

SIGNORIE

Dadi e piazzamento lavoratori nell'Italia Rinascimentale



"Signorie", il nuovo lavoro degli italianissimi autori Andrea Chiarvesio e Pierluca Zizzi, ci trasporta indietro nel tempo, all'epoca Rinascimentale, e ci mette nei panni dei Capostipiti di (fino a) quattro importanti famiglie nobiliari italiane alle prese con i... normali intrighi dell'epoca. Utilizzando dei dadi per la scelta delle azioni ed un innovativo sistema di piazzamento lavoratori, diventerete maestri nell'arte di indirizzare i vostri eredi maschi verso una carriera diplomatica, clericale o militare (in modo da cercare di influenzare la politica dell'epoca) e di promettere in sposa le vostre figlie e nipoti ad altre potenti Famiglie delle principali "Signorie" (Milano, Venezia, Firenze, Roma e Napoli)



La scatola del gioco

Unboxing

Aprendo il coperchio dell'ormai classica scatola quadrata in perfetto stile "[What's Your Game](#)" colpisce subito l'occhio la cura degli inserti in cartone su tre livelli, il che permette ai componenti più piccoli (dadi, segnalini di legno, monete e tessere) di essere immagazzinati sul fondo della scatola, posando poi sul primo "scalino" la mappa e le plance individuali e, in alto, regolamento e schede annesse.

I materiali sono tutti di buona qualità: il tabellone è montato su cartone robusto, plance, monete e tessere sono a loro volta di cartone spesso, mentre i 25 dadi colorati riportano tutti dei numeri (da 1 a 6) invece dei classici pallini.



Unboxing

I segnalini di legno sono divisi in maschi e femmine (nei colori dei quattro giocatori) oltre a qualche dischetto da usare sul tabellone. Un fatto ai miei occhi gravissimo è che invece del colore verde (il mio preferito) c'è un insignificante... "viola". Questo causerà ovviamente una recensione estremamente "pignola" da parte mia!

Completa la confezione una manciata di segnalini bianchi: spose (per i "nostri figli"), ed aiutanti (dischetti) da utilizzare entrambi sulle plance personali.

Signorie utilizza tre tipi di tessere: "Alleanze", "Ricompense" ed "Incarichi". Le prime saranno piazzate casualmente nelle 5 città presenti sul tabellone all'inizio della partita, mentre quelle prelevate dai giocatori nel corso di ogni turno dovranno essere rimpiazzate al termine: per questo motivo suggerisco di utilizzare un sacchetto di stoffa e "pescarle" di volta in volta senza avere tanti mucchietti sul tavolo da gioco.

Le Ricompense sono 14 in totale (9 con bonus vari che vedremo più avanti e 5 con PV) ma solo 5 e 2 (rispettivamente) saranno piazzate sul tabellone all'inizio del gioco: questo garantisce longevità, grazie ad una certa varietà di obiettivi per le partite successive.

I 10 "Incarichi" infine devono essere piazzati casualmente negli appositi spazi (2 caselle per ogni colore di dado) all'inizio di ogni turno: questa è probabilmente l'unica piccola "seccatura" del gioco, specialmente nelle prime partite quando si ha tendenza a... ricordarsene quando già è iniziato il turno successivo.



Il tabellone: Niente mappa, niente eserciti, niente risorse... solo... matrimoni!

Il tabellone è diviso in sei sezioni distinte, ognuna con uno scopo ben preciso :

- Sezione SIGNORI, con grandi immagini dei quattro "pater familias" sulle quali vengono posati i segnalini di riserva dei giocatori (maschi e femmine).
- Sezione INCARICHI , con le 10 caselle (in cinque colori) su cui verranno messe le apposite tessere all'inizio di ogni turno.
- Sezione DADI, divisa in 5 aree, una per ogni gruppo di dadi dello stesso colore (Giallo, Rosso, Viola, Grigio e Azzurro). Qui verranno posati provvisoriamente i dadi lanciati ad inizio turno. Restano esclusi cinque dadi (bianchi) che serviranno solo per l'azione "fare figli" (1-2-3 = femmina; 4-5-6 = maschio).

- Sezione RICOMPENSE, divisa in due parti : 5 caselle per le tessere che danno “bonus” e 2 per quelle che invece assicurano Punti Vittoria (PV) extra.
- Sezione CITTA’ : si tratta di cinque aree (Milano, Venezia, Firenze, Roma e Napoli), ciascuna con otto caselle numerate (1-1-2-2-3-3-4-4) sulle quali collocheremo i nostri figli e nipoti per le missioni diplomatiche o per i matrimoni.
- Sezione TRACCIATI VARI : tre di essi servono per seguire la “carriera” dei nostri figli maschi (Diplomatica, Ecclesiastica o Militare), il quarto indica il valore di "iniziativa" dei giocatori ed il quinto l'ordine di gioco.

Ogni giocatore ha una plancia personale che è in effetti il vero fulcro di Signorie: è qui infatti che vengono scelte le azioni principali da eseguire (quattro a turno, in base al colore dei dadi scelti) e quelle secondarie (gratuite). Sul lato sinistro di ogni plancia sono raffigurati il Capo Famiglia e quattro figli maschi: su queste caselle verranno posate le spose dei figli (il padre ovviamente ha già moglie) che, a loro volta, serviranno per acquisire ulteriori... nipotini. La parte centrale invece è divisa in cinque colonne, una per ogni dado, e mostra una casella principale colorata e tre più piccole su cui saranno messi gli "aiutanti" per ottenere alcuni bonus. La parte destra infine contiene quattro caselle accanto alle quali verranno posati gli scudetti che si acquisiranno per via diplomatica o a seguito dei matrimoni.



La plancia del giocatore: sembra complicato ma non lo è!

E proprio questo è il punto più difficile da spiegare: in effetti ogni plancia ha un mix diverso di quattro scudetti per le tre carriere “maschili” (diplomatica, ecclesiastica e militare) , mentre l’ultima casella (quella dei matrimoni) li mostra tutti e sei. Raccogliere scudetti permette di fare punti supplementari a fine partita (e di solito sono proprio quelli decisivi) ma perché una sequenza sia valida occorre averne almeno TRE per fila.

L'[ergonomia](#) è davvero moderna e funzionale e dopo il set-up tutto è a portata di mano e ben visibile ai partecipanti: iniziamo quindi sotto ottimi auspici.

Preparazione

Il set-up del gioco richiede qualche minuto perché è necessario piazzare (a caso) 7 tessere RICOMPENSA nelle rispettive caselle (5 per i bonus generici e 2 per i PV), distribuire aleatoriamente le 10 tessere INCARICO nell'area appropriata ed estrarre 10 tessere ALLEANZA (scudetti) da posizionare nelle cinque città. Ogni giocatore riceve 4 segnalini maschio e 3 femmina, 5 Fiorini e 3 dischetti colorati: il primo va sulla casella "o" del tracciato dei PV (sul bordo del tabellone), il secondo sulla casella "o" della pista "iniziativa" ed il terzo nell'area "ordine di gioco". Quest'ultimo viene determinato a sorte nel primo turno, ma nei successivi sarà ricalcolato in base alla posizione sulla pista dell' iniziativa.

A questo punto al primo giocatore viene assegnato UN Fiorino extra, al secondo ed al terzo ne toccheranno DUE, mentre il quarto ne avrà TRE.

Accanto al tabellone saranno disponibili le monete, le spose, gli aiutanti ed il sacchetto (o i mucchietti) con le altre tessere alleanza.



Spose ed aiutanti: il colore bianco indica che è sono pedine utilizzabili da tutti i giocatori

I restanti "familiari" (segnalini colorati) dei giocatori verranno invece messi nelle rispettive caselle del tabellone e costituiranno la "riserva" da cui attingere durante la partita.

Il Gioco

Un partita a Signorie si gioca in 7 ROUNDS, ognuno composto da 3 FASI.

- **Fase 1** - Il Primo giocatore lancia tutti i dadi colorati e li piazza, senza cambiare il risultato, nelle rispettive aree del tabellone. Poi mischia le tessere "incarico" e le rimette a caso sugli appositi spazi. Infine pesca nuove tessere "alleanza" per riempire eventuali vuoti nelle città.
- **Fase 2** – I giocatori, a rotazione, eseguono un' azione, prendendo un dado colorato e posandolo sulla loro plancia. Quando tutti hanno eseguito QUATTRO azioni (o hanno "passato") si procede con la Fase 3. E' possibile "passare" prima di aver effettuato tutte e quattro le azioni possibili, se la strategia del momento o la necessità di ottenere una ricompensa lo consigliano.
- **Fase 3** – Alla fine del round i giocatori incassano eventuali PV guadagnati sulla pista dell'iniziativa e, in base alla posizione dei relativi dischetti, si determina il nuovo ordine di gioco. Se la somma dei dadi utilizzati è inferiore a "13" punti i giocatori guadagnano anche i bonus indicati sulla pista delle ricompense.

La fase delle AZIONI è ovviamente il cuore del gioco: i giocatori, a turno, prendono un dado dal tabellone e lo posano sulla casella dello stesso colore nella loro plancia. Se il valore del dado è superiore o uguale a quello della casella scelta ("1" per la gialla, "2" per la rossa, "3" per la viola, "4" per la grigia e "5" per l'azzurra) non ci sono penalità. Se invece il valore è inferiore il giocatore deve pagare la differenza in Fiorini.



Tanti dadi, poco incidenza della fortuna

A questo punto è possibile scegliere UNA delle seguenti tre azioni "base":

(a) - Effettuare un incarico : ovvero andare nella sezione "incarichi" del tabellone e scegliere una delle due caselle che hanno lo stesso colore del dado appena giocato. Pagando 1-3 pedine (femmine se si sceglie la casella in alto, maschi se invece si usa quella in basso) il giocatore utilizza il bonus scelto: avanzare nelle Carriere o nel tracciato dell'iniziativa, prendere tessere "alleanza" neutrali, aumentare la soglia "ricompense" per quel turno, effettuare un matrimonio, incassare denaro, ecc.

(b) - Ingaggiare un aiutante : in tal caso si può piazzare un dischetto bianco (chiamato appunto "aiutante") in una delle tre caselle della colonna immediatamente precedente quella del colore del dado usato, pagandone il relativo costo (da 2 a 4 Fiorini) . Se, per esempio, ho preso un dado blu posso posare un aiutante nella colonna grigia, e così via fino al giallo, che permette di piazzare aiutanti nella colonna blu, chiudendo il cerchio.

(c) - Usare l'azione relativa a quel dado: ogni colonna ha un'azione specifica : 3 Fiorini con il giallo, un matrimonio col rosso, "X" figli con il viola (la "X" dipende da quante spose sono già arrivate in famiglia e si determina lanciando da 1 a 5 dadi bianchi), un incarico con il grigio ed un avanzamento di 4 caselle nelle piste carriera ed iniziativa.

Fatta questa scelta "base" il giocatore può subito dopo sfruttare le azioni "secondarie" generate dagli aiutanti già esistenti nella colonna del dado appena usato. Proprio per questo è consigliabile, almeno all'inizio, scegliere i colori in sequenza in modo da creare un aiutante con il primo dado e scegliere subito dopo la colonna con l'aiutante per utilizzarne immediatamente il bonus. L'ordine con cui vengono inizialmente scelti i dadi è dunque spesso determinato da questa ingegnosa regoletta: se, per esempio, al primo giro scelgo il dado azzurro e uso l'azione base per mettere un aiutante sulla casella 1 grigia, al secondo giro potrei prendere un dado grigio che, oltre a farmi eventualmente piazzare un altro aiutante sulla colonna viola, mi farà incassare subito 3 Fiorini proprio grazie al dischetto messo nel giro precedente.

Le caselle più "ricercate" durante le nostre partite erano: la prima grigia (costo 2 fiorini) che è la grande favorita perché regala 3 Fiorini; oppure la terza blu (costo 4 fiorini) che permette di effettuare gratuitamente un "incarico"; o anche la terza gialla (4 fiorini) , che permette di avanzare sulla pista dell'iniziativa di tanti punti quanto è il valore del dado giallo utilizzato; ecc. In conformità alle abitudini dell'epoca (stiamo sempre parlando del 1400-1500) i figli maschi dei grandi Signori hanno davanti a loro solo tre possibilità: carriera militare, carriera diplomatica o... la curia. Per le femmine si tratta di riuscire a combinare un buon matrimonio... se la dote offerta è allettante: a dire la verità anche per le femmine era prevista la vita monastica (chi non ricorda la "monaca di Monza" deve immediatamente abbandonare la lettura!) ma il gioco, stranamente, non ne tiene conto.



I rampolli della famiglia crescono, studiano e convogliano a nozze.

Così anche in "Signorie" a figli e nipoti (segnalini maschi e femmine) sono offerte le stesse possibilità: ogni volta che un giocatore esegue un'azione riguardante l'avanzamento nelle carriere può piazzare un "maschio" su uno dei tre tracciati del tabellone (diplomatico, ecclesiastico o militare) oppure farne salire uno già presente, aumentandolo di valore e di "rango". Se in seguito il giocatore eseguirà delle missioni diplomatiche potrà prelevare i suoi segnalini da queste piste per piazzarli nelle città indicate sulla mappa. Prima però sarà necessario verificare che il RANGO della pedina sia superiore o uguale a quello richiesto per la missione. Ogni città ha infatti 8 caselle numerate, due per ogni "rango" (da 1 a 4): le prime due pedine occuperanno dunque le caselle "1" per le quali sarà sufficiente il rango più basso, ma le ultime dovranno occupare le caselle da "4" e quindi dovranno avere il rango massimo. Con le azioni matrimonio saranno invece le femmine ad essere piazzate nelle caselle città: per loro non conterà più il rango ma la "dote" cioè un numero di Fiorini pari ALMENO al numero della casella occupata (da 1 a 4). E' sempre possibile (ed è pure fortemente consigliabile se la Famiglia possiede abbastanza denaro) pagare la dote massima perché i giocatori incassano 2 PV per ogni Fiorino pagato. Ogni città offre inoltre due "scudetti" (le alleanze) a turno (uno per i maschi in missione ed uno per le femmine che si sposano) che saranno assegnati a chi per primo esegue l'azione relativa.

Ogni casella delle tre piste CARRIERA ha inoltre un valore variabile da 1 a 14: nel momento in cui un segnalino del rango adeguato viene posizionato in una città il giocatore incassa un numero di PV uguali al valore della casella da cui è stato prelevato il segnalino stesso e, naturalmente, lo scudetto di quella città se è il primo ad arrivarci. E' chiaro che far salire rapidamente qualche maschietto per poi inviarlo in missione può portare parecchi PV al giocatore che sceglie questa strategia, ma dobbiamo guardare un po' più da vicino la raccolta degli "scudetti". Abbiamo già visto che ogni giocatore ha infatti stampata sul lato destro della sua plancia tre serie di 4 scudetti (una per ogni "carriera") che, a fine partita, daranno PV extra purché se ne siano raccolti almeno 3 per ogni serie. Ogni plancia ha una composizione diversa. E' dunque fondamentale prevedere con un certo anticipo quale segnalino fare avanzare ed in quale delle tre scale delle carriere perché sia del rango giusto al momento in cui si rende disponibile uno degli scudetti della sua serie (il cui valore va da 2 a 5 PV). Per le spose il discorso è più semplice perché possono raccogliere uno scudetto per tipo. Durante la partita sarà possibile anche acquisire degli scudetti "neutrali" (del valore di 1 PV soltanto) che contano ai fini del numero minimo di 3 scudetti per serie.

Infine quando si esegue un'azione INIZIATIVA sarà il dischetto del colore del giocatore attivo a salire sulla relativa pista. Questa azione non solo permetterà di decidere l'ordine di gioco del turno successivo ma, dalla 4 alla 10 casella, assegnerà anche da 2 a 9 PV extra al termine di ogni turno.



Il cruscotto del gioco

Due parole infine sulla RICOMPENSE di fine turno: come dicevamo più sopra i giocatori che non hanno utilizzato più di 13 punti dado avranno dei bonus in base alle tessere posate durante il set-up. Sarà così possibile effettuare una missione diplomatica gratis, oppure un matrimonio, avanzare nelle piste carriera o iniziativa, piazzare un aiutante extra, ecc. Le due caselle più a destra (quelle relative al penultimo ed ultimo turno di gioco) fanno invece guadagnare dei PV supplementari in base al numero di città occupate dei propri maschi o femmine o al numero di aiutanti già piazzati sulla plancia.

Bottom Line

"Signorie" è un gioco divertente e piacevole: alla prima lettura del regolamento le cose possono sembrare piuttosto complesse ed articolate, con tutte quelle aree e quelle piste sul tabellone, ma in realtà, fatti un paio di turni di prova, tutto va a posto rapidamente e raramente si deve ricorrere al testo per chiarire punti oscuri.

Tuttavia per vincere la partita è necessario [un certo impegno](#) perché non è possibile muoversi in qualsiasi direzione e sperare di raggiungere tutti gli obiettivi a disposizione: in altre parole è necessario fare qualche scelta "strategica" fin dall'inizio. La principale "scelta" iniziale riguarda l'utilizzo (o meno) delle ricompense: una delle strategie che si possono usare è infatti quella di concentrarsi soprattutto sulle "carriere" e quindi acquistare fin dall'inizio aiutanti che permettano di fare avanzare il più possibile i propri maschi sulle relative piste per poi di spostarli nelle diverse città, facendo subito tanti PV con la consapevolezza che, a fine partita, gli scudetti accumulati regaleranno ulteriori PV extra. Questo però implica che il giocatore crei aiutanti ed esegua inizialmente azioni che gli facciano guadagnare soldi e ... moltiplicare figli e nipoti (casella 1 grigia e casella base viola) per poi piazzare gli aiutanti nelle piste delle carriere (caselle 3 rossa, viola e grigia) usando in seguito dadi di valore alto che facciano salire in fretta i propri segnalini (il numero sul dado determina infatti un avanzamento sulle piste "carriera" di un ugual numero di caselle).

Un'altra strategia potrebbe essere invece quella di uno sviluppo più equilibrato, rinunciando ad avere troppi maschi in carriera e sostituendoli in parte con dei buoni matrimoni (8 PV alla volta se si paga sempre la dote massima), cercando nel contempo di racimolare punti anche sulla pista dell'iniziativa, dove si può arrivare con una certa regolarità ad ottenere un punteggio medio di 4-6 PV a turno. Ci si assicura così la possibilità di giocare sempre per primo o secondo e quindi avere una buona scelta delle azioni. Per fare questo la scelta dei primi aiutanti deve ricadere forzatamente su quelli che danno soldi e avanzamenti nell'iniziativa.

Personalmente non ho una strategia preferita, e mi lascio quindi guidare soprattutto dalla situazione al momento della scelta dei dadi ma, in linea di massima, cerco sempre di piazzare fin dai primi turni un aiutante sulla casella 1 grigia (3 monete), 2 gialla (3 caselle nelle

carriere), 3 gialla (avanzamento nell'iniziativa) e 3 azzurra (1 azione gratis negli incarichi da usare a volte per far salire da 13 a 16 il valore dei dadi per la ricompensa). Il rischio di "paralisi da analisi" è abbastanza basso perché i giocatori hanno il tempo di pensare al dado da scegliere (e quindi all'azione da fare ed agli aiutanti da attivare) durante il turno degli avversari, tuttavia la gestione del denaro (indispensabile per l'acquisizione di questi preziosissimi "aiutanti") richiede un minimo di... programmazione budgetaria.

Signorie è un ottimo gioco che permette a tutti di darsi da fare fino in fondo, e anche se ad un certo punto ci si accorge che la partita non può essere vinta perché il distacco dai primi è troppo alto (questo succede quando si trovano insieme giocatori già esperti e dei... novellini) il divertimento continua ugualmente perché ci si sforza di ottenere sempre il massimo dalle proprie azioni cercando magari di mettere i bastoni fra le ruote agli avversari. La maggior parte delle partite test effettuate (oltre una decina) ha inoltre dimostrato che fra giocatori già esperti la lotta per la vittoria si protrae solitamente fino all'ultimo turno e spesso bisogna effettuare tutti i calcoli prima di poter determinare chi ha prevalso.

Questo però significa che chi non ha mai giocato a "Signorie" ha ben poche speranze di vittoria contro giocatori già esperti anche se si tratterà comunque di un'ottima occasione per "spiare" le mosse degli avversari e capire in fretta quali sono le strategie più interessanti.

Promosso e consigliato.

Pro: Interessante in Signorie l'utilizzo dei dadi per eseguire le azioni che, insieme alla distribuzione casuale degli scudetti e delle ricompense, assicura un'alta rigiocabilità. Buone la realizzazione grafica e l'ambientazione rinascimentale. Indovinato anche il meccanismo dell'acquisizione degli scudetti che garantisce una certa "rivalità". Fra giocatori di uguale esperienza le partite restano bilanciate fino alla fine.

Contro: Troppo lungo per essere consigliato a tutti. Parte della meccanica di inizio/fine turno è un poco forzata e ripetitiva.

Consigliato a: Giocatori assidui o esperti ma soprattutto ai "veri amici" che non si risparmierebbero "colpi gobbi" soprattutto nel portar via agli avversari quel dado e quello scudetto che sarebbero serviti a soddisfare qualche obiettivo sensibile.