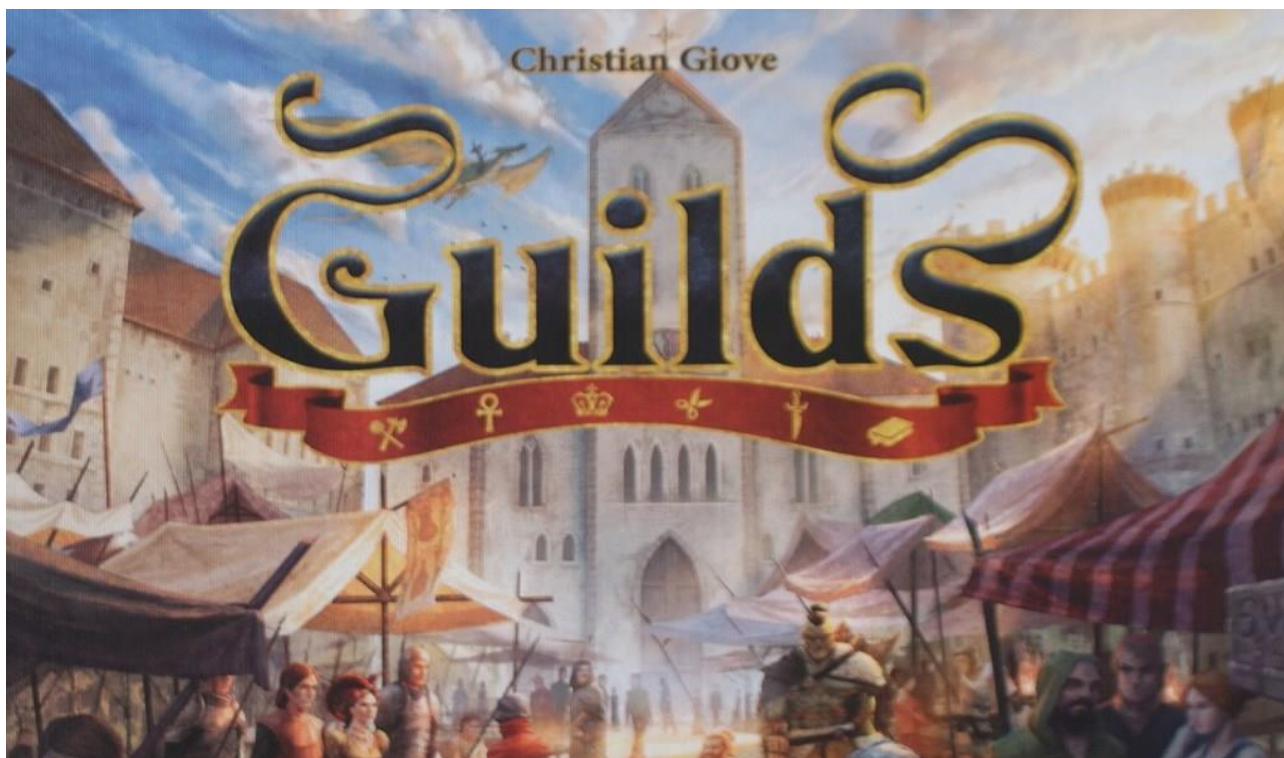


GUILDS

Anderis, il regno delle aste e del piazzamento tessere



Introduzione

Le Gilde sono tornate di moda, pare, e dopo quelle di Londra ([Guilds of London](#)) ecco arrivare quelle di Anderis.

Non avete mai sentito nominare questa città? In realtà l'unico Anderis che conosco è un [vino bianco sardo](#), ma l'introduzione al gioco ci svela il mistero: Anderis è il vincitore della guerra dei 7 Regni e, in seguito, la sua posizione centrale in quel continente gli ha permesso di diventare rapidamente un regno ricco e fiorente.

E come succedeva nel Medioevo, nelle ricche città del regno ora iniziano a sorgere le Gilde, per attirare nuovi adepti e generare ancor più ricchezza.

Unboxing

Guilds ci viene presentato in una delle ormai classiche scatole quadrate e, una volta staccati dalle fustelle, i vari componenti di cartone e le carte occupano non più di un terzo del volume interno.

Così lasciateci iniziare questo paragrafo con la nostra solita campagna di sensibilizzazione: Editori di ogni latitudine e di ogni tipo di gioco, per favore abbiate pietà dei nostri già provatissimi scaffali giochi: quando possibile, come in questo caso, per favore tornate a prendere in considerazione il vecchio formato a libro (book case)!



I Componenti.

Fortunatamente a noi interessa soprattutto vedere se Guilds funziona bene e cosa offre di nuovo, perciò abbandoniamo le considerazioni sulla scatola e concentriamoci sui componenti. Tutti robusti (ad eccezione forse delle plance dei giocatori, di cartoncino un po' leggero: ma è la moda imperante degli ultimi 12 mesi... vedi [Terraforming Mars](#), ad esempio. L'[ergonomia](#) è dunque buona, ma il gioco necessita comunque di un tavolo abbastanza grande per tenere tutto in ordine ed avere la massima visibilità delle carte.

Il tabellone rappresenta la piazza centrale di Anderis ed è stampato su un grande esagono di cartone (225 mm) diviso in SEI settori (o spicchi): al centro della piazza c'è un fontana esagonale con sei vasche d'acqua circolari che saranno usate per contare i turni. All'interno di ogni settore sono disegnate quattro tende, nei colori dei giocatori (giallo, verde, blu e rosso) che serviranno durante la fase di asta.

Ogni giocatore prende una plancia di cartone su cui è stata stampata un griglia di 3x4 quadrati: si tratta della sede della Gilda e dovrà essere pian piano riempita con nuove stanze, saloni, giardino, ecc. Per "commerciare" ad Anderis sono disponibili delle monete d'oro (Valore 5) e d'argento: queste ultime si incassano ad inizio turno in base alla rendita fissa di ogni Gilda (10 monete d'argento) ed alle "donazioni" dei nuovi personaggi che saranno acquisiti dai giocatori. Ed è qui che sta la novità più evidente: per comprare stanze ed arredi servono monete d'oro ed una moneta d'oro si ottiene solo dopo la fase delle aste trasformandone 5 d'argento. A fine turno tutte le monete d'argento rimaste in mano ai giocatori devono essere restituite alla banca, mentre quelle d'oro si potranno conservare da un turno all'altro: questa regola, abbastanza originale, ha un impatto importante sul gioco.



Il Tabellone.

Completano la dotazione una pedina di legno bianco che indica il Primo Giocatore ad ogni turno e ... dimentichiamoci il "micro gettone" fornito per segnare i turni per procurarcene subito uno migliore, magari di legno colorato, da qualche altra scatola.

Il Gioco

Il set-up dipende dal numero dei partecipanti: il tabellone esagonale sarà comunque posato al centro del tavolo ed ogni giocatore avrà una plancia personale e 10 monete d'argento. Attorno al tabellone viene invece piazzato un numero variabile di carte "personaggio" (da 3 a 6). Poi si girano 2-5

tessere quadrate (chiamate nel gioco "stanze piccole") e 2-3 rettangolari (stanze grandi). Per evitare confusione con tutti questi numeri da ora in poi, e per semplicità, parleremo soltanto del gioco con quattro partecipanti che è stato quello testato più a lungo.



Carte Obiettivo.

Prima dell'inizio vengono prese a caso da un mazzo di 18 carte cinque "Obiettivi": le carte restanti vengono rimesse nella scatola, e questo ovviamente garantisce una certa varietà alle partite. Questi cinque obiettivi sono "Comuni" ed a fine partita assegneranno ognuno 5 Punti Vittoria (PV) a chi avrà raccolto il massimo (scritta MAX) o il minimo (MIN) di carte Personaggio (o tessere) con quel simbolo. Così, per esempio, la prima carta in alto a sinistra nella foto qui sopra assegna 5 PV a chi colleziona il maggior numero di simboli "nobili" (la corona in campo viola), mentre l'ultima in basso a destra darà 5 PV a chi colleziona il minimo numero di carte Personaggio. In tutti i casi al secondo classificato andranno 3 PV. Se invece ci sono dei pareggi tutti ottengono lo stesso punteggio.



Carte Personaggio.

Sempre all'inizio di ogni turno si dovranno posare in tavola 6 "Personaggi" presi da un mazzo di 48 carte (ne vedete alcuni, come esempio, nella foto qui sopra). Ognuno è caratterizzato da un disegno che riproduce un essere umano o un animale, da una fila di simboli in alto e, per alcuni, da una scritta al centro che indica eventuali bonus o azioni speciali che quel personaggio può eseguire in varie fasi del turno. Le informazioni più importanti però quelle in alto: il simbolo più a sinistra indica infatti quante monete d'argento extra il giocatore incasserà ad inizio turno (da sommare alle 10 di base di ogni Gilda); quello al centro indica il gruppo di appartenenza e quello a destra i PV che il personaggio o l'animale faranno guadagnare (o perdere) a fine partita.

Così la "Strega" in alto a sinistra nella foto aggiunge tre monete d'argento alla dotazione iniziale, appartiene alla gilda dei Maghi e, a fine partita, toglie 2 PV al giocatore che la possiede: in compenso non ha nessun bonus/malus extra. Invece l'"Addestratore di Famigli" (in alto a destra) non porta in dote nessuna moneta extra, appartiene anch'egli ai Maghi e la scritta al centro ci spiega che a fine partita darà al suo possessore un numero di PV pari al numero di animali (vedere per esempio il gatto in basso a destra) accumulati dal giocatore.

Piazzate le carte e distribuiti i soldi si inizia ogni turno con un'asta per aggiudicarsi i personaggi. In ordine, partendo dal Primo Giocatore, tutti devono mettere una o più monete d'argento sulla tenda del loro colore in DUE settori diversi della piazza, in corrispondenza del personaggio che vorrebbero acquisire. Se in un settore è già stato messo del denaro chi arriva in seguito deve ovviamente posare una somma superiore (facendo però sempre due offerte in due settori diversi) e così di seguito. Ecco un esempio di come si presenta il tabellone nella fase d'asta



Il tabellone durante l'asta.

Quando arriva il tuo turno ogni giocatore ha a disposizione tre possibilità:

- Fare un'offerta o rialzarne qualcuna già in corso in due settori.
- Prendere una (ed una sola) carta da un settore dove in quel momento si possiede l'offerta più alta, pagando alla banca i soldi puntati.
- Passare: questa decisione non è definitiva ed il giocatore può rientrare nell'asta al giro successivo. Se però tutti i giocatori passano consecutivamente l'asta ha termine ed i personaggi vengono assegnati a chi ha fatto l'offerta più alta in ogni settore.

Subito dopo l'asta, i giocatori che hanno ancora monete d'argento sulle tende (perché non hanno vinto l'asta in quel settore) le recuperano e le aggiungono alla loro riserva per convertirle poi in oro al cambio di 5 per 1.

Infine le monete d'oro possono esser spese, sempre a turno, per acquistare una o più nuove stanze per la propria abitazione: se ne può prendere una a "giro" pagando il prezzo in monete d'oro indicato sulla tessera. Quindi chi ha risparmiato molto oro può acquistare le tessere di più valore (e

costo) più alto oppure fare più acquisti di tessere a basso costo. Il valore delle stanze "piccole" varia da 1 moneta (1 PV) a 3 (5 PV) mentre le stanze grandi variano da 2 monete (2 PV) a 5 (7 PV).



Tessere stanza.

Nella foto qui sopra vedete al centro le stanze "iniziali" delle gilde (una per ogni colore) con il simbolo di una moneta d'argento e la scritta "10" a ricordare l'appannaggio iniziale di ogni turno. In alto si notano invece tre diverse stanze "piccole" (il cui costo è di 1 moneta d'oro) ed in basso un esempio di due stanze "grandi" vuote (il cui costo è di 2 monete d'oro, ma si tratta praticamente di corridoi di poco valore).

Ogni nuova stanza acquistata deve essere immediatamente posizionata nella propria abitazione (scheda del giocatore), facendo bene attenzione a far coincidere tutte le porte ed evitare quindi che una di esse sia accostata ad un semplice muro interno. Le aperture che danno invece sul muro perimetrale della casa sono valide perché si considerano delle finestre.



Un'abitazione in corso di costruzione.

Prima di chiudere il turno i giocatori hanno infine l'opportunità di marcare con una moneta d'argento (se ne hanno ancora) una delle stanze non assegnate: questo farà sì che tutte le stanze "marcate" non siano scartate e restino quindi disponibili per il turno successivo. In altre parole si risparmia oro in un turno e si marca un edificio perché si sa che nel prossimo turno potrà esser acquistato

Al termine dell'ultimo turno i giocatori fanno la somma dei PV acquisiti con:

1. i PV delle carte, alcuni dei quali sono variabili in funzione di altre carte acquisite (per esempio 1 PV per ogni carta "Artigiani" posseduta, oppure 1 PV per ogni stanza "sala da pranzo o cucina" nella propria abitazione, ecc.). Da notare che alcuni personaggi danno PV negativi (quasi tutti quelli che assegnano molte monete d'argento o una moneta d'oro).
2. i PV delle stanze installate nella propria abitazione (ed anche qui ci potrebbero essere dei valori variabili in base ai materiali acquisiti durante il gioco)
3. i PV degli Obiettivi (MAX o MIN) acquisiti.

Chi ha più punti ... vince la partita.



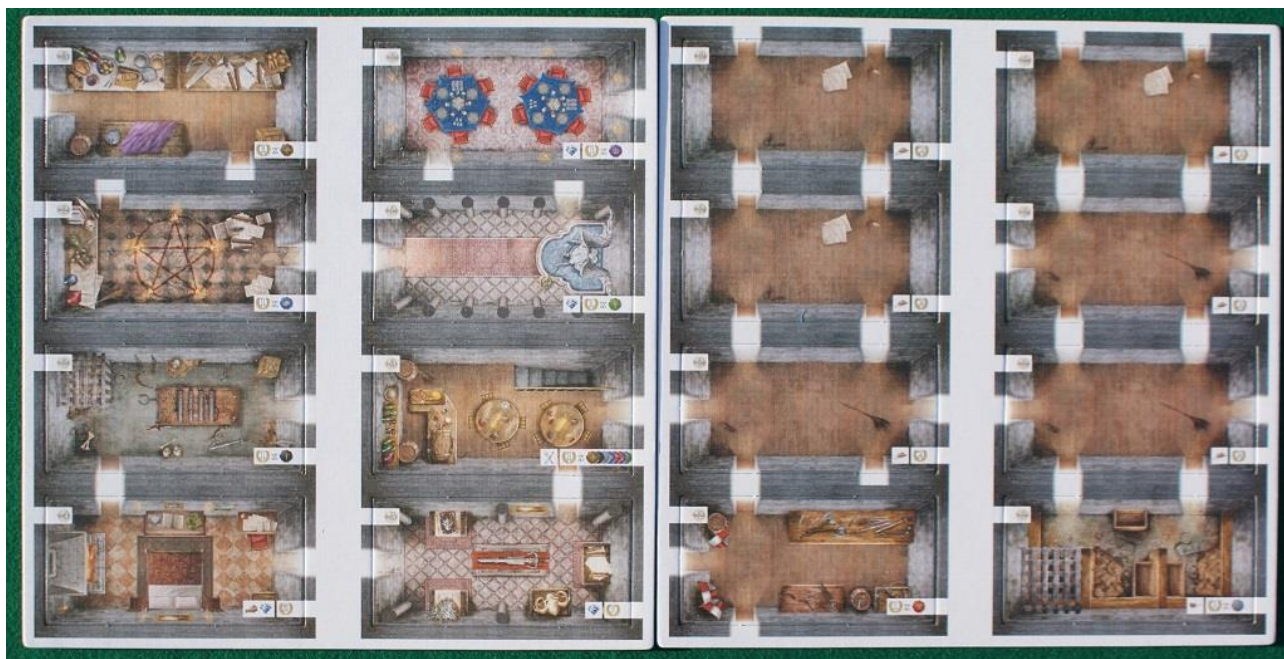
Tessere "stanza piccola".

Guilds è un gioco "quasi" per tutti: la mia "riserva" non deriva dalla spiegazione delle regole (sufficientemente semplici, lineari, molto ben organizzate e che non lasciano alcun dubbio) ma dal fatto che i ragazzini non avranno vita facile, almeno nelle prime partite, né nella fase d'asta (dove magari rischiano di sprecare troppi soldi presi dalla frenesia dell'acquisto) e neppure nella scelta più "logica" dei Personaggi (potrebbero farsi prendere più dalla "simpatia" per uno di loro che dalla effettiva utilità). Ciò premesso, credo comunque che sia sufficiente l'assistenza di un giocatore esperto durante la prima partita, pronto a spiegare il perché di una scelta logica contro una d'istinto, per permettere anche ai bambini di 10 anni di utilizzare questo gioco. Ritengo tuttavia che esso sia ideale per un pubblico di giocatori abituali.

I punti chiave della partita sono naturalmente l'asta e l'acquisto delle stanze. La regola dell'asta "doppia" (cioè l'obbligo di dover puntare sempre su due diversi settori, almeno finché non ne resta uno solo giocabile) sembra una semplice "variante" ma in realtà cambia totalmente il concetto stesso di asta perché prima di "rilanciare" un giocatore è costretto a fare dei conti molto concreti sulla riserva di monete d'argento ancora in suo possesso e sul fatto che, scendendo sotto 5, non sarà poi in grado di trasformarle in monete d'oro per l'acquisto delle stanze.

Non ci sono regole fisse o suggerimenti dettagliati che possano aiutare il giocatore: tutto dipende dalla situazione in campo, dai personaggi già acquisiti e da "quanto" possa essere importante un nuovo personaggio per raggiungere gli obiettivi preposti. Se davvero un personaggio può essere la chiave di volta del futuro gioco (per esempio uno dei tre che assegnano ad ogni turno una moneta d'oro) allora vale anche la pena di svenarsi per acquisirlo, ma senza dimenticare la diabolica regoletta che ci obbliga a rilanciare anche in un altro settore...

Molto spesso un giocatore resta "a secco" in un momento cruciale perché ha esagerato con le puntate ad inizio asta e non ha saputo mantenere una riserva strategica.

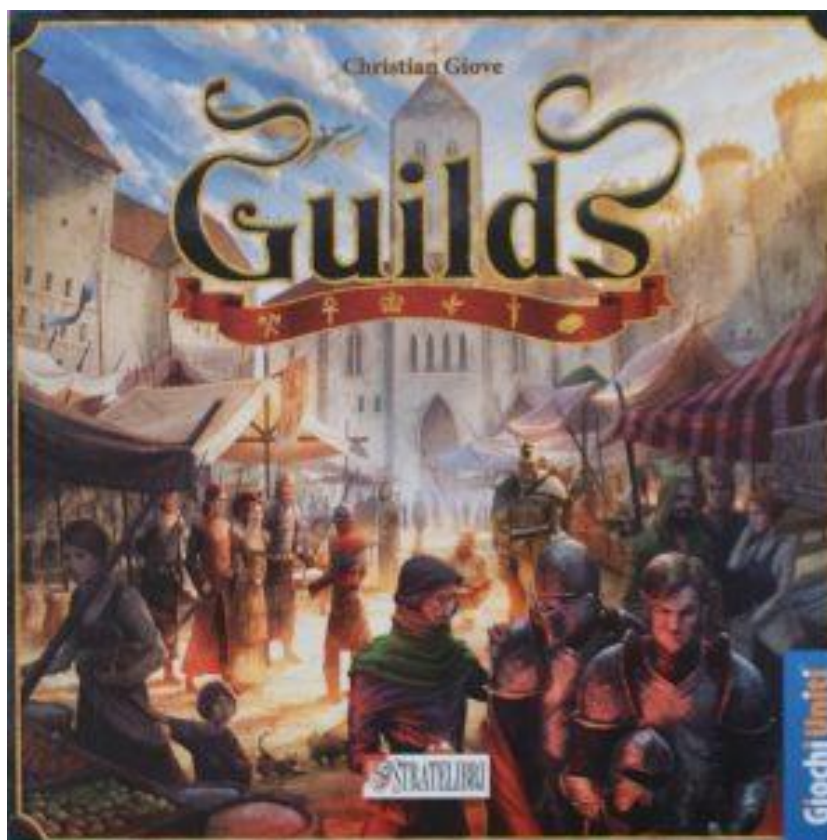


Tessere stanza grande.

Senza monete d'oro non è possibile acquistare nuove stanze: tralasciando il caso in cui i giocatori siano riusciti ad aggiudicarsi dei personaggi che regalano una moneta d'oro a turno, è necessario risparmiare sulle aste per scambiare 5 argenti in 1 oro. Con questa somma però è possibile acquistare solo qualche stanza "piccola" e di basso valore in PV. Quindi a volte conviene ritirarsi presto da un'asta per ottenere 2-3 monete d'oro oppure non spendere nulla in un turno per avere più monete a disposizione nel successivo (le monete d'oro infatti non vengono restituite alla banca).

Ci sono stanze che offrono parecchi PV e costano da 3 a 5 monete, ma non è detto che debbano essere acquistate per forza: le regole infatti sottolineano il fatto che per essere conteggiate tutte le stanze devono essere raggiungibili a fine partita passando dall'ingresso principale ed attraversando porte e corridoi. E' quindi fondamentale piazzare ogni nuova stanza con accortezza: la sala d'ingresso ha quattro porte e quindi un paio potrebbero anche essere usate per arrivare in stanze cieche (ma di valore), purché però le altre siano in seguito collegate a corridoi o stanze con diverse uscite.

Ritrovarsi a fine partita con l'impossibilità di piazzare in casa delle stanze di valore sarebbe una vera jattura: ecco perché anche questa fase del gioco risulta essere molto interessante e va ponderata accuratamente. Con un buon posizionamento delle stanze si possono infatti guadagnare 10-20 PV (stesso valore medio che si otterrebbe con i Personaggi) e quindi la fase di acquisto delle tessere non va mai sottovalutata.



La scatola del gioco[/caption]

Bottom Line

Nonostante l'apparente semplicità GUILDS è in realtà un bel gioco che mescola due meccaniche tradizionali come il [piazzamento tessere](#) (foriere di una certa [profondità di gioco](#)) e delle [aste](#) portatrici invece di tanta interazione.

La miscelazione ci è sembrata quella giusta: Guilds richiede una certa "applicazione" e permette anche qualche colpo basso: alcune carte possono infatti dare danno agli avversari e saranno quindi usate come "deterrente" anche durante la fase d'asta ("se rilanci in quel settore io poi ti uccido il tal personaggio") oppure come attacco dell'ultimo minuto (per esempio usando carte che alla fine danno PV negativi).

Le partite hanno una durata abbastanza limitata (fra giocatori un po' esperti non si superano i 70-80 minuti) ed una buona rigiocabilità, visto che ogni volta la distribuzione dei personaggi e delle stanze è sicuramente differente. Come tutti i giochi con le "combinazioni" (in questo caso di carte e di stanze) serve anche un pizzico di fortuna per vedere uscire la carta giusta al momento giusto, ma tutto sommato la sorte non è mai "arbitro" della partita.

Si ringrazia [Giochi Uniti](#) per aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco.

- Titolo originale: Guilds
- Tipo: Gioco di aste, di acquisizione carte e posa tessere
- Editore: Giochi Uniti, Stratelibri
- Giocatori: 2-4
- Età: 12+
- Durata: 90 minuti

