



di Mauro "MDM" Di Marco

# Phalanxx



di Bernd Eiseinstein  
Iron Games, 2016  
N. Giocatori: 2-4  
Durata: 45-60 minuti

Ambientazione classica per Phalanxx, titolo in cui i giocatori cercano di massimizzare la loro influenza militare e politica sui resti dell'impero di Alessandro Magno.

Una partita dura un numero intero di turni, il cui numero è determinato da un mazzo composto da tre tipi diversi di carte (armate, equipaggiamenti e leader), accessibili attraverso un espositore.

Ciascun giocatore ha una dotazione iniziale di segnalini armata, denaro e una carta personale a cui sono assegnati tre dadi di tre colori diversi; altri 3 dadi, definiti "viaggianti", sono utilizzati dal giocatore attivo. Durante il proprio turno questi esegue le seguenti fasi:

- acquistare (opzionalmente) una carta, pagandone il costo in denaro (dipendente dalla posizione sull'espositore) e aggiungendola alla propria mano,

- lanciare i tre dadi viaggianti: se il risultato è non superiore a 8, il giocatore riceve anche 3 denari,

- Eseguire, piazzando ogni volta un dado lanciato accanto ad uno di quelli presenti sulla propria carta, 3 azioni a scelta fra:

a) giocare una carta dalla propria mano: il dado piazzato deve valere più di quello presente. Il giocatore può giocare una carta dalla sua mano, purché ne soddisfi le condizioni (ad es: somma dei dadi sulla propria carta maggiore di un certo valore, possesso di alcuni tipi di carte, presenza sulla propria carta di una particolare combinazione di colori dei dadi). Le carte forniscono forza militare ed altre abilità speciali;

b) conquistare una regione adiacente ad una in cui si è presenti: il valore del dado piazzato deve essere maggiore di quello presente sulla propria scheda. Se la regione è occupata, è possibile scacciare l'avversario solo se lo si supera in forza militare e si ha una carta in tavola da poter "disattivare" (riducendo la propria forza di 3 punti). L'uscita della carta Eroismo modifica le regole di combattimento, contando il numero di carte leader ed equipaggiamento invece della forza.

c) scambiare il dado viaggiante giocato col dado sulla propria scheda (ricevendo o pagando la differenza in denaro),

d) incassare 3 denari, indipendentemente dal valore del dado giocato.

Prima di eseguire una qualsiasi azione, è possibile rimuovere dal gioco una propria armata per cambiare arbitrariamente il valore di un dado.

- passare in senso orario dei 3 dadi viaggianti.

Il gioco finisce con la fine delle carte era: alla forza militare accumulata si somma il valore delle regioni occupate, più punti per alcuni criteri di collezione delle carte giocate e per il denaro avanzato.

Una versione per esperti prevede abilità speciali asimmetriche per i giocatori.

Phalanxx, a dispetto del tema, è prevalentemente un gioco di gestione dei dadi e collezione di set/combinazioni di carte. Il sistema, piuttosto innovativo, risulta equilibrato e obbliga a decidere fra avere l'opportunità di fare molte azioni (dadi personali di valore basso) e quella di giocare carte potenti (che hanno come prerequisito valori alti di tali dadi). La componente di gestione dadi e di ricerca delle combinazioni di carte è sicuramente dominante sul gioco in plancia, dando una sensazione di aridità e/o astrattezza. Un buon esperimento, ma se cercate un gioco bellico e/o di civilizzazione, probabilmente dovete guardare altrove.

