

IOGIOCO.IT

NUMERO 40

ioGioco

MARK HERMAN

L'INCONTRO ALLA GMT CONVENTION

REPORTAGE

FESTIVAL DEL GIORNALISMO LUDICO

Il **SIGNORE degli ANELLI** II **DESTINO**
della **COMPAGNIA**

**IL PANDEMIC SYSTEM
ALLA PROVA
DELLA TERRA DI MEZZO**

Bim. N°40 - Lug.-Ago. 2025 - €6,90
50040
917725321821002

P.I. 25/06/25

KALEIDOS
GIOCA CON LA TAVOLA
CELEBRATIVA **DEI 30 ANNI**

PERGOLA
UNA **NUOVA LANTERNA**
PER LE VOSTRE SFIDE



GLOOMIES

COLTIVARE FIORI GALATTICI

Non basterà il vostro pollice verde per decorare teneri esserini spaziali con gigli lunari, fiori orbitali, cardi solari e papaveri galattici.

A avete mai sentito parlare dei moonlight garden? Sono giardini la cui bellezza è esaltata soprattutto di sera e durante la notte, quando c'è solo il riflesso del nostro satellite ad illuminarli. La magia dei giardini lunari sta tutta nell'atmosfera. Al buio, la luce della luna fa brillare i petali bianchi e argentati, creando giochi di luce delicati e rilassanti. I profumi si fanno più intensi e l'ambiente diventa silenzioso, sospeso, quasi magico. Justin Chan deve essersi lasciato ispirare da queste emozioni quando ha dato vita alle illustrazioni di un gioco in cui piccole creature venute dallo spazio si dilettano nell'adornarsi con bellissimi fiori galattici. Si tratta di Gloomies, creato da Filippo Landini e di recente pubblicazione da parte di Ravensburger, che ne ha

astratto molto ben strutturato. Si gioca su un tabellone a due strati, progettato per coniugare ergonomia e variabilità del setup. Una volta sovrapposte, le due plance del tabellone formano una griglia di spazi destinati ad accogliere piccoli fiori di legno di quattro colori diversi. Una partita a Gloomies è suddivisa in due fasi molto diverse tra loro. Durante la prima fase i giocatori collocano i fiori dalla riserva nella griglia, mentre nella seconda i fiori, collocati in precedenza, vengono raccolti e utilizzati dai giocatori. Al termine di ognuna delle due metà della partita si esegue una fase di punteggio grazie al quale si stabilisce il vincitore. Questa peculiare struttura di gioco in due parti distinte è già stata utilizzata da altri giochi in passato (ad esempio For Sale di Stefan Dorra, 1997), ma non è così comune nel vasto panorama dei giochi da tavolo. Una curiosità insomma, ma anche una scelta di design capace di offrire dinamiche profonde e sorprendenti, soprattutto quando, e sono i casi più rari nei quali ricade anche Gloomies, le due fasi non sono semplicemente due tempi di una partita, ma due nature diverse del gioco stesso. In questi giochi pianificare nella prima fase e adattarsi nella seconda è spesso la chiave del successo.

RIEMPIRE LE AIUOLE

All'inizio della partita il tabellone è vuoto, la sola informazione presente è il tipo di fiore accettato da ogni spazio della



griglia, che può essere orientata per generare otto diverse possibili distribuzioni di partenza. Ai giocatori vengono distribuite carte fiore in una quantità che dipende dall'ordine di turno. Per seminare i fiori vengono giocate dalla mano carte del colore corrispondente agli spazi da occupare, partendo da un lato ben identificato della griglia e proseguendo verso il lato opposto. Se ne possono giocare fino a tre in un solo turno, purché gli spazi occupati appartengano alla stessa

Autore: Filippo Landini
Editore: Ravensburger
Illustratore: Justin Chan
N. giocatori: 2 - 4
Durata: 50 minuti
Prezzo: € 44,99

GARDEN TIME

Creato nel 1993 da studiogioco, il Premio Archimede è il più importante concorso italiano dedicato alla creazione di giochi da tavolo inediti. Per molti autori emergenti, il Premio Archimede da oltre trent'anni non è solo un luogo di crescita e confronto, ma anche una vetrina d'eccezione. Il suo valore è dimostrato dal numero sempre crescente di giochi che, a partire da questo concorso, sono diventati dei titoli pubblicati e distribuiti in Italia e all'estero. Gloomies è uno di questi. Il gioco di Filippo Landini, che inizialmente si chiamava Garden Time, si è infatti piazzato al secondo posto nell'edizione 2023 del prestigioso premio.

curato un'edizione multilingua che include l'italiano. In Gloomies i giocatori coltivano e poi raccolgono fiori luminescenti per farne dono a oniriche creature aliene e ottenere punti come ricompensa.

CRESCITA E RACCOLTO

Dietro a un'ambientazione dal fascino immateriale si nasconde un gioco



colonna e siano sequenziali. Le carte giocate non vengono scartate ma collocate sotto una plancia personale, organizzate per colore. Solo alla fine del turno i giocatori aggiungono nuove carte alla mano scegliendole da un mercato di carte disponibili. Due in genere, ma una sola se il giocatore decide di raccogliere un jolly, ossia una carta che può essere utilizzata per collocare fiori di due colori differenti. Il gioco procede in questo modo fino a quando tutti gli spazi della griglia al di sotto di una linea ben evidente sul tabellone sono stati occupati. Questo evento sancisce il completamento della prima fase di gioco.

POLVERE DI STELLE E PICCOLI AIUTANTI

Su un lato della griglia, in posizione ortogonale rispetto alla linea di partenza per la semina, vengono collocate pile di gettoni bonus che, se sfruttati con astuzia, possono offrire un grande vantaggio. Dopo aver piantato fiori calando carte, subito si verifica se è presente un gettone bonus in corrispondenza dell'ultimo fiore collocato. Se c'è, il giocatore di turno ne ottiene il beneficio e il gettone viene ribaltato sul lato opposto per essere usato nella seconda metà della partita. I vantaggi offerti nella prima fase sono tre: la polvere di stelle che è fonte di punti nelle fasi di conteggio, gli aiutanti che amplificano il potere delle azioni

(permettendo di fare più di quello che un turno normale consentirebbe) e le carte dei Gloomies ossia ordini che dovranno

essere risolti nella seconda metà della partita per fornire importanti punti. Facile intuire come giocare poche carte in ogni turno sia la strada migliore per ottenere una quantità maggiore di bonus, d'altra parte, però, il sistema di punteggio della prima fase che premia per la quantità di carte utilizzate costringe a non rimanere troppo indietro, specie se gli avversari portano avanti una partita più aggressiva.

DECORARE I GLOOMIES

La seconda fase viene giocata utilizzando le carte raccolte durante la prima fase, rendendo ancora più evidente l'importanza della pesca dal mercato durante la prima metà della partita. Grazie alla competizione sul mercato delle carte infatti non solo è possibile privare gli avversari di mosse chiave, ma si gettano le basi per ottimizzare tutta la seconda metà della partita generando un'interessante tensione tattica.

La struttura del turno non è diversa da quella della prima fase. I giocatori possono giocare dalla propria mano fino a tre carte, ma questa volta lo fanno per raccogliere i fiori che devono subito essere collocati sugli ordini o, se il tipo di fiore raccolto non si adatta a nessuno degli ordini acquisiti precedentemente, sulla propria plancia personale. Come nella prima metà della partita, anche in questa permane il vincolo di sequenzialità della raccolta sulla medesima colonna e, ugualmente, si ottiene un bonus se disponibile in

corrispondenza dell'ultimo fiore raccolto. I bonus della seconda metà sono altra polvere di stelle e fiori omaggio che possono essere anch'essi collocati sugli ordini o sulla plancia personale direttamente dalla riserva. Il progressivo svuotamento del tabellone innesca la fine della partita.

Giocare le carte nell'ordine giusto in questa fase è fondamentale, ma non mette al riparo dalle mosse degli altri. Bisogna quindi sapersi adattare ai repentini cambi di fronte, approfittando quanto più possibile dei bonus e non distogliendo l'attenzione dagli obiettivi espliciti degli avversari per intuire e anticipare le loro mosse. Per sua natura, pur garantendo un'ottima scalabilità, Gloomies offre esperienze di gioco diverse a seconda del numero di giocatori. In due il controllo è più diretto e la pianificazione più strategica, in quattro la tensione aumenta, ma anche l'imprevedibilità. In ogni caso, il ritmo di gioco è sempre fluido e piacevole oltre che capace di coinvolgere anche chi solitamente non apprezza i giochi eccessivamente astratti. **IG**

IL VERDETTO

Gloomies è un gioco strategico leggero che combina meccaniche semplici con una presentazione visivamente accattivante, il che lo rende adatto a famiglie e giocatori occasionali in cerca di un'esperienza di gioco rilassante ma coinvolgente. I giocatori più assidui non dovrebbero comunque sottovalutarlo. Dietro agli sguardi dolci e teneri dei simpatici Gloomies si nascondono scelte strategiche interessanti e appaganti, che possono trasformare la partita in una vera e propria sfida di astuzie e, perché no, qualche colpo basso.

GRAFICA	4
USABILITÀ	3
REGOLAMENTO	4
MATERIALI	4
MECCANICA	3



SE TI È PIACIUTO GIOCA A...
Blue Lagoon

