

MAJESTY: FOR THE REALM

Come diventare Re ... al posto del Re



Introduzione

"**Majesty: For the Realm**" (Editore: Hans im Gluck, Giocatori: 2-4, Età: 7+, Durata: 20-40 minuti) porta la prestigiosa firma di Marc André che forse ricorderete soprattutto per [Splendor](#) (anche se è autore di un'altra mezza dozzina di giochi, fra i quali Barony e Sail Away).

"**Majesty: For the Realm**" è essenzialmente un gioco dove è necessario fare combinazioni di carte. Risulta alla portata di tutti perché si spiega in cinque minuti e può essere affrontato a due livelli: uno basilico, piuttosto semplice, ed uno avanzato, leggermente più complesso.

Per queste ragioni ci sembra un ottimo strumento per accostare nuove persone al tavolo da gioco oppure come riempitivo prima o dopo una partita più impegnativa.

Unboxing



I Componenti.

La foto qui sopra ci mostra il contenuto della piccola scatola: quattro mazzetti di 8 carte “Edificio” (una serie per giocatore, con le carte uguali per tutti), due mazzi di carte più piccole (i “Personaggi”), una manciata di meeples di legno bianco (i “Lavoratori”) e 70 gettoni a forma di moneta (valore 1-2-10-50-100) da utilizzare come Punti Vittoria (PV). Tutti i componenti sono sufficientemente robusti e facilmente manipolabili: in particolare i gettoni utilizzano una plastica pesante e sono davvero piacevoli da toccare (ma sono abbastanza scivolosi e quindi non staranno impilati a lungo sul tavolo).

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare una partita a "Majesty: For the Realm" tutti i giocatori sistemano davanti a loro le 8 carte “Edificio” ricevute disponendole secondo un valore crescente.



Le carte Edificio. In questa foto si vede il lato “B”, quelle per il gioco avanzato.

Da notare che nel gioco “base” si userà il lato “A” delle carte, mentre nel gioco “avanzato” verranno girate tutte sul lato “B” che permette delle azioni un po’ più articolate. Ogni carta è caratterizzata da un “nome” (in alto, stampato sopra un’insegna di legno), un “colore” (arancione, grigio, viola, azzurro, rosso, verde, giallo e marrone: li vedete sulla foto proprio in questo ordine), un disegno corrispondente a quello che rappresenta, un Bonus/Malus (PV guadagnati o persi), un numero progressivo (1-8) utilizzato per il piazzamento iniziale e un numero che indica i PV guadagnati a fine partita se si possiede la maggioranza dei personaggi relativi a quell’edificio.

Facciamo un esempio: la prima carta in alto a sinistra (N° 1B) è il Mulino, e regala 2 PV per ogni “Mugnaio” che verrà acquisito: contemporaneamente ogni altro giocatore che possiede almeno un mugnaio riceverà un bonus fisso di 3 PV. Chi ha la maggioranza di mugnai a fine partita riceverà 14 PV. L’ultima carta in basso a destra (2 B) è invece la Birreria che assegna un nuovo lavoratore per ogni coppia di mugnai e birrai nel proprio campo: se poi il giocatore possiede già almeno un personaggio nella taverna (gialla) e nel castello (viola) riceverà in “omaggio” ben 10 PV aggiuntivi. Chi ha la maggioranza di birrai a fine partita otterrà 12 PV.



Le carte “lavoratori”.

Vengono poi casualmente distribuite le carte “lavoratori” (le vedete nella foto qui sopra) su ognuna delle quali verranno posti cinque meeple bianchi, uno per ogni spazio. Chi ha avuto in sorte la carta con il Cavaliere e la bandiera rossa (in basso a sinistra nella foto) diventa il Primo Giocatore ed inizia la partita.

Si mettono in tavola anche le carte “Personaggio, divise in due mazzi: il primo, col dorso verde ed il numero “1”, conterrà un numero di carte variabile (da 6 a 24 in base al numero dei partecipanti) mentre il secondo (dorso rosso e numero “2”) è sempre fisso. Si estraggono le prime 6 carte e si piazzano in fila sul tavolo.

I gettoni ed i meeples rimanenti saranno messi al centro del tavolo per essere facilmente accessibili a tutti: a questo punto la situazione si presenterà più o meno come nella foto qui sotto.



Come si presenta il tavolo ad inizio partita.

Ormai tutto è pronto e si può iniziare la partita.

Il Gioco

Al suo turno ogni giocatore DEVE prendere una delle carte personaggio esposte sul tavolo: la prima (quella più a sinistra e quindi più lontana dal mazzo) è sempre gratuita, ma spesso non è proprio quella che serve, per cui è possibile prendere una qualunque altra carta della fila purché tutte quelle precedenti siano “marcate” con uno dei propri lavoratori. Torniamo per un attimo alla fotografia precedente per fare un esempio: se volessimo prendere la quarta carta (la Strega, di colore verde) dovremmo mettere un meeples sulle guardie (carta azzurra), sul taverniere (gialla) e sulla nobile (viola).

Una volta presa, la carta deve essere posata “sotto” all’edificio corrispondente (stesso colore e stesso simbolo: continuando il nostro esempio dovremmo posare dunque la strega sotto al “Cottage”, ovvero la carta verde n° 3 nella fila). In questo modo sarà possibile incassare il bonus relativo a quell’edificio. Le altre carte rimaste sul tavolo vengono fatte scorrere verso sinistra a coprire il vuoto di quella presa e si pesca dal mazzo una nuova carta da porre sulla destra per completare la fila.



Le carte Personaggio.

Alcune carte sono divise a metà perché hanno due diversi personaggi: nella foto qui sopra, per esempio, la prima carta in alto a sinistra mostra Mugnaio e Cavaliere, la prima in basso a sinistra la Strega e la Guardia, ecc. Prendere queste carte significa avere più possibilità di scelta al momento dell'assegnazione a un edificio.

Da notare che sotto ogni edificio è possibile aggiungere più di un personaggio, e questo significa non solo ricevere dei bonus di valore sempre più alto, ma anche concorrere per la “maggioranza” a fine partita ed eventualmente guadagnare i relativi PV.

D'altra parte però è bene sottolineare subito che avere personaggi in diversi edifici porterà in dote un bonus finale pari al quadrato del numero delle carte occupate: se, per esempio, avremo almeno un personaggio in 6 diversi edifici otterremo uno score di $6 \times 6 = 36$ PV. Da qui l'interesse a cercare di mettere almeno inizialmente un personaggio sotto il maggior numero di carte per poi concentrarsi verso la fine su 2-3 edifici soltanto su cui puntare a raggiungere la maggioranza.

Guardiamo ad esempio, nella foto che segue, la situazione di un giocatore durante una partita.



La situazione durante una partita.

Se dovessimo calcolare ora il suo punteggio, considerando che abbia la maggioranza nel mulino e nella taverna, otterremmo: 36 PV per avere occupato 6 edifici; 14 PV per la maggioranza nel Mulino e 12 PV per la maggioranza nella Taverna. A questi dovremo aggiungere i 79 PV già incassati e rappresentati dai 9 gettoni che si vedono sopra le carte ($1 \times 50 + 2 \times 10 + 3 \times 2 + 3 \times 1$).

I giocatori più smaliziati avranno notato che la carta “grigia” n° 8 (il Lazzaretto) vale solo alla fine del gioco e assegna punti negativi: al Lazzaretto infatti vengono mandati i personaggi feriti e da curare, e la carta ci dice dunque che per ognuno di essi non curato prima della fine si perdono 2 PV. Se poi un giocatore ha la maggioranza di “feriti” nel lazzaretto alla fine della partita riceve un ulteriore malus di 10 PV.

In effetti anche se, tutto sommato, il regno di Majesty: For the Realm è abbastanza pacifico, tuttavia ogni tanto avviene qualche scaramuccia perché i Cavalieri sono troppo “focosi”. Ogni volta che un Cavaliere viene preso e messo sotto alla “Caserma” (edificio rosso) si scatena un attacco in contemporanea a tutti gli altri giocatori: per l'attaccante si calcola la “forza” di combattimento sommando tutte le carte Cavaliere presenti in caserma, poi la si confronta con il numero di Guardie possedute dagli altri giocatori. Se le Guardie sono meno dei Cavalieri il giocatore perde la carta personaggio più a sinistra nella sua postazione (che va spostata, appunto, al Lazzaretto).

Questo significa che, per fare un esempio, se il giocatore “A” attacca con 2 cavalieri e il giocatore “B” ha due guardie non subisce nulla, mentre se “C” e “D” hanno una Guardia soltanto perdono entrambi un personaggio. Dunque è buona norma cercare di ottenere 1-2 Guardie nei primi turni, in modo da parare eventuali aggressioni senza doversi preoccupare troppo. Avere dei personaggi al Lazzaretto è infatti una grossa seccatura. Per curare i feriti servono le pozioni della Strega: ogni carta di questo tipo portata nel proprio cottage farà guarire uno dei personaggi feriti che così ritorna al suo posto.

La partita finisce quando tutti i giocatori hanno preso e piazzato esattamente 12 personaggi: come dicevamo più sopra si effettua il calcolo del punteggio finale sommando i PV accumulati durante il gioco, quelli per il popolamento degli edifici e quelli delle maggioranze e sottraendo eventuali personaggi feriti. Chi ha più PV vince la partita e sarà probabilmente proclamato Re per acclamazione.

Qualche considerazione finale

Da quanto abbiamo scritto si capisce che "Majesty: For the Realm" non è un gioco complesso e quindi può essere spiegato anche ad un pubblico eterogeneo senza il rischio di vedere delle facce preoccupate per l'apprendimento delle regole. La scatola riporta un'età che parte dai 7 anni ed io sono d'accordo con questa valutazione per avere effettivamente sperimentato il gioco con un tavolo di soli bambini. Alla prova dei fatti, i ragazzi si sono divertiti moltissimo, magari privilegiando un po' troppo il lato "aggressivo" dei Cavalieri a scapito delle combinazioni che facevano ottenere più PV.



I lavoratori del Regno.

Meglio in ogni caso partire con gli Edifici sul lato "A" perché è più facile considerare le combinazioni vincenti anche con giocatori davvero inesperti

Un paio di consigli: verificate sempre, nel corso della partita, se vi sia possibile mettere un personaggio in ogni edificio perché questo permette infatti di incassare ben 49 PV. In ogni caso cercate di assicurarvi la maggioranza in almeno un paio di edifici (per avere alla fine 24-30 PV), e possibilmente anche in tre, se ci riuscite (ma in questo caso difficilmente potrete occupare 6-7 edifici diversi ed incassare il bonus di 36 o 49 PV)



I gettoni per i Punti Vittoria.

Se possibile è anche bene cercare di prendere una Guardia fin dalle prime battute, soprattutto se è gratis o costa un solo lavoratore: sarete pronti a parare il primo attacco degli avversari e potrete quindi assumere un'altra Guardia in seguito se qualcuno intende perseguire una strategia aggressiva con i Cavalieri.

Fare tanta fatica per assicurarsi dei personaggi importanti per poi vederli sparire nel Lazzaretto non è simpatico!!!

Naturalmente vale anche il discorso opposto: se al secondo "giro" potete assicurarvi un Cavaliere (sono soltanto tre nel mazzo "1" ma ben sette nel "2") prendetelo e daretelo a tutti gli altri, costringendoli a mandare subito in ospedale alcuni dei loro personaggi ed a perdere tempo poi per andare a caccia delle streghe e curarli.



La scatola.