori sono risorse volatili che rimangono in possesso del giocatore finché non vengono perduti in una battaglia. Essi forniscono una rendita in armate all'inizio di ogni turno.

In Caylus la Locanda è una risorsa volatile: il giocatore che la occupa con un proprio lavoratore paga un solo denaro per ogni piazzamento, anche dopo che alcuni avversari hanno passato. Se un altro giocatore si piazza nella Locanda, il lavoratore presente viene scalzato via.

Ne Il Castello i quattro carri sul tabellone sono risorse volatili: quando viene giocato il Commerciante, ogni giocatore che ha un proprio aiutante su uno dei carri riceve la merce corrispondente. Se un giocatore vuole collocare un aiutante ma i carri sono tutti occupati, può rimuovere l'aiutante di un avversario e rimpiazzarlo col proprio.

In Troyes il giocatore può collocare dei cittadini negli edifici per aumentare la quantità di dadi che riceve a inizio turno. Quando colloca il cittadino, lo pone all'inizio di una riga di spazi, presente nell'edificio. I cittadini già presenti slittano di una posizione verso destra e l'ultimo viene scalzato via.

I possibili effetti di una Risorsa volatile sono molti. Alcuni dei più diffusi sono:

– una rendita a ogni turno;
– la possibilità di modificare i parametri di una meccanica (v. **Modificatore (287)**);
– una o più azioni aggiuntive.

In Vasco da Gama ogni Personaggio ha un diverso effetto: il Re dà al giocatore un'azione supplementare, il Condottiero fornisce due punti vittoria più il diritto di essere Primo Giocatore nel turno successivo; il Prete fornisce un missionario, cioè un marinaio jolly; infine il Mercante permette di inviare una speciale Nave del mercante, che non ha bisogno di Capitano ed equipaggio.

In Maharaja ogni Personaggio ha un diverso potere e un numero che determina la posizione nell'ordine di turno: il Costruttore, ad esempio, permette di risparmiare 3 pezzi d'oro nella costruzione di un Palazzo e agisce per ultimo, mentre il Granduca non ha poteri ma agisce per primo.

Una forma molto diffusa di Risorsa volatile è il *segnalino primo giocatore*, una risorsa il cui possesso dà diritto a giocare per primi in una determinata fase della partita. In generale, se l'ordine di turno è variabile, la posizione nell'ordine di turno è una risorsa volatile.

In Agricola uno specifico piazzamento permette di acquisire il segnalino primo giocatore, una risorsa che dà diritto a giocare per primi all'inizio del nuovo round.

In Caylus il giocatore può piazzare un lavoratore nelle Stalle per diventare primo nella scala del turno. Tutti gli altri giocatori perdono una posizione, spostando i loro segnalini di uno spazio verso il basso.

Una Risorsa volatile può anche essere negativa. In tal caso la competizione tra i giocatori è volta all'allontanamento della risorsa invece che al suo possesso.

In Bang! la carta Dinamite è una risorsa volatile negativa. Il giocatore che l'ha davanti a sé pesca una carta dal mazzo: con un determinato risultato la Dinamite esplode e causa 3 danni, altrimenti viene passata al giocatore successivo, che al suo turno farà lo stesso tentativo.

Dato che una Risorsa volatile genera interazione competitiva, è importante stabilire in che modo essa possa passare da un proprietario all'altro.

A volte una Risorsa volatile viene acquisita grazie a una specifica azione di gioco, senza che il proprietario corrente possa opporsi in alcun modo.

In Vasco da Gama è sufficiente una semplice azione per acquisire una tessera Personaggio, anche se questa è in mano a un avversario.

In Agricola colui che possiede il segnalino primo giocatore deve cederlo a un avversario se questi occupa il relativo piazzamento.

In altri casi il pattern si abbina a meccanismi di **Attacco (327)** o di **Maggioranza (334)**, che creano una competizione più accesa per l'acquisizione della risorsa.

In Risiko! un giocatore può conquistare i territori di un avversario vincendo una battaglia.

Ne I Coloni di Catan il certificato "La strada più lunga" viene assegnato al primo giocatore che realizza una strada lunga 5 tratti. Un avversario, per impossessarsene, dovrà fare una strada di lunghezza maggiore.

Una forma meno interattiva di questo pattern è la *risorsa a vita limitata*: si tratta di una risorsa che può essere usata solo un certo

numero di volte, dopodiché viene scartata senza che la si assegni ad un altro giocatore. In alcuni casi si tiene traccia di ogni utilizzo con dei segnalini posti sulla risorsa, nel caso questa sia una carta o una tessera. Altre volte la risorsa viene semplicemente scartata quando si verificano particolari condizioni di gioco.

Le armate di Risiko! sono risorse a vita limitata: il giocatore può utilizzarle più volte ma è costretto ad eliminarle quando un attacco va male.

In Alta Tensione le centrali elettriche sono risorse a vita limitata. Il giocatore può averne un massimo di tre davanti a sé: per ogni nuova centrale acquistata dovrà scartare una delle precedenti.

In Vasco da Gama le navi sono risorse a vita limitata, che producono punti vittoria o denaro per ogni turno in cui rimangono in mare. Ogni nave parte da un Approdo e, al suo completamento, si sposta automaticamente a quello successivo. Tuttavia se la nave non ha sufficiente Capacità di navigazione per proseguire il viaggio viene scartata.

In Oltremare il giocatore che arriva con la propria nave su un porto ne prende il segnalino e lo pone davanti a sé: esso è una risorsa a vita limitata, che esercita il suo effetto finché il giocatore non lo sostituisce con un nuovo segnalino.

Che conseguenze produce?

• *Interazione e difesa* – Uno dei principali scopi del pattern è di creare una dinamica per cui i giocatori si contendono il possesso della risorsa. Inoltre, se il giocatore sa che non disporrà per sempre della risorsa, egli cercherà non solo di sfruttarne immediatamente i vantaggi ma anche di adottare una strategia di difesa per conservare la risorsa, precludendola agli avversari.

In Vasco da Gama, il giocatore può usare una mossa per selezionare un Personaggio che è già in suo possesso. In questo modo può evitare che un avversario glielo sottragga nello stesso turno.

• *Aumento del gap* – Finché il giocatore rimane in possesso della risorsa può godere di un beneficio aggiuntivo in grado di creare gap tra lui e i suoi avversari.

• *Memoria* – Una Risorsa volatile aggiunge Memoria al gioco, anche se in misura minore rispetto a quanto farebbe un **Potere permanente (196)**. Se la risorsa rimane al giocatore per molti turni, essa assomiglia molto a una risorsa permanente (potremmo dire che è *semipermanente*) e può anche diventare l'elemento fondante di una strategia.

• *Strategia* e *Tattica* – Il ruolo che la risorsa ricopre nel sistema di gioco dipende sostanzialmente dal grado di volatilità: una risorsa molto volatile avrà un'importanza essenzialmente tattica mentre una più tendente alla permanenza renderà possibile una pianificazione strategica a medio o lungo termine.

• *Variabilità* – Il fatto che le risorse possano cambiare frequentemente proprietario aiuta a generare situazioni sempre nuove da un turno all'altro.

• *Stabilità* – Quando le risorse hanno un grado di volatilità abbastanza alto e possono cambiare frequentemente proprietario, si possono generare degli interessanti capovolgimenti di situazioni. Questo può aiutare a stabilizzare il sistema, fornendo ai loser un'opportunità di rimonta. D'altra parte un eccesso di volatilità potrebbe dar luogo a dinamiche caotiche, impedendo qualsiasi pianificazione.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Tipo di attivazione* – L'effetto della risorsa può manifestarsi in due modalità: *volontaria*, se è il giocatore a scegliere quando utilizzare la risorsa, *automatica*, se l'effetto è innescato da un *trigger*, come il verificarsi di una particolare condizione.

• *Effetto* – Qual è l'effetto prodotto dalla risorsa? Spesso quello di produrre altre risorse o di modificare il comportamento di una meccanica. Poiché una Risorsa volatile è simile a un **Potere permanente (196)**, potete fare riferimento a questo pattern per ulteriori spunti creativi.

• *Risorsa positiva o negativa* – Generalmente la risorsa è positiva e fornisce un vantaggio al suo proprietario. Un'altra possibilità è che la risorsa sia negativa e continui a procurare fastidi al giocatore, finché questi non riuscirà a liberarsene.

• *Grado di volatilità* – Questo parametro indica per quanto tempo, in media, la risorsa rimane in possesso del giocatore. Una risorsa

estremamente volatile viene ceduta presto, magari alla fine del turno in cui è stata acquisita. In questo caso la risorsa ha una valenza prevalentemente tattica. Se il vostro scopo è di aggiungere Memoria al gioco dovreste preferire una bassa volatilità, intervenendo opportunamente sulla meccanica che permette il passaggio di proprietà della risorsa.

• *Garanzia di utilizzo* – È preferibile assicurare che il giocatore che acquisisca una risorsa volatile possa utilizzarla almeno una volta prima di cederla. Per questo motivo spesso si impedisce a un giocatore di impadronirsi di una risorsa appena acquisita da un avversario.

Ne Il Castello non si può rimuovere l'aiutante di un avversario da un carro se questi è stato piazzato nel turno corrente.

• *Effetto permanente* – Un alto grado di volatilità può essere compensato dal fatto che i vantaggi prodotti dall'uso della risorsa sono permanenti: il giocatore, ad esempio, può usare la risorsa per ottenere dei punti vittoria, che rimarranno suoi anche quando la risorsa sarà ceduta.

In Oltremare il giocatore conserva un segnalino Porto anche dopo che questo ha esaurito la sua funzione. Al termine del gioco i segnalini Porto accumulati forniscono punti vittoria.

• *Acquisizione e rilascio della risorsa* – Ci sono molti modi in cui il giocatore può procurarsi la risorsa o essere costretto a cederla. Ad esempio:

– scartare la risorsa alla fine del turno;
– scartarla al verificarsi di un certo evento;
– passarla obbligatoriamente a un altro giocatore;
– cederla a un avversario in seguito a un **Attacco (327)**;
– scartarla dopo un numero finito di utilizzi (es. un massimo di tre volte).

In Citadels ciascun giocatore sceglie un Personaggio all'inizio del turno. Esso è una risorsa volatile che rimane al giocatore solo per il turno in corso, fornendogli alcuni benefici, dopodiché viene scartata.

Relazioni con altri pattern

Una Risorsa volatile con un basso grado di volatilità assomiglia molto a un **Potere permanente (196)**. Se il designer vuole assicurare che più giocatori, nel corso della partita, possano avvalersi di una risorsa, può optare tra un Potere permanente condiviso o neutrale, o una Risorsa volatile esclusiva.

Spesso una Risorsa volatile si comporta come un **Modificatore (287)** o una **Sorgente alternativa (468)** di risorse.

Una Risorsa volatile con un alto grado di volatilità può essere una *risorsa tattica* (v. **Effetto variabile (294)**): il giocatore può decidere di acquisire la risorsa in base alle sue esigenze momentanee, conscio che potrà sfruttarla solo per breve tempo.

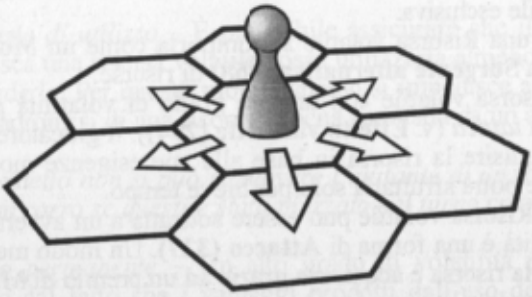
Se una Risorsa volatile può essere sottratta a un avversario, questa possibilità è una forma di **Attacco (327)**. Un modo meno diretto di ottenere la risorsa è acquisirla grazie ad un premio di **Maggioranza (334)**. Inoltre la risorsa può essere perduta anche a causa di un **Evento (440)** o di un **Side effect (420)**.

Per stabilire gli effetti di una Risorsa volatile negativa potete far riferimento al pattern **Malus (372)**.

Valutate se è il caso di aggiungere una **Compensazione (430)**, che riduca il danno dovuto alla perdita della risorsa, oppure una **Difesa (353)**, che aiuti il giocatore nel tentativo di conservarla il più a lungo possibile.

PEDINA MOBILE

Una risorsa neutrale che tutti i giocatori possono manovrare per alterare lo stato del gioco.



In Blue Moon City i tre draghi, rosso, blu e verde, sono esempi di pedine mobili. Il giocatore può sfruttare il fatto che su una tessera si trova già un drago o giocare una specifica carta per spostarvelo: costruendo su quella tessera egli otterrà una scaglia di drago per ciascun drago presente.

Descrizione generale

Di solito il giocatore utilizza soltanto le risorse che gli appartengono. Vi sono però alcune risorse neutrali che non hanno uno specifico proprietario e possono essere utilizzate da chiunque per alterare lo stato del gioco, variandolo di continuo ed esercitando un'influenza indiretta sugli altri partecipanti.

Una Pedina mobile è una risorsa neutrale che si presenta sotto forma di una pedina o di un gettone. Tale pedina si sposta sulla mappa di gioco alterando le proprietà dello spazio su cui si trova.

Qual è il suo scopo?

Un Pedina mobile crea degli obiettivi, aggiunge variabilità attraverso la continua modifica dello stato del gioco e spesso contribuisce anche a determinare una forma indiretta di interazione.

In che forme si presenta?

La forma più semplice del pattern è una *pedina mobile automatica*, ovvero una pedina che si sposta tramite un automatismo.

In Maharaja la pedina mobile del Maharaja viene collocata, all'inizio di ogni round, su una diversa città. Dopo che i giocatori hanno svolto le loro azioni, essi ricevono premi in denaro in base al punteggio conseguito nella città dove si trova il Maharaja: il giocatore con più punti ottiene più pezzi d'oro.

In altre varianti il movimento della pedina è *volontario*, cioè prodotto dalle scelte dei giocatori.

In Blue Moon City i giocatori possono spostare uno o più draghi su una tessera, giocando delle apposite carte.

L'effetto della pedina può essere di varia natura.
La pedina può fungere da riferimento per i giocatori, fornendo loro un obiettivo.

In Maharaja la pedina del Maharaja determina dove si svolgerà la successiva fase di scoring, benché i giocatori siano liberi di edificare case e palazzi su qualunque città del tabellone.

La pedina può alterare le proprietà dello spazio su cui si trova, fornendo dei vantaggi ai giocatori che utilizzino tale spazio.

In Blue Moon City, se il giocatore costruisce su una tessera che ospita dei draghi, riceve una scaglia di drago per ciascun drago presente.

La pedina può anche essere una risorsa negativa.

Ne I Coloni di Catan, il Brigante è una pedina mobile negativa che viene collocata su un terreno per renderlo improduttivo.

Quando i giocatori hanno un forte controllo sul movimento della pedina, il pattern diventa un importante fattore di interazione.

In Caylus il Prevosto è una pedina mobile che determina quali edifici si attivano nella fase di risoluzione delle azioni. Un

giocatore può spostare il Prevosto per annullare un piazzamento effettuato da un avversario.

In That's life i Guardiani sono pedine mobili che chiunque può spostare. Un giocatore può impadronirsi di una tessera quando la sua pedina personale abbandona la tessera per ultima. Per impedirlo, un avversario può spostare un Guardiano sulla tessera.

In un senso più ampio, il pattern si riconosce in tutte quelle risorse o elementi di gioco in grado di alterare lo stato del gioco influenzando potenzialmente più giocatori. Pertanto può anche non comparire sotto forma di pedina.

In Niagara il fiume è una risorsa neutrale costituita da una serie di dischi, sui quali si trovano le canoe dei giocatori. Tali dischi si spostano al termine di ogni round, rischiando di far precipitare le canoe in una cascata.

In Egizia l'anello del Nilo determina quali tipologie di campi risulteranno produttivi alla fine del round. I giocatori possono, tramite apposiii piazzamenti, spostare l'anello per rendere produttivi i propri campi o improduttivi quelli degli avversari.

Sebbene spesso la pedina compaia nel gioco come esemplare unico, sono possibili varianti con numerosi esemplari.

In That's life vi sono 8 Guardiani neutrali: il giocatore può scegliere se muovere la propria pedina o uno dei Guardiani.

Che conseguenze produce?

• *Variabilità o caos* – Il principale effetto del pattern è di conferire al gioco una buona variabilità tra un turno e l'altro. Il continuo spostamento della pedina crea situazioni sempre nuove, che i giocatori possono sfruttare a proprio vantaggio. D'altra parte un eccesso di variabilità rischia anche di generare situazioni caotiche e incontrollabili.

• *Obiettivi* – La pedina può fungere da punto di attrazione per i giocatori, dando loro un obiettivo tattico o strategico di riferimento.

• *Interazione* – Quando i giocatori possono influenzare il movimento della pedina, ciò rappresenta spesso un fattore di interazione:

agendo sulla pedina ciascun giocatore può indirettamente influenzare gli altri partecipanti.

• *Incertezza* – La risorsa è mossa da un automatismo o, potenzialmente, da tutti i giocatori, pertanto non è sempre facile prevedere quale sarà la sua posizione nel futuro. Ciascun giocatore dovrà quindi confrontarsi con questa componente di incertezza e gestirla al meglio.

• *Memoria* – La risorsa altera lo stato del gioco per un periodo di tempo variabile, finché un giocatore non interviene nuovamente a manovrarla. Ciò crea un legame di continuità tra un turno e il successivo.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Grado di controllo* – Come possono i giocatori agire sulla pedina? Quando la pedina non è azionata da un automatismo occorre stabilire in che modo i giocatori possono utilizzarla o influenzarne lo stato. È anche possibile una soluzione mista: i giocatori possono influenzare il movimento della pedina ma non determinarlo con certezza.

• *Effetto* – Che effetto produce la pedina? In genere essa altera le proprietà di uno spazio di gioco. In senso più generale essa influenza lo stato del gioco e, indirettamente, quello dei giocatori.

Relazioni con altri pattern

Se lo scopo del pattern è creare Variabilità, delle alternative possibili sono altri pattern in grado di variare l'effetto di una meccanica, come **Effetto variabile (294)** o **Punto di accumulazione (446)**.

Se lo scopo è creare Obiettivi o Interazione, allora altri pattern adatti sono **Attacco (327)**, **Maggioranza (334)**, **Corsa (342)** e **Risorsa limitata (347)**, i quali possono essere usati in alternativa oppure integrati con Pedina mobile.

Ne I Coloni di Catan il Brigante è una pedina mobile, il cui spostamento è una forma di attacco.

In Maharaja la pedina del Maharaja determina la città su cui si effettua lo scoring, il quale è basato su criteri di maggioranza: il giocatore che fa più punti riceve più oro.

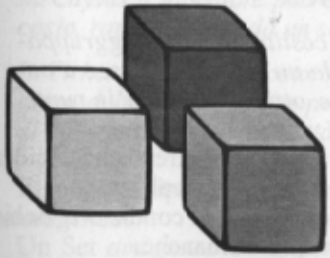
Pedina mobile si comporta come un *attrattore*, variante del pattern **Bonus (364)**, quando rappresenta un obiettivo da raggiungere per ottenere un beneficio.

Il pattern può somigliare a una **Risorsa volatile (204)** ma la differenza è che quest'ultima ha sempre un proprietario, anche se questo varia nel corso del gioco, mentre una Pedina mobile non ha un proprietario ma solo un temporaneo utilizzatore.

Il pattern ha delle analogie con **Effetto variabile (294)**: come questo, anche Pedina mobile può creare delle opportunità tattiche da sfruttare nell'immediato.

SET

Una collezione di risorse di cui siano specificati il numero e il tipo.



Ne I Coloni di Catan, per costruire una strada, una colonia o una città è necessario pagare uno specifico set di risorse. Una colonia, per esempio, richiede quattro materie: un Legno, un'Argilla, una Lana e un Grano.

Descrizione generale

L'atto di collezionare è senza dubbio un'attività piacevole: procurarsi diverse risorse e assemblarle in modo da creare un insieme unico e coerente è una sicura fonte di gratificazione per il giocatore.

Un Set è un insieme di risorse. Per definire esattamente la composizione di un Set occorre stabilire il numero di esemplari richiesti e il *tipo*, cioè la risorsa di appartenenza, di ciascuno di essi. Questo pattern stabilisce che tali risorse non vengano usate singolarmente ma solo nel loro insieme oppure acquistino un significato particolare quando vengono raggruppate.

Qual è il suo scopo?

Scopo del pattern è fornire ai giocatori un chiaro obiettivo: completare una combinazione di risorse procurandosi tutti gli esemplari richiesti.

In che forme si presenta?

Le risorse semplici di cui è costituito un Set possono essere rappresentate da componenti fisici di varia natura. Il caso più frequente è quello in cui il Set è composto da risorse manipolabili, come cubetti o carte, ma si possono anche avere Set formati da raggruppamenti di luoghi o aree sulla mappa di gioco.

Ne I Coloni di Catan le materie sono rappresentate su delle carte, e i relativi set sono formati da gruppi di carte.

In Caylus ci sono cubi di cinque colori diversi. Per costruire un edificio il giocatore deve consegnare uno specifico set di cubi, che varia a seconda dell'edificio.

In Thurn and Taxis una regione è costituita da un raggruppamento o set di città vicine. Quando un giocatore riesce a occupare completamente una regione, ottiene un bonus in punti.

Introdurre un Set in un sistema di gioco vuol dire anche decidere in che modo il giocatore lo utilizzerà dopo averlo realizzato.

In alcuni casi il completamento di un Set è la condizione richiesta per la vittoria della partita o di una singola manche.

In Niagara uno dei modi per vincere è collezionare un set di cinque gemme, una per ciascuno dei cinque colori disponibili.

Nel Poker sono esempi di set alcune combinazioni notevoli di carte, come la coppia, il tris o il colore, ciascuna delle quali ha uno specifico valore in punti.

Una volta completato il Set appare come una singola risorsa composta, pertanto può avere una natura consumabile o permanente. Un Set permanente può essere il requisito necessario per effettuare un'azione o per godere di un beneficio; altre volte può rappresentare una risorsa finale, in grado di fornire punti vittoria a fine partita.

In Monopoly il giocatore deve possedere l'intero set di proprietà di un dato colore prima di potervi edificare case ed alberghi.

In Through the Ages una carta Tattiche specifica una combinazione di unità militari di un certo tipo. Per ogni set così composto, il giocatore gode di un bonus alla forza militare, secondo quanto specificato sulla carta.

In Zooloretto il giocatore cerca di acquisire set di animali dello stesso tipo, raggruppandoli nei recinti del proprio zoo. A fine partita ogni recinto completamente pieno di animali fornisce punti vittoria.

Un Set consumabile, invece, viene speso per ottenere in cambio altre risorse, benefici o punti.

In Risiko! ogni carta presenta uno tra tre simboli: cannone, fante e cavaliere. All'inizio del turno il giocatore può scartare un tris formato da tre carte con lo stesso simbolo o con tutti simboli differenti, per ottenere delle armate supplementari.

In Caylus il giocatore può costruire un edificio pagandone il costo, rappresentato da un set di cubetti.

In Ticket to Ride il giocatore può scartare un set di carte Carrozza dello stesso colore per prendere possesso di una linea di collegamento tra due città.

Rispetto al tipo di risorse coinvolte un Set può essere *omogeneo* o *eterogeneo*.

Un Set *omogeneo* è composto da più esemplari di una stessa risorsa.

In Zooloretto gli animali all'interno di un recinto sono tutti dello stesso tipo e formano, quindi, un set omogeneo.

Un Set *eterogeneo* è composto da esemplari appartenenti ad almeno due risorse differenti.

In Caylus i set di cubetti necessari per costruire gli edifici sono eterogenei, essendo composti da cubi di diverso colore.

Un Set può essere specificato in modo estensivo, definendo, cioè, esattamente quante e quali risorse occorrono per completarlo, oppure attraverso un *criterio*. In quest'ultimo caso il giocatore ha più libertà nella scelta delle risorse da utilizzare, ma deve rispettare i vincoli imposti dal criterio.

In Caylus, per costruire la Fattoria di legno occorre un set esplicitamente definito da una coppia di cubetti: uno di legno e uno di cibo.

Nello stesso gioco, per contribuire alla costruzione del castello occorre consegnare un set di tre cubi a scelta, purché siano tutti diversi e includano almeno un cubetto-cibo.

In Blue Moon City, per mettere una pietra su un edificio in costruzione occorre pagare un set di carte del colore dell'edificio, tali che la somma dei loro valori copra il costo di costruzione.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivo* – La realizzazione di un Set può diventare uno degli obiettivi principali del gioco.

• *Latenza* – Le risorse che compongono un Set generalmente non possono essere utilizzate da sole, per cui presentano un certo grado di latenza: il giocatore dovrà spendere diversi turni prima di riuscire a mettere insieme tutte le risorse necessarie a completare il Set.

• *Il piacere di collezionare* – La raccolta di risorse al fine di completare una collezione è un'attività piacevole e gratificante per il giocatore.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Funzione* – A cosa serve completare un Set? Quando è costituito da risorse consumabili esso viene speso per ottenere in cambio un'altra risorsa o un beneficio. Quando, invece, è composto da risorse permanenti il suo completamento è un requisito per l'attivazione di ulteriori meccaniche, oppure fornisce semplicemente un **Bonus (364)** in punti a fine partita.

• *Acquisizione controllata* – Come possono, i giocatori, procurarsi le risorse necessarie per formare un Set? In genere è preferibile una meccanica che consenta al giocatore di scegliere direttamente le risorse piuttosto che una pesca casuale o un altro sistema di assegnazione aleatorio.

• *Acquisizione progressiva* – È preferibile che le risorse siano acquisite in pochi esemplari per volta, cosicché il completamento del Set avvenga gradualmente, in linea col *Principio del progresso graduale*.

• *Numero di risorse e omogeneità* – Quante risorse diverse occorrono per formare un Set? Il numero di esemplari non è l'unico fattore da considerare. La difficoltà di completare il Set dipende da:
– quanti esemplari sono richiesti in tutto;
– il fatto che il set sia *omogeneo* o *eterogeneo*;
– quanti sono i diversi tipi di risorse in gioco;
– il modo in cui i giocatori acquisiscono gli esemplari.

In Niagara vi sono gemme di cinque colori differenti, sette per ciascun colore. La vittoria si può ottenere in tre modi diversi ma di difficoltà simile: raccogliendo cinque gemme, una per

ogni colore, oppure quattro gemme dello stesso colore o anche sette gemme qualsiasi. Le gemme blu e quelle rosse sono le più difficili da ottenere, perché vicine alla cascata.

• *Risorsa jolly* – Valutate se è il caso di rendere più semplice il completamento del Set introducendo una risorsa **Jolly (233)**.

In Vasco da Gama si può varare una nave pagando il numero di marinai indicati su di essa, tutti di diverso colore. Ci sono marinai di quattro colori e ad essi si aggiungono i Missionari, marinai bianchi che valgono come jolly, ovvero assumono un colore a scelta.

Relazioni con altri pattern

Una **Progressione (227)** è simile a un Set, essendo anch'essa una collezione di risorse. Ma mentre nel caso di Set le risorse non hanno significato se prese isolatamente, in una Progressione anche una singola risorsa ha un certo valore, benché esso aumenti quando viene affiancata ad altre risorse dello stesso tipo.

Per poter definire un Set si applica spesso il pattern **Classificazione (250)**: prima si divide una risorsa in più categorie e poi si definiscono dei Set, costituiti da esemplari appartenenti a una o più categorie.

Un Set è, in effetti, un caso particolare di **Requisiti multipli (269)** in quanto è formato da più risorse e può diventare l'input di una meccanica solo quando è completo.

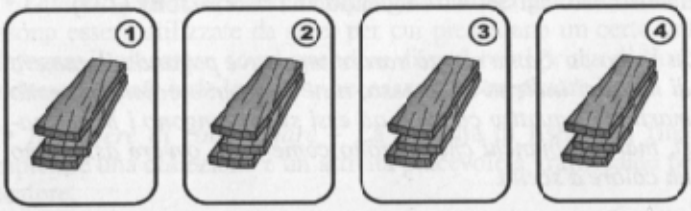
I pattern **Jolly (233)** e **Conversione (302)** possono notevolmente semplificare la realizzazione dei Set, cosa utile soprattutto se il giocatore non ha un controllo forte sull'acquisizione delle risorse.

Un **Draft (308)** che consenta di scegliere direttamente quali risorse acquisire potrebbe essere un'alternativa preferibile a meccaniche più aleatorie.

Un Set può essere il target da raggiungere per ottenere un **Bonus (364)**.

SEQUENZA

Una collezione di risorse che rispetta un criterio di ordinamento.



In Thurn and Taxis i giocatori devono creare dei percorsi che colleghino tre o più città. Ciascuna città è rappresentata sia sul tabellone che su apposite carte. Un percorso è costituito da una sequenza ordinata di carte-città, in modo che ogni città sia preceduta e seguita da città che sul tabellone appaiono come adiacenti.

Descrizione generale

Una Sequenza è una successione di risorse che seguono un ordine o un criterio ben definito. La singola risorsa di una Sequenza, in genere, non ha alcun valore intrinseco: solo dopo aver completato la Sequenza il giocatore potrà utilizzarla per ottenere un beneficio.

Caratteristica della Sequenza è che, a differenza di quanto accade in un **Set (217)**, esiste tra le varie risorse una relazione, che impone loro una disposizione ordinata. Questo vuol dire che esse devono essere acquisite oppure giocate in un certo ordine, o che devono essere disposte sul piano di gioco in modo da formare una linea continua, un'area o una forma determinata.

Qual è il suo scopo?

Scopo del pattern è quello di fornire ai giocatori l'obiettivo di acquisire e ordinare un insieme di risorse.

In che forme si presenta?

L'idea di creare successioni ordinate di gettoni o pedine è presente in molti giochi astratti detti "di allineamento".

Nel classico Tic Tac Toe ogni giocatore, a turno, inserisce il proprio simbolo in una griglia di 3 x 3 caselle. Scopo del gioco è allineare tre dei propri simboli in una sequenza orizzontale, verticale o diagonale.

In Einfach Genial i giocatori piazzano delle tessere cercando di creare delle sequenze lineari di simboli. Più lunga è la sequenza creata con una mossa e maggiore sarà il numero di punti che il giocatore otterrà.

Una Sequenza *topologica* è tipica di giochi in cui il tabellone è suddiviso in spazi quali aree, punti, caselle, esagoni o intersezioni. Il pattern definisce come obiettivo l'occupazione di tali spazi in modo da creare una successione continua che rispetti determinati criteri.

In Steam i giocatori creano dei collegamenti ferroviari tra le città. Un collegamento è formato da una sequenza di binari che proseguono senza interruzione da una città all'altra.

In Ticket to Ride il tabellone riporta delle città collegate da diverse linee. L'obiettivo dei giocatori è quello di prendere possesso di tali linee, creando dei percorsi che uniscano le due città specificate su una carta Biglietto.

In Carcassonne i giocatori affiancano delle tessere con l'obiettivo di completare strade e città. Una strada è una sequenza di tratti racchiusa tra due punti di interruzione, quali città o incroci.

La successione di questi spazi non deve essere per forza lineare. In un senso più ampio è una Sequenza anche un raggruppamento di spazi collegati a formare una *rete*, un'*area* chiusa di estensione variabile o una qualsiasi altra forma.

In Alta Tensione i giocatori creano una rete elettrica, occupando con le proprie cabine una sequenza di diverse città sul tabellone, tutte collegate tra loro.

In Carcassonne una città è un'area costituita da tante "porzioni di città" affiancate e completamente racchiuse da delle mu-

ra. Un monastero, invece, è rappresentato su un'unica tessera ma forma una sequenza chiusa quando è completamente circondato da altre tessere, di qualsiasi natura.

Il pattern si può riscontrare anche in giochi privi di una topologia. In questo caso l'obiettivo del giocatore consiste spesso nel mettere ordine in un insieme di risorse estratte a caso, che risulti, quindi, intrinsecamente disordinato in partenza. Ciò è tipico di molti giochi di carte.

Nel Poker la scala semplice e quella reale sono esempi di sequenze.

In Oltremare il giocatore cerca di formare, nel proprio mazzo Stiva, sequenze di carte consecutive dello stesso tipo. Ogni sequenza così formata costituisce un Gruppo Merce e fornisce punti crescenti in base al numero di carte di cui è composto.

In Keltis i giocatori formano sequenze di carte dello stesso colore, di valori crescenti o decrescenti. Dopo aver piazzato la prima carta, la seconda potrà essere, a scelta, di valore uguale, maggiore o inferiore. Le successive carte dovranno poi rispettare l'ordine determinato dalle prime due.

In No Thanks! tutte le carte rappresentano punti negativi. Il giocatore cerca di formare delle sequenze di carte di valori consecutivi dato che, nelle scale così composte, solo la carta più bassa conterà come penalità a fine gioco.

Il completamento di una Sequenza, detto *chiusura*, può avere diversi scopi. Al pari di un **Set (217)**, infatti, una Sequenza è una risorsa composta che può avere vari gradi di permanenza: una Sequenza ad effetto istantaneo produce un beneficio immediato; una Sequenza permanente viene conservata e rappresenta, in genere, un requisito per intraprendere azioni successive; una Sequenza finale fornisce punti a fine partita.

In Thurn and Taxis, quando il giocatore chiude il percorso corrente ottiene la carta Diligenza corrispondente alla lunghezza del percorso e posiziona un certo numero di Uffici Postali sulle città attraversate. Un percorso rappresenta quindi una sequenza ad effetto istantaneo.

Ne I Coloni di Catan una strada è una sequenza permanente formata da una serie ininterrotta di legnetti, posti tra gli esa-

goni della mappa di gioco. Prima di costruire una colonia occorre innanzitutto costruire una strada che colleghi una colonia preesistente a un nuovo incrocio sulla mappa.

In Alhambra, durante una fase di scoring, il giocatore riceve punti per la cinta muraria più lunga che è riuscito a costruire. Una cinta muraria è una sequenza finale, formata da una serie ininterrotta di tratti di mura e realizzata affiancando diverse tessere edificio.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivo* – Cominciare, ingrandire e infine chiudere una Sequenza è l'obiettivo alla base di molti giochi.

• *Latenza* – Le risorse che compongono una Sequenza vengono acquisite e aggiunte alla sequenza in modo progressivo, spesso nel corso di più turni di gioco, fino al momento della chiusura. Questo assicura un buon grado di latenza associato a tali risorse.

• *Il piacere di mettere ordine* – Il completamento di una Sequenza è una fonte di gratificazione, che deriva dal rendere logico e coerente un insieme di risorse inizialmente caotico e disordinato.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Relazione* – Il parametro fondamentale del pattern è la relazione che esiste tra le diverse risorse che compongono la Sequenza. Questa relazione si crea, in genere, mediante una serie di vincoli che stabiliscono in che modo la sequenza può essere iniziata, ampliata e infine chiusa.

• *Funzione* – Quali benefici comporta la chiusura di una Sequenza? Potrebbe trattarsi di un vantaggio immediato per il giocatore oppure di un **Bonus (364)** in punti a fine partita.

• *Lunghezza fissa o variabile* – Quanto deve essere lunga la Sequenza per poter essere considerata chiusa? Una Sequenza di lunghezza variabile lascia più scelta al giocatore: egli potrà optare per costruire una Sequenza breve, accontentandosi di un beneficio minore, oppure tentare di costruirne una più lunga, il che in genere comporta dei rischi o una difficoltà più elevata ma anche un beneficio maggiore.

• *Acquisizione controllata* – Per dare al giocatore un maggiore controllo sulla costruzione e sulla chiusura di una Sequenza potete optare per una meccanica di acquisizione risorse non aleatoria.

• *Acquisizione progressiva* – In linea col *Principio del progresso graduale*, dovreste fare in modo che le risorse necessarie alla chiusura della Sequenza siano acquisite in pochi esemplari per volta.

Relazioni con altri pattern

Analogamente a Sequenza, un **Set (217)** è una collezione di risorse che però non impone alcun criterio di ordinamento: ciò che conta, in questo pattern, è solo il numero e il tipo di risorse.

La relazione tra le risorse che compongono una Sequenza è spesso espressa tramite un **Vincolo immediato (261)**.

Risorsa valorizzata (244) è un pattern molto usato insieme a Sequenza, dato che le risorse che compongono una Sequenza vengono spesso ordinate in base al loro valore.

Una Sequenza di lunghezza variabile è sostanzialmente una forma di **Progressione (227)**.

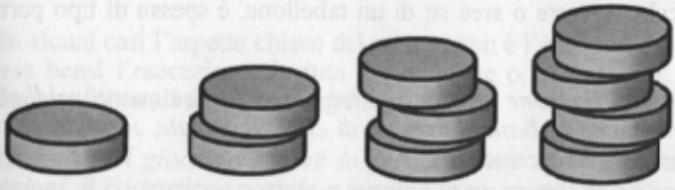
Maggioranza (334) e **Corsa (342)** possono essere utilizzati per assegnare dei premi, rispettivamente, al possessore della Sequenza più lunga o al primo giocatore che ne completa una. **Bonus (364)** è, ovviamente, un'alternativa simile, che potrebbe premiare sequenze dotate di alcune particolari caratteristiche.

Potete introdurre un **Jolly (233)** per facilitare la costruzione di una Sequenza, qualora il giocatore non abbia un controllo completo sull'acquisizione delle risorse.

Draft (308) può essere usato per consentire al giocatore di scegliere direttamente le risorse semplici che formeranno la Sequenza desiderata.

PROGRESSIONE

Una collezione di risorse che produce effetti crescenti col numero di esemplari.



In Bohnanza ciascun giocatore mette in gioco delle carte-fagiolo nei due campi a sua disposizione. Al momento del raccolto, il giocatore svuota un campo e riceve una quantità di monete tanto più alta quanto maggiore è il numero di fagioli presenti nel campo. I giocatori cercano, quindi, di realizzare una progressione più ampia possibile di fagioli dello stesso tipo.

Descrizione generale

È una naturale propensione di molte persone accumulare ingenti quantità di un determinato bene. Qualcosa di simile accade nei giochi da tavolo, quando un giocatore comincia ad acquisire e mettere da parte più esemplari di un certo tipo di risorsa. Questa attività è particolarmente gratificante quando a quantità maggiori di risorsa corrispondono dei benefici o dei vantaggi progressivamente più elevati.

Una Progressione è una meccanica o un automatismo che mette in corrispondenza un dato quantitativo di risorsa con un determinato effetto. Generalmente gli effetti diventano più forti al crescere del numero di esemplari acquisiti.

Qual è il suo scopo?

Il pattern spinge il giocatore a perseguire una strategia di accumulo: egli tenterà di acquisire un elevato numero di esemplari della stessa risorsa, per massimizzarne l'effetto complessivo.

In che forme si presenta?

Nella forma più semplice questo pattern è espresso sotto forma di una *regola*, una tabella o una formula, che stabilisce una relazione tra una risorsa e i punti vittoria o i benefici che essa fornisce.

La risorsa target da accumulare, rappresentata da componenti come cubetti, carte o aree su di un tabellone, è spesso di tipo permanente.

In Alta Tensione un'apposita tabella stabilisce quanti soldi si ottengono in base al numero di città illuminate, secondo una progressione crescente.

In Keltis, alla fine della partita i giocatori ottengono punti in base al numero di Pietre del desiderio raccolte. Per 0, 1, 2, 3 e 4 pietre ottengono, rispettivamente, – 4, – 3, 2, 3, e 6 punti vittoria.

Altre volte, invece, la risorsa target è di tipo istantaneo o consumabile. In questo caso il giocatore cercherà di accumulare una quantità significativa di risorsa prima di spenderla o utilizzarla, allo scopo di massimizzarne il beneficio.

In Oltremare, alla fine del turno il giocatore conta il numero di simboli-monete complessivamente presenti sulle carte da lui giocate: con 1, 2 e 3 simboli il giocatore guadagna, rispettivamente, 1, 3 o 6 ducati.

In Bohnanza, a ogni tipo di fagiolo corrisponde una diversa progressione, che mette in relazione il numero di esemplari venduti con i soldi ricavati. Ad esempio, vendendo dei fagioli di tipo Stink Bean si ottengono: 0 monete per 1-2 esemplari, 1 moneta per 3-4 esemplari, 2 monete per 5-6 esemplari e così via.

Una *traccia* è rappresentata da una successione di caselle lungo la quale viene fatto avanzare un segnalino. A ogni casella corrisponde un effetto, che diventa progressivamente più forte passando da una casella alla successiva.

In Caylus i Favori Reali sono rappresentati da quattro tracce, di cinque caselle ciascuna, lungo le quali avanza un segnalino, in modo che ad ogni casella corrisponda un nuovo Favore. Ogni avanzamento su una traccia fornisce un beneficio maggiore rispetto al precedente.

In Egizia le tracce dei Cereali e della Cava hanno due funzioni differenti. La prima permette di ridurre gradualmente la penalità che si subisce quando non si riescono a sfamare i lavoratori; la seconda fornisce dei benefici solo nelle ultime due caselle, che permettono, rispettivamente, di convertire pietre in punti e ottenere pietre aggiuntive.

In alcuni casi l'aspetto chiave del pattern non è l'accumulo di una risorsa bensì l'esecuzione ripetuta di un'azione o, in generale, una qualunque forma di ripetizione regolare.

In Egizia il giocatore riceve in punti in base al numero di azioni di costruzione portate a termine in un round: se ha costruito una sola volta guadagna 1 punto, se lo ha fatto due volte guadagna 3 punti, se ha agito su tutti e tre i siti di costruzione guadagna 6 punti.

In Puerto Rico la Fabbrica segue una logica di progressione: essa fornisce 1, 2, 3 o 5 dobloni se il giocatore produce, rispettivamente, 2, 3, 4 o 5 tipi diversi di merce.

Possiamo distinguere vari tipi di Progressione in base al tipo di relazione che esiste tra risorsa accumulata ed effetto.

La più semplice è la Progressione *lineare*, in base alla quale l'effetto è proporzionale al numero di esemplari acquisiti.

In Caylus una delle linee dei Favori Reali fornisce denaro secondo una Progressione lineare. Si ottengono 3 denari sulla prima casella, 4 sulla successiva e così via, fino a un massimo di 7 denari nella quinta casella.

Una Progressione *non lineare* fornisce un effetto che cresce più che proporzionalmente con l'ammontare di risorsa. Sono possibili, ad esempio:

- *progressioni quadratiche*: un esemplare solo vale 1, due esemplari valgono 2 x 2 = 4, tre valgono 3 x 3 = 9, e così via;
- *progressioni esponenziali*: seguono la successione di valori 1, 2, 4, 8, 16;
- *progressioni triangolari*: seguono la successione 1, 3, 6, 10; l'idea di fondo è che il primo esemplare vale 1, il secondo vale 2, il terzo vale 3 e così via. Il generico termine rappresenta quindi la somma dei valori degli esemplari accumulati.

In Oltremare la progressione che fornisce Ducati in base al numero di simboli-monete è di tipo triangolare.

In 7 Wonders ogni carta verde mostra il simbolo di un'invenzione. Tali carte forniscono, al termine del gioco, punti vittoria crescenti secondo una progressione quadratica: un simbolo unico fornisce 1 punto vittoria mentre 2, 3 o 4 carte con lo stesso simbolo forniscono, rispettivamente, 4, 9 e 16 punti vittoria.

Una Progressione ha una *soglia* se è necessario accumulare un numero minimo di risorse prima di ottenere qualche beneficio. In alcuni casi è prevista una penalità se il giocatore non riesce a superare la soglia.

In Keltis il giocatore ottiene, alla fine della partita, dei punti in base agli avanzamenti effettuati su ognuno dei cinque percorsi. Una pedina rimasta nella casella di partenza dà 0 punti; una pedina che si trovi entro le prime 3 caselle del percorso fornisce, rispettivamente, – 4, – 3 e – 2 punti; dalla quarta casella in poi si ottengono, invece, punti positivi.

In Agricola è possibile fare punti con molti tipi di risorse, tra cui campi, pascoli e animali di vario tipo. Al termine della partita, per ciascun tipo di risorsa il giocatore ottiene punti che crescono col numero di esemplari posseduti; se di una data risorsa non possiede nemmeno un esemplare, riceve una penalità di – 1 punto.

In un senso più ampio il pattern può indicare anche una relazione tra un quantitativo di risorsa e un costo o un vincolo da sostenere, per cui a quantità crescenti di risorsa corrispondono costi di mantenimento o spese sempre maggiori.

In Through the Ages ogni nuova carta Meraviglia acquisita dal giocatore costa 1 azione in più di quella precedente. I costi crescono, quindi, secondo una progressione triangolare.

Nello stesso gioco, al crescere della popolazione corrispondono dei vincoli di mantenimento crescenti, secondo una relazione indicata sulla plancia del giocatore: questi dovrà, a fine turno, pagare maggiori quantità di cibo e garantire un livello di felicità sempre più alto.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivo* – Il pattern crea un chiaro obiettivo per il giocatore: accumulare più esemplari possibili della risorsa.

• *Controllabilità* – Il pattern lascia al giocatore la scelta sul numero di risorse da accumulare; egli non è obbligato a completare la Progressione fino al massimo delle risorse consentite, cosa che invece è richiesta in pattern simili come **Set (217)** o alcune varianti di **Sequenza (222)**.

• *Memoria* – Una Progressione aggiunge memoria al gioco, dal momento che l'accumulo di risorse è qualcosa che avviene generalmente nel corso di più turni e che le risorse accumulate sono spesso (anche se non sempre) permanenti.

• *Dinamica di accumulo* – Generalmente gli effetti crescono al crescere della quantità di risorsa target, il che incentiva l'accumulo. Se invece gli effetti sono decrescenti, lo scopo diventa quello di sfavorire o frenare l'accumulo della risorsa, e il pattern agisce come un **Deterrente (389)**.

• *Il piacere di accumulare* – L'acquisizione progressiva di quantità sempre maggiori di risorse crea una sensazione piacevole per il giocatore, che vedrà gradualmente crescere il proprio vantaggio.

• *Feedback* – Una Progressione può creare un feedback. Ad esempio, una Progressione che preveda benefici decrescenti (invece che crescenti) può creare un feedback negativo, che rende l'accumulo di risorse sempre più difficile nel tempo.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Funzione* – Il parametro fondamentale del pattern è, naturalmente, l'effetto prodotto dalla risorsa accumulata.

• *Piccole acquisizioni* – Perché questo pattern crei l'effetto desiderato, cioè la sensazione di una crescita lenta e graduale, è necessario che il giocatore possa acquisire solo pochi esemplari di risorsa per volta, in linea col *Principio del progresso graduale*.

• *Andamento della progressione* – Dovete stabilire se la crescita degli effetti è lineare o di altro tipo. Tenete presente che un andamento lineare lascia costante il valore di ogni singolo esemplare, mentre uno non lineare fa sì che tale valore cambi. Per sapere quanto

vale ogni esemplare basta dividere il valore totale del beneficio ottenuto per il numero di esemplari.

Se 1, 2 o 3 cubi-risorsa forniscono, rispettivamente, 1, 2 e 3 punti, la progressione è lineare, e ciascun cubo vale sempre 1 punto, indipendentemente dal numero totale di cubi posseduti. Se invece la progressione è non lineare, ad esempio: 1, 3 e 6 punti vittoria, allora il singolo cubo vale 1 punto se preso isolatamente, mentre raddoppia addirittura il suo valore se se ne accumulano tre.

• *Risorsa limitata o illimitata* – La risorsa associata alla Progressione potrebbe essere disponibile solo in quantità limitata (v. **Risorsa limitata (347)**). In questo caso l'accumulo della risorsa sarà più difficile, e dovreste tenerne conto quando stabilite l'entità dei benefici.

Relazioni con altri pattern

La principale alternativa a Progressione è **Set (217)**. Questo pattern vincola il giocatore ad accumulare un esatto numero di risorse di un certo tipo: un set incompleto non ha valore. Viceversa, una Progressione lascia al giocatore la scelta sul numero di risorse da accumulare.

Il pattern **Bonus (364)**, nella variante *moltiplicatore*, è una forma di Progressione.

Una risorsa **Jolly (233)** può aiutare il giocatore ad ampliare una Progressione.

Un effetto interessante si può ottenere incorporando nella Progressione un **Ribaltone (359)**. In questo caso l'effetto è crescente solo fino a un certo quantitativo di risorsa, superato il quale esso inizia a decrescere o si trasforma addirittura in una penalità.

Un **Deterrente (389)** può usare una Progressione per stabilire dei costi crescenti da sostenere nell'acquisizione di una risorsa, o degli effetti sempre minori legati al suo accumulo. D'altra parte una Progressione di effetti crescenti rappresenta una forma di *Incentivo*.

JOLLY

Una risorsa o un'azione la cui natura effettiva viene scelta dal giocatore.

Molti giochi che utilizzano le carte francesi, tra cui alcune varianti del Poker, prevedono la presenza nel mazzo di uno o più jolly. Un jolly è una carta che assume un valore e un seme stabiliti dal giocatore nel momento in cui viene giocata. Viene quindi utilizzato, insieme ad altre carte, per realizzare una combinazione notevole; ad esempio un tris di 5 può essere ottenuto mediante un 5 di fiori, un 5 di cuori e un jolly.

Descrizione generale

In genere per raggiungere un obiettivo è necessario ottenere alcune specifiche risorse o eseguire delle azioni precise. A volte, però, non è semplice ottenere esattamente la risorsa che occorre, per cui l'obiettivo può diventare troppo arduo da conseguire. È utile, quindi, che alcune risorse siano abbastanza flessibili da poter essere tramutate esattamente nella risorsa che occorre al giocatore in un determinato contesto.

Un Jolly è una risorsa che può assumere un valore a scelta del giocatore oppure rappresenta un'azione il cui effetto preciso non è predeterminato ma viene scelto all'interno di un insieme di possibilità.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo di un Jolly è quello di aggiungere scelte e consentire al giocatore una maggiore flessibilità tattica o strategica.

In che forme si presenta?

I Jolly sono molto frequenti nei giochi di carte ma possiamo riconoscere questo pattern anche applicato a risorse di altro tipo, come cubetti o spazi sul tabellone.

Una *risorsa jolly* è una risorsa che assume un valore a scelta del giocatore oppure una risorsa per la quale non valgono i normali vincoli di utilizzo.

In Ticket to Ride si utilizzano combinazioni di carte Carrozza dello stesso colore per occupare delle linee sul tabellone. Le carte Locomotiva fungono da jolly, cioè possono assumere un qualunque colore a scelta del giocatore.

Ne Il Castello le barre d'argento sono risorse jolly, che possono essere usate al posto di una qualunque altra risorsa da costruzione.

In Vasco da Gama per varare una nave occorre una combinazione di marinai di colori differenti. Un missionario, rappresentato da un omino di colore bianco, è un jolly che può essere usato al posto di un marinaio di qualsiasi colore.

Spesso una *risorsa jolly* non può essere usata da sola ma deve essere combinata con altre risorse. In tal caso essa assume lo stesso valore o lo stesso tipo della risorsa cui si affianca.

In Blue Moon City le carte verdi possono essere usate come fossero carte di un colore a scelta nella costruzione di un edificio. Analogamente, due carte marroni di valore 1 o 2 possono essere usate per rimpiazzare una carta di valore 3 di qualsiasi altro colore.

In Egizia ogni giocatore possiede quattro lavoratori. Tre di essi sono utilizzabili singolarmente mentre uno funge da jolly: la sua forza viene sempre sommata a quella di un lavoratore standard nel corso di una costruzione.

Un *costo jolly* indica che il requisito di una meccanica può essere soddisfatto usando, invece che una risorsa specifica, una a scelta del giocatore.

In Magic: The Gathering, per calare una carta il giocatore deve spendere punti mana di uno specifico colore. Un Artefatto,

invece, è una carta con un costo jolly, cioè il mana che esso richiede può essere di qualunque colore.

In Ticket to Ride, ciascuna linea sul tabellone ha un colore e può essere occupata solo giocando carte di quel colore. Fanno eccezione le tratte grigie, una sorta di tratte jolly che possono essere occupate utilizzando carte di qualsiasi colore.

In Stone Age alcuni edifici hanno un costo rappresentato da un certo numero di risorse jolly, cioè a scelta del giocatore.

Un'*azione jolly* è un'azione che lascia al giocatore un margine di scelta più ampio del normale.

In Kingsburg alcuni piazzamenti riportano il simbolo di un sacchetto, che rappresenta una risorsa jolly: il giocatore può prendere una merce a sua scelta.

In The Castles of Burgundy, quando un giocatore aggiunge un castello al proprio possedimento, ottiene subito una mossa aggiuntiva a sua scelta.

A volte una normale risorsa può essere trattata come Jolly nelle situazioni di gioco in cui risulterebbe altrimenti inutilizzabile.

In Pandemia il giocatore, normalmente, cala una carta per spostarsi sulla relativa città. Nel caso in cui egli si trovi già nel luogo indicato, può spostarsi in una città a sua scelta.

In Keltis i giocatori avanzano delle pedine su cinque differenti percorsi. Quando una pedina giunge al termine del suo percorso, non può avanzare ulteriormente; pertanto ogni ulteriore avanzamento su quello stesso percorso diventa un'azione jolly, ossia permette di avanzare un'altra pedina su uno dei percorsi disponibili.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità* – Un Jolly implica una scelta da parte del giocatore. Per questo può essere usato per aumentare il numero di scelte nel gioco e renderlo più interessante.

• *Obiettivi facilitati* – Dato che un Jolly aumenta la flessibilità nelle scelte del giocatore, esso può rendere più facile il raggiungimento di determinati obiettivi.

• *Aumento virtuale degli esemplari* – Il pattern permette di aumentare virtualmente il numero di esemplari di una risorsa. Ad esempio, se le facce di un dado riportano i numeri da 1 a 5 più un Jolly sulla sesta faccia, in un certo senso è come se ogni numero comparisse due volte sul dado.

• *Risorsa debole* – Si può utilizzare il pattern per risolvere il problema della risorsa debole: una risorsa che risultasse inutilizzabile in determinate situazioni di gioco, potrebbe, in quei casi, divenire un Jolly.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Set puri e impuri* – Poiché un Jolly semplifica la vita al giocatore, potete decidere di controbilanciare in qualche modo questo effetto. Ad esempio, se un Jolly è utilizzato per completare un tris di carte potete stabilire che un tris *impuro*, cioè contenente almeno un Jolly, valga meno di uno *puro*, ossia privo di Jolly.

• *Vincolo di utilizzo* – Un'altra tecnica usata per smorzare il valore di un Jolly è imporre un vincolo per cui un Jolly non va mai utilizzato da solo ma sempre in combinazione con altre risorse.

• *Penalità di mancato utilizzo* – Se un Jolly è troppo potente, se ne può bilanciare il valore in modo indiretto. Alcuni giochi, ad esempio, prevedono una penalità, a fine partita, per i Jolly che il giocatore ha acquisito ma non è riuscito a utilizzare.

Relazioni con altri pattern

I Jolly sono usati molto frequentemente insieme ai pattern che comportano l'accumulo di risorse, come **Set (217)**, **Progressione (227)** o **Sequenza (222)**. Ad esempio un Jolly può ricoprire il ruolo di una qualsiasi delle risorse che compongono un set, mitigando, quindi, la difficoltà di realizzarlo.

Un **Vincolo immediato (261)** può imporre delle restrizioni all'uso di un Jolly, limitandone l'efficacia.

Spesso un Jolly si utilizza in **Combo (237)** con un'altra risorsa.

Alcuni giochi prevedono un **Malus (372)** per i giocatori che, al termine del gioco, si ritrovino con un Jolly inutilizzato.

COMBO

Una combinazione di risorse che produce un unico effetto risultante o una serie di effetti che si integrano in modo vantaggioso.

In Dominion la Fucina fa pescare tre carte. Tuttavia il regolamento permette di giocare una sola carta Azione per turno, per cui è spesso conveniente affiancare la Fucina a un Villaggio, che permette di giocare due azioni aggiuntive. Fucina e Villaggio formano così una combo vantaggiosa.

Descrizione generale

Una Combo consiste nell'atto di combinare ed utilizzare, contemporaneamente o in rapida successione, due (o più) risorse in modo tale da produrre un unico effetto o in modo che i rispettivi effetti si sommino e si rafforzino gli uni con gli altri.

In realtà, l'atto di combinare gli effetti di due risorse è una dinamica, non una meccanica. Applicare questo pattern, quindi, vuol dire creare le condizioni affinché tali combinazioni possano effettivamente verificarsi in partita. Il compito del designer, in tal senso, consiste nel far sì che ogni risorsa sia sufficientemente flessibile da poter essere utilizzata in combinazione con diverse altre.

Qual è il suo scopo?

Scopo di questo pattern è offrire al giocatore un gran numero di alternative strategiche e tattiche, date dalla molteplicità di combinazioni possibili tra le risorse.

In che forme si presenta?

Una Combo si realizza affiancando almeno due risorse. Il tipo di componente che si presta di più a questa operazione sono le carte. Non a caso questo pattern si può riscontrare in diversi giochi di carte tradizionali.

Nella Scopa, il giocatore combina una delle carte dalla sua mano con una o più carte messe a terra, in modo da realizzare una presa. La regola prevede che la somma dei valori delle carte prese da terra sia uguale al valore della carta giocata dalla mano.

Naturalmente si possono realizzare Combo con qualunque altro tipo di risorsa. È possibile, ad esempio, combinare l'effetto di una carta con quello di un'azione riportata sul tabellone o combinare dadi insieme con carte o tessere. Ciò che conta è che il risultato finale vari in funzione di tutte le risorse coinvolte.

La Combo *di sinergia* è la variante più importante di questo pattern, e anche la più generica. Essa si manifesta quando due risorse hanno degli effetti che è conveniente affiancare, e si presenta in una molteplicità di forme, tra cui:

- la prima risorsa produce qualcosa che viene utilizzato dalla seconda;
- la prima risorsa rende più probabile un certo evento; la seconda si attiva su tale evento;
- la prima risorsa permette di soddisfare un vincolo; la seconda è una *risorsa condizionata* (v. **Vincolo immediato (261)**), che può essere utilizzata solo se il vincolo è soddisfatto;
- la prima risorsa innesca un automatismo che usa la seconda risorsa come input.

In Caylus un giocatore potrebbe costruire una Fattoria di legno, che produce due cubetti di tessuto, e combinarla con il Sarto, che trasforma cubi di tessuto in punti vittoria.

Ne I Coloni di Catan il possesso di uno o più terreni che producono una data risorsa, ad esempio Legno, va in combo col possesso del porto corrispondente. Ciò permette, infatti, di scambiare quella risorsa a un tasso conveniente.

Una Combo *di somma* si basa sulla semplice idea che i valori o gli effetti di più risorse si possano sommare tra loro. In questo caso, an-

che se le risorse sono sfruttabili singolarmente, il giocatore potrebbe accumularle per poi utilizzarle tutte insieme, sommandone gli effetti.

In Stone Age il giocatore può acquisire più tessere Attrezzo e utilizzarle, singolarmente o in combinazioni di due o più, per aumentare il risultato di un lancio di dadi.

In Dominion la carta Mercato aggiunge una moneta e un'Azione al budget del giocatore per quel turno e consente anche di pescare una nuova carta. Se si posseggono in mano più carte Mercato è possibile quindi giocarne una dopo l'altra nello stesso turno, aumentando il denaro disponibile.

Una Combo *di moltiplicazione* ha un effetto che si ottiene moltiplicando un fattore determinato dalla prima risorsa (detta *moltiplicatore*) per il valore o il numero di esemplari della seconda.

In Puerto Rico il Municipio è un moltiplicatore che fornisce un punto vittoria per ogni edificio viola posseduto.

In Stone Age alcune carte civilizzazione sono moltiplicatori che forniscono uno o due punti per ogni Attrezzo posseduto.

Una Combo *di copia* si realizza quando una risorsa viene applicata o accoppiata ad un'altra risorsa, di cui copia l'effetto.

In Dominion la carta Sala del trono viene giocata in combinazione con un'altra qualsiasi carta, col risultato di raddoppiarne l'effetto.

In Mondo senza fine la carta Privilegio permette al giocatore di usare di nuovo l'ultima carta Azione giocata.

Una Combo *di modifica* si realizza quando una risorsa cambia gli effetti di un'altra risorsa, potenziandola o indebolendola (v. **Modificatore (287)**).

In Kingsburg un gettone "+ 2" aumenta di due punti il valore di un gruppo di dadi.

In Egizia una speciale carta Nilo consente di migliorare un campo di cereali da rosso a giallo, oppure da giallo a verde.

Una Combo *di conversione* si ha quando la prima risorsa trasforma la seconda in qualcos'altro (v. **Conversione (302)**).

In Dominion la carta Usuraio consente di eliminare una carta Rame dalla propria mano per ottenere immediatamente tre monete da spendere.

In Blue Moon City una carta bianca di valore 1 può cambiare il colore di un intero set formato da altre carte (fino a quattro) di uno stesso colore. Ad esempio può mutare in blu un gruppo di tre carte rosse.

Una Combo *di corrispondenza* fornisce un beneficio sulla base della corrispondenza tra due risorse, che hanno un attributo in comune.

In Risiko!, giocando un tris di carte il giocatore ottiene delle armate bonus. Inoltre, per ogni carta che corrisponde a un territorio da lui effettivamente posseduto, ottiene due armate aggiuntive.

In Cartagena, calando una carta con un dato simbolo il giocatore può avanzare uno dei propri pirati sulla prima casella libera avente lo stesso simbolo.

In Tempus, quando un giocatore effettua un attacco, può aumentare la propria forza di combattimento giocando una o più carte il cui il terreno corrisponde a quello dell'esagono su cui si svolge l'attacco.

Una Combo *di progressione* si realizza quando il possesso di una data risorsa facilita l'acquisizione di un'altra specifica risorsa.

In 7 Wonders ogni carta ha un costo di costruzione. Tuttavia alcune carte della seconda e terza Era riportano il nome di una carta di un'Era precedente: se quest'ultima è stata già messa a terra, allora la nuova carta può essere calata gratuitamente.

In alcune meccaniche che fanno uso di dadi o carte si fondono insieme diversi tipi di Combo.

Nella Scopa una presa comprende sia una combo di somma tra due o più carte a terra di cui si calcola il valore totale, sia una combo di corrispondenza tra la carta giocata dalla mano e il valore delle carte prese da terra.

In Kingsburg il giocatore lancia tre dadi all'inizio del turno. Poi, per ogni sua mossa, sceglie un gruppo di uno o più dadi, ne somma i punteggi (combo di somma) e occupa sul tabellone

lo spazio corrispondente al risultato ottenuto (combo di corrispondenza).

In Troyes il giocatore può usare una carta Attività mediante un gruppo di dadi dello stesso colore (combo di corrispondenza). Precisamente, la somma dei valori dei dadi (combo di somma) viene divisa per il costo di attivazione della carta (combo di moltiplicazione), e il risultato determina quante volte si manifesta l'effetto della carta.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità* – Le alternative aumentano al crescere delle combinazioni possibili: il giocatore può combinare le risorse nel modo che ritiene più opportuno e vantaggioso.

• *Obiettivi* – Alcune Combo particolarmente potenti possono diventare un obiettivo fondamentale nella strategia di un giocatore, che cercherà di individuare e poi acquisire quelle risorse che più si prestano ad operare in modo combinato.

• *Variabilità* – Un gioco che consenta di combinare le risorse in molti modi diversi ha un'elevata variabilità e longevità: il giocatore può scoprire e sperimentare nuove combinazioni a ogni partita.

• *Il piacere di combinare* – La possibilità di realizzare delle Combo può dare grosse soddisfazioni al giocatore esperto. Questi, infatti, non si limita a utilizzare le risorse singolarmente ma si sforza di esplorare le possibilità tattiche e strategiche che emergono dalla loro sinergia.

• *Bilanciamento* – Una Combo può diventare un fattore di bilanciamento indiretto: una risorsa debole può essere resa più forte introducendo la possibilità di combinarla con altre risorse. Sono utili a questo scopo le Combo di *modifica, corrispondenza* o *progressione*.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Flessibilità delle risorse* – La realizzazione di una Combo è una dinamica di gioco, non una meccanica; è solo il giocatore, in partita viva, a stabilire quali risorse utilizzare in modo combinato. Tuttavia il designer ha un ruolo fondamentale nel creare i presupposti affinché questa dinamica possa emergere: egli deve dotare le ri-

sorse di una flessibilità tale da garantire che esse possano combinarsi in un gran numero di modi differenti.

• *Molteplicità di effetti* – Se una risorsa A può funzionare solo insieme a una specifica risorsa B, ciò può essere ancora interpretato come una Combo (alcuni esempi in tal senso sono forniti dalle Combo di *corrispondenza* e *progressione*) ma a volte sarà più appropriato considerare la combinazione un **Set (217)** o una forma di **Requisiti multipli (269)**. Le Combo che offrono maggiore scelta, in termini di effetti risultanti, si ottengono invece in uno dei due casi che seguono:

– la risorsa A può essere utilizzata anche da sola; in tal caso l'effetto che si genera dalla Combo di A con un'altra risorsa è generalmente superiore a quello che si avrebbe utilizzando A isolatamente;
– la risorsa A deve necessariamente essere usata con un'altra risorsa, ma è possibile scegliere tra vari possibili abbinamenti; in tal caso l'effetto che si ottiene cambia a seconda che A venga utilizzata insieme con B piuttosto che con un'altra risorsa C.

• *Bilanciamento* – In presenza di potenziali Combo il bilanciamento può diventare un aspetto critico: la comparsa di Combo che il designer non è riuscito a prevedere (cosa inevitabile se il numero di possibili combinazioni è elevato) può creare dei potenziali sbilanciamenti nel gioco nel caso in cui queste Combo dovessero rivelarsi troppo potenti.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale si può definire *Anti-Combo*: rappresenta il fatto che due risorse "lavorano male" insieme. In questo caso acquisire entrambe le risorse non è conveniente e rappresenta una strategia incoerente.

Il pattern **Classificazione (250)** può essere molto utile per facilitare l'introduzione di Combo in un gioco. In un gioco di carte, ad esempio, se le carte sono divise in varie categorie si potrà stabilire che una carta si può "applicare a" o "utilizzare con" tutte le altre carte di una data categoria.

Molte varianti di Combo sono riconducibili ad altri pattern.

Una Combo *di moltiplicazione* rimanda alla variante *moltiplicatore* di **Effetto variabile (294)**.

Una carta **Jolly (233)** permette di realizzare una Combo *di copia*: generalmente, infatti, il jolly assume un valore che dipende da altre carte cui viene affiancato.

Le Combo di *modifica* e di *conversione* sono correlate, rispettivamente, ai pattern **Modificatore (287)** e **Conversione (302)**. Un caso di Combo di *conversione* si presenta anche col pattern **Ribaltone (359)**, quando una *risorsa di cambio* viene utilizzata per volgere in positivo una risorsa negativa.

Le Combo di *corrispondenza* e *progressione* si basano sostanzialmente su un **Vincolo immediato (261)**: l'effetto della Combo si manifesta solo quando il vincolo è soddisfatto.

Il fatto che una risorsa si possa combinare con diverse altre, ottenendo effetti differenti, aggiunge polivalenza alla risorsa, similmente a quanto accade con **Risorsa polivalente (462)**.

Un **Set (217)** e una Combo possono apparire simili ma hanno scopi differenti. Nel caso di un Set è indispensabile avere tutte le risorse che lo completino, per poterlo poi utilizzare. Una Combo, invece, mira spesso a ottenere un beneficio maggiore combinando risorse che potrebbero anche essere usate singolarmente.

RISORSA VALORIZZATA

Una risorsa dotata di uno o più attributi, tali che il loro valore sia differente da un esemplare all'altro.

In Vasco da Gama ogni tessera Nave è caratterizzata da tre attributi: un costo, che determina il numero di marinai richiesto per varare la nave, una capacità di navigazione, che stabilisce gli spazi che la nave potrà occupare una volta messa in mare, e un bonus in risorse, che il giocatore riceverà per ogni turno in cui la nave rimarrà in mare.

Descrizione generale

Se di una risorsa esistono più esemplari, tutti sostanzialmente identici per quanto riguarda le meccaniche di utilizzo, può essere una buona idea introdurre delle distinzioni tra di essi.

Questo pattern suggerisce di valorizzarli, ovvero di assegnare degli *attributi* o delle proprietà a ciascun esemplare, in modo che esemplari diversi si distinguano per un diverso valore degli attributi.

Qual è il suo scopo?

Scopo del pattern è differenziare gli esemplari di una risorsa, introducendo delle asimmetrie. In questo modo si creano i presupposti per delle scelte significative dal momento che alcuni esemplari possono risultare, in determinati contesti, preferibili ad altri.

In che forme si presenta?

Il pattern si presta ad essere applicato a quei componenti di gioco che, come carte o tessere, consentono di riportare o scrivere dei valori.

Nei giochi di carte tradizionali ogni carta ha un valore numerico, riportato in un angolo della carta stessa. Il valore consente di confrontare due carte o di combinarle tra loro.

Componenti diversi, come cubi o gettoni, si possono differenziare per colore o per dimensione, adottando poi una convenzione che ne stabilisca il valore effettivo.

Ne Il Castello ogni risorsa ha un diverso valore in punti costruzione: la sabbia vale 1, il legno 2, l'argilla 4 e la pietra 5. Tali risorse sono rappresentate da componenti di diverso colore e forma.

La variante più semplice di questo pattern è quella del *contrassegno*, in cui alcuni esemplari della risorsa sono contraddistinti da un simbolo, un colore o una dimensione diversa, che sta ad indicare un bonus o un effetto particolare associato all'esemplare. Gli esemplari così contrassegnati sono, quindi, leggermente più potenti o, in alcuni casi, più deboli rispetto agli altri.

In Zooloretto alcune tessere-animale riportano il simbolo "maschile" o "femminile". Gli animali così contrassegnati sono fertili: quando un esemplare maschio e uno femmina vengono collocati nello stesso recinto, essi generano automaticamente un cucciolo.

In Carcassonne alcune tessere città riportano un piccolo scudo: quando la città viene completata il suo proprietario ottiene due punti bonus per ogni scudo.

In Tikal la pedina del capo-spedizione è più grande delle altre e ha un valore pari a 3 nel calcolo delle maggioranze.

In Oltremare alcune carte-merci riportano un simbolo Pirata. Al termine del turno il giocatore riceve delle penalità in base al numero di simboli Pirata accumulati.

Le varianti più articolate assegnano alla risorsa un particolare attributo, il cui valore è diverso da un esemplare all'altro. In questo modo gli esemplari mostrano delle differenze, anche se vengono acquisiti ed utilizzati tutti allo stesso modo.

L'attributo può indicare il generico *valore* della risorsa, inteso come una misura della sua potenza o produttività.

In Alta Tensione ogni centrale elettrica ha un simbolo "casa" con un valore numerico, che indica quante citià essa è in grado di illuminare.

Ne I Coloni di Catan, su ogni terreno della mappa di gioco viene posto un gettone numerato, pertanto due terreni che producono, ad esempio, Legno, si distinguono in base al valore del gettone, che è un indice della produtività del terreno.

In Egizia, ad ogni round il giocatore ottiene delle pietre, in base alle proprie carte Cava. Il numero di pietre prodotto è indicato sulla carta e varia da 2 a 4.

Alcune meccaniche permettono di sommare i valori di più risorse e utilizzare il risultato.

In Blue Moon City ogni carta ha un colore e un valore compreso tra 1 e 3. Il giocatore cala un gruppo di carte dello stesso colore, sommandone il valore, per sostenere il costo richiesto nella costruzione di un edificio.

In Alhambra le carte costituiscono una valuta di gioco. Ogni carta ha un valore, compreso tra 1 e 9, e un colore. Per comprare un edificio il giocatore deve spendere carte di uno stesso colore, tali che il loro valore complessivo sia almeno pari al costo dell'edificio.

Ne Il Castello per erigere una costruzione il giocatore deve pagare risorse di almeno tre tipi differenti, il cui valore totale eguagli il costo della costruzione scelta.

Anche le facce di un dado si prestano a riportare una risorsa con valori differenti. In tal caso, tirando più dadi, è possibile sommare i risultati per stabilire il quantitativo di risorsa totale ottenuto.

In Roll Through the Ages una delle facce dei dadi riporta tre cibi, un'altra riporta tre lavoratori, un'altra ancora vale, a scelta, come due cibi o due lavoratori.

Un attributo può indicare il *costo*: se ogni esemplare della risorsa ha un costo differente, ciò si può sfruttare a fini di bilanciamento, assegnando un costo maggiore agli esemplari più potenti.

In Alta Tensione ogni centrale elettrica ha un costo d'acquisto e un costo di alimentazione: il primo rappresenta la base d'a-

sta per l'acquisto della centrale; il secondo specifica il numero e il tipo di risorse combustibili richieste per alimentare la centrale.

Un altro attributo tipico è il *valore in punti* ovvero il numero di punti vittoria forniti dall'esemplare.

In That's life! ogni tessera del percorso ha un valore in punti. Quelle verdi hanno un valore positivo compreso tra 1 e 8, quelle rosse un valore negativo compreso tra – 1 e – 10. Entrambe contribuiscono al punteggio del giocatore, a fine partita.

In No Thanks! ogni carta ha un valore compreso fra 3 e 35 e fornisce un numero pari di punti negativi a fine gioco.

Spesso su uno stesso esemplare sono presenti diversi attributi, non necessariamente tutti di tipo numerico. In questi casi spesso si fa in modo da bilanciare l'esemplare agendo sui valori dei vari attributi, ad esempio compensando un effetto debole con un costo basso o con un elevato valore in punti vittoria.

In Puerto Rico un edificio di produzione ha tre attributi: un costo, un insieme di spazi (da 1 a 3) riservati ai coloni, e un valore in punti vittoria. Tutti gli edifici di produzione si differenziano, inoltre, per il tipo di merce prodotta.

I valori degli esemplari possono essere sfruttati per introdurre *vincoli di relazione* (v. **Vincolo immediato (261)**), che impongano delle restrizioni sulla combinazione di più esemplari.

In Keltis il giocatore deve formare sequenze di carte di valore crescente o decrescente.

In Alhambra il giocatore può prendere due carte con una sola mossa, a patto che la somma dei loro valori non sia superiore a 5.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità e gap* – Differenziando gli esemplari di una risorsa si creano i presupposti per delle scelte interessanti. Inoltre aumenta il gap associato alla meccanica di acquisizione degli esemplari, dato che alcuni di essi valgono più o meno di altri.

• *Valore contro quantità* – Quando gli esemplari sono valorizzati l'attenzione si sposta dalla quantità al valore: diventa importante non solo quanti esemplari si possiedono ma anche il valore di ciascuno di essi. Infatti un singolo esemplare più potente o prezioso può essere più utile di due o tre esemplari di valore inferiore.

• *Bilanciamento* – La presenza di più attributi può essere di aiuto nel bilanciamento degli esemplari: un valore alto in un attributo può essere, infatti, compensato da un valore più basso in un altro attributo.

• *Potenziali sbilanciamenti* – Differenziare gli esemplari comporta il rischio che qualcuno di essi diventi troppo forte o troppo debole rispetto agli altri, aprendo così la strada a potenziali scelte ovvie o alternative inferiori.

• *Variabilità* – La differenziazione tra gli esemplari aiuta a creare varietà e a spezzare la monotonia.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Numero di attributi* – Quanti attributi deve avere la risorsa? Più aumentano gli attributi e maggiore diventa la complessità del gioco. Se gli attributi sono tanti il pattern si muove nella stessa direzione di **Sovraccarico (280)**.

• *Intervallo di valori* – Quali sono i possibili valori di un attributo? Se l'attributo indica un valore in punti vittoria, tenete presente questa differenza: avere esemplari di valori 1, 2, e 3 crea un gap notevole, poiché un esemplare da 3 vale come tre esemplari da 1. Un gap più basso si otterrebbe, ad esempio, con l'intervallo di valori: 4, 5 e 6.

• *Bilanciamento* – Spesso è importante assicurare un bilanciamento tra gli esemplari, agendo sui valori dei loro attributi. Ad esempio, un elevato valore in punti può essere controbilanciato da un effetto debole oppure da un basso costo.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è **Classificazione (250)**, che consiste nel dividere una risorsa in categorie distinte, ciascuna con delle proprie caratteristiche. I due pattern si possono anche applicare insieme: prima si divide una risorsa in categorie e poi, per ciascuna di esse, si attribuiscono valori diversi agli esemplari.

Un altro pattern utilizzato spesso con Risorsa valorizzata è **Replicazione (476)**: dopo aver replicato una risorsa si può introdurre un'asimmetria tra gli esemplari, valorizzandoli.

Il pattern ha degli aspetti in comune con **Sovraccarico (280)** ma un intento differente. Mentre quest'ultimo ha lo scopo di rendere una meccanica più complessa, Risorsa valorizzata si propone soprattutto di introdurre asimmetria tra gli esemplari di una risorsa.

L'aggiunta di un *costo* a ciascun esemplare rimanda al pattern **Requisiti multipli (269)**.

Maggioranza (334) è spesso usato, con questo pattern, per assegnare un premio al proprietario della risorsa di maggior valore oppure per risolvere un conflitto basato sul confronto di valori.

Una Risorsa valorizzata potrebbe essere utilizzata in **Combo (237)** con un'altra risorsa: il valore della prima, ad esempio, potrebbe stabilire quante volte o con che efficacia si verifica l'effetto della seconda.

CLASSIFICAZIONE

La suddivisione di una risorsa in categorie distinte, in modo che ogni categoria abbia delle caratteristiche proprie.

Le carte di Magic: The Gathering si basano su una classificazione in cinque colori differenti, in cui ogni colore è caratterizzato da un certo tipo di effetti. Ad esempio: il colore rosso rappresenta le magie del fuoco, di tipo prevalentemente distruttivo, mentre il bianco è associato a magie di guarigione e protezione.

Descrizione generale

Quando vogliamo arricchire un gioco introducendo nuove scelte e obiettivi, un modo per farlo è quello di aggiungere una nuova risorsa. Tuttavia questo modo di procedere ha uno svantaggio: comporta necessariamente l'aggiunta di nuove regole per definire il comportamento e le funzioni della risorsa introdotta.

Un'alternativa consiste allora nell'applicare una Classificazione a una risorsa esistente, ovvero suddividere quest'ultima in sotto-categorie distinte. Ad esempio, partendo da una risorsa "Edificio" si può pensare di suddividerla nelle categorie "Edificio in legno" ed "Edificio in pietra". Il vantaggio di questo approccio è che tutte le categorie discendono da uno stesso concetto di partenza, per cui condividono le stesse regole di base. Allo stesso tempo, ogni categoria si distingue dalle altre per delle caratteristiche specifiche.

Qual è il suo scopo?

Questo pattern permette di ampliare le scelte presenti nel sistema di gioco, creando virtualmente nuovi tipi di risorse senza che ciò comporti l'aggiunta di un eccessivo numero di regole. Inoltre consente

anche di introdurre meccaniche e vincoli che si applicano solo a specifiche categorie.

In che forme si presenta?

La Classificazione di una risorsa consiste nel suddividere la risorsa in più sotto-tipi differenti, ciascuno dei quali è detto *categoria* (o talvolta *seme*). Ogni categoria si distingue dalle altre in base ad una caratteristica propria, tipicamente un colore o un simbolo. Tuttavia le risorse delle varie categorie seguono, in genere, le stesse regole: il giocatore applica un'unica meccanica per acquisire o per utilizzare tali risorse, le quali hanno fondamentalmente la stessa funzione principale all'interno del gioco.

Le tradizionali carte francesi sono divisi in quattro semi, ciascuno rappresentato da un simbolo differente: cuori, quadri, fiori e picche.

Alcune meccaniche richiedono in input esemplari di una sola categoria.

In Alta Tensione le risorse combustibili sono di quattro tipi differenti: carbone, petrolio, rifiuti e uranio. Tutte le risorse si acquistano al mercato. Ogni centrale elettrica viene alimentata da uno specifico tipo di combustibile.

In Egizia vi sono tre lavoratori standard, in tre diversi colori, più un lavoratore jolly. Per ciascuna azione di costruzione il giocatore deve usare un solo lavoratore standard, eventualmente sommando la sua forza a quella del lavoratore jolly.

Altre richiedono invece di mescolare esemplari provenienti da più categorie.

Ne I Coloni di Catan, le carte Materia sono di cinque tipi diversi: Legno, Argilla, Lana, Grano e Minerale. Esse hanno tutte la stessa funzione, in quanto rappresentano il materiale da costruzione per colonie e città. La costruzione di una colonia richiede quattro materie differenti.

In Caylus, la risorsa "cubetti da costruzione" è disponibile in cinque colori diversi: marrone (legno), rosa (cibo), grigio (pietra), viola (tessuto) e giallo (oro). Per costruire un edificio

il giocatore deve consegnare un gruppo di cubetti di determinati colori.

In alcuni casi le categorie sono tutte sostanzialmente identiche e la presenza di diverse categorie serve soltanto a replicare in più varianti uno stesso concetto di gioco (nello stesso spirito del pattern **Replicazione (476)**).

In Pandemia vi sono quattro malattie da debellare, ciascuna rappresentata da un colore. Le città sul tabellone sono anch'esse raggruppate in aree di quattro colori distinti, in ciascuna delle quali si svilupperà la relativa malattia.

In genere, comunque, si ottengono risultati più interessanti introducendo delle *asimmetrie*, cioè delle differenze, più o meno accentuate, tra le categorie. Alcune possibilità sono elencate di seguito.

Le categorie possono essere tutte simili ad eccezione di una *categoria speciale*, che si distingue nettamente dalle altre.

In Caylus l'oro rappresenta una categoria speciale: i cubetti d'oro diventano disponibili solo in una fase avanzata del gioco, valgono più degli altri cubi e sono indispensabili per la costruzione degli edifici di prestigio.

In Puerto Rico il Mais rappresenta una categoria speciale di merce, in quanto è l'unica che non necessita di un impianto di produzione. Anche la Cava rappresenta una categoria speciale, perché viene acquisita come una normale piantagione ma non ha una funzione produttiva.

In The Castles of Burgundy il giocatore acquisisce i tasselli dagli spazi numerati del tabellone, usando un dado del corrispondente valore. Alcuni speciali tasselli neri, posti in uno spazio centrale non numerato, possono essere acquisiti solo pagando due Pepite d'argento.

In Tempus il territorio di gioco è diviso in esagoni, ciascuno relativo ad un tipo di terreno: Collina, Foresta, Prateria, Pianura e Montagna. Le montagne, a differenza degli altri territori, non sono attraversabili né si possono edificare città su di esse.

Le categorie possono essere di valore progressivamente crescente.

In Alhambra gli edifici sono di sei colori diversi. Essi seguono tutti le stesse regole di costruzione ma quelli azzurri valgono meno di tutti mentre i viola, cioè le torri, sono quelli che forniscono il maggior numero di punti.

In Puerto Rico vi sono cinque diversi tipi di merci: mais, indaco, zucchero, tabacco e caffè. Esse sono identiche nelle loro modalità di produzione e utilizzo ma il loro valore di vendita è differente, e va da un minimo di 0 dobloni, per il mais, fino a un massimo di 4 dobloni, per il caffè.

Una categoria può essere più o meno potente o produttiva rispetto ad un'altra.

In Monopoly le proprietà presenti sul tabellone sono divise in gruppi di due o tre, ciascuno di un diverso colore. Procedendo in senso orario si trovano gruppi di proprietà di valore crescente, che forniscono rendite sempre maggiori.

In Egizia i campi di cereali sono di tre tipi: verdi, gialli e rossi. La loro efficacia dipende dalla posizione dell'anello di irrigazione del Nilo: i campi verdi sono i più vantaggiosi, perché sono sempre produttivi, mentre i rossi sono i più deboli, perché producono solo quando l'anello si trova nell'ultima posizione a destra.

Un altro criterio di differenziazione si basa sulla *rarità*, ovvero sulla quantità di esemplari.

In Bonhanza ci sono otto diversi tipi di fagiolo e ogni tipo è caratterizzato da un diverso numero totale di esemplari. Quando venduti, i fagioli più rari forniscono, a parità di quantità, un maggior numero di soldi.

In Thurn and Taxis le città rappresentate sul tabellone sono raggruppate in regioni, ciascuna caratterizzata da un colore. Vi sono regioni più grandi, comprendenti un maggior numero di città, e altre più piccole.

Gli esemplari possono essere più o meno difficili da acquisire, a seconda della categoria cui appartengono.

In Agricola ci sono due beni coltivabili: il Grano e gli Ortaggi. Il Grano cresce più rapidamente: per ogni Grano piantato

se ne ottengono due nuovi. Per un Ortaggio piantato, invece, si ottiene solo un nuovo Ortaggio.

In Stone Age, ci sono quattro di risorse da costruzione: legno, argilla, pietra e oro. A ognuno corrisponde un diverso valore in punti vittoria e, proporzionale ad esso, una diversa difficoltà di ottenere la risorsa, a parità di lavoratori piazzati.

In Niagara, sulle rive del fiume si trovano cinque mucchi di gemme, di altrettanti colori. Tutte le gemme possono essere acquisite nello stesso modo, ma quelle blu e rosse sono più rischiose da prendere, perché vicine alla cascata.

Alle varie categorie possono corrispondere costi differenti.

In Dominion ci sono tre diversi tipi di carte Tesoro: le carte Rame, Argento e Oro, che valgono, rispettivamente, 1, 2, e 3 e hanno un costo progressivamente crescente. Analogamente, le carte Vittoria si dividono in Proprietà, Ducati e Province, del rispettivo valore di 1, 3 e 6 punti vittoria.

In Steam ci sono vari tipi di esagoni-terreno: costruire dei binari su un esagono di pianura non comporta costi aggiuntivi; un esagono di fiume o di cittadina aumenta di 1$ il costo di costruzione mentre le montagne aumentano il costo di 2$.

La massima variabilità si ottiene quando le varie categorie, pur condividendo una stessa meccanica di gioco, hanno tutte caratteristiche o abilità completamente differenti.

In 7 Wonders vi sono 7 categorie di carte, ciascuna contraddistinta da un colore. Le carte marroni, ad esempio, producono materie prime, mentre le carte rosse rappresentano edifici militari e quelle blu edifici civili.

In Blue Moon City le carte Popoli sono di 8 colori differenti, ciascuno con un diverso potere. Le carte grigie, ad esempio, consentono al giocatore di migliorare il movimento della propria pedina, mentre quelle rosse permettono al giocatore di muovere il Drago rosso.

Si possono avere *classificazioni multiple* applicando il pattern più volte alla stessa risorsa. Se la classificazione è *a più livelli*, si distinguono categorie più generali e sotto-categorie; inoltre le varie ca-

tegorie possono sovrapporsi in modo che uno stesso esemplare appartenga contemporaneamente a più categorie.

Le carte francesi si possono classificare in due modi: per colore (rosso e nero), e in base al seme (cuori, quadri, fiori e picche). Un'ulteriore classificazione è data dalla distinzione tra carte semplici e figure.

In Through the Ages ci sono due tipi di carte: Civili e Militari. Le prime si distinguono ulteriormente in varie sotto-categorie, tra cui compaiono i Leader (carte verdi), carte Azione (gialle) e Meraviglie (viola). Inoltre tutte le carte si distinguono in base all'epoca in cui compaiono, che può andare dall'Antichità fino all'Era moderna.

La forza di questo pattern è che consente di introdurre delle semplici regole basate sull'appartenenza di un esemplare a una categoria.

Applicando una Classificazione sia alle azioni che alle risorse di un gioco, si può stabilire una corrispondenza tra di esse, in modo che ciascuna azione agisca su una specifica categoria di risorse.

In Caylus ci sono quattro categorie di edifici: edifici di legno, di pietra, residenziali e di prestigio. Per costruire ciascun tipo di edificio occorrono, rispettivamente, le azioni del carpentiere, del muratore, del notaio e dell'architetto.

Ne I Pilastri della Terra vi sono tre tipi di materie da costruzione: sabbia, legno e pietra. Gli Artigiani hanno il compito di trasformare materie in punti vittoria; ciascuno di essi può operare su una specifica materia.

In Citadels le carte Edificio sono divise in cinque categorie, distinte per colore e funzioni. Gli edifici gialli, ad esempio, si attivano quando il giocatore sceglie il personaggio del Re, fornendo, ciascuno, una moneta d'oro.

In Troyes il giocatore può utilizzare gruppi di dadi di colore rosso, bianco e giallo per attivare carte del rispettivo colore: una carta rossa, ad esempio, può essere attivata usando da 1 a 3 dadi rossi.

Un vincolo può essere espresso sfruttando la presenza di diverse categorie.

In Thurn and Taxis tutte le città di un dato colore formano una regione. Ciò consente di esprimere il seguente vincolo: quando si piazzano gli Uffici Postali si può scegliere tra metterli tutti in una sola regione o tutti in regioni diverse.

In Kingsburg vi sono diverse categorie di Invasori, tra cui quella dei Demoni. La Chiesa fornisce un + 1 alla forza militare soltanto contro i Demoni.

In Steam i giocatori trasportano merci da una città all'altra, sfruttando dei collegamenti ferroviari. Le merci sono cubetti di cinque colori differenti e ogni merce può essere trasportata solo in una città che abbia il suo stesso colore.

È possibile applicare una Classificazione anche a elementi del gioco che non siano risorse.

Una possibilità è classificare le azioni disponibili, dividendole per tipologie.

In Through the Ages le azioni che un giocatore può compiere si dividono in azioni civili e azioni militari. Le due tipologie richiedono, rispettivamente, il pagamento di segnalini bianchi e rossi.

Un'altra possibilità è classificare le fasi della partita, in modo che ogni fase, pur essendo identica alle altre, abbia un nome specifico. Questo consente di introdurre regole o vincoli che si riferiscono ad una specifica fase, oppure azioni ed eventi che possono verificarsi solo in determinate fasi.

In Kingsburg ogni round di gioco corrisponde a una "stagione": Primavera, Estate, Autunno e Inverno. Alcuni edifici si attivano solo in una specifica stagione; ad esempio, la Locanda fornisce al suo proprietario un gettone "+ 2" all'inizio di ogni estate.

Che conseguenze produce?

• *Aumento virtuale delle risorse* – Il pattern consente di aumentare virtualmente i tipi di risorse presenti nel gioco: invece di introdurre nuove risorse, si prende una risorsa esistente e la si specializza. Aggiungendo poi delle *asimmetrie* tra le varie categorie si può rendere il gioco più interessante senza necessariamente complicarlo con nuovi concetti o regole.

• *Controllabilità* – La Classificazione di una risorsa permette di aumentare il numero di scelte. Vi possono essere strategie e scelte differenti per ciascuna delle categorie individuate.

• *Ordine e varietà* – Classificare le risorse può aiutare a tematizzare meglio il gioco, rendendolo più aderente all'ambientazione. Inoltre, quando gli esemplari di una risorsa sono numerosi, il pattern permette di suddividerli in modo ordinato, rendendo il sistema di gioco più elegante.

• *Modularità* – La relativa indipendenza tra le categorie può consentire di intervenire nel sistema di gioco gradualmente, aggiungendo nuove categorie o togliendone altre.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Numero e caratteristiche* – Come designer dovete stabilire il numero di categorie in cui suddividere la risorsa iniziale. Inoltre dovete stabilire le caratteristiche di ciascuna categoria nonché le relazioni che esistono tra le diverse categorie.

• *Bilanciamento* – Può essere importante mantenere le categorie bilanciate tra loro, associando a ognuna di esse un punto di forza e un punto di debolezza, in modo che nessuna categoria domini completamente sulle altre. Ad esempio: una risorsa vale più punti ma è più rara mentre un'altra vale meno ma è più comune.

• *Triangolarità* – Sempre allo scopo di mantenere le categorie bilanciate, è possibile introdurre tra di esse una relazione di *triangolarità*: date le tre categorie A, B e C si può fare in modo che, in un confronto a coppie, A sia più forte di B e B sia più forte di C ma quest'ultima sia più forte di A.

Nella Morra cinese, nota anche come Sasso, carta e forbici, la pietra batte le forbici, le quali battono la carta, che a sua volta batte la pietra.

In Magic: The Gathering ogni colore ha due colori "antagonisti". Ad esempio i tradizionali nemici della magia nera sono il bianco e il verde.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è **Risorsa valorizzata (244)**, che invece di raggruppare in categorie gli esemplari di una risorsa, li diversifica assegnando loro dei valori. I due pattern si possono anche utilizzare insieme, ad esempio si può prima classificare una risorsa e poi valorizzare gli esemplari di ogni categoria.

Il pattern presenta una forte correlazione anche con **Replicazione (476)**. Infatti, partendo da una risorsa e suddividendola in categorie diventa anche possibile replicare la stessa meccanica su ogni categoria. Tuttavia Replicazione ammette anche un'interpretazione più semplice, in base alla quale si creano semplicemente più esemplari identici di una stessa risorsa.

La presenza di più categorie permette la definizione di **Set (217)** di risorse. Un set, ad esempio, può essere formato da due o tre esemplari di una stessa categoria (Set *omogeneo*) oppure da esemplari appartenenti tutti a categorie diverse (Set *eterogeneo*).

Alcune varianti di **Effetto variabile (294)** sfruttano questo pattern; ad esempio un *effetto condizionato* o un *moltiplicatore* potrebbero essere applicabili solo a determinate categorie di risorse.

Molti pattern che specificano criteri, trigger o vincoli (come **Bonus (364)**, **Evento (440)**, **Vincolo immediato (261)**) possono far riferimento a una categoria di risorse.

Un **Attacco (327)** può essere realizzato in forma *indiretta* quando agisce su una categoria di risorse, invece che direttamente su un avversario.

Capitolo II
PATTERN DI MECCANICHE

Vincolo immediato, Requisiti multipli, Stato intermedio, Sovraccarico, Modificatore, Effetto variabile, Conversione, Draft, Asta, Scelta simultanea

I pattern di questa sezione descrivono alcune proprietà e aspetti di una meccanica, o talvolta una meccanica completa. Nel primo caso sono pattern che aiutano il designer a modificare una meccanica in modo che svolga meglio il suo ruolo all'interno del gioco. Nel secondo caso rappresentano delle procedure sufficientemente granulari da poter essere utilizzate non solo come meccaniche principali ma anche come micro-meccaniche, da aggiungere o rimuovere senza che ciò alteri eccessivamente la struttura del sistema di gioco.

I primi tre pattern si concentrano sull'input di una meccanica, rendendo più complessa la sua attivazione o l'ottenimento di un determinato effetto. **Vincolo immediato (261)** è un vincolo che viene aggiunto ad una meccanica per limitare la scelta proposta al giocatore, rendendola più ardua e significativa. **Requisiti multipli (269)** consiste nell'aumentare i requisiti richiesti in input da una meccanica. **Stato intermedio (275)** suggerisce che una risorsa debba attraversare uno stato intermedio prima di essere utilizzata nel pieno della sua efficacia.

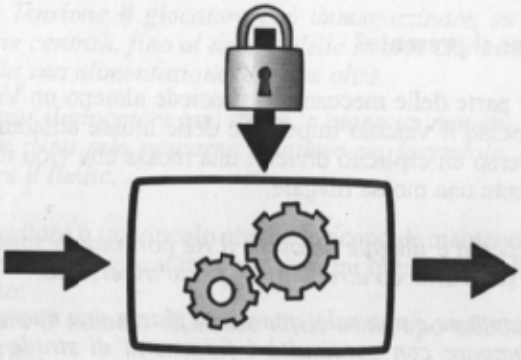
I successivi quattro pattern riguardano maggiormente l'output di una meccanica, cioè gli effetti che essa crea. **Sovraccarico (280)** fa in modo che una meccanica generi contemporaneamente più effetti. **Modificatore (287)** riguarda il modo in cui una meccanica viene alterata per offrire nuove possibilità tattiche e strategiche al giocatore. **Effetto variabile (294)** descrive come l'effetto di una meccanica possa cambiare a ogni attivazione. **Conversione (302)** rappresenta una micro-meccanica che offre la possibilità di scartare una risorsa non necessaria in cambio di un'altra potenzialmente più utile.

Gli ultimi tre pattern descrivono delle vere e proprie meccaniche, che offrono differenti modalità di scelta generalmente alternative tra loro. **Draft (308)** offre a un singolo giocatore la scelta tra un insieme

di risorse, spesso estratte casualmente, mentre **Asta (315)** permette a più giocatori di competere per l'acquisizione di una risorsa, che verrà aggiudicata a colui che farà la migliore offerta. **Scelta simultanea (320)**, infine, richiede a tutti i giocatori di esprimere la loro volontà contemporaneamente, ad esempio tramite la rivelazione simultanea di una carta.

VINCOLO IMMEDIATO

Un obbligo o un divieto che il giocatore deve rispettare nell'esecuzione di una mossa.



In Carcassonne il giocatore pesca una tessera e la piazza sul piano di gioco, rispettando alcuni vincoli immediati: la nuova tessera deve essere adiacente a una tessera preesistente e coerente con i frammenti di strade, città e campi con cui viene a contatto. Ad esempio, un pezzo di strada deve collegarsi a una strada preesistente.

Descrizione generale

Se il giocatore potesse sempre fare tutto ciò che desidera, il gioco risulterebbe poco interessante. Gran parte del divertimento, infatti, scaturisce dalla presenza di regole che limitano le possibilità di azione del giocatore. Questi, quando comincia una partita, accetta di rispettare le regole e trae soddisfazione dal fatto che, pur con tutte le limitazioni imposte, riesce a raggiungere gli obiettivi richiesti per la vittoria.

Un Vincolo immediato è una regola di gioco che impone al giocatore un divieto o un obbligo. È importante che i vincoli di un sistema di gioco non siano né troppo stringenti né troppo deboli: nella giusta misura essi rappresentano per il giocatore una sfida avvincente e contribuiscono a rendere le meccaniche più interessanti.

Qual è il suo scopo?

Un Vincolo immediato viene aggiunto a una meccanica per limitare le alternative che essa offre o per rendere la scelta più difficile e significativa.

In che forme si presenta?

La maggior parte delle meccaniche possiede almeno un Vincolo immediato. Spesso il vincolo impedisce delle mosse chiaramente illogiche attraverso un esplicito divieto: una mossa che vìoli il vincolo è semplicemente una mossa illegale.

Negli Scacchi è illegale muovere il Re portandolo sotto scacco, cioè sotto attacco diretto di un pezzo avversario.

In Carcassonne è naturale, quando si piazza una nuova tessera, prolungare con continuità i frammenti di strade e città preesistenti ed è vietato non tenerne conto.

Esemplifichiamo, qui di seguito, alcune delle numerose varianti di questo pattern.

Un *vincolo topologico* riguarda la disposizione delle risorse sul piano di gioco.

In Carcassonne le regole di piazzamento di una tessera sono vincoli topologici.

In Alhambra, quando si colloca una nuova tessera edificio, essa deve rispettare alcuni vincoli topologici. In particolare, il nuovo edificio deve essere raggiungibile mediante un percorso ininterrotto, a partire dalla tessera centrale.

Ne I Coloni di Catan due colonie devono essere poste ad almeno due incroci di distanza.

Un *vincolo di accumulo* limita il numero e il tipo di risorse che il giocatore può possedere. Spesso un vincolo di questo tipo viene definito sulla base di colori, numeri o simboli e sulla base di relazioni tra gli esemplari.

In Bohnanza il giocatore ha a disposizione due campi: ognuno può contenere un numero a piacere di fagioli ma devono essere tutti dello stesso tipo.

In Citadels non è possibile costruire due edifici identici nella propria città.

In Alta Tensione il giocatore può immagazzinare, su ognuna delle sue centrali, fino al doppio delle risorse che essa richiede per la sua alimentazione, ma non oltre.

In Tempus il giocatore può avere in mano un numero limitato di carte. Non può pescarne di nuove se, facendolo, dovesse superare il limite.

Un *limitatore* è un vincolo che ha lo scopo di mantenere le possibilità di azione del giocatore entro confini ragionevoli. Alcune possibilità sono:

- limitare il numero di mosse di un certo tipo effettuabili in un turno;
- limitare il numero di risorse che il giocatore può spendere o acquisire in un turno;
- limitare il numero di utilizzi per turno di una risorsa permanente.

In Bang! il giocatore non può calare più di una carta Bang! per turno.

In Dominion il giocatore può, al proprio turno, calare una sola carta Azione e comprare un'unica nuova carta.

Un *vincolo di relazione* stabilisce una relazione logica tra i diversi elementi coinvolti in una singola mossa o tra le diverse mosse che il giocatore può effettuare.

Quando la relazione riguarda gli elementi coinvolti in un'unica mossa, l'idea è quella di consentire l'acquisizione o la manipolazione di più risorse contemporaneamente, a patto di sottostare ad alcune limitazioni.

In Alhambra, quando il giocatore prende dei soldi, può prendere un'unica carta tra quelle disponibili oppure più carte tali che la somma dei loro valori sia al massimo cinque.

In Thurn and Taxis, quando il giocatore chiude un percorso, può scegliere tra occupare tutte le città di una stessa regione

oppure occupare una sola città per ciascuna regione. La presenza di questo vincolo impedisce, in genere, di occupare tutte le città attraversate dal percorso.

In Zooloretto, pagando una moneta il giocatore può spostare una singola tessera da una zona all'altra della sua plancia, oppure può scambiare due interi gruppi di tessere, purché ciascuno comprenda un solo tipo di animale.

Altre volte la relazione crea un legame di continuità tra le diverse mosse compiute in un singolo turno o in un arco di tempo. Il giocatore ha quindi l'opportunità di compiere più mosse purché queste siano in relazione tra loro.

Ne Il Verme è tratto, il giocatore può tirare i dadi più volte ma al termine di ogni lancio deve mettere da parte un intero gruppo di dadi con lo stesso valore. Il vincolo è che non può mettere da parte dadi con un valore già conservato nei turni precedenti.

In Egizia, ogni volta che un giocatore piazza un battello su uno spazio del tabellone, deve necessariamente metterlo più a valle rispetto all'ultimo battello piazzato.

Un Vincolo immediato può anche essere usato per creare Interazione competitiva tra i giocatori. Particolarmente utili a questo scopo sono il *vincolo di esclusività* e il *vincolo esogeno*.

Un *vincolo di esclusività* impone che una risorsa (neutrale o ad uso condiviso) sia utilizzabile da un numero limitato di giocatori per volta, oppure impone delle restrizioni agli utilizzatori successivi al primo.

Nella meccanica di piazzamento lavoratori, tipica di giochi come Caylus, Kingsburg o Agricola, generalmente il giocatore non può piazzare un proprio lavoratore su un posto già occupato da un avversario.

In Alta Tensione, nel primo dei tre periodi di gioco ogni città può essere occupata da un unico giocatore.

In Puerto Rico, se un giocatore vende una determinata merce collocandola nell'Emporio, i suoi avversari non potranno vendere la stessa merce finché l'Emporio non verrà svuotato.

Un *vincolo esogeno* è un vincolo che viene stabilito da un giocatore e deve essere poi rispettato da tutti gli altri.

In Puerto Rico il giocatore di turno sceglie un'azione, poi tutti gli avversari devono eseguire quella stessa azione.

Nello stesso gioco, se un giocatore imbarca per primo una determinata merce su una nave, vincola tutti i suoi avversari a imbarcare quella merce sulla stessa nave.

Le meccaniche di "trick taking" si basano sull'idea che ciascun giocatore cali una carta e che, al termine del giro, colui che ha giocato la carta di maggior valore ottenga tutte le carte giocate. In alcuni casi la carta calata dal giocatore iniziale rappresenta un vincolo per gli altri partecipanti, che devono calare una carta dello stesso seme.

Uno degli scopi di un Vincolo immediato può essere quello di rendere più difficile il raggiungimento di un obiettivo.

Ne I Coloni di Catan la regola della distanza tra due colonie fa sì che il giocatore che abbia appena costruito una colonia debba spendere diversi turni o azioni prima di poterne costruire un'altra.

In Carcassonne non si può occupare direttamente la città di un avversario. Si può però cominciare a costruire una nuova città nelle sue vicinanze, per poi fondere le due città in un'area unica e condividere i punti che essa fornisce.

In questo spirito si pone il vincolo di *uso differito*, che impedisce al giocatore di usare una risorsa subito dopo averla acquisita. Ciò aumenta la latenza della risorsa.

Ne I Coloni di Catan non si può giocare una carta sviluppo appena acquistata ma bisogna aspettare il turno successivo.

In Dominion una carta appena acquistata deve essere posta nel proprio mazzo di scarti. Il giocatore potrà utilizzarla solo in seguito, pescandola dal mazzo rimescolato.

Altre volte un vincolo viene introdotto per rendere una risorsa più difficile da utilizzare. Una *risorsa condizionata* è una risorsa che si può utilizzare solo rispettando un determinato vincolo, ed è quindi meno flessibile rispetto a una non condizionata.

In Kingsburg la Cappella permette al giocatore di rilanciare tutti i dadi all'inizio di ogni stagione, purché la somma ottenuta nel primo lancio sia 7 o meno.

In Troyes la carta Processione fornisce 2 punti vittoria al giocatore che possiede, in quel momento, la maggioranza di dadi nel proprio distretto, rispetto agli avversari.

Che conseguenze produce?

• *Limitazione delle scelte* – L'effetto principale di un Vincolo immediato è quello di ridurre le alternative a disposizione del giocatore. Se utilizzato con attenzione, il pattern ha diverse conseguenze positive, tra cui il fatto che riduce il rischio di Analisi-paralisi. D'altra parte c'è sempre la possibilità che un eccesso di limitazioni costringa il giocatore a scelte forzate.

• *Obiettivi più difficili* – Un Vincolo immediato può rendere più difficile il raggiungimento di un obiettivo, aggiungendo tensione al gioco. In assenza di opportuni vincoli il giocatore potrebbe avere troppa libertà e la possibilità di ottenere sempre ciò che vuole toglierebbe mordente al gioco.

• *Condizione* – Un vincolo sotto forma di *risorsa condizionata* pone un nuovo obiettivo: soddisfare i criteri richiesti affinché la risorsa o la meccanica possa essere utilizzata.

• *Interazione* – Un *vincolo esogeno* crea interazione perché consente a un giocatore di imporre un vincolo agli altri partecipanti. Un *vincolo di esclusività* crea interazione impedendo che più di un giocatore per volta utilizzi una data risorsa.

• *Bilanciamento* – Una risorsa troppo potente può essere bilanciata rendendola una *risorsa condizionata*, cioè aggiungendo un Vincolo immediato che ne riduca la flessibilità di utilizzo. Il vincolo può imporre, ad esempio, che la risorsa si possa usare solo in determinati momenti del gioco o solo su certe categorie di oggetti.

• *Latenza* – La tecnica dell'*uso differito* o vincoli simili sul momento di utilizzo della risorsa possono aumentarne la latenza.

• *Memoria* – Un vincolo crea memoria quando mette in relazione scelte effettuate in turni differenti. Ad esempio, un *vincolo topologico* può imporre che una tessera sia piazzata adiacente a una collocata in precedenza.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Applicabilità* – La prima cosa che il designer deve fare è valutare se sia il caso di introdurre un vincolo o se non ci siano alternative migliori. I designer inesperti ragionano spesso in termini di vincoli, togliendo così molte scelte ai giocatori. Tenete presente che spesso è preferibile incoraggiare il giocatore a fare un'azione, rendendola conveniente, piuttosto che renderla obbligatoria; analogamente potrebbe essere meglio scoraggiare una scelta piuttosto che impedirla del tutto.

• *Correttivo* – Normalmente un'azione che non rispetta un Vincolo immediato è considerata *illegale*, ma c'è un'altra possibilità: il giocatore può violare temporaneamente il vincolo a patto di applicare subito un *correttivo*, cioè un'azione aggiuntiva che renda il vincolo soddisfatto.

In molti giochi di carte c'è un limite al numero di carte che è consentito tenere in mano. Se il giocatore, pescando una carta, supera questo limite, deve scartare una delle carte in eccesso, scegliendo tra l'ultima pescata o le precedenti.

In Zooloretto un animale appena acquisito va messo in un recinto, con altri animali dello stesso tipo. Se non è possibile, il giocatore dovrà mettere l'animale nella Stalla.

In The Castles of Burgundy il giocatore ha un magazzino formato da tre spazi, ognuno dei quali può contenere un tassello. Se acquisisce un quarto tassello, dovrà fargli posto scartando uno dei precedenti.

• *Forza del vincolo* – La modifica di un vincolo, in modo da renderlo più stringente o più blando, è uno dei modi con cui il progettista può agire per modificare una meccanica, allo scopo di bilanciarla o di rendere il gioco più o meno complesso.

• *Rilassamento del vincolo* – Un'idea interessante è quella di introdurre, nel sistema di gioco una risorsa che abbia l'effetto di indebolire il vincolo (v. **Modificatore** (**287**)). Può trattarsi di una risorsa consumabile, che permetta di violare il vincolo una volta soltanto, o anche di una risorsa permanente, che garantisca al giocatore un vincolo meno stringente per tutta la durata della partita.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è **Vincolo differito (380)**. Questo pattern aggiunge più scelta e flessibilità poiché prevede che la verifica sul vincolo venga fatta non quando il giocatore esegue l'azione ma in un momento successivo, spesso lontano nel tempo.

Un'altra alternativa valida e spesso preferibile a Vincolo immediato è **Deterrente (389)** o il suo duale, *Incentivo*: piuttosto che impedire del tutto un'azione ci si può limitare a scoraggiarla o ad incoraggiare la dinamica opposta.

Applicare una **Classificazione (250)** a un tipo di risorsa facilita l'aggiunta di un Vincolo immediato basato su colori o altre categorie, mentre un vincolo che si basi su valori numerici può essere introdotto su una **Risorsa valorizzata (244)**.

Una **Sequenza (222)** si ottiene aggiungendo a un **Set (217)** un Vincolo immediato che imponga un ordinamento al gruppo di risorse.

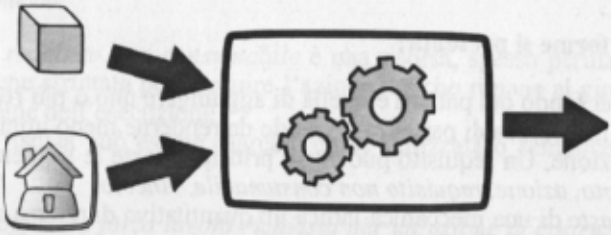
Si può usare **Modificatore (287)** per introdurre una risorsa il cui effetto è quello di indebolire un vincolo, lasciando al giocatore più possibilità di azione.

Un'**Escalation (411)** può essere realizzata attraverso un progressivo rilassamento o rafforzamento di un vincolo nel corso della partita, in modo che il giocatore si confronti, rispettivamente, con una libertà di azione sempre maggiore, o, viceversa, con una difficoltà crescente.

Una **Risorsa limitata (347)** ha degli aspetti in comune con un *vincolo di esclusività*: infatti una risorsa esclusiva e disponibile in un numero limitato di esemplari si comporta in modo simile ad una risorsa condivisa con un vincolo sul numero di utilizzatori.

REQUISITI MULTIPLI

La compresenza di più requisiti in un'unica meccanica.



In Egizia il giocatore che voglia costruire su un sito deve soddisfare due requisiti: utilizzare la forza-lavoro richiesta e pagare un certo numero di pietre. Se, ad esempio, il valore associato alla casella da costruire è 4, egli dovrà utilizzare un lavoratore con forza pari a 4, insieme a 4 pietre da costruzione: le pietre verranno scartate mentre il lavoratore verrà soltanto capovolto.

Descrizione generale

Quando un giocatore vuole eseguire un'azione, in alcuni casi non è necessario alcun requisito particolare a parte il fatto che sia il turno del giocatore. In molti giochi di carte, ad esempio, il giocatore mette semplicemente a terra una o più carte durante il suo turno; negli Scacchi il giocatore sceglie un pezzo e lo muove. A volte, però, una meccanica richiede per la sua attivazione un insieme di risorse o requisiti non sempre tutti disponibili: in tal caso la mossa va preparata con un certo anticipo.

Requisiti multipli si basa sull'idea che per portare a termine un'azione il giocatore debba soddisfare un certo numero di requisiti, utilizzando una o più risorse di vario tipo. Pertanto egli dovrà spendere diverse mosse o turni per procurarsi tutte le risorse necessarie.

Qual è il suo scopo?

Il pattern mira a rendere una meccanica più interessante e complessa aumentando i requisiti che essa richiede in input.

In che forme si presenta?

L'idea di fondo del pattern è quella di aggiungere uno o più requisiti ad una meccanica di partenza, in modo da renderne meno immediata l'attivazione. Un requisito può avere principalmente le seguenti forme: *costo*, *azione*, *requisito non consumabile*, *vincolo*.

Il *costo* di una meccanica indica un quantitativo di risorsa consumabile che il giocatore deve spendere per attivare la meccanica. Se il costo è espresso attraverso un solo tipo di risorsa la meccanica è più semplice, mentre se sono richieste almeno due risorse differenti la meccanica è generalmente più complessa.

In Citadels ogni carta Edificio ha un costo espresso in monete: per giocare la carta bisogna pagare il numero di monete indicato.

Ne I Coloni di Catan, per costruire una colonia il giocatore deve pagare quattro risorse differenti: un Legno, un'Argilla, una Lana e un Grano.

In Stone Age le carte civilizzazione possono essere acquistate pagando un certo numero di risorse di qualsiasi tipo. La costruzione di un edificio, invece, richiede di pagare una specifica combinazione di risorse.

Un requisito di tipo *azione* sta a indicare che il giocatore non può ottenere un determinato effetto tutte le volte che desidera, semplicemente pagando le risorse richieste, ma deve spendere una mossa attivando una specifica meccanica di gioco. Pertanto tale mossa rappresenta, a tutti gli effetti, un costo aggiuntivo da sostenere.

Ne I Coloni di Catan la meccanica di costruzione non richiede azioni specifiche: il giocatore può costruire colonie e città liberamente, purché abbia le risorse per pagarle.

In Caylus, per costruire un edificio di legno il giocatore deve piazzare un lavoratore sul Carpentiere e pagare il costo di costruzione in cubetti.

In Agricola, per seminare Grano su un campo il giocatore deve possedere un gettone Grano e attivare l'azione di Semina.

In Mondo senza fine, per costruire una casa il giocatore deve calare la corrispondente carta Azione e pagare il materiale richiesto.

Un *requisito non consumabile* è una risorsa, spesso permanente, che viene sfruttata per eseguire l'azione ma che rimane al giocatore al termine dell'esecuzione.

La risorsa può essere marcata come utilizzata o semplicemente esibita.

In Egizia la forza lavoro richiesta per un'azione di costruzione è un requisito non consumabile. Quando utilizza un lavoratore, il giocatore ne capovolge la pedina ma non la scarta: essa tornerà disponibile nel round successivo.

In 7 Wonders le materie riportate su una carta sono i requisiti non consumabili necessari per giocare la carta: è sufficiente che il giocatore dimostri di produrre le materie richieste, per poterla calare.

In Dominion, per acquistare una carta il giocatore deve rivelare, dalla propria mano, carte Tesoro il cui valore totale sia sufficiente a coprire il costo richiesto. Il giocatore non perde le carte Tesoro utilizzate.

In Steam un giocatore può trasportare una merce da una città a un'altra attraverso delle tratte ferroviarie. Il requisito richiesto è che il giocatore abbia un livello di locomotiva almeno pari al numero di tratte attraversate.

Altre volte per attivare una meccanica è necessario che una risorsa cambi il proprio stato, eventualmente regredendo ad uno stato meno evoluto. Anche in questo caso il giocatore non perde la risorsa ma la tiene impegnata per un tempo più o meno lungo.

In Carcassonne, quando un giocatore piazza una tessera con una nuova strada, può occuparla collocandovi sopra un proprio omino. Al completamento della strada il giocatore otterrà nuovamente l'omino.

In Stone Age il giocatore può attivare un'azione sul tabellone piazzandovi sopra uno dei propri lavoratori. Al termine del round il giocatore riprende tutti i lavoratori piazzati.

In Caylus c'è una meccanica di piazzamento simile ma con un costo aggiuntivo: il giocatore deve anche pagare un denaro per ogni lavoratore piazzato.

La risorsa può anche essere rappresentata da uno spazio fisico su una plancia, che il giocatore deve occupare per portare a termine l'azione, spazio che deve quindi essere libero e disponibile.

In Agricola, quando un giocatore acquisisce un animale deve collocarlo all'interno di una zona recintata della propria plancia. Se non ha spazio a sufficienza deve scartare l'animale.

In Zooloretto ogni tessera animale va posta in uno spazio vuoto di un recinto, insieme con altri animali dello stesso tipo. Se il giocatore non può collocare un animale deve metterlo nella stalla.

Un *vincolo* è un criterio che deve essere soddisfatto per poter attivare la meccanica. Ad esempio: una risorsa deve trovarsi in un particolare stato.

Ne I Coloni di Catan, per edificare una colonia occorre che sia collegata a una colonia preesistente mediante una strada.

In Niagara, per rubare una gemma a un avversario il giocatore deve spostare la propria canoa contro corrente, risalendo il fiume e raggiungendo la canoa avversaria.

In Pandemia, per scoprire la cura di una malattia il giocatore deve trovarsi in una città con un Centro di ricerca e scartare cinque carte dello stesso colore della città.

Il pattern esplica la massima potenzialità quando una stessa meccanica include più requisiti di varia natura: in questi casi il giocatore potrebbe dover spendere diversi turni prima di portare a termine l'azione desiderata.

In Puerto Rico, per produrre Indaco occorre possedere una piantagione di Indaco con il corrispondente edificio di produzione e che entrambi siano occupati da coloni. La produzione si attiverà scegliendo il personaggio dell'Artigiano.

In Agricola, per raccogliere Grano il giocatore deve predisporsi con una serie di azioni: deve, infatti, arare un nuovo

campo, prendere un segnalino Grano e, con un'azione di Semina, piantarlo nel campo. Infine, nella fase Raccolto otterrà automaticamente il Grano germogliato.

In Egizia la meccanica di costruzione richiede una specifica azione, un requisito non consumabile e un costo: il giocatore deve piazzare un battello su un sito di costruzione, impiegare un lavoratore di forza sufficiente e pagare il costo di costruzione in pietre.

In Through the Ages ci sono vari tipi di carte civili, cui corrispondono requisiti diversi per quantità e tipo: le Meraviglie vengono poste in gioco appena il giocatore le acquisisce; i Leader e le carte Azione, invece, vanno inizialmente in mano al giocatore e possono essere calate utilizzando un'ulteriore punto azione; le carte Tecnologia richiedono, oltre che un punto azione, il pagamento di punti scienza.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivi* – Il *Principio del progresso graduale* può essere rispettato applicando questo pattern: il giocatore impiegherà, infatti, diversi turni per soddisfare tutti i requisiti necessari.

• *Latenza* – Il pattern può aumentare la latenza di una risorsa, in quanto fa sì che essa non possa essere usata subito dopo essere stata acquisita, isolatamente, ma debba essere combinata con altre risorse.

• *Bilanciamento tramite costo* – Una meccanica che includa un costo tra i suoi requisiti, può in genere essere bilanciata più facilmente.

• *Aumento della complessità* – Se una meccanica ha già un costo, l'aggiunta di ulteriori requisiti non consumabili o vincoli può renderla più impegnativa senza che sia necessario aggiungere nuove risorse al gioco: è sufficiente, infatti, utilizzare le risorse permanenti già presenti nel sistema.

• *Connessione tra meccaniche* – Questo pattern può essere usato per creare un collegamento tra due meccaniche, modificando la struttura statica del sistema: una meccanica può infatti richiedere, come requisito, una risorsa generata dall'altra.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Numero di risorse differenti* – Quante risorse differenti occorrono per attivare la meccanica? Come designer avete il compito di stabilire quante risorse occorrono e quanti esemplari per ciascuna risorsa. Nel farlo tenete conto che più requisiti sono richiesti, maggiore sarà la difficoltà di portare a termine l'azione.

• *Natura delle risorse* – Di che tipo di risorse si tratta, consumabili o permanenti? Le risorse permanenti, non venendo spese, possono essere utilizzate per "pagare" l'attivazione di diverse meccaniche. Ricordate inoltre che qualunque tipo di risorsa può essere utilizzata come mezzo di pagamento: soldi e cubetti sono gli esempi più ovvi ma vi sono altre possibilità: pagare in carte o in punti vittoria, pagare scendendo di una posizione nell'ordine di turno o di scelta.

• *Vincoli aggiuntivi* – L'aggiunta di vincoli permette di rendere l'attivazione della meccanica più complessa senza introdurre nuove risorse.

Relazioni con altri pattern

La forma duale del pattern, *Requisito singolo*, prevede che il giocatore possa attivare una meccanica soddisfacendo un unico requisito o semplicemente "consumando" una mossa.

In genere è utile affiancare a Requisiti multipli il pattern **Sorgente alternativa (468)**, in modo da offrire al giocatore più modi di procurarsi le risorse necessarie. In particolare, prendete in considerazione la variante *costi alternativi*.

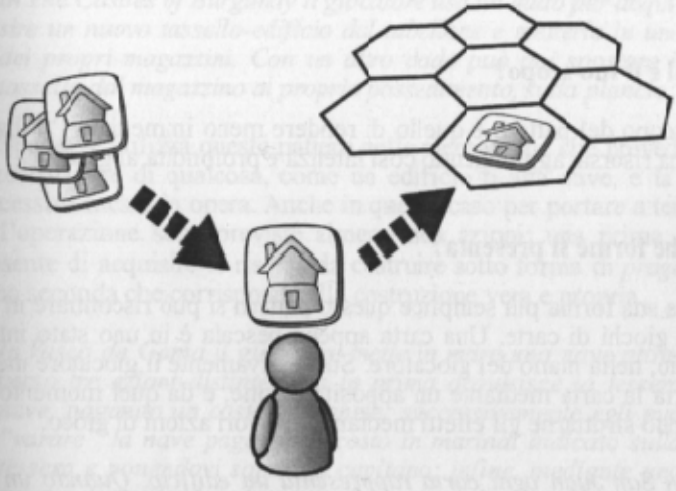
Un requisito di tipo *vincolo* è sostanzialmente un **Vincolo immediato (261)**. Tuttavia, quando utilizzato come requisito, questo pattern si presenta non tanto come una limitazione stringente o un divieto ma piuttosto come una condizione che il giocatore può cercare di soddisfare affinché la meccanica si attivi.

Un **Modificatore (287)** di tipo *riduttore* o *rilassatore di vincolo*, o un **Jolly (233)** possono aiutare il giocatore ad attivare una meccanica quando il numero di requisiti è elevato.

Il pattern **Set (217)** definisce in maniera implicita dei Requisiti multipli per un'azione, dal momento che un set è composto da più risorse che vanno utilizzate tutte insieme. Analogamente il completamento di una **Sequenza (222)** richiede più risorse e, quindi, più requisiti.

STATO INTERMEDIO

Uno stato in cui una risorsa si trova dopo l'acquisizione, che precede lo stato finale in cui la risorsa può essere pienamente utilizzata.



In Magic: The Gathering, quando il giocatore pesca dal proprio mazzo una carta Creatura la pone inizialmente nella propria mano. Questa condizione rappresenta uno stato intermedio: il giocatore non può utilizzare immediatamente la Creatura bensì deve prima metterla a terra, pagando il costo richiesto sotto forma di Mana.

Descrizione generale

Il più delle volte il giocatore può utilizzare una risorsa subito dopo averla acquisita. Ciò è vero soprattutto quando, per procurarsi la risorsa, il giocatore ha dovuto soddisfare diversi requisiti. Quando l'acquisizione di una risorsa è molto semplice, o addirittura automatica, si può ottenere una meccanica più interessante facendo in modo da differire l'utilizzo della risorsa. Una possibilità è quella di stabilire che essa si trovi, dopo l'acquisizione, in uno Stato intermedio nel quale non può essere utilizzata direttamente: essa dovrà cambiare ulteriormente stato prima di esplicare al massimo le sue potenzialità.

Questo pattern, che spesso si applica a una risorsa permanente, introduce nel ciclo di vita della risorsa uno Stato intermedio, posto tra altri due stati: quello iniziale, in cui la risorsa non è ancora stata acquisita dal giocatore e si trova in una riserva personale, oppure fuori dal gioco o in possesso di un altro partecipante, e quello finale in cui il giocatore può fare pieno uso della risorsa.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo del pattern è quello di rendere meno immediato l'utilizzo di una risorsa, aggiungendo così latenza e profondità al gioco.

In che forme si presenta?

Nella sua forma più semplice questo pattern si può riscontrare in alcuni giochi di carte. Una carta appena pescata è in uno stato intermedio, nella mano del giocatore. Successivamente il giocatore mette a terra la carta mediante un'apposita azione, e da quel momento in poi può sfruttarne gli effetti mediante ulteriori azioni di gioco.

In San Juan ogni carta rappresenta un edificio. Quando un giocatore acquisisce una nuova carta, ad esempio tramite il Councillor, la conserva nella propria mano. Successivamente, tramite il Builder, egli può metterla a terra e cominciare a sfruttarne i benefici.

Il pattern si riconosce anche quando una risorsa viene prima acquisita da una riserva personale, mediante un'apposita azione, e poi messa effettivamente in gioco mediante ulteriori azioni.

In Maharaja il giocatore può acquisire, con l'azione Cava, due nuove case dalla propria riserva, mettendole davanti a sé. Con un'ulteriore azione di costruzione può collocare una casa in un villaggio o in una città.

Per rappresentare i diversi stati attraversati dalla risorsa, si possono utilizzare diverse posizioni sulla mappa di gioco o sulla plancia individuale di ogni giocatore. Il componente fisico che rappresenta la risorsa viene quindi spostato da una posizione all'altra ogni volta che essa cambia stato.

In Through the Ages, per utilizzare un lavoratore il giocatore deve prima spostarlo, sulla propria plancia, dalla riserva ad un riquadro arancione, pagando un costo in cibo. Con un'ulteriore azione potrà poi spostare il lavoratore su una carta Tecnologia.

In The Castles of Burgundy il giocatore usa un dado per acquisire un nuovo tassello-edificio dal tabellone e metterlo in uno dei propri magazzini. Con un altro dado può poi spostare il tassello dal magazzino al proprio possedimento, sulla plancia.

Spesso si utilizza questo pattern nelle meccaniche che prevedono la costruzione di qualcosa, come un edificio o una nave, e la sua successiva messa in opera. Anche in questo caso per portare a termine l'operazione sono previste almeno due azioni: una prima, che consente di acquisire la risorsa da costruire sotto forma di *progetto*, e una seconda che corrisponde alla costruzione vera e propria.

In Vasco da Gama il giocatore mette in mare una nave attraverso tre azioni distinte: con la prima acquisisce la tessera nave, pagando un costo in monete; successivamente egli può "varare" la nave pagando il costo in marinai indicato sulla tessera e ponendovi sopra un capitano; infine, mediante una azione di spedizione, la nave viene messa in viaggio, ponendola sulla zona mare del tabellone.

Analogamente si comportano le meccaniche di *pick and delivery*, che prevedono il trasporto di una risorsa da un punto ad un altro.

In Niagara i giocatori devono raccogliere delle gemme dalle rive di un fiume. L'acquisizione di una gemma avviene in due fasi: prima il giocatore raccoglie la gemma, ponendola sulla propria canoa; successivamente riporta la canoa alla spiaggia di partenza e scarica la gemma.

Un'altra variante del pattern prevede che la risorsa debba trovarsi in uno stato *attivo* per poter essere utilizzata.

In Puerto Rico un edificio appena acquisito si trova in uno stato intermedio. Successivamente verrà occupato da un colono, e solo da quel momento in poi manifesterà il suo effetto in determinate fasi del gioco.

A volte lo Stato intermedio non rappresenta un'inattività della risorsa ma solo una sua minore efficienza: portando la risorsa in uno stato più evoluto la si renderà più produttiva.

Ne I Coloni di Catan una colonia può essere trasformata in città, con l'effetto di raddoppiare il suo livello di produzione.

In Agricola il giocatore può acquisire un gettone Grano mediante un apposito piazzamento. Egli può poi utilizzare immediatamente tale Grano come se fosse un cibo, oppure può seminarlo in un campo, dove genererà immediatamente del Grano ulteriore, parte del quale potrà essere riottenuto nella fase di Raccolto.

Che conseguenze produce?

• *Latenza* – L'effetto principale prodotto da questo pattern è sicuramente l'aumento della latenza associata alla risorsa. Tipicamente, infatti, il pieno utilizzo della risorsa sarà possibile solo dopo che essa avrà superato lo stato intermedio successivo all'acquisizione. Ciò aggiunge profondità e complessità al gioco.

In Dominion una carta appena acquistata viene messa nel mazzo degli scarti. Per giocare la carta il giocatore dovrà attendere che gli scarti siano rimescolati e che la carta rientri nelle cinque carte pescate all'inizio del suo turno.

• *Progresso graduale* – Il pattern soddisfa pienamente il Principio del progresso graduale, in quanto la transizione della risorsa dallo stato iniziale a quello di pieno utilizzo avviene necessariamente nel corso di più mosse.

• *Obiettivi* – Gli obiettivi di un gioco consistono spesso nella trasformazione di risorse consumabili in altre più durature, quali punti o benefici permanenti. Ciò comporta necessariamente l'aggiunta di diversi tipi di risorse al sistema. Se volete evitarlo, Stato intermedio offre un'interessante alternativa: l'obiettivo non è più quello di trasformare una risorsa bensì quello di cambiarne lo stato.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Passaggio di stato* – Il passaggio dallo Stato intermedio a quello finale comporta sempre il soddisfacimento di alcuni requisiti: il giocatore deve utilizzare una specifica azione di gioco, spendere una mossa o pagare un costo in risorse.

• *Stati e funzioni* – Gli stati intermedi possono essere più di uno. Come designer dovete stabilire quali operazioni sono possibili in ciascuno degli stati previsti per la risorsa. Come si può utilizzare la risorsa nello stato corrente? Può essere sfruttata, trasformata o rubata da un avversario? Come avverrà il passaggio a uno stato successivo?

In Zooloretto un animale che si trova nella Stalla può essere acquistato da un altro giocatore; ciò non è possibile se l'animale si trova in un recinto.

• *Rappresentazione* – Come si tiene traccia dello stato di una risorsa? Le alternative più usate sono: ruotare o capovolgere la risorsa, cambiarne il componente fisico associato, spostarla fisicamente sul tabellone o sulla plancia del giocatore.

Relazioni con altri pattern

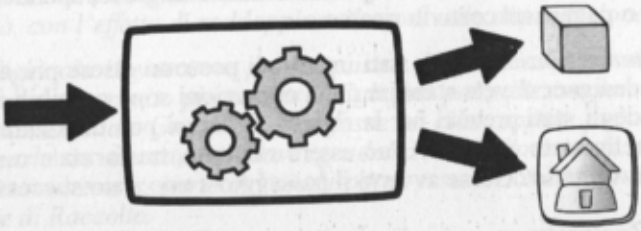
Stato intermedio si può applicare a un **Potere permanente (196)**, con l'idea che questi cambi la sua funzione a seconda dello stato in cui si trova. Tipicamente il passaggio al nuovo stato corrisponde a un *upgrade*, cioè al miglioramento del potere.

Requisiti multipli (269) ha un intento simile a Stato intermedio, perché si propone di rendere meno immediata l'attivazione di una meccanica aumentando i requisiti che essa richiede, in termini di risorse da spendere o da possedere.

Stato intermedio e **Risorsa polivalente (462)** sono pattern correlati perché il concetto di stato permette di avere per una risorsa più utilizzi possibili, uno per ogni stato.

SOVRACCARICO

La compresenza di più effetti in un'unica meccanica.



In Carcassonne una tessera può contenere diversi elementi: un tratto di strada, una porzione di città o di un campo. Essa è "sovraccarica" nel senso che, quando la si gioca, si possono avere contemporaneamente molteplici effetti. Per esempio: una strada e un campo vengono ingranditi e, allo stesso tempo, si ostacola un avversario nella chiusura di una città.

Descrizione generale

In genere una meccanica fa corrispondere a una risorsa un determinato effetto. A volte, però, quando si applica una meccanica si possono osservare contemporaneamente più effetti. In questi casi la meccanica è più interessante perché chiede al giocatore di tenere conto di tutte le conseguenze, vantaggiose o svantaggiose, della propria mossa.

Il Sovraccarico consiste nell'associare più effetti a una stessa meccanica di gioco, in modo che, quando il giocatore applica la meccanica, debba tenerli tutti in conto nei suoi calcoli.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo principale del Sovraccarico è di rendere una meccanica più articolata, complicando il calcolo della mossa migliore. Inoltre il pattern consente alla meccanica di rivestire diversi ruoli nel sistema di gioco.

In che forme si presenta?

Questo pattern si riconosce facilmente in alcune risorse, come carte o tessere, che riportano una molteplicità di simboli ed elementi differenti. In questo caso l'utilizzo della risorsa produce contemporaneamente più effetti e si può parlare di *risorsa sovraccarica*.

In Roll Through the Ages una delle facce del dado è sovraccarica poiché riporta un teschio affiancato da due merci. Il giocatore che ottiene questo risultato applica tutti gli effetti indicati.

In Oltremare ogni carta possiede molte caratteristiche tra cui: il valore di potenza marinara, che stabilisce il limite di carte in mano, un tipo di merce, che fornisce punti vittoria e un simbolo "ducato", che rappresenta il denaro guadagnato.

Il pattern si può riconoscere in qualunque tipo di meccanica che, quando attivata, produca almeno due effetti.

Gli effetti possono essere *omogenei*, cioè simili tra loro. Questo accade, ad esempio, quando il giocatore con una sola azione ottiene contemporaneamente più risorse simili o manovra contemporaneamente più pedine.

In Zooloretto, prendendo un vagone, il giocatore acquisisce in un colpo solo tutte le tessere-animale poste su di esso.

In Egizia alcuni piazzamenti permettono di incrementare con un'unica mossa la forza di due diversi lavoratori.

In Einfach Genial ogni tessera riporta due simboli. Piazzando la tessera si creano contemporaneamente più sequenze di simboli e si incrementa il punteggio per ognuno di essi.

In Niagara, quando il giocatore cala una tessera Pagaia, applica il movimento indicato a entrambe le proprie canoe.

Altre volte gli effetti sono *eterogenei*, cioè di natura completamente diversa.

In Puerto Rico la scelta del personaggio è sovraccarica: permette sia di prendere i dobloni posti sulla tessera che di eseguire l'azione corrispondente.

In Egizia il piazzamento che incrementa la forza del lavoratore jolly è sovraccarico perché permette anche di spostare l'anello di irrigazione del Nilo.

In Dominion molte carte sono sovraccariche e hanno effetti di varia natura. La carta Mercato, ad esempio, fa sì che il giocatore peschi una nuova carta, compia una Azione aggiuntiva, effettui un Acquisto in più e abbia una moneta in più da spendere.

Alcune varianti di Sovraccarico si caratterizzano per il tipo di effetti messi in gioco.

Nel *sovraccarico tattico-strategico* si affiancano un effetto tattico, cioè immediato, e un effetto strategico. Il primo viene applicato istantaneamente, una tantum. Il secondo rappresenta un effetto permanente, che si manifesta nel lungo periodo o solo al termine della partita.

In Stone Age tutte le carte civilizzazione hanno due effetti: il primo, posto in cima alla carta, si applica quando il giocatore acquisisce la carta, e fornisce un piccolo quantitativo di risorse o di punti; il secondo effetto, invece, consiste in un bonus in punti a fine partita.

Il *sovraccarico effetto-ordine di turno* è quello che affianca un effetto principale ad un'influenza sull' ordine di turno o di scelta, in modo che un effetto debole sia compensato dalla possibilità di agire o scegliere per primi e viceversa.

In Agricola il piazzamento che fa diventare primi di turno permette anche di giocare una carta Piccolo Miglioramento.

In Steam ciascuna tessera Azione riporta uno speciale beneficio, da usare nel turno corrente, e un numero che stabilisce la nuova posizione del giocatore nella scala del turno. A benefici maggiori corrispondono le posizioni più svantaggiose nel turno.

Nel *sovraccarico a interferenza* alcuni effetti sono vantaggiosi e altri svantaggiosi o tali da avvantaggiare solo gli avversari. Ciò crea le premesse per scelte difficili e tormentate: il giocatore dovrà fare un'attenta valutazione per decidere se effettuare o meno la mossa.

In Zooloretto, prendendo un vagone il giocatore acquisisce fino a tre tessere in una sola volta: alcune di esse risulteranno utili ma altre potrebbero finire nella Stalla e comportare delle penalità.

In Oltremare una stessa carta può riportare sia effetti positivi, come i simboli Ducati e Mercato, sia effetti negativi come il simbolo Pirati, che fa perdere punti al giocatore.

Nelle varianti interattive di Sovraccarico, il giocatore può:
- acquisire, con la sua mossa, una risorsa esclusiva e precludere all'avversario la stessa possibilità;
- fare una mossa che produca contemporaneamente un effetto su tutti i giocatori.

In Caylus, quando il giocatore piazza un proprio lavoratore su un edificio, impedisce anche che un altro giocatore possa fare lo stesso.

In Mondo senza fine il giocatore di turno posiziona una carta Evento quadrata sul tabellone, orientandola nel modo che preferisce. Ogni angolo della carta riporta una risorsa, per cui ciascun giocatore riceve la risorsa indicata nell'angolo che punta verso di lui.

Ne I Coloni di Catan l'azione di posizionamento del Brigante è sovraccarica, perché non solo rende un terreno improduttivo ma permette anche al giocatore di rubare una carta ad un avversario.

Un *sovraccarico opzionale* aggiunge a un effetto principale uno o più effetti facoltativi, che il giocatore può scegliere se attivare o meno. In questo caso lo scopo del pattern è di permettere al giocatore di ottenere più benefici con un'unica mossa.

In Agricola uno dei piazzamenti permette di arare un nuovo campo e, facoltativamente, di seminarlo, piantandovi Grano o Ortaggi.

Che conseguenze produce?

• *Ruoli multipli* – Il pattern, grazie alla concentrazione di più effetti in una stessa meccanica, permette a quest'ultima di ricoprire diversi ruoli all'interno del sistema di gioco. La meccanica potrà fungere, ad esempio, da sorgente di più risorse e da fattore di interazione.

• *Difficoltà e Analisi-paralisi* – La sovrapposizione di più effetti in un'unica mossa, con l'eventuale *interferenza* che ne deriva, au-

menta la difficoltà di calcolo. La tendenza dei giocatori ad analizzare tutte le conseguenze possibili della mossa può generare un problema di Analisi-paralisi.

Negli Scacchi ogni mossa richiede una profonda analisi poiché è sovraccarica di effetti. Il semplice avanzamento di un pedone ha diverse conseguenze: il pedone lascia libera una casa e si porta in una nuova casa, precludendola ad altri pezzi. Inoltre abbandona il controllo delle due case diagonalmente adiacenti, per attaccare le due case antistanti.

• *Obiettivi* – Un Sovraccarico *a interferenza* può creare ostacoli al raggiungimento di alcuni obiettivi, dato che può affiancare un effetto che favorisce un obiettivo ad uno che ne sfavorisce un altro.

• *Tensione* – La presenza di *interferenza* tra i diversi effetti può dare la sensazione che una mossa ottimale sia impossibile, perché qualunque vantaggio viene compensato da uno svantaggio. Ciò crea un senso di tensione e difficoltà, che può risolversi anche in una sensazione piacevole quando il giocatore riesce a trovare un buon compromesso tra i vantaggi e gli svantaggi che la mossa comporta.

• *Bilanciamento e riduzione dell'alea* – Il Sovraccarico può essere usato come strumento di bilanciamento, per compensare un effetto debole con uno più forte. Ad esempio si può bilanciare un vantaggio tattico con uno strategico, in modo che se il primo è ridotto il secondo sia elevato o viceversa. Oppure, nel caso di una meccanica che abbia una componente aleatoria, un risultato scarso può essere compensato aggiungendovi un effetto vantaggioso.

• *Asimmetrie* – Due risorse o due meccaniche simili possono essere differenziate sovraccaricandole di ulteriori effetti. In questo senso il pattern è utile per l'introduzione di asimmetrie.

• *Risorsa debole* – Il pattern può ridurre la probabilità che una risorsa diventi debole, cioè del tutto inutilizzabile, semplicemente sovraccaricandola di effetti.

• *Attacco debole* – Un attacco debole, cioè una meccanica di attacco poco vantaggiosa, può essere sovraccaricato aggiungendovi dei benefici per l'attaccante in modo da renderlo più interessante.

• *Connessione tra meccaniche* – Il pattern può rafforzare la struttura statica del sistema, mettendo in collegamento due meccaniche: attivando la prima il giocatore potrebbe ottenere, come effetto ag-

giuntivo rispetto a quello principale, una risorsa utilizzabile nella seconda.

• *Riduzione della modularità* – Il pattern può ridurre la modularità del sistema di gioco, perché quando le meccaniche presentano più effetti si intrecciano in modo che la loro separazione diviene difficile.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Numero e tipo di effetti* – Come designer dovete stabilire quanti e quali effetti si producono quando si applica la meccanica target: in genere, maggiore è il numero degli effetti e maggiore sarà la complessità del gioco.

• *Relazione tra gli effetti* – Dovete anche decidere che relazione esiste tra i diversi effetti: essi possono trovarsi in un rapporto di compensazione, quando un effetto debole è compensato da uno forte per questioni di bilanciamento ma sono entrambi vantaggiosi, o di interferenza, quando un effetto vantaggioso è affiancato da uno svantaggioso; inoltre alcuni effetti possono essere opzionali.

• *Matrice delle risorse* – Quando nel gioco sono presenti molte risorse sovraccariche, può essere utile organizzarle in una matrice. Ad esempio, se si tratta di carte con due tipi di simboli, si possono organizzare in una tabella in modo che le righe e le colonne corrispondano ai due simboli presenti sulla risorsa. Diventa così possibile abbracciare l'intero mazzo con un unico colpo d'occhio.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Effetto singolo*, che si riferisce al caso in cui una meccanica produce un singolo effetto quando viene applicata.

Mentre Sovraccarico rappresenta una contemporaneità di effetti (usando una risorsa si ottengono gli effetti A e B), **Risorsa polivalente (462)** esprime un'alternativa tra più effetti e quindi una scelta (è meglio usare la risorsa per ottenere A o per ottenere B?). Nulla vieta di usare entrambi i pattern in una stessa meccanica: ad esempio, è possibile avere due effetti contemporaneamente ma tali che ciascuno di essi offra una scelta tra due alternative.

Se avete bisogno di aggiungere una **Sorgente alternativa (468)** per una data risorsa, potete evitare di introdurre una nuova meccanica applicando Sovraccarico a una meccanica esistente.

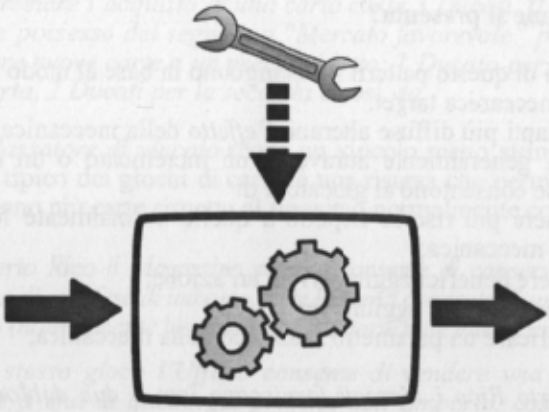
Side effect (420) è simile a Sovraccarico nel senso che aggiunge un effetto collaterale a uno principale. La differenza è che un Side effect non ha impatto sul giocatore ma solo sullo stato del gioco, oppure è un effetto secondario di cui il giocatore non tiene conto quando sceglie la propria mossa.

Uno degli effetti del Sovraccarico può agire sugli avversari del giocatore attivo. In questo caso il pattern si comporta come **Involver (435)**.

Sovraccarico può agire anche come una **Compensazione (430)**, quando un effetto debole di natura aleatoria viene compensato affiancando ad esso un piccolo effetto vantaggioso.

MODIFICATORE

Una risorsa che permette di alterare i parametri o i vincoli di una meccanica.



In Kingsburg il gettone "+ 2" è un modificatore: il giocatore può spenderlo nel momento in cui utilizza un gruppo di dadi, per aumentarne di 2 punti il valore complessivo.

Descrizione generale

Le meccaniche di un gioco sono sempre accompagnate da una serie di vincoli e condizioni che hanno il compito di limitare le possibilità di azione del giocatore. Anche i parametri numerici di una meccanica sono attentamente calibrati a tale scopo. Tuttavia il gioco è più vario e interessante se, di tanto in tanto, il giocatore ha la possibilità di applicare una meccanica in modo leggermente diverso dalla norma: egli potrebbe, ad esempio, ignorare alcune limitazioni, pagare dei costi più bassi o ottenere dei benefici maggiori rispetto a quelli previsti normalmente. Un Modificatore è una risorsa che serve esattamente a tale scopo.

Questo pattern consiste nella possibilità di alterare i parametri e i vincoli di una meccanica target nel momento in cui la si attiva. Esso, in un certo senso, fornisce al giocatore un mezzo per "violare le regole", forzando certe meccaniche a funzionare a proprio vantaggio e aggirando le limitazioni imposte dai vincoli.

Qual è il suo scopo?

Un Modificatore viene introdotto per aggiungere variabilità e flessibilità di gioco.

In che forme si presenta?

Le varianti di questo pattern si distinguono in base al modo in cui alterano la meccanica target.

Le varianti più diffuse alterano l'*effetto* della meccanica target in vari modi, generalmente attraverso un incremento o un miglioramento; esse consentono al giocatore di

- ottenere più risorse rispetto a quelle normalmente fornite dalla meccanica;
- ottenere benefici aggiuntivi da un'azione;
- compiere azioni aggiuntive;
- modificare un parametro numerico della meccanica;

In Puerto Rico i Mercati forniscono uno o due dobloni aggiuntivi quando si vende una merce; il privilegio del Sindaco fornisce un colono aggiuntivo preso dalla riserva.

Nello stesso gioco, la Fabbrica fornisce al giocatore dei dobloni ogni volta che egli produce merci; l'Ospizio e l'Università forniscono, invece, un colono ogni volta che il giocatore acquisisce, rispettivamente, una piantagione o un edificio.

In Stone Age ogni tessera Attrezzo può essere usata per incrementare il totale ottenuto con un lancio di dadi di una quantità compresa tra 1 e 4, a seconda del valore dell'Attrezzo.

In Bang!, all'inizio della partita il giocatore può colpire solo gli avversari a distanza 1, cioè quelli seduti alla sua destra e alla sua sinistra. Egli può aumentare questa distanza giocando una carta Arma.

Un *riduttore* fornisce una sorta di sconto, ovvero permette di ridurre i requisiti richiesti per attivare una meccanica.

In Puerto Rico il privilegio del Costruttore, nonché ciascun segnalino Cava, consentono di risparmiare un doblone nell'acquisto di un edificio.

In 7 Wonders alcune carte gialle permettono al giocatore di acquistare una risorsa da un avversario pagandola una sola moneta, invece di due. Altre carte, della prima o seconda Era, permettono di calare gratuitamente una carta corrispondente relativa a un'Era successiva.

In Oltremare l'acquisto di una carta costa 3 Ducati. Il giocatore in possesso del segnalino "Mercato favorevole" può acquistare nuove carte a un prezzo ridotto: 1 Ducato per la prima carta, 2 Ducati per la seconda e così via.

Un *rilassatore di vincolo* rende un vincolo meno stringente. Un esempio, tipico dei giochi di carte, è una risorsa che permette di tenere in mano più carte rispetto al massimo normalmente consentito.

In Puerto Rico il Magazzino piccolo consente di conservare, al termine di una fase di imbarco, tutte le merci avanzate di uno stesso tipo (normalmente bisognerebbe scartarle tutte tranne una).

Nello stesso gioco l'Ufficio consente di vendere una merce uguale a una di quelle già presenti nell'Emporio, cosa normalmente vietata.

In San Juan il proprietario di una Torre può conservare in mano fino a 12 carte al termine di un round, invece delle 7 normalmente consentite.

In Citadels il possessore di un edificio Cava ha il diritto di costruire, nella propria città, un palazzo uguale a uno già presente, cosa normalmente vietata.

Un *ampliatore di scelte* aumenta il ventaglio di alternative a disposizione del giocatore, ad esempio permettendogli di:

- pescare più carte da un mazzo per poi scegliere quale tenere;
- prendere una risorsa diversa da quella che otterrebbe normalmente;
- usare una risorsa al posto di un'altra nel pagamento di un costo;
- utilizzare una risorsa con una funzione diversa da quella standard.

In San Juan, nella fase del Councillor tutti i giocatori pescano 2 carte dal mazzo e ne conservano una. Il giocatore di turno può, come privilegio speciale, pescare 3 carte in più tra cui scegliere quella da tenere.

In Thurn and Taxis il potere del Sindaco consente di cambiare tutte le carte presenti sul tabellone, prima di pescarne una.

In Puerto Rico la "Capanna della costruzione" e il privilegio del Colonizzatore consentono entrambi di prendere una Cava al posto di una piantagione.

In Egizia, una speciale carta Nilo consente al suo possessore di spendere pietre per compensare i cereali mancanti, necessari a sfamare i lavoratori.

In Bang! il personaggio di Calamity Janet permette al giocatore di usare le carte Mancato! come se fossero carte Bang! e viceversa; il personaggio di Pedro Ramirez, invece, gli consente, ad inizio turno, di prendere una delle carte che gli spettano dalla pila degli scarti, invece che dal mazzo coperto.

Un *ampliatore di chance* è un Modificatore applicabile a una meccanica aleatoria, come il lancio di un dado o la pesca casuale di una carta. Esso consiste nell'offrire al giocatore l'opportunità di ripetere il tentativo, ritirando i dadi o pescando una nuova carta in sostituzione della prima.

In Kingsburg la Cappella è un ampliatore di chance che permette al giocatore di rilanciare tutti i dadi quando ottiene un risultato pari a 7 o meno.

In Troyes il giocatore può pagare 1 punto Influenza per rilanciare un dado.

Nella maggior parte dei casi un Modificatore è una risorsa esclusiva, e come tale può avere un grado di permanenza più o meno elevato. Si possono avere, quindi, Modificatori consumabili, permanenti o volatili.

In Kingsburg i gettoni "+ 2" sono modificatori consumabili che permettono di cambiare il valore di un gruppo di dadi, mentre l'Agente del re è un modificatore consumabile che consente di utilizzare una zona del tabellone già occupata da un avversario.

In Puerto Rico l'Ospizio è un modificatore permanente che consente di ottenere un colono in più quando si acquisisce una piantagione.

In alcuni casi, invece, il Modificatore esiste come risorsa neutrale o sotto forma di regola di gioco, e rappresenta una possibilità di cui il giocatore può usufruire a ogni turno (v. **Potere permanente (196)** *di base*).

In Thurn and Taxis il giocatore può usufruire a ogni turno dell'aiuto di un Personaggio, che agisce come un modificatore su una particolare meccanica. Ad esempio, il Direttore dell'ufficio postale consente di prendere una carta Città aggiuntiva, mentre il Postiglione permette di aggiungere una seconda carta Città al percorso corrente.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità* – Un Modificatore può aumentare il grado di controllo sul gioco. Soprattutto in presenza di meccaniche fortemente aleatorie, legate a lanci di dadi o estrazioni casuali di carte, i modificatori diventano praticamente indispensabili per consentire al giocatore di fronteggiare una sorte poco propizia.

• *Flessibilità e complessità* – La presenza di Modificatori nel gioco consente al giocatore una maggiore flessibilità di gioco. D'altra parte ogni modificatore introduce un'eccezione alle regole, il che significa che un gioco ricco di modificatori sarà inevitabilmente più ostico da padroneggiare, soprattutto per giocatori occasionali.

• *Variabilità* – I Modificatori arricchiscono il gioco rendendolo più vario e consentono al giocatore di fare uso della propria creatività: egli potrà procurarsi i modificatori che gli sembrano più interessanti per poi individuare il modo migliore di sfruttarli. Le espansioni di un gioco possono includere modificatori di meccaniche già presenti.

• *Aumento del gap* – Un Modificatore permette di attivare una meccanica in modo più efficiente, aumentando così il gap ad essa associato.

• *Bilanciamento* – I Modificatori forniscono sostanzialmente un aiuto al giocatore. Pertanto vanno progettati con attenzione, per evitare che un eccesso di facilitazioni ed eccezioni alle regole alteri il bilanciamento del gioco in modo sostanziale. Un modificatore potente che finisca nelle mani di un singolo giocatore potrebbe risultare troppo vantaggioso.

• *Stabilità* – Un modo per aiutare un loser a recuperare lo svantaggio può essere quello di fornirgli un Modificatore che gli faciliti l'attivazione di una particolare meccanica o che gli permetta di riguadagnare tempo.

In Kingsburg l'Agente del re, che viene assegnato al giocatore con meno edifici, può essere usato per utilizzare uno spazio del tabellone già occupato da un avversario oppure per costruire due edifici nella stessa stagione (mentre normalmente è possibile costruirne solo uno).

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Tipo di attivazione* – Un Modificatore, essendo legato a una meccanica, manifesta il suo effetto nel momento in cui la meccanica viene attivata. Tuttavia potreste stabilire che occorrano dei requisiti aggiuntivi o delle particolari condizioni affinché il modificatore possa funzionare. In entrambi casi il modificatore potrà essere *automatico*, se si attiva sempre in concomitanza con la meccanica su cui agisce, o *volontario*, quando è il giocatore a decidere, di volta in volta, se utilizzarlo o meno.

• *Efficacia* – L'efficacia di un Modificatore non dipende solo dal suo effetto ma anche dalla frequenza con cui il giocatore può usarlo o dalla probabilità che egli riesca a usarlo. Come designer dovete tenerne conto se volete evitare di immettere nel gioco dei modificatori troppo potenti o, viceversa, poco utili.

• *Effetto* – Per stabilire l'effetto di un Modificatore può essere utile fare un'analisi delle meccaniche presenti nel gioco, individuando per ciascuna di esse i parametri e i vincoli che la caratterizzano. I modificatori possono agire, infatti, su tutti i parametri così individuati.

• *Tipo di risorsa* – Oltre che come risorsa esclusiva, un Modificatore può comparire sotto forma di risorsa neutrale o regola di gioco, ovvero come una possibilità che è sempre a disposizione del giocatore, fin dall'inizio della partita (v. **Potere permanente (196)** *di base*).

• *Grado di permanenza* – Se il Modificatore è una risorsa esclusiva, essa può essere di varia natura: spesso è una risorsa consumabile, da conservare e utilizzare nel momento più appropriato, ma può essere anche una risorsa istantanea, oppure una risorsa volatile o permanente, che il giocatore può usare più volte.

In Puerto Rico i privilegi dei Personaggi sono esempi di modificatori istantanei.

• *Scelte* – Un Modificatore è in genere più interessante se comporta una scelta da parte del giocatore. Per esempio, un Modificatore basato sull'idea "prendi una risorsa in più" potrebbe essere sostituita da "puoi prendere una risorsa in più per ogni moneta che spendi".

• *Controllo dell'alea* – Quando il Modificatore ha lo scopo di manipolare una meccanica aleatoria è fondamentale stabilire in che momento il giocatore può avvalersene. Ad esempio, se la meccanica prevede il lancio di un dado e il modificatore consente di aggiungere 1 al risultato, ci sono due possibilità:

– il giocatore può tirare il dado, osservare il risultato e poi scegliere se usare il modificatore;
– il giocatore deve dichiarare di voler utilizzare il modificatore "prima" di effettuare il tiro.

Relazioni con altri pattern

Un Modificatore permanente è una variante di **Potere permanente (196)**. In questo caso il giocatore potrà costruire un'intera strategia basata sui modificatori in suo possesso. Un'altra possibilità è quella di implementare il pattern come una **Risorsa volatile (204)**, che il giocatore conserva per qualche turno e poi cede.

Dato che un Modificatore altera una meccanica, spesso va usato in **Combo (237)** con altre risorse coinvolte nella meccanica. In questo caso il pattern **Classificazione (250)** può rivelarsi utile per limitare l'efficacia di un modificatore: è sufficiente introdurre un **Vincolo immediato (261)** che lo renda applicabile solo a determinate categorie di risorse.

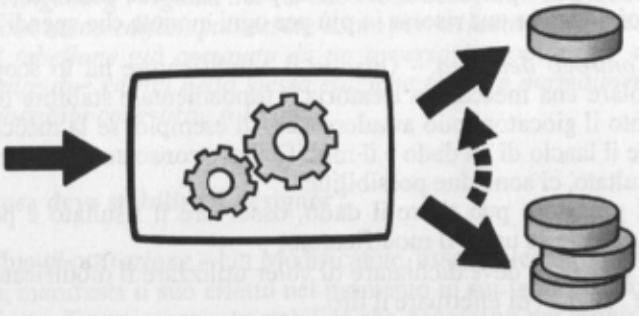
In Kingsburg la Chiesa fornisce un + 1 alla forza militare solo se l'attacco avviene da parte dei Demoni, mentre non fornisce aiuti contro altre categorie di mostri.

Altri pattern che aggiungono flessibilità strategica e tattica sono **Conversione (302)** e **Jolly (233)**.

Alcune varianti del pattern rimandano ad altri pattern. Un *ampliatore di scelte,* ad esempio, crea una **Sotto-scelta (482)** all'interno di una scelta principale, e può fare in modo che la meccanica target diventi una **Sorgente alternativa (468)** per una data risorsa.

EFFETTO VARIABILE

Un effetto che può cambiare a ogni attivazione della meccanica che lo produce.



In Puerto Rico il personaggio del Sindaco fa sì che vengano distribuiti ai giocatori, uno per volta, tutti i coloni presenti sulla nave. Dato che il numero di coloni è variabile da un turno all'altro, e non è sempre divisibile esattamente per il numero dei giocatori, può capitare che qualche giocatore riceva 1 o 2 coloni in più rispetto agli avversari. La scelta del Sindaco ha quindi un effetto variabile, che cambia a seconda del momento in cui viene generato.

Descrizione generale

Una meccanica ad *effetto fisso* produce sempre lo stesso risultato. In questo caso la scelta del momento in cui attivare la meccanica potrebbe essere una scelta indifferente. Ad esempio, se giocando una determinata carta si ottengono sempre due cubi rossi, il momento in cui si sceglie di farlo probabilmente non ha molta importanza. Le cose cambiano se, a seconda del contesto, calando la carta è possibile ottenere talvolta un solo cubo, altre volte tre cubi o magari un cubo di colore differente. In questo caso l'effetto che si ottiene è diverso a seconda dello stato in cui si trova il gioco nel momento in cui la carta viene giocata.

Un Effetto variabile consiste in un effetto che varia in modo significativo in base alle circostanze e allo stato corrente del gioco. Ciò incoraggia il giocatore a individuare il momento più opportuno per utilizzare una determinata risorsa, o a creare delle condizioni tali da massimizzare la sua efficacia

Qual è il suo scopo?

Il pattern ha lo scopo di aggiungere variabilità negli effetti prodotti da una meccanica target. Inoltre incoraggia il pensiero tattico e strategico, ponendo al giocatore degli obiettivi a breve termine.

In che forme si presenta?

La forma più elementare di questo pattern è *effetto casuale*, che consiste semplicemente nell'utilizzare un meccanismo aleatorio per determinare l'effetto di una meccanica. Spesso questa variante non comporta scelte da parte del giocatore.

Nel Gioco dell'Oca si tira un dado per determinare di quante caselle avanza il proprio segnalino.

In Carcassonne il giocatore pesca una tessera a caso all'inizio del turno.

In molti giochi di ruolo il meccanismo utilizzato per stabilire il danno inflitto in un combattimento è il semplice tiro di un dado: il risultato rappresenta il numero di ferite inflitte al bersaglio.

Nella variante *effetto modulabile* il giocatore può scegliere il costo da sostenere quando attiva una data meccanica. Variando il costo egli può incrementare o ridurre a piacere l'effetto risultante.

In Caylus uno dei Venditori ambulanti consente di acquisire cubi-risorse pagando del denaro. Sono possibili due alternative: pagare 1 denaro e prendere 1 cubetto, o pagarne 2 e prendere 2 cubetti.

In Oltremare, grazie al segnalino "Mercato favorevole" è possibile acquistare nuove carte a costi crescenti. La prima carta costa 1 Ducato, la seconda ne costa 2, e così via.

Ne Il Castello, mediante il Muratore il giocatore può erigere una costruzione pagando una qualsiasi combinazione di risorse il cui valore complessivo eguagli il costo di costruzione. Per ogni singola risorsa utilizzata egli otterrà 1 tallero.

In Troyes tutte le carte Attività hanno effetti modulabili. Per usare una carta il giocatore prende un gruppo di dadi, ne

somma il valore e lo divide per il costo di attivazione della carta: il risultato indica il numero di volte che l'effetto della carta viene attivato.

Le due varianti si possono combinare in un *effetto casuale modulabile*, i cui il giocatore può scegliere quanto investire per aumentare le probabilità di riuscita di un tentativo o l'entità dei risultati.

In Stone Age il giocatore può decidere quanti omini piazzare nella Foresta. Per ogni omino tirerà un dado, e la somma dei risultati, divisa per 3, determinerà la quantità di Legno ottenuta.

Ne I coloni di Catan un lancio di dadi determina quali terreni producono all'inizio del turno. Il giocatore può aumentare la probabilità di ottenere risorse espandendosi su diversi terreni.

Un *effetto multiplo* si ottiene invece quando l'effetto è sempre lo stesso ma il giocatore può produrlo più volte a parità di costo, per esempio utilizzando un'unica mossa.

Una meccanica può consentire al giocatore di pagare una sola moneta per calare dalla propria mano un qualsiasi numero di carte, fino a un massimo di 5. In questo caso il giocatore cercherà di attivare la meccanica nel momento in cui possiede il massimo numero di carte.

In generale un effetto può variare in base allo stato corrente del gioco o del giocatore. Il giocatore può rendere più efficaci le proprie mosse in almeno due modi:

– sfruttando delle opportunità contingenti;
– creando egli stesso le condizioni più favorevoli per eseguire una mossa.

L'obiettivo consiste nel massimizzare l'effetto desiderato.

In Puerto Rico il giocatore deve valutare quando è il momento migliore di scegliere il personaggio del Sindaco.

In Mondo senza fine la carta Evento fa avanzare la pedina sull'Arco del Favore. Orientando la carta, il giocatore può determinare l'entità dell'avanzamento e quindi la casella di arrivo della pedina, generando l'effetto corrispondente.

Una *risorsa condizionata* si può utilizzare solo rispettando un determinato vincolo. In questo caso si può parlare anche di *effetto condizionato*, ovvero di un effetto che può verificarsi o meno, a seconda delle circostanze.

In That's life il giocatore sposta una singola pedina al proprio turno. Se la tessera da cui parte rimane priva di pedine, egli deve prenderla; in caso contrario non vi sono ulteriori effetti. Le tessere così acquisite contribuiscono al punteggio di fine partita.

Una *risorsa tattica* è una qualunque risorsa il cui effetto è variabile a seconda del contesto.

In Mondo senza Fine la carta Privilegio è una risorsa tattica: essa, infatti, riproduce l'azione dell'ultima carta giocata.

In The Castles of Burgundy un tassello-animale è una risorsa tattica: quando un giocatore lo aggiunge al proprio possedimento, totalizza i punti indicati su di esso più ulteriori punti per gli altri tasselli-animali dello stesso tipo già presenti nella regione.

Un *moltiplicatore* fornisce una risorsa in una quantità che dipende dal numero di esemplari di un'altra risorsa.

In Mondo senza fine alcune caselle sull'Arco del Favore sono dei moltiplicatori: la Gilda fornisce al giocatore 1 punto vittoria per ogni casa, il Re fornisce 1 punto vittoria per ogni tassello Lealtà, infine il Vescovo fornisce 1 punto per ogni tassello Devozione.

Ne Il Castello, giocare la carta Capomastro fornisce 5 punti vittoria per ogni edificio costruito, nello stesso turno, da qualunque giocatore.

In Troyes la carta Soffiatore di vetro è un moltiplicatore: attivandola, il giocatore ottiene 1 punto vittoria per ogni coppia di propri cubetti presenti nella Cattedrale.

Un *effetto esogeno* è un effetto che dipende non dallo stato del giocatore attivo bensì da quello degli altri partecipanti o dallo stato complessivo del gioco.

In Troyes la carta Esattore delle tasse permette di ottenere denari dagli avversari: ciascuno di essi dovrà pagare 1 denaro per ogni suo cittadino presente nel Municipio.

Ne I Coloni di Catan la carta Monopolio ha un effetto esogeno: quando un giocatore la rivela, dichiara un tipo di materia e i suoi avversari devono consegnargli tutte le carte di quel tipo.

In Cartagena, quando un pirata arretra si sposta sulla prima casella occupata da 1 o 2 pirati e fa pescare una carta per ciascun pirata presente.

Una *risorsa a valore variabile* è una risorsa il cui preciso valore è determinato o influenzato da un'altra risorsa, detta *valorizzatore*. In alcuni casi il valorizzatore determina il costo della risorsa invece che il suo valore. Esso può comparire sotto forma di automatismo, oppure come una risorsa neutrale, che i giocatori possono manovrare allo scopo di influenzare il valore della risorsa target.

In San Juan le merci vengono vendute quando si sceglie l'azione del Trader. Per stabilire il valore esatto di una merce si utilizza un valorizzatore: una tessera estratta casualmente, su cui è riportato il corrente valore di mercato di ciascun tipo di merce.

Si possono ricondurre a questo pattern anche i casi di *costo variabile*, nei quali non è l'effetto che cambia a ogni attivazione bensì il costo da sostenere per produrlo. In questo caso l'obiettivo del giocatore è di ridurre al minimo tale costo.

In Alta Tensione il costo di una risorsa combustibile dipende dalla quantità totale di quella risorsa che è attualmente disponibile al mercato. Il giocatore primo di turno può approfittarne per comprare diversi esemplari di risorsa ad un prezzo conveniente, mentre quelli che seguiranno dovranno comprare gli esemplari rimasti ad un prezzo maggiore.

Anche quando l'effetto è negativo l'obiettivo del giocatore consiste nel minimizzarlo.

Una meccanica del tipo "paga tutto l'oro che possiedi" ha un effetto diverso a seconda dello stato del giocatore, ottimale nel caso in cui questi non possegga oro.

Che conseguenze produce?

• *Variabilità* – Il pattern è un ottimo modo per aggiungere Variabilità al gioco senza necessariamente introdurre nuovi tipi di risorse: è sufficiente, infatti, che una risorsa già presente abbia un effetto sempre diverso, a seconda dello stato del gioco.

• *Controllabilità* – Il pattern introduce una scelta significativa perché chiede al giocatore di valutare quale siano il momento o le condizioni più opportune per attivare la meccanica. Inoltre dà al giocatore un maggiore controllo sull'effetto ottenuto, che può essere ridotto o amplificato a seconda delle circostanze.

• *Obiettivi* – Un Effetto variabile pone al giocatore un obiettivo a breve termine: creare quelle condizioni di gioco che gli permettano di attivare la meccanica massimizzandone il beneficio, oppure individuare e sfruttare le opportunità tattiche dovute a situazioni contingenti che si creano in partita.

• *Latenza* – La latenza che si crea tra il momento di acquisizione di una *risorsa tattica* e il momento in cui il giocatore sceglie di utilizzarla può assicurare una certa profondità strategica. Altre volte il pattern rimane più focalizzato sulla profondità tattica, che dipende dalla complessità dei calcoli necessari per valutare esattamente l'effetto della risorsa in una data circostanza.

• *Piacere del calcolo* – I giocatori amano calcolare e analizzare la situazione di gioco per tentare di mandare a segno un efficace colpo tattico. Inoltre provano soddisfazione quando riescono a creare le condizioni ottimali per massimizzare il proprio vantaggio.

• *Gap e Bilanciamento* – Il pattern rende molto dinamico il gap associato alla meccanica target. Questo può eliminare eventuali scelte indifferenti ma può porre qualche problema di bilanciamento nel caso il gap diventi eccessivamente alto.

• *Risorsa debole* – Una *risorsa tattica* può diventare debole qualora l'effetto risulti, in certe circostanze, troppo modesto, oppure se i vincoli sono tali per cui la risorsa si può utilizzare solo raramente.

• *Interazione* – Nelle forme esogene il pattern crea interazione, tipicamente indiretta, dato che il giocatore attivo, per massimizzare l'effetto, deve tenere conto dello stato degli altri partecipanti.

• *Stabilità* – La variabilità dell'effetto si può sfruttare per intervenire sulla stabilità del gioco. Un feedback negativo, ad esempio, si

può introdurre facendo in modo che l'effetto associato alla risorsa sia più debole per il leader e più forte per i loser.

• *Incertezza* – Il pattern crea incertezza circa l'effetto preciso di una meccanica o il valore effettivo di una *risorsa tattica*, che dipenderà dalle condizioni e dal momento in cui la risorsa verrà utilizzata.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Parametri di variabilità* – I parametri di variabilità sono tutti quei fattori da cui dipende l'effetto. Questi fattori possono essere *endogeni*, cioè relativi allo stato del giocatore attivo, oppure *esogeni*, cioè relativi allo stato del gioco e degli altri partecipanti.

In That's life! il movimento di una pedina ha un effetto esogeno: il fatto che il giocatore acquisisca o meno la tessera da cui si sposta dipende dall'eventuale presenza di pedine avversarie.

• *Intervallo di effetti* – Un parametro cui prestare attenzione è l'intervallo all'interno del quale varia l'effetto, che determina il gap della meccanica target. Dato che l'effetto varia fortemente in base allo stato del gioco, è importante farsi un'idea del suo valor medio nonché dei casi estremi, per evitare che un eventuale gap eccessivo renda il gioco troppo duro.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Effetto fisso*. Esso rappresenta un effetto costante, non dipendente dallo stato del gioco.

La variante *effetto modulabile* può utilizzare un **Deterrente (389)** *a costi crescenti* per rendere l'azione più interessante.

Una *risorsa tattica* può essere realizzata come una **Risorsa volatile (204)**: il giocatore la acquisisce in base alla sua situazione momentanea, la usa per un turno o per un breve periodo, e poi la restituisce.

Un *effetto condizionato* si verifica solo se è soddisfatta una determinata condizione, imposta da un **Vincolo immediato (261)**.

Combo (237) è un pattern che ha diversi aspetti in comune con Effetto variabile, in quanto un effetto associato ad una risorsa è intrinsecamente variabile quando dipende dalla combinazione di questa risorsa con altre. Tuttavia Combo rappresenta la combinazione

tra due risorse, mentre un Effetto variabile sorge dalla combinazione tra una risorsa e lo stato del gioco.

Un altro modo per rendere variabile il valore di una risorsa è di usare pattern come **Progressione (227)** o **Maggioranza (334)**: nel primo caso il valore dipende dal numero totale di esemplari posseduti, mentre nel secondo c'è un valore di base che può essere aumentato acquisendo la maggioranza della risorsa.

Punto di accumulazione (446) crea delle opportunità tattiche che dipendono dall'accumulo di una risorsa in corrispondenza di una scelta. Ciò corrisponde a un *effetto multiplo* dato che il giocatore ottiene tipicamente più esemplari di risorsa con una sola mossa.

Anche un **Sovraccarico (280)** ad *effetti omogenei* è simile a un *effetto multiplo*, ma Sovraccarico si focalizza più sull'idea di rendere complessa una scelta che su quella di massimizzare un effetto.

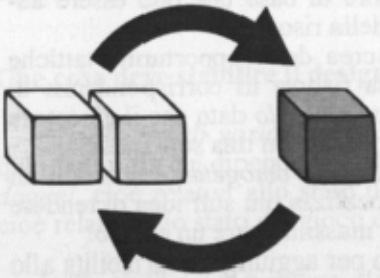
Side effect (420) può essere usato per aggiungere variabilità allo stato del gioco, e creare quindi il contesto adatto all'utilizzo di *risorse tattiche*.

Un **Draft (308)** a *slittamento* è una forma di *costo variabile*: esso fa in modo che il costo di una risorsa si riduca turno dopo turno, chiedendo al giocatore di valutare il momento migliore per la sua acquisizione.

Il pattern può essere usato efficacemente con **Escalation (411)**, in modo che l'aumento dei costi e degli ostacoli sia controbilanciato dalla possibilità di aumentare anche gli effetti generati dalle risorse.

CONVERSIONE

Lo scarto di risorse in cambio di risorse di tipo diverso.



Ne I Coloni di Catan il giocatore ha diversi modi di cambiare le risorse in suo possesso: può scartarne 4 uguali in cambio di una a scelta, può utilizzare un porto per scambiarle in rapporto 3 : 1 o 2 : 1, oppure può accordarsi con un avversario e scambiare carte con lui. In tutti i casi ciò che avviene è una conversione di risorse.

Descrizione generale

A volte un giocatore si trova in possesso di risorse che non può utilizzare, e allo stesso tempo ha bisogno di alcune risorse che non è riuscito a procurarsi. In questi frangenti è utile che egli abbia l'opportunità di cambiare le risorse in suo possesso, rimpiazzandole con altre che servano maggiormente ai suoi scopi.

Una Conversione consiste nella possibilità, offerta da alcune meccaniche o opzioni presenti nel gioco, di scartare una o più risorse per ottenere in cambio delle risorse differenti.

In effetti una risorsa consumabile è sempre destinata ad essere "trasformata" in risorse di altro tipo, per cui è bene fare una distinzione tra *trasformazione* e *conversione*: la prima corrisponde alla funzione principale della risorsa, mentre nel secondo caso si ha la semplice sostituzione della risorsa con una più utile. In Kingsburg, ad esempio, l'azione di costruzione corrisponde alla *trasformazione* di cubetti-merce in un edificio, mentre l'utilizzo dell'Alchimista permette la *conversione* di un cubetto in due cubetti di diverso colore.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo del pattern è dare al giocatore una maggiore flessibilità di azione, fornendogli un mezzo per procurarsi le risorse che gli occorrono e liberarsi, al tempo stesso, di quelle meno utili.

In che forme si presenta?

Il pattern si riscontra spesso nelle situazioni in cui il giocatore non ha un pieno controllo sulle risorse ottenute, che dipendono da un meccanismo aleatorio. Pertanto è tipicamente presente nei giochi di carte, dove consiste nell'azione di scartare una o più carte e pescarne di nuove dal mazzo, o in quelli di dadi, dove si esprime nella possibilità di effettuare più lanci, conservando, dopo ogni lancio, parte dei dadi e ritirando i rimanenti.

In Dominion la carta Sotterraneo permette al giocatore di scartare dalla propria mano un numero di carte a piacere e pescarne altrettante dal proprio mazzo.

Ne Il verme è tratto il giocatore lancia inizialmente gli otto dadi. Poi mette da parte un gruppo di dadi che riportano uno stesso risultato e lancia nuovamente i dadi rimanenti. Prosegue in questo modo, mettendo da parte un risultato differente ogni volta, finché non decide di fermarsi e utilizzare il totale ottenuto.

In Roll Through the Ages il giocatore ottiene, all'inizio del turno, un dado per ogni città costruita. Egli può rilanciare i dadi fino a tre volte, per poi utilizzare tutti i risultati ottenuti.

La possibilità di Conversione può essere introdotta per risolvere quelle situazioni in cui il giocatore si ritrova con sole risorse deboli, cioè inutilizzabili.

In Einfach Genial, se alla fine del turno il giocatore non possiede nessuna tessera col simbolo nel quale ha il punteggio più basso, può scartarle tutte e pescare sei nuove tessere dal sacchetto.

A volte la Conversione è prevista come *azione libera* aggiuntiva rispetto a quelle normalmente previste in un turno.

Ne I Coloni di Catan il giocatore può scambiare materie con i porti e con gli avversari tutte le volte che vuole, durante il proprio turno.

In Blue Moon City, quando il giocatore pesca nuove carte alla fine del turno, può decidere di scartare una o due carte dalla propria mano e pescarne altrettante in loro sostituzione.

Altre volte la Conversione è l'effetto di una specifica meccanica, ovvero è la conseguenza di una specifica azione di gioco.

In Kingsburg i cubi-merce, che vengono normalmente utilizzati per costruire edifici, possono anche essere convertiti tramite l'Alchimista, uno dei piazzamenti sul tabellone: esso consente di scartare un cubo e riceverne in cambio due di tipo differente.

Infine la Conversione può essere un effetto associato ad una risorsa permanente, che il giocatore può usare al proprio turno (v. **Potere permanente (196)**).

In Roll Through the Ages il giocatore che possiede l'Ingegneria può usare una pietra al posto di tre lavoratori.

Molti giochi includono il denaro tra le proprie risorse. Qualunque sia nel gioco la specifica funzione del denaro, la variante del *mercato* consente una compravendita di risorse, che in sostanza è una conversione di denaro in risorse o viceversa.

In Caylus il denaro serve principalmente a pagare il piazzamento dei lavoratori. Gli edifici Mercato e Venditore ambulante consentono, rispettivamente, di spendere cubetti per ottenere denari e viceversa. Analogamente, la Chiesa permette di convertire denari in punti prestigio.

Ne I Pilastri della Terra il piazzamento del Mercato consente di comprare e vendere risorse quali sabbia, legno o pietra. Ogni risorsa ha un costo differente. Il metallo può essere soltanto venduto, per 5 Ori.

Lo *scambio*, a volte detto *commercio*, è una variante interattiva di questo pattern. Esso consiste nella possibilità che i giocatori si scambino risorse tra di loro. Questa variante crea un'interazione di tipo cooperativo se lo scambio è consensuale.

In numerosi giochi, come I Coloni di Catan, Oltremare e Bohnanza, il giocatore di turno può scambiare carte con gli avversari, accordandosi con loro.

In Tikal il giocatore può spendere 3 punti azione per scambiare uno dei propri tesori con quello di un avversario, che non potrà opporsi. Ciò è possibile solo se questi possiede un unico tesoro del tipo scelto.

A volte una risorsa diventa debole perché a causa di una condizione particolare creatasi in partita non può più essere utilizzata. Si può allora permettere una *conversione automatica* della risorsa in un'altra risorsa.

In Balloon Cup, dopo che il trofeo di un determinato colore, ad esempio il blu, è stato assegnato, i cubetti di quel colore non hanno più alcun valore. Pertanto da quel momento in poi un gruppo di 3 cubetti blu potrà essere convertito istantaneamente in un singolo cubo di un colore a scelta.

Nei giochi di gestione risorse il giocatore non riesce sempre ad utilizzare tutte le risorse in suo possesso prima che la partita abbia fine. La *conversione finale* consiste nella possibilità di convertire in punti vittoria le risorse avanzate. La conversione può essere *automatica* o può richiedere l'utilizzo di una specifica risorsa o azione di gioco.

In Caylus il giocatore può convertire automaticamente in punti le risorse rimastegli al termine della partita: 4 monete valgono 1 punto, 3 cubetti semplici valgono 1 punto, e 1 cubo d'oro vale 3 punti.

Ne Il Castello il giocatore che ha piazzato un aiutante nel Mercato può, a fine gioco, convertire talleri in punti vittoria. Il Palazzo, analogamente, consente di convertire fino a 5 risorse da costruzione in punti vittoria.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivi e flessibilità* – La possibilità di convertire risorse aggiunge flessibilità strategica perché il giocatore dispone di un modo alternativo di procurarsi le risorse che gli occorrono. Ciò può facilitare il raggiungimento di un obiettivo.

• *Risorsa debole* – Il problema di ritrovarsi con risorse inutili si riduce notevolmente se il giocatore ha la possibilità di cambiare queste risorse in altre più funzionali ai suoi obiettivi. Ciò rende il gioco più controllabile.

• *Risorse avanzate* – Il pattern può risolvere il problema creato da quelle risorse che, al termine della partita, rimangono in possesso del giocatore a causa di un mancato utilizzo. Generalmente queste

risorse vengono automaticamente convertite in punti ad un tasso meno conveniente di quello disponibile in partita piena.

• *Interazione* – Questa dimensione è supportata dalla variante *scambio* del pattern, che crea una forma di interazione multipla tra i giocatori.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Attivazione* – La prima cosa che dovete stabilire è in che momento un giocatore può effettuare la Conversione. Questa può essere una delle mosse eseguibili al proprio turno, un'azione consentita in uno specifico momento della partita o l'effetto di una specifica meccanica.

• *Costo di conversione* – Se il giocatore può convertire a costo zero tutte le risorse poco utili che gli capita di acquisire, c'è il rischio che la Conversione diventi una scelta ovvia. Potete allora decidere di introdurre un costo di conversione. Le possibilità più usate sono:

- *mossa specifica*: è necessaria una specifica azione per convertire una risorsa;
- *tasso di cambio*: ad esempio, bisogna scartare 2 risorse uguali per ottenerne in cambio solo una a scelta; è la soluzione tipica nei giochi di carte, in cui è possibile scartare alcune carte e pescarne un numero inferiore.

L'importante, in ogni caso, è che la Conversione sia legata a una scelta significativa.

In Kingsburg occorre attivare l'Alchimista per convertire i cubetti in proprio possesso in altri di un diverso colore.

Ne I Coloni di Catan i porti offrono la possibilità di convertire materie ad un tasso 3 : 1 o 2 : 1. Inoltre la conversione tramite commercio comporta delle scelte: il giocatore deve valutare attentamente con quale avversario eseguire lo scambio, nonché il tipo e il numero di materie da scambiare.

• *Vincolo di conversione* – È un'alternativa al costo. Si tratta di limitare le possibilità di Conversione mediante un vincolo, ad esempio:

- *limite al numero di conversioni*: ad esempio, è possibile convertire risorse una sola volta per turno; questa è la soluzione tipica nei giochi di dadi in cui il giocatore può ritirare i dadi un numero limitato di volte;

– *sostituzione totale*: non si può cambiare una sola carta dalla mano: bisogna scartarle tutte e pescarne di nuove;
– *condizione*: si possono cambiare le carte solo se non se ne possiede nemmeno una di un dato colore.

In Roll Through the Ages il giocatore può rilanciare i dadi fino a tre volte.

In Magic: The Gathering il giocatore può decidere, all'inizio della partita, di scartare tutte le carte della sua mano e pescarne altrettante meno una.

Relazioni con altri pattern

Risorsa polivalente (462) è un pattern che può essere alternativo o complementare a Conversione. Potete offrire la massima flessibilità strategica al giocatore consentendogli di usare una stessa risorsa in diversi modi e, allo stesso tempo, di accumulare risorse di un certo tipo per poi convertirle al momento opportuno.

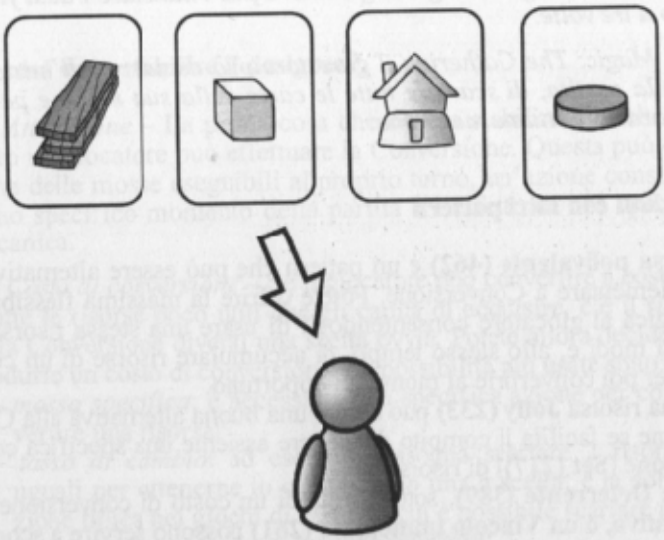
Una risorsa **Jolly (233)** può essere una buona alternativa alla Conversione se facilita il compito di mettere assieme una specifica combinazione (**Set (217)**) di risorse.

Un **Deterrente (389)**, sotto forma di un costo di conversione significativo, o un **Vincolo immediato (261)** possono servire a scoraggiare o ostacolare una Conversione, impedendo che diventi una scelta ovvia.

Una Conversione rappresenta una sorgente di risorse, il che rimanda al pattern **Sorgente alternativa (468)**.

DRAFT

La scelta di una risorsa in un insieme di risorse visibili, spesso estratte a caso.



In Thurn and Taxis l'acquisizione delle carte Città avviene tramite un draft: il giocatore sceglie una carta da un insieme di sei carte estratte dal mazzo e poste scoperte sul tabellone di gioco.

Descrizione generale

La pesca di una carta da un mazzo è una meccanica semplice e naturale per permettere al giocatore di ottenere nuove carte. Tuttavia in questo modo egli non ha alcun controllo sul risultato della pesca, e l'impatto dell'alea sul gioco potrebbe essere eccessivo.

Il Draft rappresenta l'alternativa principale alla pesca casuale di risorse. Essenzialmente il pattern consiste nel predisporre un insieme iniziale di risorse attraverso un procedimento casuale, lasciando poi che sia il giocatore a decidere quale risorsa acquisire. La risorsa scelta è in genere esclusiva: ciò comporta che un giocatore non può scegliere una risorsa già acquisita da un altro partecipante.

L'idea di fondo del pattern è quella di utilizzare l'alea solo per definire e limitare le risorse disponibili nonché per variarle ad ogni turno, lasciando al giocatore un buon controllo sulla loro acquisizione.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo principale di un Draft è di consentire al giocatore una scelta esplicita delle risorse da acquisire. Inoltre il pattern consente che le risorse vengano estratte casualmente, senza che ciò riduca troppo la controllabilità del gioco.

In che forme si presenta?

La *pesca multipla* è la forma più semplice di questo pattern ed è presente in diversi giochi di carte: invece di pescare una singola carta da un mazzo coperto, il giocatore può pescarne un certo numero e poi tenerne una soltanto.

In Ticket to Ride, quando il giocatore sceglie di pescare nuove carte Biglietto, ne prende tre dal mazzo e poi decide quali tenere, conservandone, in ogni caso, almeno una.

Le varianti che seguono sono maggiormente interattive.

Il Draft *a riduzione* è la forma più diffusa di Draft. Essa prevede che tutti i giocatori partano con una mano di un ugual numero di carte e che effettuino contemporaneamente la scelta: ogni giocatore tiene per sé una delle carte e passa le rimanenti al giocatore alla propria sinistra. Si prosegue in questo modo fino ad esaurimento dell'intera mano. L'interazione è data dal fatto che, scegliendo una data carta, la si sottrae anche a un avversario.

In 7 Wonders tutti i giocatori iniziano la partita con una mano di 7 carte. Essi scelgono contemporaneamente una carta, la rivelano applicandone gli effetti, e poi ognuno passa le carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra. Il draft si ripete fino all'esaurimento delle carte.

In una variante simile c'è un insieme di risorse unico per tutti i giocatori, che si svuota progressivamente. Inizialmente tutte le risorse sono scoperte sul tavolo oppure sono in mano a un singolo giocatore. Poi ciascun giocatore, a turno, sceglie una delle risorse. Le al-

ternative a disposizione dei giocatori si riducono fino ad esaurirsi completamente.

In Bang!, quando viene giocata la carta Emporio si scoprono sul tavolo tante carte quanti sono i giocatori. Poi ogni giocatore, a partire da quello di turno, sceglie una delle carte.

In Puerto Rico si pongono scoperti, sul tavolo, tanti tasselli piantagione quanti sono i giocatori, più uno. Quando viene scelto il personaggio del Colonizzatore, ciascun giocatore sceglie una piantagione e la piazza sulla propria plancia.

In Citadels il giocatore col segnalino Corona compone un mazzetto con i Personaggi disponibili per il nuovo round. Poi, a partire da lui, ciascun giocatore sceglie segretamente uno dei Personaggi dal mazzetto e passa i rimanenti all'avversario alla sua sinistra.

In un Draft *a rimpinguo immediato* le alternative sono in numero costante perché dopo ogni acquisizione viene estratta una nuova risorsa e aggiunta alle precedenti.

In Thurn and Taxis il draft delle carte Città è a rimpinguo immediato: la carta presa da un giocatore viene immediatamente sostituita da una nuova carta pescata dal mazzo.

In Ticket to Ride il giocatore può scegliere tra cinque carte Carrozza scoperte. Ogni volta che un giocatore prende una carta, essa viene subito rimpiazzata da una nuova carta estratta dal mazzo.

La tecnica dello *slittamento* viene applicata spesso a un Draft *a riduzione*, per assicurare un ricambio continuo di risorse. Consiste in questo: ciascuna risorsa viene posta in corrispondenza di uno spazio sul piano di gioco, che ne definisce il costo; al termine del round, se sono rimaste delle risorse che nessun giocatore ha voluto, esse slittano di un posto, spostandosi verso lo spazio di costo inferiore. Se nello spazio di costo più basso c'è una risorsa, essa può rimanere dov'è o essere eliminata dal gioco; inoltre gli spazi rimasti vuoti vengono riempiti con nuove risorse estratte a caso.

In Stone Age vi sono sul tabellone quattro carte civilizzazione, scoperte, in corrispondenza di altrettanti spazi. La carta nel primo spazio costa 1 risorsa, quella nel secondo ne costa 2 e

così via. Al termine di un round le carte rimaste vengono spostate in direzione del primo spazio, riducendo così il loro costo.

In Through the Ages, all'inizio di ogni turno vengono rimosse alcune carte che si trovano nelle prime posizioni del tabellone, cioè le più economiche. Le rimanenti slittano per far posto a nuove carte opportunamente estratte.

Un Draft *riordinato* consiste nel riorganizzare in qualche modo le risorse estratte in modo da correggere parzialmente l'effetto del caso. Questa tecnica garantisce un buon compromesso tra la casualità dell'ingresso in gioco delle risorse, nel corso della partita, e la necessità di mantenere un certo ordine.

In Alta Tensione le centrali da mettere all'asta vengono estratte da un mazzo e disposte su due file differenti: mercato presente e mercato futuro. Le due file vengono continuamente riordinate in modo che nel mercato presente si trovino tutte le centrali di valore più basso. Ad ogni turno, solo le centrali del mercato presente possono essere acquisite; inoltre la centrale più potente del mercato futuro viene rimessa in fondo al mazzo. In questo modo le centrali di valore maggiore diventeranno disponibili solo nella fase finale della partita.

A questo pattern si ispirano le meccaniche di *piazzamento lavoratori*: il giocatore effettua una scelta, piazzando un proprio segnalino su uno spazio del tabellone o su una carta scoperta, e contemporaneamente sottrae quella scelta ad un altro giocatore, il quale dovrà optare per un'alternativa.

In Caylus e Kingsburg gli spazi sul tabellone sono esclusivi: quando un giocatore ne sceglie uno, piazzandovi un proprio segnalino, impedisce ai suoi avversari di fare altrettanto.

Un *draft multiplo* si ha quando la scelta non riguarda una singola risorsa ma un gruppo di risorse, che il giocatore acquisisce tutte in una volta.

In Zooloretto ogni vagone può contenere fino a tre tessere-animale. Quando un giocatore sceglie uno dei vagoni, prende tutte le tessere poste su di esso.

In Steam, all'inizio del gioco si pongono, in degli appositi riquadri sul tabellone, dei set di tre cubetti-merce, estratti a ca-

so da un sacchetto. Ogni volta che, durante la partita, un giocatore deve posizionare delle merci su una città, può scegliere uno dei set disponibili.

Che conseguenze produce?

• *Sorgente controllabile* – Il pattern fornisce una sorgente di risorse. Rispetto a un'assegnazione casuale garantisce una maggiore controllabilità e un minore impatto dell'alea.

• *Limitazione delle scelte* – Il pattern è utilizzabile per evitare un eccesso di alternative a disposizione. Ad esempio, se il gioco prevede la costruzione di edifici, rappresentati su apposite tessere, invece che metterli tutti a disposizione fin dall'inizio del gioco se ne possono estrarre un piccolo numero a caso, a ogni turno. Ciò aiuta a ridurre il rischio di Analisi-paralisi.

• *Interazione competitiva* – Il fatto che la scelta di un giocatore venga preclusa agli altri crea una dinamica di interazione competitiva. Può capitare che un giocatore miri più a sottrarre una possibilità a un avversario che a ottenere un vantaggio diretto per se stesso.

• *Variabilità* – Quando le risorse da scegliere sono sempre differenti, perché estratte a caso e continuamente rimpinguate, si ha un buon grado di variabilità tra un turno e l'altro.

• *Risorsa debole* – Se il giocatore può sempre scegliere le risorse da acquisire, è più improbabile (ma non del tutto impossibile) che si ritrovi con risorse inutilizzabili.

• *Stagnazione* – Questo è un problema che si può verificare quando le risorse a disposizione non sono tutte ugualmente appetibili: il rischio è che alcune di esse rimangano permanentemente sul tavolo senza essere mai scelte. Ci sono diverse possibili soluzioni a questo problema:

- consentire al giocatore di eliminare tutte le risorse e sostituirle con delle nuove immediatamente prima di acquisirne una; ciò può richiedere o meno un costo aggiuntivo;
- sostituire tutte le risorse con cadenza regolare, ad esempio al termine di ogni round;
- applicare la tecnica dello *slittamento*, eliminando, a ogni turno, una o più risorse tra le più economiche;
- applicare il pattern **Punto di accumulazione (446)**, accumulando su ogni risorsa non scelta una risorsa *incentivo*.

In Thurn and Taxis il giocatore può usare l'aiuto del Sindaco per rimpiazzare tutte le carte presenti sul tabellone, prima di sceglierne una.

In Puerto Rico, al termine della fase del Colonizzatore, tutte le piantagioni non acquisite dai giocatori vengono scartate.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Alternative disponibili* – Le risorse da acquisire possono essere estratte casualmente a ogni turno oppure, come in alcune forme di piazzamento lavoratori, essere fisse o predeterminate.

• *Numero di alternative* – Se le risorse vengono estratte a caso questo parametro è fondamentale: anche se è il giocatore a decidere quale risorsa prendere, è chiaro che un alto numero di alternative gli garantisce un maggior grado di controllo, mentre se le alternative sono poche l'impatto dell'alea potrebbe essere significativo.

• *Draft a riduzione* – Se adottate questa variante, con n giocatori avete due possibilità: estrarre a caso n risorse, oppure n + 1 risorse. Nel primo caso l'ultimo giocatore di turno avrà una scelta forzata, perché dovrà prendere l'ultima risorsa rimasta, mentre nel secondo conserverà la possibilità di scelta tra due alternative.

• *Reintegro delle risorse* – In che momento viene riformato l'insieme di risorse disponibili? La variante *a rimpinguo immediato* prevede che una nuova risorsa venga resa disponibile immediatamente dopo che un'altra è stata acquisita. Altre varianti prevedono un rimpinguo al termine del round o di una manche di gioco.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Pesca casuale*, che prevede di estrarre casualmente una risorsa da un insieme e tenerla, senza che ciò comporti alcuna scelta da parte del giocatore. In questi casi la scelta è legata ai possibili utilizzi della risorsa acquisita.

In Carcassonne il giocatore pesca una tessera casualmente all'inizio del turno, e poi sceglie dove collocarla sul piano di gioco.

A volte si usano entrambe le forme del pattern nella stessa meccanica, per ampliare le possibilità di scelta.

In Ticket to Ride, il giocatore può scegliere tra prendere una delle carte Carrozza scoperte o pescarne una a caso dal mazzo.

Pesca casuale si basa a sua volta sul pattern **Informazione nascosta (403)**.

Il Draft presuppone che la scelta della risorsa sia effettuata da un giocatore per volta. La principale alternativa è quindi **Scelta simultanea (320)**: tutti i giocatori scelgono contemporaneamente.

Se volete utilizzare un Draft *a riduzione*, **Turno variabile (505)** è probabilmente un pattern imprescindibile dato che scegliere per primi garantisce un maggior numero di alternative.

Il pattern **Side effect (420)** può essere utile per gestire il reintegro delle risorse acquisibili.

Con *pesca multipla* potete introdurre il pattern **Modificatore (287)** nella variante *ampliatore di scelte*, per consentire al giocatore di avere un ventaglio di alternative più ampio.

Punto di accumulazione (446) può essere usato per risolvere il problema della stagnazione delle risorse: si può fare in modo che esse si accumulino su un punto di scelta oppure si può aggiungere su di esse un *incentivo* per renderle più appetibili.

Un *draft multiplo* è una forma di **Sovraccarico (280)** *a effetti omogenei*.

ASTA

L'assegnazione di una risorsa al giocatore che effettua l'offerta migliore.

In Alta Tensione il giocatore di turno sceglie una delle centrali elettriche disponibili e la mette all'asta. Egli parte con un'offerta base di denaro; gli altri giocatori, nell'ordine, devono passare o rilanciare, aumentando l'offerta. Si procede così finché tutti hanno passato tranne uno: l'ultimo rimasto paga la somma dovuta e si aggiudica la centrale.

Descrizione generale

L'Asta è uno di quei meccanismi che tutti conoscono, dato che viene utilizzato in alcune situazioni di vita reale. L'idea di fondo è semplice: se più persone desiderano uno stesso bene, esso viene assegnato a colui che è disposto a pagarlo più di tutti.

Un'Asta è un meccanismo che prevede il coinvolgimento contemporaneo di più giocatori, i quali competono per l'ottenimento di una risorsa *target*. Il pattern prevede che ciascun giocatore faccia un'offerta, consistente in una quantità a piacere di un'altra risorsa che funge da *valuta*; la risorsa target viene poi assegnata al giocatore che effettua l'offerta più alta.

Qual è il suo scopo?

Il pattern crea, per una risorsa, una modalità di acquisizione in grado di coinvolgere tutti i giocatori contemporaneamente. Inoltre consente di non specificare il costo esatto di una risorsa, lasciando che siano i giocatori stessi a stabilirlo.

In che forme si presenta?

La forma d'Asta più utilizzata è quella *al rialzo*: uno dei giocatori comincia facendo un'offerta; ciascuno dei giocatori successivi può scegliere di passare, rinunciando al premio, oppure di rilanciare, aumentando l'offerta. Al termine delle puntate, il giocatore che ha fatto l'offerta più alta paga il dovuto e si aggiudica il premio.

In Through the Ages, quando una carta Evento rivela un nuovo territorio da colonizzare, ogni giocatore effettua un'offerta in un unità militari: il giocatore con l'offerta più alta si aggiudica il territorio, sacrificando le unità offerte.

Un'Asta *al ribasso* funziona con una logica inversa: l'offerta corrisponde al pagamento che il giocatore richiede come compenso per un lavoro fornito. Pertanto vince l'asta il giocatore che chiede il compenso inferiore.

In un'Asta *alla cieca* tutti i giocatori effettuano contemporaneamente la loro offerta, per esempio racchiudendo le risorse offerte nel pugno di una mano o calando delle carte coperte. In questo caso è necessario specificare un *tie breaker*, cioè un criterio di spareggio per risolvere il caso di offerte uguali.

In Tempus, nel caso di un combattimento i giocatori possono aumentare la propria forza calando delle carte coperte. Quando le carte vengono rivelate, si determina chi ha la forza maggiore.

In una *votazione* i giocatori non cercano di aggiudicarsi una risorsa bensì fanno pressione affinché un certo effetto si verifichi. Questa variante crea una forma di interazione multipla cooperativa e competitiva al tempo stesso.

In una meccanica di votazione ogni giocatore vota per uno degli effetti possibili, puntando una certa quantità di valuta. Alla fine viene applicato l'effetto che ha ricevuto maggiori voti. L'effetto, che ha un impatto su tutti i giocatori, può consistere nell'ingresso in gioco di una particolare carta o risorsa, nell'attivazione di un evento o nel movimento di una risorsa condivisa.

La risorsa target di un'Asta può essere di qualunque natura.

Il caso tipico è quello di una risorsa unica che viene acquisita da chi vince l'asta.

In Monopoly, quando un giocatore capita col proprio segnalino su una proprietà libera e decide di non acquistarla, essa viene messa all'asta tra i rimanenti giocatori e assegnata a chi effettua l'offerta maggiore.

Un'altra possibilità è che tutti i partecipanti acquisiscano risorse da un insieme ma il vincitore dell'asta ha diritto a scegliere per primo.

In Maharaja, all'inizio del gioco è possibile effettuare un'asta per l'assegnazione dei Personaggi. Il giocatore che vince il giro d'asta iniziale sceglie il Personaggio per primo. Si eseguono poi ulteriore aste, fino all'assegnazione di tutti i personaggi.

In un'*asta per l'ordine di turno* viene messo all'asta il diritto di agire per primi nel turno che sta per cominciare (diritto che può essere considerato come una risorsa istantanea). A seconda dei casi, l'asta può essere eseguita solo all'inizio del gioco oppure all'inizio di ogni nuovo round.

In Steam si effettua un'asta al rialzo all'inizio di ogni turno. Durante il giro di offerte, il primo giocatore che passa diventa l'ultimo di turno; il secondo a passare diventa penultimo e così via, fino al vincitore che sarà il primo giocatore. I giocatori posizionatisi per primo e secondo pagano l'intera somma offerta, l'ultimo non paga nulla e tutti gli altri pagano la metà dell'offerta.

In Tikal, nella variante per esperti, si effettua un'asta per determinare l'ordine di turno. La valuta utilizzata per le offerte sono i punti vittoria. Innanzitutto si scoprono tante tessere territorio quanti sono i giocatori, poi si svolge l'asta; il vincitore sceglie una delle tessere ed esegue il proprio turno per primo.

Alcuni giochi d'azzardo si basano su un meccanismo molto simile a un'asta, in cui il premio consiste nel diritto di rimanere in gioco per tentare di aggiudicarsi il piatto.

Il Poker consiste essenzialmente in uno o più giri di puntate: un giocatore può "vedere" la puntata corrente, rilanciare o infine passare, perdendo l'intera somma puntata fino a quel momento. Se un giocatore rimane da solo si aggiudica il piatto. Se più giocatori rimangono fino alla fine, si confrontano i punteggi delle loro mani per determinare il vincitore.

Che conseguenze produce?

• *Sorgente di risorse* – La principale conseguenza di un'Asta è che fornisce ai giocatori un modo di procurarsi una determinata risorsa.

• *Interazione e Tensione* – Il pattern assicura un grado molto forte di interazione competitiva e carica di tensione. Si tratta di un'interazione multipla in quanto coinvolge più giocatori allo stesso tempo.

• *Bilanciamento* – Se il valore di una risorsa è fortemente variabile a seconda del contesto, anche determinarne il costo può essere difficile. Il designer può allora utilizzare l'Asta come meccanismo di auto-bilanciamento, lasciando che siano i giocatori a stabilire il prezzo finale. Tuttavia ciò crea un altro problema: nelle prime partite i giocatori avranno difficoltà a valutare correttamente il valore della risorsa e ciò potrebbe portarli ad effettuare degli investimenti sbagliati.

• *Controllabilità* – Il costo della risorsa non è fissato in anticipo e ciò permette al giocatore la scelta sull'offerta da effettuare. A ogni giro di offerte il giocatore dovrà valutare se sia più conveniente rilanciare o rinunciare alla risorsa.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Target* – È il parametro principale del pattern: qual è il premio per cui i giocatori sono in competizione? Si tratta di una risorsa esclusiva, del diritto di scegliere per primi in un insieme, o di un beneficio di altra natura?

• *Valuta* – Qual è la risorsa che i giocatori puntano nelle loro offerte? In genere si tratta di una risorsa consumabile, come il denaro, ma a volte si utilizzano soluzioni inconsuete, ad esempio si spendono punti vittoria.

• *Base d'asta e incremento* – La base d'asta è l'offerta minima che il primo giocatore dovrà effettuare, e può anche essere pari a zero. L'incremento corrisponde al rilancio minimo ed è generalmente pari all'unità di valuta.

• *Asta libera o strutturata* – In un'Asta *libera* i giocatori non devono seguire un ordine preciso nel fare le loro offerte ma possono liberamente rilanciare in ogni momento. Una forma più strutturata di questo pattern prevede invece che ciascun giocatore, in ordine di turno, faccia la propria offerta o dichiari "passo".

• *Numero di giri* – In un'Asta *al rialzo* che sia anche strutturata il designer deve stabilire se c'è un unico giro di offerte oppure se si debba procedere finché tutti i giocatori hanno passato tranne uno. Nel primo caso ogni giocatore ha più opportunità di fare un'offerta, e quindi maggior controllo; il secondo metodo dà un'unica chance a ciascun giocatore e un vantaggio maggiore all'ultimo dichiarante, ma consente di velocizzare il gioco.

• *Recupero dell'offerta* – Generalmente è solo il giocatore che si aggiudica la risorsa a pagare il dovuto. Il designer può anche decidere che gli altri partecipanti *non* recuperino l'offerta dichiarata, tuttavia in questo caso è meglio limitare il pagamento ad una parte della somma puntata, dato che già il dover pagare senza ottenere nulla è una potenziale sorgente di frustrazione per i giocatori. L'entità del pagamento è un parametro determinante ai fini della dinamica che si vuole generare, che potrà indirizzarsi, a seconda della scelta fatta, verso puntate tendenzialmente basse o elevate.

Relazioni con altri pattern

Un'Asta che premi chi fa l'offerta più alta si basa essenzialmente sul pattern **Maggioranza (334)**. Quest'ultimo, però, spinge il giocatore ad accumulare una risorsa, mentre in un'Asta ciò che conta è il quantitativo di risorsa offerta.

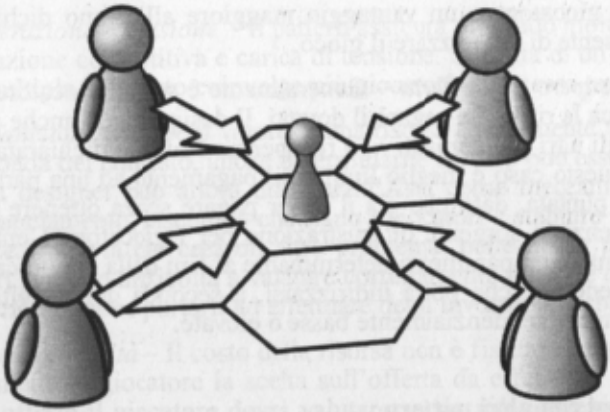
L'Asta *alla cieca* utilizza una forma di **Scelta simultanea (320)**.

Il recupero dell'offerta fatta da parte di tutti coloro che hanno perso l'Asta può essere interpretato come una forma di **Compensazione (430)**.

Una *risorsa tattica*, variante di **Effetto variabile (294)**, data la forte variabilità del suo valore potrebbe essere adatta a una modalità di acquisizione basata su un'Asta.

SCELTA SIMULTANEA

Una scelta che tutti i giocatori effettuano contemporaneamente.



In Niagara tutti i giocatori scelgono contemporaneamente una tessera Pagaia e la pongono coperta sul piano di gioco. Poi i giocatori agiscono uno per volta: a partire dal primo, ciascuno rivela la tessera scelta e muove le proprie canoe del numero di spazi indicati sulla tessera.

Descrizione generale

In molti giochi è naturale attendere il proprio turno per fare una mossa. È chiaro che in questo modo la scelta del giocatore sarà influenzata da ciò che gli avversari hanno fatto prima di lui. Una dinamica del tutto diversa si ottiene, invece, quando i giocatori sono chiamati a effettuare la loro scelta contemporaneamente, ciascuno all'insaputa delle intenzioni dell'altro.

Una Scelta simultanea è una scelta effettuata da tutti i giocatori contemporaneamente. La scelta può riguardare un'azione che si vuole effettuare, una risorsa da acquisire oppure un'offerta, cioè una quantità di risorsa da investire.

Qual è il suo scopo?

Il pattern, oltre ad abbattere drasticamente i tempi di attesa tra un turno e l'altro, spinge il giocatore a tentare di prevedere il comportamento degli altri partecipanti.

In che forme si presenta?

Carte e tessere sono i componenti che meglio si prestano all'applicazione di questo pattern: messe coperte sul tavolo, davanti a ciascun giocatore, possono poi essere rivelate, contemporaneamente o una per volta, in modo che ciascuno possa eseguire la mossa scelta.

In alcuni casi la scelta consiste in un'offerta, fatta allo scopo di acquisire una risorsa contesa tra i giocatori: questi racchiudono nel pugno di una mano un quantitativo a piacere di monete o cubetti e poi rivelano contemporaneamente la propria offerta. Questo tipo di Scelta simultanea è una forma di **Asta (315)**.

In un'asta alla cieca, tutti i giocatori effettuano la loro offerta chiudendo delle monete nel palmo di una mano. Si rivelano, poi, le offerte per vedere qual è la più alta.

Nella *scelta simultanea delle azioni* la scelta consiste nella programmazione di un'azione. Il turno di gioco si divide allora in due fasi: una *fase di scelta*, in cui i giocatori programmano tutti insieme la mossa da svolgere, e una *fase di risoluzione*, in cui le azioni vengono portate a termine da un giocatore per volta, secondo un ordine che può essere prestabilito o dipendere dall'azione scelta.

In Niagara, nella fase di scelta i giocatori selezionano una tessera Pagaia; nella fase di risoluzione, a partire dal primo giocatore, ciascuno muove le proprie canoe in base alla Pagaia selezionata.

Ne Il Castello i giocatori scelgono contemporaneamente una carta Personaggio. Successivamente le carte giocate si attivano in un ordine prestabilito: il Messaggero gioca per primo, mentre chi ha calato il Capomastro gioca per ultimo.

Il pattern può essere utilizzato con vari intenti.

Nel caso più semplice, quando la scelta di ciascun giocatore non è influenzata dalle scelte altrui, il pattern offre un modo naturale di

ridurre i tempi di attesa, lasciando che tutti i giocatori operino in contemporanea.

In 7 Wonders i giocatori scelgono una carta dalla propria mano e la rivelano tutti insieme. Poi, sempre in contemporanea, eseguono le azioni indicate sulle carte scelte.

In altre situazioni il pattern ha lo scopo di impedire che un giocatore possa basare la propria scelta su ciò che ha fatto l'avversario prima di lui.

In un'asta alla cieca, a differenza che in un'asta al rialzo, ciascun giocatore deve fare la propria offerta all'insaputa di quanto offriranno gli avversari.

A volte il pattern è impiegato per risolvere un conflitto tra due contendenti, che dichiarano contemporaneamente la propria volontà. Esso è particolarmente adatto a simulare quelle situazioni di vita reale, come ad esempio i combattimenti, in cui più agenti operano contemporaneamente.

Nella morra cinese, nota anche come Sasso, Carta e Forbici, i due giocatori effettuano contemporaneamente con la mano un gesto a scelta tra sasso, carta o forbici. Il sasso batte le forbici, che battono la carta, che, a sua volta batte il sasso: questa semplice relazione stabilisce chi dei due ottiene il punto.

Nella variante *scelta simultanea multipla* si operano contemporaneamente più scelte, relative, ad esempio, a più azioni da compiere.

In Maharaja ogni giocatore dispone di un disco azioni munito di due lancette. Tutti i giocatori selezionano segretamente due azioni, spostando le lancette. Poi, in ordine di turno, ciascun giocatore rivela le mosse programmate e le porta a termine.

Che conseguenze produce?

• *Abbattimento del downtime* – La principale conseguenza del pattern è che abbatte drasticamente il downtime; l'eventuale attesa è limitata alla sola *fase di risoluzione*.

• *Interazione e predizione* – Il pattern crea una dinamica di interazione molto particolare: ogni giocatore cercherà, nell'effettuare la scelta, di prevedere il comportamento degli altri partecipanti.

• *Incertezza e scelte cieche* – Se i giocatori non hanno sufficienti elementi che consentano loro di individuare il plausibile comportamento degli avversari, c'è il rischio che la scelta sia effettuata completamente alla cieca. Ad ogni modo, anche in presenza di alcuni indizi, il grado di incertezza è tipicamente abbastanza alto.

• *Tensione e sorpresa* – La tensione è alta perché ciascun giocatore spera, segretamente, che le scelte degli avversari non entrino in conflitto con le proprie. Non manca, naturalmente, il fattore sorpresa.

• *Latenza* – Nella *scelta simultanea delle azioni* la separazione tra le fasi di scelta e risoluzione crea una naturale latenza tra il momento in cui il giocatore sceglie l'azione e quella in cui ha la possibilità di eseguirla.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Programmazione della scelta* – Nella variante *scelta simultanea delle azioni* dovete trovare un modo che consenta al giocatore di esprimere la propria scelta in modo preciso e sintetico. Se la scelta è *multipla*, cioè riguarda più azioni, potete usare espedienti come:
– calare una o più carte;
– porre dei segnalini su una plancia nascosta dietro uno schermo;
– posizionare delle lancette su una rondella.

• *Ordine di risoluzione* – In genere è necessario stabilire un *primo giocatore*, per definire l'ordine in cui i giocatori risolvono le azioni scelte. Tale ordine ha spesso un'importanza fondamentale e dovrebbe essere un elemento controllabile dai giocatori (v. **Turno variabile (505)**). A seconda dei casi può essere più conveniente muovere per primi, in modo da conoscere con precisione lo stato del gioco al momento dell'azione, o per ultimi, per sfruttare la conoscenza delle azioni eseguite dagli avversari.

• *Privilegio di turno* – Il *primo giocatore* potrebbe anche avere un privilegio speciale, oltre al diritto di agire per primo. Ad esempio potrebbe, fin dalla fase di scelta, imporre un vincolo che tutti gli altri dovranno rispettare per quel turno.

• *Tie breaker* – In alcune situazioni è importante stabilire cosa accade quando due o più giocatori effettuano la stessa scelta. Ad esempio, se i giocatori competono per una risorsa esclusiva e più giocatori hanno espresso la volontà di acquisirla, a chi verrà assegnata? Un *tie breaker* è un criterio di spareggio, introdotto per risolvere i casi di ambiguità. Il caso più semplice è quello in cui ha la priorità il giocatore che viene per primo, in senso orario, a partire dal *primo giocatore*.

• *Compensazione* – Se il *tie breaker* assegna una risorsa esclusiva solo a uno dei giocatori interessati, potreste prevedere per gli altri una forma di risarcimento (v. **Compensazione (430)**).

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Scelta individuale*, in base al quale un solo giocatore alla volta effettua la propria mossa, prima di passare il turno.

Il pattern produce effetti simili a quello di **Informazione nascosta (403)**, con la differenza che non sempre consente il bluff: questa dinamica, infatti, richiede il più delle volte che un giocatore possa basare la propria mossa su ciò che un avversario ha fatto in precedenza.

Nella variante *scelta simultanea delle azioni* si può applicare **Turno variabile (505)** per definire l'ordine in cui le azioni, scelte contemporaneamente, vengono effettivamente portate a termine. In questi casi, infatti, ci possono essere dei vantaggi o svantaggi legati al fatto di agire per primi o per ultimi.

La variante *scelta simultanea multipla*, quando riguarda delle azioni da svolgere, è un'applicazione del pattern **Mosse multiple (487)**.

Un **Vincolo immediato (261)** nella variante *vincolo esogeno* può fornire degli spunti interessanti per definire un *privilegio di turno*.

Compensazione (430) è un pattern da tenere presente quando la Scelta simultanea riguarda l'acquisizione di una risorsa: i giocatori che rimangono a mani vuote potrebbero ricevere una forma di risarcimento.

Un'**Asta (315)** *alla cieca* utilizza una Scelta simultanea per la dichiarazione delle offerte.

Capitolo III

DINAMIZZATORI

Attacco, Maggioranza, Corsa, Risorsa limitata, Difesa, Ribaltone, Bonus, Malus, Vincolo differito, Deterrente, Rischio bilanciato, Informazione nascosta, Escalation

Il titolo di questa sezione non deve indurre in confusione: i pattern qui descritti non sono descrizioni di dinamiche, bensì sono ancora una volta dei frammenti di meccanica. Essi tuttavia si occupano principalmente degli espedienti attraverso i quali il designer può favorire o scoraggiare il sorgere di determinate dinamiche o estetiche (sensazioni del giocatore). Grazie a questi pattern il designer può definire Obiettivi, creare difficoltà, competizione, Incertezza e, quando necessario, accrescere il livello di Tensione.

I primi quattro sono pattern di interazione, in grado di creare un clima fortemente competitivo tra i giocatori. **Attacco (327)** permette a un giocatore di danneggiare uno o più avversari. **Maggioranza (334)** e **Corsa (342)** prevedono premi, rispettivamente, per il giocatore che ottiene un maggior numero di risorse rispetto agli avversari o che raggiunge un dato obiettivo per primo. **Risorsa limitata (347)** illustra cosa accade se la quantità di una certa risorsa è limitata a un piccolo numero di esemplari.

I successivi due pattern rappresentano degli aiuti forniti al giocatore: **Difesa (353)** consente di proteggersi da un attacco o da una situazione sfavorevole, mentre **Ribaltone (359)** consente di volgere uno svantaggio a proprio favore.

Seguono poi quattro pattern che creano nuovi obiettivi o che introducono ostacoli a obiettivi preesistenti. **Bonus (364)** stabilisce un premio per il raggiungimento di un target, e può incoraggiare una dinamica, mentre **Malus (372)** consiste in una penalità assegnata quando un obiettivo non viene raggiunto o come conseguenza di un attacco. **Deterrente (389)** è una regola che ha lo scopo di scoraggiare una condotta di gioco. Infine **Vincolo differito (380)** introduce una condizione da rispettare in determinati momenti della partita.

Due sono i pattern che aggiungono incertezza al sistema di gioco. **Rischio bilanciato (397)** permette di introdurre nel gioco un elemento aleatorio attraverso la contrapposizione di due alternative: una priva di rischi, l'altra più rischiosa ma anche più remunerativa.

Informazione nascosta (403) consiste nell'idea che alcune informazioni vengano tenute nascoste ai giocatori, in modo da favorire effetti di suspense e sorpresa o dinamiche deduttive.

Infine il pattern **Escalation (411)** crea un senso di crescita e di evoluzione nel corso della partita, grazie all'aumento progressivo di opportunità o difficoltà.

ATTACCO

Un'azione che permette a un giocatore di danneggiare un avversario.

Ne I Coloni di Catan la meccanica del Brigante è una forma di attacco che consente al giocatore di rendere un terreno improduttivo, danneggiando, così, tutti i giocatori che posseggono una colonia su quel terreno. Inoltre l'attaccante può rubare una carta-materia a uno di questi giocatori.

Descrizione generale

La competizione tra i giocatori si manifesta essenzialmente in due modi: in primo luogo ognuno cerca di raggiungere un obiettivo "prima" o "meglio" degli altri; in secondo luogo cerca anche di ostacolare gli avversari nel loro tentativo, spesso danneggiandoli direttamente ovvero sottraendo loro risorse o opportunità.

Un Attacco è una meccanica che consente a un giocatore di agire in modo da procurare un danno a uno o più avversari.

Qual è il suo scopo?

Il pattern introduce nel sistema un'interazione molto forte, di tipo competitivo.

In che forme si presenta?

Le varianti di questo pattern si distinguono in base al numero di giocatori coinvolti e al modo in cui l'attaccante determina i bersagli della sua azione.

Un *attacco diretto* si verifica quando il giocatore sceglie, come

bersaglio, uno specifico avversario o una sua risorsa. In genere, perché l'attacco vada a buon fine è necessario possedere una particolare risorsa-arma o soddisfare alcuni specifici requisiti. Ciò contribuisce a rendere non scontato l'esito dell'attacco.

In Risiko! il giocatore può attaccare il territorio di un avversario partendo da uno adiacente. Nel caso vinca la battaglia potrà occupare il territorio, sottraendolo al suo proprietario.

In Bang! si può attaccare uno specifico avversario con una carta Bang!, sottraendogli un punto vita, o con una carta Cat Balou, facendogli scartare una carta dalla mano.

Ne Il verme è tratto un giocatore può rubare una tessera a un avversario se riesce a ottenere con i dadi l'esatto numero riportato sulla tessera.

In Niagara, se un giocatore, mentre risale il fiume, raggiunge con la propria canoa quella di un avversario, può rubare la gemma trasportata da quest'ultimo.

Un *attacco indiretto* non fa riferimento a un avversario in modo esplicito, bensì utilizza un criterio di selezione per stabilire chi viene colpito e chi no. Questo fa sì che spesso i bersagli siano più di uno. Ad esempio, l'attacco può far riferimento a un tipo di risorsa, in modo che vengano colpiti tutti coloro che ne posseggono un esemplare.

Ne I Coloni di Catan la carta Monopolio permette di effettuare un attacco indiretto: il giocatore nomina una materia e ciascun avversario deve consegnargli tutte le carte del tipo dichiarato.

In Citadels ci sono varie possibilità di attacco contro un avversario, date dalle azioni dell'Assassino, del Ladro, del Mago e del Mercenario. In tutti i casi l'attaccante nomina un altro Personaggio, danneggiando, così, il giocatore che ne è il proprietario per quel turno.

In altri casi un *attacco indiretto* può far riferimento a una posizione sulla mappa di gioco o a una risorsa condivisa, in modo che siano colpiti quei giocatori che occupano la posizione o che condividano il possesso della risorsa.

In Egizia l'anello di irrigazione del Nilo determina quali tipologie di campi producono e quali no. Spostando tale anello è

possibile, quindi, danneggiare uno o più avversari rendendo i loro campi improduttivi.

Un *attacco multiplo* si caratterizza per il fatto che coinvolge contemporaneamente più avversari.

Ne I Coloni di Catan il posizionamento del Brigante su un terreno è un attacco multiplo, perché danneggia tutti i giocatori che hanno una colonia o una città su quel terreno.

In Dominion, quando un giocatore mette a terra la Strega tutti i suoi avversari devono prendere una carta Maledizione, che vale un punto negativo a fine partita.

In Bang! un giocatore può calare la carta Indiani, costringendo tutti gli avversari a rispondere con un Bang! oppure a perdere un punto vita.

In Caylus un giocatore può spostare il Prevosto in modo che esso si porti alla sinistra di uno o più edifici: i giocatori che hanno piazzato un lavoratore su tali edifici non riusciranno ad attivarli.

In alcuni casi una meccanica di attacco produce sempre lo stesso effetto. In altri vi sono delle specifiche carte o tessere, a ciascuna delle quali corrisponde un diverso effetto di attacco.

Ne I Coloni di Catan l'effetto del Brigante è sempre lo stesso: l'occupazione di un terreno e il furto di una materia.

In Through the Ages alcune speciali carte Aggressione permettono di attaccare una civiltà avversaria. Se l'attacco va a buon fine, si applicano gli effetti riportati sulla carta, che per lo più comportano un guadagno di risorse per l'attaccante e una perdita per il difensore.

È una forma di Attacco anche la possibilità di togliere a un avversario un vantaggio, ottenendo una **Maggioranza (334)** di risorse rispetto a lui. Questo tipo di attacco si basa su un confronto di forze tra due giocatori: ciascuno somma i valori di alcune risorse in proprio possesso e il vincitore dell'attacco è chi consegue il risultato più alto.

In Carcassonne è possibile sottrarre a un avversario il controllo di una città. Per farlo bisogna collocare su di essa un numero di omini maggiore rispetto a quelli dell'avversario.

In Tempus, nel caso di un combattimento entrambi i giocatori calcolano la loro forza di base, pari a 1 punto per ogni pedina coinvolta. A questa si aggiunge 1 punto per ogni carta corrispondente al terreno su cui si svolge l'attacco. Se l'attaccante ha il valore di forza più alto, vince e ha diritto a occupare l'esagono attaccato; in caso di sconfitta, invece, perde 1 pedina.

L'effetto di un Attacco consiste spesso nella distruzione o sottrazione di risorse, o nell'assegnazione di un **Malus (372)**.

In Citadels l'Assassino fa perdere un turno al giocatore bersaglio, il Ladro permette di sottrargli denaro, il Mago consente di prendergli delle carte mentre il Mercenario distrugge uno dei suoi edifici.

Ne I Coloni di Catan la carta Monopolio comporta la sottrazione di risorse agli avversari, mentre il Brigante è una risorsa negativa che rende un terreno improduttivo.

In Dominion la carta Milizia fa sì che tutti gli avversari scartino carte fino ad averne in mano solo tre, mentre il Burocrate li costringe a rimettere in cima al mazzo una carta Vittoria (utile solo alla fine della partita), in modo che venga ripescata al turno successivo.

Una *minaccia* è una mossa che non genera immediatamente un Attacco ma crea i presupposti per realizzarlo successivamente. La creazione di minacce è una dinamica che emerge quando, per portare a termine un Attacco, il giocatore deve necessariamente eseguire una o più mosse preparatorie.

In Carcassonne un giocatore non può direttamente collocare omini su una città già controllata da un avversario. Può però collocarli su una nuova tessera posta nelle vicinanze della città e, successivamente, tentare di collegare tale tessera alla città, utilizzando ulteriori tessere intermedie.

Che conseguenze produce?

• *Interazione e Tensione* – Il pattern porta l'interazione del gioco a un livello molto alto, permettendo a ogni giocatore di avere una forte influenza sugli avversari. La necessità di prevedere e parare gli attacchi crea un clima di tensione che piacerà ai giocatori più agguerriti.

• *Leader bashing* – Questa dinamica consiste nel fatto che i giocatori tendono a far convergere le proprie ostilità verso l'unico avversario che sta conducendo il gioco. Che questa sia una dinamica desiderata o un problema da evitare è qualcosa che dipende dal gioco specifico, e che deve essere valutata attentamente dal designer.

• *Stabilità e Feedback negativo* – Questo pattern può introdurre un feedback negativo e stabilizzare il sistema grazie alla possibilità, per i loser, di attaccare il leader per riguadagnare terreno. È però importante evitare che avvenga il contrario, cioè che il leader attacchi a sua volta il loser, limitando questa possibilità con un vincolo o un **Deterrente (389)**. Una possibile soluzione, ad esempio, è stabilire che un giocatore può attaccare solo un avversario "più forte" di lui, o solo il leader.

• *Kingmaking* – Un *attacco diretto* verso un avversario può generare un problema di Kingmaking. Ci sono varie possibili soluzioni a questo problema, tra cui:
- trasformare l'attacco da *diretto* in *multiplo,* facendo sì che esso colpisca sempre tutti gli avversari;
- trasformare l'attacco da *diretto* a *indiretto*, stabilendo un criterio per selezionare i bersagli in modo non esplicito.

• *Attacco debole* – Un Attacco che danneggi un avversario ma che non abbia alcun effetto positivo per l'attaccante è spesso un'alternativa inferiore o poco soddisfacente. Il problema non sussiste se l'attaccante può impossessarsi, in tutto o in parte, delle risorse sottratte al bersaglio. In alternativa si può pensare di sovraccaricare (v. **Sovraccarico (280)**) l'azione di Attacco aggiungendo, come effetto ulteriore, un vantaggio per l'attaccante.

La carta Strega, in Dominion, oltre ad assegnare una Maledizione a tutti gli avversari, consente anche all'attaccante di pescare due carte.

• *Latenza* – Le *minacce* introducono latenza nel gioco: il giocatore che si renda conto di essere la potenziale vittima di un Attacco futuro può cercare di prevenirlo o di predisporre un'opportuna **Difesa (353)**.

Negli Scacchi, il semplice spostamento di un pezzo in modo da farlo puntare verso un pezzo avversario rappresenta una minaccia di catturare questo pezzo. Ciascun giocatore deve individuare in tempo le minacce predisposte dall'avversario per poterle parare.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Tipo di attacco* – Se decidete di usare questo pattern dovreste fare molta attenzione a tutti i potenziali problemi che esso può creare. Valutate, in particolare, se sia il caso di inserire un *attacco diretto* o se invece siano preferibili altre forme.

• *Incertezza sull'esito* – Spesso è preferibile che l'esito di un attacco non sia prevedibile a priori. Potete generare un po' di incertezza sia utilizzando meccanismi aleatori, sia aumentando i vincoli e i requisiti necessari affinché l'attacco vada a buon fine. Le possibilità più usate sono:

– l'attaccante deve possedere una risorsa-arma;
– l'attaccante deve soddisfare un vincolo o conseguire una **Maggioranza (334)** di forze rispetto al difensore;
– l'esito dell'attacco è stabilito in base ad un meccanismo aleatorio, come il lancio di dadi o l'estrazione di carte;
– il giocatore bersaglio ha una possibilità di difendersi (v. **Difesa (353)**).

• *Informazioni parziali* – Per raggiungere un buon compromesso tra controllabilità di gioco è incertezza sull'esito dell'attacco, è possibile mescolare informazioni palesi e nascoste quando si determina la forza dei giocatori coinvolti.

In Tempus la forza di base, in un attacco, è data dalle pedine visibili sul tabellone. A questa i giocatori aggiungono carte calate segretamente dalla propria mano e rivelate simultaneamente.

• *Tipo di danno* – Il risultato di un Attacco non deve necessariamente essere la sottrazione di risorse. Ci sono altre possibilità interessanti, come:

– rendere temporaneamente inefficace la risorsa del giocatore colpito;
– assegnare al bersaglio una risorsa negativa o un **Malus (372)** che lo penalizzi nei turni che seguiranno;
– sottrarre punti vittoria, cioè risorse terminali piuttosto che risorse utilizzabili nel corso della partita.

Queste alternative sono spesso preferibili per due motivi: innanzitutto, da un punto di vista psicologico, un mancato guadagno nel futuro potrebbe essere meno frustrante rispetto ad una perdita nell'immediato; in secondo luogo, quando il giocatore non viene priva-

to di risorse importanti, ha maggiori possibilità di recuperare lo svantaggio subito.

Ne I Coloni di Catan il Brigante rende improduttivo un terreno; questo tornerà produttivo quando il Brigante verrà spostato su un altro punto della mappa.

• *Entità del danno* – Per avere un sistema più stabile potreste stabilire che il danno non sia fisso ma vari in funzione dello stato del giocatore colpito. In questo modo un loser riceverebbe un danno minore rispetto al leader.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è **Difesa (353)**, che è una scelta naturale da affiancare ad Attacco. Potete comunque aggiungere anche altre forme di aiuti: **Compensazione (430)** aiuta il giocatore bersaglio a ridurre il danno subito; **Ribaltone (359)** suggerisce una strategia per trasformare il danno in un vantaggio.

Il pattern **Informazione nascosta (403)** può essere utile per aggiungere una componente di incertezza ad un Attacco, rendendone l'esito meno prevedibile.

Per limitare, scoraggiare o incoraggiare determinate dinamiche di Attacco, si possono prendere in considerazione i pattern **Vincolo immediato (261)**, **Deterrente (389)** e il suo duale *Incentivo*.

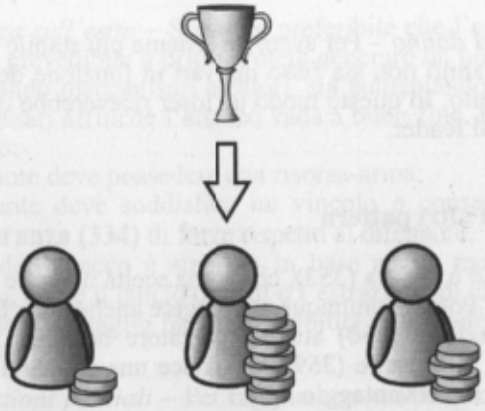
Sovraccarico (280) può essere usato per evitare il problema dell'Attacco debole.

Alternative principali ad Attacco sono **Maggioranza (334)** e **Corsa (342)**, che creano forme di interazione comunque forti ma più indirette. In realtà il primo dei due pattern è spesso usato per risolvere un conflitto: il vincitore in un Attacco è chi ha la maggioranza di una data risorsa, chi gioca le carte di valore più alto o chi ottiene il risultato più alto con un lancio di dadi.

L'effetto di un Attacco può consistere nell'assegnazione di un **Malus (372)** al bersaglio.

MAGGIORANZA

L'assegnazione di un premio al giocatore che possiede il maggior numero di esemplari di una data risorsa.



Ne I Coloni di Catan i certificati "La strada più lunga" e "Il cavaliere più potente" sono premi pari a 2 punti vittoria, assegnati a chi possiede, rispettivamente, il maggior numero di tratti di strada consecutivi e il maggior numero di cavalieri.

Descrizione generale

In qualunque forma di competizione si può ottenere la vittoria solo superando l'avversario in qualche modo. A meno che non si tratti di batterlo in velocità, per vincere bisogna essenzialmente ottenere qualcosa in più rispetto a lui: più soldi, più punti o più risorse di qualche altro genere. Avere una Maggioranza vuol dire proprio questo: possedere la maggiore quantità di una determinata risorsa rispetto agli avversari.

È chiaro, quindi, che questo pattern rappresenta un concetto talmente basilare da essere diffusissimo. Ad esempio viene utilizzato in tantissimi giochi per stabilire chi è il giocatore iniziale: ciascuno tira un dado e colui che ottiene il numero più alto comincia per primo. È anche un pattern diffuso come criterio di vittoria: vince chi ha più punti o più soldi a fine partita.

Più in generale, Maggioranza consiste nell'assegnare un premio a quel giocatore che, in un determinato momento del gioco, possieda una risorsa *target* in quantità o in valore maggiore rispetto a tutti gli avversari. Lo *scoring* è quella fase della partita in cui si confrontano le risorse dei giocatori per determinare chi ne ha di più.

Qual è il suo scopo?

Il pattern definisce un obiettivo: superare gli avversari nel possesso di una risorsa. Ciò crea tra i giocatori una competizione molto forte.

In che forme si presenta?

Per parlare di Maggioranza in termini generali bisogna intendere il concetto di risorsa in senso abbastanza ampio. "Acquisire una risorsa" può voler dire, a seconda dei casi, ottenere un componente fisico, come un cubo o una carta, oppure porre un proprio segnalino su uno spazio della mappa di gioco, ad indicare che si è acquisito quello spazio.

Nella variante *conflitto* il pattern è usato per risolvere un conflitto tra due giocatori che competono per l'assegnazione di un premio.

In Carcassonne, se due o più giocatori condividono una città, si assegnano i relativi punti vittoria solo al giocatore che ha collocato nella città il maggior numero di omini.

In Risiko! due giocatori risolvono un attacco con un lancio di dadi. I dadi vengono ordinati per numero crescente e confrontati a coppie: il dado più alto dell'attaccante con quello più alto del difensore, e così via; in ogni singolo confronto il perdente elimina una propria armata.

In 7 Wonders, alla fine di un'Era, ogni giocatore confronta la sua forza militare con quella degli avversari affianco a lui. Il giocatore più forte prende un gettone Vittoria, che vale punti positivi, mentre l'altro prende un gettone Sconfitta, che vale punti negativi.

Il premio non è costituito sempre da risorse. Può anche essere, ad esempio, il diritto di eseguire una mossa o il diritto di scegliere per primi in un insieme di risorse da acquisire (diritti che, comunque, possono essere considerati come delle risorse istantanee).

In Vasco da Gama il giocatore che ha scelto, per un piazzamento, un Numero Sequenza più basso (cioè con priorità maggiore) ha il diritto di eseguire per primo l'azione corrispondente.

Nella sua forma più semplice Maggioranza ha una natura sostanzialmente tattica, perché è associata a un obiettivo raggiungibile in uno o pochi turni di gioco.

In Caylus, al termine di un round si vede qual è il giocatore che ha contribuito alla costruzione del castello con un maggior numero di lotti di risorse. Tale giocatore guadagna un Favore Reale.

Il pattern assume una valenza strategica quando i giocatori possono accumulare una risorsa nel corso di diversi turni fino al momento dello *scoring*, una specifica fase della partita in cui si determina quale giocatore possiede la maggioranza della risorsa.

In Kingsburg, al termine di un anno di gioco, si vede quale giocatore ha il maggior numero di soldati, tra tutti coloro che hanno vinto la battaglia contro gli Invasori. Quel giocatore prende 1 punto vittoria come premio.

In Ticket to Ride, al termine della partita il giocatore che ha creato il Percorso più lungo, formato da una successione continua di linee di collegamento, ottiene un bonus di 10 punti.

Nella *maggioranza volatile* il premio di maggioranza è una **Risorsa volatile (204)**: viene assegnata a un giocatore appena questi raggiunge un numero minimo di esemplari, per essere poi tolta e riassegnata a un avversario che riesca a superare il precedente proprietario.

Ne I Coloni di Catan, il certificato "Il cavaliere più potente" va al primo giocatore che mette a terra due cavalieri; un avversario può impossessarsene mettendo a terra il terzo cavaliere.

Nella variante *maggioranza di valore* il confronto non tiene conto del numero di esemplari, bensì del loro valore.

In Agricola alcune carte rappresentano "strade" che il giocatore può costruire: la Strada Pavimentata vale più del Sentiero d'Argilla, che a sua volta vale più del Sentiero di Legno. A

fine partita, il giocatore con la strada di maggior valore riceve 2 punti.

In Balloon Cup i giocatori piazzano delle carte ai lati di alcune tessere paesaggio. Completata la tessera, ciascun giocatore somma i valori delle carte piazzate: se si tratta di una tessera di montagna vince il giocatore col totale più alto, mentre su una di pianura vince chi ha il totale più basso. Il premio è dato dai cubi posti sulla tessera.

Un'ulteriore variazione su questo tema prevede di mescolare risorse di natura diversa nel computo di una maggioranza: ciascuna risorsa fornisce un certo numero di punti, e chi ha più punti ottiene il premio.

In Tempus, al termine di ogni round, ogni giocatore somma i propri punti Progresso: ogni pedina che si trova sul terreno previsto per l'Era in corso vale 1 punto Progresso; ogni carta relativa allo stesso terreno vale 1 punto; ogni città vale 1 punto. Il giocatore con più punti avanza all'Era successiva.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivo e Interazione* – Il pattern definisce un chiaro obiettivo, il cui raggiungimento dipende anche dal comportamento degli avversari. Il livello di interazione è alto e la competizione che si genera è molto apprezzata anche da chi non ama i conflitti diretti.

• *Corsa o temporeggiamento* – La dinamica creata dal pattern dipende molto dal fatto che la risorsa target sia limitata o meno (v. **Risorsa limitata (347)**). Se la risorsa è limitata è probabile che si generi una corsa all'accaparramento degli esemplari. Viceversa, se la risorsa è illimitata la tendenza sarà esattamente opposta, e ogni giocatore tenterà di essere l'ultimo ad agire immediatamente prima dello scoring: in questo modo, infatti, conoscendo la quantità di risorsa già acquisita dagli avversari, potrà stabilire con precisione quanta gliene occorre per avere la maggioranza.

• *Tensione* – La forte tensione creata dal pattern è dovuta anche alla possibilità di ottenere un grosso effetto con una singola mossa. Talvolta, infatti, è sufficiente un'unica risorsa in più per sottrarre la maggioranza a un avversario, ottenendo così due vantaggi in un sol colpo: il premio guadagnato per sé stessi più il premio tolto all'avversario.

• *Memoria e Latenza* – Il fatto che il giocatore accumuli risorse nel corso di più turni aggiunge memoria al gioco. Inoltre il pattern aggiunge latenza alla risorsa target: anche se essa dovesse fornire un beneficio immediato, è solo nella fase di scoring che il suo effetto si manifesterà completamente.

• *Risorsa debole* – Questo pattern offre un modo molto elegante per far sì che una risorsa non sia mai inutile: infatti, anche qualora un giocatore abbia già una sufficiente quantità di risorsa per i propri scopi, può ancora essere interessato ad accumularne più degli avversari. Naturalmente ciò presuppone che la risorsa abbia una propria utilità intrinseca, a prescindere dal fatto che se ne conquisti o meno la maggioranza.

In Kingbsurg il giocatore può accumulare più forza militare di quella richiesta per battere gli Invasori, al solo scopo di averne più degli avversari e ottenere il punto vittoria in premio.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Risorsa target* – Stabilita qual è la risorsa da accumulare dovete decidere se essa debba essere illimitata o limitata, dato che le dinamiche che si generano nei due casi possono essere differenti. Se si opta per una **Risorsa limitata (347)** è preferibile che la quantità di risorsa sia non divisibile per il numero dei giocatori, in modo da eliminare o almeno ridurre la probabilità di pareggi.

In Blue Moon City i giocatori possono accumulare scaglie di drago. In 2 giocatori si utilizzano in tutto 9 scaglie: quando le scaglie terminano, il giocatore che ne ha di più ottiene in premio 6 frammenti di cristallo.

• *Acquisizione progressiva* – È importante che i giocatori possano acquisire la risorsa target solo in un piccolo numero di esemplari per volta. Solo così, infatti, la lotta per conquistarne il maggior numero avviene per passi successivi e conserva un alto grado di tensione. Ciò è coerente col *Principio del progresso graduale*.

• *Scoring* – Quand'è che si procede alla verifica e viene assegnato il premio? Una possibilità è che lo scoring avvenga solo a fine partita, ma è anche possibile avere più fasi di scoring intermedie, in ognuna delle quali viene assegnato un premio differente, magari pro-

gressivamente crescente. Lo scoring può avvenire ogni volta che la risorsa target si esaurisce, qualora sia una risorsa limitata, o al termine di una **Manche (513)**.

In Blue Moon City lo scoring per le scaglie di drago avviene ogni volta che i giocatori le esauriscono, avendole acquisite tutte.

• *Premio* – Il premio di maggioranza consiste spesso in punti vittoria ma può anche essere rappresentato da una risorsa non terminale o da un altro tipo di vantaggio. Un esempio di vantaggio è dato dal diritto di scegliere per primi in un insieme di risorse.

• *Tie breaker* – Un tie breaker è un criterio di spareggio da adottare qualora più giocatori risultino in parità al momento del confronto, cioè in possesso dello stesso numero di esemplari della risorsa target. Le possibilità più utilizzate sono le seguenti:

- il giocatore che ha conseguito la maggioranza per primo o che per primo ha cominciato a "costruirla", acquisendo il primo esemplare, ottiene il premio;
- tutti i giocatori in pareggio ottengono il premio previsto o un premio leggermente inferiore;
- il premio viene diviso in parti uguali tra i giocatori in pareggio; se vi sono premi per il primo e il secondo posto, questi vengono sommati e il risultato viene distribuito;
- nessun giocatore ottiene il premio;
- in caso di *maggioranza volatile* si tratta di stabilire a quali condizioni il premio può cambiare proprietario.

In Caylus, se due o più giocatori costruiscono lo stesso numero di volte al castello, solo il giocatore che ha piazzato il suo lavoratore per primo riceve il bonus di un Favore Reale.

In Carcassonne, se un giocatore ha la maggioranza assoluta di omini in una città, sarà il solo a ottenere punti per quella città. In caso di pareggio tra più giocatori, invece, tutti otterranno lo stesso numero di punti.

• *Numero di premi* – Come designer potete decidere di assegnare un unico premio soltanto al giocatore che possiede la maggioranza della risorsa target, oppure potete prevedere *premi decrescenti*, di minore entità, per i giocatori che si classificano secondi e terzi nel numero di risorse possedute.

In Alhambra, nella terza e ultima fase di scoring, il primo, il secondo e il terzo giocatore in possesso del maggior numero di edifici azzurri ottengono, rispettivamente, 16, 8 e 1 punto.

• *Utilità intrinseca delle risorse* – Il premio di maggioranza dovrebbe essere un bonus aggiuntivo rispetto a un premio di base: il giocatore dovrebbe in ogni caso ricevere dei punti o dei benefici per le risorse accumulate o investite, oppure queste dovrebbero avere una loro utilità intrinseca.

In Egizia il giocatore che contribuisce alla costruzione della piramide ottiene subito dei punti. Inoltre, quando un livello della piramide viene completato, il giocatore che ha piazzato il maggior numero di pietre su quel livello ottiene, come bonus, 1 punto per ogni pietra.

In Catan le strade e i cavalieri hanno una loro funzione specifica a prescindere dal fatto che se ne conquisti la maggioranza.

• *Conservazione delle risorse* – Che cosa accade, dopo la fase di scoring, alle risorse accumulate? A volte esse vengono scartate, ma un'altra possibilità consiste nel permettere ai giocatori di conservarne qualcuna, in modo da aggiungere memoria al gioco. Si può anche stabilire che a conservare le risorse siano solo i giocatori che non hanno preso alcun premio, come forma di **Compensazione (430)**.

In Blue Moon City, quando le scaglie di drago si esauriscono, vengono premiati i giocatori che ne hanno almeno 3. Questi, inoltre, scartano le scaglie accumulate. Tutti gli altri giocatori non ottengono ricompense ma possono conservare le loro scaglie per lo scoring successivo.

Relazioni con altri pattern

La forma duale di Maggioranza prevede l'assegnazione di un premio a chi ha la *Minoranza* di una certa risorsa. Un'altra possibilità è assegnare un **Malus (372)** a chi ha la minoranza di esemplari al momento dello *scoring*.

La risorsa target di Maggioranza può essere una **Risorsa limitata (347)**.

Dividendo la partita in più **Manche (513)** si può inserire una fase di *scoring* al termine di ciascuna di esse. Si può anche usare

Durata variabile (519) per rendere incerto il momento dello *scoring*.

Compensazione (430) si può utilizzare per fornire un aiuto a quei giocatori che perdono nella competizione per la maggioranza.

Corsa (342) può essere una buona alternativa a Maggioranza per creare competizione tra i giocatori. Altre possibilità sono **Attacco (327)** e **Pedina mobile (212)**.

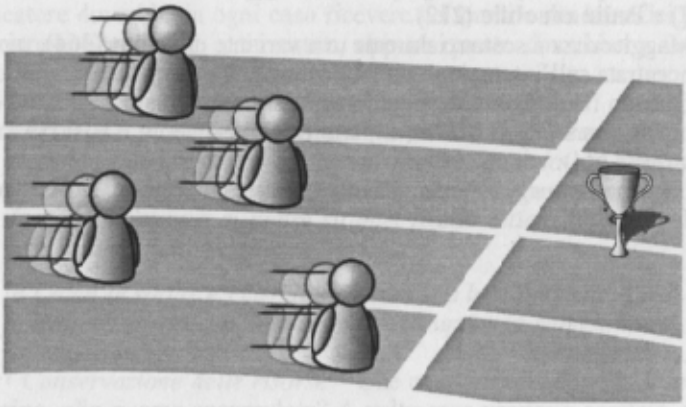
Maggioranza è sostanzialmente una variante di **Bonus (364)**, molto incentrata sull'interazione tra i giocatori.

Quando il confronto di maggioranza si basa non sulla quantità di esemplari ma sul loro valore, il pattern di riferimento è **Risorsa valorizzata (244)**.

La variante *maggioranza volatile* si basa sul pattern **Risorsa volatile (204)**.

CORSA

L'assegnazione di un premio al giocatore che raggiunge per primo un determinato obiettivo.



In Thurn And Taxis il giocatore che per primo ottiene la Diligenza di valore 7, o che per primo esaurisce tutti i suoi Uffici Postali, ottiene la tessera "Fine del Gioco", che vale 1 punto vittoria.

Descrizione generale

Battere un avversario in velocità è una delle forme più naturali di competizione. Anche nei giochi da tavolo sono frequenti le situazioni in cui bisogna gareggiare in questo modo: il giocatore che per primo arriva al termine di un percorso, mette in gioco una determinata risorsa o completa un obiettivo prestabilito, ottiene uno speciale vantaggio o un premio in risorse.

In realtà, la competizione tra più giocatori che gareggino in velocità è una dinamica, non una meccanica. Questo pattern, quindi, si occupa dei presupposti necessari affinché tale dinamica possa generarsi in partita.

Una Corsa consiste in una meccanica che assegna automaticamente un premio al giocatore che per primo raggiunge un obiettivo *target*.

Qual è il suo scopo?

Il pattern ha lo scopo di creare un forte grado di interazione competitiva tra i giocatori, senza introdurre dei conflitti diretti tra di essi.

In che forme si presenta?

Questo pattern viene usato di frequente per stabilire una condizione di vittoria.

Spesso è usato nei giochi di percorso, in cui l'obiettivo è portare per primi uno o più segnalini al termine di un tracciato.

In Cartagena il vincitore è il primo giocatore che riesce a portare tutti i propri pirati sulla scialuppa posta al termine di un percorso.

In senso più generale il pattern può riguardare il raggiungimento di un qualsiasi obiettivo.

Ne I Coloni di Catan il vincitore è il primo giocatore che raggiunge un totale di 10 punti vittoria.

In Risiko! vince il gioco il primo che riesce a raggiungere l'obiettivo riportato su una carta segreta, ricevuta ad inizio partita.

Negli Scacchi il vincitore è il primo dei due giocatori che riesce a dare scacco matto al re avversario.

Il pattern si può utilizzare anche per definire dei premi da assegnare durante la partita, in relazione a degli obiettivi intermedi.

In Keltis i giocatori avanzano le proprie pedine lungo cinque percorsi. Su di essi, in alcune caselle intermedie, sono presenti dei tasselli Pietre del desiderio: il primo giocatore che raggiunge la casella si impossessa della Pietra. Le Pietre forniscono punti a fine partita.

Se il premio è unico, solo il giocatore che consegue l'obiettivo potrà beneficiarne. La variante *premi decrescenti* prevede, invece, dei premi di minore entità per i giocatori che raggiungono il target per secondi o terzi.

In Thurn And Taxis è prevista una tessera premio di 6 punti per il primo giocatore che riesce a piazzare almeno un Ufficio postale in ogni regione. I giocatori che vi riescono successivamente prendono delle tessere premio di valore inferiore.

In Maharaja, il primo giocatore che costruisce un palazzo in una città occupa lo spazio centrale, che vale 3 punti. Eventuali altri palazzi, costruiti successivamente, valgono solo 1 punto.

Un'altra variante, *costi crescenti*, stabilisce invece che una stessa risorsa abbia costi differenti, in modo che il primo giocatore che la acquisisce possa prenderla a un costo più basso.

In Agricola esistono due carte Focolare del tutto identiche come effetti, ma una di esse costa 3 argille, l'altra soltanto 2 argille.

Un ulteriore modo di applicare il pattern è quello di usare la stessa idea di fondo di **Risorsa limitata (347)**: se la risorsa esiste come *esemplare unico*, o, al più, in due o tre esemplari, si genera naturalmente una dinamica di corsa per la sua acquisizione.

In Alta Tensione ogni città può essere occupata da un solo giocatore, per ciascuno dei tre periodi di gioco. Nel primo periodo, quindi, solo il primo giocatore che riesce a raggiungere una determinata città può collegarla alla propria rete.

In Puerto Rico ciascuno degli edifici grandi, che forniscono molti punti a fine partita, è disponibile in un unico esemplare. È fondamentale, quindi, anticipare gli avversari se si vuole ottenere l'edificio che meglio si integra con la strategia scelta.

Che conseguenze produce?

• *Interazione e competizione* – Il pattern crea un clima di forte competizione tra gli avversari, ciascuno dei quali tenta di raggiungere l'obiettivo stabilito prima degli altri. L'interazione è alta ma rimane indiretta, perché tra i giocatori non vi sono scontri faccia a faccia né sottrazioni di risorse.

• *Tensione* – La tensione che si genera è forte, ed è gradita soprattutto a quei giocatori che amano la competizione solo quando essa non comporta lo scontro diretto.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Target* – L'obiettivo da raggiungere è il parametro principale di questo pattern. Potrebbe trattarsi di qualsiasi cosa, dall'arrivo di un segnalino su una casella traguardo, alla costruzione di un edificio, al raggiungimento di una certa quota di risorse. Quando il pattern è usato per definire una condizione di vittoria, il target può anche essere differente per ciascun giocatore, il quale lo manterrà segreto fino alla fine. D'altra parte un target palese e unico per tutti è in grado di creare maggiore interazione.

• *Progresso graduale* – È fondamentale, per mantenere la tensione, che i giocatori possano avvicinarsi al target solo un po' alla volta con ciascuna mossa, in linea col *Principio del progresso graduale*.

• *Percezione degli avversari* – Per creare una reale suspense (e non una semplice sorpresa), è fondamentale che:
- i giocatori percepiscano che stanno inseguendo uno stesso obiettivo;
- sia evidente, almeno in parte, quanto ciascun giocatore si è avvicinato al target.

• *Numero di premi* – Potete decidere di assegnare un premio solo al giocatore che raggiunge per primo il target oppure prevedere *premi decrescenti*, di minore entità, per i giocatori che si classificano secondi e terzi.

• *Utilità intrinseca delle risorse* – Le risorse investite nel progresso verso il target dovrebbero avere un loro valore intrinseco: anche se il giocatore non arriva per primo, dovrebbe comunque ottenere punti o benefici dagli sforzi intrapresi.

Relazioni con altri pattern

La forma duale di questo pattern prevede un premio o una penalità per l'*ultimo* giocatore che soddisfa un dato criterio.

Un pattern correlato a Corsa è **Maggioranza (334)**, anch'esso un pattern di forte interazione competitiva. Un'importante differenza tra i due è che Maggioranza definisce esso stesso un obiettivo (acquisire più risorse rispetto agli avversari) mentre Corsa ne presuppone uno.

In alcune circostanze i due pattern vengono usati insieme, ad esempio:

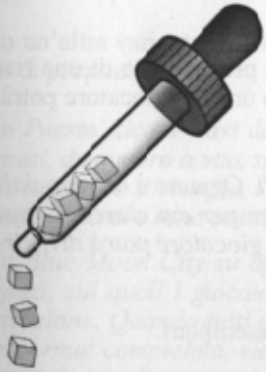
– il premio è assegnato al giocatore che ha la maggioranza di una risorsa, ma, in caso di parità, è assegnato a colui che è riuscito ad ottenerne il primo esemplare;
– il premio consiste in una **Risorsa volatile (204)**: il primo giocatore che raggiunge il target ottiene la risorsa, che può però essere sottratta dal successivo giocatore che riesca a conseguire lo stesso target con una maggioranza di forze.

Ne I Coloni di Catan, il primo giocatore che realizza una strada lunga 5 tratti ottiene il certificato "La strada più lunga", che vale 2 punti vittoria. Un avversario può impossessarsi del certificato costruendo una strada lunga almeno 6 tratti.

Corsa è sostanzialmente una variante interattiva di **Bonus (364)**.
Risorsa limitata (347) crea una dinamica simile a quella di Corsa, ma soltanto quando la risorsa sta effettivamente per esaurirsi. D'altra parte Corsa si può applicare senza necessariamente rendere limitata la quantità di risorsa.

RISORSA LIMITATA

Una risorsa esclusiva disponibile in quantità limitata per l'acquisizione da parte dei giocatori.



In Dominion si selezionano, all'inizio della partita, i tipi di carte da utilizzare: ogni tipo sarà disponibile in soli 10 esemplari. Anche le carte che forniscono punti vittoria sono limitate in numero.

Descrizione generale

Generalmente le risorse di un gioco, soprattutto se si tratta di risorse consumabili quali cubetti, monete o simili, si considerano illimitate, ovvero si suppone che un giocatore, se una mossa glielo consente, possa ottenere la quantità di risorsa di cui ha bisogno indipendentemente da quanta ne posseggano gli avversari. In questo caso, dato che la risorsa è disponibile in abbondanza, il giocatore non deve affrettarsi per acquisirla.

Le cose cambiano quando una risorsa *target* è esclusiva, cioè può avere un unico proprietario, e scarsa, cioè disponibile in quantità limitata e non sempre sufficiente a soddisfare le esigenze di tutti i giocatori. Ciò crea in genere una notevole competizione per l'acquisizione della risorsa.

Una Risorsa limitata si caratterizza per il fatto che i suoi esemplari tendono ad esaurirsi nel tempo, per cui ciascun giocatore potrà ottenerne solo un numero limitato. Questa limitazione crea una forte competizione tra i giocatori, che cercheranno di accaparrarsi la risorsa prima che si esaurisca del tutto.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo del pattern è creare tra i giocatori una forte interazione competitiva per l'acquisizione di una risorsa.

In che forme si presenta?

La forma più semplice di questo pattern prevede che di una risorsa esista un *esemplare unico*. In questo caso un solo giocatore potrà acquisire la risorsa.

In Puerto Rico ci sono 5 edifici grandi. Ognuno è diverso dall'altro e fornisce un particolare bonus, per cui ciascuno rappresenta un esemplare unico: un solo giocatore potrà divenirne il proprietario.

In altri casi c'è un piccolo numero di esemplari.

In Puerto Rico la maggior parte degli edifici è disponibile solo in 2 esemplari. Anche le merci sono disponibili in quantità limitate, per cui è possibile che, durante una fase di produzione, qualche giocatore non riesca a produrre al massimo della sua capacità.

In Niagara vi sono gemme di 5 colori differenti. Per ogni colore sono disponibili solo 7 esemplari. Si può vincere accumulando gemme di uno stesso colore, e in quel caso ne bastano 4, oppure accumulando 7 gemme di colori qualsiasi.

Naturalmente la risorsa non è necessariamente rappresentata da componenti fisici o manipolabili. Ad esempio lo "spazio", nei giochi che hanno una componente topologica, è spesso una Risorsa limitata.

Ne I Coloni di Catan gli spazi sulla mappa di gioco sono limitati: infatti su ogni esagono di terreno possono essere collocate un massimo di 3 colonie, dato che è proibito costruire colonie su incroci adiacenti.

In Ticket to Ride le città adiacenti sul tabellone sono unite da apposite linee. Spesso la linea di collegamento è unica e può essere occupata da un solo giocatore; in alcuni casi, invece, c'è una doppia linea, per cui due giocatori possono realizzare lo stesso collegamento.

In Alta Tensione una partita è divisa in tre periodi e ogni città è divisa in tre spazi, uno per ciascun periodo. Nel primo ogni città può essere occupata da un solo giocatore, che occuperà lo spazio meno costoso. Nel secondo e terzo periodo diventano disponibili anche gli altri due spazi, per un eventuale secondo e terzo giocatore.

In un'altra variante c'è una risorsa condivisa con un limite sul numero di proprietari.

In Puerto Rico le navi da carico hanno un numero limitato di spazi, da quattro a otto, su cui è possibile collocare delle merci. Se una nave si riempie, i giocatori non possono imbarcarvi ulteriori merci e sono costretti a buttar via quelle che avanzano.

In Blue Moon City su ogni tessera edificio ci sono da 1 a 4 spazi, sui quali i giocatori collocheranno delle pietre da costruzione. Quando tutti gli spazi sono stati riempiti, la tessera, ormai completata, viene capovolta e i giocatori che hanno contribuito alla costruzione ricevono i bonus previsti.

Si può ricondurre a questo pattern anche un'azione, disponibile per tutti i giocatori, che può essere scelta solo un numero limitato di volte in un arco di tempo.

In Stone Age i piazzamenti relativi alle materie da costruzione, come Legno e Argilla, possono ospitare un numero limitato di lavoratori. Più giocatori possono piazzare i propri lavoratori nello stesso spazio, finché non si esauriscono i posti disponibili.

In Egizia ogni sito di costruzione ha solo 3 spazi disponibili. In 4 giocatori, soltanto 3 di essi potranno piazzare un proprio battello in un determinato sito.

La risorsa target può essere consumabile o avere un grado di permanenza più alto. Nel primo caso gli esemplari possono esaurirsi ma tornare disponibili in poco tempo, appena uno dei giocatori decide di utilizzarne qualcuno. Nel secondo caso gli esemplari, una volta acquisiti, cessano di essere disponibili per gli altri giocatori.

In Monopoly il giocatore può edificare delle case su un gruppo di proprietà dello stesso colore. Le case sono in numero limitato, per cui potrebbero non essere sempre disponibili. Quando

un giocatore edifica un albergo su una proprietà, restituisce le case ivi presenti, che tornano disponibili per gli avversari.

In Zooloretto le tessere-animale sono in numero limitato per ciascun tipo di animale, e una volta acquisite da un giocatore non vengono più restituite.

Nella variante *mercato* gli esemplari della risorsa target possono essere acquistati o venduti, e il costo della risorsa varia in base al numero di esemplari presenti: il costo è basso quando ci sono tutti gli esemplari ancora a disposizione mentre sale quando la risorsa si avvicina all'esaurimento.

In Alta Tensione il mercato è formato da un certo numero di spazi sul tabellone, su cui vengono poste le risorse combustibili e ai quali sono associati dei prezzi progressivamente crescenti. Il primo giocatore che acquista una risorsa la prende dal primo spazio, pagando il prezzo minimo; i giocatori che seguono devono acquistare gli esemplari rimasti negli spazi successivi, a un prezzo più elevato.

Spesso l'esaurimento della risorsa corrisponde a un momento cruciale della partita: può segnare la fine di una **Manche (513),** far scattare una fase di *scoring* o addirittura rappresentare una condizione di terminazione della partita.

In Puerto Rico i coloni e i gettoni dei punti vittoria sono entrambi risorse limitate. L'esaurimento di una delle due segna la fine della partita.

In Blue Moon City le scaglie di drago sono una risorsa limitata. Quando si esauriscono, il giocatore che ne possiede la maggioranza ottiene un bonus di 6 frammenti di cristallo. Poi le scaglie vengono restituite e tornano disponibili fino al nuovo scoring.

Una partita di Dominion termina quando sono state acquistate tutte le carte di 3 tipi differenti.

Che conseguenze produce?

• *Interazione e competizione* – Il principale scopo del pattern è quello di creare una notevole interazione competitiva: ciascun gicca-

tore cercherà di giocare di anticipo sugli avversari nell'acquisizione della risorsa target.

• *Difficoltà* – Quando una risorsa è illimitata il gioco è più semplice, perché ciascun giocatore può acquisire la risorsa senza preoccuparsi degli avversari. Una Risorsa limitata, invece, aumenta la difficoltà.

In Kingsburg più giocatori possono costruire gli stessi edifici, ciascuno indipendentemente dall'altro.

In Puerto Rico, invece, alcuni edifici esistono solo in 2 esemplari, il che costringe i giocatori a giocare d'anticipo sugli avversari.

• *Tensione e Arco narrativo* – Il progressivo esaurirsi di una risorsa crea, durante la partita, una differenziazione tra le fasi di apertura, mediogioco e finale. Soprattutto nel finale la tensione può crescere notevolmente, quando tutti i giocatori cercano di accaparrarsi gli ultimi esemplari di risorsa rimasti.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Quantità di risorsa* – La definizione del numero totale di esemplari è un problema di bilanciamento che ha lo scopo di creare un giusto grado di tensione. Spesso il designer fa in modo che tale numero sia non divisibile per il numero dei giocatori, in modo che il più veloce nell'acquisizione conservi un piccolo vantaggio.

• *Scelta significativa* – L'acquisizione di una risorsa dovrebbe essere una scelta significativa: se la risorsa è una necessità imprescindibile, il rischio è che competere con gli avversari diventi una scelta forzata. Ciò si può evitare dando al giocatore un modo alternativo per conseguire l'effetto che desidera (v. **Sorgente alternativa (468)**). La risorsa, quindi, diventa solo uno di questi modi.

• *Esaurimento della risorsa* – Cosa accade quando la risorsa finisce? Spesso a ciò corrisponde un momento cruciale della partita, in cui si effettua una fase di scoring o si aprono per i giocatori delle nuove opportunità.

• *Reintegro delle risorse* – Se la risorsa target è consumabile, e i giocatori possono trattenerla a lungo senza mai spenderla, è possibile che il gioco si areni una volta che la risorsa si è esaurita. Un modo

per evitarlo è prevedere una fase di reintegro in cui, terminata la risorsa, i giocatori devono restituirne almeno una parte.

In Puerto Rico, se una nave da carico risulta piena al termine di una fase di imbarco, viene svuotata e i suoi spazi tornano disponibili per nuove merci.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Risorsa illimitata*, una risorsa i cui esemplari non si esauriscono.

Risorsa limitata e **Corsa (342)** creano una dinamica molto simile. Generalmente, però, Corsa prevede un unico esemplare della risorsa target mentre Risorsa limitata ne prevede più di uno, per cui la dinamica di competizione si verifica solo quando gli esemplari stanno per esaurirsi. Una Risorsa limitata costituita da un unico esemplare si può interpretare come una Corsa in cui il premio è la risorsa stessa.

Maggioranza (334) è utilizzato spesso con questo pattern, per assegnare un premio al giocatore che si assicura la maggioranza degli esemplari disponibili.

Risorsa limitata condivide con **Manche (513)** il fatto che spezza il ritmo della partita e comporta una ridefinizione dello stato del gioco nel momento in cui la risorsa target si esaurisce.

Sorgente alternativa (468) si può utilizzare per fornire al giocatore un'alternativa all'acquisizione della risorsa. Se la risorsa serve a ottenere un certo effetto e questo si può ottenere anche in un altro modo, si lascia più scelta al giocatore.

DIFESA

Una risorsa o un'azione che si oppone al danno provocato da un avversario o da un evento sfavorevole.

In Bang! il giocatore può difendersi da un Bang! avversario giocando una carta Mancato! per evitare il colpo. In alternativa può subire il colpo e giocare immediatamente una carta Birra, che gli permette di recuperare il punto vita perduto. Entrambe le opzioni sono forme di difesa.

Descrizione generale

Qualunque gioco mette i partecipanti di fronte a delle difficoltà, che si tratti di ostacoli o pericoli generati casualmente o di azioni avversarie di contrasto. È chiaro che se il giocatore non ha alcun modo di evitare, o almeno limitare, gli effetti negativi dovuti al caso o alle aggressioni avversarie, il gioco potrebbe risultare poco controllabile e, in ultima analisi, frustrante.

Una Difesa è una risorsa, un'azione o una regola che offre al giocatore la possibilità di contrastare un evento dannoso o un attacco avversario, mantenendo un maggiore controllo sul gioco.

Qual è il suo scopo?

Il pattern ha come scopo quello di aumentare la controllabilità del sistema di gioco e ridurre la frustrazione dovuta a eventi sfavorevoli.

In che forme si presenta?

Una Difesa viene introdotta nel sistema di gioco per dare al giocatore la possibilità di contrastare situazioni quali:

– un **Evento (440)** negativo;
– l'**Attacco (327)** di un avversario;
– un tentativo di supremazia da parte di un avversario;
– una penalità o uno svantaggio, qualunque sia la sua origine.

Ne I Pilastri della Terra è possibile piazzare un Capomastro nel Vescovato. In tal modo, quando verrà rivelata la carta Evento del turno in corso, il giocatore potrà evitarne gli effetti.

In Tikal un giocatore può collocare una maggioranza di omini sul tempio di un avversario, sottraendogliene il controllo. Per impedirlo, questi può preventivamente "sorvegliare" il tempio con una propria pedina, pagando 5 punti azione.

In Oltremare il segnalino "Combatti i pirati" permette al giocatore di ignorare gli effetti negativi dei simboli Pirata presenti sulle carte merci.

Per comodità di trattazione, nel seguito faremo riferimento solo alla difesa da un attacco.

La *difesa automatica* è la forma più semplice del pattern. Consiste nel dare sempre, al giocatore bersaglio di un attacco, la possibilità di difendersi.

In Risiko! il giocatore attaccato può sempre difendersi tirando un dado per ciascuna delle armate presenti nel territorio bersaglio.

In Tempus un giocatore attaccato si difende con una forza pari al numero di pedine presenti sull'esagono in cui si svolge la battaglia. A tale forza può poi aggiungere i punti forniti da alcune speciali carte.

Una *difesa volontaria*, invece, presuppone che sia il giocatore a scegliere quando e come difendersi, posto che sia in grado di farlo. Una variante di questo concetto è la *risorsa difensiva*: una specifica risorsa, che il giocatore deve acquisire preventivamente per potersi difendere. Come sempre, la risorsa può essere consumabile o permanente.

In Bang! la carta Mancato! è una risorsa difensiva consumabile, dato che viene scartata dopo l'uso.

La carta Fossato, in Dominion, è una risorsa difensiva permanente: essa può essere mostrata in risposta a varie carte d'attacco calate dagli avversari, per evitare il danno da esse causato.

In Roll Through the Ages, il giocatore in possesso della tecnologia Medicina può evitare gli effetti negativi della pestilenza.

Altre volte la Difesa non consiste in una specifica azione di gioco bensì è intrinsecamente legata a una particolare disposizione delle risorse.

Ne Il verme è tratto il giocatore sovrappone le proprie tessere in modo da formare una pila. Un avversario può tentare di rubargli soltanto la tessera in cima alla pila, mentre le altre sono automaticamente protette.

Un particolare tipo di Difesa è il *contrattacco*: il giocatore risponde a un attacco con una mossa che ha il doppio effetto di parare l'attacco e rivolgerlo verso l'avversario.

In Bang!, il giocatore sfidato con la carta Duello può rispondere con una carta Bang!. A sua volta lo sfidante può replicare con una nuova carta Bang! e così via: il primo dei due che non è in grado di replicare viene sconfitto e perde un punto vita.

Una Difesa può agire principalmente in due modi:
– riducendo la probabilità di subire l'attacco;
– riducendo i danni nel caso che l'attacco vada a segno.

In Bang! il giocatore può calare una carta Mustang per aumentare la "distanza di fuoco" tra sé e i suoi avversari, riducendo la probabilità di essere colpito.

Una Difesa *a chance* usa un meccanismo aleatorio per stabilire se il tentativo ha successo.

In Bang! la carta Barile può essere giocata, in risposta ad una carta Bang!, per estrarre una carta a caso dal mazzo coperto: se la carta è di "cuori" allora il colpo viene evitato.

In base al momento in cui viene applicata, una Difesa può essere:
– *preventiva*, se deve essere giocata prima ancora di un potenziale attacco, per prevenirlo;
– *istantanea*, se viene giocata subito dopo l'attacco, per pararlo (quindi anche nel turno di un avversario);
– *a posteriori* se è applicabile solo dopo che l'attacco ha avuto effetto.

Ne I Pilastri della Terra il Vescovato è una difesa preventiva.

La carta Mancato!, in Bang!, e la carta Fossato, in Dominion, sono esempi di Difesa istantanea.

In Bang! la carta Birra è una difesa a posteriori, che permette di recuperare un punto vita perduto in seguito ad un attacco.

Ne I Coloni di Catan il Cavaliere è una forma di difesa a posteriori: un giocatore non può evitare l'attacco del Brigante ma può premunirsi con un Cavaliere in modo da allontanare il Brigante il più presto possibile.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità* – Il vantaggio principale di questo pattern è l'aumento del grado di controllo: il giocatore non deve subire passivamente gli effetti di una cattiva sorte o di un'aggressione avversaria ma può predisporre un contro-gioco.

• *Latenza* – Il pattern crea latenza quando il giocatore, per prevenire l'attacco, deve procurarsi con sufficiente anticipo una *risorsa difensiva*.

• *Incertezza in un attacco* – Il pattern può aggiungere incertezza all'esito di un attacco: anche se l'azione dell'attaccante non include meccanismi aleatori, la possibilità che l'avversario riesca a difendersi in qualche modo rende l'esito dell'azione meno scontato.

• *Riduzione dell'incertezza* – Dal punto di vista del difensore, se la possibilità di subire un attacco è un elemento di incertezza, una Difesa aiuta a ridimensionarne l'impatto.

• *Riduzione della frustrazione* – Il giocatore che subisce un danno sa di aver avuto la possibilità di difendersi: la frustrazione lascia il posto alla consapevolezza che una strategia più accorta sarebbe stata preferibile.

• *Senso di rassicurazione* – La presenza di una Difesa offre, a quei giocatori che non amano il rischio, la possibilità di perseguire una strategia conservativa e piacevolmente rassicurante.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Opportunità di una difesa* – Come designer dovreste valutare attentamente se sia il caso o meno di inserire una Difesa nel vostro gioco. Se la frustrazione derivante dal subire un danno senza poterlo evitare è troppo alta, allora Difesa è un pattern indispensabile. Se, viceversa, desiderate un gioco meno strategico e più ricco di imprevisti, allora lasciate pure che gli attacchi e gli eventi nefasti si abbattano sul giocatore senza che vi sia modo di evitarli.

• *Difesa automatica o risorsa* – Stabilite se la possibilità di difendersi è automatica o se è associata al possesso di una particolare risorsa.

• *Tipo e grado di difesa* – Stabilite se la Difesa è *preventiva*, *istantanea* o *a posteriori*, e se interviene a influenzare la riuscita dell'attacco o i danni che esso crea. Nel secondo caso, inoltre, ci sono due possibilità:

– *difesa totale*: permette di evitare completamente l'eventuale danno;
– *difesa parziale*: permette solo di ridurre il danno, ad esempio dimezzandolo.

• *Uso alternativo* – Una risorsa puramente difensiva potrebbe diventare una risorsa debole in assenza di attacchi ed eventi negativi. È consigliabile, pertanto, che la risorsa sia polivalente cioè che abbia una funzione aggiuntiva rispetto a quella difensiva (v. **Risorsa polivalente (462)**).

In Dominion la carta Fossato può essere utilizzata sia nel turno di un avversario, per parare un attacco, che nel proprio turno, per pescare due carte.

Ne I Pilastri della Terra, se viene estratto un Evento positivo, il giocatore piazzato nel Vescovato non ha bisogno di difendersi ma può ottenere una risorsa a scelta.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è, naturalmente, **Attacco (327)**.

Un'alternativa a Difesa è **Compensazione (430)**: il giocatore non può difendersi da un potenziale evento negativo ma, nel caso lo subisca, ottiene qualcosa come risarcimento. Un'altra alternativa è **Ribaltone (359)**, che consente di trasformare l'evento da negativo in positivo. Il *contrattacco* è una forma di Ribaltone.

È spesso consigliabile che una *risorsa difensiva* sia anche una **Risorsa polivalente (462)**, in modo che possa risultare utile anche nelle situazioni in cui non è necessario difendersi.

Difesa viene spesso introdotta in combinazione con i pattern **Attacco (327)** ed **Evento (440)**.

Una Difesa *parziale* o *a chance* si comporta come un **Modificatore (287)**, in quanto va a modificare gli effetti di una meccanica di attacco.

La presenza di una Difesa crea un effetto simile a **Rischio bilanciato (397)**, perché offre al giocatore l'alternativa tra due strategie: una più sicura, che consiste nel garantirsi sempre il possesso di adeguate risorse difensive, e l'altra più rischiosa, basata sull'ignorare il pericolo.

RIBALTONE

La possibilità di trasformare uno svantaggio in un vantaggio.

In That's life i giocatori acquisiscono tessere verdi e rosse, a cui corrispondono, rispettivamente, punti positivi e negativi. Alcune speciali tessere Quadrifoglio consentono di convertire in positivo i punteggi delle tessere rosse. Ad esempio una tessera rossa di valore - 8, accoppiata a una tessera Quadrifoglio, sarà convertita in un valore di 8 punti positivi.

Descrizione generale

Nel corso di una partita non sempre le cose vanno per il verso giusto e il giocatore potrebbe trovarsi ad aver accumulato punti negativi o svantaggi di altra natura. La soluzione più ovvia, in questo caso, è tentare di recuperare riducendo lo svantaggio ma il gioco può diventare molto interessante se esiste la possibilità di ribaltare completamente la situazione, facendo sì che lo svantaggio accumulato assuma una valenza positiva, trasformandosi in un'opportunità.

Un Ribaltone rappresenta la possibilità, offerta da una specifica meccanica, di volgere un fattore normalmente svantaggioso in un vantaggio. Il presupposto di questo pattern è che esistano nel sistema di gioco alcune risorse negative, che normalmente tutti cercano di evitare.

Qual è il suo scopo?

Il pattern fornisce al giocatore un modo per gestire e manipolare una risorsa negativa o, più in generale, qualunque forma di svantaggio, aumentando le scelte a disposizione in tal senso.

In che forme si presenta?

La forma più diffusa di questo pattern è la *risorsa di cambio*: una risorsa la cui funzione è quella di trasformare la natura di un'altra risorsa, negativa, volgendola in positivo.

In That's life le tessere Quadrifoglio sono delle risorse di cambio.

Un'altra variante di questo pattern si ha quando una specifica meccanica consente di liberarsi di una risorsa negativa, assegnandola agli avversari.

In Roll Through the Ages il giocatore che ottiene due teschi sui dadi perde 2 punti vittoria. Tuttavia, se con ulteriori lanci riesce a ottenere un terzo teschio, saranno i suoi avversari a perdere 3 punti.

Nel Tressette "a perdere" lo scopo del gioco è totalizzare meno punti possibili. Tuttavia se un giocatore riesce a totalizzare 11 punti in un round, cioè il massimo dei punti possibili, fa "cappotto", ribaltando la situazione: egli totalizza 0 punti mentre tutti i suoi avversari ne totalizzano 11.

In altri casi una risorsa negativa per un giocatore può risultare invece positiva per i suoi avversari, i quali avranno interesse ad acquisirla.

In Zooloretto ogni tipo di animale presente nella Stalla comporta una penalità di 2 punti a fine partita. Tuttavia un giocatore può comprare un animale dalla Stalla di un avversario: quest'ultimo, oltre a liberarsi della penalità, riceverà anche una moneta per la vendita.

Un'ulteriore variante si basa sull'idea che accumulando risorse negative se ne possa invertire l'effetto.

Un singolo esemplare di risorsa è effettivamente negativo, ma una combinazione di due o più esemplari produce un effetto positivo.

Una forma meno dinamica di questo pattern prevede che lo svantaggio non venga convertito in un vantaggio ma possa essere ridotto progressivamente o almeno mantenuto entro certi limiti.

In No Thanks! tutte le carte rappresentano punti negativi. Se il giocatore è in possesso di una carta elevata, ad esempio quella di valore 30, può ridurre tale penalità acquisendo ulteriori carte con valori consecutivi e immediatamente inferiori, ovvero le carte 29, 28 e così via: nella scala così formata solo la carta più bassa conterà come penalità.

In Zooloretto avere un determinato animale nella Stalla corrisponde a una penalità di 2 punti. Tuttavia ulteriori animali dello stesso tipo presenti nella Stalla non incrementano tale penalità.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità e riduzione dell'alea* – Il pattern offre al giocatore nuove opportunità strategiche. In presenza di meccaniche aleatorie il giocatore ha la possibilità di rimediare a un evento sfortunato, volgendolo a proprio vantaggio.

• *Miglioramento del sistema* – Ribaltone consente di trasformare un potenziale punto debole del sistema di gioco, caratterizzato da scelte forzate o da una scarsità di alternative, in una fonte di nuove opportunità strategiche.

• *Scommessa* – Il pattern introduce un'opportunità di rischio: il giocatore può decidere di accumulare volontariamente delle penalità, scommettendo sulla possibilità di tramutarle in vantaggi successivamente.

• *Stabilità* – La possibilità di rimediare a uno svantaggio fornisce un modo naturale di stabilizzare il sistema, consentendo la rimonta di un loser.

• *Bilanciamento* – Il pattern può essere applicato a una risorsa intrinsecamente debole per bilanciarla in modo indiretto: se affiancata a una specifica *risorsa di cambio*, essa può infatti assumere un valore superiore.

• *Obiettivo* – L'acquisizione della *risorsa di cambio*, che consente di trasformare la penalità in vantaggio, diventa un chiaro obiettivo da raggiungere.

• *Tensione* – Il pattern fa seguire a una fase di tensione crescente, che accompagna l'accumulo della risorsa negativa, un successivo senso di rilassamento e soddisfazione nel momento in cui si riesce a ribaltare lo svantaggio.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Risorsa di cambio o regola* – Come designer dovete stabilire se il Ribaltone consiste in una specifica *risorsa di cambio*, che deve essere acquisita dal giocatore, oppure se è semplicemente un automatismo di gioco, che stabilisce il criterio in base al quale lo svantaggio si tramuta in vantaggio.

• *Capovolgimento* – In che momento avviene la trasformazione dello svantaggio in vantaggio? Una possibilità è che avvenga a fine partita, facendo valere punti negativi come positivi, o durante la partita, e in tal caso il giocatore potrà sfruttare subito il vantaggio ottenuto.

Relazioni con altri pattern

Ribaltone è un pattern molto interessante anche in forma duale: questa si presenta quando un vantaggio, portato all'eccesso, diventa uno svantaggio, o quando una risorsa da positiva diventa negativa.

In Monopoly, tirando due numeri uguali il giocatore gioca un nuovo turno, ma se ciò accade per tre volte il giocatore finisce in prigione.

Alcuni giochi di carte, che includono l'uso di un jolly, prevedono una penalità di fine partita per i jolly che il giocatore non è riuscito a utilizzare.

Le meccaniche di tipo *push your luck* (v. **Rischio bilanciato (397)**) sono sostanzialmente basate su un Ribaltone in forma duale: il giocatore può accumulare risorse ma, oltre un certo limite, finisce col perderle tutte.

Il presupposto di Ribaltone è che nel gioco esistano dei **Malus (372)**, sotto forma di risorse negative o svantaggi più o meno permanenti.

Principali alternative a Ribaltone sono gli altri pattern di aiuto: **Difesa (353)** consente di evitare del tutto una penalità mentre **Compensazione (430)** ne attenua l'effetto con una forma di risarcimento.

Una **Progressione (227)** può usare Ribaltone, anche più volte, in forma normale e duale.

Un esempio di progressione con ribaltone potrebbe essere il seguente: da 1 a 5 risorse di un certo tipo forniscono 1-5 pun-

ti; ogni risorsa ulteriore, tra la quinta e la nona, fornisce invece 1 punto negativo; infine 10 risorse danno 20 punti.

Un Ribaltone si può inserire anche in aggiunta a un **Deterrente (389)**, ovvero prima si introduce una penalità che scoraggia una certa condotta di gioco, poi si introduce un fattore che tramuta le penalità in vantaggi.

Ribaltone può creare dinamiche simili a quelle di **Rischio bilanciato (397)**: il giocatore ha la possibilità di rischiare, accumulando molte penalità, con l'idea di tramutarle in vantaggi successivamente.

BONUS

Una ricompensa extra che il giocatore riceve al raggiungimento di un obiettivo.

In Zooloretto il giocatore accumula tessere-animale nei propri recinti. Quando un recinto viene completato il giocatore riceve un bonus pari ad una o due monete, che egli potrà spendere nei turni successivi. Un ulteriore bonus in punti, proporzionale alla dimensione del recinto, gli verrà invece assegnato a fine partita.

Descrizione generale

Quando esegue una mossa il giocatore ha sempre in mente un obiettivo da raggiungere. Ma l'obiettivo è interessante solo se, una volta conseguito, fornisce al giocatore un premio sotto forma di punti, risorse o benefici di altro tipo. Il premio costituisce un naturale incentivo in grado di spingere il giocatore nella direzione voluta dal designer.

Un Bonus* è un premio che il giocatore riceve se riesce a conseguire un obiettivo prestabilito e che si aggiunge agli altri punti o benefici che il giocatore ottiene normalmente nel corso della partita.

Qual è il suo scopo?

Un Bonus è innanzitutto una fonte di gratificazione per il giocatore ma spesso ha anche lo scopo di incentivare una dinamica.

*Nel linguaggio dei giocatori il termine bonus indica, a volte, un modificatore numerico che viene aggiunto a un'azione, es.: un "bonus di + 1 su un tiro di dado". Nel presente manuale questo concetto è invece associato al pattern **Modificatore (287)**.

In che forme si presenta?

La principale distinzione tra le varianti di questo pattern si basa sul momento in cui viene concesso il premio: possiamo quindi distinguere tra *bonus immediato* e *bonus finale*.

Un *bonus immediato* viene assegnato appena il giocatore completa un obiettivo a breve termine oppure una tappa intermedia nell'ambito di un obiettivo a lungo termine.

In 7 Wonders ogni Meraviglia rappresentata su una plancia giocatore è divisa in due o più livelli: ogni volta che il giocatore ne completa uno, ottiene un bonus immediato.

A volte un *bonus immediato* prevede come premio un certo numero di punti vittoria. Più spesso, però, si preferisce assegnare una qualche risorsa non terminale che il giocatore può concretamente utilizzare nel prosieguo della partita.

In Ticket to Ride, quando il giocatore completa una linea ferroviaria, ottiene subito un bonus in punti che dipende dalla lunghezza della linea. Ad esempio una linea lunga 2 spazi fornisce 2 punti, mentre una linea lunga 6 spazi fornisce ben 15 punti.

In Blue Moon City, ogni volta che una tessera Edificio viene completata tutti i giocatori che hanno contribuito alla sua costruzione ottengono dei bonus consistenti in carte aggiuntive, scaglie di drago o frammenti di cristallo.

In Vasco da Gama, quando il giocatore mette una nave in mare ottiene il bonus corrispondente all'Approdo scelto, che può variare tra: un nuovo progetto di nave, un marinaio a scelta, un capitano o del denaro.

Un *bonus finale* non fornisce alcun vantaggio nell'immediato e consiste in un quantitativo di punti vittoria (o di qualche altra risorsa terminale) da assegnare a fine partita. In genere il target consiste nel possesso di determinate risorse permanenti.

Caratteristico di un *bonus finale* è il fatto che il premio può essere incrementato nel corso della partita oppure che la sua assegnazione rimane incerta fino alla fine. Pertanto esso rappresenta il coronamento di una strategia a lungo termine.

In Puerto Rico i cinque edifici grandi forniscono dei bonus finali, ciascuno in base a un criterio differente: il Municipio,

ad esempio, fornisce 1 punto vittoria per ogni edificio viola posseduto dal giocatore, mentre la Fortezza fornisce 1 punto vittoria ogni 3 coloni.

In Ticket to Ride una carta Biglietto riporta due città da collegare ed un valore in punti. Se entro la fine della partita il giocatore riesce a collegare le città indicate, guadagna il corrispondente numero di punti, altrimenti ne perde una pari quantità.

Ne I Coloni di Catan, il certificato "La strada più lunga" premia con 2 punti vittoria il giocatore che è riuscito a costruire una singola strada ininterrotta di lunghezza maggiore rispetto a quelle degli avversari.

Un *moltiplicatore* è un espediente molto utilizzato per realizzare un *bonus finale*. Esso consiste in un premio di entità variabile, che si ottiene moltiplicando o dividendo per un fattore il numero di esemplari di una data risorsa.

In Puerto Rico tutti gli edifici grandi forniscono dei bonus finali in punti, sulla base di opportuni moltiplicatori.

In 7 Wonders le carte Gilda, di colore viola, rappresentano dei bonus finali. La Gilda degli Armatori è un moltiplicatore che fornisce 1 punto per ogni carta marrone, grigia o viola precedentemente giocata.

In alcune varianti il giocatore può accumulare, allo stesso tempo, molti esemplari di una risorsa e diversi *moltiplicatori* relativi a tale risorsa, dando luogo ad una **Combo (237)** *di moltiplicazione* molto potente.

In Dominion le carte Giardini sono dei moltiplicatori finali: ciascuna di esse fornisce al giocatore 1 punto vittoria ogni 10 carte del suo mazzo, a fine partita.

In Stone Age alcune speciali carte civilizzazione raffigurano uno o due contadini. Esse si comportano come dei moltiplicatori: ciascuna fornisce un bonus in punti pari al numero di contadini moltiplicato per il livello di produzione agricola raggiunto dal giocatore.

Un'altra distinzione tra le varianti si basa sulla rappresentazione del premio all'interno del gioco.

Un Bonus è *automatico* quando la sua assegnazione è l'effetto di un automatismo, cioè quando il premio viene attribuito non appena si verificano le condizioni richieste.

Ne I Coloni di Catan, il certificato "La strada più lunga" è un bonus automatico.

Una *risorsa obiettivo* consiste invece in una risorsa, come una carta o una tessera, che specifica un obiettivo da raggiungere ed un premio associato: per ottenere il premio il giocatore non deve soltanto soddisfare le condizioni richieste ma deve anche acquisire la risorsa.

In Ticket to Ride le carte Biglietto sono esempi di risorse obiettivo.

Un *attrattore* è un'immagine prestampata sul tabellone, oppure un tassello o una risorsa poste sul piano di gioco, che il giocatore deve in qualche modo "raggiungere" per ottenere il bonus che esso rappresenta.

In Einfach Genial il tabellone riporta i sei simboli di gioco, prestampati, in altrettanti spazi equidistanti. Nel primo turno ciascun giocatore deve piazzare una tessera adiacente ad uno di questi simboli, che permettono, quindi, di dare valore anche alla prima mossa.

In Keltis, sulle caselle intermedie dei cinque percorsi disponibili vengono posti alcuni tasselli. Quando un giocatore ne raggiunge uno con la propria pedina, ottiene il relativo beneficio, che può consistere in punti vittoria o in un ulteriore movimento.

In Oltremare, su tutti i porti vengono piazzati dei segnalini: quando il giocatore arriva con la propria nave su uno di essi, lo raccoglie e può godere del relativo beneficio.

Le varianti del pattern si differenziano anche per l'obiettivo *target*, ovvero il criterio sulla base del quale viene assegnato il premio.

Un *premio di monopolio* viene assegnato ad un giocatore che si ritrovi a completare da solo un dato obiettivo, nella totale assenza di altri partecipanti.

In Maharaja, se un giocatore è l'unico a costruire nella città dove si trova il Maharaja, ottiene un bonus di 5 pezzi d'oro oltre al premio normalmente previsto.

Altre tipologie di premi sono associati a vari pattern, come il *premio di maggioranza* (**Maggioranza (334)**), il *primo premio* (**Corsa (342)**), o premi per il completamento di un **Set (217)** o una **Sequenza (222)**.

Gli scopi di un Bonus possono essere molteplici.

Un Bonus può arricchire il gioco e gratificare il giocatore per i progressi compiuti.

In Kingsburg la vittoria contro gli Invasori, a fine anno, fornisce un bonus in risorse o punti, che varia a seconda del nemico sconfitto.

Un Bonus può costituire una sorgente di un'importante risorsa di gioco.

In Risiko! il giocatore riceve una rendita in armate all'inizio di ogni turno. Il possesso di un intero continente fornisce delle armate bonus, il cui numero dipende da quanto è grande il continente.

Un Bonus può essere usato per creare interazione, in combinazione con altri pattern come **Maggioranza (334)** o **Corsa (342)**.

In Caylus il giocatore che, al termine del round, ha contribuito più di tutti alla costruzione del castello, ottiene un bonus consistente in un Favore Reale.

Un *bonus esogeno* è un altro modo per creare interazione: il giocatore prende premi in funzione delle azioni avversarie o delle risorse che essi possiedono.

In Dixit, se un giocatore vota per errore la carta scelta da un altro giocatore (diverso dal Narratore) questi ottiene un bonus immediato pari ad un punto vittoria.

In 7 Wonders la Gilda delle Spie fornisce un bonus esogeno, pari ad un punto per ogni edificio militare presente nelle due città vicine a quelle del suo possessore.

Un Bonus può essere introdotto come *Incentivo* (pattern duale di **Deterrente (389)**) per incoraggiare una dinamica.

In Dixit ogni giocatore diverso dal Narratore riceve un punto bonus per ogni voto che altri giocatori hanno attribuito alla

carta da lui giocata. Ciò incentiva i giocatori a scegliere carte attinenti al tema scelto dal Narratore.

In Oltremare ogni giocatore che commercia col giocatore di turno, scambiando carte, ottiene una Tessera Prestigio. Tali tessere forniscono punti nella fase di scoring. Questo bonus incoraggia il commercio e l'interazione tra i giocatori.

In Bang!, se un giocatore elimina un Fuorilegge ha diritto a pescare subito una ricompensa di 3 carte dal mazzo. Questo incoraggia i giocatori a scoprirsi ed evita che il gioco rallenti a causa della condotta troppo difensiva dei partecipanti.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivi* – È possibile arricchire l'esperienza di gioco aggiungendo al sistema diversi obiettivi con i relativi Bonus.

• *Gratificazione* – Un Bonus è un elemento di gratificazione ed appagamento per il giocatore, e può mantenere sempre vivo l'interesse in partita. Inoltre, quando riguarda un obiettivo di lungo periodo, consente di premiare la coerenza e la correttezza di calcolo nell'applicazione di una strategia.

• *Incentivazione di una dinamica* – Un Bonus è in grado di incoraggiare una dinamica, premiando i giocatori che la mettono in atto.

• *Bilanciamento* – L'aggiunta di un Bonus può equilibrare una linea strategica altrimenti inferiore. Ad esempio, si può bilanciare una risorsa intrinsecamente debole stabilendo che, collezionandone un certo numero di esemplari, si otterrà un Bonus.

• *Sorgente di risorse* – Un Bonus può essere un modo alternativo di fornire al giocatore una determinata risorsa (v. **Sorgente alternativa (468)**).

• *Incremento del gap* – Il pattern può aumentare il gap di una meccanica creando una differenza significativa tra una mossa forte, quella che procura il bonus, ed una debole, che non fornisce benefici aggiuntivi.

• *Memoria* – Un *bonus finale* è generalmente basato sul possesso di risorse permanenti. Esso aggiunge memoria al gioco, introducendo un obiettivo di lungo periodo.

• *Interazione* – Questa dimensione è supportata dalle varianti esogene e interattive del pattern.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Target* – Qual è l'obiettivo da raggiungere per ottenere il Bonus? Ottenere la maggioranza o una quantità minima (*soglia*) di una data risorsa, raggiungere per primi una meta o completare un set di risorse differenti? Queste sono solo alcune delle molte possibilità.

• *Premio* – Stabilite in cosa consiste il premio. Le possibilità più utilizzate sono: punti vittoria, risorse da conservare oppure mosse aggiuntive da effettuare immediatamente.

• *Automatismo o risorsa* – Un Bonus può essere *automatico* o presentarsi sotto forma di *risorsa obiettivo*. Esemplificando i due casi:

– *Bonus automatico*: una regola di gioco stabilisce il premio e le condizioni per ottenerlo, es. "quando costruisci l'edificio Fabbrica ottieni 3 punti"; il premio viene assegnato appena le condizioni sono soddisfatte.

– *Risorsa obiettivo*: la regola è riportata su una carta o una tessera: per ottenere il premio il giocatore deve sia acquisire la carta che soddisfarne le condizioni.

In Egizia un'apposita tabella stabilisce il bonus automatico che si riceve, a fine partita, per il valore complessivo dei tasselli-tomba posseduti: si va da un minimo di 2 punti, per un valore compreso tra 1 e 10, a un massimo di 9 punti, per un valore di 21 o più.

Nello stesso gioco, le carte Sfinge sono delle risorse obiettivo: ognuna di esse specifica un obiettivo e fornisce dei punti vittoria, a fine partita, al giocatore che possiede la carta e che è riuscito a raggiungere l'obiettivo indicato.

• *Bonus esclusivo o condiviso* – Quando il Bonus è automatico, il designer deve decidere se esso sarà assegnato ad un solo giocatore oppure se può essere ottenuto da tutti i giocatori che conseguono il target. Nel secondo caso può anche decidere che i giocatori successivi al primo ottengano un premio di minore entità.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è **Malus (372)**; esso rappresenta una penalità assegnata al giocatore perché *non ha* raggiunto il target stabilito o per qualche altro motivo.

Quando si tratta di definire l'obiettivo target di un Bonus i pattern **Maggioranza (334)**, **Set (217)** e **Sequenza (222)** possono fornire degli utili suggerimenti.

Si può applicare il pattern **Corsa (342)** assegnando un Bonus significativo al primo giocatore che consegue il target e dei Bonus di minore entità a tutti gli altri.

Un *moltiplicatore* è sostanzialmente associato a una **Progressione (227)** di risorse, ed è anche una forma di **Effetto variabile (294)**.

Una *risorsa obiettivo* presente in più esemplari forma, insieme con la risorsa da accumulare, una **Combo (237)** *di moltiplicazione*.

Il Bonus è spesso usato come *Incentivo*, pattern duale di **Deterrente (389)**, in quanto riesce ad incoraggiare una particolare strategia attraverso la promessa di punti o vantaggi.

Un Bonus assomiglia ad un **Effetto speciale (426)**. La differenza è che quest'ultimo ha una valenza più tattica e meno strategica: è un premio immediato che il giocatore ottiene spesso con una singola mossa.

MALUS

Una penalità che il giocatore riceve quando non raggiunge un obiettivo o in altre particolari circostanze.

In Zooloretto il giocatore deve riempire i recinti del proprio zoo con animali dello stesso tipo; quando non ha spazio per collocare un animale deve metterlo nella Stalla. A fine partita ogni tipo di animale presente nella Stalla comporta una penalità di 2 punti vittoria.

Descrizione generale

Spesso si forniscono dei premi al giocatore che riesce a raggiungere un determinato obiettivo. Una varietà di obiettivi e di strade percorribili per conseguirli può certamente regalare un'esperienza di gioco ricca e gratificante, ma a volte questo non è sufficiente, e occorre aggiungere al sistema qualcosa che crei Tensione, mettendo i giocatori sotto pressione. Un modo per farlo è quello di introdurre delle penalità sotto forma di punti negativi o di svantaggi strategici.

Un Malus è una penalità che il giocatore riceve in particolari circostanze del gioco, ad esempio quando non riesce a conseguire un obiettivo prestabilito o commette un errore di valutazione, quando subisce un attacco da parte di un avversario o, semplicemente, quando è vittima di un evento sfortunato. Dato che è raro che sia il giocatore a procurarsi volontariamente un Malus, il pattern compare tipicamente sotto forma di automatismo.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo principale del pattern è aggiungere tensione al gioco, spesso con l'ulteriore intento di scoraggiare una determinata dinamica.

In che forme si presenta?

Il pattern sta ad indicare una penalità che il giocatore può ricevere in molte circostanze diverse.

Spesso un Malus viene assegnato al giocatore che non riesce a raggiungere un determinato obiettivo o a soddisfare un vincolo entro un arco di tempo (v. **Vincolo differito (380)**).

In Caylus, quando si completa una sezione del castello, se un giocatore non ha mai contribuito a costruirla riceve una penalità in punti vittoria.

Un Malus può essere la conseguenza intrinseca di un'azione di gioco, ad esempio legata all'acquisizione di una risorsa.

In Oltremare il giocatore può ricevere, durante uno scambio commerciale con un avversario, carte col simbolo Pirati. I Pirati comportano delle penalità nelle fasi di scoring.

Un errore di valutazione può essere "punito" tramite un Malus.

In Caylus, se un giocatore piazza un lavoratore nel castello ma non può pagare il costo di costruzione, perde 2 punti vittoria.

Un Malus può essere la conseguenza di un **Attacco (327)** o di un **Evento (440)** negativo.

In Risiko! il giocatore sconfitto in una battaglia perde il possesso di un territorio, che verrà occupato dall'attaccante.

Ne I Pilastri della Terra uno degli Eventi fa perdere 4 Ori a tutti i giocatori.

Le varianti di questo pattern si distinguono principalmente in base alla natura della penalità.

La *perdita di risorse* è la più diffusa forma di Malus: il giocatore è costretto a cedere o a pagare forzatamente alcune delle sue risorse. Se la risorsa ceduta è consumabile, il danno è generalmente più lieve, mentre se la risorsa ha un grado di permanenza maggiore il danno è potenzialmente alto, visto che la risorsa avrebbe manifestato il suo effetto per tutti i turni a seguire.

In Monopoly, quando il giocatore capita col proprio segnalino su una proprietà avversaria deve pagargli la quantità di denaro indicata sul contratto.

In Risiko! la perdita di un territorio, in seguito ad un attacco, ha un impatto sulla rendita in armate che il giocatore riceverà nel turno successivo.

Ne Il verme è tratto, se il giocatore fallisce un lancio è costretto a passare il turno e a restituire la tessera in cima alla propria pila, perdendo i punti vittoria relativi.

La perdita di risorse si verifica anche quando il giocatore deve scartare obbligatoriamente quelle risorse che non riesce ad utilizzare entro un tempo prestabilito. In questi casi non si tratta di una vera e propria penalità bensì di un potenziale spreco di risorse.

In Thurn and Taxis, quando un giocatore chiude un percorso, deve scartare dalla propria mano tutte le carte rimastegli, ad eccezione di tre a scelta.

In Puerto Rico, al termine di una fase di imbarco, il giocatore può conservare soltanto una delle merci avanzate e deve scartare tutte le altre.

Una *mancata assegnazione* è un'interessante alternativa da considerare: invece di togliere risorse al giocatore che si vuole penalizzare, se ne assegnano altre a tutti i suoi avversari.

In Maharaja, se un giocatore non riesce a portare a termine l'azione programmata, tutti i suoi avversari ottengono 2 pezzi d'oro dalla banca.

In Dixit, se nessuno indovina la carta scelta dal Narratore, questi non ottiene punti mentre tutti gli altri ricevono 2 punti.

La *perdita di un'azione* si verifica quando il giocatore deve rinunciare ad un'azione o ad un intero turno di gioco. La perdita di una singola azione è meno penalizzante se il giocatore dispone di più mosse per turno (v. **Mosse multiple (487)**). Il Malus può essere applicato al turno corrente o a quelli successivi.

In Monopoly il giocatore che finisce in prigione può ritrovarsi a perdere fino a tre turni di gioco, a meno che non riesca ad uscirne prima.

In Caylus un edificio che si trovi a destra rispetto alla posizione corrente del Prevosto non viene attivato: un giocatore che vi abbia piazzato un proprio lavoratore dovrà rinunciare all'azione.

In Citadels il giocatore che viene ucciso dall'Assassino, quando arriva il suo turno dovrà semplicemente passare.

In Mondo senza fine, se un giocatore non paga l'intero ammontare di tasse alla fine di una manche dovrà rinunciare ad una delle sue carte-azioni nel turno successivo.

Il *rafforzamento di un vincolo* consiste nel rendere un determinato vincolo più stringente, in modo da complicare la vita al giocatore.

In Bang!, quando il giocatore viene colpito, perde un punto ferita. Ciò riduce di 1 il numero di carte che può conservare nella propria mano al termine del turno.

Una *risorsa negativa* è una qualunque risorsa che comporti, per il giocatore che la riceve, uno svantaggio temporaneo o la perdita di punti a fine partita. L'aspetto interessante, in confronto alla perdita immediata di risorse, è che il giocatore può tentare di liberarsi di una risorsa negativa nel corso della partita. In altri termini la risorsa negativa può essere volatile invece che permanente.

In Agricola, se un giocatore non riesce a sfamare la propria famiglia durante una fase Raccolto, ottiene una carta Elemosinare per ogni cibo mancante. La carta vale 3 punti negativi a fine gioco.

In Oltremare il giocatore accumula carte in uno speciale mazzo Pirati. Al termine del gioco, ogni carta presente in questo mazzo corrisponde a un punto negativo. Tuttavia nel corso della partita il giocatore può tentare di ridurre la dimensione di tale mazzo.

Ne I Coloni di Catan il Brigante è una risorsa negativa: finché rimane su un terreno lo rende improduttivo, danneggiando tutti i giocatori che hanno edificato colonie su di esso.

Infine un Malus può comparire sotto forma di svantaggio, ad esempio come una posizione sfavorevole nell'ordine di turno.

In Alta Tensione il giocatore che possiede più città viene svan-

taggiato da un apposito malus: egli sarà l'ultimo a giocare nella fase di acquisto combustibili, per cui dovrà comprarli a prezzi più elevati.

Un'altra distinzione tra le varianti si basa sul momento in cui la penalità viene applicata. Un Malus, infatti, può essere *immediato* o *finale*: nel primo caso esso ha effetto durante la partita, dal momento in cui viene assegnato; nel secondo esso viene applicato solo alla fine di una manche o dell'intera partita, durante il calcolo dei punti o, più in generale, nella valutazione delle condizioni di vittoria.

Ne I Coloni di Catan il Brigante è un malus immediato.

In Zooloretto la penalità dovuta agli animali presenti nella Stalla è un malus finale.

In Dominion la carta Maledizione è un malus immediato e finale allo stesso tempo: è una carta inutilizzabile nel corso della partita, che sottrae spazio ad altre carte più utili, e inoltre comporta una penalità di 1 punto vittoria a fine partita.

Che conseguenze produce?

• *Tensione* – La possibilità di acquisire un Malus può aggiungere molta tensione al gioco e crea una dinamica tutta particolare: mentre un obiettivo è solitamente una meta che il giocatore insegue, un Malus è qualcosa che il giocatore cerca di evitare.

• *Prendi o Perdi* – Il pattern può essere usato per realizzare il principio *Prendi o Perdi*, assegnando un Malus al giocatore nelle circostanze in cui egli non dovesse ottenere nulla dalla sua mossa.

• *Obiettivi* – Il pattern è legato agli obiettivi sotto diversi aspetti:
– può evitare che i giocatori trascurino del tutto un obiettivo, introducendo una penalità per coloro che non lo raggiungano;
– può introdurre come obiettivo principale proprio quello di accumulare la minor quantità possibile di risorse negative, o di convertirle addirittura in positive.

In No Thanks! il giocatore acquisisce delle carte nel corso della partita. Ogni carta ha un valore compreso tra 3 e 35, che corrisponde a dei punti negativi a fine gioco.

In That's life i giocatori acquisiscono tessere verdi e rosse, a cui corrispondono, rispettivamente, punti positivi e negativi. Mediante un Quadrifoglio, una tessera di valore negativo può diventare positiva.

• *Disincentivazione di una dinamica* – La minaccia rappresentata da un Malus può fungere da **Deterrente (389)**, con l'effetto di scoraggiare una determinata condotta di gioco.

• *Bilanciamento* – Un Malus può comparire in aggiunta ad un grosso beneficio, in modo da riequilibrarlo; in questo caso il pattern funge da fattore di bilanciamento.

• *Frustrazione* – Se le penalità che il giocatore riceve sono troppo forti o comunque sproporzionate rispetto agli eventuali errori commessi, ciò può essere motivo di frustrazione. La possibilità di evitare un Malus, o di liberarsene dopo averlo ricevuto, può contribuire a migliorare l'esperienza di gioco.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Trigger* – Qual è la condizione che fa scattare l'assegnazione del Malus? I casi più frequenti sono:
- un'inevitabile conseguenza di un'azione o di un evento di gioco;
- un obiettivo non raggiunto o un vincolo non soddisfatto;
- un'azione avversaria di disturbo.

• *Effetto* – Stabilite la natura esatta della penalità. Nel farlo tenete presente che:
- una perdita di risorse può essere molto penalizzante e rendere difficile il recupero del giocatore;
- l'assegnazione di una *risorsa negativa* può essere un'alternativa preferibile;
- un Malus *finale* evita di penalizzare il giocatore nell'immediato e gli lascia maggiori possibilità di recupero.

• *Perdita di risorse* – Se scegliete questa opzione, valutate attentamente quale sia la risorsa a cui il giocatore deve rinunciare e se sia meglio una risorsa consumabile o permanente, intermedia o terminale. Ad esempio, a inizio partita potrebbe essere meno penalizzante perdere punti vittoria piuttosto che altre risorse strategicamente importanti.

• *Riduzione della penalità* – Se optate per una *risorsa negativa*, può essere una buona idea fornire al giocatore un mezzo per liberarsene o addirittura convertirla in un vantaggio, come suggerito dal pattern **Ribaltone (359)**.

In Oltremare, quando il giocatore ha bisogno di comprare carte, può pescarle dal proprio mazzo Pirati, in modo da smaltirlo.

In Zooloretto il giocatore riceve una penalità di fine partita per le tessere presenti nella propria Stalla. Il giocatore riesce a liberarsi di queste tessere pagando delle monete oppure quando un avversario le acquista.

• *Possibilità di recupero* – Quando il giocatore perde una risorsa permanente si può prevedere la possibilità di rimetterla in gioco dietro pagamento di un costo, recuperando quindi una risorsa permanente in cambio di una consumabile.

In Niagara il giocatore perde la propria canoa quando essa precipita nella cascata a causa del movimento del fiume. Egli, volendo, potrà rimetterla in gioco nel turno successivo, pagando una gemma.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è **Bonus (364)**, un premio assegnato al raggiungimento di un determinato obiettivo. Spesso i due pattern compaiono insieme.

In Ticket to Ride il giocatore controlla le proprie carte Biglietto a fine partita. Per ognuna di esse, se è riuscito a collegare le città indicate otterrà dei punti positivi, mentre se non vi è riuscito quegli stessi punti varranno come penalità.

Altri casi in cui i due pattern sono presenti insieme sono:
– un Bonus per chi possiede la **Maggioranza (334)** di una risorsa e un Malus per chi ne possiede la *Minoranza*;
– un Bonus per il vincitore di una **Corsa (342)**, cioè per il primo giocatore che raggiunge un obiettivo, e un Malus per l'ultimo.

La variante *rafforzamento di un vincolo* consiste nel rendere più stringente un **Vincolo immediato (261)**.

Una **Difesa (353)** può consentire al giocatore di evitare o ignorare un Malus.

Il pattern **Ribaltone (359)** suggerisce l'idea che un Malus possa essere ridotto o addirittura tramutato in un vantaggio attraverso un'accorta strategia.

Una **Compensazione (430)** può evitare che il giocatore subisca un danno troppo grande, affiancando al Malus un piccolo aiuto.

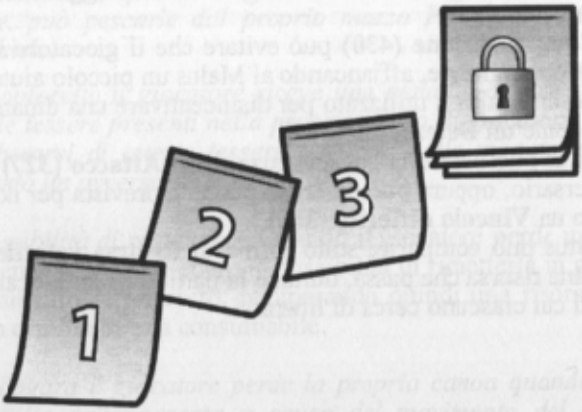
Quando un Malus è utilizzato per disincentivare una dinamica, si comporta come un **Deterrente (389)**.

Un Malus può essere la conseguenza di un **Attacco (327)** subito da un avversario, oppure può essere la penalità prevista per non aver soddisfatto un **Vincolo differito (380)**.

Un Malus può comparire sotto forma di **Risorsa volatile (204)** negativa: una risorsa che passa, durante la partita, da un giocatore all'altro, e di cui ciascuno cerca di liberarsi.

VINCOLO DIFFERITO

Un vincolo la cui verifica avviene in un preciso momento del gioco e la cui violazione comporta una penalità.



In Stone Age ciascun giocatore dispone di una popolazione di lavoratori che può crescere nel tempo. Al termine di ogni round è necessario nutrire la popolazione, consegnando un gettone cibo per ogni lavoratore. Se il giocatore non dispone di cibo sufficiente, perde 10 punti vittoria.

Descrizione generale

Può capitare che un gioco, pur offrendo al giocatore una certa varietà di obiettivi, manchi di mordente. Per questo motivo i designer usano talvolta l'espediente di inserire nel gioco un ulteriore obiettivo il cui mancato raggiungimento entro un tempo limite comporta una penalità. Un tale obiettivo è in grado di esercitare sul giocatore una sorta di costante pressione psicologica.

Vincolo differito è il pattern che rappresenta questo concetto. Esso si presenta come una *scadenza* ovvero una condizione o un obbligo che il giocatore deve rispettare in un preciso momento del gioco, detto momento di verifica o *checkpoint*.

Il pattern è di fatto un automatismo il cui trigger corrisponde al *checkpoint*. A differenza del **Vincolo immediato (261)**, che pone

delle limitazioni relative a una singola mossa e che può rendere una mossa del tutto illegale, il termine "differito" sta a indicare che, fino al momento del checkpoint, il giocatore ha una certa libertà di movimento, che comporta anche la possibilità di violare temporaneamente il vincolo. Egli ha a disposizione un certo numero di mosse o, in generale, un *tempo di latenza*, durante il quale dovrà procurarsi le risorse necessarie o intraprendere le azioni richieste per soddisfare il vincolo. Al momento della verifica, se non sarà riuscito nel suo intento, subirà una penalità.

Qual è il suo scopo?

Un Vincolo differito viene inserito principalmente per mettere il giocatore costantemente di fronte a un problema, la cui risoluzione diviene un obiettivo a sé stante.

In che forme si presenta?

Le varianti del pattern si distinguono per il tipo di vincolo imposto.

Nella sua forma più generica il pattern si presenta come una condizione da soddisfare, che consiste nella consegna o nell'esibizione di risorse o nella dimostrazione di aver raggiunto un obiettivo.

Ne Il verme è tratto il giocatore effettua ripetuti lanci di dadi durante il proprio turno, mettendo da parte un gruppo di dadi al termine di ogni lancio. Una delle facce dei dadi riporta l'immagine di un verme. Al termine dei lanci il giocatore dovrà aver messo da parte almeno un verme o il suo turno sarà completamente invalidato.

In Mondo senza fine, al termine di ogni manche i giocatori devono soddisfare tre Adempimenti: consegnare 2 tasselli Devozione, consumare 2 Grani e pagare una tassa in denaro la cui entità è stabilita dal lancio di un dado.

In Caylus, quando si completa una sezione del castello, se un giocatore non ha mai contribuito alla costruzione di quella sezione subisce una penalità in punti prestigio.

Quando il vincolo è legato al possesso di risorse, esso può includere risorse consumabili, che devono essere pagate, risorse permanenti che vanno solo esibite o una combinazione delle due.

Ne I Pilastri della Terra, ad ogni turno si tira un dado: il risultato determina la quantità di tasse, cioè di Ori, che i giocatori devono pagare.

In Kingsburg, nella stagione dell'Inverno gli Invasori attaccano il regno. Il giocatore ha a disposizione le tre stagioni precedenti per radunare una forza militare sufficiente a contrastarli. La forza totale è data dalla somma dei soldati, che vengono "consumati" dopo la battaglia, e della forza permanente degli edifici.

Un *vincolo di mantenimento* chiede al giocatore di provvedere al sostentamento di una *popolazione* o, più in generale, di sostenere una spesa che dipende da quanti esemplari di una certa risorsa possiede. In questa variante il vincolo varia dinamicamente dato che la spesa cresce al crescere della *popolazione*. In genere il giocatore ha il controllo sulla dimensione della *popolazione* e dovrà fare attenzione a non farla crescere eccessivamente se non è in grado di mantenerla.

In Roll Through the Ages, alla fine del turno il giocatore deve pagare un cibo per ogni città che possiede o perdere un punto vittoria per ogni città che non riesce ad alimentare.

In Egizia il giocatore gestisce una popolazione di lavoratori ed ha a disposizione una produzione di cereali, rappresentata su apposite carte-campo. Al termine di un round la quantità di cereali prodotta deve essere almeno pari al numero di lavoratori, pena la perdita di punti vittoria.

In Troyes il giocatore deve pagare gli stipendi ai propri cittadini all'inizio di ogni turno. Egli paga 2 denari per ogni cittadino militare e 1 denaro per ogni cittadino religioso, mentre i contadini non comportano costi. Se il giocatore non ha soldi a sufficienza, paga quello che ha e perde 2 punti vittoria.

In Through the Ages ci sono due vincoli di mantenimento. Il primo impone di pagare un certo ammontare di cibo o perdere 4 punti cultura per ogni cibo mancante. Il secondo riguarda la felicità della popolazione: se la civiltà non ha abbastanza "visi felici" (che rappresentano un requisito non consumabile), si verifica una sommossa e la fase di produzione viene saltata.

Una *mossa obbligata* vincola il giocatore a compiere una determinata mossa. Durante il *tempo di latenza* il giocatore deve predi-

sporsi affinché tale obbligo non lo danneggi. Ci sono varie possibilità in questo senso:

- se la mossa obbligata è alla fine del turno, il giocatore ha a disposizione, per predisporsi, tutto il suo turno, durante il quale può tipicamente eseguire più mosse;
- quando la mossa obbligata è all'inizio del turno, il giocatore può agire anche durante il turno degli altri;
- in generale c'è qualcosa che può cambiare nello stato del gioco prima che arrivi il momento di eseguire la mossa.

In Bonhanza il giocatore è obbligato, all'inizio del suo turno, a mettere la prima carta fagiolo della sua mano in un campo vuoto o dello stesso tipo. Se i campi sono tutti occupati, il giocatore dovrà svuotarne completamente uno per far posto alla nuova carta, perdendo così dei punti preziosi. Al di fuori del suo turno il giocatore può commerciare con gli avversari per liberarsi delle carte che non sarebbe in grado di collocare.

In Thurn and Taxis il giocatore deve calare, nel suo turno, una carta Città adiacente ad uno dei due estremi del percorso corrente. Se non ne possiede una adatta, il giocatore è costretto a scartare l'intero percorso e ad iniziarne uno nuovo. Durante il turno degli avversari le carte sul tabellone cambiano più volte, per cui il giocatore può sperare che ne compaia una adatta quando arriverà il suo turno.

In No Thanks! tutte le carte rappresentano punti negativi, e una di esse è posta scoperta sul tavolo. Il giocatore può, nel proprio turno, rifiutare di prendere la carta pagando un gettone, ma se non possiede gettoni è obbligato a prenderla. Prima che arrivi il suo turno, egli può però sperare che la carta venga presa da un avversario.

In Puerto Rico l'azione del capitano, ovvero l'imbarco delle merci sulle navi, è resa interessante dalla presenza di tre vincoli. I primi due sono Vincoli immediati: ogni nave può trasportare solo un determinato tipo di merce e tutte le navi devono trasportare merci differenti; il terzo è una mossa obbligata: un giocatore può scegliere il tipo di merce ma è obbligato ad imbarcare tutte le merci di quel tipo.

Un *vincolo di conservazione* stabilisce il numero massimo di risorse non utilizzate che è possibile conservare dopo un *checkpoint*. Questo tipo di vincolo scoraggia l'accumulo di risorse, spingendo il

giocatore ad utilizzarle appena possibile. Spesso, ma non sempre, la penalità non è esplicita e consiste nello spreco delle risorse che non si è riusciti a sfruttare.

In Thurn and Taxis il giocatore non ha limiti sul numero di carte della propria mano, ma dopo aver chiuso un percorso potrà conservare solo 3 carte e dovrà scartare tutte le altre.

Ne I Coloni di Catan ogni giocatore è libero di conservare in mano qualunque numero di carte. Tuttavia, se un lancio di dadi produce un "7" ed egli si trova con più di 7 carte in mano, è costretto a scartarne la metà.

In Puerto Rico, dopo una fase di imbarco, se al giocatore saranno avanzate delle merci potrà conservarne solo una e dovrà scartare tutte le altre.

In Oltremare, all'inizio del turno il giocatore può avere in mano un numero massimo di carte pari alla sua capacità di carico corrente. Le carte in eccesso vanno poste nel mazzo Pirati, dove costituiranno delle penalità.

Un'altra variante che non presuppone una penalità esplicita è l'*obiettivo a scadenza*. Consiste in un obiettivo che deve essere soddisfatto entro il sopraggiungere di una fase di *scoring*, allo scopo di ottenere un premio. In caso di fallimento il giocatore deve ovviamente rinunciare al premio.

Quando il giocatore dispone di un'informazione completa, cioè sa esattamente qual è il vincolo imposto e in che momento avverrà la verifica, può regolarsi di conseguenza. In un *vincolo con rischio*, invece, egli non conosce con esattezza almeno uno di questi fattori:

– la condizione da rispettare;
– il momento del checkpoint;

Più in generale, un vincolo è *con rischio* quando è presente una componente di incertezza.

In Kingsburg l'arrivo degli Invasori a fine anno rappresenta un vincolo con rischio: il giocatore non conosce con esattezza la forza dei nemici e ne ha solo un'indicazione approssimativa.

Ne I Pilastri della Terra, le tasse da pagare al re costruiscono un vincolo con rischio, dato che è un dado a determinare la loro entità.

Ne I Coloni di Catan il controllo sul limite di carte avviene solo quando esce il risultato "7" sui dadi.

In Caylus, nella fase di risoluzione dei piazzamenti si attivano solo gli edifici che si trovano a sinistra del Prevosto. Pertanto, a causa degli spostamenti di questa pedina (non completamente prevedibili), è possibile che un giocatore non riesca a utilizzare un edificio su cui aveva piazzato un proprio lavoratore.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivi* – Un Vincolo differito presuppone un chiaro obiettivo da raggiungere. In genere questo obiettivo crea un costante senso di pressione sul giocatore, dato che il suo mancato raggiungimento comporta una penalità. Inoltre il vincolo è spesso in conflitto con l'obiettivo principale del gioco, il che pone il giocatore di fronte a un interessante dilemma: egli dovrà scegliere, con ogni sua mossa, quale dei due obiettivi privilegiare.

• *Libertà di scelta* – È spesso conveniente mutare un **Vincolo immediato (261)** in uno differito, in quanto quest'ultimo lascia più scelta al giocatore: ogni sua azione può andare nella direzione di avvicinarsi alla condizione imposta dal vincolo o di allontanarsene. Egli è sempre libero di non rispettare il vincolo e può decidere se e quanto rischiare.

In San Juan il giocatore può conservare al più 7 carte in mano. A differenza che in altri giochi di carte, questo vincolo è differito: il giocatore può infatti oltrepassare il limite di carte; soltanto al termine del round sarà costretto a scartare quelle eventualmente in eccesso.

• *Incertezza* e *suspense* – Un Vincolo differito rappresenta un problema con il quale il giocatore prima o poi dovrà confrontarsi. Ciò crea un senso di incertezza e di pressione, che aumenta a mano a mano che il checkpoint si avvicina.

• *Latenza* – L'intervallo che separa due checkpoint consecutivi crea un tempo di latenza, durante il quale il giocatore dovrà elaborare un piano strategico mirato a soddisfare il vincolo.

• *Feedback negativo* – Un *vincolo di mantenimento* può contribuire a stabilizzare il sistema, dato che al crescere della *popolazione* aumentano i costi da sostenere per mantenerla.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Target* – Il designer deve stabilire qual è la condizione che definisce il vincolo. Può essere un obbligo o un divieto.

• *Checkpoint* – Quando viene applicato il vincolo? Alcune possibilità sono:
- in momenti prestabiliti del gioco: all'inizio di un turno, alla fine di un round, di una **Manche (513)** o dell'intera partita;
- in un momento imprecisato, dipendente dalle scelte dei giocatori;
- in un momento determinato da meccanismi casuali, ad esempio in corrispondenza di un **Evento (440)**.

In ogni caso ciò che conta è che il giocatore abbia tempo e mosse a sufficienza per potersi organizzare.

• *Tempo di latenza* – Il tempo di latenza è il periodo di tempo che intercorre tra due checkpoint consecutivi. Se il checkpoint è molto frequente, ad esempio se coincide con l'inizio o la fine di ogni singolo turno, allora il tempo di latenza è piccolo. In questo caso il giocatore può in genere effettuare più azioni nell'ambito di un turno, oppure può agire durante il turno degli altri partecipanti.

• *Stato mutevole* – È preferibile che il giocatore abbia delle opportunità di soddisfare il vincolo durante tutto il tempo di latenza. Ciò è possibile quando lo stato del gioco muta continuamente a causa delle azioni del giocatore, delle azioni avversarie o di qualche fattore aleatorio.

In Thurn and Taxis, prima che arrivi il turno del giocatore, le carte disponibili sul tabellone possono cambiare. Per questo il giocatore può sempre sperare che, quando toccherà a lui, sarà disponibile una carta adatta al suo scopo.

In Bohnanza il giocatore può scambiare carte con gli avversari al di fuori del suo turno, in modo da liberarsi di quelle inutili e predisporsi a calare una carta utile all'inizio del suo turno.

In Vasco da Gama, al termine della fase di piazzamento viene rivelata una nuova tessera che ha l'effetto di alterare i costi associati alle azioni; è possibile, quindi, che azioni che in precedenza risultavano gratuite ora non lo siano più. A questo punto il giocatore deve pagare il costo richiesto per ciascuna azione, per poterla portare a termine; se non può o non vuole è costretto a rinunciarvi.

• *Costo alternativo* – A volte è opportuno fornire al giocatore un modo alternativo di soddisfare il vincolo. Ad esempio potreste consentire di pagare una somma mediante una risorsa diversa da quella prevista, oppure dare al giocatore un mezzo per attenuare l'eventuale penalità.

In Stone Age, nella fase di nutrimento della popolazione, ogni cibo può essere sostituito da una risorsa da costruzione.

In Mondo senza fine il giocatore può evitare la Punizione prevista per chi non riesca a compiere un Adempimento, pagando un tassello Lealtà.

• *Penalità di violazione del vincolo* – Al mancato rispetto del vincolo deve necessariamente corrispondere un **Malus (372)**, che consisterà generalmente nella perdita di risorse o punti. Il malus può essere fisso oppure proporzionale a quanto il giocatore si è allontanato dal target. Un *vincolo di conservazione* in genere non prevede penalità se non lo scarto delle risorse inutilizzate.

Ne I Pilastri della Terra, se il giocatore non ha Oro a sufficienza per pagare le tasse, perde 1 punto vittoria ogni 2 Ori mancanti.

• *Bonus* – Potete stabilire che il raggiungimento del target in modo particolarmente brillante venga premiato con un **Bonus (364)**.

In Kingsburg, se il giocatore raduna una forza militare che non solo raggiunge ma addirittura supera la forza degli Invasori, riceve un premio in risorse o punti vittoria. Inoltre il giocatore che possiede la maggioranza della forza militare rispetto agli avversari ottiene un ulteriore bonus in punti vittoria.

In effetti potreste anche decidere di eliminare del tutto la penalità e assegnare un bonus soltanto a coloro che soddisfano il vincolo.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è **Vincolo immediato (261)**, un vincolo spesso indispensabile per costringere il giocatore entro confini ristretti e rendere le scelte interessanti. A volte è preferibile trasformare un vincolo

da immediato a differito, in modo da offrire al giocatore la scelta di violarlo temporaneamente.

Un **Malus (372)** viene tipicamente assegnato al giocatore che non rispetta il vincolo entro il momento della verifica.

Sorgente alternativa (468) può fornire qualche spunto per dare al giocatore modi alternativi di soddisfare il vincolo.

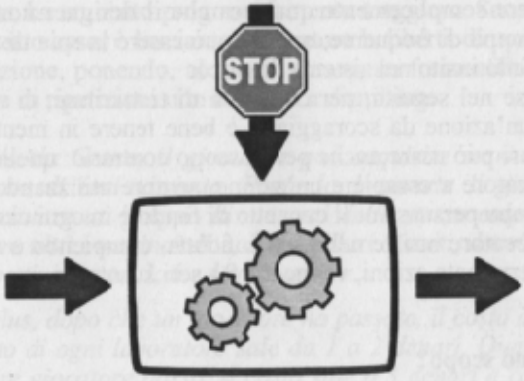
Un Vincolo differito ha un effetto talvolta simile a quello di un **Deterrente (389)**. La minaccia della penalità, che pende sul capo del giocatore come una spada di Damocle, lo scoraggia dall'intraprendere azioni in conflitto col vincolo o che trascurino sistematicamente l'obiettivo a cui il vincolo si riferisce.

Una forma di **Escalation (411)** si può creare facendo in modo che il vincolo diventi progressivamente più forte nel corso della partita. Un vincolo di *mantenimento* si comporta proprio in questo modo, dato che alla crescita della *popolazione* si accompagna una crescita della spesa da sostenere.

Una *mossa obbligata* da eseguire alla fine del turno richiede in genere l'uso del pattern **Mosse multiple (487)**.

DETERRENTE

Una regola o un espediente che agisce come un freno nei confronti di una dinamica.



In Dixit il Narratore di turno gioca una carta coperta, fornendo un indizio su di essa, e tutti gli altri giocatori calano una carta attinente all'indizio. Poi tutte le carte vengono mescolate, messe scoperte sul tavolo, e ciascuno tenta di indovinare la carta scelta dal Narratore. Il Narratore dovrà evitare di fornire un indizio troppo palese o, viceversa, del tutto incomprensibile. Ciò è infatti scoraggiato dalla presenza di un doppio Deterrente: egli non farà punti nel caso in cui tutti gli avversari indovineranno la carta, ma neppure se nessuno di essi dovesse riuscirvi.

Descrizione generale

Quando un designer prova per la prima volta un nuovo gioco da lui ideato, può accadere che il tutto funzioni abbastanza bene ma ci sia una fastidiosa presenza di dinamiche non proprio adeguate. A volte una meccanica appare piatta e priva di tensione; altre volte un giocatore continua a ripetere la stessa azione, e ciò risulta troppo vantaggioso; in altri casi ancora c'è un'azione che non viene mai scelta, o che viene scelta troppo spesso. Quello che il designer può fare, in questi casi, è introdurre un Deterrente: un espediente di design che

ha il compito di rendere una dinamica più tensiva o addirittura di scoraggiarla, senza, però, impedirla del tutto.

Un Deterrente è un qualunque fattore che agisce come una sorta di freno, rendendo un'azione più difficile da eseguire o dissuadendo i giocatori dal perseguire una certa condotta di gioco, attraverso la minaccia di una perdita, un rischio o uno svantaggio. Questa condotta può essere semplicemente qualcosa che il designer non vuole si verifichi troppo di frequente, oppure può essere la spia di un vero e proprio difetto insito nel sistema di gioco.

Anche se nel seguito, per comodità di trattazione, ci riferiremo sempre a un'azione da scoraggiare, è bene tenere in mente che un Deterrente si può usare anche per lo scopo contrario: quello di spingere il giocatore a compiere un'azione, sempre utilizzando una minaccia a scopo persuasivo. Il concetto di fondo è in ogni caso lo stesso: se il giocatore insiste nella sua condotta, compiendo o *non* compiendo determinate azioni, va incontro a seri svantaggi.

Qual è il suo scopo?

Il pattern viene introdotto di frequente per dare spessore ad una meccanica, rendendola più interessante e carica di tensione. Inoltre può essere usato per spingere il giocatore a "fare" o a "non fare" qualcosa senza, tuttavia, obbligarlo, e dunque senza eliminare una scelta.

In che forme si presenta?

Il presupposto di questo pattern è che il modo più semplice per aggiungere difficoltà ad una scelta è quello di renderla costosa o sconveniente.

La variante *costi crescenti* fa sì che il costo di una risorsa aumenti in base al numero di esemplari già accumulati.

In Oltremare il giocatore in possesso del segnalino "Mercato favorevole" può acquistare nuove carte pagando 1 Ducato per la prima carta, 2 Ducati per la seconda e così via.

In Troyes il giocatore può attivare una carta usando un gruppo di dadi, eventualmente acquistandone alcuni dagli avversari. Il costo di un dado dipende dal numero totale di dadi nel gruppo ed è pari a 2, 4 o 6 denari per un gruppo di, rispettivamente, 1, 2 o 3 dadi.

In Through the Ages la prima carta Meraviglia acquisita dal giocatore costa 1 azione. Ogni successiva Meraviglia ha un costo incrementato di 1 per ogni Meraviglia precedentemente costruita.

La stessa variante si ha quando una determinata azione, se ripetuta più volte, ha un costo progressivamente maggiore. Scopo del pattern, in questo caso, è lasciare al giocatore la libertà di compiere più volte un'azione, ponendo, al tempo stesso, un freno affinché il numero totale di ripetizioni non aumenti a dismisura.

In Vasco da Gama, il giocatore può acquisire marinai con un'azione di reclutamento. Pagando 1 moneta il giocatore può reclutare un gruppo di marinai dello stesso colore. Per prendere tutti i marinai di 2, 3 o 4 colori diversi, dovrà pagare, rispettivamente, 3, 6 e 10 monete.

In Caylus, dopo che un giocatore ha passato, il costo di piazzamento di ogni lavoratore sale da 1 a 2 denari. Quando un ulteriore giocatore passa, il costo sale a 3 denari e così via. L'aumento del costo di piazzamento fa da deterrente al prolungarsi eccessivo del round.

In alternativa si può mantenere invariato il costo ma ridurre l'effetto, ottenendo così la variante *effetti decrescenti*.

In Troyes il primo giocatore che piazza un proprio lavoratore su una carta Attività otterrà, a fine partita, il maggiore dei due premi in punti indicati sulla carta. Il secondo giocatore otterrà il premio inferiore. I giocatori che occupano la carta successivamente, non otterranno alcun premio.

Un *deterrente a penalità* si ottiene introducendo un **Malus (372)** che il giocatore cercherà, naturalmente, di evitare.

In Bang!, se lo Sceriffo elimina per sbaglio un suo Vice, è costretto a scartare tutte le sue carte. Questo evita che lo Sceriffo attacchi con leggerezza gli altri giocatori, quando non ne conosce con sicurezza l'identità.

In Zooloretto il giocatore riceve delle penalità, a fine partita, per gli animali che non è riuscito a collocare in un recinto e che si trovano, perciò, nella Stalla.

Un *deterrente con rischio* aggiunge un elemento di rischio a una determinata scelta, rendendola più tormentata o, in alcuni casi, palesemente sconveniente.

Ne I Coloni di Catan, il giocatore può accumulare in mano qualunque numero di carte. Tuttavia esiste un deterrente all'accumulo: l'uscita di un "7" sui dadi comporta che chi ha più di 7 carte ne scarti la metà.

In Caylus il meccanismo del Prevosto scoraggia i giocatori dal piazzare lavoratori sugli edifici che si trovano al termine del percorso. Infatti, al momento della risoluzione, gli edifici posti alla destra del Prevosto non si attiveranno.

In Niagara i giocatori spostano delle canoe lungo un fiume, per raccogliere delle gemme. Alcune di queste gemme si trovano in prossimità di una cascata, cosicché alla loro raccolta fa da deterrente il rischio di perdere la propria canoa.

Gli scopi di un Deterrente possono essere diversi.

Un *doppio deterrente* permette di ottenere una meccanica interessante attraverso la contrapposizione di due spinte contrastanti: una che invoglia il giocatore a compiere una data azione, per i vantaggi che essa comporta, e l'altra che lo distoglie dal farlo. Questo conflitto di interessi è ciò che aggiunge tensione alla scelta.

In Dixit il Narratore è incoraggiato a dare un indizio semplice, in modo che almeno un giocatore lo indovini, e allo stesso tempo è scoraggiato dal farlo, perché c'è il rischio che indovinino tutti.

In Cartagena il giocatore, per vincere, deve avanzare i propri pirati verso la fine del percorso, giocando carte dalla propria mano. Tuttavia l'unico modo di pescare nuove carte è quello di far tornare un pirata indietro sui propri passi.

In Dominion le carte Tenuta, Ducato e Provincia forniscono punti vittoria al termine della partita. Ciò che agisce da deterrente è il fatto che tali carte non hanno alcuna funzione durante la partita, per cui rappresentano, in apertura e nel mediogioco, un inutile ingombro nel mazzo del giocatore.

In Zooloretto il giocatore vorrebbe acquisire più animali in una sola mossa, ma non sempre gli conviene farlo, perché rischierebbe di ottenere degli animali non collocabili nei recinti, che finirebbero nella Stalla.

L'espressione *push your luck* indica un tipo di meccanica basata su un *doppio deterrente con rischio*: il giocatore è motivato ad accumulare una certa risorsa o ad eseguire ripetutamente un'azione ma, allo stesso tempo, è frenato dal farlo: se si verifica una determinata condizione, ad esempio se la quantità di risorsa diventa eccessiva o interviene un evento sfortunato, il giocatore perde tutto il vantaggio accumulato fino a quel momento.

Nel Blackjack il giocatore può chiedere ripetutamente carte per incrementare il proprio punteggio. Tuttavia, se con una nuova carta supera il punteggio di 21, egli è costretto a passare perdendo la propria puntata.

Un Deterrente *da azione mancata* penalizza il giocatore che seleziona preventivamente un'azione senza poi portarla a termine, incoraggiando quindi un'attenta pianificazione.

In Caylus, se un giocatore piazza un lavoratore nel castello ma non può o non vuole pagare il costo di costruzione, perde 2 punti vittoria. Ciò scoraggia il giocatore dal piazzarsi al primo posto nel castello senza essersi prima assicurato le risorse necessarie.

Alcune varianti del pattern si possono applicare in forma *esogena*, con l'intento di creare interazione. In questo caso l'effetto di deterrenza sul giocatore attivo è legato in qualche modo alla presenza degli altri partecipanti. Ad esempio, dato un insieme di azioni non esclusive, un giocatore può selezionare la stessa azione già eseguita da un avversario a patto di pagare dei costi aggiuntivi o accontentandosi di un beneficio inferiore. Un'altra possibilità è che una determinata condotta di gioco fornisca dei benefici agli avversari.

In Maharaja, quando un giocatore non riesce a portare a termine l'azione programmata per mancanza di risorse, tutti i suoi avversari ottengono 2 pezzi d'oro dalla banca.

Un Deterrente può evitare che i giocatori accumulino troppe risorse senza utilizzarle, cosa che darebbe loro troppa flessibilità di gioco. Una tecnica tipica per ottenere questo risultato consiste nel far sì che i giocatori, in determinati momenti della partita, scartino tutte le risorse che non sono riusciti a utilizzare.

Ne I Coloni di Catan, l'effetto del "7" sui dadi evita che i giocatori accumulino troppe carte in mano.

In Thurn and Taxis, dopo aver chiuso un percorso, il giocatore può conservare soltanto 3 carte della propria mano, e deve scartare tutte le altre. Ciò incoraggia il giocatore a prendere carte da utilizzare nel percorso corrente, invece che semplicemente accumularle per il futuro.

Un Deterrente può infine evitare che i giocatori trascurino completamente un determinato obiettivo.

In Einfach Genial, alla fine del gioco si totalizzano punti solo nel colore in cui se ne hanno, complessivamente, di meno. Questa regola spinge il giocatore ad avanzare contemporaneamente su tutti i colori, senza trascurarne nessuno.

Che conseguenze produce?

• *Tensione e limitazione* – Un Deterrente può aggiungere tensione al gioco rendendo una scelta meno scontata, un obiettivo più difficile da raggiungere o creando un senso di limitazione dovuto all'impossibilità di ottenere tutto ciò che si vorrebbe.

• *Prendi o perdi* – Un Deterrente *da azione mancata* rispetta il principio *Prendi o Perdi*, in base al quale il gioco è più tensivo quando il giocatore, non ottenendo nulla da una mossa, corre addirittura il rischio di perdere qualcosa che ha già.

• *Inibizione di una dinamica* – L'effetto principale del pattern è quello di agire come una sorta di freno. Ciò si può sfruttare per inibire una dinamica senza togliere scelte al giocatore.

• *Interazione* – Nelle varianti esogene il pattern crea interazione facendo in modo che le azioni di un giocatore siano inibite dalle scelte degli altri partecipanti.

• *Bilanciamento e scelte ovvie* – Un Deterrente può rendere significativa una scelta altrimenti ovvia, associando ad una condotta di gioco vantaggiosa un effetto svantaggioso.

• *Feedback negativo* – La variante *costi crescenti* introduce nel sistema un feedback negativo: maggiore è il numero di volte che si compie l'azione e più difficile diventerà ripeterla.

• *Incertezza* – Un *deterrente con rischio* introduce un elemento di incertezza nel gioco.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Deterrente o vincolo* – La prima cosa da stabilire è se sia preferibile scoraggiare l'azione target attraverso un Deterrente o limitarla in modo più stringente introducendo degli appositi vincoli. Nel primo caso si lascia più scelta al giocatore, ma non sempre questa è l'alternativa migliore: talvolta un vincolo si rivela più appropriato, quando si tratta di dare al giocatore una direzione più netta da seguire.

• *Tipologia* – Le scelte del designer sono legate soprattutto a quale tipologia di Deterrente applicare. Oltre alle possibili varianti già elencate, numerose alternative sono possibili applicando altri pattern correlati, come descritto più avanti in questa scheda.

Relazioni con altri pattern

Il concetto duale di questo pattern è quello di *Incentivo*: mentre un Deterrente ha la forma di una minaccia o di uno svantaggio, un *Incentivo* spinge il giocatore a "fare" o a "non fare" qualcosa attraverso la promessa di un risparmio o di un premio.

Forme di *Incentivo* si possono ottenere semplicemente invertendo i concetti-base di Deterrente; ad esempio, una successione di *costi decrescenti* o di *effetti crescenti* incoraggia l'accumulo di una risorsa attraverso una riduzione progressiva dei costi o un aumento degli effetti.

Molti altri pattern, inoltre, possono svolgere il ruolo di *Incentivo*, tra cui **Bonus (364)**, **Punto di accumulazione (446)** o **Effetto speciale (426)**.

In Dixit ogni giocatore ha un incentivo a calare una carta il più possibile attinente al tema scelto dal Narratore: infatti, per ogni voto ricevuto da un altro giocatore, otterrà un punto bonus.

Incentivo può essere alternativo o complementare a Deterrente: date due alternative, se la prima è sempre superiore alla seconda (cioè è una scelta ovvia), si può pensare di scoraggiare la prima, applicandovi un Deterrente, incoraggiare la seconda attraverso un *In-*

centivo, o fare entrambe le cose. Se inoltre si applicano un *Incentivo* e un Deterrente a tutte le alternative, la scelta diventa piacevolmente tensiva e interessante, dato che ciascuna opzione comporterà vantaggi e svantaggi.

Un **Vincolo immediato (261)** che impedisca del tutto un'azione è in genere (ma non sempre) una soluzione inferiore a Deterrente, perché riduce il numero di alternative in una scelta. Un **Vincolo differito (380)**, invece, può essere un *deterrente a penalità* molto efficace.

Successioni di *costi crescenti* o di *effetti decrescenti* sono tutte forme di **Progressione (227)**.

Una successione di *costi crescenti* che non si applichi a un singolo turno di gioco, ma si sviluppi gradualmente nel corso della partita, si può interpretare come una forma di **Escalation (411)** che ha il compito di rendere una sfida progressivamente più ardua e coinvolgente.

Sovraccarico (280) può essere usato per introdurre un Deterrente, aggiungendo una penalità o uno svantaggio a una determinata azione in modo da scoraggiarla.

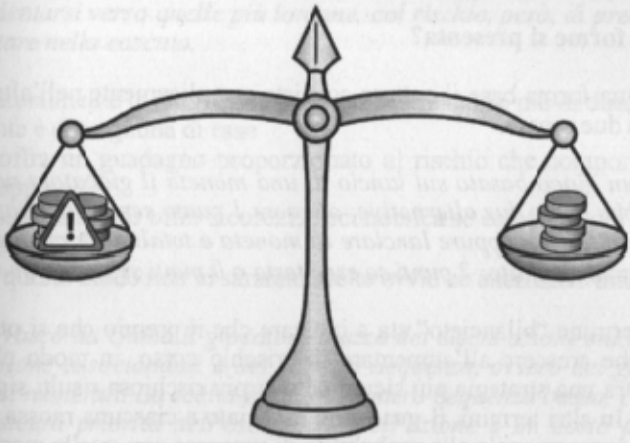
Un **Involver (435)** che avvantaggi gli avversari può scoraggiare una data azione, agendo come un Deterrente.

La variante *push your luck* di **Rischio bilanciato (397)** contiene un Deterrente intrinseco: il giocatore può ripetere un'azione finché vuole, ma il rischio di perdere tutti i vantaggi acquisiti agisce da Deterrente in tal senso.

Un Deterrente *a penalità* si basa sull'introduzione di un **Malus (372)**.

RISCHIO BILANCIATO

La contrapposizione di due alternative: una più sicura, l'altra più rischiosa ma anche potenzialmente più remunerativa.



In Ticket to Ride ogni carta Biglietto riporta due città e i punti che si possono ottenere collegandole. Dopo aver pescato un Biglietto, il giocatore può decidere se scartarlo o conservarlo. La seconda possibilità comporta un rischio: se al termine della partita non sarà riuscito a collegare le città presenti sulla carta, i punti indicati varranno come penalità.

Descrizione generale

Tutti i giocatori, in un certo senso, amano il rischio. Rischiare, infatti, è divertente ed eccitante, e la prospettiva di ottenere un premio o subire una perdita crea molta suspense. Tuttavia molti di essi non amano il rischio puro, a meno che non abbiano in qualche modo la possibilità di gestirlo o controllarlo parzialmente. In altri termini, il rischio deve essere legato ad una scelta, che consista nella possibilità di decidere se e quanto rischiare.

Un Rischio bilanciato consiste nella scelta tra due alternative: una di esse non comporta rischi ma offre un beneficio inferiore, mentre l'altra promette guadagni maggiori ma ha una certa probabilità di fallire.

Qual è il suo scopo?

Il pattern ha lo scopo di ampliare una scelta aggiungendovi un'alternativa. Se l'alternativa è sicura, essa aumenta il grado di controllabilità del gioco, se è rischiosa aumenta la tensione.

In che forme si presenta?

Nella sua forma base il pattern consiste semplicemente nell'alternativa tra due mosse.

In un gioco basato sul lancio di una moneta il giocatore potrebbe avere due alternative: ottenere 1 punto senza effettuare alcun lancio, oppure lanciare la moneta e totalizzare punti in base al risultato: 2 punti se esce testa o 0 punti se esce croce.

Il termine "bilanciato" sta a indicare che il premio che si ottiene dovrebbe crescere all'aumentare del rischio corso, in modo che la scelta tra una strategia più sicura ed una più rischiosa risulti significativa. In altri termini, il guadagno associato a ciascuna mossa deve essere proporzionale alla probabilità di successo con quella mossa.

Il lancio di una moneta fornisce come risultato "testa" nel 50% dei casi. Se si totalizzano 2 punti con "testa" e 0 punti con "croce", il guadagno medio ottenibile con un lancio è pari a 1 punto. Pertanto la scelta tra "un punto sicuro" e "lanciare la moneta" è ben bilanciata.

Il pattern può essere collegato al raggiungimento di un obiettivo: il giocatore può scegliere il proprio obiettivo o può decidere di aumentarne il valore, scommettendo che riuscirà a completarlo. Se dovesse fallire, però, otterrà una penalità.

In Ticket to Ride ogni carta Biglietto offre la scelta tra due alternative: impegnarsi per un nuovo obiettivo, col rischio di non riuscirvi, o rinunciarvi a priori.

In Carcassonne, nell'espansione Locande e Cattedrali, quando il giocatore pesca una tessera Locanda, può decidere di collocarla in modo da prolungare una propria strada. In questo caso, se riuscirà a completare la strada entro il termine della partita potrà raddoppiarne il valore, ma non otterrà alcun punto nel caso in cui essa rimanga incompleta.

In senso più ampio, il pattern può rappresentare l'alternativa tra due strategie o linee di gioco che comportino diversi livelli di rischio.

In Niagara i giocatori collezionano delle gemme poste lungo la riva di un fiume. Essi possono raccogliere quelle vicine alla spiaggia di partenza, più semplici da raggiungere, oppure orientarsi verso quelle più lontane, col rischio, però, di precipitare nella cascata.

Naturalmente le alternative possono essere anche più di due, l'importante è che ognuna di esse

- offra un guadagno proporzionato al rischio che comporta, oppure
- sia costosa se offre sicurezza, economica se comporta dei rischi.

In questo modo non vi saranno scelte ovvie né alternative inferiori.

In Vasco da Gama il giocatore piazza dei dischi azione sul tabellone associandoli a dei Numeri Sequenza, ovvero dei gettoni numerati. La scelta è tra un Numero Sequenza basso, che assicura priorità nell'esecuzione dell'azione a un costo più elevato in monete, e un Numero Sequenza alto, che è più economico ma comporta il rischio di essere anticipati da un avversario.

In Stone Age il giocatore può piazzare uno o più lavoratori nella Foresta, allo scopo di raccogliere Legno. Piazzando più lavoratori il giocatore può tirare più dadi, uno per ciascun lavoratore, aumentando così la probabilità di ottenere la quantità di Legno desiderata.

Questo pattern è implicitamente presente in ogni forma di *scommessa*: il giocatore può decidere di puntare un ammontare più o meno grande di risorse, rischiando di perdere la puntata nel tentativo di realizzare un ingente guadagno.

Nel Bridge i giocatori eseguono una fase di licitazione, in cui ciascuno dichiara il minimo numero di prese che si impegnerà a realizzare durante la partita. Dichiarare un numero di prese alto permette al giocatore di imporre il proprio seme di atout ma comporta un rischio: se il giocatore non raggiunge il numero di prese dichiarato, subisce una penalità.

La variante *push your luck* è una sorta di Rischio bilanciato ripetuto: il giocatore può eseguire più volte una stessa azione, continuando a mettere da parte soldi, punti o altre risorse, fino a quando decide di fermarsi e incassare tutte la risorse accumulate fino a quel momento. A ogni mossa, però, c'è il rischio di "sballare", cioè di fallire nel tentativo: un evento sfortunato può costringere il giocatore a passare il turno e a rinunciare a tutto quello che aveva messo da parte, rimanendo a bocca asciutta. Il giocatore, quindi, ha sempre due alternative: quella sicura è "fermarsi e incassare", quella rischiosa è "andare avanti".

Nel Blackjack il giocatore ha la possibilità di chiedere più volte una nuova carta, incrementando così il proprio punteggio e con esso la probabilità di battere il banco. Tuttavia, se con la carta ottenuta dovesse superare il punteggio di 21, egli sarà costretto a passare, perdendo la propria puntata.

Ne Il verme è tratto il giocatore può rilanciare i dadi più volte allo scopo di incrementare il proprio punteggio. Tuttavia ciò comporta un rischio: dopo ogni lancio, infatti, egli deve mettere da parte un gruppo di dadi con valori sempre diversi; pertanto, se con un lancio ottiene solo risultati già conservati in precedenza, il suo turno si conclude con un insuccesso.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità* – Il pattern può rendere il gioco più controllabile, fornendo al giocatore una scelta: egli non dovrà necessariamente correre un rischio ma potrà optare per un'alternativa sicura, accontentandosi di un guadagno minore.

• *Asimmetria delle alternative* – Il pattern può introdurre nel gioco due alternative simili ma comunque distinte, grazie alla differenti probabilità di riuscita.

• *Incertezza* – L'introduzione di una componente di rischio è un modo naturale di aggiungere incertezza al sistema di gioco.

• *Suspense* – Il pattern crea una notevole tensione nel giocatore, soprattutto nella variante *push your luck*. Quest'ultima è particolarmente adatta a simulare quelle situazioni di vita reale che comportano un rischio e nelle quali più si rischia, più si guadagna.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Numero di alternative* – Le alternative a disposizione possono anche essere più di due, ciascuna con una propria probabilità di riuscita, nonché un guadagno e una perdita adeguati a tale probabilità. È spesso consigliabile inserire almeno un'alternativa completamente sicura, che permetta al giocatore di non correre alcun rischio.

• *Bilanciamento delle alternative* – Quando l'eventuale fallimento è troppo penalizzante, è probabile che rischiare diventi un'alternativa inferiore, mentre optare per l'alternativa sicura rappresenti una scelta ovvia. Come designer dovreste invece cercare di ottenere una situazione in cui il giocatore possa realmente scegliere tra rischiare e non rischiare. Ciò si può ottenere calibrando attentamente il gap, cioè la differenza tra il guadagno e la perdita associate all'alternativa rischiosa, in modo che il guadagno medio sia bilanciato rispetto a quello dell'alternativa sicura.

• *Sbilanciamento delle alternative* – Non è sempre necessario un bilanciamento perfetto tra le alternative. Talvolta è plausibile che l'alternativa rischiosa sia leggermente più remunerativa, in media, rispetto all'alternativa più sicura.

• *Push your luck* – In questa variante il designer deve stabilire due parametri: il *criterio di arresto*, che stabilisce in quale caso il rischio si concretizza e determina il fallimento, e il **Malus (372)** che il giocatore subisce in caso di fallimento. Generalmente, in caso di fallimento il giocatore deve rinunciare a tutte le risorse e i vantaggi acquisiti fino a quel momento, perdendo quindi un turno.

Ne Il verme è tratto il criterio di arresto stabilisce che qualora il giocatore ottenga, dopo un lancio, soltanto valori già messi da parte nei lanci precedenti, sarà costretto a fermarsi. Il malus consiste nella perdita del turno e nella restituzione di una tessera.

Relazioni con altri pattern

L'alternativa rischiosa del pattern include implicitamente un **Deterrente (389)**, dato che la presenza di un rischio ha un effetto frenante sul giocatore.

Una dinamica simile a quella creata dal pattern si può riconoscere in **Punto di accumulazione (446)**, quando il giocatore deve sce-

gliere tra acquisire subito la risorsa o lasciare che continui ad accumularsi, col rischio di vedersela sottratta da un avversario.

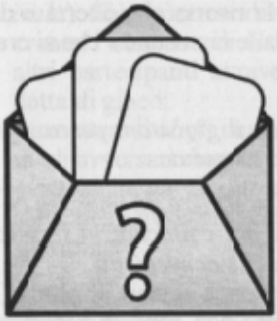
Il *push your luck* è un **Ribaltone (359)** in forma duale, in quanto fa sì che una situazione positiva possa, improvvisamente, mutarsi in una perdita. Anche nella sua forma standard Ribaltone ha un aspetto in comune con Rischio bilanciato: si può offrire la possibilità di ribaltare una situazione negativa, correndo il rischio, però, di peggiorarla ulteriormente.

Il *criterio di arresto* nel *push your luck* può comparire sotto forma di **Vincolo differito (380)**: se viene violato, il giocatore subisce una perdita.

Il pattern **Malus (372)** compare nella variante *push your luck*, come penalizzazione per il fallimento.

INFORMAZIONE NASCOSTA

Un'informazione di gioco sconosciuta a tutti i giocatori o nota solo ad alcuni di essi.



Ne I Coloni di Catan, quando un giocatore compra una carta sviluppo, la pesca da un mazzo coperto. Quindi la carta è inizialmente nascosta per tutti i giocatori; poi diviene nota solo al giocatore che la ha acquistata, il quale la conserva coperta davanti a sé fino al momento di giocarla.

Descrizione generale

In un gioco a informazione perfetta, l'intero stato del gioco è noto a tutti i partecipanti. Ad esempio, negli Scacchi entrambi i giocatori conoscono la disposizione di tutti i pezzi sulla scacchiera. A volte, per rendere il gioco più intrigante, il designer sente l'esigenza di rendere nascoste ai giocatori alcune risorse o informazioni, introducendo nel gioco una certa quantità di Incertezza. Ciò comporta spesso che i giocatori non possano scegliere una mossa sulla base di un puro calcolo e debbano, invece, correre dei rischi o sforzarsi di dedurre o intuire le informazioni non visibili.

Un'Informazione nascosta è un'informazione o una risorsa la cui precisa natura è sconosciuta ad almeno una parte dei giocatori.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo di un'Informazione nascosta è quello di aggiungere al gioco un elemento di incertezza e favorire dinamiche di rischio, deduzione o bluff.

In che forme si presenta?

Nella variante *pesca casuale* alcune risorse sono inizialmente nascoste a tutti e vengono poi rivelate pubblicamente.

Spesso si tratta di tessere o carte, che il giocatore acquisisce estraendole a caso da una pila. In questo caso l'incertezza è data dal fatto che egli non conosce in anticipo la risorsa che otterrà e deve, quindi, adattare la sua strategia in base alle circostanze che si creano di volta in volta.

In San Juan, con l'azione del Trader, il giocatore pesca una carta a caso dal mazzo per ogni merce venduta.

In Carcassonne il giocatore pesca una tessera da una pila coperta all'inizio del suo turno. Deve poi collocare la tessera sul tavolo, nella posizione che reputa più conveniente.

In altri casi, invece, le risorse pescate non sono di proprietà di uno specifico giocatore ma determinano una variazione dello stato del gioco. Ad esempio, le risorse estratte diventano disponibili per l'acquisizione da parte di tutti i giocatori. L'incertezza consiste nel fatto che essi non conoscono in anticipo quali risorse entreranno in gioco o in quale momento lo faranno.

In Alta Tensione le centrali elettriche vengono estratte a caso da un mazzo e disposte in due file "mercato". Alcune di queste centrali vengono poi messe all'asta.

In Tikal, all'inizio del suo turno il giocatore pesca una tessera-territorio da una pila coperta e la piazza sul tabellone, nella posizione che preferisce.

Altre volte l'Informazione nascosta è un potenziale pericolo o un **Evento (440)** che ha un potenziale impatto su tutti i giocatori.

In Kingsburg al termine di ogni anno viene rivelata la carta degli Invasori che attaccano il regno: solo allora la forza degli Invasori diviene nota.

Ne I Pilastri della Terra una carta Evento viene estratta da un apposito mazzo ad ogni turno. L'effetto della carta può essere positivo o negativo, e si applica a tutti i giocatori.

In Pandemia a ogni turno vengono estratte alcune carte dal mazzo Infezione: esse determinano le città sulle quali compaiono nuovi cubi-malattia.

Nella variante *risorse nascoste* ogni giocatore conserva segretamente le proprie risorse (si parla anche, in questi casi, di *informazione privata*). Ciò può avere diversi intenti:

- creare l'obiettivo di individuare le risorse possedute dagli altri partecipanti attraverso l'osservazione della loro condotta di gioco;
- permettere il *bluff*: una condotta di gioco mirata a confondere gli avversari circa le proprie intenzioni;
- evitare che un giocatore possa farsi troppi calcoli sulle risorse degli avversari, cosa che rallenterebbe il gioco (Analisi-paralisi).

Quando le risorse sono componenti di piccole dimensioni, come cubetti o gettoni, il giocatore può conservarle nel pugno di una mano.

In Maharaja ciascuno mantiene il proprio denaro nel pugno di una mano, nascosto agli avversari. Nella scelta simultanea delle azioni i giocatori non possono tener conto del denaro posseduto dagli avversari.

Nei giochi di carte il giocatore può semplicemente tenere in mano le proprie carte, senza farle vedere agli altri partecipanti.

Nel Poker ogni giocatore ha una mano segreta di cinque carte. Alcuni indizi sul punteggio di ciascun giocatore sono forniti dall'entità delle puntate e dei rilanci, nonché dal numero di carte che i giocatori cambiano dopo la fase di apertura.

In Citadels ciascun giocatore sceglie segretamente un personaggio all'inizio del turno. Osservando il denaro, le carte e gli edifici di un giocatore, si può provare a intuire il personaggio che egli sceglierà e a sfruttare questa informazione.

In altri casi le risorse acquisite vengono conservate dietro appositi schermi protettivi.

In Mondo senza fine le risorse vengono conservate dietro uno schermo. Quando un giocatore orienta una carta Evento in

modo che i suoi avversari ottengano risorse, non può basarsi su quelle che essi già posseggono per decidere la propria mossa.

Una possibilità spesso utilizzata è quella di mescolare, in una stessa meccanica, informazioni palesi e nascoste, in modo da aggiungere incertezza all'esito di un'azione mantenendo, al tempo stesso, un buon grado di controllo su di essa.

In Tempus, nel caso di un combattimento, i giocatori sommano alla forza delle proprie pedine, visibili sulla mappa di gioco, quella di alcune carte. Ciascuno può giocare segretamente una o più carte; poi queste vengono rivelate e i loro effetti vengono tenuti in conto per determinare l'esito del combattimento.

Quando l'informazione viene rivelata per breve tempo e poi nascosta nuovamente, il pattern aggiunge una componente di memorizzazione: la sfida consiste nel ricordare tutte le informazioni precedentemente acquisite, per sfruttarle a proprio vantaggio.

Nel classico Memory si dispongono sul tavolo un certo numero di carte coperte. Il giocatore di turno, ne scopre due e, se sono uguali, le conserva e valgono punti a fine partita, altrimenti le rimette a terra coperte. Per vincere è fondamentale ricordare le carte rivelate di turno in turno.

In molti giochi di carte, quando è nota la composizione del mazzo, i giocatori possono sfruttare la memoria delle carte giocate nei turni precedenti per dedurre quelle rimaste nel mazzo.

Nei giochi basati sull'"indovinare" o sulla deduzione, la presenza di un'Informazione nascosta è il cuore stesso del gioco: l' obiettivo principale consiste infatti nell'individuare questa informazione attraverso appositi indizi, oppure acquisendo e combinando altre informazioni parziali.

In Dixit il Narratore di turno mette una carta coperta sul tavolo, pronunciando un indizio su di essa. Tutti gli altri giocatori scelgono una carta attinente all'indizio. Poi le carte vengono mescolate e rivelate: compito dei giocatori è individuare qual è la carta giocata dal Narratore.

In Cluedo, all'inizio del gioco vengono poste in una busta chiusa tre carte: un'arma, una stanza e un personaggio. Le rimanenti carte vengono mescolate e distribuite ai giocatori, i quali, tramite un processo di esclusione, dovranno individuare quelle messe in busta.

Nella variante *obiettivo segreto* ogni giocatore conserva segretamente una carta o una tessera, che rappresenta un obiettivo da raggiungere.

In Risiko! ogni giocatore riceve all'inizio della partita una carta obiettivo. Alcuni obiettivi definiscono quanti e quali territori si devono conquistare per conseguire la vittoria, mentre altri richiedono l'eliminazione di uno specifico avversario.

A volte l'*obiettivo segreto* è associato a un personaggio o a un'identità. Esso può stabilire delle condizioni di vittoria differenti per ciascun giocatore o fornire soltanto dei bonus aggiuntivi. Gran parte del divertimento consiste, in questi casi, nel tentare di individuare l'obiettivo di un avversario, per ostacolarlo o almeno evitare di favorirlo.

In Bang! soltanto il ruolo dello sceriffo è palese, mentre ogni altro giocatore ha un ruolo segreto: vice-sceriffo o fuorilegge, a ciascuno dei quali corrisponde una diversa condizione di vittoria. Per vincere il gioco è fondamentale capire a quale fazione appartiene ciascun giocatore.

In Troyes ciascun giocatore riceve, all'inizio del gioco, una carta Personaggio segreta. La carta definisce un bonus in punti che verrà assegnato, a fine partita, a tutti i giocatori che conseguiranno l'obiettivo specificato. Diventa quindi importante cercare di intuire i personaggi degli avversari.

In genere il giocatore riceve un unico *obiettivo segreto* all'inizio della partita. In alcuni casi, invece, ne ottiene di nuovi nel corso del gioco.

In Ticket to Ride ogni giocatore ottiene, all'inizio e nel corso della partita, diverse carte Biglietto. Ogni carta riporta due città da collegare mediante una linea ferroviaria e rappresenta un obiettivo che, se soddisfatto entro il termine della partita, fornirà un certo numero di punti vittoria.

Un altro modo di applicare il pattern suggerisce di tenere nascosti, almeno in parte, i punti vittoria di ciascun giocatore, in modo che non sia possibile determinare con certezza il leader e che il vincitore rimanga sconosciuto fino al termine della partita.

In Puerto Rico il giocatore mantiene coperti i punti ottenuti dall'imbarco delle merci.

Che conseguenze produce?

• *Obiettivo* – La presenza di un'Informazione nascosta definisce implicitamente l'obiettivo di individuarla, sfruttando gli indizi a disposizione.

• *Incertezza e deduzione* – L'assenza di informazioni crea un'incertezza che il giocatore cercherà di gestire, sfruttando gli elementi noti per individuare quelli sconosciuti.

• *Tensione e sorpresa* – La presenza di un potenziale pericolo o premio nascosto crea sempre una certa tensione. La successiva rivelazione crea invece un effetto sorpresa, e può costringere i giocatori a rivedere i propri piani per adattarsi alle nuove circostanze.

• *Osservazione e Bluff* – Dinamiche di bluff compaiono spesso in presenza di un'Informazione nascosta: i giocatori, osservando il comportamento e la condotta di gioco degli avversari, formuleranno delle ipotesi sulle informazioni in loro possesso. Allo stesso tempo ciascun giocatore cercherà di bluffare, cioè di sviare gli avversari e indurli in conclusioni errate.

• *Rapidità dei turni* – Meno informazioni ci sono da valutare e minore sarà il rischio di Analisi-paralisi. In questo senso il pattern può essere adottato per velocizzare il gioco.

• *Memorizzazione* – Il pattern può introdurre nel gioco una componente di memorizzazione: i giocatori dovranno ricordare delle informazioni che vengono prima rivelate e poi nascoste nuovamente.

• *Scelte cieche* – Un eccesso di informazioni nascoste, o la totale impossibilità di intuirle, può rendere il gioco poco controllabile: il giocatore potrebbe essere costretto a scegliere alla cieca, affidandosi completamente al caso.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Acquisizione* – Un'informazione è una risorsa: essa può essere acquisita, comprata, scambiata, usata. Generalmente non viene mai persa (a meno che non venga dimenticata) per cui è una sorta di risorsa permanente. Potete offrire la possibilità al giocatore di acquisire completamente un'informazione, inizialmente nascosta, o ottenere indizi su di essa.

In Kingsburg alcuni piazzamenti sul tabellone consentono di guardare segretamente la carta Invasori.

• *Indizi* – Per evitare scelte cieche potreste fornire al giocatore alcuni indizi. Ad esempio nel caso di pesca casuale è possibile:
- rendere nota la composizione del mazzo, cosicché il giocatore conosca la probabilità di pescare una carta di un determinato tipo;
- disporre le carte in più mazzi diversi, di cui sia nota la composizione, e poi lasciare al giocatore la scelta del mazzo da cui pescare;
- mettere sul dorso della carta delle informazioni parziali sul suo contenuto.

In Kingsburg la carta Invasori reca sul dorso un'indicazione sulla minima e massima forza possibile dei nemici che attaccheranno nell'anno in corso.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Informazione pubblica* o palese, e rappresenta un'informazione che tutti i giocatori conoscono, come una carta o una tessera poste scoperte sul tavolo.

Nel caso di *pesca casuale* di una risorsa, si può ridurre la componente aleatoria mediante un **Draft (308)**: invece di pescare una carta a caso e tenerla, il giocatore ne pesca più di una e poi sceglie tra queste.

Rischio bilanciato (397) può essere utile per bilanciare un eccesso di Informazione nascosta: il giocatore potrebbe scegliere se pescare una carta a caso, gratuitamente, oppure sceglierne una pagando un costo.

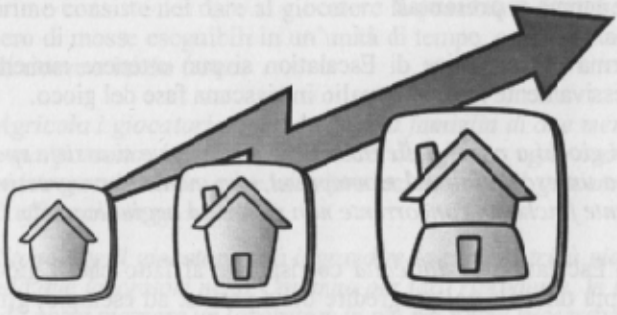
Il pattern **Modificatore (287)** può essere impiegato per dare al giocatore la possibilità di ottenere un'informazione, che rimane ignota a tutti gli altri partecipanti.

Scelta simultanea (320) crea un effetto simile a Informazione nascosta: dato che tutti i giocatori effettuano una mossa contemporaneamente, nessuno di essi conosce con certezza quale sarà la scelta di ciascun avversario.

Altri pattern che includono, tipicamente, una o più informazioni nascoste sono **Evento (440)**, **Vincolo differito (380)** nella variante *con rischio*, **Partenza asimmetrica (500)** nella variante *obiettivo segreto*.

ESCALATION

L'aumento delle scelte, dell'efficacia delle risorse o delle difficoltà da affrontare nel corso della partita.



In Kingsburg i giocatori accrescono la loro forza costruendo edifici sempre più potenti. Nella stagione invernale devono poi affrontare la guerra contro gli Invasori, e anche la forza di questi ultimi segue un'escalation crescente, aumentando di anno in anno.

Descrizione generale

Una delle cose che i giocatori amano di più è il senso di crescita che si avverte nel corso di una partita: inizialmente il giocatore dispone di poche alternative e di mosse non particolarmente efficaci, ma col procedere del gioco accumula dei vantaggi permanenti che lo rendono, in qualche modo, più potente, mentre parallelamente le difficoltà e gli ostacoli da affrontare diventano più stringenti.

Escalation consiste nella crescita progressiva che si può osservare in alcuni aspetti del gioco durante l'arco della partita. La crescita può riguardare le risorse disponibili, che divengono gradualmente più efficaci o interessanti, le scelte da compiere, che aumentano nel numero o nella varietà di alternative offerte, o gli ostacoli da superare, che risultano sempre più ardui.

Qual è il suo scopo?

Il pattern aggiunge variabilità al sistema di gioco, creando un livello sempre più alto di interesse e di coinvolgimento emotivo.

In che forme si presenta?

La forma più semplice di Escalation si può ottenere aumentando progressivamente i premi in palio in ciascuna fase del gioco.

Nei giochi a premi delle trasmissioni televisive si assiste spesso a un'escalation del montepremi, che aumenta progressivamente finché un concorrente non riesce ad aggiudicarselo.

Un'Escalation *in difficoltà* corrisponde al fatto che il gioco diventa più difficile col progredire della partita: ad esempio, gli ostacoli divengono più ardui o i costi delle risorse aumentano.

In Pandemia, ogni volta che si verifica un outbreak il livello di infezione aumenta. Ciò comporta che un maggior numero di carte Infezione verranno pescate, alla fine di ogni turno, per determinare il diffondersi della malattia.

Un'Escalation *in ampiezza* consiste nell'ampliamento delle scelte a disposizione dei giocatori, i quali, turno dopo turno hanno sempre più alternative. Questo dipende, in genere, dall'ingresso in gioco di nuove risorse.

In Caylus ogni edificio costruito da un giocatore viene aggiunto al tabellone: esso diventa, per tutti i giocatori, un nuovo spazio su cui collocare i lavoratori. Di conseguenza le azioni disponibili aumentano continuamente nel corso della partita.

Un modo per ottenere un'Escalation *in ampiezza* è l'utilizzo di una mappa di gioco modulare. La mappa è di dimensioni ridotte all'inizio della partita ma viene progressivamente ampliata, nel corso del gioco, con l'aggiunta di nuovi moduli.

In Carcassonne all'inizio del gioco viene posta un'unica tessera al centro del tavolo. A ogni turno i giocatori pongono una nuova tessera adiacente a una di quelle preesistenti, co-

sicché la mappa di gioco diventa progressivamente più ampia e le alternative di piazzamento sempre più numerose.

Un'Escalation *in potenza* consiste nel fatto che i giocatori vedono gradualmente aumentare il proprio potenziale. Ci sono diversi modi di ottenere questo effetto.

Il primo consiste nel dare al giocatore la possibilità di aumentare il numero di mosse eseguibili in un'unità di tempo, o la rendita fissa che egli riceve a inizio turno.

In Agricola i giocatori partono con una famiglia di due membri ma possono ampliarla nel corso del gioco: ogni nuovo membro corrisponde a un'ulteriore azione che il giocatore può effettuare in un round.

In Stone Age il giocatore può ingrandire la propria tribù piazzando due lavoratori nella Capanna per farli riprodurre. In tal modo potrà piazzare un lavoratore in più nei round successivi.

In Through the Ages, passando a forme di governo progressivamente più evolute, il giocatore può aumentare il numero di segnalini-azione da spendere a ogni turno.

Un altro modo è consentire che i giocatori accumulino risorse permanenti in grado di assicurare benefici sempre maggiori. In particolare, una stessa azione può diventare, col tempo, più efficace.

In Monopoly il giocatore acquisisce proprietà e vi edifica case e alberghi. Ciò gli consente di ottenere rendite sempre maggiori ogni volta che un avversario vi capita sopra.

Ne I Coloni di Catan il giocatore inizia la partita con due colonie. Nel corso del gioco egli costruisce nuove colonie e città, aumentando la sua produzione di materie.

In Puerto Rico il giocatore costruisce degli edifici nel corso della partita. Gli edifici di produzione aumentano le merci prodotte, mentre gli altri edifici rendono più efficaci determinate azioni.

La variante *vincoli dinamici* prevede invece un progressivo rilassamento dei vincoli, che diventano via via meno stringenti e lasciano al giocatore un più ampio margine di manovra.

In Tempus il giocatore può avere in mano un numero limitato di carte. Tale numero cresce nel corso della partita, tramite la progressione alle Ere successive.

Spesso si applica questo pattern mediante l'impiego di un *moltiplicatore*, in modo che un beneficio o un costo siano proporzionali alle risorse permanenti accumulate dal giocatore. Così facendo è possibile anche controbilanciare un'Escalation *in potenza* con un'analoga Escalation *in difficoltà*.

In Agricola il giocatore compie un'azione per ogni membro della propria famiglia durante il turno. Tuttavia egli deve pagare 2 cibi per ogni membro in ogni fase di Raccolto. Tali fasi diventano sempre più frequenti col progredire della partita.

In genere l'Escalation è la conseguenza di scelte compiute dai giocatori. Tuttavia è possibile anche che l'Escalation sia *automatica*, cioè che le azioni di gioco diventino più redditizie grazie a degli automatismi, indipendentemente dalle strategie che i giocatori hanno messo in atto.

In Blue Moon City una tessera viene capovolta quando è completa, e il suo dorso mostra delle risorse aggiuntive: queste vengono assegnate completando le tessere adiacenti. Nel corso del gioco, quindi, il completamento di una tessera diventa sempre più remunerativo grazie alla presenza di tessere adiacenti già capovolte.

In Tikal, quando il giocatore aggiunge un nuovo livello a un tempio, paga sempre 2 punti azione ma prende, ogni volta, la tessera di livello immediatamente superiore. In tal modo il tempio può passare da un valore iniziale di 1 punto fino a un valore di ben 10 punti.

In Tempus, a ogni round il giocatore ha la possibilità di avanzare in una nuova Era. Le Ere più progredite garantiscono un maggior numero di azioni o una loro maggiore efficacia. I giocatori che non riescono ad avanzare in un round lo faranno automaticamente in quello successivo.

A volte non accade solo che i giocatori dispongano di più risorse, bensì si osserva un ingresso in gioco di risorse o azioni progressivamente più efficaci ed interessanti rispetto a quelle della prima fase della partita. In genere in questi casi si cerca di impedire che i gioca-

tori acquisiscano troppo presto le risorse più potenti. A tale scopo è possibile usare alcuni espedienti, che descriviamo qui di seguito.

Il primo prevede l'utilizzo di tessere o carte che vengono divise in due o più mazzi di potenza crescente. I mazzi vengono mischiati separatamente, quindi si utilizza prima il mazzo di potenza minore, e solo quando questo si esaurisce si passa a quello successivo.

In Agricola a ogni turno viene rivelata una nuova carta azione. Le carte sono numerate in modo che le azioni più importanti, come la Crescita della famiglia o l'azione Bestiame, compaiano solo in una fase avanzata del gioco.

Ne I Pilastri della Terra gli Artigiani trasformano materie in punti vittoria. Essi sono divisi in 6 mazzi numerati, differenziati in base al tasso di conversione da materie a punti, che diventa sempre più conveniente. In ogni round di gioco si utilizza il mazzo col numero corrispondente.

In Through the Ages le carte Civili sono divise in quattro mazzi: all'inizio del gioco si utilizzano le carte dell'Epoca A (Antichità); successivamente si passa, nell'ordine, alle carte delle Epoca I, II e III.

La tecnica di separazione dei mazzi consente anche di dividere le carte utili nelle fasi iniziali e nel mediogioco, che forniscono soprattutto risorse primarie o intermedie, da quelle riservate per il finale della partita, che forniscono per lo più risorse terminali.

Una partita di 7 Wonders è divisa in tre manche o Ere, in ognuna delle quali si utilizza un diverso mazzo di carte. I primi due mazzi includono carte che producono materie prime e beni lavorati. Il terzo mazzo, invece, non contiene carte di produzione ma include delle speciali carte Gilda che forniscono punti vittoria.

Una tecnica alternativa è il **Draft (308)** *riordinato*: alcune risorse vengono estratte casualmente e poi riordinate in modo da assicurare che quelle più potenti entrino in gioco solo in una fase avanzata della partita.

In Alta Tensione, le centrali vengono estratte casualmente da un mazzo e poi riorganizzate nei mercati presente e futuro. In questo modo quelle più deboli entrano in gioco subito mentre

quelle più potenti vengono temporaneamente messe da parte e riservate per una fase più avanzata della partita.

Un'altra possibilità è quella di stabilire dei costi più elevati per le risorse più potenti.

In Magic: the Gathering, carte più potenti hanno un costo in Mana più elevato. Per questo motivo il giocatore riesce a metterle in gioco solo quando dispone di una sufficiente produzione di Mana, ovvero dopo aver calato un certo numero di carte Terra.

In Puerto Rico gli edifici grandi forniscono punti vittoria al termine della partita. Il loro costo è particolarmente elevato, per cui si riesce a costruirli solo in una fase avanzata del gioco.

Infine un'ulteriore tecnica consiste nell'introdurre dei *vincoli di progressione*: le risorse si possono acquisire solo seguendo un certo ordine, oppure una data risorsa non si può acquisire prima di un determinato momento.

In Kingsburg gli edifici posti su una stessa riga della tabella di costruzione forniscono benefici progressivamente maggiori. Gli edifici vanno costruiti nell'ordine in cui si susseguono sulla riga; ad esempio, si può costruire il terzo solo dopo aver completato i due precedenti.

In Cayhus le righe dei Favori Reali sono divise in cinque colonne: le prime due sono disponibili fin dall'inizio del gioco; le colonne 3 e 4, invece, diventano disponibili solo dopo che le Segrete del castello sono state completate; infine la colonna 5 diventa disponibile solo dopo che sono state completate le Mura.

Che conseguenze produce?

• *Curva di interesse crescente* – L'effetto principale del pattern è quello di aggiungere variabilità alla partita. Nel passaggio dall'apertura al mediogioco e da questo al finale l'interesse del giocatore diviene progressivamente maggiore.

• *Tensione* – Grazie all'aumento progressivo delle difficoltà, la tensione sale fino a raggiungere il culmine negli ultimi turni di gioco, poco prima della proclamazione del vincitore.

• *Curva di apprendimento* – Un'Escalation *in ampiezza* può consentire un approccio più morbido al gioco, cosa indicata soprattutto se il sistema è complesso. I giocatori possono apprendere il gioco gradualmente, dato che nei primi turni le scelte a disposizione sono più semplici. Inoltre le conseguenze di un errore iniziale tendono a essere meno gravi e l'aumento progressivo dei premi rende più facile recuperare un eventuale svantaggio. Successivamente, a mano a mano che il giocatore familiarizza con le regole, cresce il numero e l'importanza delle scelte che egli deve effettuare.

• *Arco narrativo* – Il pattern crea una sensazione di evoluzione nel corso della partita, per cui si passa da una fase di apertura, con risorse limitate o deboli e scelte limitate, a un mediogioco-finale in cui si dispone di scelte più ampie e risorse più potenti. Un risultato davvero interessante, però, si ottiene quando le risorse non crescono semplicemente in numero e in potenza ma cambiano anche la loro importanza nel corso della partita: è questo che determina un vero e proprio Arco narrativo.

• *Gap dinamico* – Un'Escalation *in potenza* può rendere dinamico il gap associato a un'azione, facendo sì che essa produca un effetto limitato all'inizio del gioco e più ampio nelle fasi avanzate della partita.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Grado di automatismo* – Stabilite se la crescita debba avvenire per effetto di scelte compiute dai giocatori o in modalità *automatica*, col progredire della partita. Nel primo caso fate attenzione all'emergere di una eventuale dinamica di Runaway leader.

• *Bilanciamento* – Se i giocatori aumentano la propria potenza grazie all'accumulo di risorse permanenti, è importante bilanciare questo aspetto con un corrispondente incremento delle difficoltà e degli ostacoli. In sintesi, un'Escalation *in potenza* va in genere bilanciata con un'Escalation *in difficoltà*.

• *Equilibrio risorse-ostacoli* – In generale l'aspetto critico del pattern consiste nel bilanciare attentamente tutti i fattori in gioco, in modo che le risorse a disposizione dei giocatori siano sempre adeguate rispetto alle difficoltà e ai vincoli.

Relazioni con altri pattern

La forma duale del pattern consiste in una progressiva decrescita relativa a un aspetto del gioco: le alternative diminuiscono o i premi si riducono di valore.

In Caylus, quando un giocatore contribuisce alla costruzione del castello ottiene un numero di punti che varia a seconda della sezione che si sta costruendo. I punti diminuiscono progressivamente: si ottengono 5 punti per le Segrete, 4 per le Mura e solo 3 punti per le Torri. Viceversa, la penalità prevista per chi non contribuisce affatto alla costruzione segue un'escalation crescente, passando da 2 a 4 punti negativi.

Negli Scacchi i giocatori perdono progressivamente materiale nel corso della partita, fino a giungere nel finale soltanto con il Re e altri pochi pezzi o pedoni. Tuttavia questo aspetto è compensato da un aumento dello spazio totale sulla scacchiera, il che aumenta le potenzialità intrinseche dei pochi pezzi rimasti.

Il pattern **Potere permanente (196)** può essere usato per introdurre un'Escalation nel gioco: il giocatore può accrescere la propria potenza accumulando delle risorse permanenti e utilizzabili più volte.

Un **Effetto variabile (294)**, la cui massima efficacia possa crescere nel tempo, è un altro modo di introdurre un'Escalation.

Appositi automatismi, come **Side effect (420)**, **Riciclo (450)** o altri, possono essere un utile supporto per introdurre un'Escalation *automatica*.

Un'Escalation *in difficoltà* si può realizzare con un **Vincolo differito (380)** che divenga sempre più stringente, mentre un'Escalation *in potenza* si può ottenere con un *vincolo dinamico* cioè un **Vincolo immediato (261)** che viene rilassato progressivamente.

Risorsa limitata (347) crea un'estetica simile a quella di Escalation, nel senso che il progressivo esaurimento di una risorsa importante può generare una tensione crescente.

Manche (513) può essere usato per dividere la partita in più fasi, in modo che l'Escalation si concretizzi nel passaggio da una fase all'altra. Se si usa la tecnica dei mazzi di carte multipli con potenza crescente, il termine di una manche potrebbe coincidere con l'esaurimento di uno dei mazzi.

Capitolo IV

AUTOMATISMI

Side effect, Effetto speciale, Compensazione, Involver, Evento, Punto di accumulazione, Riciclo, Produzione automatica

I pattern di questa sezione consistono in automatismi di gioco che possono essere sfruttati per ottenere vari effetti. Lo scopo di un automatismo è spesso quello di ridefinire lo stato del gioco in modo indipendente dalle scelte dei giocatori, ad esempio attraverso il rimpinguo delle risorse disponibili o l'avanzamento di un contatore di turni. Tuttavia alcuni dei pattern qui riportati non sono automatismi puri, bensì meccanismi che affiancano a una componente automatica una piccola opportunità di scelta. Alcuni di questi pattern sfruttano questi meccanismi per ottenere effetti in grado di arricchire il gioco, rendendolo più interessante e gradevole.

Il primo pattern, **Side effect (420)**, è quello più rappresentativo dell'intera categoria: si tratta di un effetto collaterale che si verifica come conseguenza dell'azione di un giocatore, e che ha in genere un'importanza secondaria per quest'ultimo.

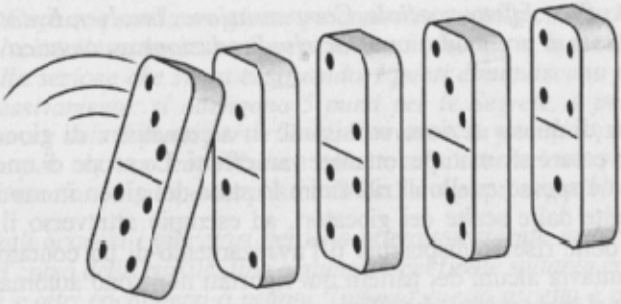
Altri due pattern rappresentano invece effetti significativi per il giocatore: **Effetto speciale (426)** è un effetto automatico in grado di vivacizzare il gioco, e consiste nell'assegnazione di un grosso premio al giocatore che lo ha innescato, mentre **Compensazione (430)** è un aiuto fornito automaticamente per attenuare uno svantaggio, rendendolo più sopportabile.

I due pattern successivi creano effetti mirati a coinvolgere più giocatori contemporaneamente: un **Involver (435)** è un effetto collaterale che coinvolge uno o più giocatori diversi da quello che ha effettuato l'azione, mentre un **Evento (440)** è un avvenimento di gioco cui tutti i giocatori al tavolo devono reagire.

Gli ultimi tre pattern si focalizzano sulle risorse, definendo per esse delle modalità automatiche di ricollocazione e assegnazione: **Punto di accumulazione (446)** crea un accumulo di risorse associato a una scelta di gioco; **Riciclo (450)** attribuisce un nuovo significato a una risorsa eliminata o scartata; **Produzione automatica (455)** definisce un automatismo che assegna risorse ai giocatori con cadenza regolare o variabile.

SIDE EFFECT

Un effetto collaterale di una meccanica, sul quale il giocatore ha poco o nessun controllo.



Ne Il verme è tratto, quando un giocatore ottiene un lancio di dadi non valido, termina il proprio turno. Si verifica inoltre un effetto collaterale: la tessera di valore più alto presente sul tavolo viene coperta, e da quel momento non sarà più disponibile.

Descrizione generale

Molte delle cose che avvengono durante una partita sono il frutto di scelte compiute dai partecipanti. A volte, però, è necessario che alcuni effetti si verifichino indipendentemente dalla volontà dei giocatori: quando una risorsa posta in una zona del tabellone si esaurisce, deve essere rimpinguata; quando un round termina, il contatore di turni deve avanzare; all'inizio di un round o di una manche bisogna rivelare una carta da un mazzo. In tutti questi casi c'è un automatismo che scatta in determinate fasi del gioco.

Un Side effect è un effetto collaterale che si verifica come conseguenza dell'azione di un giocatore, oppure periodicamente, in precisi momenti della partita. È un effetto automatico, che spesso non richiede scelte ai giocatori e non incide sul loro stato o lo fa in modo poco rilevante.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo di un Side effect è principalmente quello di determinare un avanzamento automatico dello stato del gioco.

In che forme si presenta?

Le diverse varianti in cui si presenta il pattern si caratterizzano innanzitutto per la frequenza con cui l'effetto collaterale si verifica e per il trigger che lo fa scattare.

Un *effetto cadenzato* si ripete periodicamente, ad esempio all'inizio o alla fine di una specifica fase di gioco.

In Caylus, al termine di ogni round la pedina del Balivo si sposta automaticamente in avanti di una o due caselle.

In Pandemia, al termine del turno il giocatore pesca un numero di carte Infezione pari al livello di infezione corrente, e pone un cubetto malattia su ciascuna città estratta.

In Maharaja, all'inizio di ogni round la pedina del Maharaja viene spostata nella città il cui segnalino è in fondo ad una apposita sequenza. Subito dopo tale segnalino viene spostato in cima alla sequenza.

Un Side effect può essere innescato dall'azione di un giocatore. Un caso tipico si ha quando il giocatore acquisisce una risorsa e questa viene subito rimpiazzata da un'altra.

In Tikal il giocatore che colloca una tessera-tesoro vi aggiunge anche un tassello-tesoro per ogni maschera riportata su di essa.

Ne Il Castello, ogni volta che un giocatore riceve una risorsa grazie all'azione del Commerciante, deve metterne una uguale sulla torre, prendendola dalla riserva.

In Pandemia, quando il giocatore pesca una carta Epidemic, l'infezione si espande in una nuova città: su di essa vengono posti dei cubi malattia e il livello generale di infezione aumenta.

In Thurn and Taxis, ogni volta che il giocatore di turno sceglie una carta tra quelle presenti sul tabellone, lo spazio vuoto che si crea viene subito riempito da una nuova carta estratta a caso.

In altri casi un Side effect è la conseguenza di un altro automatismo.

In Troyes una nuova carta Evento del mazzo rosso entra in gioco all'inizio di ogni round. Questa carta richiama una seconda carta Evento, bianca o gialla, secondo quanto indicato da un apposito simbolo sulla prima carta.

In Pandemia, quando si aggiungono cubetti malattia a una città, se si supera il limite di tre cubetti di uno stesso colore si verifica un outbreak: tutte le città adiacenti ricevono un ulteriore cubetto. È possibile, quindi, che più outbreak si susseguano in una reazione a catena.

Un altro modo di ottenere un Side effect è quello di sfruttare delle plance o dei riquadri posti sul tabellone, in modo che aggiungendo o rimuovendo dei segnalini da apposite posizioni, si generi automaticamente un cambiamento nello stato del gioco.

In Alta Tensione il mercato delle risorse combustibili è diviso in vari riquadri, a ciascuno dei quali corrisponde un prezzo. Quando un giocatore compra o consuma delle risorse, le rimuove o le ricolloca nel mercato, il che determina automaticamente una variazione del prezzo di tali risorse.

In Through the Ages la riserva di lavoratori, sulla plancia del giocatore, è divisa in riquadri, a ciascuno dei quali corrisponde un costo in cibo e un livello minimo di felicità. Spostando i lavoratori da e verso la riserva, i riquadri si riempiono o si svuotano, e i requisiti di cibo e felicità richiesti a fine turno, variano di conseguenza.

Gli scopi di un Side effect possono essere diversi.
A volte il pattern viene usato per rimpinguare delle fonti di risorse presenti sulla mappa di gioco o, più in generale, per variare lo stato del gioco.

Ne Il Castello, grazie all'azione del Commerciante, la torre difensiva viene automaticamente rimpinguata di risorse, che potranno poi essere acquisite mediante il Muratore.

Spesso il pattern è utile per far progredire il gioco verso la conclusione, indipendentemente dalla volontà dei giocatori.

Ne Il verme è tratto il gioco termina quando non ci sono più tessere disponibili. Il capovolgimento della tessera, quando il giocatore non riesce ad acquisirne di nuove, assicura che a ogni turno ne venga sempre consumata una.

In Caylus, quando il Balivo raggiunge una delle caselle speciali sul tabellone, la corrispondente sezione del castello si considera completata e la relativa manche termina.

Un Side effect può anche essere usato per mettere i giocatori sotto pressione, creando nuovi obiettivi e problemi da risolvere.

In Pandemia il verificarsi di un outbreak fa avanzare il relativo contatore. Al verificarsi dell'ottavo outbreak il gioco termina immediatamente con la sconfitta dei giocatori.

In genere un Side effect modifica lo stato del gioco. Quando, invece, ha un impatto sullo stato dei giocatori, ciò costituisce solo l'effetto collaterale di una mossa e non l'obiettivo principale che il giocatore aveva in mente.

In Monopoly il giocatore tira i dadi per muovere il proprio segnalino; se in tal modo passa per il Via, riceve subito una somma di denaro.

In Dominion molte carte, tra cui Mercato, Villaggio o Strega, aggiungono a un effetto principale uno secondario, che consiste nella pesca di una o due nuove carte dal mazzo.

Che conseguenze produce?

• *Avanzamento dello stato* – Lo scopo principale del pattern è far sì che lo stato del gioco evolva in modo più o meno indipendente dalle scelte dei giocatori. Ciò può avvenire perché nuove risorse vengono introdotte nel gioco e altre ne vengono eliminate, o perché un segnalino avanza, determinando la fine della partita o di una sua fase.

• *Variabilità* – Il pattern può creare situazioni di gioco sempre nuove. Una situazione continuamente variabile da un turno all'altro può incoraggiare il giocatore a sfruttare le opportunità tattiche contingenti.

• *Tensione* – La consapevolezza di non avere controllo su alcuni aspetti del gioco può generare un senso di tensione e urgenza dovuto, ad esempio, all'avvicinarsi del termine di una fase.

• *Effetti a cascata* – È bene prestare attenzione al numero di effetti generati da un'azione: un Side effect che ne innesca a cascata degli altri può dar luogo, nel migliore dei casi, a turni troppo lunghi e nel caso peggiore a dinamiche imprevedibili e caotiche.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Trigger* – Dovete stabilire cos'è che fa scattare l'effetto. I casi più frequenti sono:
– la fine di una fase di gioco, come un round o una manche;
– l'azione di un giocatore;
– un altro automatismo (es. la rivelazione di una carta **Evento (440)**).

• *Effetto* – L'effetto può essere prestabilito e fisso oppure determinato in modo aleatorio, in modo da garantire risultati sempre diversi. Ad esempio si può estrarre una carta che stabilisce quante e quali risorse devono essere poste sul tabellone.

• *Semi-automatismo* – In un Side effect completamente automatico il giocatore non ha alcuna scelta sul tipo o sull'entità dell'effetto. Ma si può avere anche un Side effect *controllabile* o *semi-automatico*, dando modo al giocatore di intervenire per modularne l'impatto.

• *Applicazione dell'effetto* – Il problema fondamentale degli automatismi è che spesso tendono a essere dimenticati dai giocatori, soprattutto quando non producono effetti utili per loro. In genere non ci si dimentica mai di rimpinguare le risorse, perché i giocatori hanno tutto l'interesse ad avere più scelte possibili. In casi diversi da questo dovreste predisporre un meccanismo di correzione per rimediare a eventuali dimenticanze.

Relazioni con altri pattern

Il pattern è usato spesso insieme a **Draft (308)**; ad esempio, nella variante *a rimpinguo immediato*, dopo che un giocatore ha scelto una delle risorse a disposizione le rimanenti vengono scartate o spostate in modo che il loro costo vari, mentre gli spazi rimasti vuoti vengono tipicamente occupati da nuove risorse, così che tutti i giocatori abbiano lo stesso numero di alternative tra cui scegliere.

Un Side effect può fare da trigger per un **Evento (440)** o, viceversa, scattare in seguito a un Evento.

Un Side effect può determinare la fine di una **Manche (513)**.

Effetto speciale (426) e **Involver (435)** sono sostanzialmente dei Side effect ma, a differenza di quest'ultimo, hanno un effetto non neutrale per il giocatore: il primo gli fornisce un grosso premio mentre il secondo ha un impatto sugli altri partecipanti.

Side effect è talvolta simile a **Sovraccarico (280)**. Tuttavia quest'ultimo ha lo scopo di rendere difficile una scelta, chiedendo al giocatore una valutazione dei costi e dei benefici indotti da ciascun effetto; inoltre gli effetti di un **Sovraccarico (280)** sono spesso più di due. Viceversa, un Side effect è un effetto del tutto secondario che si aggiunge a un effetto principale, ed è solo quest'ultimo che condiziona la scelta del giocatore in modo significativo.

EFFETTO SPECIALE

Un premio immediato e rilevante che il giocatore ottiene in circostanze eccezionali.

In Monopoly, quando un giocatore ottiene lo stesso numero su entrambi i dadi, muove il proprio segnalino normalmente e poi gioca immediatamente un nuovo turno.

Descrizione generale

Quando un giocatore ha il classico colpo di fortuna è sempre un momento di gioco di particolare intensità. È utile, quindi, che di tanto in tanto una mossa possa produrre un effetto a sorpresa particolarmente intenso, conferendo al gioco un tocco di vivacità.

Un Effetto speciale è un grosso beneficio o un vantaggio che il giocatore ottiene solo in particolari circostanze; ad esempio grazie ad una mossa efficace, ad un colpo di fortuna o quando raggiunge un determinato obiettivo. Spesso, anche se non sempre, ciò avviene per effetto del caso.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo di questo pattern è essenzialmente quello di aggiungere vivacità al gioco.

In che forme si presenta?

Nella forma più semplice questo pattern è sostanzialmente legato al caso: si verifica una circostanza fortunata, in seguito a un lancio di

dadi o all'estrazione di una carta, e grazie ad essa il giocatore di turno ottiene un premio significativo. Tuttavia è anche possibile che l'effetto sia la conseguenza di scelte fatte dal giocatore.

Nel Gioco dell'Oca, quando il segnalino del giocatore capita su una casella Oca, raddoppia istantaneamente il suo movimento.

In Zooloretto, quando un giocatore riesce a porre nello stesso recinto una coppia di animali fertili, ottiene immediatamente un cucciolo, cioè un nuovo animale dello stesso tipo.

Le varianti di questo pattern si distinguono per il premio che il giocatore ottiene.

Un *turno aggiuntivo* o una *mossa aggiuntiva* consiste in un turno o in una singola mossa "gratuita" che il giocatore ottiene in particolari circostanze.

In Alhambra il giocatore può pagare carte-soldi per acquistare un edificio. Se il valore delle carte è esattamente uguale al costo dell'edificio (e non superiore) il giocatore fa immediatamente una seconda mossa.

In The Castles of Burgundy, quando un giocatore aggiunge una City Hall al proprio possedimento, può piazzare subito un nuovo tassello a sua scelta.

In alcuni casi il pattern rappresenta un premio chiaramente sproporzionato rispetto al guadagno che si ottiene normalmente da una mossa. Ciò crea un momento di forte eccitazione.

In Kingsburg, quando il giocatore ottiene con i dadi il valore 17, può influenzare la Regina. Questo personaggio, volutamente sbilanciato rispetto agli altri, fornisce un grosso numero di benefici.

Altre volte l'Effetto speciale non è esattamente un premio ma rappresenta un avvenimento eccezionale che si verifica solo di rado e che, proprio per questo, crea una notevole sorpresa.

Ne I Coloni di Catan il risultato "7" sui dadi fa entrare in azione il Brigante: il giocatore lo piazza su un terreno a sua scelta, rendendolo improduttivo, e ruba una carta a uno dei giocatori che ha una colonia su quel terreno.

Altre varianti di questo pattern, che sono sostanzialmente delle forme di **Bonus (364)**, sono il *premio di monopolio*, assegnato a un giocatore che risulti unico proprietario di una risorsa, oppure unico a conseguire un dato obiettivo, e il *premio di chiusura*, ottenuto da chi effettua per ultimo una determinata azione o chiude una sequenza logica di azioni.

In Maharaja, se un giocatore è l'unico a costruire nella città dove si trova il Maharaja, ottiene un premio di monopolio pari a 5 pezzi d'oro.

Un Effetto speciale può anche fungere da *Incentivo* (pattern duale di **Deterrente (389)**), incoraggiando una determinata condotta di gioco. In questi casi il pattern è legato a un obiettivo a breve termine.

In Einfach Genial, quando il giocatore raggiunge il massimo punteggio in un colore, può piazzare subito una seconda tessera. Ciò motiva il giocatore a massimizzare il punteggio di uno specifico colore anche se, ai fini della vittoria, conterà solo il colore corrispondente al punteggio minimo.

Che conseguenze produce?

• *Variabilità e vivacità* – Lo scopo principale del pattern è di vivacizzare il gioco, creando momenti di eccitazione e, a volte, di piacevole sorpresa.

• *Abbellimento* – Di norma dovrebbe essere possibile eliminare il pattern senza conseguenze significative sulle dinamiche di gioco. Esso rappresenta una sorta di abbellimento, la cui presenza migliora il gioco senza risultare indispensabile.

• *Obiettivo* – Il pattern è spesso legato a un obiettivo a breve termine, talvolta raggiungibile in un singolo turno.

• *Gap elevato* – Il pattern può aumentare considerevolmente il gap di una meccanica o di un automatismo. Tenete conto che se la ricompensa, oltre a essere notevole, è troppo dipendente dalla fortuna, ciò potrebbe risultare gradevole per il giocatore premiato ma frustrante per i suoi avversari.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Trigger* – Qual è la condizione che fa scattare il premio? Il designer deve decidere se è dovuta solo al caso o se il giocatore ha qualche controllo su di essa.

• *Premio* – Il premio assegnato deve essere significativo. Spesso consiste in un turno o una mossa aggiuntivi, oppure in una discreta quantità di risorse o punti.

• *Frequenza* – Se l'Effetto speciale si verifica troppo frequentemente esso perde di mordente: l'ideale è che esso si verifichi di tanto in tanto, generando sorpresa e stupore.

Relazioni con altri pattern

La forma duale del pattern è la *Penalità speciale*, una grossa penalità che spesso è la conseguenza di un colpo di sfortuna. Ne è un esempio il "Resta fermo un turno" di alcuni vecchi giochi di percorso.

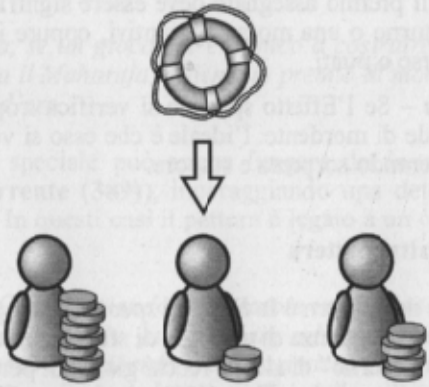
A differenza di un **Side effect (420)**, che ha un effetto neutrale o comunque più blando per il giocatore, l'Effetto speciale è una ricompensa significativa.

Un Effetto speciale può fungere da *Incentivo* (duale di **Deterrente (389)**), incoraggiando la condotta di gioco che assicurerà il premio al giocatore. In questi casi è simile a un **Bonus (364)** *immediato*.

La differenza tra **Bonus (364)** ed Effetto speciale è sottile, e risiede sostanzialmente nell'intento del designer: con il primo dei due pattern egli vuole principalmente premiare una strategia a medio o a lungo termine; col secondo vuole soprattutto aggiungere al gioco un tocco di vivacità o premiare un colpo tattico.

COMPENSAZIONE

Un aiuto fornito a un giocatore che abbia subìto un danno o che si trovi in svantaggio.



In Kingsburg il giocatore che possiede meno edifici, all'inizio di un nuovo anno di gioco, ottiene l'aiuto del re, consistente in un dado aggiuntivo da lanciare nella successiva stagione produttiva. Analogamente, il giocatore che dopo l'estate ha meno edifici ottiene il segnalino Agente del re, che gli consente di influenzare un consigliere già scelto da un avversario o di costruire due edifici nello stesso turno.

Descrizione generale

Per un giocatore non è mai piacevole rimanere a mani vuote dopo un turno di gioco. Quando subisce gli effetti di un evento negativo o di un attacco, oppure quando, semplicemente, si trovi in una posizione di svantaggio rispetto agli avversari, egli può avvertire un senso di frustrazione. Questo perché sente che il danno subìto è sproporzionato rispetto all'eventuale errore commesso, oppure perché non riesce a vedere il modo di riguadagnare terreno. In questi casi si può pensare di fornirgli un aiuto sotto forma di qualcosa che compensi lo svantaggio accumulato.

Una Compensazione consiste in una risorsa o in un beneficio di altra natura, che può essere assegnato automaticamente a un giocato-

re in varie circostanze, ad esempio in seguito a un danno subito o nelle situazioni in cui, a causa di alcune mosse inferiori, egli si ritrovi ad avere molti meno punti o risorse rispetto agli avversari.

Qual è il suo scopo?

Il pattern riduce la frustrazione del loser, permettendogli di riguadagnare terreno e continuare ad aspirare alla vittoria.

In che forme si presenta?

La forma più semplice del pattern consiste in un *risarcimento* immediato fornito al giocatore che abbia appena subito un danno, per esempio per aver perso un conflitto o una competizione con un avversario, o perché è stato sfortunato in un lancio di dadi. Il risarcimento può consistere in punti, risorse o benefici di altro tipo.

In alcune forme di asta, dopo che tutti i giocatori hanno effettuato la puntata, la risorsa in palio viene assegnata a colui che ha offerto la somma più alta. Tutti gli altri giocatori ottengono, come compensazione, la restituzione, in toto o in parte, della somma offerta.

In Blue Moon City, quando tutte le scaglie di drago sono state acquisite, ogni giocatore conta le proprie scaglie: quelli che hanno almeno tre scaglie le cedono, ottenendo in cambio dei cristalli. Tutti gli altri non ottengono alcun premio ma, come compensazione, possono conservare le loro scaglie per lo scoring successivo.

Un *risarcimento da azione mancata* è una Compensazione data a un giocatore che non riesca a portare a termine un'azione, per evitare che rimanga a mani vuote.

In Caylus il giocatore che rinuncia per primo a piazzare uno dei suoi lavoratori, spesso perché non ha monete a sufficienza, ottiene subito un denaro come compensazione.

In 7 Wonders, se un giocatore non dispone di alcuna carta utile da giocare in un turno, può scartarne una e ricevere 3 monete.

In Vasco da Gama, quando un giocatore non può o non vuole pagare la cifra necessaria per eseguire l'azione scelta, può rinunciarvi e ottenere un certo ammontare di monete come compensazione.

In Troyes, quando un giocatore passa, mette 2 denari nel proprio distretto. Da quel momento in poi, ogni volta che il turno torna al giocatore, egli rinuncia all'azione e aggiunge un denaro al proprio distretto: al termine del round incasserà i soldi così accumulati.

Un *prestito* consiste nella possibilità che il giocatore ottenga automaticamente un piccolo quantitativo di risorsa ogni volta che ne ha bisogno. Generalmente la mancata restituzione del prestito entro un tempo limite comporta una penalità.

In Steam, ogni volta che il giocatore non ha denaro a sufficienza per pagare un'azione, ottiene automaticamente 5 dollari, scendendo di una posizione sulla scala del reddito. Ciò comporta una diminuzione della rendita di fine turno.

I *premi di consolazione* sono benefici di piccola entità forniti nelle situazioni in cui, normalmente, si assegnerebbe un premio a un solo giocatore.

In Alhambra vengono assegnati dei premi in punti per le maggioranze di edifici. Nella prima fase di scoring ottiene punti, per ciascuna tipologia di edifici, solo il giocatore che ne possiede la maggioranza; nelle fasi successive, invece, sono previsti dei premi in punti di minore entità anche per i giocatori che si classificano secondo e terzo.

In Thurn and Taxis il primo giocatore che occupa una data regione con i propri Uffici Postali ottiene un bonus in punti vittoria. I giocatori che completano la stessa regione successivamente ottengono dei bonus progressivamente inferiori.

La variante *aiuto al loser* consiste nel fornire un beneficio al giocatore che si trovi temporaneamente in svantaggio rispetto agli avversari, in modo da consentirgli di recuperare. L'aiuto fornito può essere di varia natura: una risorsa o un vantaggio speciale, come il diritto di essere primi nell'ordine di turno.

In Alta Tensione, all'inizio di un nuovo round di gioco, l'ordine di turno è stabilito in base al numero di città occupate da ciascun giocatore. Il giocatore con meno città ha diritto a giocare per primo nella fase di acquisto combustibili, usufruendo quindi di prezzi più vantaggiosi.

In Tempus, nella fase Progresso di fine round, i giocatori che erano rimasti indietro di un'Era nel round precedente avanzano automaticamente all'Era successiva.

In alcuni casi l'aiuto fornito al loser è sostituito o affiancato da una penalità assegnata al leader. Un caso tipico è quello in cui il leader cede una risorsa al loser.

In Alta Tensione il giocatore che possiede più città dovrà giocare per ultimo nella fase di acquisto risorse combustibili, per cui pagherà mediamente un prezzo più alto dei suoi avversari.

In Caylus, quando un giocatore è a corto di denaro è costretto a passare. Tuttavia i suoi avversari dovranno pagare un denaro in più per i successivi piazzamenti.

Che conseguenze produce?

• *Riduzione della frustrazione* – Il principale effetto di questo pattern è quello di ridurre la frustrazione dovuta al trovarsi in una condizione di svantaggio. Il giocatore si sentirà piacevolmente rassicurato.

• *Bilanciamento del gap* – Il pattern può bilanciare l'effetto negativo conseguente a una mossa rischiosa o inferiore, riducendo il gap tra il massimo e il minimo guadagno ottenibile. Anche l'eventuale impatto dell'alea può essere ridotto in questo modo.

• *Feedback negativo* – Nella variante *aiuto al loser* il pattern introduce un feedback negativo nel gioco, consentendo al loser di recuperare lo svantaggio. Può anche essere usato per risolvere un problema di Runaway leader, prevedendo una penalità per il leader in modo da frenarne il progresso.

• *Sandbagging* – Questa dinamica consiste nella tendenza dei giocatori a evitare di diventare leader, così da non subire l'eventuale penalità prevista. In alcuni casi può essere un effetto sgradevole, per cui è bene tenerne conto.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Trigger* – Dato che una Compensazione è un automatismo, dovete stabilirne il trigger, cioè il criterio che determina in quale momento il giocatore ha diritto a ricevere l'aiuto.

• *Forma di compensazione* – Come designer dovete decidere in cosa consiste esattamente la Compensazione. Se un giocatore ha appena perduto delle risorse, una soluzione elegante prevede che egli non ottenga come risarcimento la risorsa che ha appena perduto ma solo un aiuto *indiretto*, cioè qualcosa che aumenti la sua probabilità di ottenere la risorsa desiderata.

Relazioni con altri pattern

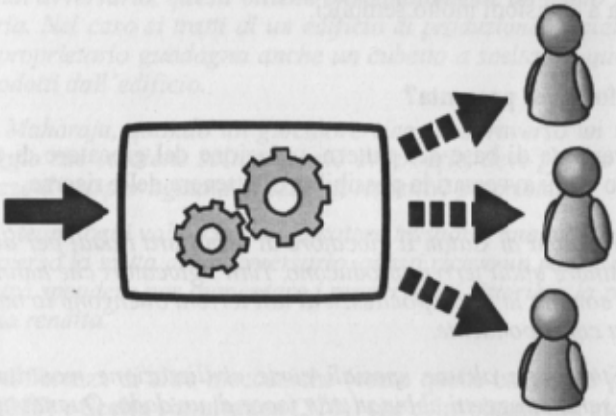
Compensazione ha, come pattern duale, lo *Smorzamento*. Esso consiste nell'attenuare un risultato estremamente positivo con una piccola penalità o un costo aggiuntivo, allo scopo di mantenere il gap entro limiti accettabili. Le varianti che assegnano una penalità al leader sono in effetti forme di *Smorzamento*.

Una Compensazione *indiretta* può essere fornita da un **Modificatore (287)** in grado di rendere un vincolo meno stringente per il loser o di alterare una meccanica a suo vantaggio.

Principali alternative a Compensazione sono gli altri pattern che forniscono aiuti: **Difesa (353)**, che consente di evitare un eventuale danno, e **Ribaltone (359)**, che consiste nel volgere uno svantaggio a proprio favore, trasformandolo in vantaggio.

INVOLVER

Un effetto che coinvolge un giocatore al di fuori del suo turno.



La carta Emporio, in Bang!, è un involver che coinvolge tutti i giocatori: quando viene messa a terra si estraggono dal mazzo tante carte quanti sono i giocatori e poi ogni giocatore, a partire da quello di turno, ne sceglie una.

Descrizione generale

I momenti che maggiormente coinvolgono un giocatore, durante una partita, si verificano quando è il suo turno. Nei turni degli avversari spesso il giocatore si limita ad attendere che arrivi il suo momento, osservando il gioco. È piacevole, quindi, che di tanto in tanto, durante questa attesa, egli possa ottenere una risorsa, una carta o qualche punto, come effetto collaterale della mossa di un avversario.

Un Involver è un'opportunità che un giocatore subisce o sfrutta al di fuori del suo turno. In altri termini, il giocatore di turno esegue un'azione per i propri scopi e contemporaneamente genera un effetto secondario che coinvolge uno o più avversari.

Qual è il suo scopo?

Il pattern ha l'obiettivo di aumentare il grado di coinvolgimento dei giocatori. Si tratta, comunque, di un coinvolgimento piuttosto passivo, che non presuppone scelte da parte del giocatore coinvolto o che si limita a decisioni molto semplici.

In che forme si presenta?

Nella variante di base del pattern, un'azione del giocatore di turno dà a uno o più avversari la possibilità di ottenere delle risorse.

Ne I Coloni di Catan il giocatore di turno tira i dadi per determinare quali terreni producono. Tutti i giocatori che hanno una colonia in corrispondenza di tali terreni ottengono la materia corrispondente.

In Stone Age alcune speciali carte civilizzazione mostrano una serie di oggetti abbinati alle facce di un dado. Quando un giocatore prende una di queste carte, tira tanti dadi quanti sono i partecipanti e li dispone ordinatamente intorno alla carta, in base al risultato. Poi ogni giocatore sceglie uno dei dadi e prende la risorsa corrispondente.

Nella variante *acquisto* il giocatore di turno può comprare risorse da un avversario. Nello spirito del pattern questo effetto è automatico per l'avversario che lo subisce, il quale non può opporvisi.

In Zooloretto un giocatore può acquistare una tessera animale dalla Stalla di un avversario. Questi non può impedirlo ma riceve una moneta dal compratore.

Ne Il Castello, mediante lo Scalpellino il giocatore di turno può comprare una singola risorsa da ciascuna carta Lavoratore giocata dagli avversari, pagando un tallero a ognuno di essi.

In 7 Wonders il giocatore può sfruttare la risorsa prodotta da un avversario seduto al suo fianco, pagandogli due monete.

La variante *risorsa ad uso condiviso* consiste nell'assegnare un beneficio a un giocatore proprietario di una risorsa, quando quest'ultima viene utilizzata da uno dei suoi avversari.

In Monopoly, quando un giocatore finisce col proprio segnalino sulla proprietà di un avversario, deve versargli una somma di denaro.

In Caylus, se un giocatore piazza un lavoratore sull'edificio di un avversario, questi ottiene immediatamente un punto vittoria. Nel caso si tratti di un edificio di produzione in pietra, il proprietario guadagna anche un cubetto a scelta tra quelli prodotti dall'edificio.

In Maharaja, quando un giocatore viaggia attraverso un villaggio che contiene soltanto case avversarie, deve pagare un pezzo d'oro per ognuna di esse, ai rispettivi proprietari.

In Steam, ogni volta che un giocatore trasporta una merce attraverso la tratta di un avversario, questi riceve un punto, che potrà spendere per aumentare i propri punti vittoria o la propria rendita.

A differenza di altre meccaniche (come quelle basate sui pattern **Asta (315)** e **Scelta simultanea (320)**) che coinvolgono più giocatori contemporaneamente, garantendo loro una partecipazione attiva, un Involver è un effetto secondario e automatico prodotto dal giocatore di turno: i suoi avversari spesso non hanno scelta o, qualora ne abbiano una, si tratta generalmente di una scelta molto semplice.

In Puerto Rico il personaggio dell'Artigiano agisce come un Involver: quando viene scelto, tutti i giocatori producono automaticamente merci, in base alle piantagioni in loro possesso.

In Mondo senza fine il giocatore di turno estrae una carta Evento quadrata, che riporta una diversa risorsa in ogni angolo. Poi la colloca sul tabellone orientandola come preferisce, in modo che ogni angolo punti verso uno dei giocatori: ciascuno riceve, così, la risorsa che gli corrisponde.

Un Involver è *positivo* quando fornisce un beneficio mentre è *negativo* quando fa sì che gli avversari del giocatore di turno ricevano un danno o perdano risorse. Quelli che seguono sono esempi di Involver negativi.

La carta Strega, in Dominion, fa pescare due carte al giocatore di turno e una Maledizione a tutti i suoi avversari.

In Tikal un giocatore, pagando tre punti azione, può scambiare un proprio tesoro con quello di un avversario senza che questi possa opporsi, a patto che egli possegga un unico tesoro di quel tipo.

Che conseguenze produce?

• *Coinvolgimento e downtime* – Un Involver crea coinvolgimento, rendendo più tollerabile un eventuale downtime elevato senza tuttavia risolvere completamente il problema.

• *Interazione* – Un Involver può aggiungere, in alcuni casi, un piccolo grado di interazione indiretta; ad esempio quando il giocatore attivo deve valutare la possibilità di rinunciare ad un'azione che favorirebbe un avversario.

• *Abbellimento* – Il pattern aggiunge al gioco un effetto gradevole, e può essere considerato una sorta di abbellimento volto a vivacizzare la partita.

• *Bilanciamento* – Un Involver può essere usato per bilanciare un'azione particolarmente forte: per indebolirla basta far sì che essa avvantaggi anche gli avversari del giocatore che la esegue.

In Dominion la carta Sala del Consiglio consente di pescare 4 carte ma fa anche pescare una carta a ciascun altro giocatore.

• *Dilemma* – Il pattern può porre il giocatore di turno di fronte a una scelta interessante: eseguire l'azione oppure rinunciarvi per evitare di fornire un vantaggio anche agli avversari?

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Trigger* – Potete decidere che l'effetto dell'Involver si attivi in modo completamente automatico o sia innescato da un'azione consapevole del giocatore di turno.

• *Effetto e scalabilità* – Stabilite se l'effetto deve essere *positivo* o *negativo*. Inoltre tenete presente che se l'effetto consiste nell'assegnazione di risorse ciò potrebbe determinare un problema di scalabilità: al crescere del numero di partecipanti, infatti, aumenta la probabilità che ogni giocatore possa ricevere risorse al di fuori del proprio turno.

• *Controllo* – Potete decidere che l'effetto dell'Involver sia completamente automatico oppure optare per un Involver *semi-automatico*, lasciando una piccola scelta a chi ne subisce gli effetti. È bene che tale scelta sia semplice, in modo da non rallentare troppo il gioco.

Relazioni con altri pattern

Spesso si realizza un Involver mediante un **Draft (308)**: l'effetto dell'Involver consiste allora nella possibilità, per tutti i giocatori, di scegliere una risorsa in un insieme estratto a caso. In genere il giocatore di turno ha il vantaggio della prima scelta.

Quando la scelta tra eseguire o meno un'azione associata a un Involver è significativa, allora il pattern è simile a **Sovraccarico (280)**.

Alternative a Involver, che consentono di coinvolgere contemporaneamente più giocatori, sono **Evento (440)** e **Scelta simultanea (320)**. Quest'ultimo pattern, così come **Turno frammentato (494)**, risolve più drasticamente il problema del downtime eliminandolo del tutto.

Un Involver è sostanzialmente un **Side effect (420)** che agisce sugli avversari del giocatore attivo.

Un Involver *negativo* può essere considerato una forma di **Attacco (327)**.

EVENTO

Un avvenimento di gioco non del tutto prevedibile e in grado di influenzare più giocatori.

Ne I Pilastri della Terra una nuova carta evento viene rivelata a ogni turno: il giocatore iniziale la pesca da un apposito mazzo e ne legge ad alta voce gli effetti, i quali si applicano a tutti i giocatori.

Descrizione generale

Normalmente sono i giocatori che determinano l'evolvere della partita, attraverso le loro scelte. A volte, però, può essere divertente invertire questa modalità, lasciando che sia il gioco stesso a mettere i giocatori di fronte a una situazione alla quale essi devono rispondere nel modo che ritengono più appropriato.

Un Evento è un avvenimento che i giocatori non possono prevedere completamente, e al quale devono reagire. Può essere un pericolo da fronteggiare o un'opportunità da sfruttare. I giocatori non hanno un controllo completo su di esso: possono conoscere il momento in cui si verificherà un evento ma non sanno esattamente cosa accadrà.

Qual è il suo scopo?

Un Evento ha come scopo principale quello di vivacizzare la partita e coinvolgere contemporaneamente più giocatori.

In che forme si presenta?

In molti casi gli Eventi sono descritti su carte o tessere, e raccolti in un mazzo dal quale vengono estratti in determinati momenti della partita. Spesso il testo presente sulla carta è utilizzato per raccontare una storia, aumentando l'aderenza del gioco all'ambientazione.

In Mondo senza fine, ad ogni turno viene estratta una carta Evento. Un breve testo riportato su di essa fa riferimento al romanzo cui il gioco è ispirato.

Altre volte un Evento si manifesta sotto forma di un tiro di dado o di un altro meccanismo automatico in grado di alterare lo stato del gioco con un potenziale impatto su tutti i giocatori.

Ne I Coloni di Catan un lancio di dadi, all'inizio di ogni turno, determina quali sono i terreni produttivi. Un risultato di "7" fa muovere il Brigante.

Le varianti del pattern si distinguono per il trigger che fa scattare l'evento, per il grado di controllo che i giocatori hanno su di esso e per il tipo di effetto che determina.

Un Evento *cadenzato* avviene con cadenza regolare, ad esempio alla fine di ogni round o manche. I giocatori, in questo caso, sanno in anticipo che si verificherà un Evento ma non ne conoscono la natura.

In Mondo senza fine e ne I Pilastri della terra le carte Evento sono eventi cadenzati.

In Troyes, all'inizio di ogni round viene rivelata una carta Evento rossa, che determina quanti "dadi neri", cioè quanti nemici, attaccano la città. Essa richiama poi una seconda carta Evento che può avere diversi effetti e impatti sui giocatori.

In Niagara, al termine di ogni round si verifica il movimento del fiume: le canoe di tutti i giocatori si spostano lungo la corrente rischiando di precipitare nella cascata. L'entità del movimento non è nota a priori perché è determinato dalla tessera più bassa tra quelle scelte da tutti i giocatori.

In alcuni casi i giocatori non conoscono il momento in cui si verificherà l'Evento: esso può avvenire in un momento a caso, generalmente non per scelta di un giocatore.

In Monopoly le carte Probabilità e Imprevisti sono eventi che intervengono al raggiungimento di alcune speciali caselle sul tabellone. Alcuni di essi influenzano solo il giocatore di turno, altri riguardano tutti i giocatori, come il celebre: "È il vostro compleanno: ogni giocatore vi regala 1000 lire".

In altre varianti il giocatore ha maggiore controllo sugli eventi: è lui stesso a decidere il momento in cui un evento interviene, o può addirittura determinare quale evento si verificherà.

In Pandemia un giocatore può calare una o più carte Evento dalla propria mano. Ciò non richiede di spendere punti azione.

In Through the Ages, quando un giocatore cala una carta Evento la mette in un apposito mazzo Eventi Futuri; poi rivela e applica la prima carta del mazzo Eventi Correnti. Quando gli Eventi Correnti finiscono, il mazzo Eventi Futuri viene mescolato e diventa il nuovo mazzo Eventi Correnti.

Un Evento *diretto* ha un effetto immediato sui giocatori, alterando il loro stato. Spesso fa in modo che essi ricevano o perdano risorse, a seconda che l'Evento sia favorevole o sfavorevole.

Ne I Pilastri della Terra uno degli Eventi assegna un metallo a tutti i giocatori; un altro toglie quattro Ori a tutti i giocatori.

In Niagara il movimento del fiume è un evento diretto che fa muovere le canoe dei giocatori.

Un Evento *indiretto*, invece, altera lo stato del gioco ovvero determina nuove condizioni che rimangono valide per un tempo limitato. Ad esempio rilassa o rinforza dei vincoli, offre ai giocatori nuove opportunità di scelte o determina un temporaneo aumento o calo dei costi di alcune risorse.

Ne I Pilastri della Terra uno degli Eventi fa sì che le carte Cava producano un cubo-risorsa in più rispetto al normale.

In Mondo senza fine alcune carte Evento determinano l'ingresso in gioco di nuovi Progetti, alla cui costruzione potranno partecipare tutti i giocatori.

In Through the Ages alcuni eventi permettono di costruire un edificio gratuitamente ma richiedono che il giocatore abbia un lavoratore disponibile sulla propria plancia.

In Kingsburg, alla fine di ogni anno viene rivelata la carta Invasori, che interessa tutti i giocatori. Coloro che non battono gli Invasori con la loro forza militare subiscono delle penalità.

Un Evento *istantaneo* stabilisce un effetto da applicare immediatamente, e viene poi scartato. Un Evento *permanente* rimane in gioco per diversi turni prima di essere scartato o sostituito da un altro evento.

In Mondo senza fine ci sono sia eventi istantanei che permanenti. Uno degli eventi istantanei permette ai giocatori di scambiare una moneta per un tassello Conoscenze mediche. Uno di quelli permanenti permette, per ogni turno in cui rimane in gioco, di scambiare due monete per un tassello Devozione.

Che conseguenze produce?

• *Variabilità e sorpresa* – Gli eventi aggiungono vivacità e interesse a un gioco e sono spesso fonte di sorprese più o meno piacevoli. Se gli eventi vengono estratti da un mazzo di carte sufficientemente ampio le partite saranno diverse l'una dall'altra, aumentando la rigiocabilità.

• *Immersione* – Il pattern consente di inserire nel gioco degli elementi di ambientazione sotto forma di testo narrato, in modo da favorire l'immersione dei partecipanti.

• *Coinvolgimento* – L'estrazione di un Evento durante il turno di un giocatore fa in modo di coinvolgere tutti gli altri, attenuando così un eventuale problema di downtime.

• *Incertezza ed eccesso di alea* – In alcuni casi il giocatore deve predisporsi in anticipo per evitare un evento negativo o per beneficiare di uno favorevole, soddisfacendo i requisiti necessari. Ciò offre una scelta ai giocatori ma svantaggia quelli che non conoscono bene i vari eventi possibili. Inoltre una scarsa controllabilità su tali eventi potrebbe rendere il gioco eccessivamente aleatorio.

• *Stabilità* – l'effetto di un Evento può essere tale da svantaggiare il leader o favorire i loser, offrendo loro una possibilità di rimonta.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Trigger e permanenza* – Quando si verifica l'Evento? In genere avviene in una fase precisa della partita oppure in un momento determinato casualmente. Se l'Evento è *permanente* dovrete anche stabilire quando l'effetto avrà termine.

• *Effetto* – Alcuni tra gli effetti più frequenti che un evento può generare sono i seguenti:
- la rendita di inizio turno aumenta o diminuisce;
- i costi di alcune risorse aumentano o diminuiscono;
- alcune meccaniche vengono alterate per cui producono più o meno effetti del normale (v. **Sovraccarico (280)**) o effetti diversi dal solito (v. **Modificatore (287)**);
- alcune meccaniche comportano vincoli o requisiti aggiuntivi (v. **Vincolo immediato (261)** e **Requisiti multipli (269)**);
- si presenta un'opportunità per i giocatori sotto forma di azioni extra: comprare o vendere risorse, convertirne altre, acquisire vantaggi;
- i giocatori ottengono delle risorse o devono pagarne alcune;
- entra in gioco una nuova risorsa, esclusiva o condivisa. I giocatori potranno utilizzarla o acquisirla, eventualmente mediante un **Draft (308)**, un'**Asta (315)** o una specifica azione.
- entra in gioco un nuovo obiettivo, associato a un premio;
- entra in gioco un obiettivo da raggiungere entro un certo tempo, con associata penalità (v. **Vincolo differito (380)**).

• *Eventi diretti o indiretti* – Potete scegliere tra eventi diretti o indiretti. I secondi sono spesso più interessanti perché influenzano in modo differente ciascun giocatore. Nulla vieta di avere entrambi i tipi di eventi nel gioco.

• *Evento differito* – Una possibilità interessante è quella di rivelare l'Evento con un po' di anticipo rispetto al momento in cui se ne applicherà l'effetto, rendendolo così più controllabile. Ciò dà modo ai giocatori di predisporsi per gestirne al meglio le conseguenze.

• *Eventi positivi e negativi* – Un Evento positivo sarà accolto sempre con favore dai giocatori. Viceversa gli eventi sfavorevoli, soprattutto se hanno frequenza elevata, possono generare frustrazione. Potreste in questo caso fornire ai giocatori una possibile **Difesa (353)** dai loro effetti.

Ne I Pilastri della Terra il giocatore può piazzare un Capomastro nel Vescovato, ottenendo così una protezione da possibili eventi negativi.

• *Controllabilità* – Anche se un Evento è tipicamente un automatismo, è sempre possibile collegarlo ad una scelta. Ad esempio un Evento che assegna risorse ai giocatori potrebbe comportare la scelta tra più risorse possibili.

Relazioni con altri pattern

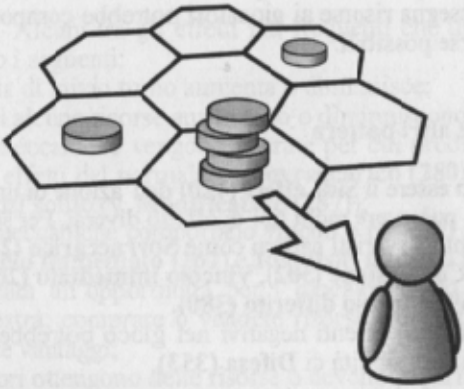
Un Evento può essere il **Side effect (420)** dell'azione di un giocatore.

Un Evento può avere molti tipi di effetto diversi. Per stabilirli potete far riferimento a svariati pattern come **Sovraccarico (280), Modificatore (287), Conversione (302), Vincolo immediato (261), Requisiti multipli (269), Vincolo differito (380).**

Se sono presenti Eventi negativi nel gioco potrebbe essere utile aggiungere una possibilità di **Difesa (353).**

PUNTO DI ACCUMULAZIONE

Una scelta in corrispondenza della quale si accumulano risorse che il giocatore può acquisire tutte in una volta.



In Puerto Rico il giocatore di turno sceglie una delle tessere Personaggio disponibili. Al termine del round su ciascuno dei Personaggi non scelti viene posto un doblone. I Personaggi sono quindi dei punti di accumulazione: quando un giocatore ne sceglie uno prende tutti i dobloni posti su di esso.

Descrizione generale

Per il giocatore è sempre una grossa soddisfazione potersi accaparrare una grossa quantità di risorse con una sola mossa. La cosa è più interessante quando questa possibilità non esiste sempre ma si crea nel corso dei turni grazie a variazioni nello stato del gioco.

Un Punto di accumulazione consiste nell'associare un certo quantitativo di risorsa, detta *incentivo*, a una delle azioni a disposizione dei giocatori, detta *azione target*. Finché nessuno dei giocatori opta per quell'azione, quantità sempre maggiori di risorsa si accumulano su di essa. Quando un giocatore effettua l'azione fino a quel momento rimandata, prende tutte le risorse che vi si sono accumulate.

Qual è il suo scopo?

Il pattern crea variabilità, facendo sì che una stessa scelta produca effetti diversi nel tempo.

In che forme si presenta?

In genere l'*azione target* è rappresentata da uno spazio sul tabellone, oppure da una carta o una tessera, mentre la risorsa *incentivo* è costituita da cubetti o gettoni che vengono fisicamente posti sullo spazio o sulla carta.

A volte l'*azione target* consiste proprio nell'acquisire la risorsa *incentivo*.

In Agricola alcuni piazzamenti che forniscono risorse come legno, argilla o animali, sono contrassegnati da una freccia rossa. All'inizio del turno, su questi spazi vengono aggiunti nuovi esemplari della risorsa, nel numero indicato: la risorsa continua ad accumularsi finché un giocatore non piazza un lavoratore sullo spazio, raccogliendola tutta.

In altri casi l'*azione target* è sovraccaricata (v. **Sovraccarico (280)**): essa ha un suo specifico scopo e, come effetto aggiuntivo, consente al giocatore di ottenere la risorsa accumulata.

Ne Il Castello, ogni volta che viene giocato il Commerciante i giocatori devono mettere una delle risorse ottenute sulla torre difensiva. Chi gioca il Muratore può prendere dalla torre tutte le risorse di un tipo a sua scelta e poi spenderle per costruire.

In The Castles of Burgundy, all'inizio di ogni round un nuovo tassello-merce viene aggiunto a uno degli spazi quadrati sul tabellone, determinato casualmente. Quando un giocatore colloca una Nave nel proprio possedimento può prendere anche tutti i tasselli-merce da uno spazio a scelta.

Lo scopo dell'accumulo può essere quello di rendere più appetibile un'alternativa altrimenti inferiore. L'*incentivo* può essere costituito da punti, denaro o benefici di altro genere.

In No Thanks! ogni carta ha un valore che rappresenta dei punti negativi. Al proprio turno il giocatore può rifiutare la

carta ponendo su di essa un gettone, che vale un punto positivo, o prendere la carta con tutti i gettoni posti su di essa. Col tempo, quindi, anche una carta di valore alto può diventare appetibile, dopo che molti avversari l'hanno rifiutata.

La variante *mercato* di questo pattern prevede che la risorsa si accumuli in corrispondenza di una tabella che determina il costo della risorsa stessa: in questo modo non aumenta direttamente la quantità di risorse prese in una mossa (che rimane a scelta del compratore) bensì si abbassa il prezzo della risorsa in modo che, a parità di spesa, diventa possibile acquisirne una quantità maggiore.

Il mercato di Alta Tensione è formato da una serie di spazi contenenti risorse combustibili e associati a prezzi progressivamente crescenti. Quando tutte le risorse del primo spazio sono state acquistate, restano disponibili solo quelle dello spazio successivo, a un prezzo più alto. Viceversa, quando le risorse vengono utilizzate, tornano ad accumularsi nel mercato, per cui il prezzo della risorsa diminuisce.

Che conseguenze produce?

• *Variabilità* – L'effetto principale del pattern è quello di creare una differenziazione tra un turno e l'altro, in modo che le scelte a disposizione dei giocatori abbiano un effetto differente in base al momento in cui vengono compiute.

• *Bilanciamento* – Il pattern può essere usato per bilanciare una risorsa intrinsecamente debole, accumulando su di essa una risorsa *incentivo*.

• *Sorgente di risorse* – Il pattern diventa una sorgente per la risorsa *incentivo*, anche quando questa non rappresenta il principale effetto dell'*azione target*.

• *Dinamica di rischio* – Il pattern crea una dinamica di rischio: il giocatore può scegliere se effettuare subito l'*azione target* o attendere che su di essa si accumuli una maggiore quantità di *incentivo*, col rischio, però, di vedersela soffiata da un avversario.

• *Piacere dell'acquisizione* – La possibilità di procurarsi una gran quantità di risorse con una sola mossa procura al giocatore un'intensa soddisfazione, dovuta alla consapevolezza di aver giocato una mossa forte.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Trigger e quantità di risorsa* – L'accumulazione della risorsa *incentivo* avviene grazie ad un automatismo. Il trigger può scattare sempre nello stesso momento del gioco, ad esempio alla fine di ogni round, oppure in momenti diversi, come effetto collaterale di altre azioni di gioco (v. **Side effect (420)**).

• *Quantità di risorsa* – Quanti esemplari di risorsa *incentivo* vengono accumulati ogni volta? Un numero alto potrebbe determinare un gap troppo elevato. Assicuratevi, quindi, che la scelta dell'azione *target* possa avvenire con una certa frequenza, in modo da evitare che si accumulino quantità eccessive di risorse.

• *Azione target* – Qual è l'azione grazie alla quale il giocatore può ottenere la risorsa incentivo? Stabilite se l'azione deve essere sovraccaricata o meno.

• *Vincolo di relazione* – Per limitare la quantità di risorsa acquisita potreste stabilire un *vincolo di relazione* (v. **Vincolo immediato (261)**), ad esempio permettendo al giocatore di prendere, tra le risorse accumulate, tutti gli esemplari di uno stesso tipo o un solo esemplare per ciascun tipo.

Relazioni con altri pattern

Punto di accumulazione si può usare insieme a **Draft (308)**: prima si estraggono casualmente delle risorse (in genere carte o tessere), che divengono disponibili per l'acquisizione, e poi su quelle non acquisite si aggiunge un *incentivo*. Se lo scopo è quello di evitare la stagnazione delle risorse estratte, un'alternativa da considerare è **Riciclo (450)**: invece di associare un *incentivo* alla risorsa la si può semplicemente scartare e rimettere in gioco con una funzione differente.

Un **Side effect (420)** o un **Evento (440)** può fungere da trigger per far scattare l'accumulo della risorsa *incentivo* sull'*azione target*.

Un'alternativa per creare variabilità è **Escalation (411)**, con l'idea di cambiare non semplicemente la quantità di risorsa acquisibile in una mossa, ma anche il tipo delle risorse e il numero di punti di scelta disponibili.

RICICLO

La reintroduzione nel gioco di una risorsa sfruttata o scartata.

In Blue Moon City i giocatori costruiscono parti di una città, rappresentate su apposite tessere poste al centro del tavolo. Quando una tessera è completamente costruita, viene riciclata, ovvero capovolta e rimessa in gioco con una nuova funzione: sul suo retro, infatti, sono riportati dei bonus che verranno assegnati al completamento delle tessere adiacenti.

Descrizione generale

Qualsiasi opera di buon design (non solo i giochi da tavolo) si contraddistingue per un'armonia delle parti e per il fatto che ogni sua componente ha una precisa funzione: non vi sono parti inutili o ridondanti. Anche un buon sistema di gioco, quindi, dovrebbe avere le stesse caratteristiche: una risorsa che il designer ha inserito nel gioco deve pienamente giustificare la sua presenza e deve poter essere sfruttata al massimo delle sue potenzialità. Ma cosa fare di una risorsa che è stata utilizzata e che sembra avere ormai perso la sua funzione? Una soluzione elegante può essere quella di reintrodurla nel gioco in modo creativo.

Riciclo consiste nel riutilizzare una risorsa che è stata del tutto sfruttata, o che è stata scartata a causa di un mancato utilizzo. L'idea del pattern è che, invece di eliminare dal gioco la risorsa, le si assegni un nuovo significato o una nuova funzione.

Qual è il suo scopo?

Riciclo consente di utilizzare intensivamente tutte le risorse presenti nel gioco, in modo che ciascuna dia il massimo contributo al design del sistema. Spesso ciò ha l'effetto di fornire nuove scelte al giocatore.

In che forme si presenta?

Questo pattern si ritrova in molti giochi di carte.

L'esempio più banale si riscontra quando le carte scartate da tutti i giocatori vengono rimescolate per formare un nuovo mazzo. Un caso più interessante si verifica quando non si aspetta l'esaurimento del mazzo per rimescolare gli scarti.

In Pandemia, quando un giocatore pesca una carta Epidemic, tutte le carte Infezione scartate fino a quel momento vengono rimescolate separatamente e rimesse sulla cima del mazzo. In questo modo aumenta la probabilità che città già compromesse dalla malattia possano infettarsi ulteriormente.

Un altro esempio tipico si ha quando una carta scartata da un giocatore viene messa sul tavolo, scoperta, e può essere acquisita da un avversario.

In Keltis il giocatore può decidere di scartare la carta appena giocata, invece di utilizzarla. Le carte scartate vanno messe, scoperte, in cinque mucchi di scarto separati, uno per ciascun colore. Nella fase di pesca il giocatore può decidere di prendere una carta da uno dei cinque mucchi di scarto, invece che dal mazzo coperto.

Generalizzando, una qualsiasi risorsa potenzialmente acquisibile da un giocatore può, nel caso venga rifiutata, essere messa a disposizione degli avversari per l'acquisizione o direttamente assegnata ad uno di essi.

In Monopoly, quando un giocatore capita col proprio segnalino su una proprietà ancora libera, può decidere di acquistarla. Nel caso non lo faccia, la proprietà viene immediatamente messa all'asta tra i rimanenti giocatori.

In Egizia una speciale carta permanente consente, alla fine di ogni turno di piazzamento, di prendere una delle carte Nilo rimaste sul tabellone.

In Agricola alcuni Piccoli Miglioramenti detti carte "itineranti" riportano il simbolo di una freccia: quando il giocatore usa una di queste carte, invece di scartarla la passa al giocatore alla propria sinistra.

Una risorsa che il giocatore possiede e che abbia esaurito la sua funzione può essere conservata per una fase finale di valutazione a fine partita.

In Oltremare, quando un giocatore ottiene un segnalino Porto lo mantiene attivo finché non ne conquista uno nuovo. Il precedente viene messo da parte: al termine del gioco il giocatore ottiene punti grazie ai segnalini accumulati.

Nei giochi che prevedono l'eliminazione di un giocatore, le risorse del giocatore eliminato possono essere automaticamente conquistate dall'avversario che lo ha sconfitto, oppure rese nuovamente disponibili per l'acquisizione.

In Risiko!, quando un giocatore elimina l'ultima armata di un avversario, si impossessa anche delle sue carte.

In Monopoly, quando un giocatore dichiara fallimento, viene eliminato dal gioco e tutte le sue proprietà vengono immediatamente messe all'asta tra i giocatori rimasti.

Una risorsa ormai sfruttata può essere mantenuta in gioco se esiste la possibilità di riutilizzarla in futuro.

In Maharaja una sequenza di segnalini determina l'ordine in cui il Maharaja visita le città poste sul tabellone. Quando il Maharaja si muove in una città, il corrispondente segnalino non viene scartato ma solo spostato in fondo alla sequenza. È possibile, quindi, che il Maharaja ritorni in una città precedentemente visitata.

Negli Scacchi un pedone avanzato fino al bordo della scacchiera risulterebbe inutilizzabile, ma la regola della "promozione" permette di convertirlo istantaneamente in un pezzo a scelta.

La variante *flipping* riguarda quei componenti di gioco, come tessere e carte, che riportano informazioni diverse sul fronte e sul dorso. Esse vengono inizialmente poste a faccia in su ma, nel momento in cui esauriscono la loro funzione, vengono capovolte e riutilizzate con una nuova funzione.

In Blue Moon City il capovolgimento di una tessera edificio completata è un esempio di flipping.

In Balloon Cup il piano di gioco è composto da quattro tessere paesaggio, ai lati delle quali vengono giocate le carte. Quando una tessera è completa, viene capovolta: sul retro è mostrato un paesaggio differente, che corrisponde ad una diversa modalità di gioco.

Quando il giocatore non riesce a utilizzare tutte le risorse che riceve come rendita fissa all'inizio del turno, o non spende tutte le sue "mosse", quelle rimanenti possono riciclate in modo automatico con una funzione diversa da quella principale.

Ne I Pilastri della Terra il giocatore impiega parte dei propri lavoratori per ottenere carte Cava, che forniscono sabbia, legno o pietra. Tutti i lavoratori avanzati vengono automaticamente posti nel Lanificio e forniscono un Oro ciascuno.

Che conseguenze produce?

• *Sfruttamento delle risorse* – La conseguenza principale del pattern è che ciascuna risorsa del sistema viene sfruttata al massimo delle sue potenzialità.

• *Scelte* – L'atto di riciclare una risorsa, rendendola nuovamente funzionale, è di per sé un automatismo. Tuttavia in questo modo possono rendersi disponibili nuove scelte, grazie alla nuova funzione assunta dalla risorsa riciclata.

• *Eleganza* – L'idea di riutilizzare una risorsa già consumata dà al sistema di gioco un tocco di eleganza: invece di scartare semplicemente la risorsa, la si reintroduce nel gioco in modo creativo.

• *Variabilità* – La possibilità che le risorse cambino la loro funzione nell'arco della partita è un fattore che aggiunge variabilità al gioco.

• *Risorsa debole* – Il pattern può risolvere il problema creato da quelle risorse che il giocatore dovrebbe scartare perché inutilizzabili, stabilendo per esse una funzione differente.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Nuova funzione* – Il designer deve stabilire la nuova funzione svolta dalla risorsa riciclata. Se si tratta di una risorsa esclusiva, che

il giocatore ha accumulato ma che è successivamente divenuta debole, potete decidere che il nuovo utilizzo sia comunque meno conveniente rispetto a quello originario, così da premiare chi ha adottato una strategia più accurata.

Relazioni con altri pattern

Risorsa polivalente (462) è la principale alternativa a Riciclo. La differenza tra i due pattern è che col primo la risorsa target ha fin dal principio più utilizzi possibili, e li mantiene durante tutto il suo ciclo di vita, mentre col secondo la risorsa assume una nuova funzione solo dopo che quella principale si è esaurita.

Un'altra alternativa a Riciclo consiste nell'utilizzare un **Side effect (420)** o qualche altro sistema per riattivare, in qualche modo, la risorsa già sfruttata. Ad esempio, se l'elemento in questione è una tessera su cui sono poste delle risorse da acquisire, piuttosto che eliminare la tessera dopo che le risorse sono terminate, è possibile rimpinguarle con qualche automatismo.

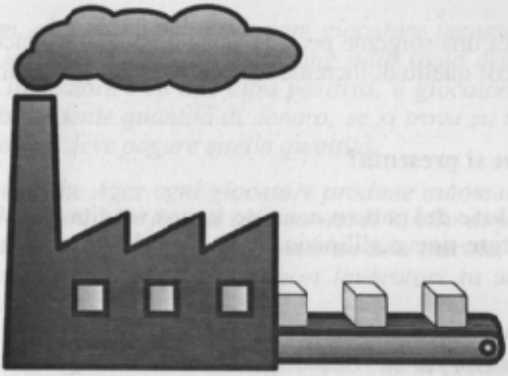
Spesso una risorsa debole viene riciclata mediante una **Conversione (302)** automatica in altre risorse.

Anche una **Risorsa volatile (204)** *a vita limitata* si presta bene a essere riciclata: al termine della sua vita, ad esempio, può essere conservata e assumere un valore alla fine della partita.

Un'ulteriore idea per riciclare una risorsa inutilizzata è la seguente: al termine della partita, se i giocatori sono rimasti in possesso di risorse non sfruttate, si può assegnare un premio al giocatore che ne possieda la **Maggioranza (334)**.

PRODUZIONE AUTOMATICA

L'ottenimento di una risorsa in modo automatico, con una cadenza regolare o variabile.



In Stone Age ogni giocatore ha un certo livello di produzione agricola. Il livello è pari a zero all'inizio del gioco ma può essere incrementato grazie ad apposite azioni. Al termine di ogni round il giocatore riceve automaticamente una quantità di cibo pari al suo livello di produzione.

Descrizione generale

L'ottenimento di risorse è una di quelle attività che procurano piacere al giocatore. In genere egli si procura le risorse attraverso specifiche mosse, ma può accadere anche che le ottenga tramite un meccanismo automatico che si attiva in determinati momenti della partita. In questi casi un'idea interessante è quella di fornire al giocatore la possibilità di incrementare la quantità di risorsa ottenuta.

Una Produzione automatica consiste nel fatto che il giocatore riceve un certo ammontare di una risorsa target grazie ad un automatismo. La produzione può avvenire a cadenza fissa, tipicamente all'inizio o alla fine di ogni turno o round, o in modo più irregolare e imprevedibile.

Un requisito essenziale del pattern è la possibilità di effettuare un *upgrade* della produzione, ovvero di incrementare, nel corso della

partita, l'ammontare di risorsa che il giocatore riceve, detto *livello di produzione*, o, in alternativa, aumentare la frequenza con cui il meccanismo si attiva.

Qual è il suo scopo?

Il pattern crea una sorgente per una data risorsa e introduce un obiettivo strategico: quello di incrementare il livello di produzione.

In che forme si presenta?

La variante base del pattern consiste in una rendita *a cadenza fissa*, che il giocatore riceve all'inizio o alla fine di un turno, un round o una manche.

In Risiko! i giocatori ottengono una rendita in armate all'inizio di ogni turno. La rendita è pari a 1 armata ogni 3 territori posseduti. La produzione si può quindi incrementare conquistando più territori.

In Agricola, durante ciascuna fase di Raccolto ogni giocatore con almeno due animali dello stesso tipo riceve esattamente un animale aggiuntivo.

A volte il *livello di produzione* corrisponde al numero di esemplari di una risorsa diversa da quella target: acquisendo nuovi esemplari è possibile quindi aumentare la produttività.

In Caylus i giocatori ricevono una rendita fissa di due denari all'inizio di ogni nuovo round. Tale rendita può essere incrementata costruendo degli edifici residenziali, ognuno dei quali fornisce un denaro in più.

In Egizia, alla fine di ogni round il giocatore ottiene un numero di pietre pari a quelle indicate sulle carte Cava in suo possesso. Acquisendo ulteriori carte Cava il giocatore può incrementare la propria produzione di pietre.

In Through the Ages ogni lavoratore posto sulla carta Agricoltura produce automaticamente un cibo al termine del turno. Carte Tecnologia più avanzate permettono una produzione più efficiente, fornendo due cibi per ogni lavoratore.

Altre volte si usa indicare il *livello di produzione* mediante un segnalino che avanza su una traccia o una scala graduata.

In Stone Age il livello di produzione agricola è indicato da un segnalino posto su una traccia. Un apposito piazzamento permette di avanzarlo.

In Steam, al termine del turno ogni giocatore incassa o paga denaro a seconda della sua posizione sulla scala della rendita: se l'indicatore è su una cifra positiva, il giocatore ottiene la corrispondente quantità di denaro; se si trova su una cifra negativa egli deve pagare quella quantità.

In Through the Ages ogni giocatore produce automaticamente punti cultura alla fine di ogni turno. Il livello di produzione è indicato da un segnalino posto su una traccia, che può essere avanzato aggiungendo nuovi lavoratori su una carta Religione.

La variante a *cadenza variabile* prevede che la produzione sia legata a un meccanismo aleatorio o comunque non regolare.

Ne I Coloni di Catan un lancio di dadi all'inizio di ogni turno stabilisce quali sono i terreni produttivi: tutti i giocatori che posseggono colonie o città in corrispondenza di quei terreni ottengono automaticamente le materie corrispondenti. Un giocatore può aumentare la propria produzione costruendo nuove colonie o trasformandole in città.

In Vasco da Gama una nuova nave parte da un Approdo sul tabellone. Ciascun Approdo può ospitare più navi: quando è completo i giocatori proprietari delle navi ricevono automaticamente i punti vittoria indicati in corrispondenza dell'Approdo, più un ulteriore bonus in punti o denari riportato sulla nave stessa. Le navi si spostano poi all'Approdo successivo.

Quando è in forma *esogena* la produzione si attiva in seguito all'azione di un avversario.

In Monopoly il giocatore che possiede una proprietà ottiene denaro da un avversario quando questi capita col suo segnalino sulla proprietà. La rendita può essere aumentata edificando case o alberghi sulla proprietà.

In Puerto Rico i giocatori ottengono merci grazie alle piantagioni in loro possesso. La produzione di merci si attiva, per tutti i giocatori, ogni volta che uno di essi sceglie il personaggio dell'Artigiano.

Se la risorsa prodotta è di tipo consumabile, i giocatori possono metterla da parte e spenderla al momento più opportuno. D'altra parte la risorsa prodotta può anche essere una risorsa istantanea, che il giocatore deve utilizzare immediatamente, o permanente, come i punti vittoria.

In Roll Through the Ages il giocatore riceve, all'inizio di ogni turno, un dado per ogni città costruita. Il giocatore lancia i dadi immediatamente e ne utilizza i risultati. Non può, quindi, conservare dei dadi per lanciarli nei turni successivi.

In Through the Ages sia i punti cultura che i punti scienza vengono prodotti automaticamente. I primi corrispondono a punti vittoria, e sono quindi permanenti. I secondi, invece, sono una risorsa consumabile e possono essere spesi per mettere in gioco una nuova carta Tecnologia.

In Tikal il giocatore riceve punti a ogni fase di scoring, in base ai tesori in suo possesso. Un singolo tesoro fornisce 1 punto, una coppia di tesori identici fornisce 3 punti mentre un tris ne fornisce 6.

Che conseguenze produce?

• *Sorgente di una risorsa* – Il pattern rappresenta un modo naturale di fornire una risorsa ai giocatori. Nelle varianti più semplici non richiede nemmeno l'introduzione di regole articolate: è sufficiente stabilire un trigger.

• *Obiettivo* – Alzare il *livello di produzione* diventa, per il giocatore, un obiettivo prioritario.

• *Aumento del gap* – Quando i giocatori hanno un differente *livello di produzione*, tra di essi si crea automaticamente un gap.

• *Memoria* – Il pattern aggiunge al gioco un buon grado di memoria, dato che il *livello di produzione* è una grandezza permanente. Ciò è vero soprattutto se il livello può essere soltanto incrementato e non diminuisce mai (oppure se ciò accade solo di rado).

• *Coinvolgimento* – Questa dimensione è supportata quando la produzione di un giocatore si attiva in modo *esogeno*, cioè grazie all'azione di un avversario.

• *Feedback positivo e Runaway leader* – Se un giocatore riesce ad alzare rapidamente il proprio *livello di produzione*, egli potrebbe accumulare, rispetto agli avversari, un vantaggio tale da risultare irraggiungibile. Ciò è particolarmente vero quando la risorsa target può essere, a sua volta, reinvestita in modo da incrementarne la produzione.

• *Il piacere della crescita* – L'aumento progressivo del *livello di produzione* crea una soddisfazione crescente nel giocatore, che vede nel tempo aumentare la propria potenza.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Trigger e frequenza di produzione* – Il trigger è l'evento che attiva la produzione, e determina la frequenza con cui il giocatore ottiene la rendita. Se la rendita è *a cadenza fissa*, il giocatore ottiene la risorsa all'inizio o alla fine di ogni turno, round o manche. Se la rendita è a *cadenza variabile* il trigger può essere:
– un meccanismo aleatorio;
– l'azione di un giocatore;
– il verificarsi di una particolare circostanza di gioco.

• *Livello di produzione* – Il designer deve stabilire il valore di produttività iniziale e fornire al giocatore almeno un modo per incrementarlo, ad esempio una specifica azione di gioco o delle apposite risorse da acquisire.

• *Conservazione della risorsa* – Se risorsa prodotta non viene spesa immediatamente potrebbe essere conservata; in tal caso dovreste valutare se sia opportuno limitarne l'acquisizione, o prevedere dei momenti in cui bisogna scartare la risorsa in eccesso. In alternativa potreste stabilire che tutta la risorsa prodotta e non consumata immediatamente viene perduta.

• *Upgrade* – L'upgrade della produzione può avvenire in due modi:
– aumentando la frequenza con cui la risorsa viene prodotta;
– aumentando il *livello di produzione*, cioè la quantità di risorsa prodotta.

Ne I Coloni di Catan la costruzione di nuove colonie aumenta

la probabilità di ottenere risorse all'inizio del turno, e dunque aumenta la frequenza di produzione. L'upgrade da colonia a città ne aumenta invece il livello di produzione.

Relazioni con altri pattern

La forma duale di questo pattern è *Acquisizione volontaria*: il giocatore, per ottenere una risorsa, deve utilizzare una specifica azione di gioco.

Una **Sorgente alternativa (468)** può essere affiancata ad una Produzione automatica, in modo da fornire al giocatore un ulteriore modo di procurarsi la risorsa target.

Un **Potere permanente (196)** *di produzione* di tipo *automatico* è sostanzialmente una forma di Produzione automatica.

Una Produzione automatica utilizza una **Progressione (227)** per esprimere il *livello di produzione* ovvero per mettere in corrispondenza il livello raggiunto con la quantità di risorsa prodotta.

Un **Vincolo immediato (261)** come un *limitatore* o un **Vincolo differito (380)** *di conservazione* possono essere impiegati per limitare l'accumulo o la produzione eccessiva di risorsa.

Il pattern crea una forma naturale di **Escalation (411)**, data dall'incremento progressivo della produzione nel corso della partita. Tale incremento richiede, in genere, che vi sia un corrispondente innalzamento dei costi da sostenere.

Capitolo V

PATTERN STRUTTURALI

Risorsa polivalente, Sorgente alternativa, Replicazione, Sotto-scelta, Mosse multiple, Turno frammentato, Partenza asimmetrica, Turno variabile, Manche, Durata variabile

I pattern di questa sezione supportano la definizione della struttura di un gioco.

Il primo gruppo di pattern riguarda la struttura statica, ovvero la relazione tra le meccaniche e le risorse che fluiscono da e verso di esse, nonché la rete di connessioni che si viene a formare grazie a questo flusso. Pertanto alcuni di questi pattern non sono riconoscibili osservando una singola meccanica di gioco ma solo osservando il sistema nel suo complesso.

I primi due pattern, **Risorsa polivalente (462)** e **Sorgente alternativa (468)**, sono *connettori* di meccaniche in quanto creano delle relazioni tra meccaniche diverse attraverso un flusso di risorse. Il primo offre modi alternativi di utilizzare una risorsa, il secondo modi alternativi di procurarsela.

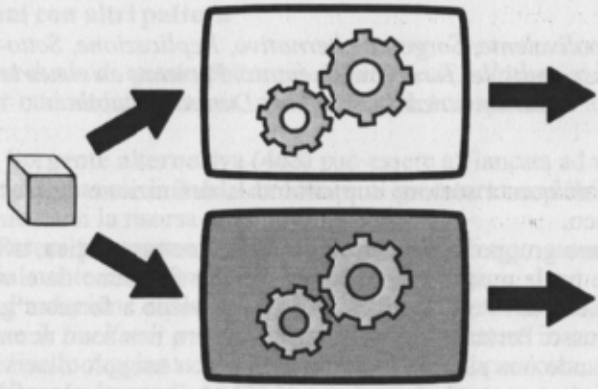
Anche i successivi due pattern, come i precedenti, hanno l'effetto di aumentare i punti di scelta nel gioco o le alternative a disposizione del giocatore. **Replicazione (476)** aumenta le opportunità di scelta replicando più volte lo stesso concetto all'interno del gioco. **Sotto-scelta (482)** è un pattern che ramifica una singola alternativa in modo che ad essa corrispondano diverse possibilità subordinate.

Il secondo gruppo di pattern riguarda invece la struttura dinamica del sistema, ovvero il ritmo della partita scandito dalla successione di turni, round e manche.

Mosse multiple (487) consente a un giocatore di effettuare più mosse nell'ambito del proprio turno. **Turno frammentato (494)** impone a ciascun giocatore di fare una sola mossa per volta, alternandosi con gli avversari. **Partenza asimmetrica (500)** stabilisce condizioni di partenza diverse per ciascun giocatore. **Turno variabile (505)** fa sì che i turni dei giocatori si susseguano secondo un ordine che cambia durante la partita. **Manche (513)** ripartisce la partita in più fasi successive, ciascuna delle quali racchiude diversi turni di gioco. **Durata variabile (519)** fa sì che la durata di una partita o di una sua fase, in termini di turni, non sia predeterminata.

RISORSA POLIVALENTE

Una risorsa che può essere utilizzata in almeno due modi diversi.



In Blue Moon City una carta popolo ha due caratteristiche: un colore e un potere speciale. Il giocatore può scegliere tra due modalità di utilizzo: giocare la carta per costruire un edificio, e in tal caso conterà il suo colore, oppure attivarne il potere. La carta è una risorsa polivalente, in quanto ha due diverse funzioni che si escludono a vicenda.

Descrizione generale

Una risorsa ha sempre una specifica funzione nel sistema di gioco. Quando il giocatore la acquisisce, ha già in mente un determinato obiettivo e sa che potrà utilizzarla a tale scopo. Il denaro di Monopoly, ad esempio, serve per acquistare le proprietà; i cubi di Caylus servono per costruire edifici, e le armate di Risiko! servono per attaccare un territorio. Tuttavia il gioco è spesso più interessante se si offre al giocatore un'alternativa, permettendo che la stessa risorsa possa essere usata per scopi diversi. In questo caso, infatti, il giocatore sarà chiamato a scegliere la modalità che ritiene più conveniente.

Una Risorsa polivalente è una risorsa che ha almeno due funzioni, ovvero che può essere utilizzata in almeno due modi differenti. I possibili utilizzi sono mutuamente esclusivi, per cui il giocatore deve effettuare una scelta tra di essi.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo del pattern è quello di rendere una risorsa più flessibile e, allo stesso tempo, di aggiungere nuove scelte al sistema di gioco.

In che forme si presenta?

Il pattern esprime un'alternativa tra due o più modalità di utilizzo di una risorsa. Quando la risorsa è una carta, una tessera oppure una casella sul tabellone, i diversi effetti che essa può generare si possono riportare in modo esplicito attraverso un simbolismo grafico.

In alcuni casi i due effetti possibili sono separati da una barra inclinata.

In Caylus la Fattoria di legno consente di prendere, a scelta, due cubetti di cibo oppure uno di tessuto.

In Roll Through the Ages una delle facce del dado riporta due grani e due lavoratori, separati da una barra. Il giocatore può scegliere, tra i due, il risultato che preferisce.

Altre volte il testo di una carta si riferisce ad una funzione e il colore di sfondo a una funzione differente.

In Tempus ogni carta può essere utilizzata in due modi: per l'effetto esplicitamente descritto su di essa oppure sfruttandone il terreno di sfondo. In caso di combattimento, infatti, ogni carta il cui terreno coincide con quello della battaglia, aumenta di 1 la forza del giocatore.

Gli effetti non sono sempre indicati esplicitamente, soprattutto se il componente fisico che rappresenta la risorsa non lo permette.

A volte i vari effetti sono *omogenei*, cioè molto simili tra loro.

In Caylus i cubetti rappresentano materiale da costruzione. Essi possono essere usati per costruire edifici oppure per contribuire alla costruzione del castello.

In Puerto Rico ciascun colono, rappresentato da un piccolo gettone scuro, può essere posto su un edificio oppure su una piantagione. In entrambi i casi ha lo scopo di rendere "attiva" quella risorsa.

In Alta Tensione il denaro funge da mezzo di pagamento e può essere usato per acquistare delle centrali all'asta, per comprare risorse combustibili o per occupare città. Il giocatore deve valutare quanto denaro spendere per ciascuna delle tre azioni.

In altri casi gli effetti sono *eterogenei*, ovvero si differenziano notevolmente.

In Puerto Rico una merce può essere imbarcata o venduta. Nel primo caso fornisce un punto vittoria, nel secondo fornisce un numero di dobloni che dipende dal tipo di merce.

In Pandemia ogni carta-città può essere utilizzata in due modi: il giocatore può scartarla e spostare la propria pedina sulla città indicata, oppure può combinarla con altre cinque dello stesso colore per scoprire la cura di una malattia.

In Vasco da Gama il denaro ha due funzioni diverse: serve per l'acquisto di navi e marinai e per pagare l'esecuzione di un'azione.

In Steam, quando un giocatore trasporta una merce, guadagna dei punti. Questi vanno immediatamente spesi per avanzare, a scelta, sulla scala del reddito, incrementando la rendita di fine turno, o su quella dei punti vittoria.

Le diverse funzioni di una risorsa possono anche dipendere dal suo stato, ovvero dalla posizione che essa assume sul tabellone o su una plancia.

In Oltremare una carta merce può trovarsi in due stati: se si trova nel mazzo Stiva, allora la merce che essa riporta è significativa, e fornisce dei punti vittoria; se si trova nel mazzo Pirati, invece, la carta rappresenta un attacco dei pirati e corrisponde, genericamente, ad un punto negativo.

In Through the Ages il giocatore dispone di una popolazione di lavoratori, rappresentati da segnalini gialli. Un lavoratore può essere collocato su diverse carte: su una carta Agricoltura rappresenta una fattoria per la produzione di cibo, su una carta Religione rappresenta un tempio, infine su una carta Tecnologia militare rappresenta un'unità bellica.

Talvolta le funzioni alternative corrispondono a due diversi tipi di vantaggio: tattico o strategico. Il giocatore deve quindi scegliere se ottenere un beneficio nell'immediato o, piuttosto, rinunciarvi a favore di un vantaggio a lungo termine.

Una variante di questo pattern, applicabile ai giochi di carte, prevede che una carta possa essere giocata scoperta o coperta: nel primo caso si ottiene l'effetto riportato sulla carta; nel secondo l'effetto è indipendente dalla carta specifica. Un'idea simile è l'alternativa tra giocare una carta, applicandone l'effetto, o scartarla.

In San Juan una carta-edificio può essere costruita, cioè calata a terra scoperta, pagando il relativo costo. Tale costo viene pagato scartando altre carte.

In 7 Wonders una carta si può giocare in tre modi: scoperta, per costruire l'edificio riportato, coperta, per costruire un livello della Meraviglia, o scartandola, per ottenere tre monete.

Un'altra forma di polivalenza prevede che la risorsa, pur mantenendo un'unica funzione, possa essere usata in due modi: a proprio vantaggio o ai danni di un avversario.

In Balloon cup le tessere di montagna si associano meglio a carte con un valore alto mentre quelle di pianura prediligono carte con un valore più basso. Il giocatore in possesso di una carta bassa potrebbe giocarla "dal proprio lato", vicino a una tessera di pianura, oppure "dal lato dell'avversario", di fianco a una tessera di montagna.

Infine un tipo particolare di polivalenza si riscontra quando gli effetti della risorsa non sono mutuamente esclusivi ma neppure relativi a una stessa meccanica (come in **Sovraccarico (280)**): essi, semplicemente, sono prodotti da meccaniche differenti ma non alternative tra loro, e spesso si manifestano in momenti diversi del gioco. Ciò è possibile se la risorsa è di tipo permanente o volatile.

In Dominion il giocatore può usare la carta Fossato in due diversi momenti: nel turno di un avversario, per parare un attacco, e nel proprio turno, per pescare due carte.

Che conseguenze produce?

• *Flessibilità e scelte* – Una Risorsa polivalente è più flessibile di una monovalente. Essa è spesso legata a una scelta: "qual è il modo migliore di usare la risorsa?". Potete usare questo pattern se desiderate aggiungere nuove azioni e nuove possibilità di gioco senza introdurre nuovi tipi di risorse.

• *Controllabilità* – Quando una risorsa è acquisita grazie a un meccanismo casuale, come il lancio di un dado, si può rendere il gioco più controllabile facendo sì che la risorsa sia utilizzabile in più modi.

• *Complessità* – L'aumento del numero di scelte rende il gioco più vario e interessante ma, inevitabilmente, anche più complesso.

• *Risorsa debole* – Se una risorsa può essere utilizzata in più modi, è meno probabile che diventi debole, cioè del tutto inutile.

• *Connettore di meccaniche* – Una risorsa con due funzioni fornisce un contributo alla struttura statica del sistema: essa può infatti essere utilizzata in due diverse meccaniche e fungere da connettore tra le due.

• *Bilanciamento* – La polivalenza può essere un fattore di bilanciamento: aggiungere altre possibilità di utilizzo a una risorsa equivale a renderla più versatile, e ciò ne aumenta intrinsecamente il valore.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Funzioni* – Quanti e quali usi deve avere la risorsa? Il designer deve chiedersi se i possibili effetti che si possono ottenere devono essere o meno bilanciati tra loro. Ad esempio, se la risorsa in questione è una carta dotata di due poteri alternativi, questi possono essere entrambi forti oppure tali che uno forte bilanci l'altro, più debole.

• *Alternativa o complementarietà* – Se la risorsa ha un certo grado di permanenza, cioè non si consuma quando viene utilizzata, allora le sue diverse funzioni non devono necessariamente escludersi a vicenda e possono, invece, manifestarsi in momenti diversi della partita.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Risorsa monovalente*, una risorsa che ha una sola specifica funzione nel gioco.

In Mondo senza fine il Grano è una risorsa monovalente. Il giocatore deve procurarsi due Grani da pagare al termine di una manche: questa è l'unica funzione della risorsa.

Sovraccarico (280) può essere, a volte, un'interessante alternativa a Risorsa polivalente. Esso prevede che quando si usa una risorsa vengano applicati tutti gli effetti ad essa collegati, non soltanto uno di essi. Quindi Sovraccarico esprime una sovrapposizione di effetti mentre Risorsa polivalente esprime un'alternativa tra più effetti oppure l'applicazione di tutti gli effetti ma in momenti diversi del gioco.

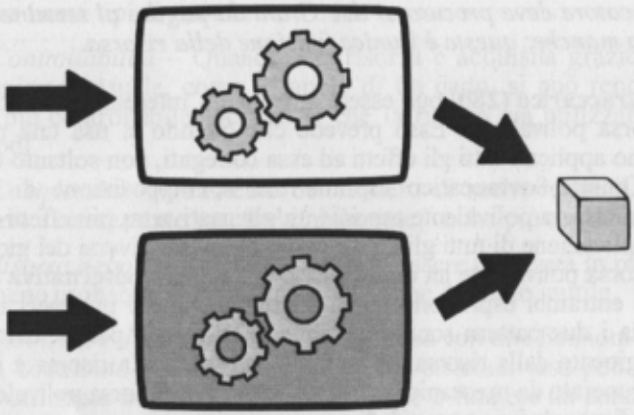
Risorsa polivalente ha un'affinità con **Sorgente alternativa (468)**, poiché entrambi esprimono un'alternativa tra due o più meccaniche. Tuttavia i due pattern sono notevolmente differenti perché cambia il ruolo giocato dalla risorsa: in Sorgente alternativa la risorsa è il prodotto generato da meccaniche diverse, mentre in Risorsa polivalente la risorsa funge da input per più di una meccanica.

La **Replicazione (476)** di una meccanica è un ottimo sistema per aumentare la polivalenza di una risorsa senza creare un gran numero di effetti tutti diversi: una risorsa può essere semplicemente usata in due o più varianti di una stessa meccanica.

Un **Jolly (233)** è per definizione una Risorsa polivalente.

SORGENTE ALTERNATIVA

La possibilità di ottenere una risorsa o un effetto in almeno due modi differenti.



Ne I Coloni di Catan la sorgente principale di Legno è rappresentata dalle foreste ma vi sono altri modi di ottenere questa risorsa: commerciando con un avversario o con un porto, oppure utilizzando la carta sviluppo "Prendi due materie a tua scelta". Tutte queste meccaniche confluiscono in un effetto comune: l'assegnazione di un Legno al giocatore che le attiva.

Descrizione generale

Non sempre il giocatore riesce ad ottenere tutto ciò che gli occorre. A volte ha bisogno di una specifica risorsa ma non ha i soldi sufficienti per comprarla, oppure un avversario lo batte in velocità, acquistandola per primo. Altre volte il giocatore fallisce nel tentativo di ottenere un determinato risultato e deve a tutti i costi trovare un'alternativa. Questo pattern interviene proprio in circostanze come queste.

Una Sorgente alternativa offre al giocatore un'ulteriore strada per ottenere la risorsa target o il beneficio di cui ha bisogno, una strada che si aggiunge alla sorgente principale prevista per quella risorsa o per quel beneficio. Il risultato è che due o più meccaniche del gioco

producono una stessa risorsa o, più in generale, condividono lo stesso effetto.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo del pattern è fornire al giocatore diverse alternative per l'ottenimento di un risultato, offrendogli una maggiore flessibilità strategica e tattica.

In che forme si presenta?

Per ogni risorsa del sistema di gioco esiste sempre una *sorgente principale*, ovvero la meccanica o l'automatismo espressamente dedicati a fornire tale risorsa al giocatore. A questa sorgente il pattern suggerisce di affiancarne delle altre.

In alcuni casi si tratta di sorgenti *omogenee*, cioè alternative che rientrano nell'ambito di una stessa meccanica.

In Caylus esistono diversi edifici che producono cubi-tessuto, anche se ciascuno in quantità differente. Tali edifici sono tutti sorgenti omogenee di tessuto.

In Monopoly tutte le proprietà di un giocatore sono sorgenti omogenee di denaro, che si attivano ogni volta che un avversario vi capita sopra col proprio segnalino.

In altri casi le sorgenti sono *eterogenee*, ovvero relative a meccaniche differenti che hanno un effetto in comune. In quest'ultimo caso il pattern può non essere immediatamente riconoscibile nel sistema di gioco ma diventa evidente a uno sguardo più attento.

In Caylus la sorgente principale di denaro è la rendita fissa di due monete, a inizio turno. Altre sorgenti, eterogenee rispetto alla prima, sono: la stazione commerciale, che fornisce tre monete, e la seconda riga dei Favori Reali.

Nel Monopoly alcune sorgenti eterogenee di denaro sono il passaggio per il "Via" e la possibilità di ipotecare una proprietà.

In Puerto Rico la sorgente principale di denaro è rappresentata dalla vendita delle merci, ma si può ottenere denaro anche scegliendo un Personaggio su cui siano presenti dei dobloni.

Le possibili varianti del pattern sono molte. Qui ci limiteremo a riportare alcune particolari sorgenti molto comuni, che vengono tipicamente fornite ad integrazione di una sorgente principale.

Una *rendita* è una sorgente che fornisce automaticamente risorse con cadenza regolare: il giocatore riceve la risorsa in determinati momenti del gioco, tipicamente all'inizio o alla fine del turno.

In Caylus ogni giocatore riceve due denari all'inizio di ogni round.

In Blue Moon City il giocatore pesca due carte alla fine di ogni turno.

Un *mercato* è una meccanica che permette di spendere denaro per acquistare risorse o, viceversa, vendere risorse per ottenere denaro. Naturalmente il denaro può essere sostituito da qualunque altra risorsa che funga da valuta di gioco.

In Caylus il Venditore ambulante consente di comprare cubetti-risorsa spendendo denaro.

Ne I Pilastri della Terra i giocatori ottengono le risorse Sabbia, Legno e Pietra mandando i propri lavoratori nelle cave. Grazie al piazzamento del Mercato, una sorgente alternativa di tali risorse, il giocatore può ottenerne altre pagando dell'Oro.

Una *vendita* consiste nella restituzione di risorse precedentemente acquisite, al fine di ricavarne denaro (o un'altra risorsa-valuta). In genere il prezzo di vendita è inferiore a quello di acquisto.

In Monopoly il giocatore può vendere alla banca le case e gli alberghi precedentemente edificati, ottenendo denaro pari alla metà del loro prezzo di acquisto.

Un *prestito* dà modo al giocatore di ottenere denaro con l'impegno di restituirlo in futuro. Generalmente la restituzione del prestito è gravata da un interesse, ed è prevista una penalità qualora non avvenga entro la fine della partita.

In Monopoly un terreno libero da costruzioni può essere "ipotecato" per ottenere un prestito, ma finché rimarrà sotto ipoteca non fornirà ulteriori rendite. L'ipoteca può essere riscattata restituendo alla banca la quota ricevevuta, aumentata del 10%.

Un'altra forma di sorgente è data dalla possibilità di convertire una risorsa in un'altra (v. **Conversione (302)**).

In Kingsburg il giocatore può ottenere forza militare in tre modi diversi: attraverso appositi piazzamenti sul tabellone, tramite edifici che forniscono un bonus permanente di forza militare e, infine, tramite la conversione di due cubi-merce a scelta in un soldato.

Infine un modo semplice di introdurre una nuova sorgente è quello di fornire una piccola quantità di risorsa target come effetto secondario di una meccanica esistente o sotto forma di **Bonus (364)**, cioè come premio per il raggiungimento di un obiettivo.

In Zooloretto il giocatore può acquisire nuove monete prelevandole da un vagone di tessere. Inoltre può ottenerne una o due come bonus nel momento in cui completa un recinto.

In Vasco da Gama la sorgente principale di marinai è uno dei piazzamenti sul tabellone. Inoltre quando il giocatore mette in mare una nave ottiene un bonus che dipende dall'Approdo selezionato: uno di essi fornisce un marinaio a scelta.

Altre varianti riguardano sorgenti maggiormente interattive.

Una *sorgente esogena* fa sì che il giocatore ottenga la risorsa target grazie all'interazione con gli avversari.

In Monopoly tutte le proprietà sono sorgenti esogene di denaro, in quanto il giocatore ottiene denaro da esse solo quando un avversario vi arriva col suo segnalino.

In Caylus le principali sorgenti di punti vittoria sono la costruzione di edifici e del castello. A queste se ne aggiunge una esogena: il giocatore ottiene un punto vittoria quando uno dei suoi edifici viene utilizzato da un avversario.

In Niagara il giocatore colleziona gemme raccogliendole dai giacimenti lungo il fiume. Un altro modo per ottenere una gemma è dato dalla possibilità di rubarla a un avversario.

Altre forme di *sorgenti esogene* sono lo *scambio* o l'*acquisto* di risorse dagli avversari.

Ne I Coloni di Catan il giocatore di turno può commerciare con gli avversari scambiando liberamente risorse con loro.

In Zooloretto il giocatore acquisisce le tessere-animale dai vagoni posti sul tavolo. Inoltre può comprare ulteriori tessere dalle Stalle degli avversari.

In 7 Wonders, se il giocatore ha bisogno di una risorsa che non è in grado di produrre, può acquistarla da uno degli avversari al suo fianco pagando due monete.

Anche se l'acquisizione di una risorsa è lo scopo principale di questo pattern, esso può avere anche un'interpretazione più generale: esso si riscontra tutte le volte che è possibile ottenere un dato effetto in almeno due modi diversi.

La variante *costo alternativo*, ad esempio, permette al giocatore che debba pagare un costo di scegliere tra più costi possibili, generalmente optando tra diverse risorse da spendere per il pagamento.

In Stone Age, al termine di ogni round i giocatori devono consegnare un cibo per ogni lavoratore in loro possesso. In alternativa ogni cibo può essere sostituito da una risorsa da costruzione.

In Alta Tensione le centrali ibride possono essere alimentate utilizzando, alternativamente, carbone o petrolio.

In Vasco da Gama un giocatore ha due modi di mettere in mare una nave: può acquistarla sotto forma di progetto e successivamente vararla, pagandone il costo in marinai, oppure può acquistare la nave presente nello spazio speciale e vararla immediatamente, pagandone il costo in monete.

Più sorgenti si possono interpretare come strade alternative per raggiungere un obiettivo.

In Ticket to Ride l'obiettivo dei giocatori è collegare le città presenti sul tabellone. Data una coppia di città, esistono numerose linee di collegamento e quindi diversi percorsi alternativi che un giocatore può scegliere di seguire.

Due meccaniche possono essere sorgenti di uno stesso *effetto*. L'effetto può essere di vario tipo, ad esempio può riguardare il cambio di stato di una risorsa o l'attacco a un avversario.

In Monopoly il giocatore che finisce in "prigione" ha diverse alternative per uscirne: pagare una tassa, consegnare un cartoncino "Uscite gratis di prigione" oppure tirare un numero doppio sui dadi.

In Bang! ci sono diversi modi di attaccare un avversario: giocando le carte Bang! e Duello si può attaccare un singolo avversario, mentre le carte Gatling e Indiani permettono di attaccare tutti gli avversari contemporaneamente.

Il pattern si riconosce anche quando ci sono più opportunità di compiere una data *azione* o dal fatto che un dato effetto può generarsi in momenti diversi della partita, dovuto a cause differenti.

Ne I Coloni di Catan ci sono due modi di spostare il Brigante: giocando un Cavaliere o ottenendo un "7" sui dadi.

In Caylus ci sono due opportunità di muovere il Prevosto: la prima è quella di piazzare un lavoratore nella Gilda dei commercianti, che permette di muovere il Prevosto da 1 a 3 spazi; la seconda è di agire nella fase del Ponte, spendendo un denaro per ogni movimento.

Negli Scacchi, se un pezzo è sotto attacco ci sono vari modi di parare l'attacco: si può spostare il pezzo, si può catturare o "inchiodare" il pezzo attaccante, si può interporre un proprio pezzo tra il pezzo attaccante e quello attaccato.

Che conseguenze produce?

• *Scelte e complessità* – Il pattern aggiunge flessibilità strategica, perché il giocatore ha più modi a disposizione per ottenere ciò di cui ha bisogno. D'altra parte il gioco tende a diventare più complesso.

• *Interazione* – Il pattern supporta questa dimensione attraverso varianti *esogene* come l'*acquisto* o lo *scambio* di risorse tra giocatori.

• *Stabilità* – In generale potreste favorire la rimonta del loser assoluto facendo in modo che solo per lui sia disponibile una particolare sorgente. Inoltre la variante *scambio* crea tipicamente un feedback negativo: i giocatori tenderanno ad evitare di scambiare risorse con il leader e questi avrà più difficoltà a procurarsi le risorse che gli occorrono.

• *Rigiocabilità* – Se la risorsa target è una risorsa terminale allora il pattern contribuisce a fornire più strade possibili per la vittoria. Il caso più frequente è quello in cui ci sono diversi modi alternativi per ottenere punti vittoria: il giocatore può provarne sempre di nuovi, combinandoli tra loro, e questo conferisce al gioco ricchezza e variabilità strategica.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Tipo e numero di sorgenti* – Data la risorsa (o l'effetto) target, come designer dovete decidere quante e quali sono le sorgenti di tale risorsa. Queste sorgenti alternative possono essere *omogenee*, quando rientrano in una stessa meccanica, o *eterogenee*, quando sono relative a meccaniche differenti.

• *Sovraccaricare una meccanica* – Non sempre è necessario introdurre una nuova meccanica per applicare questo pattern. A volte può essere sufficiente sovraccaricarne una esistente (v. **Sovraccarico (280)**), aggiungendo ad essa un ulteriore effetto rispetto a quelli già previsti.

• *Rendere polivalente una risorsa* – Un altro semplice modo di ottenere una Sorgente alternativa è quello di prendere una risorsa esistente, che ha già una specifica funzione, e offrire la possibilità di usarla in altro modo, ad esempio spendendola per ottenere la risorsa target (v. **Risorsa polivalente (462)**).

• *Asimmetria* – Nel caso di sorgenti *omogenee* è generalmente una buona idea introdurre una differenziazione tra tali sorgenti. Le differenze possono riguardare sia l'input della sorgente, e in tal caso requisiti diversi saranno richiesti per ottenere lo stesso effetto, sia l'output, ad esempio stabilendo che le due sorgenti, a parità di costo, producano quantitativi di risorsa leggermente differenti.

In Agricola vi sono diversi piazzamenti che producono cibo. Uno di essi ne fornisce un quantitativo costante, pari a due gettoni; un altro, invece, prevede l'accumulo di diversi gettoni nel corso di più turni, finché essi vengono acquisiti tutti in una volta dal giocatore che sceglie la relativa azione.

• *Bilanciamento* – Non è sempre necessario che i vari modi di ottenere la risorsa siano bilanciati tra loro: talvolta è possibile, o addirittura desiderabile, che le varie alternative siano tutte diverse in re-

lazione al costo o alla quantità di risorsa fornita, in modo da offrire al giocatore una scelta significativa.

Relazioni con altri pattern

Per introdurre nuove sorgenti potete prendere in considerazione altri pattern del catalogo ed utilizzarli come punto di partenza.

Replicazione (476) suggerisce di prendere una sorgente esistente e replicarla più volte, introducendo delle differenze tra le repliche; questo dà luogo generalmente a sorgenti *omogenee*.

Conversione (302) offre la possibilità di convertire altre risorse nella risorsa target.

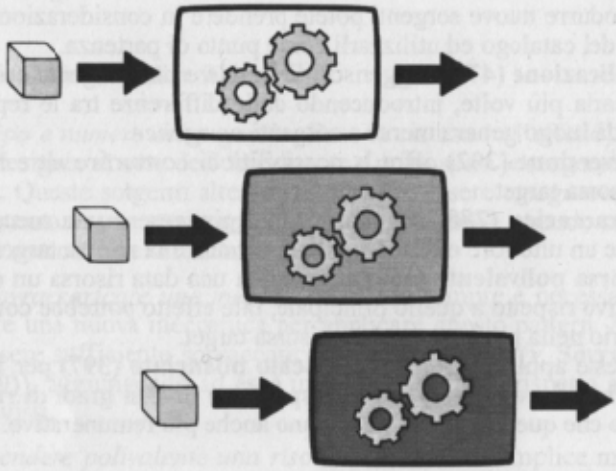
Sovraccarico (280) suggerisce di aggiungere a una meccanica esistente un ulteriore effetto: quello di produrre la risorsa target.

Risorsa polivalente (462) aggiunge a una data risorsa un effetto alternativo rispetto a quello principale; tale effetto potrebbe consistere proprio nella produzione della risorsa target.

Potreste applicare il pattern **Rischio bilanciato (397)** per fare in modo che alle varie sorgenti corrispondano diversi gradi di rischio, in modo che quelle più rischiose siano anche più remunerative.

REPLICAZIONE

La ripetizione di un concetto all'interno del gioco, con l'introduzione di differenze tra una replica e l'altra.



In Ticket to Ride il giocatore può collegare due città calando le carte richieste dalla linea che le unisce. Questo semplice concetto è replicato più volte: sul tabellone sono presenti molte linee di collegamento, differenti per lunghezza e colore, il che offre al giocatore la scelta tra un gran numero di possibilità.

Descrizione generale

Un gioco è certamente più appagante quando è ricco di obiettivi e di scelte. Tuttavia, se per arricchire un gioco si aggiungono nuove meccaniche, nuove regole e nuove concetti, si rischia un'esplosione di complessità. Una delle esigenze principali nel game design, quindi, è quella di aggiungere scelte e obiettivi senza introdurre nuove regole.

Questo pattern consiste nel prendere una meccanica o una risorsa e far sì che essa compaia più volte nel sistema di gioco. Allo stesso tempo suggerisce di introdurre delle piccole differenze tra una replica e l'altra, mantenendo però lo stesso concetto di fondo.

Qual è il suo scopo?

Il pattern permette di ampliare le scelte a disposizione del giocatore senza necessariamente introdurre nuove regole.

In che forme si presenta?

Nella sua forma più semplice il pattern consiste nel replicare la risorsa primaria che il giocatore utilizza nella meccanica principale del gioco, creandone più esemplari. Il giocatore disporrà quindi di più pedine da muovere o più segnalini da sfruttare. Ciò non significa necessariamente consentire più mosse per turno: anche se la mossa è unica, al giocatore rimarrà la scelta di quale pedina muovere tra le tante a disposizione.

Nella Dama i giocatori dispongono di dodici pedine, che occupano posizioni differenti sul piano di gioco. Il giocatore può scegliere quale pedina muovere al proprio turno, oltreché la direzione del movimento.

In That's life ogni giocatore ha a disposizione tre pedine. Al suo turno tira il dado e ne muove una del corrispondente numero di passi.

In Caylus la meccanica principale si basa su una semplice mossa: il piazzamento di un lavoratore su una zona del tabellone. In ciascun round il giocatore ha a disposizione fino a sei lavoratori da piazzare.

In Niagara il giocatore deve raccogliere delle gemme situate lungo le rive di un fiume. Per far ciò dispone di due canoe del tutto identiche, che utilizzano le stesse meccaniche di movimento.

Si può applicare Replicazione anche a una meccanica, introducendone diverse varianti nel gioco.

In Caylus il tabellone riporta quattro righe dei Favori Reali. Essi rappresentano repliche di una stessa meccanica: quando un giocatore ottiene un Favore Reale può scegliere su quale delle righe avanzare il proprio segnalino e ottenere il relativo beneficio.

In Egizia il concetto di edificio da costruire è replicato in quattro varianti: obelisco, tombe, piramide e tempio. Le regole di costruzione sono sempre le stesse.

In Troyes vi sono tre edifici Principali: il Palazzo il Municipio e il Vescovado. Il giocatore può usare un dado per collocare un cittadino in un edificio, nello spazio o nella riga corrispondente al valore del dado.

Si può inoltre replicare un obiettivo allo scopo di creare, a partire da esso, una molteplicità di obiettivi simili che il giocatore dovrà portare avanti parallelamente. Tutti gli obiettivi vengono perseguiti mediante una stessa meccanica di base.

In Ticket to Ride l'obiettivo del giocatore è collegare le città sul tabellone. Durante la partita egli pesca diverse carte Biglietto, ciascuna delle quali indica una specifica coppia di città da collegare.

In Einfach Genial ogni giocatore totalizza punti in sei categorie differenti, ciascuna rappresentata da un simbolo. I punti si realizzano sempre nello stesso modo: affiancando tessere per creare sequenze ininterrotte di uno stesso simbolo.

In Keltis i giocatori spostano le loro pedine lungo dei percorsi di pietra. Ci sono cinque percorsi e su ciascuno il giocatore gioca una sequenza di carte, crescente o decrescente, per far avanzare la rispettiva pedina.

In Pandemia lo scopo del gioco è quello di debellare quattro malattie, ciascuna rappresentata da cubi di un diverso colore. Tuttavia le quattro malattie sono concettualmente identiche rispetto alle meccaniche di gioco.

Spesso si introducono delle *asimmetrie*, cioè delle differenze, tra le repliche variando uno o più parametri. Queste asimmetrie rendono il gioco più vario e interessante, rendendo significativa la scelta di una replica rispetto a un'altra.

Se Replicazione è applicato a una risorsa, si possono differenziare gli esemplari attribuendo a ciascuno un valore diverso oppure contraddistinguendone solo alcuni mediante un simbolo o un componente di dimensione diversa (v. **Risorsa valorizzata (244)**).

In Tikal il giocatore ha a disposizione 19 pedine, che rappresentano i componenti della spedizione. Una di esse, il capo-

spedizione, è più grande e vale come 3 pedine piccole nel computo delle maggioranze.

Il modo più semplice di ottenere delle asimmetrie è utilizzare dei meccanismi casuali di estrazione risorse.

In Keltis i cinque percorsi, pur essendo della stessa lunghezza, si differenziano grazie a degli speciali talloncini bonus che vengono mescolati e disposti casualmente su alcune caselle all'inizio della partita.

In Vasco da Gama il tabellone riporta quattro riquadri di reclutamento marinai. Su ciascuno vengono collocati delle pedine-marinaio in vari colori, estratte a caso da un sacchetto. Quando il giocatore esegue l'azione di reclutamento, può scegliere da quale dei quattro spazi attingere.

Quando le repliche sono rappresentate da spazi, aree o percorsi, si possono differenziare in base alle loro dimensioni o alla posizione sul piano di gioco.

In Zooloretto la plancia di ciascun giocatore contiene tre recinti. Il più piccolo può ospitare 4 animali e, una volta completato, fornisce 5 punti vittoria. Il maggiore, invece, può contenere fino a 6 animali e fornisce 10 punti vittoria.

In Niagara il piano di gioco riporta cinque giacimenti di gemme, in altrettanti colori. I giacimenti sono posti a diverse distanze dalla spiaggia di partenza e quelli più lontani sono più rischiosi, perché vicini alla cascata.

In altri casi le repliche si differenziano per i requisiti richiesti o gli effetti generati.

In Keltis il giocatore dispone di cinque pedine. Quattro di queste sono identiche tra loro mentre la quinta è più grande e ha l'effetto di raddoppiare il punteggio della casella raggiunta a fine gioco.

In Balloon Cup il piano di gioco è composto da quattro tessere paesaggio. La prima tessera si completa giocando una carta per lato, la seconda richiede due carte, e così via. Inoltre su alcune tessere bisogna cercare di ottenere un punteggio più alto rispetto dell'avversario mentre su altre è necessario ottenere il punteggio più basso.

In Bang! ci sono quattro meccaniche di attacco simili: la carta Bang! sottrae un punto vita a un singolo bersaglio; la carta Duello dà il via a una sfida in cui due giocatori si colpiscono ripetutamente con dei Bang!; la carta Indiani attacca tutti gli avversari, i quali possono difendersi con dei Bang!; infine la carta Gatling spara un Bang! a tutti gli avversari, senza possibilità di difesa.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità* – Il pattern permette di ampliare le scelte a disposizione del giocatore senza aggiungere nuove risorse o meccaniche e, quindi, senza la necessità di aggiungere nuove regole.

• *Obiettivi replicati* – Replicazione può essere usato per creare più obiettivi a partire da uno, semplicemente ripetendo più volte lo stesso concetto all'interno del sistema. Ciò consente di rendere il gioco più vario e complesso senza introdurre nuove meccaniche ma semplicemente creando delle *asimmetrie* tra le repliche.

• *Scelta indifferente* – Se le varie repliche non sono sufficientemente differenziate è molto probabile che risulti indifferente optare per l'una o l'altra.

• *Analisi-paralisi* – Tenete presente che un elevato numero di repliche potrebbe corrispondere a un eccesso di alternative disponibili, creando quindi un problema di Analisi-paralisi.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Numero di repliche* – Scelto il concetto da replicare, decidete quante volte ripeterlo: al crescere di questo numero aumenta il numero di alternative possibili per il giocatore ma aumenta anche la complessità del gioco.

• *Asimmetria* – Introdurre delle asimmetrie tra le repliche è spesso fondamentale per ottenere un risultato vario e interessante. A tale scopo potete analizzare la meccanica, individuare uno o due parametri e variarli tra una replica e l'altra.

• *Bilanciamento degli obiettivi* – In presenza di obiettivi replicati è fondamentale garantire che essi siano tutti ugualmente importanti,

così che il giocatore non possa permettersi di trascurarne nessuno. Due possibilità, in questo senso, sono:

- *relazione tra gli obiettivi*: ad esempio, se sono in gioco dei punti vittoria si può stabilire che al termine della partita valgano solo i punti dell'obiettivo che ne fornisce meno di tutti;
- *penalità*: stabilire una penalità da applicare quando un obiettivo viene completamente trascurato.

In Einfach Genial si fanno punti con sei diversi colori. Al termine del gioco, però, il punteggio effettivo del giocatore sarà quello relativo al colore col punteggio più basso. Ad esempio, se il giocatore ha ottenuto 10 punti nel colore giallo e 14 punti in tutti gli altri i colori, il suo punteggio sarà di 10 punti.

Relazioni con altri pattern

Se avete applicato Replicazione alla risorsa primaria per offrire al giocatore la scelta di una tra più mosse possibili, potreste anche aggiungere il pattern **Mosse multiple (487)**, dando la possibilità di eseguire più mosse per turno.

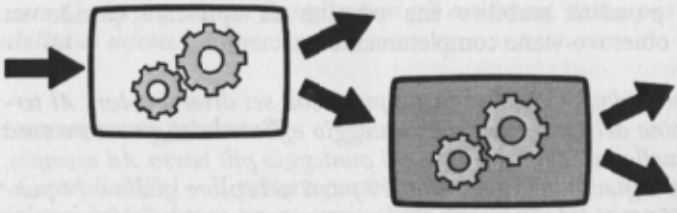
Quando si applica Replicazione a una risorsa è spesso importante differenziare gli esemplari. A tale scopo si possono usare pattern come **Classificazione (250)**, per raggruppare gli esemplari in categorie distinte, o **Risorsa valorizzata (244)**, per associare delle proprietà agli esemplari e distinguerli per valore.

Risorsa polivalente (462) è un pattern correlato a Replicazione. Infatti si può rendere polivalente una risorsa mediante la replicazione di un concetto. Se, ad esempio, si replica uno spazio del tabellone sul quale viene collocata la risorsa, essa potrà essere posizionata su più spazi differenti.

In presenza di obiettivi replicati si può applicare un **Malus (372)** per penalizzare quel giocatore che trascuri completamente uno degli obiettivi.

SOTTO-SCELTA

La presenza di un'ulteriore scelta all'interno di un'alternativa.



In Puerto Rico il giocatore di turno sceglie un personaggio fra quelli disponibili. A ciascun personaggio corrisponde un'azione che offre, a sua volta, la scelta tra varie alternative. Ad esempio, l'azione del Costruttore permette di costruire un edificio, e il giocatore può sceglierne uno tra quelli disponibili.

Descrizione generale

La ricchezza di scelte in un gioco è un ingrediente fondamentale per assicurare profondità e rigiocabilità. Tuttavia un gran numero di alternative da valutare può disorientare il giocatore, se esse non sono organizzate all'interno di una struttura ordinata. Un possibile approccio è quello di ramificare una delle alternative presenti in una scelta, suddividendola a sua volta in varie alternative. Così facendo i nuovi punti di scelta si inseriscono in modo naturale all'interno della struttura di gioco preesistente.

L'essenza di questo pattern prevede che, fatta una scelta all'interno di un insieme di alternative, il giocatore debba fare un'ulteriore sotto-scelta per selezionare esattamente l'azione da effettuare o la risorsa da acquisire.

Qual è il suo scopo?

Il pattern consente di arricchire il gioco con un gran numero di scelte organizzandole, al tempo stesso, in una struttura ordinata e coerente.

In che forme si presenta?

Il pattern può essere applicato alla meccanica principale del gioco in modo da creare una *gerarchia di scelte.*

In Puerto Rico la scelta principale è quella del Personaggio; a ciascun Personaggio corrisponde poi una sotto-scelta. Ad esempio, al Costruttore corrisponde la scelta dell'edificio da costruire, al Colonizzatore quella della piantagione da acquisire, mentre il Capitano fa scegliere quale merce imbarcare per prima.

Le varianti del pattern si distinguono per il modo in cui un'alternativa viene ramificata.

Nella variante *acquisizione di una risorsa* l'alternativa principale riguarda l'acquisizione di una risorsa; la sotto-scelta può riguardare quindi un insieme di risorse all'interno del quale selezionare quella desiderata.

In Puerto Rico, mediante l'azione del Costruttore ciascun giocatore può costruire un edificio tra quelli disponibili.

In The Castles of Burgundy, il giocatore può usare un dado per compiere un'azione, una delle quali è acquisire un tassello dallo spazio del tabellone il cui numero corrisponde al dado. In ogni spazio ci sono diversi tasselli tra cui effettuare una sotto-scelta.

In Through the Ages le carte sul tabellone sono divise in tre gruppi, rispettivamente di 5, 4 e 4 carte ciascuno, corrispondenti a un costo di 1, 2 e 3 punti azione. Quindi, spendendo 1 punto azione, il giocatore può scegliere tra 5 carte.

Nella variante *jolly* il giocatore può acquisire una risorsa a sua scelta (v. **Jolly (233)**), talvolta con dei vincoli.

In Puerto Rico il giocatore che sceglie il Personaggio del Produttore ottiene, come privilegio, una merce in più tra quelle che effettivamente produce.

Nella variante *uso di una risorsa* l'alternativa principale fornisce al giocatore una risorsa istantanea, mentre la sotto-scelta riguarda il modo in cui utilizzare la risorsa.

In Caylus, il piazzamento del Torneo consente di acquisire un Favore Reale. Il giocatore deve poi scegliere esattamente quale, avanzando su uno dei quattro percorsi disponibili.

Nella variante *cambio di stato* l'alternativa principale dà modo al giocatore di cambiare lo stato di una risorsa appena acquisita o già in suo possesso. La sotto-scelta riguarda il nuovo stato in cui deve portarsi la risorsa.

In Puerto Rico, dopo l'attivazione del Sindaco il giocatore può ridisporre tutti i propri coloni, inclusi quelli appena acquisiti, tra le piantagioni e gli edifici in suo possesso.

In The Castles of Burgundy, il giocatore può usare un dado per spostare un tassello dal magazzino al possedimento. Ciò comporta la sotto-scelta dello spazio su cui collocare il tassello, tra tutti quelli il cui numero corrisponde al dado.

In Vasco da Gama l'azione di Spedizione consente di mettere in mare una nave. Il giocatore può scegliere uno degli approdi, tenendo conto del bonus che esso fornisce.

Nella variante *effetti alternativi*, scelta un'azione, il giocatore deve optare per uno tra più effetti alternativi (v. anche **Risorsa polivalente (462)**).

In Caylus alcuni edifici in pietra consentono di prendere a scelta due cubi rosa o un cubo viola.

Nella variante *effetto modulabile*, scelta una delle azioni disponibili, il giocatore può decidere di spendere una maggiore o minore quantità di risorsa consumabile per regolarne l'effetto a suo piacere (v. **Effetto variabile (294)**).

In Stone Age, su ciascuno dei piazzamenti del tabellone relativi alle materie prime, il giocatore può scegliere quanti omini collocare.

In Caylus, se un giocatore decide di costruire al Castello può spendere un numero di lotti a piacere ed edificare altrettante volte.

In Agricola, scegliendo l'azione Steccati è possibile piazzare un numero a piacere di recinti pagando un legno per ciascuno di essi.

Nella variante *ordine di esecuzione*, il giocatore fa una scelta che comporta l'esecuzione di più mosse, e deve poi scegliere in che ordine eseguirle.

In Puerto Rico, quando viene scelto il Capitano i giocatori si alternano nell'imbarcare le proprie merci, finché c'è spazio disponibile sulle navi. Ciascuno può scegliere, al proprio turno, quale tipo di merce imbarcare per prima. La scelta è cruciale perché al termine della fase le merci avanzate vengono scartate.

In Stone Age, nella fase di risoluzione dei piazzamenti il giocatore deve scegliere l'ordine in cui risolvere le azioni precedentemente selezionate.

Che conseguenze produce?

• *Controllabilità* – Una Sotto-scelta aumenta il grado di controllo sul gioco, offrendo al giocatore la possibilità di definire con maggiore precisione l'azione che vuole effettivamente eseguire.

• *Gerarchia di scelte* – Il pattern consente di ramificare una scelta rendendola più profonda, senza complicare né alterare la struttura principale del gioco. L'aumento del numero di alternative è accompagnato quindi da una loro organizzazione gerarchica.

• *Complessità controllata* – Se l'aumento delle alternative accresce la complessità del gioco, d'altro canto l'organizzazione gerarchica delle stesse facilita al giocatore la selezione di un'alternativa adatta.

• *Profondità tattica* – All'aumento delle alternative disponibili corrisponde un aumento del numero di fattori da considerare per effettuare una mossa. Ciò si traduce spesso in una maggiore profondità tattica.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Numero di alternative* – È un parametro ovvio del pattern: dovete stabilire quante alternative comporta ciascuna sotto-scelta.

• *Numero di livelli della gerarchia* – Nulla impedisce di avere una sotto-sotto-scelta. Ramificando una scelta in più livelli si può aumentare considerevolmente il numero di alternative a disposizione del giocatore.

In Vasco da Gama uno dei possibili piazzamenti corrisponde all'azione di Reclutamento marinai. Questa azione consente la scelta tra quattro gruppi di marinai (di vario colore) da cui attingere. Selezionato il gruppo occorre effettuare un'ulteriore scelta: la quantità di monete da spendere, che determina il numero di marinai acquisiti.

Nello stesso gioco, il piazzamento di Acquisto progetti comporta la sotto-scelta tra acquisire un progetto di nave standard oppure una nave speciale. Se si vuole un progetto standard si può poi scegliere tra i sei disponibili.

Relazioni con altri pattern

La variante *acquisizione di una risorsa* si basa sul pattern **Draft (308)**. In questa variante possono essere utili i pattern **Classificazione (250)**, che divide gli esemplari di una risorsa in categorie distinte, e **Risorsa valorizzata (244)**, che distingue gli esemplari in base al valore di alcuni attributi.

Un'azione **Jolly (233)** può offrire una Sotto-scelta consistente nell'acquisire una risorsa a piacere o nell'eseguire un'azione a piacere tra quelle disponibili.

Nella variante *uso di una risorsa*, si crea una Sotto-scelta in modo naturale quando la risorsa è una **Risorsa polivalente (462)**.

Quando la Sotto-scelta riguarda il *cambio di stato* di una risorsa, il pattern di riferimento è **Stato intermedio (275)**.

Un **Effetto variabile (294)**, in particolare nella variante *effetto modulabile*, offre al giocatore la possibilità di calibrare un'azione a suo piacere.

Il pattern **Replicazione (476)** è un ottimo modo per creare delle Sotto-scelte: replicando in più varianti una meccanica o una risorsa da acquisire, si offre al giocatore un maggior numero di alternative.

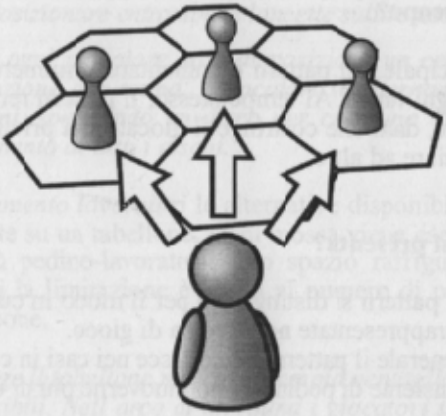
In Vasco da Gama l'azione di Reclutamento offre la scelta tra quattro gruppi di marinai.

Rischio bilanciato (397) può creare una Sotto-scelta dividendo un'alternativa in due possibilità: una sicura e l'altra rischiosa ma potenzialmente più remunerativa.

Quando il giocatore può eseguire **Mosse multiple (487)** in uno stesso turno, una Sotto-scelta potrebbe essere rappresentata dall'ordine di esecuzione delle mosse.

MOSSE MULTIPLE

La possibilità di effettuare più mosse in un'unità di tempo.



In Pandemia il giocatore può compiere fino a quattro azioni nel proprio turno. Le alternative disponibili sono numerose e comprendono il movimento da una città all'altra, la costruzione di un centro di ricerca, la rimozione di cubi-malattia e la scoperta di una cura. È necessario quindi effettuare una scelta, selezionando le azioni valutate come prioritarie e rinunciando alle altre.

Descrizione generale

In molti giochi tradizionali, come la Dama o gli Scacchi, il giocatore può eseguire una singola mossa per turno. In questi casi il numero di alternative è generalmente abbastanza ampio da rendere non banale la scelta dell'unica mossa. Quando il numero di alternative è basso si può ricorrere ad un semplice espediente per rendere la scelta più interessante: consentire più mosse nell'ambito di un turno o, più in generale, di un'unità di tempo.

Per semplicità nel seguito useremo sempre il termine turno ma in generale l'unità di tempo di riferimento potrebbe essere più ampia.

Mosse multiple consente al giocatore di eseguire più mosse in un unico turno. Per ogni mossa è disponibile un ventaglio più o meno

ampio di alternative, che idealmente appaiono tutte interessanti o addirittura irrinunciabili. Tuttavia il numero di mosse è inferiore a quello delle alternative, cosicché il giocatore può sceglierne solo una parte.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo principale del pattern è aumentare il numero di scelte da compiere ad ogni turno. Al tempo stesso, il pattern rende una scelta più interessante, dato che costringe il giocatore a privilegiare alcune azioni e rinunciare ad altre.

In che forme si presenta?

Le varianti del pattern si distinguono per il modo in cui le azioni disponibili sono rappresentate nel sistema di gioco.

In forma generale il pattern si riconosce nei casi in cui il giocatore dispone di un insieme di pedine e può muoverne più di una a turno.

In Cartagena ciascun giocatore ha a disposizione 6 pirati e può fare fino a 3 mosse per turno. Ogni mossa può essere utilizzata per muovere un pirata.

In alcuni giochi il numero massimo di mosse non è prefissato e la limitazione è data semplicemente dalle risorse che il giocatore può spendere o utilizzare: esaurite tali risorse si esauriscono anche le mosse a disposizione.

In Bang! il giocatore può, al proprio turno, giocare quante carte desidera fino all'esaurimento della propria mano.

Ne I Coloni di Catan non c'è alcun limite al numero di mosse effettuabili in un turno: il giocatore può commerciare e costruire tutte le volte che vuole, posto che abbia le risorse sufficienti per farlo.

In Troyes ogni giocatore effettua un'azione per turno, usando da 1 a 3 dadi propri o acquistati dagli avversari. Il round prosegue fino alla terminazione di tutti i dadi o finché tutti i giocatori hanno passato.

Nella variante *azioni* le alternative disponibili sono elencate nel regolamento o su una apposita plancia o supporto. Le regole stabili-

scono quante e quali azioni il giocatore può effettuare, definendo anche se la stessa azione può essere ripetuta o meno.

In Maharaja i giocatori selezionano contemporaneamente due azioni spostando le apposite lancette sui propri dischi azione. È possibile posizionare entrambe le lancette sulla stessa azione.

In Tempus ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di dischi-azione per round. I giocatori si alternano nell'eseguire azioni, spendendo un disco per ciascuna di esse, fino all'esaurimento di tutti i dischi.

Nel *piazzamento lavoratori* le alternative disponibili sono tipicamente mostrate su un tabellone. Ogni mossa viene eseguita piazzando uno o più pedine-lavoratori sullo spazio raffigurante l'azione scelta, per cui la limitazione è legata al numero di pedine di cui il giocatore dispone.

In Stone Age il tabellone mostra un ampio ventaglio di piazzamenti possibili. Nell'arco di un round i giocatori si alternano nelle loro mosse piazzando uno o più lavoratori su uno spazio disponibile. Quando un giocatore esaurisce i lavoratori non può effettuare ulteriori azioni.

In Caylus ogni giocatore piazza uno o più lavoratori nell'arco di un round di gioco. Ogni piazzamento costa almeno un denaro e il giocatore può piazzare fino a un massimo di 6 lavoratori (anche se dovesse possedere dei denari in eccesso).

Nella variante *carte azione* il giocatore dispone di una mano di carte o tessere, in genere identiche per ciascun giocatore, ciascuna delle quali riporta una delle azioni effettuabili. Un'azione viene eseguita giocando la carta relativa, per cui non è possibile eseguire più volte la stessa azione almeno finché non si riprendono in mano le carte giocate. L'unità di tempo si estende fino al momento in cui il giocatore esaurisce le carte. Si può introdurre una limitazione imponendo che il giocatore cali solo una parte delle carte.

In Mondo senza fine il giocatore ha una mano di 12 carte azione. A ogni turno di gioco sceglie 2 carte: un'azione da eseguire e una da scartare. All'esaurimento delle carte il round termina e i giocatori le riprendono in mano tutte. In questo modo il giocatore è costretto a rinunciare, in ogni round, alla metà delle azioni disponibili.

Ne Il Castello ogni giocatore dispone di un set di 8 carte personaggio, a ciascuna delle quali corrisponde un'azione. A ogni turno il giocatore cala una delle carte. Nel momento in cui gioca il Capomastro riprende in mano tutte le carte giocate fino a quel momento.

La variante *punti azione* assegna al giocatore un budget di punti o di una risorsa equivalente all'inizio di ogni turno. Ognuna delle azioni disponibili ha un costo in punti che varia a seconda dell'efficacia dell'azione. Il giocatore può spendere i punti come desidera, anche eseguendo più volte la stessa azione. In genere il budget di punti è sufficientemente limitato da impedire che il giocatore possa eseguire tutte le azioni disponibili.

In Tikal il giocatore può spendere, nel proprio turno, fino a 10 punti azione. Le azioni disponibili hanno un costo variabile: spostare una pedina costa 1 punto, portare alla luce un tempio ne costa 2 mentre recuperare un tesoro costa 3 punti.

In Through the Ages il giocatore dispone di un certo numero di segnalini, bianchi e rossi, a seconda del suo sistema di governo. Quelli bianchi vengono spesi per le azioni civili, come incrementare la popolazione o costruire un edificio; i rossi, invece, servono per le azioni militari come la costruzione o il miglioramento di un'unità bellica.

Naturalmente sono possibili varianti miste.

In Niagara ciascuna tessera Pagaia riporta un numero di punti azione compreso tra 1 e 6. I punti possono essere spesi per muovere le canoe lungo il fiume, per prelevare gemme da un giacimento o per scaricare quelle prese in precedenza. Il giocatore dispone di 7 tessere: a ogni turno ne sceglie una diversa e può riprenderle in mano solo dopo averle giocate tutte.

Un altro modo di applicare il pattern è quello di integrare le mosse previste dalla meccanica principale del gioco con una o più *azioni libere*, che rappresentano possibilità aggiuntive e opzionali.

In Citadels il giocatore può eseguire una sola azione per turno, scegliendo tra prendere due monete d'oro oppure ottenere una nuova carta. Come azione libera aggiuntiva può utilizzare il potere del proprio personaggio, in qualunque momento del turno.

In Maharaja, oltre alle due azioni selezionate sul proprio disco, il giocatore può viaggiare con la propria pedina tutte le volte che desidera, purché sia in grado di pagare gli eventuali costi di viaggio.

Nelle varianti *esogene* del pattern il giocatore esegue più azioni nell'unità di tempo ma non le sceglie tutte: alcune di esse sono degli automatismi innescati da azioni avversarie.

In Puerto Rico il giocatore di turno sceglie un personaggio ed esegue l'azione relativa; tutti gli avversari, nell'ordine, hanno la possibilità di eseguire la stessa azione. Al termine di un intero round ciascun giocatore avrà eseguito più azioni.

Che conseguenze produce?

• *Aumento delle scelte* – Il pattern aumenta il numero di decisioni che il giocatore deve prendere in un turno.

• *Aumento virtuale delle alternative* – Assumendo un punto di vista differente, si può dire che il giocatore compia un'unica scelta tra un numero di alternative virtualmente maggiore rispetto al caso di mossa singola. Ad esempio, con quattro possibilità, A, B, C e D, le alternative a disposizione del giocatore nel caso di mossa singola sono solo 4, mentre arrivano addirittura a 16 nel caso di due mosse per turno (AA, AB, AC, eccetera) nell'ipotesi che sia consentito ripetere la stessa azione e che sia rilevante l'ordine in cui le mosse vengono effettuate.

• *Pianificazione tattica* – Le mosse eseguite in un turno richiedono sempre una pianificazione a breve termine: il giocatore deve valutare non solo quali azioni eseguire ma anche l'ordine in cui eseguirle, tenendo conto delle possibili interferenze avversarie.

• *Aumento del gap* – Le varianti che consentono di aumentare il numero di mosse eseguibili nel tempo (o che non prevedono limiti a tale numero) danno al giocatore l'opportunità di creare gap rispetto agli avversari.

• *Limitazione e rinuncia* – Spesso il numero delle mosse che il giocatore può eseguire è inferiore rispetto alle alternative disponibili. Ciò genera un senso di tensione e limitazione dovuto alla necessità di rinunciare ad alcune azioni che appaiono fondamentali.

• *Downtime* – La possibilità che il giocatore esegua le sue mosse consecutivamente, senza alternarsi con gli altri, è un'arma a doppio taglio: da un lato consente degli interessanti tatticismi, d'altra parte può rendere eccessiva la durata del turno.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Unità di tempo* – Qual è l'unità di tempo all'interno della quale il giocatore può effettuare più mosse? Nel caso più semplice l'unità di tempo è il turno singolo, ma in generale le unità possono essere anche più ampie, arrivando a includere diversi turni o round.

Ne Il Castello l'unità di tempo comprende tutte le carte azioni calate tra due successive giocate della carta Capomastro: questa, infatti, è l'azione che consente di riprendere in mano tutte le carte.

• *Numero di mosse* – Questo è il parametro critico del pattern. Il designer deve fare in modo che il numero di mosse a disposizione del giocatore sia abbastanza ampio da consentirgli un certo margine di manovra ma, al tempo stesso, abbastanza ristretto da rendere la scelta difficile e tormentata. Tale numero può essere fisso o crescere durante il gioco (v. **Escalation (411)**).

• *Consecutività delle mosse* – L'idea più semplice è che il giocatore esegua, al proprio turno, tutte le mosse a sua disposizione, il che in genere aumenta le possibilità tattiche. In alternativa, per ridurre il problema del downtime, potreste stabilire che i giocatori eseguano una sola mossa per volta, alternandosi con gli avversari (v. **Turno frammentato (494)**).

• *Vincoli di relazione* – Dato che le diverse mosse rientrano in una stessa unità di tempo, è naturale talvolta introdurre un criterio che le metta in relazione. Ad esempio, una stessa azione non può essere eseguita due volte dallo stesso giocatore oppure viene preclusa a un avversario. Questo tipo di vincoli (v. **Vincolo immediato (261)**) rende spesso più interessante la pianificazione tattica del turno.

In Egizia il giocatore piazza diversi battelli lungo il fiume Nilo, ognuno in corrispondenza di un'azione. Nel far ciò deve rispettare il vincolo per cui ogni nuovo battello va messo necessariamente più a valle rispetto al precedente.

• *Ripetizione e reintegro* – È lecito ripetere la stessa azione più volte per turno? Se l'azione non è ripetibile, quand'è che l'intero ventaglio di azioni torna disponibile? Ad esempio, nella variante *carte azione* il giocatore potrebbe riprendere in mano tutte le carte giocate all'inizio di un nuovo turno oppure solo in determinati momenti del gioco.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Mossa singola*, in base al quale il giocatore esegue un'unica mossa nell'unità di tempo.

Un pattern complementare è **Turno frammentato (494)**. Esso prevede che il giocatore esegua un'unica mossa per turno alternandosi con gli avversari, ma esegua complessivamente più mosse nell'intero round.

Un altro pattern correlato a Mosse multiple è **Vincolo immediato (261)**. Questo può comparire o sotto forma di un *limitatore* sul numero di mosse eseguibili o come un *vincolo di relazione* che stabilisce un legame tra le diverse mosse effettuate nell'unità di tempo.

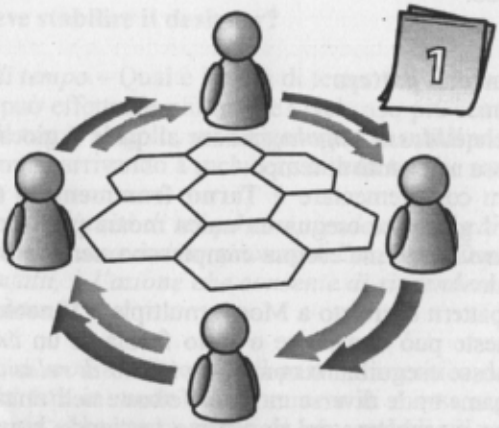
Per ridurre il problema del downtime lasciando la possibilità di mosse consecutive (ovvero senza applicare Turno frammentato), si possono prendere in considerazione pattern come **Involver (435)** o **Evento (440)**, con l'idea di aumentare il coinvolgimento dei giocatori, o altri pattern che aumentino il livello di interazione.

Il pattern **Replicazione (476)** suggerisce un modo molto naturale di applicare Mosse multiple: replicare la risorsa primaria che il giocatore ha a disposizione a inizio turno. Ad esempio egli potrebbe avere più pedine da manovrare o più *punti azione* da spendere.

Escalation (411) può essere usato per incrementare il numero di mosse disponibili durante la partita, ad esempio aumentando il budget di *punti azione*, le *azioni* o le *carte azione* disponibili.

TURNO FRAMMENTATO

L'alternarsi dei giocatori nell'esecuzione di una singola mossa per volta.



In Stone Age ciascun giocatore dispone di un certo numero di lavoratori. Al proprio turno il giocatore piazza un gruppo di lavoratori su una singola zona del tabellone, poi passa il turno al giocatore successivo. Si procede in questo modo finché tutti i giocatori hanno esaurito i lavoratori da piazzare. In questo modo il giocatore, piuttosto che eseguire un unico turno lungo, ne esegue un frammento per volta nell'arco di un round.

Descrizione generale

Quando il giocatore può eseguire più mosse per turno, ci sono due alternative di design: la prima è che egli esegua tutte le mosse consecutivamente; la seconda è che ne esegua solo una per volta, alternandosi con gli avversari. Nel secondo caso il gioco tende ad avere un ritmo più agile e i tempi di attesa si riducono.

Turno frammentato si basa sull'idea che i giocatori si alternino nell'esecuzione di una sola mossa per volta, fino all'esaurimento delle mosse disponibili. In un certo senso è come se il turno del giocatore venisse frammentato in piccole parti, eseguite separatamente.

Il pattern introduce nel sistema di gioco il concetto di *round*: l'arco di tempo che si chiude dopo diversi turni individuali, cioè quando tutti i giocatori hanno esaurito le mosse a loro disposizione.

Qual è il suo scopo?

Lo scopo del pattern è principalmente la riduzione dei tempi di attesa tra un turno e l'altro e la garanzia di un continuo coinvolgimento di tutti i giocatori.

In che forme si presenta?

La forma più diffusa di questo pattern riguarda il caso in cui il giocatore dispone di una risorsa primaria in più esemplari: egli utilizza quindi un singolo esemplare per volta, alternandosi con i suoi avversari, e il round si chiude quando tutti hanno esaurito le proprie mosse.

In Caylus ogni giocatore dispone di 6 lavoratori. A turno, ciascun giocatore piazza uno dei propri lavoratori su uno spazio del tabellone, pagando un denaro, oppure passa. Il round termina quando tutti i giocatori hanno passato.

In altri casi il giocatore non ha un numero prefissato di mosse disponibili.

In Troyes i giocatori si alternano nell'effettuare una mossa per turno. Il giocatore effettua una mossa usando da 1 a 3 dadi, ma può aggiungere ai dadi propri quelli eventualmente acquistati dagli avversari. Il round termina quando i dadi sono stati utilizzati tutti o quando tutti i giocatori hanno passato.

Un aspetto importante riguarda il momento in cui si applica l'effetto dell'azione scelta da ciascun giocatore.

Nella variante *a risoluzione immediata* l'effetto della mossa si manifesta appena il giocatore la esegue.

In Agricola, ogni giocatore ha una famiglia di contadini composta da più membri. Il giocatore piazza un membro per volta sul tabellone, alternandosi con gli avversari, ed esegue immediatamente l'azione scelta.

In Tempus ciascun giocatore dispone di un certo numero di dischi azione. A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ciascuno spende un disco ed esegue una singola azione. Il round termina quando tutti i giocatori hanno esaurito i propri dischi azione.

La variante *a risoluzione differita* prevede una prima fase, detta *fase di scelta*, in cui tutti i giocatori si limitano a selezionare le azioni desiderate, e una seconda, detta *fase di risoluzione*, in cui le azioni vengono effettivamente eseguite.

L'ordine di risoluzione delle azioni dipende dal sistema di gioco. Le possibilità principali sono:

- in ordine di turno ciascun giocatore porta a termine tutte le azioni nell'ordine che preferisce;
- l'ordine di risoluzione delle azioni è predeterminato;

In Stone Age, a una prima fase di piazzamento segue una fase di risoluzione in cui ogni giocatore porta a termine tutte le azioni selezionate nell'ordine che desidera.

In Caylus, nella fase di scelta i giocatori si alternano nel piazzare i propri lavoratori. Dopo che tutti hanno passato, segue una fase di risoluzione in cui le azioni scelte vengono eseguite nell'ordine in cui si susseguono sul tabellone.

Negli esempi finora mostrati i giocatori disponevano di più azioni di natura simile o rientranti in una stessa meccanica. Quando invece si vogliono consentire azioni molto differenti tra loro è possibile prevedere una sequenza di fasi, a ciascuna delle quali corrispondono una o più azioni dello stesso tipo.

La variante *successione di fasi* divide un turno in una serie di fasi, ciascuna dedicata a una specifica azione. Ciascuna fase viene completata da tutti i giocatori prima di passare alla fase successiva. Se la fase comprende più mosse, si può lasciare che i giocatori le compiano tutte consecutivamente o si può frammentare ulteriormente il turno, facendo sì che i giocatori si alternino.

In genere le fasi si susseguono sempre nello stesso ordine.

In Alta Tensione il turno è diviso in cinque fasi che vengono eseguite sempre nello stesso ordine. In particolare, nella seconda i giocatori acquisiscono nuove centrali elettriche, nella terza provvedono all'acquisto di materie combustibili e nella quarta espandono le proprie reti elettriche sul tabellone occupando nuove città.

In Steam ogni turno prevede una successione fissa di fasi. Nella prima ciascun giocatore sceglie una tessera Azione; nella seconda i giocatori si alternano nell'espandere la propria rete ferroviaria: ciascuno può costruire fino a tre binari; nella terza fase i giocatori ottengono punti spostando merci da una città all'altra.

In altre varianti l'ordine delle fasi non è predefinito. È possibile che sia uno dei giocatori a scegliere la fase da eseguire.

In Puerto Rico ogni personaggio corrisponde a un'azione e quindi a una fase di gioco. Il primo giocatore sceglie uno dei personaggi e tutti i giocatori, a turno, eseguono l'azione corrispondente. Al termine di un round ciascun giocatore avrà eseguito, complessivamente, più mosse.

Il pattern si può applicare anche limitatamente a uno specifico momento del gioco.

Ne I Pilastri della Terra un giocatore può piazzare un Capomastro al Mercato allo scopo di comprare o vendere risorse. Se più giocatori si piazzano al Mercato, essi si alterneranno nell'eseguire, ciascuno, un acquisto o una vendita finché tutti avranno passato.

Che conseguenze produce?

• *Coinvolgimento continuo* – Il principale vantaggio del pattern consiste nel ridurre drasticamente i tempi di attesa di ciascun giocatore. Ogni turno individuale comprende infatti una singola azione (o, al più, poche azioni) e viene quindi portato a termine rapidamente. Ciò garantisce un coinvolgimento continuo di tutti i giocatori e attenua il problema del downtime.

• *Latenza* – La variante *a risoluzione differita* crea latenza tra il momento della scelta e quello dell'esecuzione. Diventa così molto importante l'ordine in cui le azioni vengono risolte, poiché esso potrebbe non coincidere con quello desiderato dal giocatore. Ciò, se per un verso offre qualche opportunità in più, rende anche il gioco più complesso: un'azione potrebbe richiedere, come requisito, una risorsa fornita da un'altra azione che non necessariamente sarà risolta per prima.

In Vasco da Gama il giocatore non risolve immediatamente l'azione scelta bensì attende la fase di risoluzione. Ciò comporta un rischio: se un avversario seleziona la stessa azione ma vi associa un Numero Sequenza più basso, la eseguirà per primo.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Privilegio di turno* – Decidete se attribuire al giocatore di turno un particolare privilegio. Per esempio, nella variante *a successione di fasi*, in cui tutti i giocatori eseguono una stessa azione per volta, il privilegio potrebbe consistere nel diritto di eseguire l'azione per primo, nel diritto di scegliere un parametro dell'azione o in un beneficio aggiuntivo offerto dall'azione.

In Alta Tensione, nella fase d'asta per le centrali, il giocatore di turno sceglie la centrale da mettere all'asta.

In Puerto Rico il giocatore di turno ha un doppio privilegio: il diritto di eseguire per primo l'azione scelta, più un beneficio aggiuntivo variabile con l'azione. Ad esempio, l'azione del Costruttore, che permette di costruire un edificio, offre al primo giocatore lo sconto di un doblone sul costo di costruzione.

• *Ordine di risoluzione* – Nella variante a *risoluzione differita* il parametro più importante è l'ordine in cui le azioni vengono portate a termine dai giocatori.

• *Fine del round* – Quando tutti i giocatori hanno esaurito le mosse, si considera terminato un *round* di gioco. La fine del round può essere sfruttata per attivare degli automatismi, ad esempio il reintegro delle risorse primarie o la rotazione dell'ordine di turno.

Relazioni con altri pattern

La forma duale del pattern, *Mosse consecutive*, comporta l'esecuzione di più mosse in un unico turno di gioco, senza interruzioni.

In Tikal il giocatore spende integralmente i suoi dieci punti azione nel corso di un turno ininterrotto, effettuando tutte le azioni che desidera.

Mosse multiple (487) è la necessaria premessa di Turno frammentato, dato che questo pattern è applicabile solo se ogni giocatore dispone di più mosse in una unità di tempo.

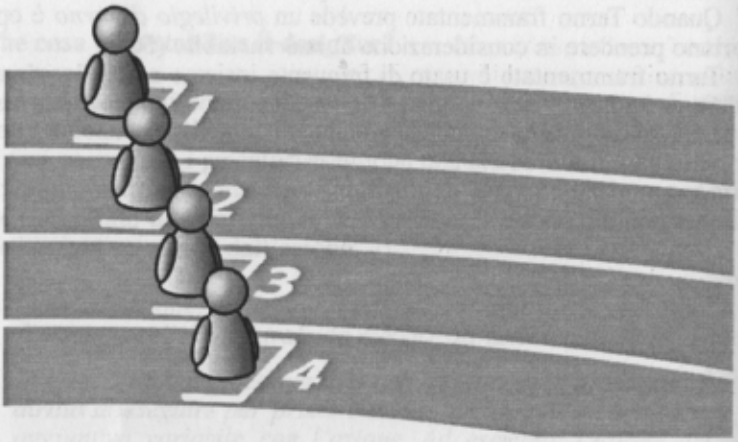
Un'interessante alternativa a Turno frammentato è **Scelta simultanea (320)**, che prevede che tutti i giocatori effettuino contemporaneamente la scelta delle azioni da compiere.

Quando Turno frammentato prevede un *privilegio di turno* è opportuno prendere in considerazione **Turno variabile (505)**.

Turno frammentato è usato di frequente insieme a **Replicazione (476)**: se i giocatori hanno più pedine o segnalini da manovrare, essi si alternano usandone solo uno per volta.

PARTENZA ASIMMETRICA

L'assegnazione di risorse differenti a ciascun giocatore nella fase di setup.



In Caylus il primo giocatore riceve 5 denari all'inizio della partita; il secondo e il terzo ne ricevono 6 e tutti gli altri ne ricevono 7. L'asimmetria nella distribuzione dei denari compensa il vantaggio dovuto all'ordine di turno.

Descrizione generale

In alcuni giochi, le condizioni di partenza sono tali da creare automaticamente uno stato iniziale differente, e quindi un'asimmetria, tra i giocatori. Ad esempio, nella maggior parte dei giochi di carte ciascun giocatore parte con una mano di carte diversa. Anche in casi differenti da questo, però, può presentarsi l'esigenza di differenziare le condizioni di partenza di ciascun giocatore, magari per incoraggiare la messa in atto di strategie differenti.

Il pattern consiste nel creare un'asimmetria tra i giocatori nella fase di setup, assegnando a ciascuno di essi risorse differenti per tipo o quantità.

Qual è il suo scopo?

Partenza asimmetrica serve a compensare eventuali vantaggi/svantaggi dovuti all'ordine di turno, o semplicemente a creare una differenza tra lo stato dei giocatori fin dall'inizio della partita.

In che forme si presenta?

La forma più semplice di questo pattern prevede l'assegnazione casuale di risorse ai giocatori, in modo che ciascuno parta con risorse differenti.

In Monopoly, all'inizio del gioco ciascun giocatore riceve un certo numero di contratti pescati casualmente e ne paga il prezzo alla Banca.

In Dominion tutti i giocatori partono con un uguale mazzo di carte, comprendente sette carte Rame e tre Tenute. Tuttavia al suo turno il giocatore pesca cinque carte dal mazzo, per cui le mani iniziali dei giocatori possono essere lievemente differenti.

In The Castles of Burgundy ogni giocatore parte con tre tasselli-merci estratti a caso.

Se tutti i giocatori partono con la stessa risorsa, se ne può assegnare un quantitativo inferiore al primo giocatore per controbilanciare il vantaggio di essere primo di turno.

In Caylus il primo giocatore inizia il gioco con meno denari di tutti gli altri.

In Through the Ages, durante il primo round il primo giocatore ha un solo punto azione, il secondo ne ha due e così via.

In The Castles of Burgundy, all'inizio del gioco il primo giocatore riceve un solo tassello-lavoratore, il secondo ne riceve due e così via.

Invece di variare la quantità di risorsa si possono assegnare singoli esemplari di valore differente.

In Puerto Rico il primo giocatore parte con una piantagione di indaco mentre l'ultimo ne riceve una di mais. Quest'ultima

è più vantaggiosa, perché non necessita del relativo impianto di produzione.

Un'idea interessante è quella di lasciare che siano i giocatori stessi a scegliere le risorse con cui partire, selezionandole da un insieme comune. In questo caso l'ordine di scelta può essere determinato in modo da compensare il vantaggio del primo giocatore.

In Risiko! i giocatori pescano a caso i territori di partenza. Una variante più strategica prevede invece che i giocatori si alternino a scegliere un territorio per volta.

Ne I Coloni di Catan tutti i giocatori partono con due colonie. La prima di esse viene piazzata partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario. Per la seconda, invece, si procede in senso inverso, partendo dall'ultimo giocatore e finendo col primo.

Nella variante *potere di base* (v. **Potere permanente (196)**) ogni giocatore parte con una risorsa permanente, spesso consistente in una carta-personaggio o un potere particolare. Tale risorsa gli conferisce delle abilità uniche utilizzabili durante tutta la partita. In questo caso la finalità del pattern è quella di creare fin dall'inizio una differenziazione tra i giocatori. Inoltre la variante incoraggia l'applicazione di strategie differenti a ogni partita, assicurando così una maggiore rigiocabilità.

In Bang! ciascun giocatore riceve un personaggio differente all'inizio della partita. Ogni personaggio ha un diverso numero di punti-vita e fornisce al giocatore un particolare beneficio nel corso del gioco. Ad esempio Bart Cassidy consente di pescare immediatamente una carta dal mazzo ogni volta che si perde un punto vita.

In Pandemia cinque diverse carte Ruolo vengono distribuite ai giocatori durante il setup. Ogni Ruolo conferisce una particolare abilità al giocatore, ad esempio l'Esperto delle Operazioni permette di costruire un Centro ricerca sulla città senza pagare la carta corrispondente, mentre lo Scienziato può scoprire la cura di una malattia utilizzando solo quattro carte dello stesso colore invece di cinque.

Nello stesso spirito si pone la variante *obiettivo individuale*, che consiste nell'assegnare a ciascun giocatore un diverso obiettivo, ge-

neralmente riportato su una carta. Il raggiungimento dell'obiettivo fornisce dei punti extra a fine partita. Se l'obiettivo è anche nascosto agli avversari si parla di *obiettivo segreto*.

In Troyes ciascun giocatore riceve una carta Personaggio segreta all'inizio del gioco. La carta definisce un bonus in punti che verrà assegnato, a fine partita, a tutti i giocatori che conseguiranno l'obiettivo specificato.

In Ticket to Ride ogni giocatore sceglie segretamente alcune carte Biglietto all'inizio della partita. Ogni carta stabilisce due città da collegare mediante una linea ferroviaria e rappresenta un obiettivo che, se soddisfatto entro il termine della partita, fornirà un certo numero di punti vittoria.

In alcuni casi l'*obiettivo segreto* stabilisce addirittura delle condizioni di vittoria differenti per ciascun giocatore.

In Risiko! ogni giocatore riceve all'inizio della partita una carta obiettivo. Alcuni obiettivi definiscono quanti e quali territori si devono conquistare per conseguire la vittoria, mentre altri richiedono l'eliminazione di uno specifico avversario.

In Bang! ogni giocatore riceve un ruolo segreto all'inizio della partita. A seconda del ruolo cambia la condizione di vittoria. Ad esempio lo Sceriffo, che è l'unico ruolo non nascosto, deve uccidere tutti i Fuorilegge e il Rinnegato; i Fuorilegge, invece, devono tentare di uccidere lo Sceriffo.

Che conseguenze produce?

• *Bilanciamento* – Il pattern si può usare per compensare lo svantaggio dovuto all'ordine di turno, assegnando al primo giocatore una minore quantità di risorse di partenza.

• *Scelte significative* – Il pattern consente di dare maggiore significato alle scelte effettuate nel primo turno di gioco: le risorse di partenza possono infatti suggerire al giocatore una linea strategica da seguire.

• *Differenziazione tra i giocatori* – Il fatto che ciascun giocatore parta da uno stato differente favorisce fin dall'inizio l'emergere di scelte e strategie differenziate.

• *Velocizzazione dell'apertura* – Talvolta la partita è inizialmente un po' fiacca perché i giocatori non posseggono ancora risorse sufficienti per effettuare scelte significative. Una distribuzione di risorse nel setup può allora velocizzare la fase di apertura, favorendo un rapido passaggio al mediogioco. In questo caso, comunque, l'asimmetria nella distribuzione non è un requisito indispensabile.

• *Variabilità e rigiocabilità* – Il pattern può aggiungere un elemento di variabilità al gioco, dato che il giocatore potrebbe cominciare ogni partita con una diversa dotazione di risorse o con un diverso obiettivo.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Numero e tipo di risorse* – Il designer deve sostanzialmente stabilire quante e quali risorse riceve ciascun giocatore nella fase di setup. È possibile lasciare che sia il giocatore a scegliere alcune di queste risorse.

Relazioni con altri pattern

La forma duale del pattern, *Partenza simmetrica*, prevede un'identica dotazione di risorse iniziali per ciascun giocatore. Tuttavia anche in questo caso può essere presente una lieve asimmetria dovuta al vantaggio della prima mossa.

> *Negli Scacchi, pur essendo le disposizioni dei pezzi perfettamente identiche per i due giocatori, il Bianco gode dell'innegabile vantaggio di muovere per primo.*

Il *potere di base* è una variante di **Potere permanente (196)**: si tratta infatti di una risorsa permanente che il giocatore ha a sua disposizione fin dall'inizio della partita e che può utilizzare più volte.

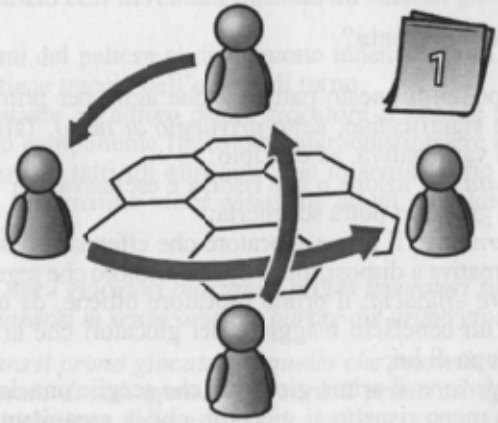
Obiettivo individuale è una forma di **Bonus (364)**.

Obiettivo segreto si basa sul pattern **Informazione nascosta (403)**: la variante incoraggia una dinamica di bluff, poiché i giocatori tenteranno di individuare l'obiettivo dei loro avversari e al contempo di tenere nascosto il proprio.

Spesso questo pattern è utilizzato insieme a **Turno variabile (505)** per garantire che, non solo alla partenza ma durante tutto il corso della partita, il vantaggio di giocare per primi in un round non sia appannaggio di un singolo giocatore.

TURNO VARIABILE

La variazione dell'ordine di turno durante la partita.



In Caylus una scala sul tabellone stabilisce l'ordine in cui i giocatori si alternano nel piazzare i loro lavoratori. Il giocatore il cui segnalino è in cima alla scala esegue la sua mossa per primo, seguito dal giocatore al secondo posto nella scala e così via.

Descrizione generale

Nel corso di una partita è naturale che i giocatori si alternino nell'eseguire le proprie mosse. Generalmente si parte da un giocatore iniziale e poi si procede in senso orario o antiorario, ma in alcuni casi è importante garantire che l'ordine in cui i giocatori agiscono non sia sempre lo stesso. Ciò è vero soprattutto se il primo giocatore gode di uno speciale vantaggio o *privilegio di turno*.

Turno variabile fa in modo che l'ordine in cui si susseguono i turni dei vari giocatori all'interno di un *round* possa variare nel corso della partita. Per round si intende l'arco di tempo che comprende tutti i diversi turni individuali, fino ad esaurimento delle mosse.

Qual è il suo scopo?

Il pattern assicura che il vantaggio della prima mossa possa essere sfruttato, di volta in volta, da giocatori diversi.

In che forme si presenta?

Il presupposto di questo pattern è che agire per primi comporti un vantaggio significativo, detto *privilegio di turno*. Tale privilegio può essere di varia natura, ad esempio:

- *esclusività:* un'azione o una risorsa è esclusiva, per cui solo uno dei giocatori potrà sceglierla;
- *più alternative*: il primo giocatore che effettua una scelta ha più alternative a disposizione rispetto a coloro che seguiranno;
- *maggiore efficacia*: il primo giocatore ottiene, da una data azione, un beneficio maggiore dei giocatori che la eseguiranno dopo di lui;
- *costo inferiore*: il primo giocatore che sceglie una data azione paga meno rispetto ai giocatori che la eseguiranno dopo di lui;
- *vincolo esogeno*: il primo giocatore impone un vincolo che dovrà essere rispettato da lui stesso e da tutti coloro che seguiranno;
- *beneficio speciale*: il primo giocatore che esegue una data azione ottiene un particolare vantaggio.

In Caylus i piazzamenti sono esclusivi: il primo giocatore ha tutti i piazzamenti liberi a sua disposizione, per cui può collocare un lavoratore su un edificio che gli frutti, ad esempio, due cubi-risorsa invece che uno solo.

In Citadels il primo giocatore può scegliere il proprio personaggio tra tutti quelli disponibili. Il personaggio scelto non sarà disponibile per gli avversari che seguiranno, i quali avranno quindi meno alternative.

In Vasco da Gama vi sono due piazzamenti sul tabellone dai quali è possibile acquisire monete. Uno dei due spazi contiene circa il doppio delle monete dell'altro, per cui verrà certamente scelto per primo.

In Puerto Rico il giocatore di turno sceglie uno dei personaggi disponibili, vincolando tutti i giocatori a eseguire la sua

stessa azione. Inoltre egli può godere di uno speciale beneficio che dipende dal personaggio scelto.

In Mondo senza fine il giocatore di turno estrae una carta Evento e la colloca secondo l'orientamento che preferisce, determinando così la rendita ottenuta da ciascun giocatore.

Le varianti del pattern si distinguono innanzitutto in base al modo in cui si tiene traccia dell'ordine di turno.

Nella variante *segnalino primo giocatore* si utilizza un gettone o qualche altro componente fisico per contraddistinguere il primo giocatore del round; tutti gli altri agiscono in senso orario o antiorario dopo di lui. Il segnalino viene assegnato ad un giocatore diverso ad ogni nuovo round.

In Stone Age i giocatori piazzano i propri lavoratori sul tabellone alternandosi in senso orario a partire dal primo giocatore.

In Niagara il primo giocatore è quello che possiede un segnalino a forma di salvagente: egli sarà il primo ad agire nella fase di risoluzione delle azioni.

Nella variante *scala del turno* si usano invece dei segnalini diversi per ciascun giocatore, o delle tessere numerate. I segnalini vengono ordinati in una scala crescente, cosicché il primo giocatore è quello il cui segnalino è in cima alla scala e gli altri seguono a scendere. Nel corso della partita l'ordine dei segnalini può cambiare per effetto di automatismi o azioni dei giocatori.

Caylus utilizza una scala per l'ordine di turno riportata direttamente sul tabellone di gioco.

In The Castles of Burgundy ogni giocatore pone un proprio segnalino su una scala del tabellone. Due segnalini possono occupare la stessa posizione e in tal caso vengono posti in pila, uno sull'altro: il segnalino in cima alla pila ha la priorità nell'ordine di turno.

In Egizia a ogni giocatore viene assegnata una diversa tessera numerata. Il primo giocatore è il proprietario della tessera 1, seguito dal proprietario della tessera 2, e così via.

Nella variante *ordine di azione* i giocatori agiscono secondo un ordine prestabilito che dipende dall'azione che hanno scelto. In genere questa variante garantisce che le azioni si susseguano secondo

un ordine logico, dando priorità a quelle azioni che acquistano un senso solo se eseguite per prime e lasciando per ultime quelle che necessitano di prerequisiti.

In Caylus la fase di risoluzione delle azioni segue l'ordine riportato sul tabellone. L'azione del Cancello, che permette di ricollocare un lavoratore su un'azione ancora disponibile, viene eseguita per prima, mentre la costruzione del Castello, che richiede come pagamento i cubetti raccolti dalle azioni precedenti, viene eseguita per ultima.

In Citadels l'ordine di risoluzione delle azioni dipende dai personaggi che i giocatori hanno scelto. Il primo a giocare è sempre l'Assassino: questi "uccide" un altro personaggio a scelta, che perderà il turno. Segue poi il Ladro, che deruba un altro personaggio dei propri soldi, e così via, fino al Mercenario.

Ne Il Castello le azioni dei personaggi si susseguono secondo un ordine prestabilito. Il Commerciante gioca per secondo e ha l'effetto di far accumulare risorse sulla torre difensiva; dopo di lui gioca il Muratore, che ottiene risorse prendendole dalla torre. Seguono altri personaggi che permettono di costruire edifici, fino all'ultimo, il Capomastro, che ottiene 5 punti per ogni edificio costruito nel turno in corso.

Un aspetto importante del pattern è il grado di controllo che i giocatori hanno sull'ordine di turno.

Nel caso più semplice non c'è alcun controllo: l'ordine di turno varia in modo completamente automatico. Un criterio molto usato prevede che il *segnalino primo giocatore* ruoti al termine di ogni round, passando da un giocatore al successivo secondo un verso prestabilito, orario o antiorario.

In Stone Age, quando tutti hanno piazzato i propri lavoratori, il round termina e il segnalino primo giocatore ruota in senso orario.

Talvolta il criterio tiene conto della posizione relativa tra i giocatori, in modo da beneficiare il loser o più in generale quei giocatori che risultino svantaggiati, anche solo temporaneamente.

In Kingsburg, dopo che i giocatori hanno lanciato i propri dadi, la scala dell'ordine di turno viene formata disponendo i

segnalini in base al risultato ottenuto, in modo che il giocatore con il totale più basso giochi per primo.

In Alta Tensione, l'ordine di turno si basa sul numero di città illuminate. Chi ne possiede di più diventa il primo giocatore, e in ciascuna fase del turno successivo giocherà sempre nella posizione più svantaggiosa, ovvero per primo nella fase d'asta e per ultimo nella fase di mercato.

In Egizia, al termine di ogni round le tessere dell'ordine di turno vengono ridistribuite tra i giocatori in base ai punti di ciascuno: il giocatore che ha meno punti riceve la tessera 1, il secondo con meno punti riceve la tessera 2 e così via. La tessera 1 dà il vantaggio di piazzare per primi.

In altri casi la posizione nell'ordine di turno dipende dalle scelte dei giocatori, ovvero rappresenta una risorsa da acquisire. Il diritto di giocare per primi diventa quindi un fattore di interazione competitiva e può succedere che rimanga allo stesso giocatore per più round.

In Caylus il piazzamento delle Stalle consente al giocatore di spostare il proprio segnalino in cima alla scala dell'ordine di turno. I segnalini degli altri giocatori si spostano automaticamente di una posizione verso il basso.

In Citadels il giocatore che rivela il personaggio del Re acquisisce un segnalino Corona, che gli permetterà di essere il primo a scegliere il personaggio nel turno successivo.

A volte una meccanica viene sovraccaricata (v. **Sovraccarico (280)**) in modo che abbia sia un effetto principale che un'influenza sull'ordine di turno.

In Agricola uno specifico piazzamento permette di diventare primo giocatore e, allo stesso tempo, di calare una carta Piccolo Miglioramento.

In The Castles of Burgundy, quando un giocatore aggiunge una Nave al proprio possedimento, non solo acquisisce immediatamente dei tasselli-merce ma avanza anche il suo segnalino sulla scala per l'ordine di turno.

Quando l'effetto sull'ordine di turno è collegato a diverse possibili azioni o benefici, si possono bilanciare i due fattori in modo che

a un beneficio notevole corrisponda una posizione svantaggiosa nell'ordine di turno e viceversa.

In Maharaja ogni Personaggio ha un diverso potere e un numero d'ordine: il Costruttore ha un effetto molto forte, perché fa risparmiare 3 pezzi d'oro nella costruzione di un Palazzo, ma agisce per ultimo; il Granduca, viceversa, non ha poteri ma agisce per primo.

In Steam i giocatori scelgono, ciascuno, una tessera Azione seguendo l'ordine indicato dalla scala del turno. Ciascuna tessera riporta uno speciale beneficio da usare nel turno corrente e un numero che stabilisce la nuova posizione del giocatore nella scala del turno.

In altre varianti la posizione nell'ordine di turno può essere influenzata spendendo una valuta di gioco. Ad esempio una specifica meccanica può consentire al giocatore di pagare risorse per acquisire maggiore priorità. In tal senso si utilizza spesso un'**Asta (315)** per l'ordine di turno.

In Steam i giocatori effettuano un'asta facendo un'offerta in denaro: colui che fa l'offerta più alta diventa il primo giocatore.

In Tikal, nella variante per esperti, si effettua un'asta per determinare l'ordine di turno. Il vincitore gioca per primo, scegliendo una delle tessere-territorio disponibili.

L'ordine di turno può anche seguire regole diverse quando si passa da una fase all'altra della partita.

In Caylus la fase di piazzamento procede secondo l'ordine che i segnalini dei giocatori occupano sulla scala del turno. La fase di risoluzione delle azioni, invece, segue l'ordine riportato sul tabellone.

In Citadels la scelta del personaggio avviene a partire dal giocatore in possesso della Corona, procedendo in senso orario. La risoluzione delle azioni, invece, segue l'ordine di priorità tra i personaggi.

In Vasco da Gama la fase di piazzamento procede in senso orario a partire dal Primo Giocatore, ovvero colui che è in possesso della tessera Condottiero. La fase di risoluzione dei piazzamenti segue invece l'ordine dei Numeri Sequenza: dei

cilindretti numerati che ciascun giocatore mette sopra i propri dischi azione nel momento in cui li piazza.

In Maharaja la scelta delle azioni è effettuata contemporaneamente da tutti i giocatori, mediante degli appositi dischi-azione. Successivamente i giocatori eseguono le azioni programmate secondo l'ordine dei Personaggi che ciascuno possiede.

Che conseguenze produce?

• *Bilanciamento* – Lo scopo principale del pattern è fare in modo che, nell'arco della partita, il vantaggio dovuto all'essere primi di turno sia distribuito su tutti i giocatori.

• *Obiettivo* – Se il diritto della prima mossa è una risorsa acquisibile, allora giocare per primi è il frutto di una scelta e può diventare un importante obiettivo, soprattutto in determinati momenti cruciali del gioco.

• *Stabilità* – Nelle varianti che assegnano al loser assoluto il diritto di essere primo di turno il pattern introduce un feedback negativo che può consentire buone possibilità di recupero.

• *Variabilità* – Il pattern crea situazioni molto variabili nel corso della partita: un giocatore che è primo in un dato turno può ritrovarsi ultimo nel successivo ed essere costretto, quindi, ad adattare continuamente la propria strategia alle nuove circostanze.

• *Beneficio indiretto* – Quando il *segnalino primo giocatore* è una risorsa acquisibile si può creare un fastidioso effetto per cui il giocatore a sinistra del primo ottiene il beneficio del secondo posto senza compiere alcuna azione, mentre quello a destra si ritrova, suo malgrado, in ultima posizione.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Privilegio di turno* – Individuate in cosa consiste il vantaggio dell'essere primi di turno o introducetene appositamente uno.

• *Verso di rotazione del primo giocatore* – Nelle varianti in cui un *segnalino primo giocatore* ruota automaticamente, è importante stabilirne il verso di rotazione. Se i turni dei giocatori si susseguono in senso orario ma il segnalino ruota nel verso opposto, antiorario, allora l'ultimo giocatore di un round sarà il primo nel round successivo;

ciò gli consentirà di giocare due turni consecutivi, con tutte le eventuali opportunità tattiche che questo comporta.

• *Competizione per l'ordine di turno* – Perché questa dinamica possa generarsi occorre che i giocatori conoscano in anticipo quali saranno le azioni o le risorse disponibili nel turno successivo o, in generale, quali saranno i vantaggi che deriveranno dall'agire per primi.

• *Scelta della posizione* – Se un'azione di gioco ha come unico effetto quello di far diventare primi di turno, essa potrebbe rappresentare un'alternativa poco appetibile. Potreste allora rafforzarla aggiungendovi ulteriori effetti (v. **Sovraccarico (280)**).

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Turno a rotazione*, in base al quale i turni dei giocatori si susseguono semplicemente uno dopo l'altro per tutta la partita, procedendo in senso orario a partire dal giocatore iniziale. In questo caso si può usare **Partenza asimmetrica (500)** per attenuare il lieve vantaggio del giocatore che comincia la partita per primo.

Il pattern è indispensabile in presenza di un **Draft (308)** a riduzione, in quanto il primo giocatore gode dell'innegabile vantaggio dato da una maggiore possibilità di scelta.

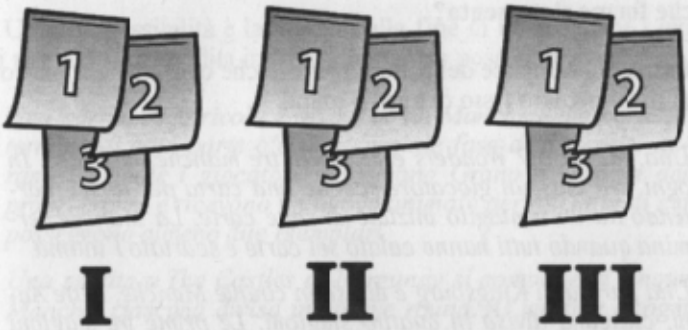
Sovraccarico (280) viene usato spesso per associare a una stessa azione di gioco due effetti: uno principale ed uno sull'ordine di turno.

Il *segnalino primo giocatore* e la posizione nella *scala del turno* sono entrambi forme di **Risorsa volatile (204)**.

Turno variabile diventa una forma di **Compensazione (430)** quando il diritto di giocare per primi è utilizzato per controbilanciare uno svantaggio.

MANCHE

Una porzione ben definita dell'intera partita, comprendente più turni e caratterizzata da una svolta significativa.



Una partita a Caylus si divide in tre manche, una per ciascuna sezione del castello: Segrete, Mura e Torri. Una manche termina quando il segnalino del Balivo raggiunge la casella corrispondente: in quel momento tutti i giocatori ricevono premi o penalità in funzione di quanto hanno contribuito alla costruzione del castello.

Descrizione generale

Nella suddivisione temporale di una partita l'unità di misura più elementare è il turno di gioco: l'arco di tempo in cui ciascun giocatore agisce individualmente. Spesso, però, i designer avvertono la necessità di partizionare la partita anche attraverso unità di tempo più estese, che racchiudano diversi turni e creino delle pause di maggior respiro nel ritmo del gioco.

L'idea di fondo di questo pattern consiste nella suddivisione dell'intera partita in due o più fasi distinte, dette manche. Spesso alla fine di una Manche segue una fase di *scoring*, caratterizzata dall'assegnazione di premi e penalità.

Qual è il suo scopo?

Il pattern spezza la monotonia della partita introducendo delle pause intermedie e dei punti di svolta significativi.

In che forme si presenta?

La forma più semplice del pattern prevede che ogni Manche sia composta di un numero fisso di turni o round.

Una partita a 7 Wonders è divisa in tre manche dette Ere. In ogni Era ciascun giocatore sceglie una carta per turno, partendo da un ventaglio iniziale di sette carte. La Manche termina quando tutti hanno calato sei carte e scartato l'ultima.

Una partita di Kingsburg è divisa in cinque Manche, dette Anni, ciascuna divisa in quattro stagioni. Le prime tre stagioni sono produttive, e vedono i giocatori impegnati nella costruzione di edifici, mentre l'ultima è quella della guerra, in cui i giocatori fronteggiano l'arrivo degli Invasori.

In altri casi una Manche ha una **Durata variabile (519)**, cioè termina al verificarsi di una particolare condizione.

In Oltremare, la carta Venezia viene posta, durante il setup, all'incirca a metà del mazzo di carte merci. Quando tale carta viene pescata, la prima manche della partita termina.

La fine di una manche segna sempre, nell'arco della partita, un punto di svolta che può assumere diversi significati.

Nel caso più frequente si ha uno *scoring*, ovvero una fase di calcolo del punteggio parziale accumulato dai giocatori fino a quel momento. Lo *scoring* prevede l'assegnazione di speciali premi e penalità.

In Oltremare al termine della prima Manche si svolge una fase di scoring intermedia: ogni giocatore riceve punti in base alle merci accumulate fino a quel momento, e perde un punto per ogni carta presente nel mazzo Pirati; inoltre il giocatore col maggior numero di Tessere Prestigio riceve un bonus di 6 punti.

In 7 Wonders, alla fine di un'Era ogni giocatore confronta la propria forza militare con i giocatori posti alla sua destra e

sinistra, e prende punti o penalità a seconda che vinca o perda il confronto.

In Tikal, quando viene estratta una tessera-vulcano ha luogo una fase di scoring: tutti i giocatori totalizzano punti in base ai tesori raccolti fino a quel momento.

Un'altra possibilità è la *rendita*: alla fine di una Manche i giocatori ricevono una rendita in base alle risorse possedute.

Una partita di Agricola è divisa in sei Manche dette parti. Al termine di ogni parte c'è una speciale fase di Raccolto, durante la quale i giocatori raccolgono Grano e Ortaggi dai propri campi e ricevono un nuovo animale per quei tipi di cui posseggono almeno due esemplari.

Una partita a The Castles of Burgundy si compone di cinque Manche, ciascuna divisa in cinque round. Al termine di ogni Manche ogni giocatore riceve una pepita d'argento per ogni miniera che possiede, più ulteriori risorse concesse da alcuni speciali edifici.

In altri casi si ha un *checkpoint*: un momento di verifica in cui si assegnano penalità ai giocatori che non abbiano soddisfatto determinate condizioni (v. **Vincolo differito (380)**).

In Caylus, quando le Segrete sono complete si procede alla prima fase di scoring: i giocatori che hanno contribuito almeno due volte alla costruzione del castello ottengono un Favore Reale, mentre coloro che non hanno dato alcun contributo perdono 2 punti vittoria.

In Agricola durante un Raccolto i giocatori devono sfamare la propria famiglia con una sufficiente quantità di cibo. Ogni cibo mancante comporta l'assegnazione di una carta Elemosina, che vale 3 punti negativi.

In Mondo senza fine, al termine di ognuna delle quattro Manche, dette Capitoli, i giocatori devono soddisfare alcuni Adempimenti, ovvero: consegnare due tasselli Devozione, due Grani e un numero di monete determinato casualmente. Ogni mancato Adempimento comporta una penalità.

Più in generale il passaggio da una Manche all'altra può servire a ridefinire lo stato del gioco, introducendo nuove opportunità per i

giocatori, eliminandone alcune o addirittura ponendo diversi obiettivi da raggiungere.

Una partita ad Alta Tensione si divide in tre periodi. Nel primo periodo ogni città può essere occupata da un unico giocatore. Nel secondo periodo le città già occupate diventano disponibili anche per un secondo giocatore, diverso dal primo. Analogamente, nel terzo periodo ogni città può essere occupata una terza volta.

In Mondo senza fine al termine di ogni Capitolo si eseguono alcune istruzioni: un materiale da costruzione viene aggiunto a ogni progetto ancora incompleto e gli eventi permanenti ancora in gioco vengono scartati.

In The Castles of Burgundy, all'inizio di ogni manche vengono rimossi dal tabellone tutti i tasselli rimasti e nuovi tasselli vengono aggiunti negli spazi previsti.

In Tempus la partita è divisa in dieci Ere, ognuna delle quali rappresenta una Manche di gioco. Al termine di un'Era una speciale fase di Progresso determina quali giocatori riescono ad avanzare all'Era successiva.

Che conseguenze produce?

• *Struttura dinamica* – L'effetto principale del pattern è quello di rifinire la struttura dinamica del sistema di gioco, introducendo un'alternanza tra fasi di gioco vere e proprie e momenti di pausa, in cui i giocatori raccolgono i frutti delle strategie perseguite.

• *Tensione e premi intermedi* – Se un obiettivo viene premiato solo alla fine della partita il gioco può perdere un po' di mordente. Per aggiungere tensione può essere utile prevedere dei premi intermedi al termine di ogni Manche, spingendo il giocatore a focalizzarsi su alcuni obiettivi fin dai primi turni.

• *Stabilità* – La terminazione di una manche comporta la definizione di un nuovo stato di partenza: le risorse già sfruttate vengono eliminate, nuove risorse vengono portate in gioco, sul tabellone divengono disponibili nuovi spazi o nuove possibilità. Ciò fornisce ai giocatori un momento di respiro, ponendo allo stesso tempo le premesse per un recupero dei loser.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Criterio di fine manche* – Se una Manche ha una durata non prestabilita la sua terminazione dipende da un apposito criterio, come l'arrivo di un segnalino in una determinata casella o l'esaurimento di una risorsa. Il pattern **Durata variabile (519)** tratta in dettaglio questo aspetto.

• *Conservazione delle risorse* – Che cosa conservano i giocatori da una Manche all'altra? Al termine di una Manche il giocatore potrebbe essere costretto a scartare tutte le risorse accumulate fino a quel momento, oppure potrebbe conservarne una parte. La seconda possibilità garantisce un po' di memoria tra una Manche e l'altra.

In Oltremare, dopo lo scoring della prima Manche il giocatore conserva, per la seconda parte del gioco, un solo gruppo di carte con la stessa merce e scarta tutte le altre carte.

In Tikal, dopo una fase di scoring i giocatori conservano tutti i propri tesori per gli scoring successivi

• *Incremento dei premi* – Come criterio generale, i premi o le risorse ottenibili dai giocatori dovrebbero aumentare nel passaggio da una Manche alla successiva, in modo da permettere ai giocatori rimasti indietro di recuperare.

In 7 Wonders i punti ottenibili da una vittoria militare crescono a ogni Era. Nella prima era il giocatore guadagna solo 1 punto per ogni confronto vinto, nella seconda il premio è di 3 punti, nella terza il premio arriva a 5 punti.

• *Ridefinizione dello stato* – Che cosa cambia da una Manche all'altra? Dovete stabilire che cosa il giocatore non può più fare e quali sono, invece, le nuove opportunità che gli si offrono.

• *Obiettivi differenziati* – Quando gli obiettivi sono differenti da una Manche all'altra, è importante che i due obiettivi siano correlati, in modo da creare un legame di continuità tra le manche. Ad esempio, i premi ottenuti dal raggiungimento del primo obiettivo potrebbero essere delle risorse utili nella manche successiva.

Relazioni con altri pattern

La forma duale di questo pattern prevede un susseguirsi ininterrotto di turni o round, senza fasi di *scoring* intermedie.

Durata variabile (519) può offrire spunti per definire la durata e la terminazione di ciascuna Manche.

Nella fase di *scoring* si usano spesso criteri basati sul pattern **Bonus (364)** per l'assegnazione di premi relativi al raggiungimento di un obiettivo o al possesso di una **Maggioranza (334)** di risorse.

La fine di una Manche funge spesso da *checkpoint* per la verifica di un **Vincolo differito (380)**.

Si può applicare **Escalation (411)** per introdurre, tra una Manche e l'altra, nuove risorse più potenti, ostacoli più difficili da superare o premi e penalità di entità crescente.

Se al termine di una Manche vi sono delle risorse da eliminare dal gioco, si può prendere in considerazione il pattern **Riciclo (450)**.

Una **Compensazione (430)** può essere fornita a quei giocatori che, al termine di una Manche, risultino in svantaggio rispetto agli avversari.

DURATA VARIABILE

La variabilità nella durata di una partita o di una sua fase.

In Caylus la pedina del Balivo avanza automaticamente al termine di ogni round. Se tale pedina si trova più avanti rispetto al Prevosto, allora si muove di un solo spazio, mentre se si trova più indietro avanza di due spazi. Quando la pedina raggiunge lo spazio corrispondente all'ultima sezione del castello, la partita finisce.

Descrizione generale

Quando il numero di turni della partita è stabilito in anticipo, il giocatore può fare tutti i calcoli necessari per assicurarsi di raggiungere gli obiettivi prefissati nel tempo disponibile. A volte, però, il designer vuole introdurre un po' di incertezza al riguardo, facendo in modo che la partita possa durare qualche turno in più o in meno rispetto al preventivato.

Per semplicità nel seguito faremo riferimento alla terminazione della partita, ma il pattern può riguardare anche la fine di una singola manche.

Durata variabile stabilisce un *criterio di terminazione* per una partita o una sua fase, in modo che il numero totale di turni giocati non sia prestabilito.

Qual è il suo scopo?

Il pattern ha lo scopo di creare incertezza sul momento esatto in cui la partita finirà, aumentando la tensione negli ultimi turni di gioco.

In che forme si presenta?

Le varianti del pattern si distinguono per il tipo di criterio e per il grado di controllo che i giocatori hanno su di esso.

Nella variante *terminazione automatica* la fine della partita dipende da un evento casuale o da un automatismo, come l'estrazione di una particolare carta o il sopraggiungere di un evento.

Se si utilizza un mazzo di carte, in genere è previsto un procedimento standard per la preparazione del mazzo in modo che la carta di terminazione venga estratta in un momento approssimativamente prevedibile (es. una delle ultime 5 carte del mazzo).

In Oltremare una speciale carta Venezia viene messa all'incirca a metà del mazzo merci. L'estrazione di questa carta segna la fine della prima manche di gioco.

In Tikal le tessere-territorio sono divise in sette gruppi distinti, che vengono mischiati separatamente e poi raggruppati in un'unica pila. Esse comprendono in tutto tre tessere Vulcano. Ogni volta che un giocatore pesca un Vulcano termina una manche di gioco e ha luogo una fase di scoring.

In altri casi il criterio corrisponde al verificarsi di una particolare situazione di gioco. Ad esempio un contatore può tener traccia di alcuni eventi e determinare la fine della partita dopo un tot di occorrenze.

In Pandemia la partita può terminare in diversi modi. Una delle possibilità è che si verifichi l'ottavo outbreak, nel qual caso tutti i giocatori sono sconfitti.

Nella *terminazione semi-automatica* i giocatori hanno un controllo parziale sull'automatismo e possono tentare di abbreviare o prolungare la partita.

In Caylus i giocatori hanno la possibilità di muovere il Prevosto. Portandolo in una posizione avanzata possono far sì che il Balivo si sposti di due spazi invece che di uno, accelerando la fine della partita.

Altre varianti del pattern sono caratterizzate da un grado di controllo maggiore.

Nella variante *terminazione a vittoria* il gioco termina appena è noto il vincitore. Ciò accade nei giochi a eliminazione, in cui l'ulti-

mo sopravvissuto vince, o nei giochi di corsa, in cui a vincere è il primo giocatore che raggiunge un determinato traguardo o obiettivo.

In Monopoly il gioco termina quando tutti i giocatori tranne uno sono falliti. L'ultimo rimasto è il vincitore.

Ne I Coloni di Catan la partita termina appena un giocatore totalizza 10 punti vittoria: egli è il vincitore.

La *terminazione a obiettivo* fa terminare la partita quando uno o più giocatori raggiungono un obiettivo target. A volte chi chiude la partita ottiene un **Bonus (364)** in punti, ma non è detto che risulti vincitore.

In Alta Tensione la partita finisce appena uno o più giocatori posseggono almeno 17 città nella propria rete elettrica. Il giocatore che riesce ad alimentare più città di tutti è il vincitore.

In Citadels la partita finisce quando almeno uno dei giocatori costruisce l'ottavo quartiere della propria città. Il vincitore è il giocatore con più punti.

In Thurn and Taxis la partita termina nel round in cui uno o più giocatori riescono a chiudere un percorso di lunghezza 7. Il primo giocatore che ci riesce ottiene un punto bonus; poi si procede al calcolo dei punti per determinare il vincitore.

In Maharaja la partita si chiude quando almeno un giocatore riesce a costruire il settimo palazzo. Il vincitore è chi ha costruito più palazzi.

La *terminazione a esaurimento* si basa sul pattern **Risorsa limitata (347)**: la manche o la partita termina quando una determinata risorsa si esaurisce completamente.

In Dominion la partita termina quando il mazzo delle Province si esaurisce oppure quando si esauriscono tre mazzetti di carte qualsiasi.

In Einfach Genial la partita finisce quando non è più possibile piazzare alcuna tessera sul tabellone perché non c'è più spazio.

Un'ultima variante prevede *criteri di terminazione multipli*. In questo caso è sufficiente che uno solo dei criteri sia verificato perché la partita abbia termine.

In Niagara il gioco termina quando uno dei giocatori ha raccolto cinque gemme di colori diversi, oppure quattro gemme dello stesso colore o sette gemme qualsiasi: egli è il vincitore.

In Puerto Rico la partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni: i punti vittoria si esauriscono, non ci sono sufficienti coloni da rimpinguare sulla nave o uno dei giocatori completa la sezione edifici della propria plancia.

In Stone Age la partita può finire o per esaurimento delle carte civilizzazione oppure perché si svuota completamente una delle pile di edifici.

Che conseguenze produce?

• *Tensione e Incertezza* – L'incertezza sulla durata esatta della partita crea una notevole tensione nelle fasi finali, dovuta al fatto che i giocatori si affretteranno a completare le loro operazioni e a racimolare gli ultimi punti prima che sia troppo tardi.

• *Controllabilità* – Nelle varianti che offrono un controllo sul momento di terminazione il pattern permette al giocatore di allungare o abbreviare la partita, in base alle sue specifiche esigenze.

• *Partita infinita* – La controllabilità totale sul momento di terminazione può rivelarsi un'arma a doppio taglio: da un lato offre più scelta ai giocatori, dall'altro può capitare che nessun giocatore abbia interesse a terminare il gioco, perché non in possesso di un vantaggio significativo. In questo caso la partita rischia di non avere mai fine. Il problema si può risolvere introducendo *criteri di terminazione multipli* o ricorrendo a una *terminazione semi-automatica*.

• *Stabilità* – Il pattern può avere una certa influenza sulla stabilità del sistema: se la partita si allunga i loser hanno più tempo per recuperare, mentre se si accorcia è il leader ad essere favorito, dato che egli ha tutto l'interesse ad accelerare la propria vittoria.

• *Variabilità* – Se la durata del gioco è variabile ci saranno partite più brevi e partite che si protrarranno a lungo. A seconda dei casi i giocatori avranno bisogno di adottare strategie differenti e ciò potrebbe aumentare la longevità.

Che cosa deve stabilire il designer?

• *Automatismo o controllo* – Il designer deve definire il *criterio di terminazione* e stabilirne la controllabilità, in un intervallo che va dall'automatismo puro al controllo totale da parte dei giocatori.

• *Turno finale aggiuntivo* – Al verificarsi del *criterio di terminazione* il gioco può terminare immediatamente oppure tutti possono avere a disposizione un ulteriore turno conclusivo.

Relazioni con altri pattern

Il pattern duale è *Durata fissa*. Esso contempla tutti i casi in cui il gioco dura un numero prestabilito di turni o manche.

Manche (513) è un pattern correlato: la durata di una manche può infatti essere variabile.

Per introdurre una *terminazione automatica* si possono usare i pattern **Evento (440)** o **Side effect (420)**.

Capitolo VI

COME UTILIZZARE I PATTERN

Ora che abbiamo a disposizione un catalogo di pattern e una serie di strumenti di analisi, dobbiamo chiederci quale sia il modo migliore di utilizzare tutto questo materiale. In realtà non c'è un sistema unico o preferibile in assoluto: ognuno deve sentirsi libero di utilizzare queste informazioni come meglio crede. Ad ogni modo daremo qui qualche suggerimento per mostrare le potenzialità dei concetti finora esposti.

Inoltre alle pagine 531-543 troverete alcune tabelle che vi saranno di aiuto per individuare i pattern potenzialmente più utili in ogni circostanza.

Individuare e risolvere una criticità di design

La risoluzione dei problemi è l'attività di design che prende probabilmente più tempo durante lo sviluppo di un gioco. Potete quindi supportarla mediante l'utilizzo dei pattern, procedendo nel modo che segue.

Innanzitutto individuate con chiarezza qual è il difetto o la criticità che si può riscontrare nel vostro gioco: una criticità è generalmente una dinamica generata da scelte di design non adeguate. Per individuarla potete procedere per esclusione, partendo dall'elenco ordinato delle dieci dimensioni e prendendone in considerazione una alla volta: forse il gioco manca di obiettivi intermedi (Obiettivi)? Oppure si tratta di un problema legato alle scelte (Controllabilità)? O piuttosto si sente una mancanza di mordente e competizione tra i giocatori (Tensione o Interazione)? Stabilita qual è la dimensione di interesse, potete consultare, nel relativo capitolo, il paragrafo *Pattern di supporto*, in modo da avere un primo elenco dei pattern che potreste prendere in considerazione per risolvere il problema. A tale scopo potete anche utilizzare la tabella Pattern e dimensioni, a pagina 541.

Applicare un nuovo pattern

Se avete individuato un pattern che vi sembra adatto da inserire nel vostro gioco, o che suscita la vostra curiosità, leggetene la scheda per prendere spunto dagli esempi riportati e provate ad applicarlo. Studiandone gli esempi e le varianti vi farete un'idea delle diverse interpretazioni cui il pattern si presta e potreste cercare di inserirlo nel vostro gioco in modo originale.

Non trascurate poi di leggere il paragrafo *Relazioni con altri pattern*, che potrà indirizzarvi verso ulteriori pattern alternativi o complementari a quello che avrete scelto.

Modificare una meccanica

Usando come punto di partenza un pattern che avete già applicato nel vostro gioco, potreste leggerne la scheda per verificare se avete tenuto conto di tutte le conseguenze o implicazioni del pattern, oppure per confrontare la vostra interpretazione del pattern con quella presente negli altri giochi riportati come esempi. Potreste provare a cambiare dei parametri o a utilizzare una diversa variante per vedere se riuscite a ottenere dei risultati migliori.

Infine potreste leggere il paragrafo *Relazioni con altri pattern* per individuare dei pattern con cui integrare o sostituire quello attualmente in uso.

Nella tabella alla pagina successiva sono riassunte tutte le motivazioni più importanti per le quali un pattern può essere utilizzato.

Motivazione	Descrizione
Comunicare un'idea	Esprimere un'idea complessa attraverso un unico nome. Creare un vocabolario condiviso tra i game designer.
Analizzare un gioco	Scomporre una meccanica nelle sue componenti fondamentali. Individuare la presenza di uno stesso concetto in meccaniche e giochi differenti.
Supportare la creatività	Selezionare casualmente uno o due pattern e provare a inserirli nel gioco, magari utilizzandoli come base di una nuova meccanica. Individuare più alternative possibili, sia in termini di variazioni di parametri di un dato pattern, sia in termini di pattern alternativi, simili o duali rispetto a quello applicato. Sfruttare le sinergie tra pattern, affiancando a un dato pattern uno ad esso complementare.
Risolvere un problema	Individuare il problema e applicare un pattern adatto a risolverlo. Eliminare o attenuare una dinamica indesiderata. Conoscere le conseguenze e i parametri di un pattern per applicarlo nel modo migliore.
Migliorare un gioco	Aggiungere vivacità, tensione o variabilità in un gioco. Aggiungere o rimuovere una dinamica, incoraggiando o scoraggiando una certa condotta di gioco. Creare un'estetica, facendo sì che il giocatore provi una determinata sensazione.

Tabella 12: utilizzi dei pattern.

CONCLUSIONI

Il mondo del game design è vasto e articolato; l'arte e la scienza che sono alla base della creazione di un gioco da tavolo non si possono ridurre a una serie di regole né codificare completamente attraverso pattern e tecniche. È per questo che tutte le idee e i concetti di cui abbiamo parlato in questo manuale sono soltanto una piccola parte di ciò che si può dire sul game design: molto di quello che occorre per creare un buon gioco può essere appreso soltanto attraverso l'esperienza. Da parte mia spero di aver dato un contributo significativo alla sistemazione teorica di questa disciplina, che è tanto affascinante quanto complessa.

Ai lettori che mi hanno pazientemente seguito fin qui auguro di poter sempre portare avanti la loro passione.

Sarò felice di ricevere commenti, suggerimenti e critiche da parte di chiunque vorrà esprimere il proprio parere su questo lavoro o contattarmi per maggiori informazioni.

Potete scrivermi al seguente indirizzo:

boardgamepattern@gmail.com

Motivazione	Descrizione
Comunicare un'idea	Elaborare un'idea, un concetto, un'opinione, un dilemma, un'ipotesi
Sopportare la creatività	Individuare un'idea, un'opinione, un dilemma, un'ipotesi
	Strutturare le energie tra pattern, affinandole a un dato pattern uno sull'altro complementare.
Risolvere un problema	Elaborare un'idea, un concetto, un'opinione, un dilemma, un'ipotesi
	Applicare a un problema di un pattern per applicarlo in modo ingegnoso.
Migliorare un gioco	Aggiungere vincoli, tensione o variabilità in un gioco.
	Aggiungere o rimuovere una dinamica, incoraggiando o scoraggiando una certa condotta di gioco.
	Creare un mashup, trovando il che il giocatore provi una dinamica sorprendente.

Tabella 12: utilizzi del pattern.

Tabelle

TABELLA DEI PATTERN

Nome	Categoria	Definizione	Esempio	Pagina
Asta	Meccanica	*L'assegnazione di una risorsa al giocatore che effettua l'offerta migliore.*	Alta Tensione: le centrali elettriche vengono messe all'asta tra i giocatori.	315
Attacco	Dinamizzatore	*Un'azione che permette a un giocatore di danneggiare un avversario.*	I Coloni di Catan: la meccanica del Brigante permette di attaccare uno o più avversari.	327
Bonus	Dinamizzatore	*Una ricompensa extra che il giocatore riceve al raggiungimento di un obiettivo.*	Zocloretto: il giocatore che completa un recinto ottiene immediatamente un premio in monete.	364
Classificazione	Risorsa	*La suddivisione di una risorsa in categorie distinte, in modo che ogni categoria abbia delle caratteristiche proprie.*	Magic the Gathering: le carte sono suddivise in cinque colori.	250
Combo	Risorsa	*Una combinazione di risorse che produce un unico effetto risultante o una serie di effetti che si integrano in modo vantaggioso.*	Dominion: la Fucina, che fa pescare tre carte, va in combo con il Villaggio, che permette di giocare più carte per turno.	237
Compensazione	Automatismo	*Un aiuto fornito a un giocatore che abbia subito un danno o che si trovi in svantaggio.*	Kingsburg: il segnalino Agente del Re permette di influenzare un Consigliere già scelto da un avversario.	430
Conversione	Meccanica	*Lo scarto di risorse in cambio di risorse di tipo diverso.*	I Coloni di Catan: tramite un porto o il commercio con gli avversari un giocatore può cambiare le materie in proprio possesso.	302
Corsa	Dinamizzatore	*L'assegnazione di un premio al giocatore che raggiunge per primo un determinato obiettivo.*	Thurn and Taxis: la tessera-bonus di 1 punto è assegnata a chi per primo chiude un percorso di lunghezza 7.	342

Nome	Categoria	Definizione	Esempio	Pagina
Deterrente	Dinamizzatore	*Una regola o un espediente che agisce come un freno nei confronti di una dinamica.*	Dixit: il Narratore fa zero punti sia quando tutti indovinano la carta da lui scelta, sia quando non vi riesce nessuno.	389
Difesa	Dinamizzatore	*Una risorsa o un'azione che si oppone al danno provocato da un avversario o da un evento sfavorevole.*	Bang!: la carta Mancato! permette di evitare gli effetti di un Bang!.	353
Draft	Meccanica	*La scelta di una risorse in un insieme di risorse visibili, spesso estratte a caso.*	Thurn and Taxis: il giocatore sceglie una carta Città da un insieme di 6 carte scoperte.	308
Durata variabile	Strutturale	*La variabilità nella durata di una partita o di una sua fase.*	Caylus: il movimento del Balivo determina la fine della partita.	519
Effetto speciale	Automatismo	*Un premio immediato e rilevante che il giocatore ottiene in circostanze eccezionali.*	Monopoly: un numero doppio sui dadi permette di giocare un nuovo turno.	426
Effetto variabile	Meccanica	*Un effetto che può cambiare a ogni attivazione della meccanica che lo produce.*	Puerto Rico: la distribuzione dei coloni ai giocatori, tramite il Sindaco, varia quantitativamente in base alle circostanze.	294
Escalation	Dinamizzatore	*L'aumento delle scelte, dell'efficacia delle risorse o delle difficoltà da affrontare nel corso della partita.*	Kingsburg: nel corso della partita i giocatori costruiscono edifici via via più potenti e gli Invasori aumentano la propria forza.	411
Evento	Automatismo	*Un avvenimento di gioco non del tutto prevedibile e in grado di influenzare più giocatori.*	I Pilastri della Terra: la carta Evento rivelata a ogni turno ha effetto su tutti i giocatori.	440
Informazione nascosta	Dinamizzatore	*Un'informazione di gioco sconosciuta a tutti i giocatori o nota solo ad alcuni di essi.*	I Coloni di Catan: le carte Sviluppo vengono pescate da un mazzo coperto e mantenute nascoste agli avversari.	403

Nome	Categoria	Definizione	Esempio	Pagina
Involver	Automatismo	*Un effetto che coinvolge un giocatore al di fuori del suo turno.*	Bang!: la carta Emporio, quando calata da un giocatore, permette a tutti di ottenere una nuova carta.	435
Jolly	Risorsa	*Una risorsa o un'azione la cui natura effettiva viene scelta dal giocatore.*	Giochi di carte francesi: la carta jolly può assumere un valore a scelta.	233
Maggioranza	Dinamizzatore	*L'assegnazione di un premio al giocatore che possiede il maggior numero di esemplari di una data risorsa.*	I Coloni di Catan: il certificato "La strada più lunga" assegna 2 punti al giocatore col maggior numero di tratti di strada consecutivi.	334
Malus	Dinamizzatore	*Una penalità che il giocatore riceve quando non raggiunge un obiettivo o in altre particolari circostanze.*	Zooloretto: a fine partita il giocatore riceve punti negativi per gli animali presenti nella Stalla.	372
Manche	Strutturale	*Una porzione ben definita dell'intera partita, comprendente più turni e caratterizzata da una svolta significativa.*	Caylus: il castello è diviso in Segrete, Mura e Torri, e a ciascuna sezione corrisponde una Manche di gioco.	513
Modificatore	Meccanica	*Una risorsa che permette di alterare i parametri o i vincoli di una meccanica.*	Kingsburg: i gettoni "+ 2" permettono di modificare il valore di un gruppo di dadi.	287
Mosse multiple	Strutturale	*La possibilità di effettuare più mosse in un'unità di tempo.*	Pandemia: il giocatore può eseguire fino a 4 azioni per turno.	487
Partenza asimmetrica	Strutturale	*L'assegnazione di risorse differenti a ciascun giocatore nella fase di setup.*	Caylus: a inizio partita ciascun giocatore riceve un numero diverso di denari, in base all'ordine di turno.	500
Pedina mobile	Risorsa	*Una risorsa neutrale che tutti i giocatori possono manovrare per alterare lo stato del gioco.*	Blue Moon City: i draghi si spostano sulla mappa di gioco e forniscono delle scaglie al giocatore che li sfrutta.	212

Nome	Categoria	Definizione	Esempio	Pagina
Potere permanente	Risorsa	*Una risorsa permanente che il giocatore può usare più volte per ottenere altre risorse o benefici.*	Puerto Rico: gli edifici piccoli vengono usati senza che si consumino.	196
Produzione automatica	Automatismo	*L'ottenimento di una risorsa in modo automatico, con una cadenza regolare o variabile.*	Stone Age: l'Agricoltura fornisce automaticamente cibo alla fine di ogni round.	455
Progressione	Risorsa	*Una collezione di risorse che produce effetti crescenti col numero di esemplari.*	Bohnanza: la vendita dei fagioli di un campo fornisce soldi in quantità crescente col numero di fagioli.	227
Punto di accumulazione	Automatismo	*Una scelta in corrispondenza della quale si accumulano risorse che il giocatore può acquisire tutte in una volta.*	Puerto Rico: nuovi dobloni si accumulano, alla fine del round, sui personaggi che non sono stati selezionati.	446
Replicazione	Strutturale	*La ripetizione di un concetto all'interno del gioco, con l'introduzione di differenze tra una replica e l'altra.*	Ticket to Ride: il tabellone mostra numerose città e diverse linee di collegamento tra di esse.	476
Requisiti multipli	Meccanica	*La compresenza di più requisiti in un'unica meccanica.*	Egizia: per costruire su un sito occorre spendere pietre e possedere una forza lavoro sufficiente.	269
Ribaltone	Dinamizzatore	*La possibilità di trasformare uno svantaggio in un vantaggio.*	That's Life: le tessere Quadrifoglio trasformano le tessere negative in punti positivi.	359
Riciclo	Automatismo	*La reintroduzione nel gioco di una risorsa sfruttata o scartata.*	Blue Moon City: le tessere edificio completate vengono capovolte e influenzano il completamento di quelle adiacenti.	450
Rischio bilanciato	Dinamizzatore	*La contrapposizione di due alternative: una più sicura, l'altra più rischiosa ma anche potenzialmente più remunerativa.*	Ticket to Ride: una carta Biglietto fornisce punti positivi se si completa l'obiettivo, negativi altrimenti.	397

Nome	Categoria	Definizione	Esempio	Pagina
Risorsa limitata	Dinamizzatore	*Una risorsa esclusiva disponibile in quantità limitata per l'acquisizione da parte dei giocatori.*	Dominion: i mazzetti di carte acquistabili dai giocatori comprendono solo 10 carte.	347
Risorsa polivalente	Strutturale	*Una risorsa che può essere utilizzata in almeno due modi diversi.*	Blue Moon City: una carta Popolo può essere usata per costruire qualcosa o per attivare un particolare effetto.	462
Risorsa valorizzata	Risorsa	*Una risorsa dotata di uno o più attributi, tali che il loro valore sia differente da un esemplare all'altro.*	Vasco da Gama: le tessere Nave si distinguono per costo e capacità di navigazione.	244
Risorsa volatile	Risorsa	*Una risorsa non consumabile che rimane in possesso del giocatore per un limitato periodo di tempo.*	Vasco da Gama: le tessere Personaggio rimangono a un giocatore finché non gli vengono sottratte.	204
Scelta simultanea	Meccanica	*Una scelta che tutti i giocatori effettuano contemporaneamente.*	Niagara: i giocatori scelgono contemporaneamente una tessera Pagaia a ogni turno.	320
Sequenza	Risorsa	*Una collezione di risorse che rispetta un criterio di ordinamento.*	Thurn and Taxis: un percorso di collegamento tra città è una sequenza di carte.	222
Set	Risorsa	*Una collezione di risorse di cui siano specificati il numero e il tipo.*	I Coloni di Catan: il costo di costruzione di una colonia è un set di materie.	217
Side effect	Automatismo	*Un effetto collaterale di una meccanica, sul quale il giocatore ha poco o nessun controllo.*	Il verme è tratto: quando un giocatore fallisce il turno una delle tessere viene capovolta.	420
Sorgente alternativa	Strutturale	*La possibilità di ottenere una risorsa o un effetto in almeno due modi differenti.*	I Coloni di Catan: le principali sorgenti di materie sono le colonie e il commercio.	468
Sotto-scelta	Strutturale	*La presenza di un'ulteriore scelta all'interno di un'alternativa.*	Puerto Rico: a ogni personaggio corrisponde un'azione, e a ogni azione corrispondono diverse alternative.	482

Nome	Categoria	Definizione	Esempio	Pagina
Sovraccarico	Meccanica	*La compresenza di più effetti in un'unica meccanica.*	Carcassonne: una tessera contiene molti elementi diversi, quali campi, strade o città.	280
Stato intermedio	Meccanica	*Uno stato in cui una risorsa si trova dopo l'acquisizione, che precede lo stato finale in cui la risorsa può essere pienamente utilizzata.*	Magic: the Gathering: una carta appena pescata dal mazzo entra nella mano del giocatore, e solo successivamente viene messa a terra.	275
Turno frammentato	Strutturale	*L'alternarsi dei giocatori nell'esecuzione di una singola mossa per volta.*	Stone Age: i giocatori si alternano nel piazzare i propri omini sulla mappa.	494
Turno variabile	Strutturale	*La variazione dell'ordine di turno durante la partita.*	Caylus: la posizione dei segnalini sulla scala del turno varia durante la partita.	505
Vincolo differito	Dinamizzatore	*Un vincolo la cui verifica avviene in un preciso momento del gioco e la cui violazione comporta una penalità.*	Stone Age: alla fine di ogni round è necessario nutrire la propria popolazione.	380
Vincolo immediato	Meccanica	*Un obbligo o un divieto che il giocatore deve rispettare nell'esecuzione di una mossa.*	Carcassonne: il piazzamento di una tessera deve rispettare dei vincoli di adiacenza ad altre tessere.	261

TABELLA CRITICITÀ E PATTERN

Questa tabella riporta nella prima colonna i difetti e gli aspetti critici che più frequentemente si possono riscontrare in un gioco in via di sviluppo, e nella seconda colonna alcuni pattern adeguati alla correzione di tali difetti.

Criticità	Pattern di riferimento
Alternativa inferiore	Sovraccarico (280). Vedi anche i pattern di supporto al Bilanciamento.
Analisi-paralisi	Informazione nascosta (403), Vincolo immediato (261).
Attacco debole	Sovraccarico (280), Attacco (327) (*multiplo*).
Difficoltà di rimonta	Compensazione (430). Vedi anche i pattern di supporto alla Stabilità.
Downtime eccessivo	Scelta simultanea (320), Turno frammentato (494), Involver (435). Vedi anche i pattern di supporto al Coinvolgimento.
Eccesso di alea	Draft (308), Compensazione (430), Sovraccarico (280), Modificatore (287), Difesa (353), Ribaltone (359), Rischio bilanciato (397). Vedi anche i pattern di supporto alla Controllabilità.
Eccesso di scelta	Vincolo immediato (261).
Frustrazione	Compensazione (430), Ribaltone (359), Difesa (353).
Kingmaking	Informazione nascosta (403), Attacco (327) (*multiplo* o *indiretto*).
Predicibilità	Scelta simultanea (320), Informazione nascosta (403).
Ripetitività	Side effect (420), Effetto variabile (294), Draft (308), Riciclo (450), Combo (237), Manche (513), Modificatore (287), Sorgente alternativa (468). Vedi anche i pattern di supporto alla Variabilità.

Criticità	Pattern di riferimento
Risorsa debole	Conversione (302), Risorsa polivalente (462), Draft (308), Jolly (233), Maggioranza (334), Sovraccarico (280), Informazione nascosta (403).
Runaway leader	Attacco (327), Compensazione (430). Vedi anche i pattern di supporto alla Stabilità.
Sbilanciamento	Requisiti multipli (269), Sovraccarico (280), Rischio bilanciato (397), Involver (435). Vedi anche i pattern di supporto al Bilanciamento.
Scarsa controllabilità	Draft (308), Conversione (302), Modificatore (287), Difesa (353), Ribaltone (359). Vedi anche i pattern di supporto alla Controllabilità.
Scarsa interazione	Attacco (327), Maggioranza (334), Corsa (342), Risorsa limitata (347). Vedi anche i pattern di supporto all'Interazione.
Scarsa memoria	Potere permanente (196), Progressione (227). Vedi anche i pattern di supporto alla Memoria.
Scarsa tensione	Deterrente (389), Vincolo immediato (261), Vincolo differito (380), Informazione nascosta (403), Risorsa limitata (347), Escalation (411). Vedi anche i pattern di supporto alla Tensione.
Scarsità di scelta	Replicazione (476), Classificazione (250), Sorgente alternativa (468), Risorsa polivalente (462), Effetto variabile (294), Sotto-scelta (482), Draft (308). Vedi anche i pattern di supporto alla Controllabilità.
Scelta cieca	Draft (308). Vedi anche i pattern di supporto alla Controllabilità.
Scelta indifferente	Risorsa valorizzata (244), Classificazione (250), Sovraccarico (280), Rischio bilanciato (397). Vedi anche i pattern di supporto al Bilanciamento.
Scelta ovvia	Sovraccarico (280). Vedi anche i pattern di supporto al Bilanciamento.

TABELLA CATEGORIE DI PATTERN

Il raggruppamento dei pattern in categorie rappresenta un ulteriore schema di classificazione dei pattern, alternativo a quello basato sugli elementi. Ciò ha lo scopo di facilitare la ricerca del pattern più adeguato alla risoluzione di un determinato problema di progettazione.

I pattern di ciascuna categorie tendono ad essere usati in alternativa, offrendo quindi diversi modi per risolvere uno stesso problema. Tuttavia ciò non va inteso in senso troppo stringente: nulla impedisce di combinare insieme più pattern della stessa categoria, ottenendo così effetti molto interessanti.

Categoria	Descrizione	Pattern
Aiuti e difese	Forniscono mezzi per evitare o ridurre gli svantaggi.	Difesa (353), Compensazione (430), Ribaltone (359).
Alea e incertezza	Creano fattori aleatori o imprevedibili.	Rischio bilanciato (397), Informazione nascosta (403), Scelta simultanea (320), Evento (440).
Classificatori	Riguardano la differenziazione degli esemplari di una risorsa.	Replicazione (476), Classificazione (250), Risorsa valorizzata (244).
Combinazioni	Sono combinazioni notevoli di risorse.	Set (217), Progressione (227), Sequenza (222).
Competizione	Creano dinamiche di interazione competitiva.	Attacco (327), Maggioranza (334), Corsa (342), Risorsa limitata (347).
Connettori	Creano un collegamento tra due meccaniche.	Requisiti multipli (269), Sovraccarico (280), Risorsa polivalente (462), Sorgente alternativa (468).
Ostacoli	Rendono difficili le scelte o il raggiungimento degli obiettivi.	Requisiti multipli (269), Vincolo immediato (261), Stato intermedio (275), Sovraccarico (280), Deterrente (389).

Categoria	Descrizione	Pattern
Scelte	Riguardano il modo in cui i giocatori effettuano le loro scelte.	Asta (315), Draft (308), Scelta simultanea (320), Sotto-scelta (482), Mosse multiple (487).
Sorgenti	Forniscono risorse al giocatore.	Asta (315), Draft (308), Potere permanente (196) *di produzione*, Produzione automatica (455), Conversione (302), Punto di accumulazione (446), Bonus (364), Sovraccarico (280).

TABELLA PATTERN E DIMENSIONI

In questa tabella sono riportati, per ciascuna delle dimensioni descritte nella Parte Seconda, i pattern che maggiormente possono supportarla.

Dimensione	Definizione	Criticità	Pattern di supporto
Obiettivi	Le mete che il giocatore deve raggiungere.	Pochi obiettivi, mancanza di obiettivi intermedi, obiettivi troppo immediati.	Creano un obiettivo: Set (217), Sequenza (222), Progressione (227), Maggioranza (334), Produzione automatica (455), Pedina mobile (212), Combo (237), Malus (372), Ribaltone (359), Effetto variabile (294), Turno variabile (505). Richiedono un obiettivo: Replicazione (476), Bonus (364), Vincolo differito (380), Malus (372), Corsa (342), Effetto speciale (425), Partenza asimmetrica (500). Facilitano un progresso: Conversione (302), Jolly (233), Sorgente alternativa (468). Ostacolano un progresso: Stato intermedio (275), Sovraccarico (280) (*a interferenza*), Requisiti multipli (269), Vincolo immediato (261), Deterrente (389).
Controllabilità	L'influenza delle scelte sul progredire della partita.	Scelta forzata, scelta cieca, risorsa debole, mancanza di scelte, eccesso di scelte.	Creano scelte: Replicazione (476), Mosse multiple (487), Classificazione (250), Sorgente alternativa (468), Risorsa polivalente (462), Rischio bilanciato (397), Combo (237), Effetto variabile (294), Sotto-scelta (482), Draft (308), Asta (315). Aumentano il grado di controllo: Draft (308), Conversione (302), Jolly (233), Modificatore (287), Difesa (353), Ribaltone (359), Durata variabile (519).

Dimensione	Definizione	Criticità	Pattern di supporto
Tensione	La sensazione di difficoltà o di rischio.	Scarso mordente.	Creano rischio o eccitazione: Rischio bilanciato (397), Informazione nascosta (403), Vincolo differito (380), Attacco (327), Ribaltone (359), Effetto speciale (426), Malus (372), Manche (513), Durata variabile (519). Creano difficoltà: Risorsa limitata (347), Asta (315), Corsa (342), Maggioranza (334), Mosse multiple (487), Sovraccarico (280), Vincolo immediato (261), Deterrente (389), Escalation (411).
Bilanciamento	L'equilibrio di scelte, risorse, strategie.	Scelta ovvia, alternativa inferiore, scelta indifferente, gap inadeguato.	Aiutano a bilanciare: Risorsa valorizzata (244), Requisiti multipli (269), Sovraccarico (280), Involver (435), Punto di accumulazione (446), Bonus (364), Malus (372), Deterrente (389), Vincolo immediato (261), Risorsa polivalente (462), Ribaltone (359), Compensazione (430), Partenza asimmetrica (500), Turno variabile (505), Combo (237), Asta (315), Escalation (411). Creano asimmetrie: Risorsa valorizzata (244), Classificazione (250), Sovraccarico (280), Rischio bilanciato (397).
Incertezza	L'insicurezza riguardo l'esito di un'azione o il valore di una risorsa.	Eccesso di alea, predicibilità.	Creano Incertezza: Rischio bilanciato (397), Informazione nascosta (403), Vincolo differito (380) (*con rischio*), Deterrente (389) (*con rischio*), Scelta simultanea (320), Evento (440), Effetto variabile (294), Durata variabile (519), Pedina mobile (212), Difesa (353). Riducono l'Incertezza: Draft (308), Modificatore (287), Ribaltone (359), Sovraccarico (280), Compensazione (430), Difesa (353).
Interazione	L'influenza delle scelte di un giocatore sugli avversari.	Kingmaking, scarsa interazione.	Creano Interazione: Attacco (327), Maggioranza (334), Corsa (342), Risorsa limitata (347), Involver (435), Asta (315), Vincolo immediato (261) (*di esclusività o esogeno*), Scelta simultanea (320), Sorgente alternativa (468) (*esogena*), Bonus (364) (*esogeno*), Effetto variabile (294) (*esogeno*), Risorsa volatile (204), Pedina mobile (212), Draft (308), Conversione (302) (*scambio*).

Dimensione	Definizione	Criticità	Pattern di supporto
Coinvolgimento	La partecipazione del giocatore alla partita, anche al di fuori del suo turno.	Downtime, analisi-paralisi.	Aumentano la partecipazione: Involver (435), Produzione automatica (455) (*esogena*), Evento (440). Riducono il downtime: Vincolo immediato (261), Turno frammentato (494), Scelta simultanea (320), Informazione nascosta (403).
Variabilità	La diversificazione di scelte, obiettivi e premi.	Ripetitività, bassa rigiocabilità.	Variabilità dei turni: Effetto variabile (294), Risorsa volatile (204), Draft (308), Side effect (420), Effetto speciale (426), Punto di accumulazione (446), Riciclo (450), Turno variabile (505), Escalation (411), Risorsa limitata (347), Evento (440), Modificatore (287), Pedina mobile (212). Rigiocabilità: Partenza asimmetrica (500), Combo (237), Sorgente alternativa (468), Durata variabile (519).
Memoria	L'influenza del turno corrente su quelli futuri.	Scarsa memoria.	Creano memoria: Potere permanente (196), Risorsa volatile (204), Progressione (227), Maggioranza (334), Produzione automatica (455), Bonus (364) (*finale*), Pedina mobile (212). Aggiungono latenza: Maggioranza (334), Set (217), Sequenza (222), Requisiti multipli (269), Vincolo immediato (261) (*uso differito*), Vincolo differito (380), Stato intermedio (275), Attacco (327) (*minaccia*), Difesa (353) (*risorsa difensiva*), Effetto variabile (294), Turno frammentato (494) (*a risoluzione differita*), Scelta simultanea (320).
Stabilità	L'equilibrio tra i giocatori in testa e quelli svantaggiati.	Runaway leader, difficoltà di rimonta.	Stabilizzano il sistema: Compensazione (430), Turno variabile (505), Attacco (327), Deterrente (389), Vincolo differito (380), Sorgente alternativa (468), Evento (440), Ribaltone (359), Effetto variabile (294), Risorsa volatile (204), Modificatore (287), Manche (513), Durata variabile (519).

GLOSSARIO

Alea – Componente di incertezza determinata da meccanismi esplicitamente casuali (es.: il lancio di un dado o la pesca da un mazzo di carte).

Alternativa – Ciascuna delle opzioni che il giocatore ha a disposizione in una scelta.

Alternativa inferiore – Una delle alternative presenti in una scelta che appare chiaramente più debole rispetto a tutte le altre.

Analisi-paralisi – La dinamica per la quale il giocatore rimane come paralizzato di fronte alle numerose possibilità di azione, incapace di decidersi per una di esse.

Arco narrativo – Il susseguirsi nel corso della partita di diverse fasi, ciascuna con caratteristiche proprie, in modo che il passaggio da una fase all'altra dia una sensazione simile allo svilupparsi di una "storia".

Asimmetria – Una sostanziale differenza riscontrabile dal confronto di due o più elementi che ricoprono un ruolo simile nel gioco.

Attacco debole – Una mossa che ha il solo effetto di danneggiare un avversario, senza che ciò comporti alcun vantaggio diretto per l'attaccante.

Attivo (giocatore) – Il giocatore che esegue la mossa.

Automatico – Si dice di un effetto generato non per volontà di un giocatore ma per imposizione delle regole. È l'opposto di volontario.

Automatismo – Una meccanica sulla quale il giocatore non ha controllo o su cui può esercitare un'influenza molto limitata.

Azione – Sinonimo di meccanica. A volte utilizzato anche nel senso di mossa.

Bilanciamento – Il grado di equilibrio presente tra due o più elementi omogenei del sistema di gioco.

Bluff – La dinamica che si genera in presenza di informazioni nascoste, quando un giocatore tenta di confondere l'avversario nella speranza che giunga a conclusioni errate.

Coinvolgimento – Il grado di partecipazione del giocatore alla partita. È una misura di quanto il giocatore è emotivamente o concretamente chiamato in causa, anche nei momenti in cui non tocca a lui giocare.

Condizione – Sinonimo di vincolo. Spesso si usa per indicare una circostanza che il giocatore è in grado di creare volontariamente, piuttosto che una semplice limitazione imposta alle sue mosse.

Controllabilità – La misura in cui il giocatore può influenzare l'andamento e l'esito della partita attraverso le proprie scelte.

Corsa – La dinamica che consiste nel tentativo, da parte di ciascun giocatore, di raggiungere un target prima degli avversari. Dà il nome al pattern corrispondente.

Decisione – Sinonimo di scelta.

Design pattern – Un'idea che è possibile riconoscere in diversi giochi, in una molteplicità di declinazioni e varianti, e a cui viene assegnato un nome.

Dimensione – Una prospettiva dalla quale si può osservare un sistema di gioco.

Dinamica – Una modalità di evoluzione dello stato del gioco o una condotta di gioco che emerge dall'attivazione delle meccaniche.

Dinamico – Si riferisce a un fattore o a un elemento che cambia nel corso del tempo.

Downtime – Il tempo che un giocatore deve attendere dopo una mossa, prima di poter agire di nuovo.

Duro – Si riferisce a un gioco le cui meccaniche sono caratterizzate da un gap elevato, in grado di generare una notevole differenza tra i progressi compiuti dai singoli giocatori.

Effetto (di una meccanica) – Una variazione nello stato del gioco indotta dall'attivazione di una meccanica.

Esemplare – Ciascuna delle istanze di una risorsa. Es.: se la risorsa Legno è rappresentata da dei cubetti, ciascun cubetto è un esemplare della risorsa.

Esogeno – Si dice di un effetto che viene applicato a un giocatore ma che dipende, nella sua entità e natura precisa, dallo stato o dalle scelte dei suoi avversari.

Estetica – Ciascuna delle sensazioni ed emozioni che il giocatore prova nel corso della partita, grazie all'interazione col sistema di gioco e con gli altri partecipanti.

Fase – Un'unità di tempo durante la quale i giocatori eseguono una specifica azione o una determinata tipologia di azioni.

Fase di risoluzione – Una fase del turno in cui il giocatore porta a termine le azioni preventivamente selezionate nella fase di scelta.

Fase di scelta – Una fase del turno in cui il giocatore si limita a selezionare l'azione desiderata senza portarla a termine.

Feedback – Una proprietà del sistema di gioco per la quale lo stato corrente di un giocatore influisce sulla possibilità di evoluzione dello stato stesso.

Finale – Si dice di una risorsa o di un premio che manifesta il suo effetto soltanto al termine di una manche o dell'intera partita.

Funzione (di una risorsa) – Ciascuno degli effetti che la risorsa è in grado di generare quando fornita in input ad una meccanica.

Gap (di una meccanica) – La differenza tra il massimo e il minimo guadagno che il giocatore può ottenere attivando la meccanica. Per estensione indica anche la distanza che si crea tra diversi giocatori nell'ambito di un'unità di tempo.

Guadagno (di una meccanica) – Il beneficio fornito dalla meccanica al netto dei costi sostenuti per attivarla.

Immediato – Si dice di una risorsa o di un premio che viene assegnato appena il giocatore raggiunge un obiettivo, o di un vincolo che deve essere rispettato nell'esecuzione di una mossa.

Incertezza – La proprietà per cui il valore di una risorsa o il risultato di un'azione non può essere determinato con esattezza.

Interattivo – Si dice di un elemento che costituisca una potenziale sorgente di interazione.

Interazione – L'influenza che ciascun giocatore esercita sugli altri partecipanti attraverso le proprie scelte.

Istantaneo – Si dice di un effetto che si manifesta immediatamente in seguito ad una mossa, o di una risorsa che il giocatore deve utilizzare immediatamente dopo averla acquisita.

Kingmaking – La dinamica che si verifica quando un loser ha la possibilità di determinare il vincitore della partita danneggiando o favorendo esplicitamente uno dei suoi avversari.

Latenza – Il tempo che intercorre tra l'acquisizione di una risorsa e il suo utilizzo effettivo o, più in generale, tra il momento in cui si compie una scelta e il momento in cui se ne vedono pienamente gli effetti e le conseguenze.

Leader – Il giocatore che, in un dato momento del gioco, si trova in testa.

Leader bashing – La dinamica che può presentarsi grazie alla possibilità di attacco diretto di un giocatore nei confronti di un altro. Si manifesta quando i giocatori tendono a preferire come bersaglio il giocatore in testa, o leader.

Longevità – Vedi Rigiocabilità.

Loser – Ciascun giocatore diverso dal leader. Loser assoluto è quel giocatore che, in un dato momento del gioco, risulta essere il più svantaggiato.

Manche – Una parte definita dell'intera partita, in genere comprendente diversi turni o round e caratterizzata da un punto di svolta significativo.

Meccanica – Una regola o un insieme di regole che mettono in relazione una o più risorse (input) con uno o più effetti (output).

Memoria – L'insieme dei fattori che legano ogni turno di gioco al successivo.

Morbido – Si dice di un gioco le cui meccaniche posseggano un gap ridotto, per cui non si crea una distanza significativa tra i partecipanti in termini di progressi compiuti.

Mossa – L'atto con cui il giocatore innesca una meccanica. Per estensione indica anche il diritto di agire ("il giocatore che ha la mossa") o la risorsa che rappresenta tale diritto ("il giocatore può eseguire 2 mosse per turno").

Obiettivo – Ciascuna delle mete che il sistema di gioco propone al giocatore.

Ordine di turno – L'ordine in cui si succedono i turni dei singoli giocatori all'interno di un round.

Parametro (di una meccanica) – Ciascuno degli aspetti che è possibile modificare per calibrare il comportamento della meccanica.

Pattern – Vedi Design pattern.

Predicibile – Riferito a un gioco, o a una singola meccanica, privi di qualunque elemento di incertezza.

Premio – La ricompensa che il giocatore ottiene quando raggiunge un determinato obiettivo.

Principio del progresso graduale – Il completamento di un obiettivo deve avvenire attraverso un processo non immediato, che richieda più mosse o turni di gioco.

Principio Prendi o Perdi – Il giocatore deve, al suo turno, acquisire qualcosa che gli dia la chiara sensazione di aver fatto un progresso nel gioco o, in alternativa, perdere qualcosa nel caso non abbia pianificato bene le proprie mosse.

Privilegio di turno – Il vantaggio che deriva dalla possibilità di agire per primi in un round.

Profondità – Una misura della ricchezza e della complessità tattica o strategica di un sistema di gioco. La profondità tattica riguarda la complessità dei calcoli necessari per enumerare le alternative in

una scelta e valutarne le conseguenze immediate, mentre quella strategica si riferisce alla difficoltà di stimare le ripercussioni di una scelta nel lungo periodo.

Rarità – Una misura della probabilità di ottenere una data risorsa. Una risorsa è rara quando ne esistono pochi esemplari o semplicemente quando è più difficile da acquisire.

Requisito (di una meccanica) – Ciascuna delle risorse o delle condizioni richieste per attivare una meccanica.

Rigiocabilità – La proprietà di un sistema di gioco per la quale le partite tendono a differenziarsi in modo significativo l'una dall'altra.

Risorsa – Un elemento di gioco con cui il giocatore interagisce e che produce un effetto come risultato di questa interazione.

Risorsa ad uso condiviso – Una risorsa esclusiva che può essere utilizzata anche da giocatori diversi dal suo proprietario.

Risorsa composta – Una combinazione di risorse che in determinati contesti può essere considerata come un'entità unica.

Risorsa condivisa – Una risorsa che può avere, in ogni momento del gioco, più di un proprietario.

Risorsa consumabile – Una risorsa che viene spesa al momento dell'utilizzo.

Risorsa debole – Una risorsa che il giocatore possiede, o che può potenzialmente acquisire, ma che non è in grado di utilizzare efficacemente.

Risorsa esclusiva – Una risorsa che può avere, in ogni momento del gioco, un unico proprietario.

Risorsa finale – Una risorsa permanente che manifesta il suo effetto solo durante una fase di scoring.

Risorsa intermedia – Una risorsa che non sia primaria né terminale.

Risorsa istantanea – Una risorsa che viene utilizzata una sola volta, immediatamente dopo l'acquisizione.

Risorsa limitata – Una risorsa che ha un numero finito di esemplari.

Risorsa neutrale – Una risorsa che in ogni momento del gioco non ha mai un proprietario ma solo dei potenziali utilizzatori.

Risorsa permanente – Una risorsa il cui possesso viene mantenuto fino al termine della partita.

Risorsa primaria – Una risorsa automaticamente disponibile per il giocatore all'inizio del suo turno.

Risorsa terminale – Una risorsa che contribuisce al raggiungimento di una condizione di vittoria o di fine partita.

Risorsa volatile – Una risorsa il cui possesso viene mantenuto per un limitato periodo di tempo.

Round – Un insieme di turni distribuiti fra i giocatori, che termina quando tutti hanno esaurito le mosse a loro disposizione.

Runaway leader – La dinamica che si verifica quando il giocatore che acquisisce un vantaggio diventa un "leader in fuga", ovvero risulta inarrestabile e irraggiungibile da parte dei giocatori rimasti più indietro.

Ruolo (di una meccanica) – Ciascuna delle conseguenze che una meccanica immette nel sistema di gioco e delle motivazioni che ne giustificano la presenza.

Scelta – L'atto di selezionare un'alternativa all'interno di un insieme che comprenda almeno due possibilità. Una mossa che non sia automatica comporta sempre una scelta. Spesso usato impropriamente come sinonimo di *alternativa* (es.: "il giocatore ha molte scelte").

Scelta cieca – Una situazione di scelta in cui non vi sono sufficienti informazioni per valutare e comparare le diverse alternative.

Scelta forzata – Una situazione di scelta in cui il giocatore ha un'unica alternativa valida, poiché le altre sono vietate da vincoli di gioco o sono tali da condurre a un'immediata sconfitta.

Scelta indifferente – Una situazione di scelta in cui le alternative sono tutte più o meno equivalenti tra loro.

Scelta ovvia – Una situazione di scelta in cui una delle alternative è chiaramente preponderante su tutte le altre.

Scoring – Una fase della partita in cui si valutano i punteggi o gli obiettivi raggiunti da ciascun giocatore.

Setup – L'insieme delle regole che definiscono lo stato di partenza del gioco e dei giocatori.

Simmetria – Una sostanziale equivalenza riscontrabile nel confronto tra due o più elementi che ricoprono un ruolo simile nel gioco.

Sorgente – Una meccanica di acquisizione, il cui effetto consiste nel fornire una risorsa al giocatore. Più in generale indica il ruolo di un elemento del sistema rispetto alla generazione di un determinato effetto (es.: "la Foresta è una sorgente della risorsa Legno").

Stabilità (del sistema di gioco) – La tendenza al mantenimento di un equilibrio tra i giocatori che hanno conquistato un vantaggio, o leader, e quelli che invece sono rimasti indietro, o loser, in modo che questi ultimi possano recuperare sui primi.

Statico – Relativo a un fattore o a un elemento che rimane invariato nel tempo.

Stato del giocatore – L'insieme delle condizioni relative al tipo e al numero delle risorse possedute da un giocatore in un determinato momento della partita.

Stato del gioco – L'insieme delle condizioni relative a tutte le ri-

sorse che, in un determinato momento della partita, non appartengono ad alcun giocatore. A volte l'espressione si riferisce alla partita nel suo insieme, ovvero a tutte le risorse in gioco, che siano o meno appartenenti ad un giocatore.

Stato di una risorsa – Una condizione di esistenza durante il ciclo di vita della risorsa, nella quale sono disponibili per essa determinate funzioni o modalità di utilizzo.

Strategia – L'elaborazione di un piano finalizzato ad un risultato raggiungibile nel lungo periodo, ovvero nel corso di diversi turni di gioco, e il cui svolgimento ha un'intrinseca componente di incertezza.

Struttura dinamica – L'insieme dei criteri per la suddivisione della partita in unità di tempo.

Struttura statica – L'insieme costituito da tutte le risorse, le meccaniche e le relazioni che legano questi elementi.

Target – La risorsa oggetto della trattazione o l'obiettivo da raggiungere.

Tattica – L'insieme dei calcoli e delle considerazioni che il giocatore compie al fine di ottenere un risultato immediato o a breve termine.

Tensione – La sensazione che nasce dalla percezione di una difficoltà, una competizione o un rischio.

Tie breaker – Un criterio per "rompere i pareggi" ovvero per determinare il vincitore di un confronto in presenza di una situazione di parità.

Topologico – Riferibile a uno "spazio di gioco", es.: un insieme di caselle, aree o punti collegati.

Trigger – La condizione o la causa che innesca un automatismo.

Turno – L'intervallo di tempo durante il quale un singolo giocatore porta a termine una o più mosse prima di passare tale diritto a un avversario.

Upgrade – La transizione di una risorsa a uno stato caratterizzato da una maggiore efficacia di utilizzo rispetto allo stato corrente.

Variabilità – La proprietà di un sistema di gioco per la quale le scelte, gli obiettivi e i premi variano continuamente nell'ambito della stessa partita o da una partita all'altra.

Vincolo – Una condizione che il giocatore deve soddisfare nell'attivazione di una meccanica o in un preciso momento del gioco.

Volontario – Si dice di un effetto generato per esplicita scelta di un giocatore. È l'opposto di automatico.

LUDOGRAFIA

Di seguito l'elenco dei giochi citati nel testo. Il nome in neretto si riferisce all'edizione italiana corrente (quando esistente) o secondariamente a quella inglese. L'eventuale titolo tra parentesi è il nome dell'edizione originaria, di cui sono riportati autore e anno di pubblicazione.

7 Wonders, Antoine Bauza, Repos Production, 2010.
Agricola, Uwe Rosenberg, Lookout Games, 2007.
Alhambra, Dirk Henn, Queen Games, 2003.
Alta Tensione (*Funkenschlag*), Friedemann Friese, 2F-Spiele, 2004.
Balloon cup, Stephen Glenn, Rio Grande Games, 2003.
Bang!, Emiliano Sciarra,da Vinci Games, 2002.
Blackjack, tradizionale.
Blue Moon City, Reiner Knizia, Kosmos, 2006.
Bohnanza, Uwe Rosenberg, Amigo, 1997.
Bridge, tradizionale.
Carcassonne, Klaus-Jurgen Wrede, Hans im Glück, 2000.
Cartagena, Leo Colovini, Winning Moves, 2000.
Caylus, William Attia, Ystari Games, 2005.
Citadels (*Citadelles*), Bruno Faidutti, MultiSim, 1999.
Cluedo, Anthony E. Pratt, Waddington, 1949.
Dama, tradizionale.
Dixit, Jean-Louis Roubira, Libellud, 2009.
Dominion, Donald X. Vaccarino, Rio Grande Games, 2008.
Egizia, Acchittocca (F. Brasini, V. Gigli, S. Luperto, A. Tinto), Hans im Glück, 2009.
Einfach Genial, Reiner Knizia, Kosmos, 2004.
Excape, Reiner Knizia, Filosofia Edition, 2009.
Galaxy Trucker, Vlaada Chvàtil, Czech Games Edition, 2007.
Gioco dell'Oca, tradizionale.
I Coloni di Catan (*Die Siedler von Catan*), Klaus Teuber, Kosmos, 1995.
I Pilastri della Terra (*Die Säulen der Erde*), Michael Rieneck, Stefan Stadler, Kosmos, 2006.
Il Castello (*Im Schutze der Burg*), Inka Brand, Markus Brand, Eggertspiele, 2008.
Il verme è tratto (*Heckmeck am Brätwurmeck*), Reiner Knizia, Zoch, 2005.

Jungle speed, Thomas Vuarchex, Piatnik, 2003.
Keltis, Reiner Knizia, Kosmos, 2008.
Kingsburg, Andrea Chiarvesio, Luca Iennaco, Stratelibri, 2007.
Magic: The Gathering, Richard Garfield, Garfield Games, 1993.
Maharaja, Michael Kiesling, Wolfang Kramer, Phalanx Games, 2004.
Memory, tradizionale.
Mondo senza fine, Michael Rieneck, Stefan Stadler, Kosmos, 2009.
Monopoly, Charles Darrow, Parker Brothers, 1935.
Morra cinese, tradizionale.
Niagara, Thomas Liesching, Zoch, 2004.
No Thanks! (*Geschenkt... ist noch zu teuer*), Thorsten Gimmler, Amigo, 2004.
Oltremare (*Oltremare - Merchants of Venice*), Emanuele Ornella, Mind the Move, 2004.
Pandemia (*Pandemic*), Matt Leacock, Z-Man Games, 2008.
Poker, tradizionale.
Puerto Rico, Andreas Seyfarth, Alea, 2002.
Risiko! (*La Conquête du Monde*), Albert Lamorisse, Miro Company, 1957.
Rock and Balls, Gabriel Ecoutin, Cocktail Games, 2008.
Roll through the Ages, Matt Leacock, Gryphon Games, 2008.
San Juan, Andreas Seyfarth, Alea, 2004.
Scacchi, tradizionale.
Scopa, tradizionale.
Steam, Martin Wallace, Mayfair Games, 2009.
Stone Age, Michael Tummelhofer, Hans im Glück, 2008.
Tempus, Martin Wallace, Pro Ludo, 2005.
That's life! (*Verflixxt!*), Michael Kiesling, Wolfang Kramer, Ravensburger, 2005.
The Castles of Burgundy (*Die Burgen von Burgund*), Stefan Feld, Alea, 2011.
Through the Ages, Vlaada Chvàtil, Czech Games Edition, 2006.
Thurn and Taxis (*Thurn und Taxis*), Andreas Seyfarth, Karen Seyfarth, Hans im Glück, 2006.
Tic Tac Toe, tradizionale.
Tikal, Michael Kiesling, Wolfgang Kramer, Ravensburger, 1999.
Ticket to Ride, Alan R. Moon, Days of Wonder, 2004.
Tressette, tradizionale.
Troyes, Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban, Pearl Games, 2010.
Vasco da Gama, Paolo Mori, What's your game?, 2009.
Zooloretto, Michael Schacht, Abacusspiele, 2007.

BIBLIOGRAFIA

Adams E., *Fundamentals of Game Design*, New Riders Games, Berkeley 2009.

Adams E.-Dormans J., *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders Games, Berkeley 2012.

Alexander C.-Ishikawa S.-Silverstein M., *The Timeless Way of Building*, Oxford University Press, USA, New York 1979.

Angiolino A., *101 giochi con carta e matita*, Sonda, Casale Monferrato (AL) 2008.

Angiolino A.-Sidoti B., *Dizionario dei giochi*, Zanichelli 2010.

Bertolo M.-Mariani I., *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson, Milano 2013.

Bjork S.-Holopainen J., *Patterns in Game Design*, Charles River Media, Boston 2004.

Bonomolo D., *Dizionario dei giochi. Carte e tasselli*, Editori Riuniti, Roma 1995.

Brathwaite B.-Schreiber I., *Challenges for Game Designers*, Cengage Learning, Boston 2008.

Caillois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000.

Colovini L., *I giochi nel cassetto. Guida teorica per aspiranti autori di giochi*, Venice Connection, Venezia 2002.

Costikyan G., *I Have No Words & I Must Design*, www.costik.com/nowords.html.

De Bono E., *Creatività e pensiero laterale*, Rizzoli, Milano 2001.

De Bono E., *Il pensiero laterale*, Rizzoli, Milano 2000.

Degann J., *Game Theory 101*, Part I – Story Arc, http://www.thegamesjournal.com/articles/GameTheory1.shtml, 2003.

Degann J., *Game Theory 101*, Part II – The Bomb, http://www.thegamesjournal.com/articles/GameTheory2.shtml, 2003.

Degann J., *Game Theory 101*, Part III – Agonizing Decision, http://www.thegamesjournal.com/articles/GameTheory3.shtml, 2004.

Degann J., *Game Theory 101*, Part IV- Nervous System, http://www.thegamesjournal.com/articles/GameTheory4.shtml, 2004.

Fowler M., *Patterns of Enterprise Application Architecture*, Addison-Wesley, 2003.

Fullerton T., *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington 2008.

Gamma E.-Helm R.-Johnson R.-Vlissides J., *Design Patterns: Elementi per il riuso di software a oggetti*, Pearson Education Italia, Milano 2002.

Hohpe G.-Woolf B., *Enterprise Integration Patterns*, Addison-Wesley, 2004.

Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002.

Hunicke R.-Le Blanc M.-Zubeck R., *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf.

Izzo S., *Giochi di tavoliere*, Demetra, Verona 1994.

Knizia R., *Dice Games properly explained*, Blue Terrier Press, 2010.

Kreimeier B., The Case for Game Design Patterns, http://www.gamasutra.com/view/feature/4261/the_case_for_game_design_patterns.php, 2002.

Lucchetti R., *Di Duelli, Scacchi e Dilemmi*, Pearson Paravia Bruno Mondadori, Torino 2008.

Norman D.A., *The Design of Everyday Things*, Basic Books, 1988.

Nuccio W., *Cos'è una meccanica?*, http://www.gioconauta.it/2014/06/cose-una-meccanica/, 2014.

Nuccio W., *Giochi bilanciati*, http://www.gioconauta.it/2013/12/giochi-bilanciati/, 2013.

Nuccio W., *L'occhio del designer*, http://www.gioconauta.it/2013/07/locchio-del-designer/, 2013.

Nuccio W., *Le risorse in gioco*, http://www.gioconauta.it/2013/07/le-risorse-in-gioco/, 2013.

Nuccio W., *Pattern di game design – La Corsa*, http://www.gioconauta.it/2014/01/pattern-di-game-design-la-corsa/, 2014.

Nuccio W., *Un pattern noto a tutti: Jolly*, http://www.gioconauta.it/2014/02/un-pattern-noto-a-tutti-jolly/, 2014.

Salen K.-Zimmermann E., *Rules of Play: Game design fundamentals*, MIT Press, Cambridge/London 2004.

Schell J., *The Art of Game Design: A book of lenses*, Elsevier, Burlington, 2008.

Sciarra E., *L'arte del gioco*, Mursia, Milano 2010.

Selinker M. et alii, *Kobold Guide to Board Game Design*, Open Design LLC, 2012.

Valtriani M., *Elementi di Game Design*, Creatori di Divertimento, 2010.

Vlissides J., *Pattern Hatching: Design Patterns Applied*, Addison-Wesley Professional, 1998.

Von Oech R., *A Whack on The Side of The Head*, Business plus, 2008.

Werneck T., *Consigli pratici per inventori di giochi e per chi volesse diventarlo*, Ravensburger, Milano 1998.

RINGRAZIAMENTI

La stesura completa di questo manuale ha richiesto diversi anni di lavoro. È cominciata con la raccolta di appunti e materiale grezzo, materiale che successivamente e gradualmente ho organizzato all'interno di una struttura coerente. Tutti gli argomenti trattati sono stati oggetto di discussioni con esperti del settore e appassionati, oltre che di sperimentazioni personali. Questo è stato possibile anche grazie alla partecipazione di amici e collaboratori che, con la loro passione e il loro entusiasmo, mi hanno fornito preziose indicazioni per migliorare l'opera e rifinirne alcuni aspetti.

Il mio principale ringraziamento va a Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Enrico Feresin e Giandomenico Martorelli per l'attenta lettura e l'accurata opera di revisione effettuata sul testo. Esprimo loro tutta la mia gratitudine per il lavoro svolto nonché tutta la mia stima, sia umana che professionale.

Ringrazio anche Luca Coppola per gli utili contributi forniti all'analisi, per avermi sopportato durante le mie (a volte estenuanti) dissertazioni sui pattern e soprattutto per avermi fortemente incoraggiato, fin dal primo momento, a scrivere questo libro.

Una menzione particolare va ad Andrea Angiolino per le sue preziose osservazioni sulla ludografia e sul glossario, e a Marco Rubino (Nova) per aver contribuito a una prima definizione delle immagini associate ai vari pattern.

Sono grato a tutti gli amici e ai membri dell'associazione Gli Alchemici che sono intervenuti, nelle discussioni dal vivo o sul forum dell'associazione, nelle questioni teoriche di game design, fornendomi indicazioni e spunti di riflessione. Ringrazio in modo particolare Pasquale De Simone (despa) per le analisi particolarmente precise e brillanti, Domenico Di Filippo (mane), che ha suggerito il nome del pattern Risorsa polivalente, Luigi Ilardi (Messiah) per gli spunti di approfondimento proposti, Massimiliano Mazzei (maxxolone), Ciro Facciolli (cdp), Sara Rubino (Drilli), Bernardo Pascale (MagoDino), Fabrizio D'Ottavio (kroq), Enzo Amato (EnXo), Lucio Sgarlata (luccio), Giovanni Ciampi (Cattivello), Mario Tani (MarioTani).

Un ringraziamento speciale è dovuto agli amici del portale Gioconauta (www.gioconauta.it), Marco Oliva (alkyla), Luca Lanara (Maledice), Davide Tommasin (Canopus), Alberto Franceschetto (Doc), che mi hanno gentilmente concesso lo spazio La Parola al Designer,

una rubrica interamente dedicata al game design nella quale ho potuto presentare alcuni degli argomenti trattati in questo libro.

Colgo anche l'occasione per ringraziare i lettori che mi seguono regolarmente sul web e che attraverso commenti e considerazioni hanno mostrato un vivo interesse per gli argomenti da me trattati, dandomi così conferma della validità del mio lavoro e spronandomi ad andare fino in fondo nel lungo percorso che ha portato alla pubblicazione di questo libro.

Infine, ed è la cosa più importante, ringrazio affettuosamente Carmine Angrisani, che segue tutto ciò che faccio con attenzione e atteggiamento critico ma anche con dimostrazioni di fiducia, sostegno e incoraggiamento, e senza il quale forse questo lavoro non sarebbe giunto a compimento.

INDICI

una rubrica interamente dedicata al game design. In parte si potrà lo presentare alcuni degli argomenti trattati in questo libro.

Colgo anche l'occasione per ringraziare i lettori che mi seguono regolarmente sul web e che attraverso commenti e considerazioni hanno mostrato un vivo interesse per gli argomenti da me trattati, dandomi così conferma della validità del mio lavoro e spronandomi ad andare fino in fondo nel lungo percorso che ha portato alla pubblicazione di questo libro.

Infine, ed è la cosa più importante, ringrazio affettuosamente Carmine Angrisani, che segue tutto ciò che faccio con attenzione e affetto, gratificandomi anche con dimostrazioni di fiducia, sostegno e incoraggiamento, e senza il quale forse questo lavoro non sarebbe giunto a compimento.

INDICE ANALITICO

(I riferimenti principali a ciascuna voce sono riportati in neretto)

abbellimento 24, 428, 438
acquisizione
di una risorsa 49, 110, 145, 149, 152, 172, 173, 232, 260, 275, 299, 324, 348, 351, 373, 472, 483, 486
volontaria 460
acquisto 29, 42, 101, 112, 150, 160, 180, 181, 183, 246, 247, 282, 288, 289, 376, 433, 436, 464, 470, 471, 473, 486, 496, 497
aiuto al loser 186, 187, 189, 432, 433
alea 83, 87, 92, 93, 100, 108, 110, 112-114, 117, 121, 123, **132-142**, 163-165, 168, 220, 221, 226, 284, 286, 290, 291, 293, 295, 303, 308, 309, 312, 313, 325, 332, 355, 356, 361, 386, 409, 424, 433, 443, 457, 459
eccesso di 92, 443
alternativa
inferiore 95, 98, 99, 104, 127, 129, 152, 331, 401
ambientazione 14, 16, 22, 61, 257, 441, 443
ampliatore
di chance 290
di scelte 289, 293, 314
analisi-paralisi 156-158, 266, 283, 284, 312, 405, 408, 480
anti-combo 242
arco narrativo 162, 168, 351, 417
area 33, 34, 84, 205, 222, 223, 265
asimmetria 97, 125, 126, 249, 400, 474, 480, 500, 504
alla partenza v. *partenza asimmetrica*
asta 94, 95, 104, 110, 125, 126, 128, 134, 149, 150, 152, 180, 259, 260, 311, **315-319**, 321, 322, 324, 404, 431, 437, 444, 451, 452, 464, 498, 509, 510
al rialzo 316, 317, 319, 322
al ribasso 316
alla cieca 316, 319, 321, 322, 323, 324
libera 318
per l'ordine di turno 317, 510
attacco 24, 34, 53, 60, 88, 107, 109, 119, 125-127, 129, 137, 141, 147, 149, 150-152, 154, 163, 178, 186-189, 202, 207, 208, 210, 211, 215, 240, 258, 262, 284, 293, 325, **327-333**, 335, 341, 353-358, 372-374, 379, 382, 391, 404, 409, 430, 439, 441, 462, 464, 465, 472, 473, 480
debole 126-127, 129, 151, 284, 331, 333
diretto 262, 327, 331, 332
indiretto 328
multiplo 127, 329
attesa 62, 108, 154, 157, 321, 322, 435, 494, 495, 497; v. anche *downtime*
attivo
giocatore 116, 117, 120, 135, 143-152, 157, 286, 297, 299, 300, 393, 438, 439
attrattore 216, 367
automatismo 63-68
azione
jolly 235, 486
libera 175, 303, 490

bilanciamento 50, 53, 75, 80, 96, 97, 100, **111-129**, 151, 241, 242, 246, 248, 257, 266, 273, 284, 285, 291, 299, 318, 351, 361, 369, 377, 394, 401, 417, 433, 438, 448, 466, 474, 480, 503, 511
eccesso di 97
indiretto 115, 116, 118, 241
bluff 28, 57, 58, 60, 102, 103, 133, 324, 403, 405, 408, 504
bonus 19, 65, 77, 78, 86, 89, 124, 126, 128, 152, 178, 216, 218, 220, 221, 225, 226, 232, 240, 244, 245, 258, 282, 325, 336, 339-341, 346, 348-350, **364-371**, 378, 387, 395, 407, 428, 429, 432, 450, 457, 471, 479, 484, 503, 504, 514, 518, 521
automatico 367, 370
esogeno 368
finale 365, 366, 369
immediato 365, 368

cadenza
fissa (produzione o rendita) 455, 456, 459
variabile (produzione o rendita) 457, 459
caos
dinamiche o situazioni 92, 93, 123, 181, 209, 214, 424
carte azione 489, 493
casualità 16, 36, 64, 67, 74, 91, 95, 96, 98, 101, 102, 104, 130, 166, 167, 260, 296, 298, 311, 314, 353, 404, 415, 444, 447, 449, 466, 479, 501, 515, 520, 526; v. anche *alea*
checkpoint 380, 381, 383-386, 515, 518
chiusura v. *premio di chiusura*
ciclo di vita
di una risorsa 33-35, 44, 276, 454
classificazione
delle forme di interazione 144, 147
delle risorse 39, 43, 195
dei pattern 103, 125, 126, 129, 195, 202, 221, 242, 248, **250-258**, 268, 293, 481, 486
coinvolgimento 54, 80, 110, **154-158**, 315, 412, 436, 438, 443, 459, 493, 495, 497
combo 89, 103, 128, 167, 195, 236, **237-243**, 249, 293, 300, 366, 371
di conversione 239, 243
di copia 239, 243
di corrispondenza 240, 241-243
di moltiplicazione 239, 241, 242
di progressione 240
di sinergia 238
di somma 238, 240, 241
commercio 38, 54, 101, 147, 150, 186, 304, 306, 369, v. anche *scambio*
compensazione 128, 138, 140, 142, 186, 187, 189, 211, 285, 286, 319, 324, 333, 340, 341, 357, 362, 379, 419, **430-434**, 512, 518
competizione 53, 77, 105, 107, 110, 115, 124, 143, 145, 149, 152, 325, 327, 334, 335, 337, 341, 342, 344, 431, 524
interazione v. *interazione competitiva*
per acquisizione di una risorsa 32, 106, 152, 162, 180, 204, 207, 260, 315, 318, 324, 347, 348, 350-352
per l'ordine di turno 509, 512

complessità 58, 79, 99, 105, 108, 176, 248, 273, 278, 285, 291, 299, 466, 473, 476, 480, 485
componente fisico 28, 36, 132, 136, 198, 201, 276, 279, 335, 463, 507
condizione
di terminazione v. *criterio di terminazione*
di vittoria 37, 40, 69, 76-78, 81, 88, 343, 345, 376, 407, 503
conflitto 87, 106, 249, 322, 323, 333, 335, 337, 343, 385, 388, 392, 431
connettore
di meccaniche 71, 461, 466
contrassegno 245
contrattacco 355, 357
controllabilità 32, 35, 59, 63, 65-68, 80, 86, **91-104**, 105, 107, 108, 112, 113, 115, 120-123, 130-134, 136, 138, 140-143, 158, 163, 182, 213, 215, 221, 226, 231, 235, 241, 247, 257, 284, 291, 293, 299, 303, 305, 308, 309, 312, 313, 318, 319, 329, 332, 353, 354, 356, 361, 382, 385, 398, 400, 406, 408, 420, 424, 429, 439, 440-445, 466, 480, 485, 508, 520, 522, 523, 524
controllo v. *controllabilità*
conversione 55, 90, 102, 104, 153, 192, 202, 221, 239, 243, 259, 293, **302-307**, 415, 445, 454, 471, 475
automatica 305
finale 305
cooperazione 57, 186, 187, 189
gioco cooperativo 77, 147, 149
interazione v. *interazione cooperativa*
correttivo 267
corsa 76, 77, 89, 106, 110, 115, 124, 126, 152, 215, 226, 325, 333, 337, 341, **342-346**, 352, 368, 371, 378, 521
costo
costi crescenti 186, 187, 232, 295, 300, 344, 390, 394, 396
di conversione 306, 307
di mantenimento 156, 186, 230
di una meccanica 47
jolly 234, 235
variabile 192, 298, 301, 490
criterio
di arresto 401, 402
di terminazione 74, 76, 77, 109, 350, 519-523
criticità 13, 17, 58, 59, 62, 79, 94, 99, 101, 109, 110, 112, 390, 524
curva
di apprendimento 417
di interesse 416

decisione v. *scelta*
design pattern 14-18, **19-24**, 62, 68, 191
deterrente 52, 54, 90, 106, 110, 125, 126, 128, 141, 187, 189, 231, 232, 268, 300, 307, 325, 331, 333, 363, 368, 371, 377, 379, 388, **389-396**, 401, 428, 429
a penalità 391, 396
con rischio 392, 393, 395
doppio deterrente 389, 392, 393
difesa 62, 82, 86, 104, 125, 126, 139, 141, 142, 154, 178, 199, 202, 208, 211, 325, 329, 331-333, 335, **353-358**, 362, 369, 379, 422, 434, 444, 445, 447, 480, 508

a chance 355, 358
a posteriori 355-357
automatica 354, 357
istantanea 356
preventiva 356
volontaria 354
difetto v. *criticità*
difficoltà
di acquisizione 114, 116
di calcolo 134, 142, 284
di rimonta 181, 182
di scegliere 106
di un obiettivo 105, 106, 220, 236, 274
dilemma 385, 438
dinamica 56-62
gap v. *gap dinamico*
diretto
controllo sulle dinamiche 32, 59
interazione v. *interazione diretta*
divertimento 24, 59, 60, 67, 68, 83, 93, 95, 99, 100, 105, 108, 111, 112, 169, 261, 397, 407, 440
dominante
strategia v. *strategia dominante*
doppio deterrente v. *deterrente*
downtime 21, 155, 158, 322, 438, 439, 443, 492, 493, 497
draft 24, 52, 94, 95, 102, 104, 136, 140, 141, 152, 163, 165, 167, 221, 226, 259, 301, **308-314**, 409, 415, 424, 439, 444, 449, 486, 512
a riduzione 309, 310, 313, 314
a rimpinguo immediato 310, 313, 424
multiplo 311, 314
riordinato 311
durata
del turno 154, 155, 156, 492
della partita o di una fase 77, 104, 121, 123, 167, 267, 461, 517-519, 522, 523
di un ciclo di trasformazione 172
fissa 523
variabile 76, 104, 109, 141, 167, 190, 341, 461, 514, 517, 518, **519-523**
duro
gioco 121, 123, 300
effetto
cadenzato 421
casuale 140, 142, 295, 296
collaterale v. *side effect*
di una meccanica **48-50**, 165, 215, 259, 295
effetti decrescenti 185, 187, 391, 396
esogeno 152, 200, 297, 298, 300
fisso 294, 300
modulabile 295, 300, 484, 486
multiplo 296, 301
singolo 285
speciale 89, 107, 109, 124, 126, 167, 371, 395, 419, 425, **426-429**
variabile 89, 103, 124, 126, 141, 152, 164-166, 178, 187, 189, 192, 203, 211, 215, 216, 242, 258, 259, **294-301**, 319, 371, 418, 484, 486
eleganza 16, 51, 53, 168, 192, 257, 338, 434, 450, 453
eliminazione
del giocatore 78, 189, 407, 452, 503, 520
emergenza
di una dinamica 57-62, 151, 241, 330, 417, 503
emozione 60, 61, 67, 105, 130, 546

errore 78, 85, 94, 108, 112, 121, 134, 161, 175, 182, 368, 372, 373, 377, 417, 430
escalation 24, 128, 164, 165, 167, 203, 268, 301, 325, 326, 388, 396, **411-418**, 449, 460, 492, 493, 518
in ampiezza 412, 417
in difficoltà 412, 414, 417, 418
in potenza 413, 414, 417, 418
esemplare
di una risorsa 28
unico 38, 214, 344, 348
esogeno
effetto v. *effetto esogeno*
estetica 56, 57, **60-62**, 66, 68, 193, 325, 418, 526
evento 30, 61, 68, 76, 104, 107, 109, 125, 135, 137, 139, 141, 142, 148, 150, 155, 157, 167, 187, 189, 201, 202, 210, 211, 238, 258, 283, 296, 316, 353, 354, 357, 358, 361, 372, 373, 377, 386, 393, 400, 404, 405, 410, 419, 422, 424, 425, 430, 437, 439, **440-445**, 449, 459, 493, 507, 520, 523
cadenzato 441
differito 444
diretto 442
indiretto 442
istantaneo 443
permanente 443

feedback 182, 185, 190, 231
negativo 184, 185, 188, 190, 202, 231, 299, 331, 385, 394, 433, 473, 511
positivo 183-185, 201, 459
flessibilità 93, 102, 104, 117, 175, 233, 235, 241, 242, 266, 268, 288, 291, 293, 302, 305, 307, 393, 466, 469, 473
flipping 452
fortuna 108, 121, 124, 133, 426, 428 v. anche *casualità*
frustrazione 94, **107-109**, 110, 151, 154, 155, 319, 353, 356, 357, 377, 430, 431, 433, 444; v. anche *noia*
funzione
di una risorsa 29, 34

game designer 16, 45, 526
gap 108, **118-126**, 129, 137, 138, 140, 161, 184, 186, 187, 189, 200, 208, 247, 248, 291, 299, 300, 369, 401, 417, 428, 433, 434, 449, 458, 491
dinamico 122, 123, 129, 184, 186, 187, 200, 417
gerarchia di scelte 483, 485
grado
di controllo di un automatismo 65, 66, 68, 136, 215, 291, 441, 508, 520, v. anche *controllabilità*
di permanenza 39, 42-44, 178, 195, 290, 292, 349, 373, 466
gratificazione 82, 90, 105, 108, 217, 220, 225, 227, 364, 369, 372; v. anche *soddisfazione*
guadagno 85, 86, 107, 108, 117-120, 122-125, 138, 171, 182, 329, 332, 398, 399-401, 427, 433

immersione 443, v. anche *ambientazione*
imprevedibilità 80, 107, 112, 131, 133, 160, 181, 187, 385, 424, 455
incentivo 62, 128, 181, 231, 232, 268, 312, 314, 333, 364, 368, 369, 371, 377, 379, 395, 396, 428, 429, 446-449

incertezza 53, 60, 61, 80, 87, 107, 109, 113, **130-142**, 160, 215, 300, 323, 325, 332, 333, 341, 356, 365, 384, 385, 395, 400, 403, 404, 406, 408, 443, 519, 522
incontrollabilità 66, 91, 92, 122, 131, 132, 134, 163, 181, 214
informazione 28, 137, 169, 384,
eccesso di 157, 158, 408, 409
nascosta 89, 102, 103, 107, 109, 132, 137, 140, 141, 157, 314, 324-326, 333, **403-410**, 504
pubblica 409
input
di una meccanica v. *requisito*
interazione 14, 50, 53, 54, 58, 60, 80, 87, 93, 107, 133, 142, **143-153**, 154, 202, 208, 212-215, 266, 283, 299, 306, 309, 323, 325, 327, 330, 333, 337, 341, 344, 345, 368-370, 393, 394, 438, 471, 473, 493, 509, 524
competitiva 143, 146-153, 207, 264, 312, 316, 318, 325, 327, 343, 345, 348, 350, 509
cooperativa 146-153, 186, 188, 304, 316
diretta 145, 147, 148, 150, 151, 153
distruttiva 60, 146, 250
indiretta 145, 146, 148, 149, 152, 438
multipla 146, 151, 152, 186, 306, 316, 318
singola 145, 152, 153
totale 145, 148
interferenza 110, 282-285, 491
involver 21, 114, 116, 128, 152, 155, 157, 286, 396, 419, 425, **435-439**, 493
jolly 20, 90, 102, 104, 192, 195, 206, 221, 226, 232, **233-236**, 243, 251, 274, 281, 293, 307, 362, 467, 483, 486
kingmaking 59, 127, 151, 153, 331
latenza 170, **172-177**, 178, 179, 220, 225, 265, 266, 273, 276, 278, 299, 323, 331, 338, 356, 381, 382, 385, 386, 497
eccesso di 173
tempo di v. *tempo di latenza*
leader bashing 186-190, 331
libertà
eccesso di 100
limitatore 263, 460, 493
limitazione v. *vincolo*
delle scelte 135, 140, 266, 312
livello
di produzione 89, 164, 178, 278, 366, 455-460,
di una risorsa 36, 38, 41
longevità v. *rigiocabilità*
maggioranza 19, 76, 77, 89, 102, 103, 106, 110, 118, 124, 126, 152, 177, 178, 207, 211, 215, 226, 245, 249, 266, 301, 319, 325, 329, 332, 333, **334-341**, 345, 346, 350, 352, 354, 368, 370, 371, 378, 387, 432, 454, 479, 518
di valore 336
volatile 336, 339, 341
malus 89, 109, 125, 128, 211, 236, 325, 330, 332, 333, 340, 362, 371, **372-379**, 387, 388, 391, 396, 401, 402, 481
mancata assegnazione 374
manche 40, 66, 67, 75, 78, 106, 109, 141, 187, 189, 218, 313,

Capitolo IV
Bilanciamento 111
Tecniche di bilanciamento, 113. *Un esempio di risorse bilanciate*, 116. *Il gap di una meccanica*, 118. *Caratteristiche del gap*, 120. *Tecniche per creare gap*, 124. *Attacco debole*, 126. *Pattern di supporto*, 128. *Riassunto*, 129.

Capitolo V
Incertezza 130
Le sorgenti di incertezza, 132. *Tecniche di riduzione dell'alea*, 134. *Pattern di supporto*, 141. *Riassunto*, 142.

Capitolo VI
Interazione 143
Criteri di classificazione dell'interazione, 144. *Forme di interazione*, 147. *I problemi dell'interazione diretta*, 150. *Pattern di supporto*, 152. *Riassunto*, 153.

Capitolo VII
Coinvolgimento 154
Tecniche di coinvolgimento, 154. *Downtime*, 155. *Analisi-paralisi*, 156. *Pattern di supporto*, 157. *Riassunto*, 158.

Capitolo VIII
Variabilità 159
Strategia e tattica, 159. *Variabilità dei turni*, 160. *Arco narrativo*, 162. *Tecniche per aggiungere variabilità*, 163. *Rigiocabilità*, 165. *Pattern di supporto*, 166. *Riassunto*, 167.

Capitolo IX
Memoria 169
Il legame tra i turni, 169. *Memoria e strategia*, 171. *La latenza*, 172. *Tecniche per aggiungere latenza*, 173. *Pattern di supporto*, 177. *Riassunto*, 178.

Capitolo X
Stabilità 180
Runaway leader e difficoltà di rimonta, 181. *I feedback: l'acceleratore e il freno*, 182. *Tecniche di stabilizzazione*, 185. *Leader bashing*, 188. *Pattern di supporto*, 189. *Riassunto*, 190.

output
di una meccanica v. *effetto*
parametro
di una meccanica 51-54, 65, 66, 104, 118, 120, 122, 137, 161, 165, 167, 193, 199, 202, 206, 209, 225, 231, 287, 288, 292, 300, 313, 318, 319, 345, 401, 478, 480, 485, 492, 498, 525, 526
partenza
asimmetrica 24, 128, 167, 410, 461, **500-504**, 512
simmetrica 504
pattern v. *design pattern*
pedina
mobile 89, 141, 152, 167, 178, 195, **212-216**, 341
automatica 213
penalità 30, 65, 77, 81, 82, 85, 88-90, 109, 114, 116, 128, 138, 149, 161, 171, 184, 224, 229, 230, 232, 236, 245, 282, 325, 345, 354, 360-363, 371-374, 376-381, 384, 385, 387, 388, 391, 396-399, 418, 429, 432-434, 443, 444, 470, 481, 513-515, 518; v. anche *malus*
speciale 429
perdita
di risorse 373, 374, 377, 387
di un'azione 374
permanenza v. *risorsa permanente*
pesca
casuale 117, 136, 220, 290, 308, 404, 409
multipla 309, 314
piazzamento lavoratori 22, 23, 70, 135, 174, 264, 311, 313, 489
playtest 13, 14, 58, 59, 79, 108, 109
polivalenza 136, 140, 243, 465-467; v. anche *risorsa polivalente*
popolazione 84, 230, 380, 382, 385, 387, 388, 464, 490
potere
automatico 200, 202
di base 197, 502, 504
di produzione 198, 200, 202
permanente 22, 40, 86, 124, 126, 171, 177, 185, 195, **196-203**, 205, 209, 211, 279, 291-293, 304, 418, 460, 502, 504
predicibile
gioco 130, 135
premio
di chiusura 428
di consolazione 432
di maggioranza 178, 211, 336, 339, 340, 368; v. anche *maggioranza*
di monopolio 367, 428
premi decrescenti 339, 343, 345
prendi o perdi
principio 85, 118, 127, 376, 394
prestito 432, 470
prevedibile v. *predicibile*
privilegio di turno 144, 288-290, 323, 324, 483, 498, 499, 505, 506, 511
problema v. *criticità*
produzione automatica 89, 124, 157, 177, 202, 419, **455-460**
profondità 36, 276, 278, 482
strategica 162, 173, 299
tattica 161, 173, 299, 485
progressione 89, 124, 126, 177, 195, 221, 226, **227-232**, 236, 240-243, 301, 362, 371, 396, 414, 416, 460
progresso graduale
principio del 82, 83, 220, 226, 231, 273, 278, 338, 345
prototipo 109, 111
punti azione 27, 36, 304, 354, 414, 438, 442, 483, 490, 493, 498

punto di accumulazione 124, 126, 128, 165, 167, 192, 215, 301, 312, 314, 395, 401, 419, **446-449**
push your luck 139, 362, 393, 396, 400-402

rafforzamento
di un vincolo 268, 375, 379
rarità 253
regolamento 13, 19, 45, 56, 60, 63, 66, 68, 75, 81, 95, 96, 237, 488
reintegro 36, 66, 313, 314, 351, 352, 493, 498
rendita 34, 36, 64, 65, 156, 173, 181, 185, 198, 199, 205, 206, 253, 368, 374, 413, 432, 437, 444, 453, 456, 457, 459, 464, 469, 470, 507, 515
replicazione 89, 103, 249, 252, 258, 461, 467, 475, **476-481**, 486, 493, 499
requisito
di una meccanica 47-48
requisiti multipli 71, 83, 84, 85, 90, 106, 113, 116, 128, 175, 176-178, 221, 242, 249, 259, **269-274**, 279, 444, 445
singolo 274,
rete di meccaniche 69, 70, 143, 461
ribaltone 89, 104, 109, 128, 139, 141, 142, 189, 232, 243, 325, 333, 357, **359-363**, 378, 379, 402, 434
rich get richer 181
riciclo 167, 418, 419, 449, **450-454**, 518
riduttore 274, 288
rigiocabilità 159, 165-168, 241, 443, 474, 482, 502, 504, 522
rilassamento
di un vincolo 59, 93, 96, 267, 268, 274, 289, 413, 418, 442
rimonta 60, 108, 121, 181, 182, 186, 189, 209, 361, 443, 473
ripetitività v. *monotonia*
risarcimento 324, 357, 362, 431, 434
rischio bilanciato 103, 107, 109, 114, 116, 125, 126, 128, 129, 139-141, 325, 358, 362, 363, 396, **397-402**, 409, 475, 486
risoluzione
differita 178, 496-498, 543
fase di 175, 213, 321, 322, 385, 485, 496, 498, 507, 508, 510
immediata 495
risorsa 27-44
a valore variabile 298
a vita limitata 207, 208, 454
ad uso condiviso 31, 148, 202, 264, 436
composta 30, 198, 218, 224
condivisa 31, 32, 42, 43, 149, 150, 152, 202, 268, 316, 328, 349, 444
condizionata 328, 265, 266, 297
consumabile 39, 41-44, 47, 48, 54, 86, 178, 195, 201, 204, 218, 220, 228, 267, 270, 271, 273, 274, 278, 290, 292, 302, 318, 347, 349, 351, 354, 373, 377, 378, 381, 382, 458, 484
debole **100-104**, 116, 128, 236, 241, 284, 299, 305, 312, 338, 357, 453, 454, 466
di cambio 243, 360-362
di partenza 128, 166, 167, 503
esclusiva 31, 32, 145, 149, 197, 268, 283, 290, 292, 318, 324, 347, 444, 453
finale 84, 218
illimitata 352
intermedia 37, 38, 84, 176
istantanea 39, 172, 292, 317, 458, 483

jolly 195, 221, 232, 234, 235, 307
limitata 38, 106, 110, 152, 162, 167, 192, 215, 232, 268, 325, 337-340, 344, 346, **347-352**, 418, 521
monovalente 466, 467
nascosta 405
negativa 30, 109, 128, 213, 243, 330, 332, 359-361, 375, 377, 378
neutrale 32, 145, 149, 167, 178, 195, 197, 202, 212, 214, 291, 292, 298
obiettivo 367, 370, 371
permanente 40, 86, 170, 177, 196, 204, 205, 209, 263, 267, 276, 304, 378, 409, 502, 504
polivalente 29, 41, 73, 102, 103, 114, 116, 128, 136, 140, 243, 279, 285, 307, 357, 358, 454, 461, **462-467**, 474, 475, 481, 484, 486
positiva 41, 209
primaria 36, 41, 70, 83, 176, 183, 477, 481, 493, 495
semplice 30, 43, 44, 217, 226
sovraccarica 281
tattica 141, 211, 297, 299, 300, 319
terminale 36-38, 41, 43, 44, 172, 175, 176, 196, 332, 339, 365, 377, 415, 474
valorizzata 103, 112, 125, 126, 128, 129, 195, 226, **244-249**, 258, 268, 341, 478, 481, 486
volatile 40, 42, 124, 126, 152, 166, 177, 189, 195, 203, **204-211**, 216, 292, 293, 300, 336, 341, 346, 379, 454, 512
ritmo 67, 74, 75, 352, 461, 494, 513
round 75
runaway leader 59, 181, 182, 201, 202, 417, 433, 459
ruolo
(di una meccanica o di una risorsa 17, 45, 50, 51, 53, 54, 62, 64, 65, 67, 79, 185, 209, 236, 259, 395, 467
sandbagging 188, 433
sbilanciamento 97, 115, 129, 242, 248, 401
scadenza 380, 384
scala del turno 207, 282, 507-509, 510, 512
scambio 117, 153, 304, 306, 373, 471, 473
scelta 91
apparente 93, 97, 98, 112
cieca 96, 98, 104, 131, 323, 408, 409
eccesso di 99, 100, 312, 480
fase di 321, 323, 496
forzata 94, 95, 98, 104, 107, 266, 313, 351, 361
indifferente 96-98, 104, 120, 129, 294, 299, 480
individuale 324
ovvia 93, 95-98, 104, 107, 112, 248, 306, 307, 394, 395, 399, 401
reale 93
scarsità di 98, 108, 110, 361
scelta simultanea 133, 141, 152, 155, 157, 178, 259, 260, 314, 319, **320-324**, 405, 410, 437, 439, 499
delle azioni 321, 323, 324, 405
multipla 322, 324
scommessa 169, 361, 399
sconfitta 37, 77, 94, 99, 108, 201, 330, 335, 423
scoring 40, 41, 213, 215, 225, 335-341, 350, 351, 369, 373,

384, 431, 432, 458, 513-515, 517, 518, 520
sensazione 56, 57, 60, 62, 67, 80, 85, 95, 105, 106, 107, 108, 110, 130, 131, 162, 167, 171, 173, 186, 231, 284, 325, 417, 526; v. anche *estetica*
sequenza 89, 178, 195, **222-226**, 231, 236, 247, 268, 274, 281, 368, 371, 478
topologica 223
set 89, 178, 195, **217-221**, 222, 224, 226, 231, 232, 236, 240, 242, 243, 258, 268, 274, 307, 311, 312, 368, 370, 371
eterogeneo 219, 258
omogeneo 219, 258
setup 74, 75, 165-167, 500, 502, 504, 514
sfortuna 371, 372, 393, 400, 429, 431
side effect 167, 192, 202, 211, 286, 301, 314, 418, 419, **420-425**, 429, 439, 445, 449, 454, 523
simmetrico
gioco 111
slittamento 301, 310, 312
smorzamento 138, 140, 236, 434
soddisfazione 60, 94, 97, 105, 201, 241, 261, 299, 361, 446, 448, 459; v. anche *gratificazione*
soglia 230, 370
sopravvivenza 37, 76, 78, 521
sorgente
alternativa 38, 72, 90, 103, 115, 116, 152, 167, 189, 192, 202, 211, 274, 285, 293, 307, 351, 352, 369, 388, 460, 461, 467, **468-475**
di una risorsa 38, 368, 458
principale 38, 51, 65, 73, 468, 469-471
sorpresa 58, 61, 62, 109, 167, 187, 323, 326, 345, 408, 426-429, 443
sotto-scelta 103, 250, 251, 254, 255, 293, 461, **482-486**
sovraccarico 41, 71, 72, 90, 102, 103, 107, 110, 114, 116, 127-129, 138, 140, 142, 248, 249, 259, **280-286**, 301, 314, 331, 333, 396, 425, 439, 444, 445, 447, 449, 465, 467, 474, 475, 509, 512
stabilità 80, 111, 113, 122, **180-190**, 202, 209, 292, 299, 331, 333, 361, 385, 443, 473, 511, 516, 522
eccesso di 181
stagnazione 312, 314, 449
stato
del giocatore 29, 91, 182, 186, 187, 297, 298, 300, 333
del gioco 29, 56, 57, 65, 68, 73-75, 91, 141, 145, 152, 163-165, 167, 168, 170, 178, 195, 212, 214, 215, 286, 299-301, 323, 352, 383, 386, 403, 404, 419, 421-423, 441, 442, 446, 515
di una risorsa 34, 49, 50, 54, 84, 279, 472, 484, 486
intermedio 36, 84, 90, 175, 177, 178, 259, **275-279**, 486
stato finale
del gioco 74, 76
di una risorsa 275, 536
stato iniziale
del gioco 74
di un giocatore 182, 500
di una risorsa 278
strategia 22, 40, 56, 57, 87, 89, 92, 94, 98, 101, 109, 112, 128, 134, 139, 142, **159-160**, 170, 171, 173, 178, 181, 187, 196, 200,

208, 209, 227, 241, 242, 293, 333, 344, 356, 365, 369, 371, 379, 398, 404, 429, 454, 511
dominante 112
struttura 15, 17, 21, 24, 25, 68, **69-78**, 191, 259, 461, 482, 485
dinamica 69, 73-76, 78, 461, 516
statica 69, 70, 73, 76, 78, 273, 284, 461, 466
successione di fasi 496, 498
suspense 61, 62, 80, 109, 326, 345, 385, 397, 400
svolgimento 56, 59, 73-76

tattica 58, 62, 79, 104, 114, 116, **159-160**, 161, 162, 167, 171, 173, 195, 209, 210, 214, 216, 233, 237, 241, 259, 282, 284, 293, 295, 299, 301, 336, 371, 423, 429, 465, 469, 491, 492, 512
tecnologia 196
tempo di latenza 381, 382, 385, 386
tensione 38, 53, 54, 60, 61, 67, 80, 85, 89-100, **105-110**, 115, 120, 124, 266, 284, 318, 323, 325, 330, 337, 338, 344, 345, 351, 361, 372, 376, 389, 390, 392, 394, 396, 398, 400, 408, 416, 418, 424, 426, 491, 516, 519, 522, 524, 526
terminazione
a esaurimento 521
a obiettivo 521
a vittoria 520
automatica 520, 523
condizioni di 77, 350, 74
semi-automatica 520, 522
tie breaker 316, 324, 339
topologia 31, 163, 223, 224, 348
vincolo v. *vincolo topologico*
traccia 228, 457
trasformazione 109, 172
di una risorsa 19, 34, 37, 46, 49, 182, 184, 278, 302
intermedia 83, 84, 175-177
trigger 64-66, 68, 200, 201, 209, 258, 377, 380, 421, 424, 425, 429, 434, 438, 441, 444, 449, 458, 459,
turno 75
a rotazione 498, 512
aggiuntivo 427
frammentato 23, 24, 76, 156, 157, 178, 439, 461, 492, 493, **494-499**
variabile 89, 128, 167, 189, 314, 323, 324, 422, 461, 499, 504, **505-512**

unità di tempo 74-76, 78, 413, 487, 489, 491-493, 499, 513
upgrade 200, 201, 203, 279, 455, 459, 460
uso differito 173, 177, 265, 266

valorizzatore 298
valuta 246, 315-318, 470, 510
variabilità 53, 75, 80, 124, 125, 126, 136, 142, **159-168**, 209, 212, 214, 215, 241, 248, 254, 288, 291, 295, 299, 300, 301, 312, 319, 412, 416, 423, 428, 443, 447-449, 453, 474, 504, 511, 519, 522, 526
eccesso di 214
vendita 51, 73, 146, 192, 253, 304, 360, 469, 470, 497
vincolo 52
di accumulo 262
di conservazione 383, 387, 460
di conversione 306
di esclusività 152, 264, 266, 268

di mantenimento 230, 382, 385, 388
di progressione 416
di relazione 247, 263, 449, 492, 493
differito 52, 89, 106, 109, 137, 140, 141, 178, 186, 187, 189, 268, 325, 373, 379, **380-388**, 396, 402, 410, 418, 444, 445, 460, 515, 518
dinamico 413, 418
eccesso di 110, 266
esogeno 152, 264-266, 324, 506
immediato 52, 90, 100, 106, 110, 114, 116, 128, 152, 157, 174, 177, 178, 226, 236, 238, 243, 247, 258, 259, **261-268**, 274, 293, 300, 307, 324, 333, 379, 380, 385, 387, 396, 418, 444, 445, 449, 460, 492, 493
topologico 262, 266
vittoria 77, 78, 82, 86, 90, 91, 107, 108, 111, 112, 131, 138, 143, 151, 166, 169, 170, 180, 186, 190, 218, 220, 261, 334, 407, 431, 474, 522
condizione di 37, 40, 59, 69, 76-78, 81, 88, 334, 343, 345, 407, 503
volatilità 204, 209-211; v. anche *risorsa volatile*
eccesso di 209
votazione 316

INDICE DEI PATTERN

Asta 315.
Attacco 327.

Bonus 364.

Classificazione 250.
Combo 237.
Compensazione 430.
Conversione 302.
Corsa 342.

Deterrente 389.
Difesa 353.
Draft 308.
Durata variabile 519.

Effetto speciale 426.
Effetto variabile 294.
Escalation 411.
Evento 440.

Informazione nascosta 403.
Involver 435.

Jolly 233.

Maggioranza 334.
Malus 372.
Manche 513.
Modificatore 287.
Mosse multiple 487

Partenza asimmetrica 500.
Pedina mobile 212.
Potere permanente 196.
Produzione automatica 455.
Progressione 227.
Punto di accumulazione 446.

Replicazione 476.
Requisiti multipli 269.
Ribaltone 359.
Riciclo 450.
Rischio bilanciato 397.
Risorsa limitata 347.
Risorsa polivalente 462.
Risorsa valorizzata 244.
Risorsa volatile 204.

Scelta simultanea 320.
Sequenza 222.
Set 217.
Side effect 420.
Sorgente alternativa 468.
Sotto-scelta 482.
Sovraccarico 280.
Stato intermedio 275.

Turno frammentato 494.
Turno variabile 505.

Vincolo differito 380.
Vincolo immediato 261.

INDICE DEI GIOCHI

7 Wonders 166, 203, 240, 254, 271, 289, 309, 322, 335, 365, 366, 368, 415, 431, 436, 465, 472, 514, 517.

Agricola 65, 84, 133, 164, 166, 174, 198, 199, 206, 207, 230, 253, 264, 271, 272, 278, 282, 283, 336, 344, 375, 413, 414, 415, 447, 451, 456, 474, 484, 495, 509, 515.
Alhambra 225, 246, 247, 253, 262, 263, 340, 427, 432.
Alta Tensione 31, 134, 146, 149, 150, 180, 181, 183, 185, 192, 197, 208, 223, 228, 246, 251, 263, 264, 298, 311, 315, 344, 349, 350, 375, 404, 415, 422, 433, 448, 464, 472, 496, 498, 509, 516, 521.

Balloon Cup 305, 337, 453, 465, 479.
Bang! 16, 20, 96, 99, 100, 147, 150, 155, 197, 205, 207, 263, 288, 290, 310, 328, 329, 353, 354, 355, 356, 369, 375, 391, 407, 435, 473, 480, 488, 502, 503.
Blackjack 393, 400.
Blue Moon City 36, 212, 213, 219, 234, 240, 246, 254, 303, 338, 339, 340, 349, 350, 365, 414, 431, 450, 452, 462, 470.
Bohnanza 227, 228, 263, 304, 386.
Bridge 399.

Carcassonne 30, 39, 40, 43, 86, 87, 99, 136, 149, 150, 223, 245, 261, 262, 265, 271, 280, 295, 313, 329, 330, 335, 339, 398, 404, 412.
Cartagena 240, 298, 343, 392, 488.
Caylus 15, 20, 22, 23, 28, 31, 32, 36, 37, 38, 43, 53, 64, 65, 66, 70, 84, 85, 86, 88, 97, 133, 135, 144, 148, 149, 150, 156, 164, 172, 174, 175, 176, 199, 202, 205, 207, 213, 218, 219, 228, 229, 238, 251, 252, 255, 264, 270, 272, 283, 295, 304, 305, 311, 329, 336, 339, 368, 373, 375, 381, 385, 391, 392, 393, 412, 416, 418, 421, 423, 431, 433, 437, 456, 462, 463, 469, 470, 471, 473, 477, 484, 489, 495, 496, 500, 501, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 513, 515, 519, 520.
Citadels 148, 150, 210, 255, 263, 270, 289, 310, 328, 330, 375, 405, 490, 506, 508, 509, 510, 521.
Cluedo 28, 77, 407.

Dama 477, 487.
Dixit 368, 374, 389, 392, 395, 406.
Dominion 27, 38, 43, 62, 112, 148, 150, 174, 237, 239, 240, 254, 263, 265, 271, 278, 282, 303, 329, 330, 331, 347, 350, 354, 356, 357, 366, 376, 392, 423, 437, 438, 465, 501, 521.

Egizia 214, 229, 234, 239, 246, 251, 253, 264, 269, 271, 273, 281, 290, 328, 340, 349, 370, 382, 451, 456, 478, 492, 507, 509.
Einfach Genial 88, 99, 101, 223, 281, 303, 367, 394, 428, 478, 481, 521.
Excape 174.

Galaxy Trucker 67.
Gioco dell'Oca 28, 77, 91, 119, 121, 122, 143, 295, 427.

I Coloni di Catan 15, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 36, 38, 39, 40, 43, 46, 47, 49, 50, 51, 53, 54, 64, 67, 77, 82, 86, 92, 101, 116, 127, 147, 149, 150, 164, 166, 181, 183, 185, 186, 188, 197, 198, 200, 207, 213, 215, 217, 218, 224, 238, 246, 251, 262, 265, 270, 272, 278, 283, 296, 298, 302, 303, 304, 306, 327, 328, 329, 330, 333, 334, 336, 340, 343, 346, 348, 356, 366, 367, 375, 376, 384, 385, 392, 394, 403, 413, 427, 436, 441, 457, 459, 468, 472, 473, 488, 502, 521.
I Pilastri della Terra 139, 192, 255, 304, 354, 356, 357, 373, 382, 384, 387, 404, 415, 440, 441, 442, 445, 453, 470, 497.
Il Castello 206, 210, 234, 245, 246, 295, 297, 305, 321, 421, 422, 436, 447, 490, 492, 508.
Il verme è tratto 19, 83, 85, 264, 303, 328, 355, 374, 381, 400, 401, 420, 423.

Jungle speed 161.

Keltis 224, 228, 230, 235, 247, 343, 367, 451, 478, 479.
Kingsburg 19, 48, 53, 61, 82, 84, 88, 120, 121, 136, 138, 139, 175, 235, 239, 240, 256, 264, 266, 287, 290, 292, 293, 302, 304, 306, 311, 336, 351, 368, 382, 384, 387, 404, 409, 411, 416, 427, 430, 443, 471, 508, 514.

Magic: The Gathering 22, 35, 197, 198, 199, 234, 250, 257, 275, 307, 416.
Maharaja 205, 206, 213, 215, 276, 317, 322, 344, 367, 374, 393, 405, 421, 428, 437, 452, 489, 491, 510, 511, 521.
Memory 406.
Mondo senza fine 148, 150, 198, 199, 239, 271, 283, 296, 297, 375, 381, 387, 405, 437, 441, 442, 443, 467, 489, 507, 515, 516.
Monopoly 20, 27, 29, 34, 37, 38, 39, 42, 61, 63, 64, 67, 78, 95, 218, 253, 298, 317, 349, 362, 374, 413, 423, 426, 437, 442, 451, 452, 457, 462, 469, 470, 471, 473, 501, 521.
Morra cinese 115, 169, 170, 257, 322.

Niagara 77, 135, 146, 214, 218, 220, 254, 272, 277, 281, 320, 321, 328, 348, 378, 392, 399, 441, 442, 471, 477, 479, 490, 507, 522.
No Thanks! 82, 99, 224, 247, 361, 376, 383, 447.

Oltremare 208, 210, 224, 228, 230,

245, 281, 283, 289, 295, 304, 354, 367, 369, 373, 375, 378, 384, 390, 452, 464, 514, 517, 520.

Pandemia 147, 149, 150, 235, 252, 272, 405, 412, 421, 422, 423, 442, 451, 464, 478, 487, 502, 520.
Poker 15, 56, 58, 60, 102, 218, 224, 233, 317, 405.
Puerto Rico 15, 22, 29, 32, 40, 41, 42, 47, 50, 66, 70, 71, 72, 73, 86, 122, 136, 144, 156, 160, 162, 164, 171, 172, 176, 196, 198, 199, 200, 229, 239, 247, 252, 253, 264, 265, 272, 277, 281, 288, 289, 290, 293, 294, 296, 310, 313, 344, 348, 349, 350, 351, 352, 365, 366, 374, 383, 384, 408, 413, 416, 437, 446, 458, 463, 464, 469, 482, 483, 484, 485, 491, 497, 498, 501, 506, 522.

Risiko! 34, 37, 38, 40, 43, 77, 147, 150, 166, 205, 207, 208, 219, 240, 328, 335, 343, 354, 368, 373, 374, 407, 452, 456, 462, 502, 503.
Rock and Balls 161.
Roll through the Ages 139, 198, 199, 246, 281, 303, 304, 307, 355, 360, 382, 458, 463.

San Juan 276, 289, 298, 385, 404, 465.
Scacchi 15, 35, 39, 40, 58, 67, 77, 86, 94, 105, 120, 121, 134, 156, 162, 163, 170, 262, 269, 284, 331, 343, 403, 418, 452, 473, 487, 504.
Scopa 238, 240.
Steam 198, 223, 254, 256, 271, 282, 311, 317, 432, 437, 457, 464, 497, 510
Stone Age 41, 133, 163, 164, 197, 235, 239, 254, 270, 271, 282, 288, 296, 310, 349, 366, 380, 387, 399, 413, 436, 455, 457, 472, 484, 485, 489, 494, 496, 507, 508, 522

Tempus 240, 252, 263, 316, 330, 332, 337, 354, 406, 414, 433, 463, 489, 496, 516.
That's life! 30, 93, 164, 166, 214, 247, 297, 300, 359, 360, 377, 477.
The Castles of Burgundy 136, 156, 166, 175, 235, 252, 267, 277, 297, 427, 447, 483, 484, 501, 507, 509, 515, 516.
Through the Ages 19, 84, 218, 230, 255, 256, 273, 277, 311, 316, 329, 382, 391, 413, 415, 422, 442, 456, 457, 458, 464, 483, 490, 501.
Thurn and Taxis 77, 83, 86, 87, 197, 218, 222, 224, 253, 256, 263, 290, 291, 308, 310, 313, 342, 344, 374, 383, 384, 386, 394, 421, 432, 521.
Tic Tac Toe 130, 223.
Tikal 36, 245, 304, 317, 354, 404, 414, 421, 438, 458, 478, 490, 498, 510, 515, 517, 520.
Ticket to Ride 88, 219, 223, 234, 235, 309, 310, 314, 336, 348, 365, 366, 367, 378, 397, 398, 407, 472, 476, 478, 503.
Tressette 360.
Troyes 206, 241, 255, 266, 290, 295, 297, 298, 382, 390, 391, 407, 422, 432, 441, 478, 488, 495, 503.

Vasco da Gama 204, 206, 207, 208, 221, 234, 244, 277, 336, 365, 386, 391, 399, 432, 457, 464, 471, 472, 479, 484, 486, 498, 506, 510.

Zooloretto 149, 150, 218, 219, 245, 264, 267, 272, 279, 281, 282, 311, 350, 360, 361, 364, 372, 376, 378, 391, 392, 427, 436, 471, 472, 479.

INDICE DELLE TABELLE

Tabella 1: classificazione delle risorse 43.
Tabella 2: scelte apparenti 98.
Tabella 3: soluzioni al problema della Risorsa debole 102.
Tabella 4: tecniche di bilanciamento 116.
Tabella 5: criteri per la calibrazione del gap 123.
Tabella 6: tecniche per creare gap 126.
Tabella 7: tecniche di riduzione dell'alea 140.
Tabella 8: forme di interazione 150.
Tabella 9: tecniche per aggiungere variabilità 165.
Tabella 10: tecniche per aggiungere latenza 177.
Tabella 11: tecniche di stabilizzazione 187.
Tabella 12: utilizzi dei pattern 526.

INDICE GENERALE

Prefazione
Storia di un'oca trasformata in lupo 9

Introduzione 13
Di che cosa tratta questo manuale, 14. *A chi si rivolge questo manuale*, 15. *Esempi di giochi*, 15. *Come affrontare la lettura*, 16.

Che cosa sono i Design Pattern? 19
Pattern in azione, 21. *Che cosa può essere considerato un pattern?*, 23.

Parte Prima
Gli elementi

Capitolo I
Le risorse: il carburante del gioco 27
Una definizione ampia, 27. *La funzione di una risorsa*, 29. *Risorse semplici e composte*, 30. *Risorse positive e negative*, 30. *La proprietà di una risorsa*, 31. *Il ciclo di vita di una risorsa*, 33. *Lo stato di una risorsa*, 34. *Il livello di una risorsa*, 36. *La sorgente di una risorsa*, 38. *La quantità*, 38. *Il grado di permanenza*, 39. *Risorse con più effetti*, 41. *Analisi delle risorse*, 41. *Riassunto*, 44.

Capitolo II
Le meccaniche: il motore del gioco 45
La relazione tra risorse ed effetti, 45. *I requisiti di una meccanica*, 47. *Gli effetti di una meccanica*, 48. *I ruoli di una meccanica*, 50. *Parametri e vincoli*, 51. *Analisi delle meccaniche*, 52. *Riassunto*, 54.

Capitolo III
Dinamiche ed estetiche: il motore in movimento 56
Meccaniche in azione, 56. *Dinamiche e criticità*, 58. *Le estetiche*, 60. *Riassunto*, 62.

Capitolo IV
Gli automatismi: la parte fuori controllo 63
Quando è il gioco a prendere il controllo, 63. *Il ruolo degli automatismi*, 64. *Trigger e scelte*, 65. *L'estetica degli automatismi*, 66. *Riassunto*, 68.

Capitolo V
La struttura: il gioco come sistema integrato 69
Struttura statica, 69. *Connettori di meccaniche*, 71. *Struttura dinamica*, 73. *Il setup*, 74. *Lo svolgimento*, 75. *La terminazione*, 76. *Condizioni di vittoria*, 76. *Riassunto*, 78.

Parte Seconda
Le dimensioni

Capitolo I
Obiettivi 81
Il principio del progresso graduale, 82. *Il principio Prendi o Perdi: premi e penalità*, 85. *Le difficoltà e i rischi*, 87. *Pattern di supporto*, 89. *Riassunto*, 90.

Capitolo II
Controllabilità 91
Scelte reali, scelte apparenti, 93. *Scelte forzate*, 94. *Scelte ovvie*, 95. *Alternative inferiori*, 95. *Scelte cieche*, 96. *Scelte indifferenti*, 96. *Scarsità di scelta*, 98. *Eccesso di scelta*, 99. *Risorse deboli*, 100. *Pattern di supporto*, 103. *Riassunto*, 104.

Capitolo III
Tensione 105
Le sorgenti di tensione, 106. *La frustrazione*, 107. *Pattern di supporto*, 109. *Riassunto*, 110

Capitolo IV
Bilanciamento 111
Tecniche di bilanciamento, 113. *Un esempio di risorse bilanciate*, 116. *Il gap di una meccanica*, 118. *Caratteristiche del gap*, 120. *Tecniche per creare gap*, 124. *Attacco debole*, 126. *Pattern di supporto*, 128. *Riassunto*, 129.

Capitolo V
Incertezza 130
Le sorgenti di incertezza, 132. *Tecniche di riduzione dell'alea*, 134. *Pattern di supporto*, 141. *Riassunto*, 142.

Capitolo VI
Interazione 143
Criteri di classificazione dell'interazione, 144. *Forme di interazione*, 147. *I problemi dell'interazione diretta*, 150. *Pattern di supporto*, 152. *Riassunto*, 153.

Capitolo VII
Coinvolgimento 154
Tecniche di coinvolgimento, 154. *Downtime*, 155. *Analisi-paralisi*, 156. *Pattern di supporto*, 157. *Riassunto*, 158.

Capitolo VIII
Variabilità 159
Strategia e tattica, 159. *Variabilità dei turni*, 160. *Arco narrativo*, 162. *Tecniche per aggiungere variabilità*, 163. *Rigiocabilità*, 165. *Pattern di supporto*, 166. *Riassunto*, 167.

Capitolo IX
Memoria 169
Il legame tra i turni, 169. *Memoria e strategia*, 171. *La latenza*, 172. *Tecniche per aggiungere latenza*, 173. *Pattern di supporto*, 177. *Riassunto*, 178.

Capitolo X
Stabilità 180
Runaway leader e difficoltà di rimonta, 181. *I feedback: l'acceleratore e il freno*, 182. *Tecniche di stabilizzazione*, 185. *Leader bashing*, 188. *Pattern di supporto*, 189. *Riassunto*, 190.

Parte Terza
Design Pattern: il catalogo

Capitolo I
Pattern di risorse 195
Potere permanente, 196. *Risorsa volatile*, 204. *Pedina mobile*, 212. *Set*, 217. *Sequenza*, 222. *Progressione*, 227. *Jolly*, 233. *Combo*, 237. *Risorsa valorizzata*, 244. *Classificazione*, 250.

Capitolo II
Pattern di meccaniche 259
Vincolo immediato, 261. *Requisiti multipli*, 269. *Stato intermedio*, 275. *Sovraccarico*, 280. *Modificatore*, 287. *Effetto variabile*, 294. *Conversione*, 302. *Draft*, 308. *Asta*, 315. *Scelta simultanea*, 320.

Capitolo III
Dinamizzatori 325
Attacco, 327. *Maggioranza*, 334. *Corsa*, 342. *Risorsa limitata*, 347. *Difesa*, 353. *Ribaltone*, 359. *Bonus*, 364. *Malus*, 372. *Vincolo differito*, 380. *Deterrente*, 389. *Rischio bilanciato*, 397. *Informazione nascosta*, 403. *Escalation*, 411.

Capitolo IV
Automatismi 419
Side effect, 420. *Effetto speciale*, 426. *Compensazione*, 430. *Involver*, 435. *Evento*, 440. *Punto di accumulazione*, 446. *Riciclo*, 450. *Produzione automatica*, 455.

Capitolo V
Pattern strutturali 461
Risorsa polivalente, 462. *Sorgente alternativa*, 468. *Replicazione*, 476. *Sotto-scelta*, 482. *Mosse multiple*, 487. *Turno frammentato*, 494. *Partenza asimmetrica*, 500. *Turno variabile*, 505. *Manche*, 513. *Durata variabile*, 519.

Capitolo VI
Come utilizzare i pattern 524
Individuare e risolvere una criticità di design, 524. *Applicare un nuovo pattern*, 525. *Modificare una meccanica*, 525.

Conclusioni 527

Tabelle

Tabella dei Pattern. 531
Tabella Criticità e Pattern 537
Tabella Categorie di Pattern 539
Tabella Pattern e dimensioni. 541

Glossario. 545
Ludografia. 553
Bibliografia 555
Ringraziamenti 557

Indici

Indice analitico 561
Indice dei pattern 574
Indice dei giochi 575
Indice delle tabelle 579

I giochi da tavolo osservati al microscopio con l'occhio del designer.

Per inventare un gioco da tavolo sono necessari un'idea iniziale, una manciata di dadi e qualche segnalino. Ma non bastano. Questo manuale illustra una serie di principi e tecniche in grado di supportare l'inventore di giochi nell'espressione della sua creatività.
Il testo è corredato da un catalogo di 51 design pattern: una raccolta di idee di progettazione che è possibile riconoscere in molti giochi di successo e che ciascuno potrà riutilizzare nelle proprie creazioni, reinterpretandole in modo originale.
Accanto a pattern che hanno già un nome consolidato, come Jolly o Asta, numerosi altri vengono definiti e analizzati per la prima volta in questo manuale.

Walter Nuccio (Plautus per il web), ingegnere informatico, coltiva da sempre la passione per i giochi da tavolo. Nel 2011 ha partecipato al concorso «Gioco inedito» nell'ambito di Lucca Comics & Games, classificandosi tra i finalisti come autore del gioco di carte Evolution. Collabora alla rubrica *La Parola al Designer* su www.gioconauta.it.

ISBN 978-88-425-5514-8

9 788842 555148

19544P

Euro 34,00