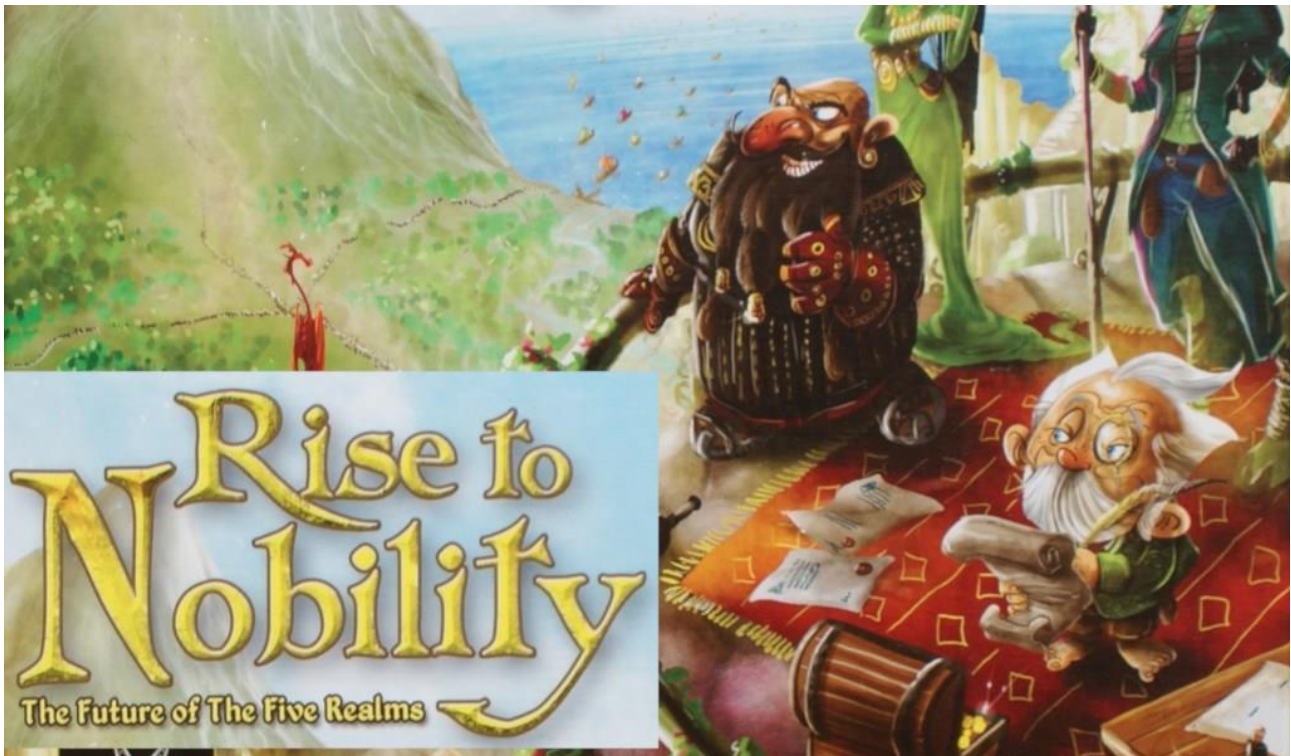


## RISE TO NOBILITY

### Dura la vita per avere sangue blu



### Introduzione

C'era una volta il mondo di “**Five Realms**” dove 6 razze (Uomini, Elfi, Nani, Elfi Verdi, Trobits ed Halflings) riuscivano a convivere sotto la guida della regina elfica Tabita Orestes e del “Consiglio di Pietra”, dopo il periodo tribolato della ribellione di Lord Dranor (nota: questa ribellione è stata trattata dal primo gioco della serie, “**Cavern Tavern**”). Sei grandi Gilde si erano formate ed ognuna aveva creato una sua sede: Artisti, Fabbri, Carpentieri, Maghi, Mercanti e Studiosi avevano così un loro preciso punto di riferimento. Riusciranno le grandi famiglie dei 5 Regni a fare nuovamente prosperare il loro mondo?

Questo è l'interrogativo alla base di **Rise to Nobility**, un gioco per 2-6 partecipanti (ma con apposite regole si può giocare anche in solitario) creato ed edito in **Macedonia** dalla **Final Frontier Games** e indirizzato a giocatori abituali o esperti di età superiore ai 14 anni. La durata dipende dal numero dei giocatori, considerando comunque circa 30 minuti per partecipante.

**Rise to Nobility** è stato creato grazie ad un finanziamento partecipativo (**crowdfunding**) e chi ha aderito ha ricevuto dei materiali extra o più elaborati (graficamente), mentre la copia in nostro possesso è quella distribuita commercialmente, per cui i commenti che seguono non terranno conto degli “extra” garantiti agli aderenti.



I "copiosi" materiali che si trovano all'interno della scatola.

## Unboxing

La scatola di Rise to Nobility (di forma quadrata ma leggermente più piccola del solito standard) è davvero stracolma di roba, al punto che Final Frontier Games ha pensato bene di inserire un termoformato trasparente nella parte bassa della confezione (per ospitare le carte ed i segnalini di legno colorato) sulla quale appoggiare tabellone e plance varie, aggiungendo inoltre un'ulteriore vaschetta di poliestere trasparente (da sovrapporre al tabellone) per gli ultimi componenti. Un'ottima idea che potrebbe essere adottata anche da tanti altri editori perché facilita le operazioni di stoccaggio dopo una partita ed impedisce ai vari componenti di mescolarsi: come al solito noi aggiungiamo il consiglio di riporre comunque tutto in sacchetti trasparenti per facilitare il successivo set-up.

Il tabellone è stampato su entrambe le facce e mostra la parte centrale del territorio dei "Five Realms" in tutto il suo "splendore diurno" (su un lato) ed immerso nell'oscurità (sul lato opposto). Si notano subito le sei aree dedicate alle gilde, ognuna delle quali può ospitare fino a 6 lavoratori e fino a 3 edifici. Al centro del territorio ci sono poi il "Castello Bianco" della regina elfica (utile per aumentare la propria reputazione) e l'ufficio di Berk il contabile (che assegna gettoni "modificatori"). In basso a sinistra vediamo il "Porto" (dove si possono vendere le merci) mentre a destra c'è il Consiglio di Pietra, composto da un membro di ogni razza. Infine in alto a sinistra c'è la taverna "Cavern" (dove si ingaggeranno nuovi coloni) mentre in alto a destra c'è la zona "costruzioni" (per procurarsi nuovi casette) ed in basso al centro l'esposizione delle tessere "edificio".



Il tabellone sul lato “diurno”.

Ai giocatori (da 2 a 6) vengono assegnate delle plance (126x210 mm) sulle quali si possono raccogliere lavoratori e casette ed al cui interno c'è spazio per tre edifici personali, sette aree per i nuovi coloni e soprattutto si tiene conto della “reputazione”, come vedremo fra poco, che inciderà notevolmente sulla capacità di eseguire azioni. Tutti ricevono anche una manciata di segnalini di legno colorato e cinque dadi dello stesso colore..

Le carte, divise in mazzetti, rappresentano i “futuri nobili”, i coloni in arrivo nel regno, gli eventi e le disposizioni iniziali (che variano in funzione del numero dei partecipanti) mentre un ultimo mazzetto è ad uso esclusivo del gioco in solitario. Completano la confezione una miriade di tessere e di gettoni da de-fustellare. Li ritroveremo più avanti nella nostra esposizione e dunque ne parleremo in dettaglio al momento giusto.

L'impressione generale è ottima e tutti i materiali, nel corso dei vari test, si sono mostrati all'altezza del loro compito ed anche molto piacevoli da manipolare o guardare: solo le carte dei personaggi e dei coloni non ci sembrano, graficamente, della stessa qualità del resto (ma si tratta di una impressione personale) anche se, dal punto di vista pratico, svolgono perfettamente il loro lavoro. Vi consigliamo come sempre di proteggere tutte le carte con bustine trasparenti perché le manipolazioni sono frequenti.



Il tavolo subito dopo il set-up.

### Preparazione (Set-Up)

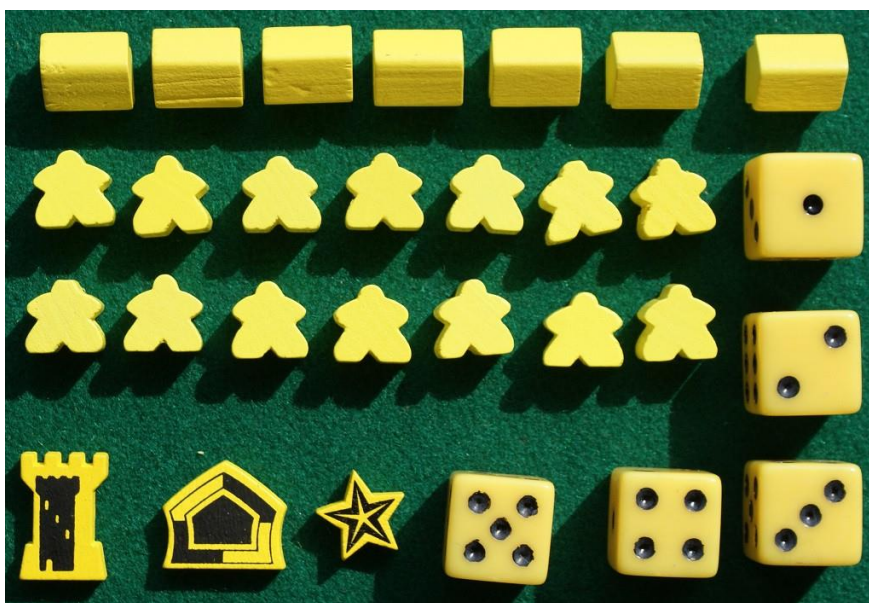
La foto qui sopra mostra l'inizio di una partita a quattro e fa capire che preparare **Rise to Nobility** richiede un po' di tempo. Scelta la "faccia" del tabellone sulla quale si vuole giocare (giorno o notte) bisogna innanzitutto estrarre la carta "set-up" adatta (nel nostro esempio quella per 4 giocatori) ed eseguirne le istruzioni: in base al numero di partecipanti sono infatti disponibili più o meno caselle in ogni Gilda, si possono piazzare più o meno lavoratori sul tabellone, e cambia la rendita in denaro di inizio turno per ogni lavoratore attivo. Le 18 caselle del Consiglio di Pietra devono essere riempite con altrettante tessere "bonus" (tutte assegnano dei PV) mentre le barche vengono mescolate ed impilate nel porto, scoprendo quella più in alto. Sei tessere edificio sono estratte a caso da un sacchetto e posizionate nelle apposite caselle della parte bassa del tabellone, poi si mescolano le carte "nobili" e se ne assegna una ad ogni giocatore. Infine si dividono i "coloni" in due mazzi (era I ed era II) e si dà una carta a caso (prendendola dal primo mazzo) ad ogni partecipante.



La plancia individuale durante una partita: si notano a sinistra due carte "colono" già attivate (e si vedono le relative casette sulla plancia) mentre a destra c'è il "nobile" che è stato assegnato al set-up. Notare che il segnalino della reputazione ha già raggiunto la casella "16".

I giocatori prendono tutto il materiale del colore scelto, poi piazzano il segnalino "nobiltà" (una stella) nella pista relativa, il segnalino "punteggio" (uno scudo) nello spazio "0" del tabellone dei punteggi ed il segnalino "reputazione" (una torre) sulla casella "9" della plancia personale insieme ad un cubetto "merce" per tipo ed una casetta del proprio colore.

Tutto è pronto e quindi, deciso chi sarà il primo giocatore, si può dare inizio alle danze: un segnalino a forma di barchetta funziona da segna-turno e viene messo sulla casella "1" della pista stampata davanti al porto, a simboleggiare l'inizio del primo turno.



La dotazione di ogni giocatore. Notare in basso a sinistra i tre segnalini per reputazione (torre), punteggio (scudo) e nobiltà (stella).

## Il Gioco

Scopo del gioco è quello di riuscire ad ottenere il titolo di Nobile dei Five Realms, partendo da una condizione di proprietario terriero e sfruttando le Gilde per ottenere ricchezza e seguito. Detto in termini più “ludici” si tratta di guadagnare più Punti Vittoria (PV) degli altri giocatori al termine dei 10 turni previsti.

All'inizio di ogni turno tutti lanciano i dadi e confrontano il totale ottenuto con i punti “reputazione” indicati sulla loro plancia personale: potranno infatti utilizzare solo un numero di dadi il cui totale non superi quel valore.

Partendo dal primo giocatore, e procedendo a rotazione in senso orario, ognuno piazza un dado alla volta sul tabellone (in corrispondenza di una delle 13 località) ed esegue l'azione relativa, con la possibilità di attivare anche una nuova carta “colono” (se si sono raggiunte le risorse necessarie) ed eventualmente vendere un edificio (operazione usata molto raramente e proprio in caso di disperata necessità di denaro). Ad ogni “giro” è possibile usare un solo dado e quando tutti i giocatori li hanno esauriti il turno finisce e si passa ad una fase “amministrativa” durante la quale si incassano soldi e risorse, si riattiva il tabellone ed il segnalino di Primo giocatore passa avanti di una postazione in senso orario.



Esempio di Gilda nel gioco a quattro, quando è possibile usare solo DUE dadi in ognuna di esse.

In linea generale ogni località al centro del tabellone (Castello, ufficio di Berk e Gilde) può essere attivata usando 1-3 diverse caselle: sulla prima è possibile posare dadi di valore “1/2”, sulla seconda “3/4” e sulla terza “5/6”. Sono sempre tutte disponibili, ma le carte “set-up” mettono un limite al numero di dadi che possono essere usati in ogni località in base al numero di giocatori presenti al tavolo: in quattro, per esempio, si possono mettere solo DUE dadi per località, come mostra anche la foto sopra. Alcune località hanno però regole diverse, come spieghiamo qui di seguito:

**Castello Bianco:** qui si può aumentare la propria reputazione facendo avanzare di 1-2-3 caselle il relativo segnalino sulla plancia personale in base al dado usato (rispettivamente 1/2 – 3/4 - 5/6). Da notare che l'avanzamento permette di usare immediatamente un totale dadi più alto di quello che si aveva inizialmente: in altre parole se si aveva reputazione "9" si potevano usare fino a 9 punti dado, ma se la prima azione è quella di aumentare di 3 caselle la reputazione sarà possibile aggiungere altri dadi per un totale di 12 punti.



Il castello Bianco, a destra, e l'ufficio di Berk alla sua sinistra.

**Ufficio di Berk:** qui invece è possibile ottenere 1-2-3 gettoni "modificatori" (il secondo ed il terzo pagando una moneta): essi permettono di cambiare di un punto il valore di un dado dopo il lancio e prima di eseguire un'azione. Inoltre andare da Berk (il contabile del Regno) permette di scartare tutte le carte "colono", se si vuole, per rimpiazzarle con altre dal mazzo, oppure di scartare tutti gli "edifici" in offerta sostituendoli con altri presi casualmente dal sacchetto.

**Gilde:** ci sono 5 gilde in gioco ed ognuna di esse serve a produrre 1-2-3 risorse (cubetti colorati) di sei tipi diversi, al costo di 1 moneta ciascuno. Inoltre giocare nella casella "1/2" è possibile piazzare fino a due lavoratori in quella località (uno soltanto nella casella "3/4"): questi lavoratori devono però essere già disponibili nella plancia personale. Sulle gilde si possono anche costruire fino a tre edifici (del tipo giusto, ovvero quelli che hanno lo stesso simbolo di quella gilda) per ottenere subito 3-2-1 Punti Nobiltà (spostando la stellina sul relativo tracciato) e 5-4-3 PV. La presenza di uno o più edifici in una gilda fa ottenere in seguito delle risorse extra sia al proprietario dell'edificio (riconoscibile perché ha un lavoratore colorato sopra la tessera) sia ai futuri visitatori di quella località. Infine avere lavoratori in una gilda significa incassare a fine turno un certo numero di monete (1-2-3 per lavoratore) in base a quanti ce ne sono in totale.

**Cavern Tavern:** qui ci sono 6 postazioni e quindi si potrebbero in teoria posare fino a sei dadi (anche più d'uno dello stesso colore) per ingaggiare nuovi coloni. Tuttavia le regole dicono che ogni dado successivo al primo deve avere un valore uguale o SUPERIORE al precedente. Questo significa che un "6" sulla prima casella ridurrà di molto la possibilità degli avversari di ottenere un colono in quel turno. Dopo aver piazzato il dado si sceglie una delle carte colono disponibili e la si aggiunge alla propria mano, rimpiazzandola con un'altra presa dalla riserva.

**Deposito per costruzioni:** in questa località (in alto a destra del tabellone) si possono acquistare delle nuove casette (al costo di 5 monete l'una) da mettere sulla plancia personale. Qui i dadi, da

piazzare sempre in successione, come nel caso precedente, devono essere di valore uguale o INFERIORE a quello precedentemente posato.



Il Porto e le barche per la vendita delle merci.

**Porto:** Si va al porto essenzialmente per vendere risorse e incassare monete da investire successivamente. Ci sono sei postazioni numerate ed il dado che si utilizza permette di vendere tante merci quanto è il suo valore numerico. Nella foto qui sopra, per esempio, il giocatore Rosso ha giocato un dado da "3" e quindi ha venduto tre merci incassando 7 monete. Ogni nave ha una disposizione ed una valutazione diversa delle merci. È ovvio che chi prima arriva in questa località ... più incassa occupando le caselle di valore più alto. Non è possibile infatti piazzare dadi o risorse nelle caselle già occupate.



I diversi tipi di edifici. Il primo a sinistra può essere costruito solo sulle plance personali, il secondo nella gilda dei "Maghi" ed il terzo in quella dei "Mercanti".

**Guild Hall:** in questa località, situata in basso e al centro del tabellone, sono disponibili sei edifici ad un costo che varia da 4 a 9 monete in base al dado usato (dal 6 all'1 rispettivamente).

Se si acquista un edificio "privato" (di colore giallo, come il primo a sinistra nella foto di sinistra) esso deve essere posato in una delle tre caselle all'interno della plancia personale, incassando subito 2 Punti Nobiltà e 5 PV.

Se si acquista invece un edificio pubblico, esso deve essere posato nella gilda corrispondente insieme ad uno dei propri lavoratori che deve però essere già presente in quella località al momento dell'acquisto. Ogni volta che un avversario userà quella gilda attiverà anche l'edificio permettendo al giocatore di incassare la risorsa indicata (per esempio una moneta per l'edificio al centro della foto) o un'azione speciale (come quella della tessera di destra che permette di tirare di nuovo i dadi ancora inutilizzati): in compenso l'avversario incasserà il bonus stampato sulla mappa sopra alla casella occupata dall'edificio.



Il Consiglio di Pietra durante una partita.

**Consiglio di Pietra:** si tratta dell'organo dirigenziale dei 5 Regni e, come si vede nella foto, è composto da un membro per ogni razza: Umani, Nani, Elfi, Halflings, Trobit ed Elfi Verdi. Sulla griglia davanti al Consiglio vengono piazzate le tessere bonus ad inizio partita e non appena i giocatori raggiungono un valore di "nobiltà" di 5 punti possono iniziare ad acquistare le tessere con lo scudetto rosso, mentre se arrivano a 12 possono acquistare anche quelle con lo scudetto bianco. Per farlo occorrono però un dado del valore giusto (in base alla riga scelta), il possesso di una carta "colono" della razza giusta (in base alla colonna scelta) ed il numero di risorse e monete stampato sulla tessera. In cambio si ottengono immediatamente i PV indicati sulla bandierina rossa della tessera, ma la reputazione del giocatore diminuisce di 2 punti, facendo dunque scendere di due caselle il segnalino sulla plancia personale.



Le carte “Colono”.

Come dicevamo più sopra, dopo aver utilizzato un dado per eseguire una qualsiasi azione è possibile anche mettere in campo una delle carte “colono” che i giocatori hanno già in mano. Esse, come si vede anche dalla foto qui sopra, oltre al disegno che raffigura la razza, forniscono tre ulteriori informazioni:

1. Costo per attivarla: nella parte bassa si vede il tipo di risorse necessarie per poter giocare la carta. È obbligatorio utilizzare almeno un cubetto per tipo, ma tutti gli altri sono lasciati alla libera scelta del giocatore. Se, per esempio, volessimo attivare la prima carta in alto a sinistra (Humans) saremmo obbligati ad usare come minimo un cubetto marrone, uno rosso ed uno blu.
2. Numero di cubetti necessari: nella parte alta a sinistra ci sono due numeri, il primo dei quali (blu) indica il numero massimo di cubetti che possiamo pagare per giocare quella carta, mentre l'altro (rosso) indica il numero minimo. Ma perché dovremmo usare più risorse del minimo? Perché ognuna di esse ci darà 1 PV. Così per i nostri Humans potremmo spendere un minimo di 6 cubetti (per esempio 1 marrone, 4 blu e 1 rosso) oppure fino ad un massimo di 9 (in qualsiasi combinazione), guadagnando 6-9 PV.
3. Premio: In alto a destra viene indicato il “premio” immediato che la carta garantisce appena giocata: nella nostra foto abbiamo due possibilità: (a) due lavoratori; (b) 1 lavoratore ed 1 punto nobiltà (la stellina). I lavoratori verranno messi nella plancia personale e ogni stellina farà salire l'indicatore di nobiltà di una casella.

**Attenzione:** per poter giocare una carta colono bisogna essere certi che abbia un posto dove vivere, e quindi le regole obbligano i giocatori ad avere obbligatoriamente una casetta già a disposizione sulla nostra plancia personale.



La plancia personale “vuota” per una migliore comprensione del testo.

Diamo allora un’occhiata a questa plancia, con l’aiuto della foto qui sopra. Come vedete in alto ci sono sei depositi, uno per ogni tipo di risorsa. Nella parte sinistra ed in basso notiamo la pista della reputazione (il numero “9” è evidenziato perché all’inizio della partita il segnalino sarà posto proprio in quella casella). A destra ci sono invece due “palchi”: il primo (in alto) serve a contenere i “lavoratori” (meeple di legno colorato) guadagnati durante il gioco con l’arrivo dei coloni, mentre il secondo ospiterà le cassette acquistate (la prima viene assegnata gratis al set-up per dare la possibilità di giocare rapidamente il primo colono). Al centro ci sono tre spazi per la costruzione di altrettanti edifici e 7 radure (quelle con un cartello) sulle quali si metteranno le cassette, prelevandole dall’apposito palco nel momento stesso in cui vengono giocati dei nuovi coloni.



Il tabellone segnapunti

In altre parole prima di posare una carta colono bisogna avere una casetta in deposito e le risorse necessarie: in cambio si riceveranno, come abbiamo visto, nuovi lavoratori e/o punti nobiltà.

I PV guadagnati durante la partita vengono immediatamente spostando opportunamente gli scudetti colorati sul tabellone segnapunti. Al termine del decimo turno la partita finisce ed i giocatori aggiungono al loro attuale punteggio 1 PV per ogni coppia di risorse rimaste sulla loro plancia ed i PV raggiunti dalla loro stellina sulla pista della nobiltà. Chi ottiene il totale più alto vince la partita e diventerà certamente il nuovo connestabile del Regno.

### Qualche considerazione finale

**Rise to Nobility** può essere giocato anche in sei: in questo caso però è necessario aggiungere i materiali dell'espansione "Chancery" (compresi nella scatola) ed i giocatori useranno allora solo quattro dadi (invece di cinque).

Se invece si vuole provare il gioco "in solitario" si devono utilizzare le apposite carte obiettivo, un dado per colore (che userà il nostro avversario "automa") ed una sequenza leggermente diversa da quella prevista per due giocatori.



Le monete del gioco

I soldi sono piuttosto scarsi e quelli che possono arrivare da un corretto piazzamento dei propri lavoratori nelle gilde spesso non sono sufficienti per garantire, oltre all'acquisto delle risorse necessarie, un regolare flusso di cassette (che costano 5 monete l'una) per albergare i nuovi coloni. Verso la fine della partita inoltre si spenderanno altri soldi per le tessere bonus del Consiglio di Pietra, quindi ogni tanto sarà necessario investire un dado ed un po' di risorse al Porto per creare liquidità in cassa. Questa mossa è da preparare per tempo per avere un certo numero di cubetti di ogni tipo di scorta, dato che non si può mai sapere quali risorse avranno il valore più alto con la prossima barca.



Le tessere del Consiglio di Pietra

Le 18 tessere piazzate inizialmente sulle caselle del Consiglio di Pietra possono fornire un buon malloppo di PV se i giocatori si preparano per tempo: questo significa innanzitutto eseguire il prima possibile le azioni che fanno salire l'indicatore di nobiltà (soprattutto costruendo edifici) in modo da arrivare alla casella 12, quella con lo scudetto bianco, che permette di acquistare qualsiasi tessera del Consiglio. Come vedete dalla foto qui sopra questi bonus possono variare dai 4 ai 7 PV e costano normalmente quattro risorse e 2-3 monete. Verso metà partita, se avete intenzione di seguire questa strada, dovrete essere pronti ad andare al consiglio almeno una volta a turno, ma ricordate sempre che ogni tessera acquisita farà scendere la vostra reputazione di 2 caselle: dunque cercate di essere molto avanti su quella pista prima di iniziare gli acquisti.



Gli edifici

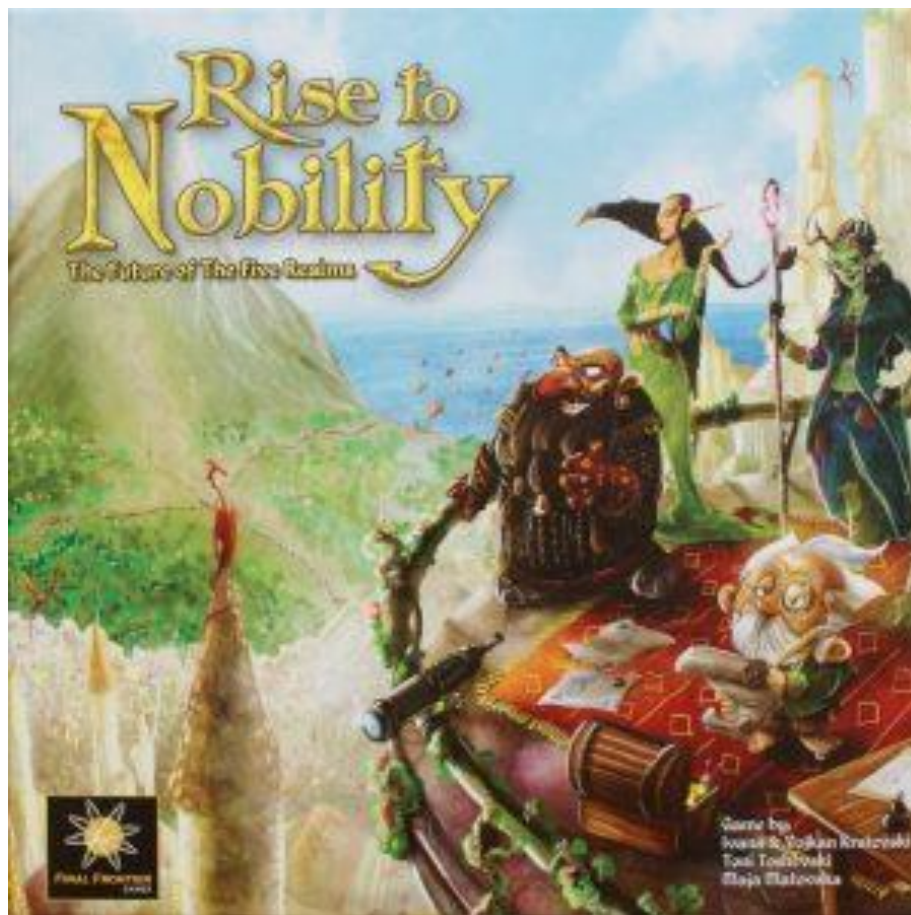
Costruire degli edifici (pubblici e privati, questi ultimi da non confondere con le casette dei coloni) è sempre un buon “affare”, non soltanto perché consentono di incassare subito un certo numero di PV ciascuno, ma anche e soprattutto perché permettono di avanzare sulla pista della nobiltà (e quindi sbloccare l’acquisto delle tessere del Consiglio di Pietra). Gli edifici “pubblici” sono quelli che vengono eretti all’interno delle gilde e qui “chi prima arriva meglio alloggia”, perché il primo edificio costruito assegna 5 PV e 3 punti nobiltà (4 e 2 per il secondo, 3 ed 1 per il terzo). Inoltre come abbiamo già visto, avere degli edifici in una gilda permette ai visitatori successivi di guadagnare “qualcosa” extra (soldi o risorse) ed ai proprietari il bonus stampato sulla tessera.

Diverso è il discorso degli edifici “privati” (di colore giallo) che possono esser costruiti solo nelle plance personali. Qui non ci sono differenze ed ogni edificio assegna 5 PV e 2 punti nobiltà al suo possessore nel momento della costruzione. A fine turno però, a seconda della casella scelta, il giocatore riceve un bonus speciale: una moneta (nella casella più a sinistra), un avanzamento della reputazione (al centro) o un gettone “modificatore” in quella di destra.



I gettoni “modificatori” del valore del dado, a destra, e i gettoni “città” che si usano solo nella espansione “Chancery”

I gettoni “modificatori” si usano per cambiare valore ai dadi (un punto ogni gettone) e sarebbe consigliabile raccoglierne qualcuno fin dall’inizio, soprattutto se le carte o gli edifici disponibili in quel momento non ci interessano e vogliamo cambiarli andando nell’ufficio di Berk.



La scatola del gioco

Nei nostri primi test i modificatori (e l'utilizzo di Berk) sono stati molto sottostimati e poco usati, ma successivamente si è riscontrata la loro utilità sia nel caso di un lancio di dadi davvero sfortunato, ma soprattutto quando qualche avversario ci blocca la casella che dovevamo assolutamente avere: uno o più gettoni potrebbero permetterci infatti di modificare il dado ed andare nella casella superiore (o inferiore) di quella gilda, permettendoci di procedere.

In definitiva **Rise to Nobility** ci è piaciuto.

Non c'è nulla di veramente innovativo (da [Kingsburg](#) in poi la serie dei giochi con l'uso dei dadi si è fatta abbastanza lunga e di giochi che hanno come meccanica di base il piazzamento dei lavoratori o l'uso di risorse per ottenere carte o combinazioni ce ne sono ormai a decine) tuttavia l'amalgama finale è molto piacevole e tutti i giocatori coinvolti si sono detti disponibili a riprovarlo ancora ed ancora. E questo, per un gioco del genere, è senz'altro meglio di qualsiasi commento.