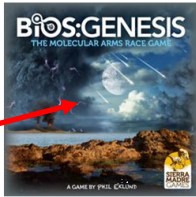




ELENCO DEI GIOCHI DISPONIBILI

Legenda:

Nome del gioco	BIOS: GENESIS
Posizione in scaffale	B2   1-4  12+
Solo se non è in italiano	
Numero di giocatori	
Età minima (non sempre attendibile)	
Durata	
Descrizione	In Bios: Genesis, da uno a quattro giocatori partono come sostanze organiche rappresentate come segnalini bionte, subito dopo la formazione della Terra. Gli amminoacidi cominciano il metabolismo, i lipidi creano cellule, i pigmenti controllano l'assorbimento e le riserve energetiche, e gli acidi nucleici controllano la replicazione. I loro obiettivi sono una doppia origine della vita: prima come vita autocatalitica (ciclo metabolico che riproduce, anche senza replicare, i propri costituenti) e dopo come vita darwiniana (un organismo che utilizza uno stampo per replicarsi in un mondo a RNA). I giocatori possono giocare in modo competitivo, cooperativo o solitario.
Scatola	

ELENCO ALFABETICO

Se un gioco è scritto in rosso, non ha una pagina dedicata

Se un gioco è scritto in blu, è un prototipo

Abalone (C3)	Black Fleet (C2)
Advanced Squad Leader (C5)	Bubble Stories (B3)
<i>Aerial Fire (A2)</i>	Carcassonne (B1)
Age of Dogfights: WWI (C4)	Caverna (C4)
Agricola (C4)	Coloni Imperiali (C1)
Alhambra (C1)	Commands&Colors: Ancients (C5)
Ancient Civilizations of the Inner Sea (C5)	Commands&Colors: Medieval (C5)
Augustus (B3)	Consiglio dei 4 (C2)
Axis & Allies: Europe (C5)	Cortex Challenge (B2)
Aya (C3)	Cortex Challenge Kids (B2)
Bang! (B3)	Cubo di Rubik (C3)
Battlestar Galactica (C5)	Cytosis (B2)
BattleTech (C5)	Devil's Run (B3)
Battlevacch (C5)	Dice Forge (B1)
Between two cities (B1)	Dice Settlers (C2)
Bios: Genesis (B2)	DiceWar (C3)
Bios: Megafauna (B2)	Dominion (C1)
Bios: Origins (B2)	Domino (B3)

Dungeon Attack! (B3)	Keyper (C2)
Dungeon Digger (C2)	Kingdom Builder (C2)
Dungeon Drop (C2)	La battaglia dei 5 eserciti (C4)
Elastium (C2)	La festa per Odino (C4)
Epic Resort (C1)	La guerra dei meeple (B1)
Era: il Medioevo (C1)	LilEleWar (A2)
Evolution (B2)	Lords of Waterdeep (B1)
Fantasy Armies (A2)	Magna Grecia (B1)
Frozen il gioco (B3)	Magnastorm (C2)
Galaxy Trucker (B1)	Mint Works (B3)
Gelatubi (A2)	New York zoo (C4)
Gnam (A2)	Nusfjord (C4)
Golden Horn (C2)	Oceani (B2)
Guilds (B1)	Oh My Goods (C2)
Here I Stand (C5)	Ortus (C3)
Heroes of Black Reach (C5)	Otto minuti per un impero (B1)
I Coloni (C2)	Panic Lab (C3)
Il Trono di Spade (C5)	Periodic (B2)
Il Trono di Spade LCG (B1)	Photosynthesis (B2)
Impedimenta (A2)	Planet (B2)
Jenga Bridge (B3)	Planks! (A2)
Keltis (C2)	Plants (A2)

Progetto Gaia (C4)
Puerto Rico (B1)
Quadropolis (B1)
Quodd Heroes (C1)
Quoridor (C3)
Rurik: alba di Kiev (B1)
Sagrada (C1)
Scacchi (C3)
Scythe (C5)
Serenissima (C1)
Settlement (C3)
Shogi (C3)
Shuuro (C3)
Shy Monsters (C2)
S.o.s. petti (B3)
Space Empires (C5)
Spacecorp (B1)
Specie Dominanti (B2)
Splendor (C2)
Squadro (C3)
Summoner Wars (B3)
Talon (C5)

Tangram (B3)
Tank Chess (C3)
Tanks (C5)
Terra Nova (B1)
Terraforming Mars (C1)
Time of Crisis (C5)
Time's Up (B3)
Tiny Towns (B1)
Topiary (C4)
Tranglar (C3)
Twixt (C3)
Vektorace (C4)
Villagers (C2)
War Chest (C3)
Warangel (C5)
Warhammer: Diskwars (C5)
Warstones (C1)
Wing Leader (C5)

ABALONE

C3



2



7+



30

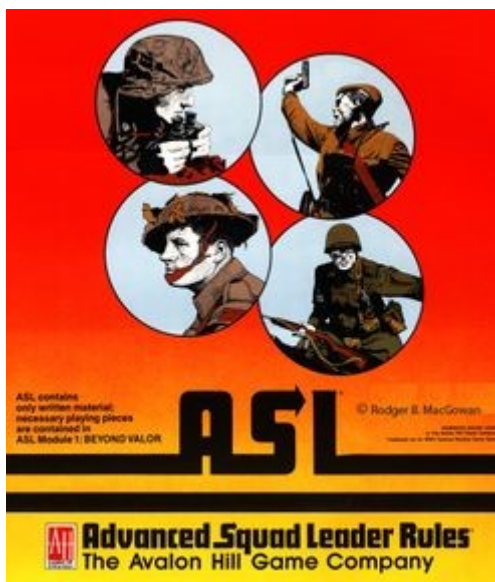
Su una splendida plancia c'è posto per due set di biglie di marmo. I giocatori si alternano spingendo le biglie sulla plancia, con lo scopo di spingere sei di quelle avversarie fuori dalla plancia stessa. L'idea centrale è che una colonna di biglie ha un peso che dipende dal numero di biglie in linea. Per spingere le avversarie, è necessario avere un gruppo più pesante. ma, con sei possibili direzioni di movimento, è difficile difendersi alla perfezione.



ADVANCED SQUAD LEADER

C5   2  14+  120-240

Advanced Squad Leader è un gioco di combattimenti tra unità ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Il gioco è caratterizzato da una complessità modulare, che permette di scegliere quali e quante regole utilizzare. Il gioco stesso si presenta diviso in tre “starter kit”, ognuno dei quali introduce nuove regole e unità, a cominciare dalla fanteria, per poi aggiungere l’artiglieria e i carri armati. Decine di scenari storici sono pronti per essere giocati, usando le mappe modulari presenti nel gioco stesso.



ÆRIAL FIRE

A2



2-6



10+



45

Due stormi di draghi solcano i cieli, scontrandosi con il fuoco per ottenere la supremazia dell'aria; ma non possono indugiare a lungo, o gli scaltri umani li cattureranno.

In Ærial Fire, tu e i tuoi amici comandate uno stormo di draghi (da 1 a 3) in volo contro altrettanti draghi nemici, cercando di anticipare le mosse degli avversari tramite un mazzo di carte azione che contemporaneamente funge anche da contatore delle ferite che i draghi possono subire, prima di essere costretti ad abbandonare lo scontro.



AGE OF DOGFIGHTS: WWI

C4



1-4

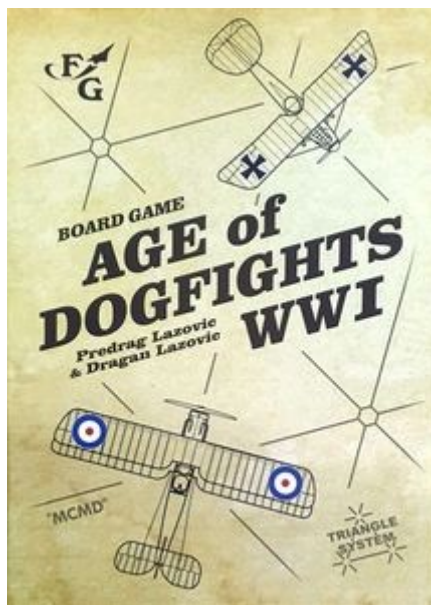


12+



30-120

In questo gioco, gli aeroplani della Prima Guerra Mondiale si scontrano in battaglia. Semplici regole di movimento e fuoco includono le principali caratteristiche dei velivoli dell'epoca: velocità, agilità e potenza di fuoco. Le battaglie si svolgono su cinque diverse altitudini, quindi ci sono differenze tra gli aerei in termine di capacità di salire o scendere di quota. Si è tenuto conto anche di caratteristiche specifiche come l'effetto giroscopico, che dà ad alcuni aeroplani una eccezionale manovrabilità. Il vento influenza il movimento e la posizione del sole influenza l'accuratezza di fuoco, quindi anche questi fattori sono presenti. Un aereo sotto attacco può fuggire nelle nubi e nascondersi dal nemico, la maggior parte dei piloti è di media esperienza, ma ci sono anche i novellini e gli assi.



AGRICOLA

C4



1-4



12+

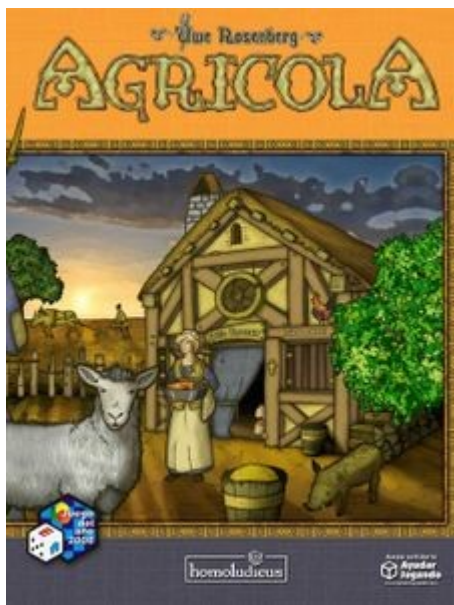


30-150

In Agricola, sei un agricoltore in un tugurio di legno con la tua sposa e poco altro. Nel tuo turno potrai scegliere solo due azioni, una per te e una per tua moglie, tra tutte quelle disponibili: recuperare argilla, legno, o pietra; costruire steccati; e così via. Potresti pensare di fare figli per avere più braccia, ma prima dovrai ingrandire la casa. E cosa darai loro da mangiare?

Agricola è un gioco a turni. Ci sono 14 turni divisi in sei ere, con un Raccolto alla fine di ogni era. Ogni giocatore inizia con due lavoratori (contadino e moglie) e quindi può compiere due azioni per turno.

Ci sono molte possibilità, e al procedere del gioco ancora di più: all'inizio di ogni turno, una nuova azione diventa disponibile. Solo che ogni azione può essere compiuta da un solo lavoratore a turno, e durante ogni Raccolto dovrai dar da mangiare a tutti i membri della tua famiglia. Chi costruirà la migliore fattoria?



ALHAMBRA

C1



2-6



8+

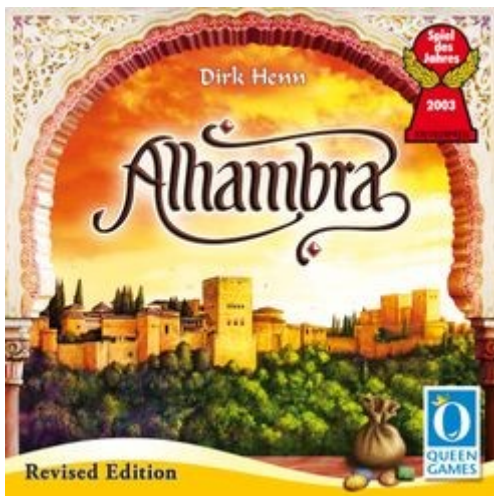


45-60

In Alhambra, i giocatori acquistano edifici da posizionare nel proprio complesso Alhambra.

Il denaro in Alhambra è presente con quattro diverse valute. I 54 edifici di sei diversi tipi diventano disponibili per l'acquisto nel mercato degli edifici quattro per volta; per ogni valuta è disponibile un edificio. Nel proprio turno, un giocatore può 1) prendere denaro dal mercato aperto, 2) comprare un edificio dal mercato degli edifici e posizionarlo nella propria Alhambra o in riserva, o 3) darsi ai progetti di costruzione con gli edifici presenti nella propria Alhambra o in riserva. Il gioco premia l'efficienza, ad esempio se un giocatore compra un edificio dal mercato pagandolo esattamente, può svolgere un altro turno.

I giocatori con il maggior numero di edifici in ognuno dei sei diversi tipi nella propria Alhambra fanno punti. Quando il mercato degli edifici non può essere rifornito, il gioco ha termine.



ANCIENT CIVILIZATIONS OF THE INNER SEA

C5



1-6



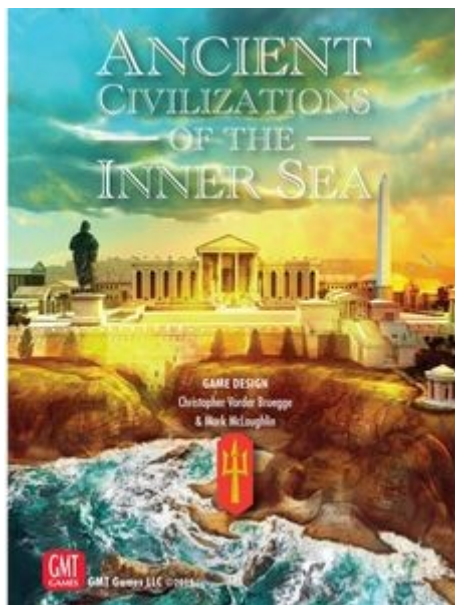
14+



120-300

Ancient Civilizations of the Inner Sea ti permette di creare o conquistare le grandi civiltà del Mediterraneo in una sola notte - e senza lanciare un solo dado!

Costruisci grandi Meraviglie per dimostrare di essere un pacifico, rigoglioso impero commerciale - o saccheggia città e conquista nuove terre mentre espandi i tuoi domini attraverso le acque e le coste del Mare Interno. Inizia da umili origini con insediamenti isolati all'alba dell'Età del Bronzo oppure salta a scenari che ti mettono al comando delle forti civiltà di Troia, Egitto, Cartagine, Micene, Creta, Fenicia, Roma, Mauritania, Iberia celtica e Gallia mentre si contendono la supremazia e la sopravvivenza.



AUGUSTUS

B3



2-6



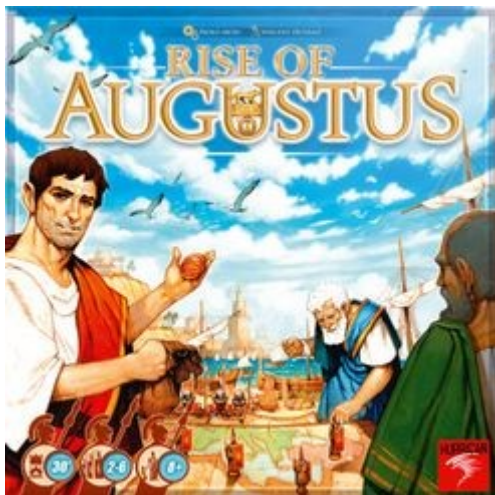
8+



30

In Augustus, competi con gli altri giocatori per completare carte obiettivo che ti daranno poteri speciali e punti vittoria. Ogni carta ha da 2 a 6 simboli che devi coprire con i tuoi meeple legionari per completare la carta. Questi simboli sono pescati uno per volta da un sacchetto, e quindi tutti i giocatori ricevono lo stesso simbolo; ma nel sacchetto alcuni simboli sono presenti con un numero di copie diverso.

Quindi l'abilità principale che devi possedere è scegliere con quali tre obiettivi iniziare la partita (tra i sei che ricevi) - bilanciando la difficoltà di completamento con il valore della ricompensa - e quale dei cinque obiettivi disponibili scegliere quando completi uno dei tuoi tre. La partita termina quando un giocatore completa sette obiettivi.



AXIS & ALLIES: EUROPE

C5



2-4



12+



210

In Axis & Allies: Europe, ci troveremo a combattere in Europa alla vigilia dell'inizio dell'Operazione Barbarossa. In aggiunta sono presenti sulla mappa gli indispensabili Stati Uniti Orientali e parte dell'Africa del Nord e del Medio Oriente.

Gli Alleati vincono se, mantenendo il controllo di Mosca, conquistano la Germania e ne mantengono il possesso per un turno intero, mentre i tedeschi trionfano se ottengono il controllo militare, oltreché della propria capitale, per un intero turno degli U.S.A., della Gran Bretagna o di Mosca. Ogni giocatore al proprio turno seguirà la seguente Sequenza di Azioni, decidendo volta per volta cosa fare: Acquisto nuove unità, Movimento di Combattimento, Risoluzione dei Combattimenti, Movimento di non-combattimento, Schieramento delle unità precedentemente prodotte, Raccolta dei Redditi.



AYA

C3



2-5



8+



30

Benvenuti nel mondo di Aya, la dea dell'acqua. Vi imbarcherete in un viaggio per cercare i tesori della natura e meravigliarvi della varietà di paesaggi e animali incontrati nel viaggio. Cercate di collaborare per scattare le foto migliori da condividere alla fine del viaggio! Create e scoprite un nuovo mondo ogni volta che giocate con la famiglia e gli amici.

In Aya, dovete cooperare per collegare quante più tessere paesaggio e segnalni foto di animale possibile per costruire una catena di domino uno dietro l'altro. Alla fine della partita, cadranno l'uno sull'altro, con un effetto cascata che rivelerà il numero totale di paesaggi e animali e restituirà le fotografie migliori. Lavorando in squadra, i giocatori cercano di fare quanti più punti possibile.



BANG!

B3



4-7



10+



20-40

Il gioco di carte Bang! Ricrea le sfide all'ultimo colpo dei classici spaghetti western, in cui ogni giocatore casualmente riceve una carta Personaggio che determina le sue abilità speciali, e un Ruolo segreto per determinare il suo obiettivo.

Esistono 4 diversi Ruoli, ognuno con una condizione di vittoria unica:

- Sceriffo - uccidi i Fuorilegge e il Rinnegato
- Vice - proteggi lo Sceriffo e uccidi i Fuorilegge
- Fuorilegge - uccidi lo Sceriffo
- Rinnegato - resta l'ultimo in vita

I Ruoli sono segreti, tranne quello dello Sceriffo. Nel mazzo di pesca sono presenti carte che permettono di sparare agli avversari, di evitare di essere colpiti, armi differenti, potenti effetti immediati, equipaggiamenti... usali a tuo vantaggio per raggiungere il tuo obiettivo!



BATTLESTAR GALACTICA

C5



2-4



8+



30-60

Battlestar Galactica è un gioco di combattimento tra miniature di caccia stellari. Il gioco include miniature pronte all'uso, dipinte e preassemblate, con una base speciale per supportare le meccaniche uniche del gioco.

Nel gioco, i giocatori prendono il controllo di uno o più caccia coloniali o Ciloni e si scontrano in furiose schermaglie. Il gioco prevede meccaniche innovative che permettono di simulare il combattimento nello spazio usando regole semplici e intuitive.



BATTLETECH

C5



2



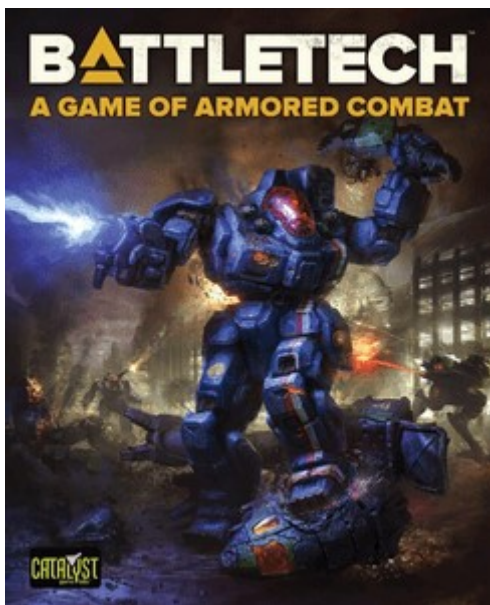
12+



120

I giocatori prendono il controllo di uno o più macchine da guerra giganti umanoidi (BattleMech o 'Mech) e si sfidano finché gli avversari non sono distrutti o finché gli obiettivi dello scenario non sono stati completati.

Questo gioco è un'introduzione all'infinito mondo dei giochi e dell'universo di BattleTech, pubblicato per la prima volta nel 1985.



BATTLEVACCH

C5



2-8



8+



30-60

I giocatori hanno a loro disposizione un budget iniziale con cui acquistare la propria Mucca. Ne esistono di diversi tipi, ciascuna con diverse caratteristiche e diverso costo. Dalla Bruno-Alpina alla Rossa Norvegese, passando per la Angus e la Caracu. Ciascuna specie ha una diversa velocità, può o meno essere dotata di corna, ed ha dimensioni diverse. Ovviamente, a seconda della dimensione della specie scelta, la vostra Mucca avrà diverse capacità di carico, ovvero il numero massimo di kg di equipaggiamento che potrà trasportare. Questo valore è importante perché in base a quanti soldi vi saranno avanzati, potrete acquistare equipaggiamento per la vostra Mucca, che ovviamente sarà limitata dalla sua capacità di carico. Ed anche qui c'è da sbizzarrirsi: l'equipaggiamento si divide in tre categorie. Si inizia con le armi, dove potrete trovare granate, lanciafiamme, mitragliatrici Vulcan, perfino Laser! Una volta finito di equipaggiare la vostra Mucca avrete a disposizione un manzo da battaglia, attrezzato di tutto punto. Ed ora che si fa? Ovviamente si combatte! Ciascun giocatore porta in campo la propria Mucca ed utilizzando il proprio equipaggiamento, darà il via ad uno scontro titanico con l'obiettivo di essere l'ultima a sopravvivere. Ne resterà soltanto una, ed il padrone di quella Mucca si aggiudicherà un premio in denaro con cui riparare le armature, guarire la propria Mucca ed acquistare nuovi equipaggiamenti.



BETWEEN TWO CITIES

B1



1-7



14+

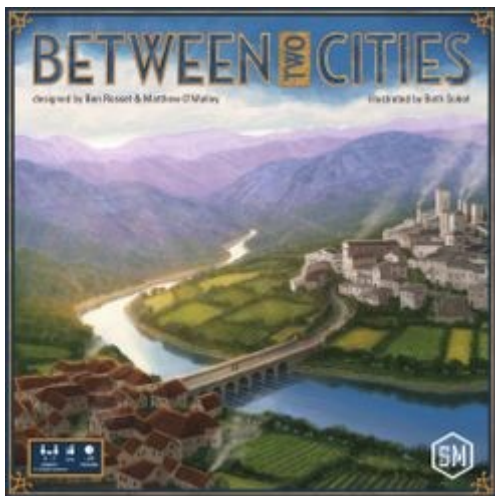


25

Siamo all'inizio del 1800, un periodo di immense costruzioni e urbanizzazione. Sei un rinomato urbanista a cui è stato chiesto di progettare due diverse città. Progetti così importanti richiedono l'esperienza di più persone, quindi per ognuno di essi sarai accoppiato ad un partner con cui discutere ed eseguire i tuoi grandiosi piani. Le tue abilità di pianificazione e collaborazione sono abbastanza da progettare la città più bella del mondo?

Between two cities è un gioco di piazzamento tessere semi-collaborativo in cui ogni tessera rappresenta un pezzo di città: fabbriche, negozi, parchi, etc. Lavorerai con il giocatore alla tua sinistra per progettare una città, e con quello a destra per progettarne un'altra. Durante ogni turno selezioni due tessere dalla tua mano, le riveli, e discuti con i tuoi partner separatamente su quale posizionare in ognuna delle tue città. Alla fine della tua partita, il tuo punteggio dipenderà dalla città MENO bella che avrai progettato. Chi ottiene il punteggio più alto vince.

Nel gioco è prevista una variante per 2 persone, ed anche una modalità in solitario con un automa.



BIOS: GENESIS

B2



1-4

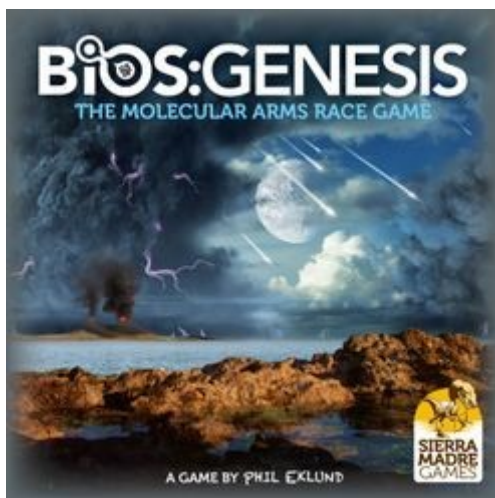


12+



60-120

In Bios: Genesis, da uno a quattro giocatori partono come sostanze organiche rappresentate come segnalini bionte, subito dopo la formazione della Terra. Gli amminoacidi comandano il metabolismo, i lipidi creano cellule, i pigmenti controllano l'assorbimento e le riserve energetiche, e gli acidi nucleici controllano la replicazione. I loro obiettivi sono una doppia origine della vita: prima come vita autocatalitica (ciclo metabolico che riproduca, anche senza replicare, i propri costituenti), e dopo come vita darwiniana (un organismo che utilizzi uno stampo per replicarsi in un mondo a RNA). I giocatori possono giocare in modo competitivo, cooperativo o solitario.



BIOS: MEGAFAUNA

B2



1-4



12+



90-180

Bios: Megafauna inizia dove era terminato Bios: Genesis, con la colonizzazione delle terre emerse all'alba dell'eone fanerozoico. Iniziando come pianta, mollusco, insetto o vertebrato, i tuoi carnivori ed erbivori cercheranno di colonizzare una delle placche continentali del Cambriano. Le loro lotte per il dominio terrestre potrebbero addirittura arrivare alla coscienza e al linguaggio. Sebbene nella realtà questo abbia conferito il predominio ad una particolare specie di mammiferi, nella partita potrebbe andare diversamente!



BIOS: ORIGINS

B2



1-4

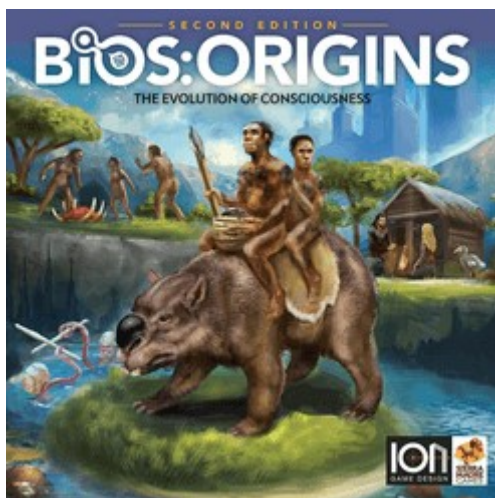


14+



120-240

Bios: Origins è la terza parte della trilogia di Bios. L'azione parte molto prima della maggior parte dei giochi di civilizzazione: 200 000 anni fa, o anche prima. Da uno a quattro giocatori rappresentano le sottospecie umane esistenti all'epoca: Sapiens, Neanderthal, Denisova, Hobbit. Fai crescere il tuo cervello, acquisisci un linguaggio, scopri nuovi mondi, addomestica strane bestie (come i canguri da guerra da cavalcare, o i mammut), scopri le meraviglie e i terrori della religione, tuffati alla ricerca di perle, sfida gli dei, schiavizza i rivali, addirittura ricevi l'illuminazione! Sebbene sia guerre di conquista o di religione siano possibili, la maggior parte dei conflitti saranno interni. Hai un controllo abbastanza limitato sulla tua classe regnante, e se i tuoi sacerdoti comandano e lavorano male, potrebbero essere uccisi e usurpati da mercanti o signori della guerra. Vinci specializzandoti come civiltà culturale, politica o industriale. Questo significa che, a differenza della maggior parte dei giochi di civilizzazione, un culto sulle cime delle montagne in Nuova Zelanda può vincere contro un Imperatore che ha conquistato il mondo con le proprie armate.



BLACK FLEET

C2



3-4



14+

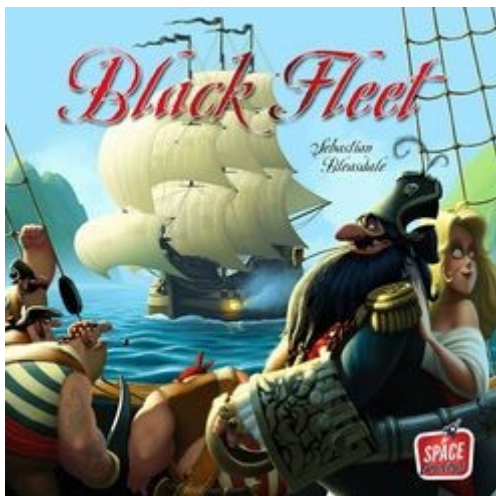


60

Pirati, mercanti, e l'occasionale capitano di marina cercano gloria e fortuna nei mari dei Caraibi!

Nel gioco tattico basato su carte di Black Fleet, sei al comando di tre diversi tipi di nave: la tua nave mercante ti dà dobloni trasportando beni da un porto all'altro, la tua nave pirata attaccando e rubando beni dai mercanti e seppellendoli sulle isole, e le navi di marina affondando le navi pirati dei tuoi avversari. Con il tuo (non-sempre-guadagnato-onestamente) denaro, migliorerai le tue navi comprando carte migliona, che ti forniranno potenti abilità aggiuntive.

Supera in astuzia i tuoi avversari con carte fortuna e combo, guadagna denaro più velocemente degli altri, e paga il riscatto della figlia del governatore per vincere la partita!



BUBBLE STORIES

B3



1-2



4+



10

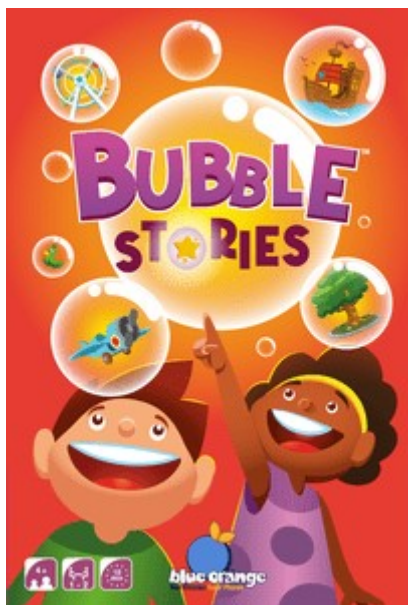
Entra nel mondo di Bubble Stories con due avventure in cui sei l'eroe!

Scopri nuovi mondi esplorando, carta dopo carta, tutti i luoghi che puoi visitare! Ammira ogni luogo che attraversi e scopri cosa si nasconde alla fine di ogni avventura!

1. scegli il luogo che vuoi esplorare
2. Gira le carte, una per volta
3. Raggiungi il tuo obiettivo!

Per esempio, nel primo scenario stai cercando i tuoi amici nella scuola durante una partita ad acchiappare. L'aula, il campo, la palestra devono essere esplorati! Gira le carte corrispondenti e trova i tuoi amici.

Bubble Stories è un gioco di carte narrativo privo di testo scritto.



CARCASSONNE

B1



2-5

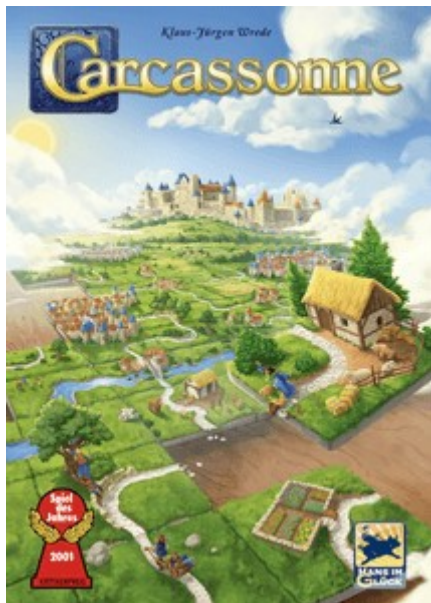


7+



30-45

Carcassonne è un gioco di piazzamento tessere in cui i giocatori pescano e posizionano una tessera con elementi del territorio del meridione francese. La tessera può avere città, strade, monasteri, campagne o combinazioni di questi elementi, e deve essere posizionata in modo da collegarsi alle tessere già in gioco, così che le città siano connesse a città, le strade a strade, ecc. Dopo aver posizionato la tessera, il giocatore può decidere se piazzare su una delle aree di questa uno dei propri meeples: in città come cavaliere, sulla strada come brigante, sul monastero come monaco, sulla campagna come contadino. Quando l'area è completata, quel meeples farà fare punti al giocatore.



CAVERNA

C4



1-7



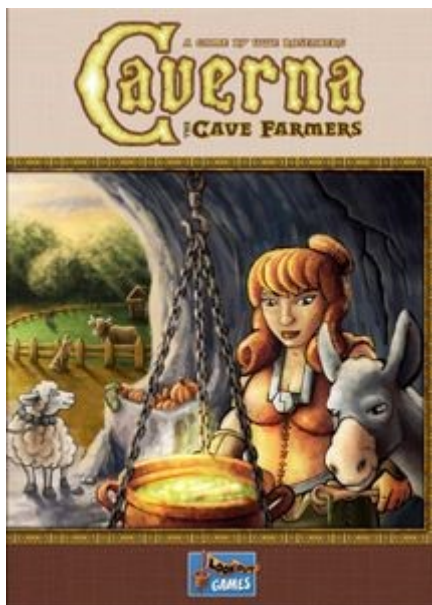
12+



30-210

Sulla orme del suo predecessore (Agricola), Caverna è un gioco di piazzamento lavoratori rurale. Nel gioco, sei il barbuto leader di una piccola famiglia di nani che vive in una caverna in montagna. Inizi la partita con un nano e sua moglie, e ogni membro della famiglia rappresenta un'azione che il giocatore può compiere ogni turno. Insieme, coltiverete la foresta adiacente alla caverna e scaverete nelle profondità della montagna. Arrederai la caverna come abitazione per la tua prole e come spazio per le attività.

Dipende da te quanto minerale estrarre. Ti servirà per forgiare le armi che ti consentiranno di partire in missioni che ti forniranno oggetti e azioni, e puoi migliorare le tue fortune con l'agricoltura. Alla fine del gioco, il giocatore con la plancia meglio sviluppata sarà il vincitore.



COLONI IMPERIALI

C1



1-4



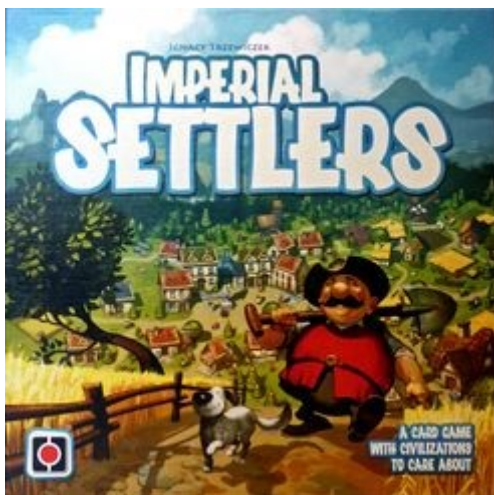
10+



45-90

Coloni da quattro grandi potenze mondiali hanno scoperto nuove terre, con nuove risorse e opportunità. Costruiscono edifici per rafforzare l'economia, trovano miniere e campi per recuperare risorse, e costruiscono caserme e campi di addestramento per avere soldati. Subito dopo aver scoperto che questa terra è troppo piccola per tutti, inizierà la guerra...

Coloni Imperiali è un gioco di carte che permette ai giocatori di governare una delle quattro fazioni e costruire imperi costruendo edifici e quindi mandando lavoratori in questi edifici per ottenere nuove risorse e abilità. Il gioco dura cinque turni, nei quali i giocatori compiono diverse azioni per esplorare nuove terre, costruire edifici, commerciare risorse, conquistare nemici, e così facendo punti vittoria.

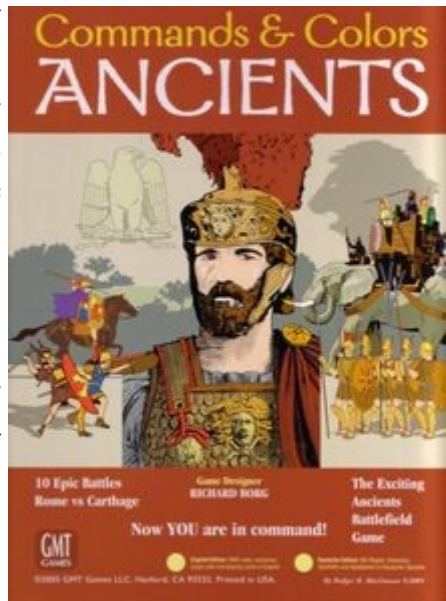


COMMANDS&COLORS: ANCIENTS



Commands & Colors: Ancients copre la guerra dagli albori della Storia Militare (3000 AC) all'inizio del Medioevo (400 DC). Sembra molto ambizioso, ma il gioco è progettato con un sistema unico che permette ai giocatori di rivivere battaglie stilizzate di questa epoca. Le 15 battaglie presenti nel regolamento si focalizzano sulle principali caratteristiche del terreno e dello schieramento di forze in situazioni come Canne, o Zama. La maggior parte degli scenari può comunque essere conclusa in meno di un'ora.

Il sistema delle carte comando permette il movimento, crea una realistica nebbia di guerra e presenta sfide e opportunità. Il sistema dei dadi da battaglia risolve i combattimenti velocemente. Le meccaniche del gioco, sebbene semplici, richiedono strategia, tattica, scelta dei tempi e un piano di battaglia aggressivo ma flessibile, per ottenere la vittoria.

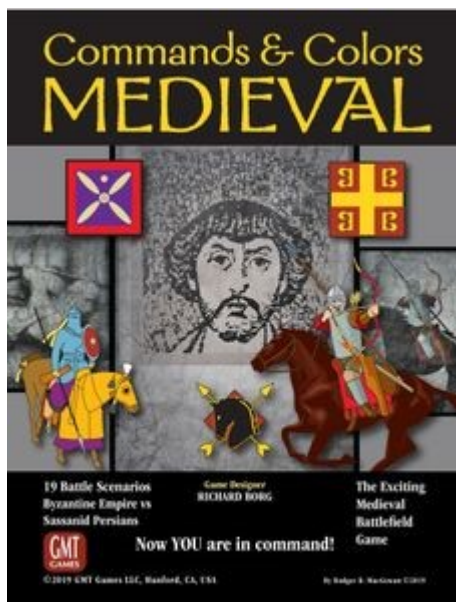


COMMANDS&COLORS: MEDIEVAL



Commands & Colors: Ancients copre la guerra nel periodo altomedievale (500-650 DC). Sembra molto ambizioso, ma il gioco è progettato con un sistema unico che permette ai giocatori di rivivere battaglie stilizzate di questa epoca. Le 19 battaglie presenti nel regolamento si focalizzano sulle principali caratteristiche del terreno e dello schieramento di forze negli scontri tra Bizantini e Sassanidi. La maggior parte degli scenari può comunque essere conclusa in una o due ore.

Il sistema delle carte comando permette il movimento, crea una realistica nebbia di guerra e presenta sfide e opportunità. Il sistema dei dadi da battaglia risolve i combattimenti velocemente. Le meccaniche del gioco, sebbene semplici, richiedono strategia, tattica, scelta dei tempi e un piano di battaglia aggressivo ma flessibile, per ottenere la vittoria.



CONSIGLIO DEI 4

C2



2-4



10+



40-75

L'Impero, formato da tre Regni, vive un'era di prosperità. Ogni Regno è governato da un Consiglio di quattro nobili. I membri di sei famiglie influenti siedono nei Consigli e guidano i Regni.

I giocatori ricoprono il ruolo di ricchi mercanti alla ricerca di permessi per costruire i propri empori nelle città dei tre Regni. Chiunque avrà più permessi, aprendo gli empori nei posti migliori, sarà il mercante più famoso e vincerà la partita. ma attento all'Imperatore! Può essere tuo alleato e permetterti di costruire anche senza permessi!

Nel proprio turno, un giocatore può compiere diverse azioni: corrompere un Consiglio del Regno o dell'Imperatore; costruire un emporio.

Ci sono molti modi per fare punti: costruisci empori nelle città che danno punti, costruisci velocemente empori in tutte le città di un'area, sali nel tracciato della nobiltà.



CORTEX CHALLENGE

B2



2-6



8+



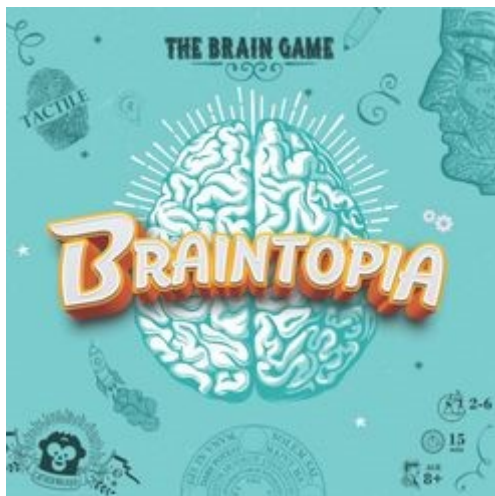
15

Cortex Challenge è l'eccitante nuovo gioco di carte strizzacervelli di Esdevium Games, che usa lo stesso approccio adrenalinico dei popolari Dobble e Jungle Speed!

Cortex Challenge testa memoria, cognizioni, e percezioni sensoriali di (fino a) 6 giocatori. Include anche carte texturizzate che servono per le “sfide tattili”, dove i giocatori devono indovinare cosa stanno toccando, aggiungendo un elemento unico che spesso è tralasciato nei giochi.

Le capacità mentali dei giocatori sono sforzate al massimo mentre combattono per essere i primi a combinare simboli, ricordare correttamente tutti gli oggetti su una carta o trovare l'uscita da labirinti, e tanti altri test!

Vincere le sfide permette ai giocatori di aggiungere pezzi al proprio puzzle cervello, da completare prima degli avversari per vincere la partita!



CORTEX CHALLENGE KIDS

B2



2-6



6+



15

Cortex Challenge è l'eccitante nuovo gioco di carte strizzacervelli di Esdevium Games, che usa lo stesso approccio adrenalinico dei popolari Dobble e Jungle Speed!

Cortex Challenge testa memoria, cognizioni, e percezioni sensoriali di (fino a) 6 giocatori. Include anche carte texturizzate che servono per le “sfide tattili”, dove i giocatori devono indovinare cosa stanno toccando, aggiungendo un elemento unico che spesso è tralasciato nei giochi.

Le capacità mentali dei giocatori sono sforzate al massimo mentre combattono per essere i primi a combinare simboli, ricordare correttamente tutti gli oggetti su una carta o trovare l'uscita da labirinti, e tanti altri test!

Vincere le sfide permette ai giocatori di aggiungere pezzi al proprio puzzle cervello, da completare prima degli avversari per vincere la partita!



CYTOSIS

B2



2-5

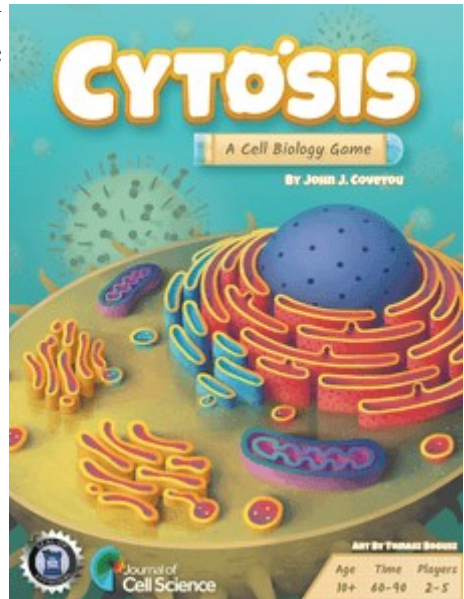


10+



60-90

Cytosis è un gioco di piazzamento lavoratori ambientato all'interno di una cellula umana. I giocatori iniziano con un certo numero di lavoratori e nel proprio turno ne piazzano uno in una delle posizioni disponibili nella cellula. Alcune posizioni generano risorse (ad esempio mRNA, ATP...); altre generano azioni (ad esempio convertire risorse, guadagnare carte). Le risorse sono usate per costruire enzimi, ormoni e/o recettori, che generano Punti Salute. Il giocatore con più Punti Salute a fine partita è il vincitore!



DEVIL'S RUN

B3



2-6



12+



30

The Devil's Run è un gioco di combattimento tra auto ad alta velocità ambientato in una America post-apocalittica.

Il gioco usa una meccanica con plancia mobile, per assicurare che tutti i giocatori si sentano spinti all'estremo; resta troppo indietro e sarai fuori dalla corsa, vai troppo avanti e potrai essere colpito da attacchi aerei o trovare ostacoli inattesi sulla strada. Vivi velocemente e muori duramente sulla Route 666. Sopravvivrai alla Devil's Run?

Ci sono quattro tipi di veicolo: Moto, Tricicli, Buggy e Auto. Ognuno di essi va giocato diversamente a causa di come muovono, delle loro armi e archi di fuoco. Il gioco ha missioni che sono un mix di corsa a manetta e combattimento tra veicoli all'ultimo sangue, con un set di regole che ti faranno sentire all'interno di un film d'azione post-apocalittico.



DICE FORGE

B1



2-4



10+



45

Eroi, pronti! Gli dei offrono un posto in cielo all'eroe che sconfiggerà i rivali. Il tuo coraggio e l'astuzia saranno i tuoi alleati più preziosi mentre usi i dadi divini per raccogliere risorse nella strada per la vittoria.

I tuoi dadi divini sono eccezionali, con facce rimuovibili! Modifica i dadi per renderli più potenti man mano che il gioco procede. Sacrifica oro agli dei per ottenere facce del dado potenziato. Potenzia i tuoi dadi per produrre le risorse di cui hai bisogno. Supera le prove organizzate dagli dei per crescere in gloria e ottenere ricompense. Gestisci con abilità la sorte del dado e controlla il tuo destino. Solo il più grande eroe ascenderà ai cieli!

Dice Forge è un gioco di sviluppo con innovative meccaniche basate su dadi con facce rimuovibili. Ora tu controlli la fortuna nei dadi!



DICE SETTLERS

C2



1-4



14+

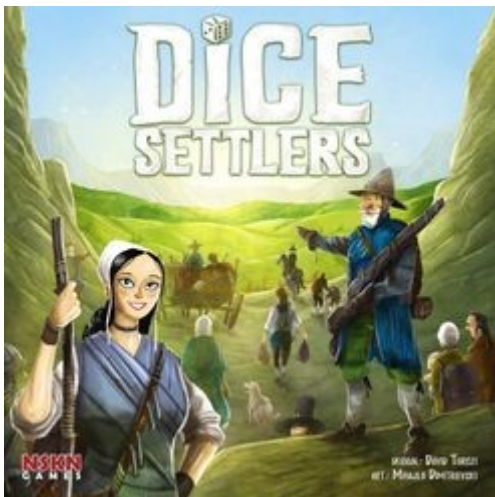


45-60

Imbracati nel viaggio di una vita con un pezzo di terra da chiamare tuo, una manciata di risorse e alcuni familiari. Davanti a te il Nuovo Mondo, pieno di opportunità per rendere realtà il tuo sogno di una nuova casa. ma attento, anche altri coloni sono qui. E sebbene le loro risorse siano poche come le tue, ognuno di essi vorrà influenzare lo sviluppo di queste terre quanto te. Sarai tu il più potente?

Dice Settlers è un gioco di dadi di civilizzazione. Durante ogni turno i giocatori pescano dalla propria sacca dei dadi, li lanciano e scelgono le azioni da intraprendere: da esplorare nuove terre e costruire la plancia, da raccogliere risorse a commerciare, fino a sviluppare tecnologie che offriranno nuove abilità, ogni giocatore può scegliere la propria strada verso la vittoria.

Una plancia modulare, un set di differenti tecnologie in ogni partita, e una enormità di diverse strategie disponibili ti aspettano!



DICEWAR

C3



2



12+



10-30

In DiceWar, ogni giocatore assume il ruolo di una antica tribù nella lotta per il dominio sulle Terre Contese. Le creature avversarie sono sconfitte usando e spostando tatticamente le proprie. Ci sono diverse azioni standard disponibili ai giocatori. Se sconfiggi una creatura nemica, guadagni punti vittoria pari al suo livello di potere. Nel gioco ci sono sei creature con diversi livelli di potere e abilità uniche. Il primo giocatore a raggiungere 10 punti vittoria vince la partita.

Il gioco non prevede alcun tipo di alea, ma è totalmente deterministico.



DOMINION

C1



2-4



13+



30

In Dominion, ogni giocatore parte con lo stesso mazzo minuscolo di carte. Al centro del tavolo è presente una selezione di carte che i giocatori possono comprare quando possono permetterselo. In base alla selezione delle carte da acquistare e a come giocare le carte quando pescate, i giocatori costruiscono il proprio mazzo durante il gioco, cercando la strada più efficiente per ottenere i preziosi punti vittoria prima della fine della partita.

Dominion conta 500 carte. In ogni partita devi scegliere e10 tra i 25 tipi diversi di carte Regno da includere nella partita - portando ad una immensa varietà.



DOMINO

B3



2-8



5+



30

Un gioco tradizionale di tessere usato in diverse culture nel mondo.

Ogni domino ha due parti, ognuna delle quali mostra un numero di pallini da 0 a 6. I domini possono essere giocati solo con un'estremità a contatto di un altro domino con lo stesso numero.

Nel proprio turno, un giocatore posiziona un domino ad una delle estremità di quelli già posizionati. Se non può farlo, pesca una nuova tessera e passa il turno.

Quando un giocatore ha terminato le proprie tessere, vince la mano.



DUNGEON ATTACK!

B3



1-4



10+



15

Dungeon Attack! è un veloce gioco di dadi in cui tu e i tuoi amici vi avventurate in un antico sotterraneo, sconfiggete mostri arrabbiati, e cercate tesori.

Ogni dado rappresenta un mostro. Un singolo dado è un mostro potente mentre una manciata di dadi rappresenta i deboli seguaci che combattono costretti dal proprio capo.



DUNGEON DIGGER

C2



2-6



12+



40-60

Dungeon Digger è un gioco di costruzione di sotterranei popolati da eroi strambi, Signori del Sotterraneo ridicoli, trappole letali e oscuri tunnel umidi e puzzolenti in cui i giocatori hanno il ruolo di orribili Signori del Sotterraneo pronti a sacrificare i propri servi - gli Sgorbi - per scavare il più intricato tunnel sotterraneo e distruggere i propri avversari.

Dungeon Digger è un gioco da tavolo comico, in cui potrai costruire strategicamente il tuo regno sotterraneo in diversi scenari, con illustrazioni divertentissime dei tuoi Sgorbi.

La fortuna e il caso sono ridotti al minimo grazie ad un sistema bilanciato di Ordini e alla possibilità di sostituire le tessere tra cui puoi scegliere cosa costruire. Se perdi una partita a Dungeon Digger, probabilmente la maggior parte della colpa è tua!



DUNGEON DROP

C2



1-4



8+



10-20

Prepara il tuo equipaggiamento ed esplora il labirinto! Colmi di tesori sconosciuti, i tunnel sono abitati da creature inusuali, alle volte adorabili e altre terribili. Guardati intorno, mentre gli stessi muri sembrano spostarsi alla fioca luce delle torce...

... è tempo di calarti nel sotterraneo!

Dungeon Drop è un gioco di esplorazione sotterranei velocissimi, con un elemento di novità che rende ogni partita unica. All'inizio della partita da un'altezza di 15-30 cm vengono lanciati sul tavolo cubi di vari colori, che rappresentano sia il bottino sia i mostri nel sotterraneo. Questo crea un sotterraneo sempre diverso. Ora puoi usare le abilità uniche del tuo eroe per esplorare il sotterraneo, e possibilmente saccheggiare una stanza in cui non trovare la morte!



ELASTIUM

C2



2-4



8+

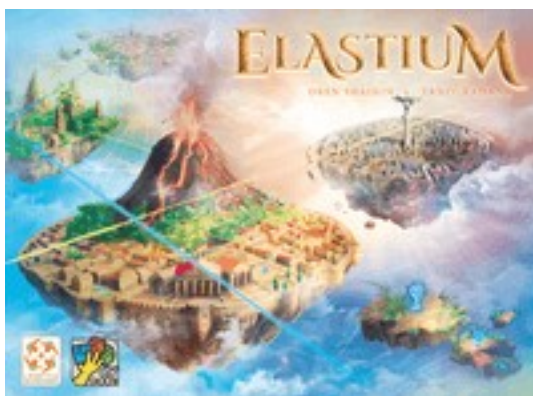


20-40

Hai trovato un modo per piegare spazio e tempo grazie ad una rara sostanza chiamata Elastium, e ora sei in grado di viaggiare verso mondi dimenticati e mai scoperti alla ricerca di tesori meravigliosi.

Ma non sei l'unico a cercare tra antiche rovine e cercando templi nella giungla. Quindi non perdere tempo, scegli le tattiche migliori, e sii il primo ad AVVOLGERE il mondo!

Viaggia verso otto luoghi accattivanti in Elastium e colleziona tesori e utili artefatti. Prendi il controllo del territorio usando componenti uniche e la speciale plancia 3D. Le regole del gioco cambiano da un luogo all'altro, permettendoti di provare ogni partita come se fosse un nuovo gioco.



EPIC RESORT

C1



2-4



12+



60-120

Dopo una lunga serie di esplorazione di sotterranei e uccisioni di mostri, gli eroi hanno bisogno di una vacanza, e tu devi costruire un Resort Epico degno della loro presenza. Dovrai contare sui talenti dei tuoi dipendenti e la bellezza delle tue attrazioni per invogliare turisti ed eroi a spendere il proprio oro per una meritata vacanza. Tuttavia, più ne arrivano più attirerai pirati, giganti a due teste e altri mostri, che ti attaccheranno! Gli eroi potrebbero difendere le tue attrazioni (rischiando la vita), o fuggire... lasciando i mostri a banchettare CON i turisti.

Guadagnando punti da attrazioni e turisti, gestendo oculatamente i tuoi dipendenti, e scegliendo il momento buono per dare i tuoi dipendenti più pigri in pasto a qualche drago affamato, diverrai il proprietario del Resort più Epico!



ERA: IL MEDIOEVO

C1



1-4



8+



45-60

Era: il Medioevo è il pioniere dei giochi “lancia e costruisci”!

In Era, i tuoi dadi rappresentano diverse classi di abitanti della tua città medioevale. Competi contro gli altri giocatori nel costruire la città più prospera. La costruzione entra in gioco mentre i giocatori costruiscono realmente le proprie città sulle proprie plance. Userai splendide componenti 3D come mura, fortini, fattorie, e altre strutture. Alla fine del gioco, ogni giocatore avrà costruito la propria città unica!

Era: il Medioevo è reso ancora più stimolante dall'interazione tra i giocatori con estorsioni, roghi, e ovviamente pestilenze! Dopo tutto, siamo nel Medioevo, no?



EVOLUTION

B2



2-6



12+



60

In Evolution, i giocatori adattano le proprie specie in un ecosistema dinamico dove il cibo scarseggia e i predatori abbondano. Tratti come “guscio rigido” o “corna” proteggeranno le tue specie dai carnivori, mentre un “collo lungo” le aiuterà ad ottenere cibo che le altre non possono raggiungere. Con oltre 4000 modi di evolvere le tue specie, ogni partita sarà un’avventura diversa.

Evolution racchiude una sorprendente varietà per un gioco con regole così semplici. La varietà dipende dalle sinergie tra le carte tratto e dalle differenti personalità intorno al tavolo. Alcuni giocatori si divertono a creare carnivori per gettare nello scompiglio gli avversari. Altri preferiscono proteggersi e farsi i fatti propri. Evolution incoraggia entrambi gli stili di gioco dando ad ognuno diverse vie per la vittoria. È proprio il mix di stili di gioco intorno al tavolo a determinare l’ecosistema a cui i giocatori devono adattarsi.



FANTASY ARMIES

A2



2-4



14+



75

Fantaasy Armies è un gioco per 2-4 giocatori pronti a difendere la propria città multietnica da orde di mostri senza pietà!

Dopo secoli di guerre senza senso, finalmente umani, elfi, nani, orchi, troll e goblin avevano imparato a convivere in pace e armonia. Ma tutto ebbe fine con l'arrivo degli esterni: i demoni arrivarono per primi, seguiti dai putridi non morti, e sobillarono le pacifiche creature terrestri e abissali contro i senzienti. La lotta impari ha ormai distrutto quasi tutto, e l'ultimo disperato incantesimo per respingere gli invasori richiede che gli eserciti si sacrificino per ritardare gli attaccanti quanto basta per completare il rituale e proteggere l'ultimo accampamento rimasto. Sarai tu l'eroe che più di tutti contribuirà alla difesa, o fuggirai vilmente causando la fine della civiltà?



GALAXY TRUCKER

B1



2-5



10+

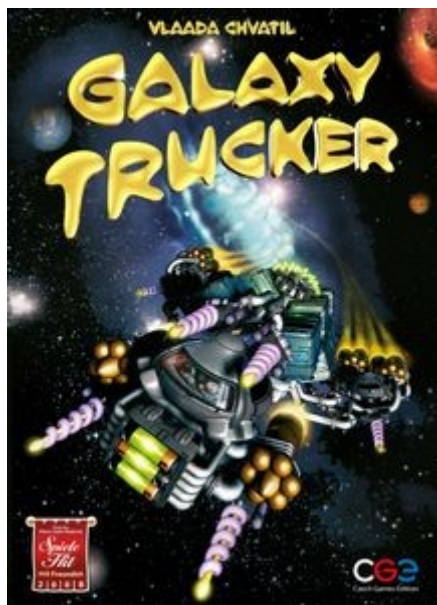


60

In una galassia lontana lontana... servono le fognature. La Corporazione Incorporata le costruisce, tutti conoscono i loro piloti. Ora puoi essere uno di loro. Avrai accesso a componenti di nave spaziale prefabbricati opportunamente ottenuti da tubature di fognatura. Saprai costruire un'astronave resistente abbastanza da sopportare piogge di meteore? Armata a sufficienza da difenderti dai pirati? Grande abbastanza da trasportare sufficiente equipaggio e merci di valore? Veloce abbastanza da arrivare prima?

Certo che puoi. Diventa un camionista galattico. È divertente.

Galaxy Trucker è un gioco di piazzamento tessere in due fasi: costruzione e volo. L'obiettivo è avere più soldi a fine partita. Puoi ottenere soldi consegnando merci, sconfiggendo pirati, costruendo una nave efficiente, ed essendo il più veloce alla fine della fase di volo.



GELATUBI

A2



2-6



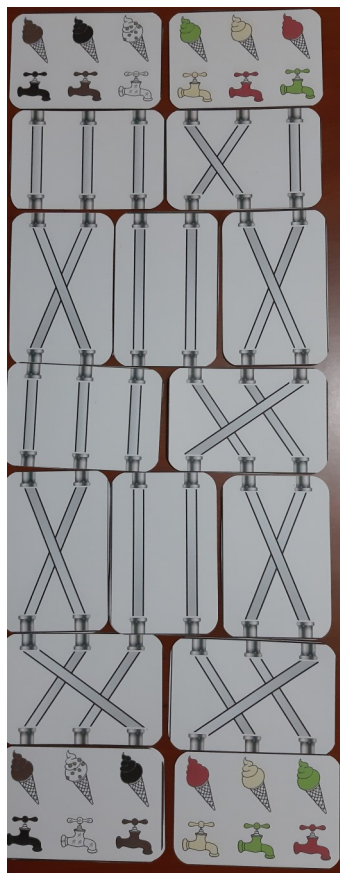
6+



10

Sei un maestro gelataio, e hai appena acquistato l'ultimo modello di macchina automatica per la produzione di gelato. Riuscirai a collegare i rubinetti giusti ai tubi giusti, per soddisfare le richieste dei tuoi clienti? Ognuno di essi vorrà un gusto diverso di gelato, sta a te far sì che lo abbiano.

Il tuo asso della manica? Un singolo gusto di gelato è la tua specialità, ed è così buono che chiunque lo assaggi lo apprezzerà. Dovrai comunque affrettarti, perché solo il più veloce e bravo tra i maestri sarà incoronato “re del gelato”.



GNAM

A2



3-6



10+



10

Una colazione sana, un pranzo succulento e una cena leggera... cos'altro ci vuole per una dieta bilanciata? Già, i liquidi!

Gnam è un veloce gioco educativo sulla corretta alimentazione, sviluppato per supportare i benefici di una dieta equilibrata e varia, penalizzando i giocatori che sceglieranno diete troppo ricche e troppo povere di nutrienti.

I giocatori si scambiano cibi cercando di accumulare le giuste quantità di nutrienti (carboidrati, lipidi, proteine, liquidi) in base alle necessità dell'organismo. Vincerà chi riesce ad assumere il 100% (non di più, non di meno) di nutrienti e sufficienti liquidi.



GOLDEN HORN

C2



2-4

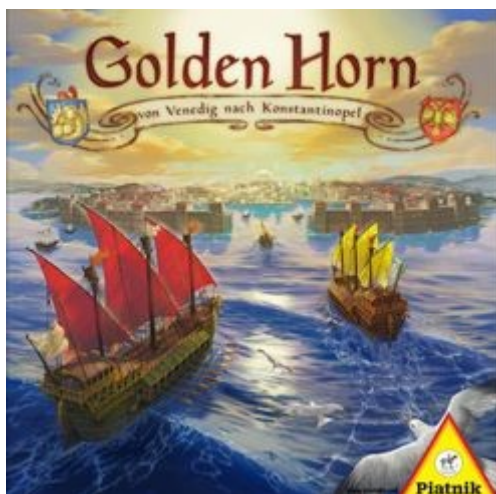


8+



45

Per centinaia di anni il Corno d'Oro è stato un porto armato e mercato del Bosforo. In questo gioco strategico per famiglie i giocatori si imbarcano in questo tempo di battaglie navali e guerre, mentre l'odierna Istanbul si proteggeva con spesse mura contro gli aggressori. I giocatori dovranno salpare da Venezia a Costantinopoli, subire l'attacco dei pirati e mostrarsi belligeranti essi stessi e riempire i propri magazzini di preziosi beni.



GUILDS

B1



2-4



10+



60-90

In Guilds le gilde del regno di Anderis competono per ottenere il favore del Re, cercando di raccogliere al loro interno i personaggi più prestigiosi senza dimenticarsi però di coloro che possono portare maggiori entrate di denaro o utili talenti.

Ogni gilda pianta tutte le settimane nella piazza centrale i suoi tendoni, dove invita le persone che ritiene interessanti a iscriversi. Al contempo ogni gilda dovrà curare al meglio la propria sede, ampliandola con stanze lussuose e locali adatti ai propri iscritti; infine, le gilde dovranno anche tener conto dei gusti del momento del re su ciò che è più importante, a detta sua, per una gilda degna della sua approvazione...

Guilds è un gioco di strategia dalle meccaniche semplici: ogni settimana di gioco i giocatori acquisiscono personaggi tramite un meccanismo ad asta, accumulano oro, costruiscono stanze nella loro sede. Turno dopo turno i giocatori amplieranno la loro sede ma vincerà la partita chi alla fine possiederà più punti prestigio che sono dati dalle carte, dalle stanze e dagli obiettivi raggiunti. Un gioco dalla grafica spettacolare e dalla forte interazione tra i giocatori.



HERE I STAND

C5



2-6



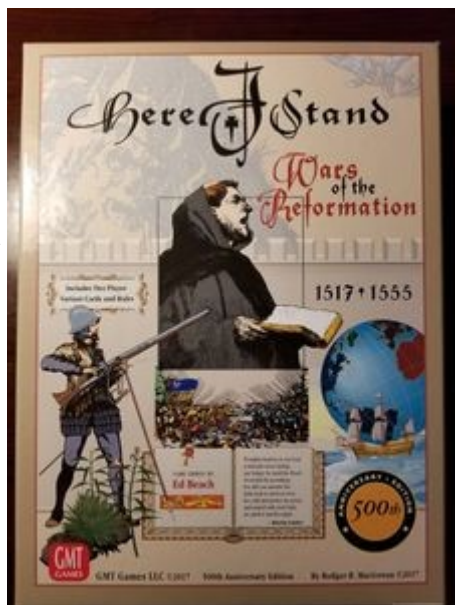
14+



180-360

Here I Stand copre i conflitti politici e religiosi dell'Europa Centrale nel Sedicesimo secolo. Pochi sono consapevoli che le grandi rivoluzioni di Martin Lutero, Giovanni Calvino, Ignazio da Loyola, Enrico VIII, Carlo V, Francesco I, Solimano il Magnifico, Ferdinando Magellano, Fernando Cortés e Niccolò Copernico cadono in un breve quarantennio. Il gioco copre tutta l'azione del periodo usando un sistema di gioco basato su carte che ricrea i conflitti politici e religiosi del periodo su una singola mappa.

Ci sono sei potenze nel gioco, ognuna con una differente strada verso la vittoria.



HEROES OF BLACK REACH

C5



2-4



14+



90-120

Un gioco di miniature... senza miniature, Heroes of Black Reach è un veloce wargame ambientato nel tetro futuro di Warhammer 40000. Due giocatori e due eserciti, Space Marine contro Orki. I giocatori usano segnalini per determinare l'iniziativa e bluffare. I combattimenti sono risolti con l'aiuto di un singolo dado, ma ci sono carte azione che aggiungono un po' di pepe al gioco. Pianifica segretamente i tuoi attacchi e supera in astuzia il tuo avversario. Blocca la strategia avversaria e sorprendi il tuo nemico. Schiera le tue unità e procedi!



I COLONI

C2



1-4



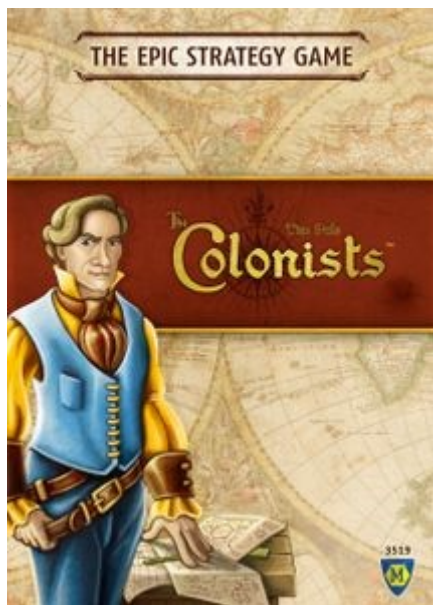
12+



30-360

In I Coloni, ogni giocatore è il sindaco di un villaggio e deve sviluppare i dintorni per fare spazio a nuovi contadini, artigiani, e cittadini. L'obiettivo principale del gioco è dare lavoro a tutti, quindi i giocatori devono creare lavori, istruire le persone, e costruire nuove case per aumentare la popolazione. Ma le risorse sono limitate, e la scarsità di spazio di stoccaggio porta a problemi che i giocatori devono affrontare, mentre ricordano di migliorare gli edifici. I giocatori selezionano le azioni da svolgere muovendo il proprio sindaco su una plancia centrale.

I Coloni è progettato su diversi scenari e livelli, da quelli veloci per novizi (da 30 minuti) a quelli per esperti (fino a 360 minuti).



IL TRONO DI SPADE

C5



3-7



14+



120-240

Re Robert Baratheon è morto, e le terre di Westeros si preparano alla guerra.

I giocatori prendono il controllo di una delle grandi Case dei Sette Regni di Westeros, sfidandosi per il controllo del Trono di Spade con la diplomazia e la guerra.

Ogni giocatore riceve un esercito di fanti, cavalieri, macchine da guerra e navi insieme a un set di segnalini Ordine e un mazzo di carte Casa uniche, usate come leader in battaglia contro le altre Case.

Ogni turno è diviso in tre fasi: fase di Westeros, fase di pianificazione, fase di azione. La fase di pianificazione è sicuramente la più importante. Assegna segretamente ordini a tutte le tue unità posizionando un segnalino Ordine a faccia in giù in ogni area che contiene un'unità. Ti fiderai dei tuoi "alleati"? Li tradirai? Puoi stabilire patti e promesse, ma nulla ti impone di rispettare la parola data!



IL TRONO DI SPADE LCG

B1



2-4



14+

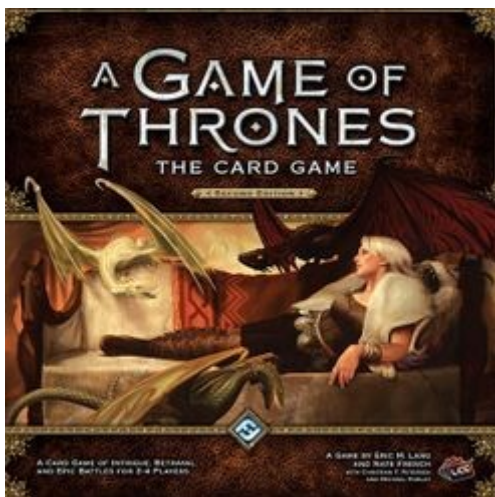


60-120

Nel gioco di carte del Trono di Spade, le fazioni di Westeros aspettano il tuo comando, pronte a scontrarsi in una contesa all'ultimo sangue. In ogni partita, selezioni subdole trame e sfidi i tuoi avversari sul campo di battaglia, in intrighi nascosti, e nell'arena politica.

Il tuo scopo ultimo è ottenere influenza per il Trono di Spade! Manovra i membri della tua Casa e i tuoi alleati in una battaglia continua per ottenere il potere. Il primo giocatore ad ottenere 15 punti potere vince!

Durante la partita, ogni giocatore ha due mazzi: un mazzo di pesca e un mazzo delle trame. Il mazzo di pesca contiene gli elementi tattici della lotta, compresi personaggi, luoghi, ed eventi che puoi invocare per reclamare il Trono di Spade. All'inizio del turno, ogni giocatore simultaneamente sceglie e rivela una carta delle trame dal proprio mazzo, determinando quanto oro puoi spendere, chi ha l'iniziativa, e quanto saranno potenti le tue sfide. Inoltre, le trame offrono potenti effetti che possono essere innescati quando li riveli o modificare l'intero turno di gioco.



IMPEDIMENTA

A2



2



12+



30-60

Due eserciti medievali si scontrano in una battaglia all'ultimo sangue, ma **NON** all'ultimo dado: Impedimenta è un wargame deterministico, in cui non c'è alcun elemento casuale a decidere le sorti dello scontro.

Scegli una missione, schiera gli elementi scenici, disponi le tue truppe sulla mappa di gioco e sfida il tuo avversario in uno scontro senza pietà in cui rifornimenti freschi si aggiungono nel tempo a rimpiazzare i morti, e solo la tua abilità di comandante farà la differenza tra vittoria e sconfitta!



KELTIS

C2



2-4

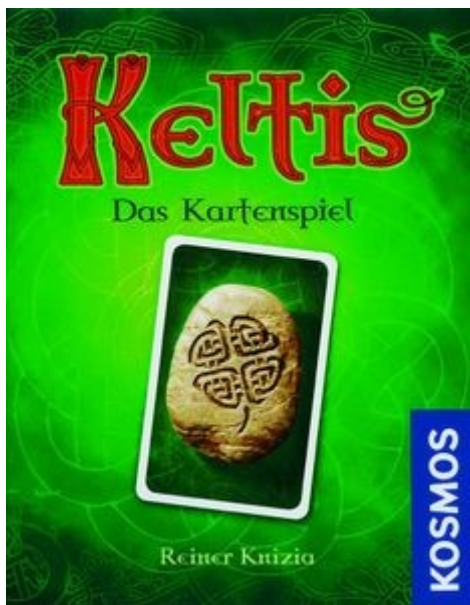


8+



20

In Keltis: il gioco di carte, i giocatori hanno una mano di carte, e ogni turno giocano o scartano una carta su pile dello stesso colore, per poi pescarne un'altra. Ognuno dei cinque colori ha due “carte di fine”, e queste carte possono essere giocate in una pila dello stesso colore in qualunque momento, dopo di che nessuna altra carta numerata può essere aggiunta alla pila; quando sono state giocate cinque carte di fine, oppure quando il mazzo di pesca è esaurito, la partita ha termine.



KEYPER

C2



2-4



14+



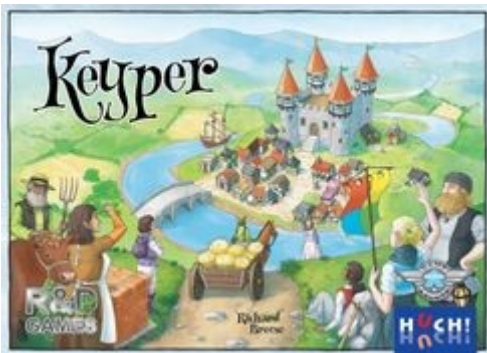
90-120

Keyper è un gioco ad alta interazione diviso in quattroturni, ognuno dei quali rappresenta una stagione.

Ogni giocatore inizia la partita con una lancia villaggio, una mini plancia castello, un meeple del proprio colore e una squadra di 8 meeple colorati, di cui due bianchi. Ogni meeple colorato è specializzato in una attività, e quando la compie ottiene bonus.

Keyper è un gioco di piazzamento lavoratori, ma è speciale perché quando un giocatore posiziona un meeple un altro giocatore può unirsi con un meeple dello stesso colore nel turno del primo giocatore, con benefici per entrambi i giocatori. In questo modo, alcuni giocatori potrebbero terminare i propri meeple prima di altri. Tutti i meeple hanno la possibilità di lavorare due volte: se un giocatore ha posizionato tutti i propri, ma un altro giocatore ne ha ancora disponibili, nel proprio turno il primo può mettere giù i meeple già posizionati.

Le plance comuni sono particolari, poiché possono essere manipolate e piegate all'inizio di ogni nuova stagione. Ogni giocatore ne piega una, sperando che gli altri pieghino le altre per complementare le scelte. Alcuni campi sono disponibili solo in determinate stagioni. Vince il giocatore che alla fine dell'inverno avrà più punti vittoria, usualmente avendo seguito almeno un paio di strategie diverse.



KINGDOM BUILDER

C2



2-4



8+



45

In Kingdom Builder, i giocatori creano i propri regni costruendo con giudizio insediamenti che diano quanto più oro alla fine della partita.

Sulle plance di gioco modulari ci sono nove tipi diversi di terreno, comprese alcuni siti speciali e castelli. Nel proprio turno, il giocatore gioca una carta terreno e costruisce tre insediamenti su esagoni di quel tipo. Se possibile, un insediamento deve essere costruito adiacente ad un altro insediamento esistente del giocatore. Quando si costruisce adiacente ad un sito speciale, il giocatore può guadagnare una tessera azione extra da usare a partire dal turno seguente. Queste azioni permettono azioni straordinarie come spostare insediamenti. Costruendo vicino ad un castello, il giocatore guadagna oro, ma la maggior parte dell'oro viene dal rispettare le carte Kingdom Builder; queste tre carte specificano le condizioni che devono essere rispettate per avere l'agognato oro.



LA BATTAGLIA DEI 5 ESERCITI

C4



2



13+



90-240

La battaglia dei 5 eserciti - basata sul racconto Lo Hobbit di JRR Tolkien - vede il confronto tra gli Elfi, i Nani e gli Umani contro un'orda di Lupi, Goblin e Pipistrelli. Riuscirà Gandalf a cambiare le sorti dello scontro? Arriveranno le aquile, o Beorn? Oppure Bilbo verrà ucciso a Collectorcorvo?

La battaglia dei 5 eserciti presenta una plancia di gioco che mostra le propaggini orientali e meridionali della Montagna Solitaria e la valle adiacente, con miniature in plastica a rappresentare truppe, eroi e mostri.



LA FESTA PER ODINO

C4



1-4



12+

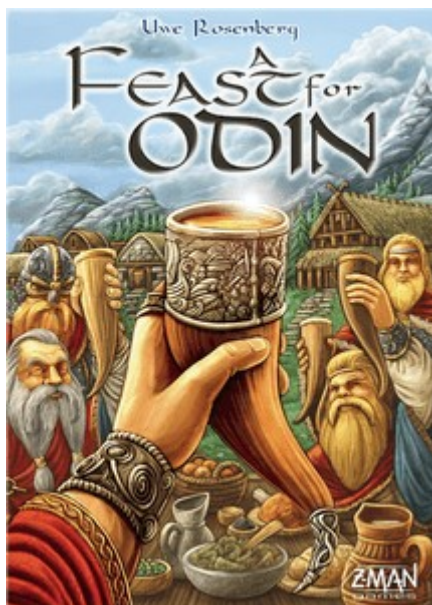


30-120

La festa per Odino è un gioco con infinite strade per la vittoria. Parti con una sala centrale con ben -86 punti vittoria, e una parte importante della partita sarà riuscire a coprire questi malus con diverse tessere. Anche case lunghe e colonie insulari offrono benefici, ma rischi penalità!

Ogni anno si svolge con una sequenza di preparazione, piazzamento lavoratori, e infine preparare un banchetto. La parte principale è il piazzamento lavoratori. Parti con pochi vichinghi e molte azioni diverse disponibili tra cui scegliere. Alcune di queste sono più potenti, ma richiedono più vichinghi. Alla fine del turno, dovrai provvedere per il banchetto con cibo e bevande, alternando vegetali e animali.

Lo scopo principale del gioco è disporre sulla tua plancia oggetti e beni di lusso per aumentare la tua rendita e coprire i malus. Alla fine della partita, sarà il miglior vichingo chi sarà riuscito a espandersi, cacciare e razziare al meglio!



LA GUERRA DEI MEEPLE

B1



2-4



10+



30-60

Prima che queste eleganti figure in legno ti servissero fedelmente in Carcassonne e molti altri tesori di gioco, sapevi che i meeple originariamente erano veicoli da guerra per i quattro regni di Lilliput? Incarnati nel leader di uno di questi regni e rievoca (in dimensioni reali!) queste tremende battaglie storiche. Sviluppa la tua città, reclama nuovi territori, combatti per la gloria, e distruggi le città nemiche: è tempo di guerra dei meeple!

Per vincere la guerra dei meeple, devi ottenere sei punti vittoria combattendo le armate nemiche, distruggendo le loro città, e ottenendo il controllo dei territori. Nel corso del gioco, sviluppi la tua città, costruisci potenti armate, combatti e distruggi edifici.

In questo gioco di strategia e tattica, la chiave per la vittoria è saper prevedere, possedere abilità diplomatiche - o magari piangere in modo convincente!



LILELEWAR

A2



2



14+



30

Due grandi scuole di magia si sono dichiarate guerra, e solo una di esse resisterà agli assalti nemici.

Grazie al controllo della magia elementale, i tuoi maghi scaglieranno mortali dardi di fuoco, erigeranno montagne per sbarrare il passo ai nemici, evocheranno elementali da sacrificare con un solo scopo: abbattere la Torre nemica.

Schiera un manipolo di maghi guerrieri, un feroce drago e tutti gli elementali che riuscirai a evocare, e distruggi la Torre dell'Arcimago avversario prima che lui distrugga la tua. La sfida per il dominio della magia è iniziata!

LilEleWar è un gioco su scacchiera privo di qualsiasi alea, totalmente deterministico.



LORDS OF WATERDEEP

B1



2-5



12+

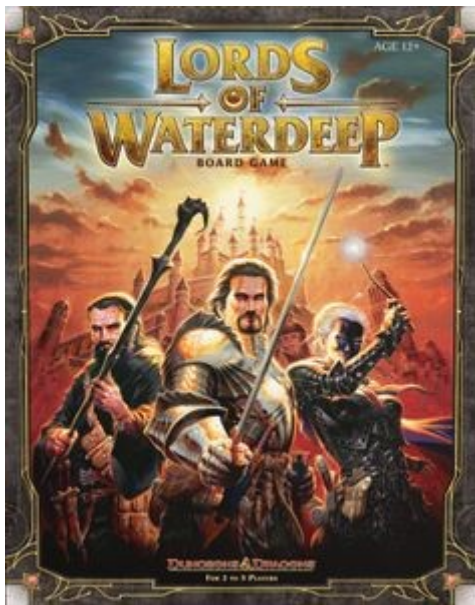


60-120

Waterdeep, la città degli splendori - il gioiello più splendente nei Reami Dimenticati, e covo di intrigo politico e accordi sottobanco. In questo gioco, i giocatori sono potenti signori che competono per il controllo di questa grande città. I suoi tesori e le risorse sono pronti per essere colti, e ciò che non può essere ottenuto con l'imbroglio o il mercanteggiare va preso con la forza!

Tramite i tuoi agenti, recluti avventurieri per completare missioni a tuo nome, ottenendo ricompense e aumentando la tua influenza sulla città. Espandi la città ottenendo nuovi edifici che aprono nuove azioni sulla plancia, e ostacola - o aiuta - gli altri signori giocando carte intrigo per mettere in atto i tuoi piani.

Dopo 8 turni di gioco, il giocatore con più punti vince la partita.



MAGNA GRECIA

B1



2-4



12+



90

25 secoli fa i mercanti e gli avventurieri Greci colonizzarono l'Italia meridionale. In quest'area, che fu chiamata Magna Grecia si verificò uno sviluppo economico e culturale senza precedenti che portò alla creazione di una civiltà ed una cultura che sono tuttora alla base dell'intero mondo occidentale. I giocatori sono leader greci il cui scopo è sviluppare al meglio le proprie colonie.

Obiettivo del gioco è guadagnare punti vittoria sviluppando al meglio le proprie colonie, controllando gli oracoli e fondando mercati nei luoghi di maggior valore. Per controllare gli oracoli è soprattutto importante sviluppare le proprie città, ingrandirle e dotarle di una grande rete di strade. Le cospicue rendite dei centri di culto vengono infatti attribuite alla città più importante tra quelle connesse al tempio stesso e l'importanza di una città dipende dal numero di altri luoghi ad essa collegati. Ma costruire grandi città è molto costoso e a volte può essere più remunerativo puntare piuttosto sullo sviluppo dei mercati che possono essere fondati sia nelle proprie città che nei villaggi neutrali e perfino nelle città avversarie.

Se vi piacciono i giochi in cui dovete usare la logica...
Magna Grecia è il gioco che fa al caso vostro!



MAGNASTORM

C2



2-4



12+



70-100

Quando i primi vascelli esplorativi entrarono nella nuvolosa atmosfera del pianeta Magnastorm, scoprirono non solo prove di abbondanti risorse naturali, ma anche i resti di una civiltà a lungo perduta.

L'obiettivo in Magnastorm è essere il primo giocatore con un determinato numero di punti reputazione. Ottieni reputazione principalmente completando obiettivi, prendendo il controllo di uno o più comandanti, e costruendo stazioni trasmettenti. Il flusso del gioco è controllato da una plancia azioni con due pannelli, ognuno dei quali con 5 colonne. Le azioni scelte modificano il costo delle stesse azioni nel turno seguente.

Magnastorm è un gioco tattico con pochissima alea. Scegli il momento giusto per svolgere le azioni o acquista influenza con i comandanti. Per vincere, dovrai gestire bene le tue risorse e tenere d'occhio i tuoi avversari.



MINT WORKS

B3



1-4



13+



10-20

Mint Works è un leggero e facile gioco di piazzamento lavoratori. Le sue regole semplici lo rendono ideale per introdurre nuovi giocatori al genere del piazzamento lavoratori.

Durante la partita ogni giocatore avrà una riserva limitata di Segnalini Mentina, che rappresentano i lavoratori. I giocatori li useranno per ottenere più segnalini, diventare primo giocatore oppure comprare e costruire progetti. I progetti sono la fonte di punti. Alcuni progetti danno solo punti, altri daranno poteri extra al proprietario.

Quando un giocatore raggiunge 7 punti (o se terminano i progetti disponibili in riserva), si innesca la fine della partita. Alla fine dell'attuale turno, la partita ha termina.

Chi ha più punti ottenuti dai propri progetti vince!



NEW YORK ZOO

C4



1-5

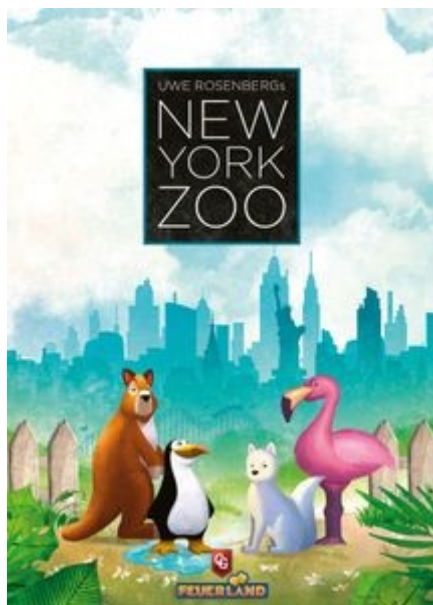


10+



30-60

Puzzle e allevamento animali! In New York Zoo, stai costruendo un parco degli animali. Costruisci recinti, introduci nuove specie e aiutale a moltiplicarsi. Le regole sono semplicissime, poiché nel tuo turno hai solo due opzioni: incastrare un nuovo recinto nel tuo zoo o ricevere nuovi animali per popolare i tuoi recinti. Cerca però di gestire al meglio il tempo disponibile, perché dovrai cercare di far riprodurre i tuoi animali al tempo giusto.



NUSFJORD

C4



1-5



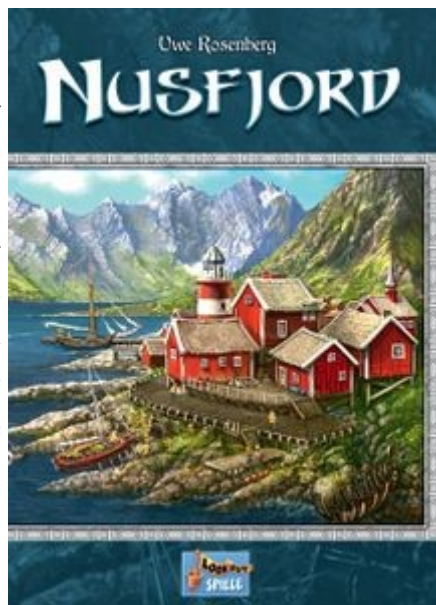
12+



20-100

Nusfjord è un tranquillo villaggio di pescatori nell'arcipelago Lofoten in Norvegia. Il tuo obiettivo, come proprietario di una delle maggiori compagnie di pescatori, devi sviluppare il molo e il circondario, e per avere successo dovrai espandere la tua flotta, abbattere la foresta, costruire nuovi edifici e soddisfare gli anziani. Anche gli altri vorranno farlo, quindi la competizione sarà feroce.

Nusfjord è basato su una meccanica di piazzamento lavoratori, con ogni giocatore che parte con tre lavoratori da posizionare sulla plancia centrale per compiere le azioni. Il denaro è scarso, e uno dei modi più veloci per farlo è mettere sul mercato le azioni della tua compagnia, ma rischi che gli altri giocatori le comprino e partecipino agli utili della tua pesca. Anche gli anziani potrebbero volere una parte del pescato, quindi cerca di fare attenzione, o potresti ritrovare la tua compagnia (e i tuoi pesci!) in mani altrui...



OCEANI

B2



2-4



12+



60-90

Oceani è un gioco di costruzione di specie interattivo, in cui i giocatori evolvono le proprie specie in un sistema in continuo cambiamento. I giocatori devono adattare i propri ecosistemi per sopravvivere contro l'inevitabile marcia del tempo, e una moltitudine di predatori alla ricerca di cibo.

Nella prima metà del gioco, i giocatori usano i tratti dal mazzo superficie per modificare le proprie specie. Nella seconda metà del gioco, i giocatori usano le potenti carte del mazzo profondità per distruggere l'equilibrio. Con oltre 100 tratti unici, i giocatori lentamente scopriranno tratti che alterano il gioco. Questi tratti sono stati pensati per evocare meraviglia e incredulità - per accendere la tua immaginazione mentre consideri le fantastiche sinergie possibili in Oceani. Inoltre, ci sono due carte scenario casuali che possono essere attivate o disattivate durante la partita, cambiando le regole base del gioco per far cambiare stile di gioco e strategia ai giocatori.



OH MY GOODS!

C2



1-4



10+



30

In Oh My Goods! I giocatori sono artigiani europei nel periodo medievale che cercano di costruire strumenti, barili, finestre di vetro, e tante altre merci. Solo se farai un uso intelligente delle tue catene di produzione potrai avere più punti vittoria alla fine della partita.



ORTUS

C3



2



12+



30

In qualità di leggendari signori della guerra che si incontrano nell'arena di Ortus per decidere chi sia superiore, i giocatori controllano una banda di guerrieri scelti, ognuno di essi esperto in uno dei quattro elementi. I giocatori raccolgono l'energia dall'arena e la canalizzano verso i propri guerrieri: i veloci e imprevedibili guerrieri dell'Aria, i guerrieri del Fuoco di supporto, i letali guerrieri dell'Acqua... tutti sono necessari per ottenere la vittoria.

Ortus è giocato su una plancia esagonale, e i giocatori partono con otto guerrieri (due di ogni elemento) nel proprio Rifugio in un ordine a scelta. Ortus è diviso in turni, in cui i giocatori raccolgono l'energia, manovrano i guerrieri, riprendono i caduti e difendono i guerrieri. Quando un giocatore occupa 5 pozzi di energia all'inizio del proprio turno, oppure ha rimosso 8 guerrieri avversari, ha vinto.



OTTO MINUTI PER UN IMPERO

B1



2-5

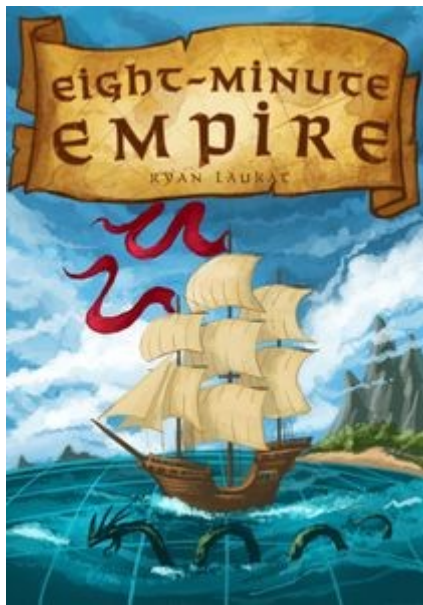


13+



8-20

Otto minuti per un impero è un veloce gioco che implementa il genere civilizzazione/esplorazione usando controllo di area basato su carte (piazzando armate e città sulla piccola mappa) e collezione di set (ottenendo risorse dalla plancia e dalle carte). I giocatori si espandono sulla mappa per ottenere punti a fine partita avendo la maggioranza in regioni e continenti. Tutte le azioni (come i movimenti terrestri o navali, la produzione di eserciti, o la fondazione di città) sono guidati da carte a faccia in su (sei per volta) e disponibili a prezzi crescenti. Le carte contengono anche risorse, che danno punti a fine partita se collezionate correttamente.



PANIC LAB

C3



2-10



8+



10-30

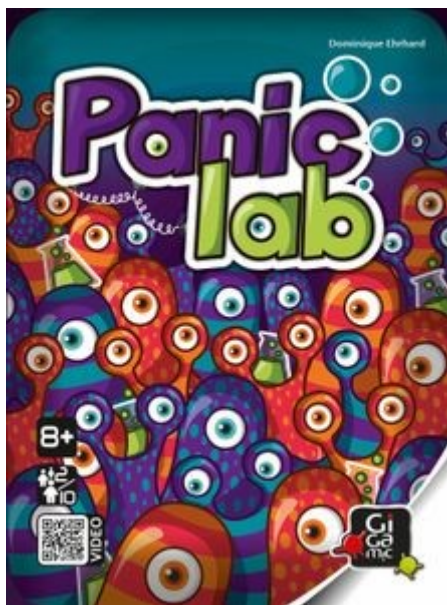
Le amebe sono fuggite e strisciano via in tutte le direzioni! Catturale subito!

In Panic Lab, i giocatori sono scienziati impegnati a capire quale ameba catturare e dove può essere fuggita. La preparazione consiste nel mescolare le 25 carte e disporle in cerchio.

All'inizio del turno, un giocatore tira quattro dadi speciali che indicano il colore, la forma e il disegno dell'ameba da catturare, e anche il colore del laboratorio da cui è fuggita e la sua direzione di fuga. Contemporaneamente, i giocatori devono trovare il laboratorio, seguire i movimenti dell'ameba e trovarla.

Ma... se incontri una presa d'aria, l'ameba l'avrà attraversata rendendo più difficile trovarla. E se l'ameba attraversa una camera di mutazione, dovrai cambiare l'ameba che stai cercando!

Vince il giocatore che trova 5 amebe per primo!



PERIODIC

B2



2-5

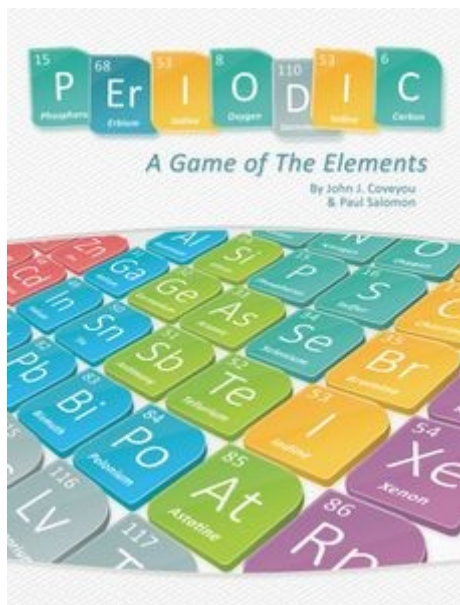


10+



40

In Periodic, i giocatori collezionano set di elementi e avanzano con la propria ricerca muovendosi lungo la tavola periodica. I giocatori usano energia per attivare proprietà periodiche e muoversi nelle direzioni corrispondenti. La conservazione dell'energia costringe i giocatori a spendere con attenzione e giocare in modo efficace. Il gioco termina quando qualcuno completa il percorso di ricerca o quando la pila di carte obiettivo è vuota. Il giocatore con più punti vittoria a fine partita vince!



PHOTOSYNTHESIS

B2



2-4

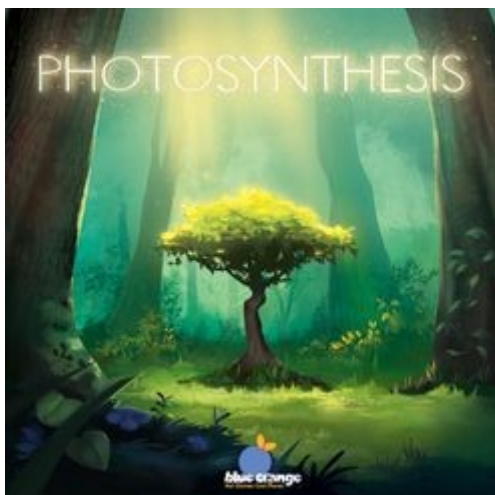


10+



30-60

Il sole brilla sulle cime degli alberi, e gli alberi usano questa meravigliosa energia per crescere e sviluppare il proprio splendido fogliame. Pianta saggiamente i tuoi alberi e la loro ombra rallenterà la crescita dei tuoi avversari, ma non dimenticare che il sole gira attorno alla foresta. Benvenuto nel mondo di Photosynthesis, il gioco da tavolo strategico verde!



PLANET

B2



2-4



8+



30-45

La scintilla della vita sta per saltare dalle tue mani e diffondersi per il mondo. Schiera le tue montagne e i tuoi deserti, diffondi oceani e ghiacciai. Gestisci saggiamente i tuoi continenti per formare ecosistemi adatti alla nascita della vita animale e forse riuscirai a creare il pianeta più densamente popolato!

In Planet, ogni giocatore riceve un nucleo planetario vuoto. Ogni turno, i giocatori scelgono una tessera con montagna/ghiaccio/foresta/deserto su di essa e la piazzano sul pianeta. Quindi, il giocatore che ha le migliori condizioni per la comparsa di determinati animali guadagna una carta.



PLANKS!

A2



2



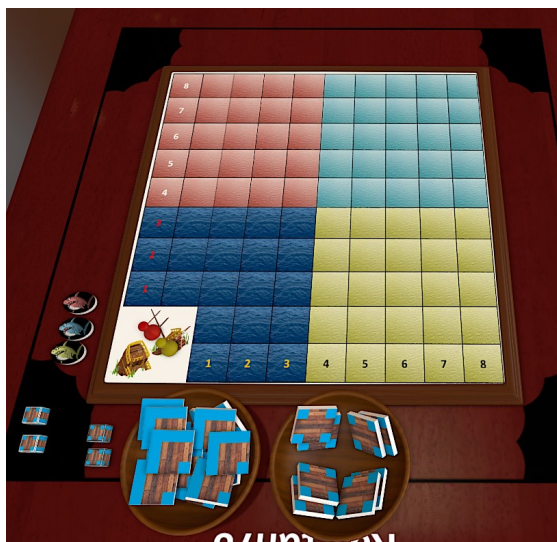
8+



10

Una nave che sta colando a picco, mari infestati di squali, e i due soli sopravvissuti al naufragio che litigano per decidere da che parte fuggire per la salvezza: questo è Planks!

Recupera pezzi della nave per costruire un ponte di piattaforme fino alla terraferma, sfrutta quelli già usati dal tuo avversario e sfuggi dalle fameliche fauci degli squali che si aggirano intorno al relitto.



PLANTS

A2



3-7



10+



10

Sei un magnate dell'energia, e la costruzione di una nuova centrale elettrica è un'occasione da sfruttare! Ma anche i tuoi avversari vorrebbero costruire le proprie.

Nel corso dei 6 turni del gioco, tutti cercherete di costruire la centrale più redditizia, ma dovrete rispettare le condizioni imposte dai governi in tema ambientale: controllo dell'inquinamento, del consumo di acqua, dei costi...

Ogni giocatore sceglie segretamente quale centrale vorrà costruire, e poi si rivelano insieme: se i parametri del governo sono rispettati, tutte le centrali saranno costruite; ma se non sono rispettati, o se le centrali inquinano troppo, saranno scartate!



PROGETTO GAIA

C4



1-4



12+



60-150

Progetto Gaia è il successore di Terra Mystica. Quattordici diverse fazioni vivono in sette diversi tipi di pianeta, e ogni fazione è vincolata al proprio pianeta natale; per svilupparsi e crescere, devono terraformare i pianeti vicini in competizione con gli altri gruppi. Inoltre, i pianeti Gaia possono essere usati da tutte le fazioni per fondare colonie, e i pianeti Transdimensionali possono essere trasformati in pianeti Gaia.

Tutte le fazioni possono migliorare le proprie tecnologie in sei diverse aree di sviluppo - terraformazione, navigazione, intelligenza artificiale, gaiaformazione, economia, ricerca - per ottenere tecnologie avanzate e bonus speciali. Per fare tutto ciò, ogni gruppo ha abilità e poteri speciali.

Il piano di gioco è composto da dieci settori, permettendo un setup variabile ad ogni partita.



PUERTO RICO

B1



2-5



10+

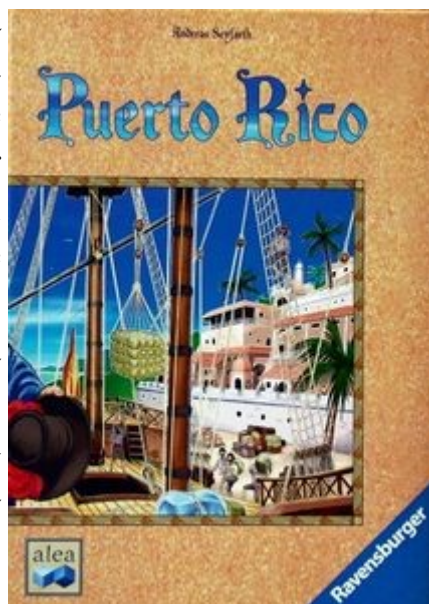


40

In Puerto Rico, i giocatori assumono il ruolo di governatori coloniali sull'isola di Puerto Rico. Lo scopo del gioco è guadagnare punti vittoria inviando beni in Europa oppure costruendo edifici.

Ogni giocatore usa una propria plancia con spazi per gli edifici urbani, piantagioni e risorse. Tre navi, un mercato e una riserva di risorse e dobloni sono invece condivisi.

Durante ogni turno, i giocatori si alternano selezionando un ruolo tra quelli disponibili (come “commerciante” o “costruttore”). Quando viene scelto un ruolo, ogni giocatore può compiere l'azione associata a quel ruolo. Il giocatore che ha selezionato la carta inoltre riceve un piccolo privilegio per averlo fatto. I ruoli non scelti ricevono dei dobloni a fine turno, in modo che il prossimo giocatore che li sceglierà otterrà anche i dobloni bonus su di essi, per incoraggiare i giocatori ad usare tutti i ruoli durante la partita.



QUADROPOLIS

B1



2-4



8+



30-60

Tutti i giocatori costruiscono la propria metropoli in Quadropolis, ma competono per posizionare negozi, parchi, edifici pubblici e altre strutture.

La partita dura quattro turni, e in ogni turno i giocatori iniziano posizionando le tessere del turno corrente a caso su una griglia 5x5. Ogni giocatore ha 4 architetti numerati da 1 a 4 e nel proprio turno posiziona un architetto vicino ad una riga o una colonna nella griglia, prende la tessera che si trova alla distanza pari al numero dell'architetto, posiziona quella tessera su una riga o colonna della propria plancia città 4x4, e prende le risorse associate alla tessera (abitanti o energia).

Dopo quattro turni, la partita termina. I giocatori possono spostare abitanti ed energia sulle tessere per massimizzare il punteggio, e chi ottiene il massimo valore di punti vittoria è il vincitore.



QUODD HEROES

C1



1-6



14+



30-90

Quodd Heroes è un gioco di avventure su mappa modulare basato su scenari. Il meccanismo base di Quodd Heroes è unico: ogni giocatore controlla una miniatura diversa a forma di cubo, con una propria plancia. Assegna ad ogni lato del tuo personaggio una diversa abilità di movimento (più un lato con un'abilità unica per il tuo personaggio). Quando inizi il movimento nel tuo turno, ruoti il tuo personaggio in uno spazio adiacente, attivando l'abilità di movimento associata alla faccia in alto mostrata sul tuo personaggio.

Mentre cerchi di completare gli obiettivi dello scenario, sulle mappe modulari del gioco compaiono ostacoli come muri, fiumi impetuosi, fenditure, piattaforme mobili, tavole girevoli, trappole, tunnel, teletrasporti e altro, ma troverai anche cibo, rune, oggetti e animaletti che possono migliorare le tue abilità, intralciare gli avversari e modificare il mondo che ti circonda. Diverrai il più grande eroe Quodd?



QUORIDOR

C3



2-4



8+



15

Il gioco astratto Quoridor è incredibilmente profondo, nonostante le sue regole elementari. L'obiettivo del gioco è far avanzare la propria pedina fino al bordo opposto della plancia. Nel tuo turno puoi muovere la pedina oppure posizionare un muro. In questo modo puoi ostacolare il percorso del tuo avversario, ma non bloccarlo completamente. Nel frattempo, ti sarà fatto lo stesso. Il primo giocatore a raggiungere il bordo opposto vince.



RURIK: ALBA DI KIEV

B1   **1-4**  **13+**  **60-120**

Rurik: alba di Kiev è un gioco di costruzione reame di tipo Euro ambientato in un regno dell'Est Europa nell'undicesimo secolo. Contiene controllo di aree, gestione risorse, e una nuova meccanica di gioco: programmazione di asta.

Giochi come potenziale successore al trono dopo la morte di tuo padre, Vladimiro il Grande, nel 1015. il popolo apprezza un leader a tutto tondo, quindi devi stabilire il tuo diritto costruendo, tassando, combattendo, e compiendo grandi imprese. Vincerai il cuore della gente diventando il nuovo regnante di Kiev?



SAGRADA

C1



1-6



14+



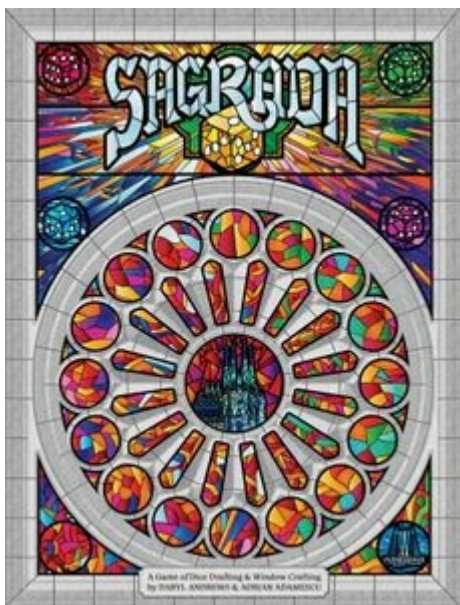
30-45

Scegli i dadi giusti e usa i tuoi strumenti in Sagrada per costruire una meravigliosa vetrata!

Ogni giocatore costruisce la propria vetrata come una griglia di dadi sulla propria plancia. Ogni plancia ha delle restrizioni su quali colori o valori del dado possono essere posizionati. Dadi dello stesso colore o valore non possono mai essere posizionati adiacenti. I dadi sono scelti in ordine di gioco, ma il primo giocatore cambia ogni turno. Il punteggio è variabile a seconda dei modelli obiettivo... e dei punti bonus per gli obiettivi segreti.

Ci sono degli strumenti che possono permetterti di violare le regole, ma dopo essere stati usati la prima volta sarà molto più costoso usarli di nuovo.

Vince l'artigiano della finestra migliore!



SCACCHI

C3



2



6+



-

Gli scacchi sono un gioco astratto per due giocatori che rappresenta un combattimento medievale su una plancia 8x8 con case bianche e nere. I pezzi avversari sono bianchi e neri, e ogni pezzo ha regole proprie di movimento. Quando un movimento porta un pezzo ad occupare lo spazio di un pezzo avversario, quest'ultimo è catturato. I giocatori si alternano nel muovere i pezzi per catturare il re avversario. Una partita può terminare per scacco matto (cattura del re), stallo (nessun pezzo può essere mosso), o abbandono.

Il gioco è tra i più popolari al mondo, con milioni di giocatori che si sfidano dal vivo, online, per corrispondenza, e ovviamente nei tornei. Esiste una sconfinata letteratura sulle strategie e i commenti alle partite dei grandi campioni.

ConoScienza organizza periodicamente corsi di base di scacchi per giovani e per adulti.



SCYTHE

C5



1-7



14+



90-115

Scythe è un gioco di costruzione motore ambientato in un 1920 alternativo. È un tempo di guerra e macchinari. Ogni giocatore rappresenta un personaggio di una delle 7 fazioni dell'Est Europa che cerca di guadagnare fortuna e territori nei dintorni della misteriosa Fabbrica. I giocatori conquistano territori, reclutano truppe, recuperano risorse, guadagnano lavoratori, costruiscono strutture, e attivano mostruosi mech.

Ogni giocatore inizia la partita con differenti risorse (potere, monete, capacità bellica e popolarità), una posizione di partenza diversa e un obiettivo segreto. Ogni giocatore ha il un controllo quasi completo del proprio destino: gli unici eventi casuali sono le carte "incontro" che i giocatori pescano interagendo con la popolazione delle terre appena esplorate. Ogni incontro permette al giocatore di scegliere diverse opzioni, mitigando la fortuna della pescata. Anche il combattimento è basato sulle scelte, non sulla fortuna.

La selezione delle azioni è strutturata per limitare al minimo il tempo di attesa, e sebbene ci sia un esteso conflitto aperto tra i giocatori che lo desiderano, non c'è eliminazione del giocatore.

Ogni parte di Scythe è programmata per essere migliorata tramite le azioni dei giocatori, rendendo unica ogni partita - anche con la stessa fazione.



SERENISSIMA

C1



2-4



13+



90

In Serenissima i giocatori sono famiglie di mercanti durante il Rinascimento. I giocatori cercano di bilanciare la necessità di commercio libero contro l'economia piratesca. I giocatori creano una flotta di navi per acquistare e trasportare diversi beni attraverso il Mediterraneo, mentre mantengono navi ben armate per attaccare e difendersi dalle flotte degli altri giocatori.



SETTLEMENT

C3



1-4



10+

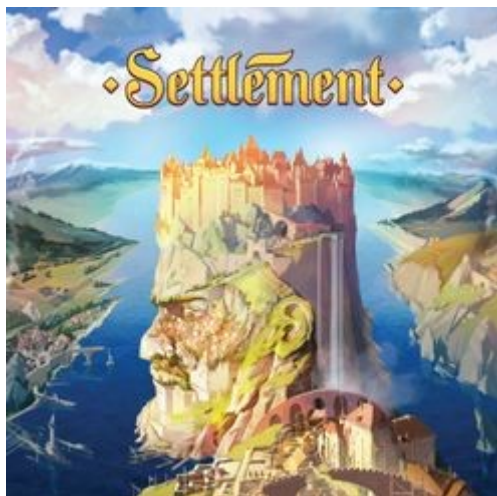


45-90

Sei a capo di coloni che hanno appena scoperto nuove terre. Usando potenti artefatti, esplorerai territori, caccierai mostri, costruirai edifici, e creerai avamposti. Collezione diamanti e oro e dai il benvenuto a potenti eroi che rendano il tuo insediamento il più famoso!

In Settlement devi gestire al meglio coloni e risorse. L'obiettivo del gioco è fare quanti più punti vittoria possibile alla fine del sesto turno. Durante ogni turno, i giocatori possono invitare eroi o usare uno o più dei coloni per condurre un'azione (costruire un edificio, esplorare un territorio, cacciare un mostro, costruire un avamposto, attivare una regione, attivare una strada, attivare un avamposto).

Alla fine del sesto turno, il gioco finisce e sommi i punti dei tuoi eroi e degli edifici. Il giocatore con più punti vittoria vince, e il suo insediamento diventa il capoluogo della regione!



SHOGI

C3



2



8+



60

Gioco di origine giapponese, lo Shogi si gioca su una scacchiera 9x9, con l'obiettivo di catturare il re avversario. Ci sono due principali differenze con gli scacchi europei. La prima è che non solo i pedoni ma quasi tutti i pezzi possono essere promossi se raggiungono le ultime tre righe. La seconda e peculiare caratteristica è che i pezzi catturati diventano proprietà del giocatore che li ha catturati, e nel proprio turno questi può rimetterli in gioco invece di muovere un pezzo in gioco. A causa di questa caratteristica, la partita usualmente dura di più che negli scacchi, la scacchiera resta generalmente affollata fino a fine partita e quindi non ci sono finali semplificati. Tuttavia, il finale è normalmente più veloce perché ci sono molte possibilità per l'attacco e lo scacco matto, cosa che rende le patte molto rare.



SHUURO

C3



2-4



6+

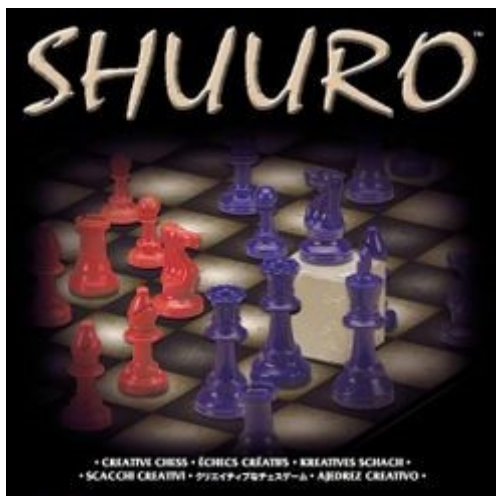


30

Shuuro è il gioco di scacchi creativi.

Shuuro ti permette di scegliere il tuo personale “esercito degli scacchi” prima di ogni partita, così che ogni giocatore abbia un diverso set di pezzi. Gli ostacoli sulla plancia cambiano posizione ogni volta che si gioca, garantendo che ogni partita presenterà nuove sfide. È come gli scacchi, ma non come li conosci!

Con l’espansione, Shuuro si trasforma in una battaglia tra 4 giocatori. Insieme al tuo alleato dall’altro lato della plancia, preparati a combattere per la supremazia!



SHY MONSTERS

C2



2



10+



10-15

Shy Monsters è un gioco asimmetrico di bluff per due persone, in cui un giocatore costruisce un sotterraneo e l'avversario cerca di fuggirne.

Il Maestro del Sotterraneo guida una banda di mostri timidi. Assicuratevi di rispettare i posti che essi preferiscono nel sotterraneo, altrimenti non attaccheranno l'Eroe. L'Eroe deve cercare di decifrare la struttura del sotterraneo e usare le proprie azioni speciali con intelligenza per sopravvivere e fuggire.



SPACE EMPIRES

C5



1-4



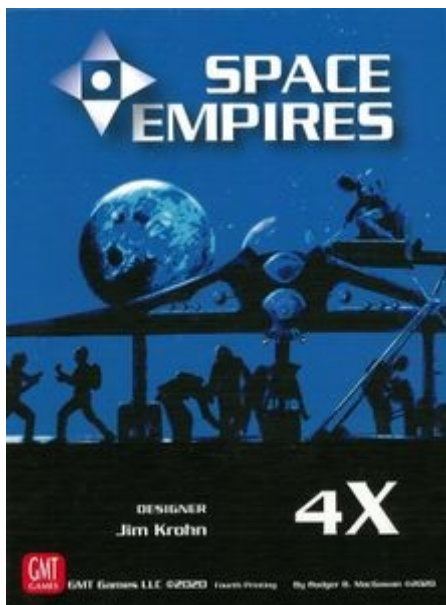
12+



180

Space Empires è un gioco appartenente alla tradizione dei 4X (esplora, espandi, sfrutta, stermina *n.d.t. in inglese funziona...*). Ogni giocatore costruisce un impero spaziale e lo usa per conquistare gli altri giocatori. L'esplorazione della mappa è semplice per i giocatori (e pericolosa per le navi), e rivela differenti tipi di spazio che modificano movimento e combattimento.

Space Empires è stato sviluppato per mantenere un tema ricco senza regole inutilmente complesse. Il gioco include trasporti e caccia, mine, un enorme albero tecnologico, quindici classi di nave, mercanti, colonizzazione, sfruttamento, terraformazione, basi, spazioporti, buchi neri, e alieni non umani. Tuttavia le regole sono corte e intuitive: le regole di base sono lunghe 8 pagine e arrivano ad 11 se si vogliono usare le regole avanzate.



SPACECORP

B1



1-4



12+

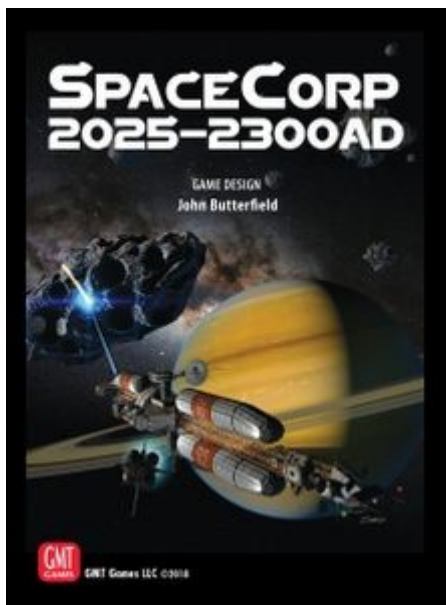


60-240

SpaceCorp è un gioco in cui da uno a quattro giocatori esplorano e si sviluppano nello spazio esterno in tre ere. Ogni giocatore controlla una impresa terrestre che cerca profitto spingendo l'espansione dell'umanità nel Sistema Solare e oltre. Potrai costruire spazioporti nei punti di Lagrange, lanciare missioni verso Marte, scavare asteroidi, ottenere profitto da esotiche risorse gioviane, trovare vita negli oceani sotterranei di Caronte, decodificare DNA alieno per sviluppare umani resistenti alle radiazioni, arrivare ad Alpha Centauri con una nave colonica, superare la velocità della luce, fondare una colonia nel sistema Tau Ceti...

Ognuna delle tre ere è giocata su una diversa plancia.

La prima era (Marinai) copre l'esplorazione fino a Marte. La seconda (Planetari) riguarda i pianeti esterni. La terza (Viaggiatori stellari) permette di arrivare ai sistemi solari più vicini.



SPECIE DOMINANTI

B2



2-6



14+



120-240

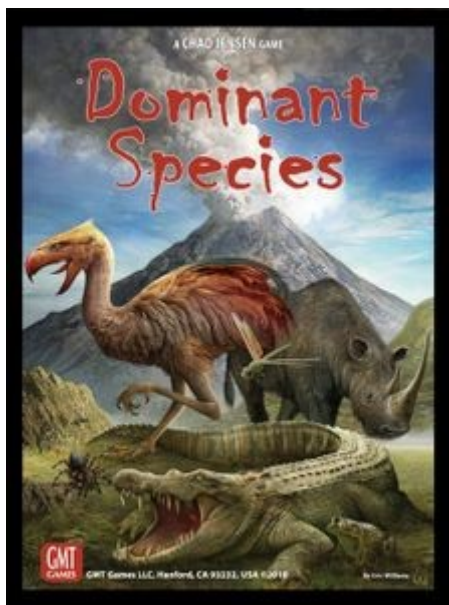
90 000 AC - una grande Era Glaciale si sta avvicinando. Le diverse specie animali iniziano una violenta lotta per la supremazia globale.

Ogni giocatore assume il ruolo di una delle maggiori classi animali - mammiferi, rettili, uccelli, anfibi, aracnidi o insetti. Ognuno inizia la partita più o meno in equilibrio con gli altri, ma questo non durerà.

Tramite piazzamento di pedine, i giocatori cercheranno di diventare dominanti in quanti più terreni possibile per reclamare potenti effetti innescati da carte. Inoltre, vorranno propagare le proprie specie per avere punti vittoria, grazie a speciazione, migrazione, e adattamento.

Tutto questo mentre l'Era Glaciale avanza, e la partita ha termine.

Converrà muoversi a diventare dominanti, perché inizia a fare un po' freddino...



SPLENDOR

C2



2-4



10+

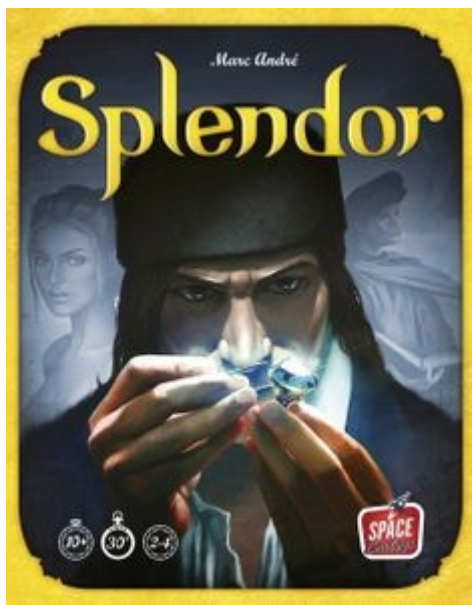


30

Splendor è un gioco di collezione di gettoni e sviluppo carte. I giocatori sono mercanti nel Rinascimento che cercano di comprare miniere di gemme, mezzi di trasporto, negozi - tutto per acquisire quanti più punti prestigio possibile. Se sei ricco abbastanza, potresti ricevere la visita di un nobile, che ovviamente ti frutterà ulteriore prestigio.

Nel tuo turno, puoi (1) collezionare gettoni gemme o (2) comprare e costruire una carta, o (3) riservare una carta per garantirti di poterla avere, o (perché no) per negarla agli avversari.

Tutte le carte che compri aumentano la tua ricchezza e ti danno un bonus di gemme per gli acquisti; alcune carte ti danno anche punti prestigio. Arrivare a 15 punti prestigio per primo ti farà vincere la partita.



SQUADRO

C3



2



8+



20

Per vincere a Squadro, devi essere il primo giocatore a completare un viaggio di andata e ritorno con quattro dei tuoi cinque pezzi.

Ogni giocatore inizia con i propri cinque pezzi ai bordi della plancia di gioco, seduti perpendicolarmente tra loro. Quando muovi un pezzo, lo fai di tanti passi quanto indicato dalla posizione da cui parte. Quando raggiunge l'altro bordo della plancia, ripartirà muovendosi di tanti passi quanto indicato da quel lato. Se attraversi un pezzo avversario durante il movimento, quel pezzo deve tornare alla propria posizione di partenza e il tuo avanza di un passo in più.

Sebbene sia facile arrivare ad una situazione in cui ogni pezzo che avanza è a rischio, è importante notare che far avanzare i pezzi avversari riduce il numero di mosse per il tuo avversario. Quindi non avere paura di mettere alcuni tuoi pezzi di fronte all'avversario, potrebbe essere buono per te!



SUMMONER WARS

B3



2.4



9+



30-60

Summoner Wars è un gioco di carte veloce e pieno d'azione in cui 2 o 4 giocatori prendono il ruolo di Evocatori: potenti esseri che sfruttano il potere delle Pietre Evocanti per guidare la propria razza alla conquista del pianeta in guerra Itharia. Questi Evocatori usano magie potenti sul campo di battaglia, congelando i nemici, risucchiandone il potere, o facendo scendere piogge di fuoco. ma, soprattutto, evocando orde dei propri guerrieri in campo, per combattere nell'infinita lotta per la supremazia. Un Evocatore è sia un mago sia un generale, e combina la propria potenza magica con tattiche astute per sconfiggere l'Evocatore nemico in battaglia.

La strategia decide la composizione di ogni mazzo di carte e come usarle. La tattica determina l'efficacia delle carte in battaglia. Crea muri di pietra per proteggerti e usali come portali per evocare i tuoi guerrieri. Usa le tue forze per uccidere il nemico e vincere!



TALON

C5



1-6



12+



60-90

Talon è un gioco di combattimento tattico spaziale. Possono essere combattute anche battaglie tra singole navi, ma il gioco simula facilmente scontri anche tra 3-10 navi. Questo non è un gioco di combattimenti tra caccia, la maggior parte delle navi nel gioco è grande e bisogna bilanciare la potenza della nave tra scudi, armi, sensori e manovrabilità. Ogni fazione ha abilità uniche e ogni nave ha capacità uniche. La giusta strategia richiede di conoscere le differenti abilità delle tue navi e di quelle del nemico.

Il gioco non è complicato, perché il sistema di gioco gestisce molto, lasciando al giocatore le scelte divertenti. Gli scenari più piccoli richiedono una sola ora. Come è possibile? Il giocatore seleziona la velocità della nave, e questa a sua volta stabilisce quanta potenza è disponibile per ricaricare le armi, rinforzare gli scudi, etc... ma mai abbastanza per tutto!



TANK CHESS

C3



2



10+

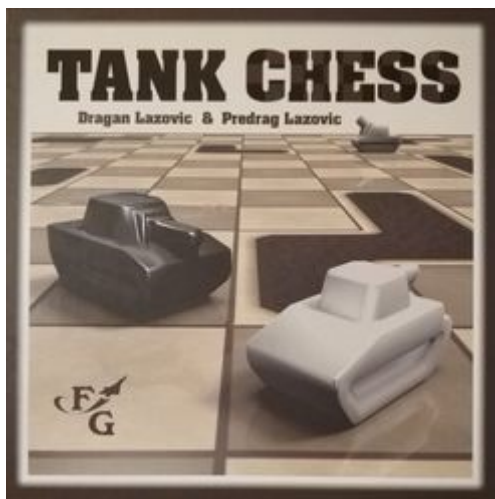


10-50

Nel gioco base ogni giocatore ha diversi carri: leggero, medio, pesante e comando. Come negli scacchi, non si usano dadi. La plancia di base contiene ostacoli da posizionare.

In ogni turno il giocatore muove un pezzo, secondo le regole del pezzo. L'obiettivo è distruggere il carro comando dell'avversario o fuggire con il proprio carro comando.

Con l'espansione, sono stati aggiunti molti tipi di carro e di ostacoli. Ci sono molte nuove strategie e molte cose nuove a cui pensare, con tante nuove configurazioni di terreno, per garantire lunghe ore di divertimento!



TANKS

C5



2



8+



60

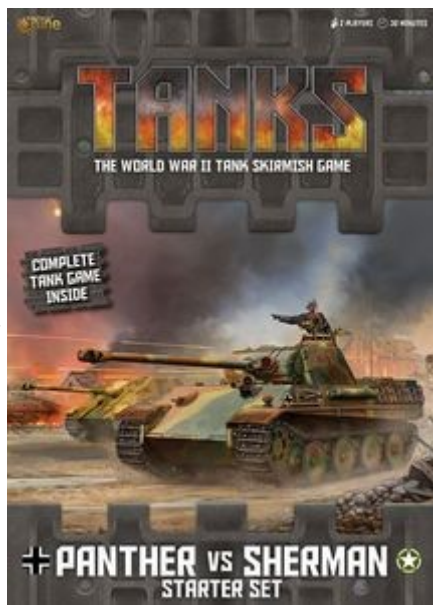
Tanks è un gioco facile da imparare, veloce e compatto in cui prendi il comando di un plotone di carri armati, mentre cerchi di distruggere i carri degli avversari e assicurarti la vittoria. Tanks è un gioco flessibile con molti modi diversi di creare un esercito calibrato che si adatti al tuo stile di gioco. In mezz'ora, puoi scegliere i tuoi carri e l'equipaggio, migliorarli in base ai tuoi gusti, sconfiggere il nemico (o morire provandoci), ed essere pronto per la rivincita!

Durante la partita, i giocatori giocano finché uno di essi raggiunge la vittoria. Ogni turno consiste di tre fasi.

Fase di movimento: i giocatori muovono i propri carri a partire da quelli con la minore Iniziativa.

Fase di fuoco: i giocatori sparano con i propri carri a partire da quelli con la maggiore Iniziativa.

Fase di comando: i giocatori controllano le condizioni di vittoria e preparano il prossimo turno.



TERRA NOVA

B1



2-4



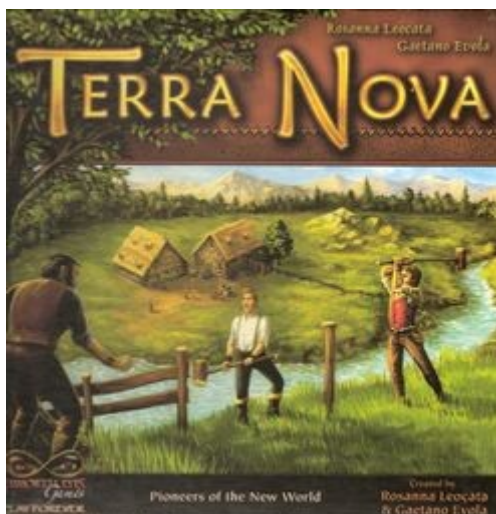
10+



45

In Terra Nova, i giocatori cercano di reclamare aree di terreno spostando segnalini di controllo e piazzando recinti. In ogni turno, il giocatore deve compiere tre azioni, prima spostando un segnalino di controllo, e poi compiendo due azioni aggiuntive a scelta tra: muovere un segnalino di controllo (lo stesso o uno diverso) e/o piazzare un recinto vicino ad un segnalino di controllo spostato in questo turno.

Le aree fanno punteggio quando sono chiuse e contengono non più di tre tipi di terreno. Chiunque abbia la maggioranza di pezzi in un'area fa punti in base al numero di spazi e di tipi di terreno nell'area, con più punti se ci sono meno tipi. I punti sono divisi in caso di pareggio. La partita termina quando tutte le aree sono state chiuse.



TERRAFORMING MARS

C1



1-5



12+



120

In Terraforming Mars, giochi come una megacorporazione terrestre per terraformare Marte, aumentando la temperatura, il livello di ossigeno, e la superficie oceanica per renderlo abitabile. Collabori con gli altri giocatori nel processo di terraformazione, ma competi contro di loro per ottenere punti vittoria, che sono attribuiti non solo in base agli obiettivi di terraformazione, ma anche costruendo infrastrutture umane in tutto il sistema solare.

I giocatori acquistano carte progetto uniche, dall'introduzione di piante e animali, al far precipitare meteoriti, costruire città, progettare industrie per aumentare l'effetto serra. Alcune carte hanno dei requisiti, che indicano quando è possibile giocarle.

Il gioco prevede sei diverse risorse: megacrediti, acciaio, titanio, piante, energia e calore.

Quando Marte è divenuto abitabile, il gioco ha termine, e vince il giocatore con più punti vittoria.



TIME'S UP

B3



4-12



8+



30

Time's Up è un party game basato su sciarade per due o più persone. Prima che la partita inizi, ogni giocatore sceglie alcune carte e le mescola in un mazzo, che viene usato nel corso dei tre turni di gioco.

In ogni turno, i membri della squadra si alternano per far indovinare quante più parole possibile sulle carte in 30 secondi. Nel primo turno, letteralmente qualunque suggerimento è lecito, e chi fa indovinare non può “passare” una carta. Nel secondo turno, come indizio si può dare una sola parola (ma versi e gesti sono consentiti); chi fa indovinare può “passare” carte, e i compagni possono dare una singola risposta. Nel terzo turno, chi fa indovinare non può parlare affatto e può “passare” quante volte vuole; i compagni possono provare una sola risposta.



TIME OF CRISIS

C5



1-4



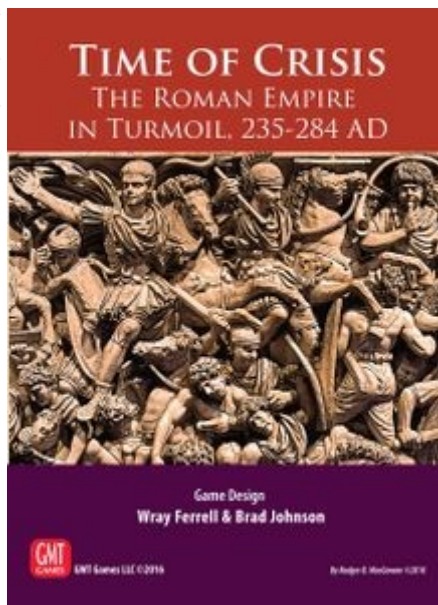
14+



120-180

In Time of Crisis, da 2 a 4 giocatori prendono le redini di dinastie romane, mentre raccolgono e spendono l'influenza con il senato, le legioni, e la popolazione di Roma per garantirsi un posto nella storia. Partendo con il controllo di una singola provincia e poche carte di basso valore, dovrai stabilire una base per conquistare il potere in questo periodo della storia romana. Armare eserciti, controllare le provincie ricche, svilupparle e difenderle da incursioni barbariche, eventi inopportuni, e le macchinazioni dei tuoi avversari.

Time of Crisis è facile da imparare e comprende meccaniche di gioco popolari, come il deck building e la gestione della mano, ma anche una esperienza di wargame leggero.



TINY TOWNS

B1



1-6



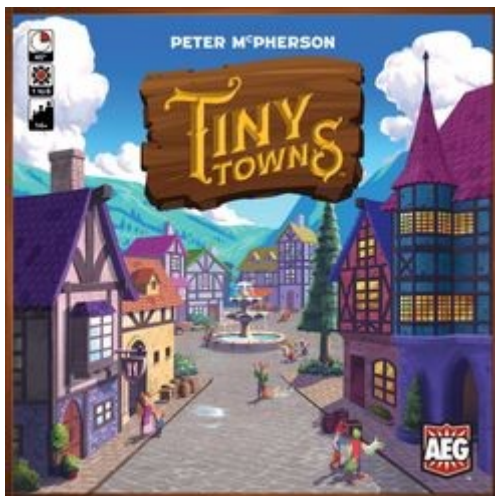
14+



45-60

Sei il sindaco di un piccolo villaggio nella foresta, in cui le creaturine hanno creato una civiltà nascosta ai predatori. Questa nuova terra è piccola e le risorse sono scarse, quindi prendi ciò che puoi e non dire mai no al materiale da costruzione. Pianifica con accortezza e costruisci un villaggio fiorente, e non farlo riempire di risorse inutilizzate! Chi costruirà il piccolo villaggio più prospero vincerà!

In Tiny Towns, il tuo villaggio è rappresentato con una griglia 4x4 su cui piazzerai cubi risorse in disposizioni specifiche per costruire edifici. Ogni edificio dà punti vittoria in modo diverso. Quando nessun giocatore può più posizionare risorse o costruire edifici, la partita termina, e ogni casella senza edifici fa perdere 1 punto vittoria. Il giocatore con più punti vittoria vince!



TOPIARY

C4



2-4

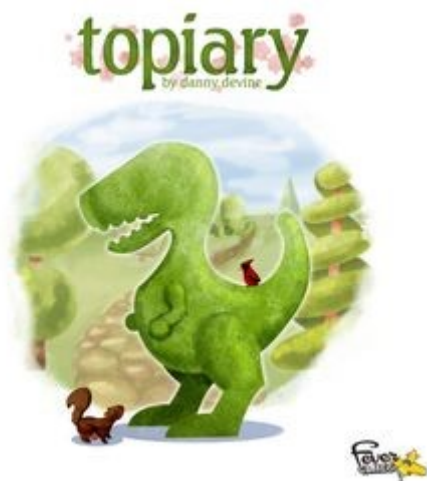


10+



15-30

In Topiary, i giocatori cercano di posizionare i visitatori ai bordi di un bellissimo parco topiario, per dare loro la migliore vista possibile. I visitatori possono vedere la scultura topiaria più vicina e tutte quelle dietro in linea, purché più grandi. Fai punti bonus per i visitatori che vedono più sculture topiarie dello stesso tipo. I giocatori lentamente riempiono il parco di sculture aggiungendo tessere fin quando tutti hanno posizionato i propri visitatori.



TRANGLAR

C3



2



8+



15-30

Tranglar è un gioco di strategia astratto per 2 giocatori, con pezzi colorati di forma diversa che i giocatori cercano di giocare sulla plancia. È un gioco semplice ma intelligente, creato per sfidare i giocatori novizi e gli esperti. Una partita dura poco, ideale per una sfida veloce e intensa. Ogni pezzo è fatto di triangoli e ha un colore diverso su ogni faccia, mentre i pezzi neutrali hanno lo stesso colore su entrambe le facce.

Ogni giocatore deve posizionare i pezzi sulla plancia per occupare quanto più spazio possibile. Per questo obiettivo, deve posizionare i pezzi in modo da proteggerli e attaccare i pezzi avversari circondandoli e girandoli nel proprio colore. Nel proprio turno, un giocatore può posizionare un pezzo del proprio colore, rimpiazzare un pezzo già presente, rubare un pezzo avversario, o passare. Alla fine della partita, chi ha più triangoli del proprio colore sulla plancia ha vinto.



TWIXT

C3



2



12+



30

Twixt è un gioco astratto per due giocatori con una plancia dotata di fori regolari, pioli e connettori. La superficie di gioco è la plancia 24x24, con due bordi opposti di un colore e gli altri dell'altro colore. Ogni giocatore ha una riserva di pioli e connettori del proprio colore, e si alternano nel posizionare i pioli e, se possibile, i connettori, nel tentativo di costruire una linea continua di connettori da un lato all'altro della plancia.

Nel tuo turno puoi posizionare un piolo sulla plancia, e quindi aggiungere o spostare i tuoi connettori. I pioli possono essere posizionati in qualsiasi posizione vuota della plancia tranne che negli angoli, e i connettori tra due pioli agli angoli di un rettangolo 2x3. I connettori non possono essere posizionati sopra altri connettori, e questo blocca l'avversario. Il primo giocatore a collegare i bordi del proprio colore con i propri connettori vince.



VEKTORACE

C4



2-4



12+



30-120

Vektorace è una simulazione di corsa automobilistica basata su un concetto di movimento chiamato “Octagon System”. Il gioco richiede solo una superficie liscia per giocare.

Il numero massimo ufficiale di giocatori è quattro, ma in realtà una partita può essere facilmente giocata anche in otto persone.

La particolarità del gioco è non possedere alcun elemento aleatorio: tutto è gestito dai vettori, con cui le automobili sono spostate ogni turno, e dalle regole che specificano quando è possibile sorpassare, sportellare o... buttare fuori pista gli avversari!



VILLAGERS

C2



1-5



10+



30-60

Sei il fondatore di un nuovo villaggio medievale, negli anni seguenti la grande peste. La perdita di così tante persone ha creato grandi problemi per i sopravvissuti. Molte delle persone a cui gli abitanti si affidavano per cose essenziali come cibo, case e vestiti non ci sono più. Gli artigiani non hanno fornitori di materie prime, i commercianti hanno perso i clienti e molti hanno perso le proprie fattorie e opifici per sfuggire dalla peste.

Le strade sono piene di rifugiati che cercano un nuovo inizio. Arrivano da te, sperando di potersi stabilire nelle tue terre e rifarsi una vita. La tua fattoria di grano è il punto di partenza ideale per un villaggio, dando cibo a molte persone. Scegli con saggezza a chi permettere di vivere da te, perché cibo e risorse sono limitati.

Le persone che passano hanno abilità e competenze uniche, ma di contro richiedono altre persone con abilità specifiche per poter lavorare. Materiali grezzi, strumenti e servizi devono essere forniti da altri. Se troverai le persone che possono lavorare insieme per creare profitto, mentre aumentano la tua produzione di cibo e la tua capacità di costruire nuove case, il tuo villaggio prospererà.



WAR CHEST

C3



2-4



14+



30

War Chest è un wargame astratto di costruzione sacchetto! All'inizio della partita, chiama a raccolta (estrai con un draft) diverse unità nel tuo esercito, che userai per conquistare posizioni chiave sulla plancia. Per vincere in War Chest, devi gestire non solo le tue armate sul campo di battaglia, ma anche quelle in attesa di essere schierate.

Durante ogni turno peschi tre gettoni unità dal sacchetto, e poi ti alterni con l'avversario nell'usarle per compiere azioni. Ogni gettone mostra un'unità militare su una delle facce e può essere usata per compiere diverse azioni. La partita termina quando un giocatore - o una delle squadre se si gioca in quattro - riesce a posizionare tutti i propri segnalini di controllo. Quel giocatore o quella squadra vince!



WARANGEL

C5



2-6



12+



60

Warangel è un wargame fantasy leggero, con 120 razze.

I giocatori sono i Warangel, Angeli Guida ciascuno di un esercito di guerrieri con caratteristiche diverse, prevalentemente umani-animali, con il compito di fermare la guerra qui sul nostro pianeta, in un futuro post-atomico. Eserciti di insetti, tentacolati, valchirie, alieni, dei, immortali, donne drago... cercano di controllare le risorse sulla Nuova Terra composta ora da un insieme di grandi isole, frammenti degli antichi continenti, separati da un immenso oceano radioattivo. I passaggi sono i Buchi Blu, punti di teletrasporto naturali che collegano tra di loro le varie isole.



WARHAMMER: DISKWARS

C5



2-4

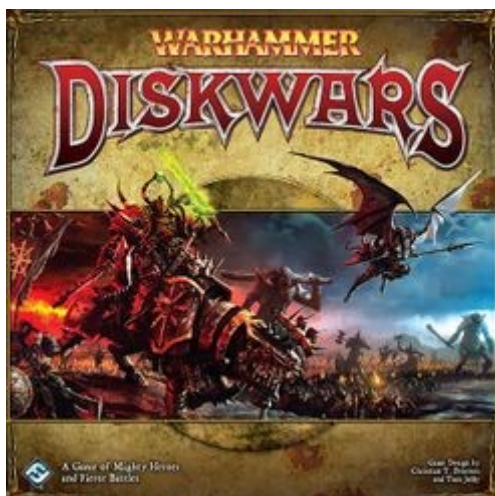


14+



45-90

Ambientato nella guerra costante del Vecchio Mondo, Warhammer: Diskwars è un gioco di feroci e veloci battaglie. Al cuore del gioco ci sono i dischi, che rappresentano eroi e unità del Vecchio Mondo. Durante il gioco attivi i dischi, capovolgendoli per muoverli sul campo di battaglia, posizionarli per attaccare, e interagire con il terreno e gli altri dischi cui si sovrappongono. Quando un disco si sovrappone ad un altro, il disco sopra sta bloccando il disco sotto, impedendogli di attivarsi - inoltre, alla fine del turno, i dischi sovrapposti devono combattersi. Manovrando con cura per bloccare i dischi avversari, potrai ucciderli, controllare il campo di battaglia, e vincere la partita!



WARSTONES

C1



2-4



12+



30

Warstones è un gioco di costruzione esercito tattica, con un meccanismo di destrezza nel proprio cuore. Scegli le tue unità, schierale sul campo di battaglia, e schicchera... cioè... guidale! Controlla aree chiave per ottenere punti vittoria, sconfiggi le unità nemiche o spingi via quelle troppo forti. La destrezza è solo una delle infinite caratteristiche di Warstones. La costruzione dell'esercito permette tante opzioni e flessibilità, quindi anche se non hai fiducia nella tua abilità nello schiccherare, non temere! Ci sono diversi tipi di esercito, e spazio in profusione per la personalizzazione; troverai l'esercito che funziona per te!



WING LEADER

C5



2



14+



60-180

Wing Leader è un sistema di combattimento aereo su vasta scala ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Grazie alla vista laterale degli aerei, in cui l'altitudine è chiaramente visibile, i giocatori possono ricreare le grandi battaglie della guerra.

Gli scenari presenti sono presi dalla Battaglia per la Gran Bretagna, Malta, Mare dei Coralli, Pacifico, Nord Africa e Stalingrado.

I giocatori comanderanno squadroni e cercheranno di intercettare i raid o fermare i caccia nemici in battaglie ad alta tensione.

Wing Leader è uno sguardo nuovo al combattimento aereo, grazie alle regole sugli aeroplani, l'altitudine, e anche il clima come mai fatto prima!

