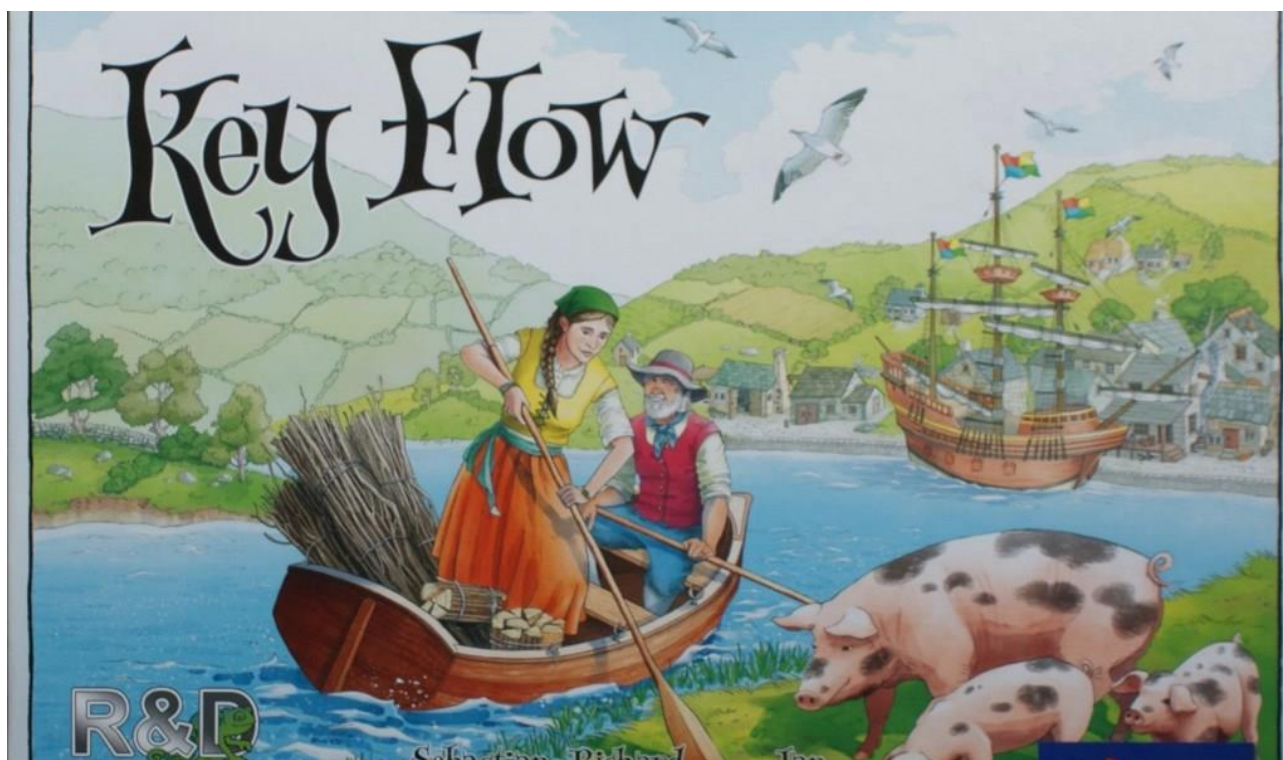


KEY FLOW

Vita rurale e commercio fluviale a Keydom



Introduzione

Key Flow è essenzialmente un gioco di carte che usa il [Draft](#) come meccanica di base e permette a **2-6 giocatori** (dai 14 anni in su) di vivere quattro stagioni nelle campagne di **Keydom** (la contea fittizia anglosassone creata da Breese e Bleasdale per dare vita alla loro serie “Key”) allevando bestiame e lavorando metallo, pietre e legno nelle diverse botteghe artigianali. Lo scopo è quello di creare, ampliare e far prosperare un villaggio della campagna britannica.

Il gioco è “figlio” (molti oggi lo definirebbero uno “spinoﬀ”) di **Key Flower** (creato nel 2012 dagli stessi autori) ma utilizza le carte come meccanica di base ed un mucchietto di risorse per le costruzioni.

Come nel “padre” anche qui un fiume scorre vicino alle fattorie ed aiuta i contadini a smerciare il bestiame in cambio di Punti Vittoria (PV). La durata è naturalmente più contenuta: in sei, per esempio, se tutti conoscono le regole si sfiorano al massimo i **90 minuti**, mentre in quattro una partita termina normalmente in meno di un’ora.



I Componenti.

Unboxing

Dopo aver estratto tutti i componenti dalla scatola di **Key Flow** e de-fustellato divisori e tessere, è necessario separare tutto con attenzione, usando dei sacchetti trasparenti da collocare poi in ordine nei 9 “alveoli” che si sono formati all’interno della scatola (utilizzando i quattro divisori).

Sconsigliamo assolutamente di lasciare i pezzi sfusi perché si rischia di trovare un gran “mescolone” se il gioco viene trasportato: eventualmente usate qualche goccia di colla per fissare i divisori al fondo della scatola in modo da migliorare la loro funzione ed impedire che si alzino involontariamente.

Le carte sono di dimensioni fuori standard (49x93 mm) e quindi noi, al momento dei play test, non siamo riusciti a trovare delle bustine protettive adatte: fortunatamente però sono fatte di materiale robusto e lavabile e quindi non si deteriorano, neppure dopo molte partite, se si avrà l’accortezza di avere sempre le mani pulite durante il gioco.

Queste carte sono la vera “anima” di **Key Flow** ed infatti il meccanismo con cui saranno utilizzate è il “draft”. Esse sono divise in 10 mazzetti distinti: 6 per gli edifici di partenza; 6 per i negozi, 36 per la “primavera” (24 standard e 12 “K”), 42 in “estate” (30 standard e 12 “K”), 48 in “autunno” (36 standard e 12 “k”) e 60 in “inverno” (30 standard e 30 “K”). Il loro uso verrà spiegato più avanti, ma per chi fosse fin da ora particolarmente curioso abbiamo preparato una tabella riassuntiva: la trovate alla fine di questa recensione.



I segnalini di legno colorato per le materie prime.

Completano la componentistica gli abituali cilindretti ottagonali che caratterizzano i giochi del duo Breese/Bleasdale (in questo caso abbiamo, come si vede nella foto, 60 risorse "Oro", 40 metallo, 40 legno e 40 pietra) ed un sacchetto di tessere "abilità" e "miglioramento", oltre ad una cinquantina di gettoni "Keyple" (ricordiamo a tutti che i keyple sono i lavoratori nel linguaggio di Keydom, ma in questo volume non sono fisicamente presenti con pezzi di legno colorato come nel "padre"). I materiali sono di buona qualità ed adatti al loro scopo.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione del tavolo di **Key Flow** è un po' laboriosa: bisogna infatti per prima cosa preparare i mazzetti delle quattro stagioni in base al numero dei partecipanti e poi suddividerli in carte "standard" (che sul dorso mostrano il numero dei giocatori: 2+, 3+, 4+, ecc.) e carte "K" (sulle quali sono stampati gli edifici)



Preparazione di un tavolo per quattro: le tessere abilità sono al centro del tavolo, a sinistra delle carte, i miglioramenti a destra mentre i gettoni keyple sono sotto l'oro, sulla sinistra della foto.

La foto qui sopra mostra il tavolo per una partita a quattro che è stato preparato secondo le seguenti disposizioni:

1. Sono state tolte tutte le carte “5+” e “6” dai quattro mazzi standard (non vengono usate nel gioco a quattro)
2. Sono anche state tolte a caso quattro carte “K” da ogni mazzo
3. Si sono poi mescolate le carte “K” di ogni stagione con quelle standard
4. Il mazziere ha distribuito 6 carte “primavera” a tutti
5. Ha distribuito anche 5 carte “K” dal mazzo invernale
6. Sono state infine messe sul tavolo tutte le risorse e le varie tessere (abilità, abilità speciali, miglioramento e gettoni keyple)

Una volta sistemato il tavolo, per tutto il resto della partita non ci sarà più alcun problema.

Il Gioco

Prima di iniziare una partita a **Key Flow** è bene che tutti i partecipanti esaminino attentamente le 5 carte “K” invernali ricevute al set-up: esse rappresentano degli “obiettivi” per la fine partita e quindi è bene prenderne conoscenza perché potrebbero essere utili per “indirizzare” il gioco, almeno nelle prime fasi.

Se, per esempio, avremo notato che una carta ci regala ben 7 PV per ogni accoppiata “mucca/oro” sarebbe auspicabile cercare di raccogliere carte “mucca” durante la partita e costruire edifici che ci facciano incassare molto oro; se invece abbiamo un obiettivo che ci assegna X punti per ogni combinazione ferro/legno/pietra cercheremo di prendere carte che permettano la lavorazione di queste risorse in modo da accumularne un gran numero; ecc.



Alcune delle carte “Primavera”: notare che la fila in alto è di carte “K” e quindi mostra solo edifici, mentre la fila sottostante, di carte standard, ci mostra due “fiumi” e due carte “keyple” verdi.

Un'altra avvertenza importante (come potrete verificare anche andando a leggere l'elenco delle carte in appendice) riguarda gli edifici “produttivi”: essi infatti sono tutti concentrati nei mazzi “primavera” ed “estate” mentre in autunno salteranno fuori alcuni magazzini ed altri edifici non produttivi (ma che possono assegnare molti PV extra): in inverno avremo invece quasi esclusivamente delle carte “obiettivo”. La priorità durante i primi due turni quindi dovrebbe essere quella di costruire il maggior numero di edifici ed utilizzare i lavoratori per fare scorta di risorse da utilizzare in seguito per effettuare delle miglorie.

Ciò premesso diamoci da fare: i giocatori (dopo avere esaminato le carte “K” invernali) guardano le sei carte primavera che hanno ricevuto, ne scelgono una (da piazzare coperta sul tavolo) e passano le altre, sempre coperte, al giocatore di sinistra. Poi tutti aggiungono la carta scelta al loro villaggio, ricordando che:

Ogni villaggio è composto da due file di carte;

- a. La fila in alto è per gli edifici, i quali vengono collegati fra loro dalle strade stampate sulla parte bassa delle carte, ed hanno ognuno una icona specifica per il tipo di “azione” che potranno eseguire (movimenti, miglorie, produzione, trasformazione, ecc.). A partire dall'estate alcune carte “K” possono contenere dei porti fluviali con un barcone, ognuno dei quali, se acquisito, consente specifici bonus;
- b. La fila in basso è per le carte con il fiume (pascoli o porti fluviali), le quali devono essere sfalsate, rispetto alla fila superiore, in modo da assicurare una continuità alle strade. Da notare che la maggior parte delle carte “fiume” mostra uno o più animali (che saranno conteggiati solo a fine partita) e dà anche delle risorse immediate (indicate nel riquadro rettangolare stampato nella parte bassa);
- c. Le carte “keyple” (quelle con i lavoratori nei colori della stagione in corso) dovranno essere posate (con delle regole ben precise) sopra quelle della fila in alto e permettono di attivare gli edifici sottostanti.



Le carte “Estate”: da notare in alto a destra un “barcone” ed in basso a destra una delle carte con tre lavoratori: esse cominciano ad arrivare proprio in estate e quindi non ce ne sono in Primavera.

Dopo aver giocato le sei carte “primavera” la partita continua distribuendo a tutti sette carte “estate” (ne vedete alcune nella foto qui sopra) e continuando con il draft, passando però le carte al vicino di destra. Poi tutti piazzano come al solito la carta scelta nel loro villaggio: da notare che in estate gli edifici produttivi cominciano a ridursi ma la produzione diventa superiore soprattutto se si usano eventuali tessere “abilità” accumulate nei turni precedenti. Nella foto, per esempio, le due carte al centro della fila superiore garantiscono una notevole produzione (quattro segnalini ferro o quattro per il legno) se il giocatore scarta una tessera abilità (incudine per il ferro e sega per il legno).

In basso a sinistra vediamo due carte “Fiume”: la prima, con tre pecore, assegna una tessera abilità (il “piccone”, che il giocatore metterà nella sua riserva) ed una risorsa “pietra” da lasciare sulla carta in attesa di spostarla successivamente dove servirà. La carta a fianco, con un maiale, regala un segnalino per tipo (da lasciare sulla carta).

Infine a destra abbiamo due carte keyple: l’ultima mostra TRE lavoratori (non ce ne sono nel mazzo “primavera”) mentre quella precedente ne ha solo due (oltre ad un maiale). Su entrambe appaiono inoltre delle freccette nere ed un minuscolo simbolo dello stesso colore (sono stampati nella parte inferiore della carta). Da notare che ogni stagione ha un colore diverso dei lavoratori.



Le carte “Autunno”: da notare che al posto degli edifici con le lavorazioni qui appaiono i magazzini, come quello della seconda carta da sinistra, in alto, e gli edifici speciali, come la prima e la quarta carta in alto.

E qui dobbiamo parlare della regola che più confonde i giocatori nella loro prima partita a **Keyflow**, cominciando col chiarire bene l’uso delle carte keyple: nella nostra recensione infatti chiamiamo “lavoratori” i meeple stampati in grande al centro della carta (che proporranno uno, due o tre icone colorate, a seconda della stagione, accompagnate dalle solite freccette nere) ed indicheremo invece con la parola “keyple” i disegni piccoli in basso al centro.

Ciò premesso le regole ci dicono che su ogni edificio potranno essere poste fino a tre carte, ma con delle regole ben precise:

- Le carte con un lavoratore possono essere posate solo sopra edifici ancora vuoti, che potranno così essere attivati e produrre;
- Le carte con due lavoratori possono essere posate su edifici vuoti o che contengono già un altro keyple, i quali produrranno nuovamente;
- Le carte con tre lavoratori possono essere messe su edifici vuoti o che contengono già 1 o 2 keyples e potranno a loro volta produrre;
- È possibile mettere una carta con un solo lavoratore anche in un edificio che ha già due keyples aggiungendo però uno dei gettoni “keyple” che sono stati guadagnate precedentemente con alcune carte (li vedete nella foto qui sotto)



I gettoni “keyple”, a destra, ed alcune tessere "Abilità".

Spero che questo schema abbia chiarito la regola a sufficienza. A complicare un po' la situazione ci hanno comunque pensato Breese e Bleasdale con quelle freccette, le quali servono ad indicare a quale giocatore possono essere assegnate le carte lavoratori:

- A. La freccia in basso indica che la carta può essere messa su un edificio del proprietario;
- B. La freccia a destra indica che la carta deve essere posata nel villaggio del giocatore alla propria destra, incassando le risorse dell'edificio su cui viene posta (che saranno subito trasferite nella propria carta base “Home”);
- C. La freccia a sinistra indica che la carta deve essere posata nel villaggio del giocatore alla propria sinistra, incassando le risorse dell'edificio su cui viene posta (trasferite come al solito nella propria “Home”);
- D. Naturalmente se una carta ha più frecce sta al giocatore decidere dove metterla.



Partita in corso: la foto è stata presa nel corso del turno estivo.

Vediamo di fare un esempio, riferendoci alla foto qui sopra: il giocatore ha appena pagato due risorse “ferro” alla banca dopo avere messo la carta con i due lavoratori gialli sullo “stable” (che permette di fare quattro movimenti ed un miglioramento): può così utilizzare la sua azione “miglioramento” sulla carta “Smelter” che vedete al suo fianco (la tessera miglioramento è già in tavola e sarà messa sulla carta, coprendo il primo “rettangolo” in alto). Avrete senz'altro notato che sopra a “Workshop” c’è una carta con un lavoratore giallo ed una freccetta a sinistra: essa è sicuramente arrivata dal giocatore di destra che evidentemente aveva bisogno di una delle tre risorse indicate. A destra della foto vediamo inoltre la carta “negozio” (quella col dorso a strisce colorate) che copre i lavoratori utilizzati in Primavera (si riconoscono dai keyples verdi, ben visibili).

Infatti quando tutte le carte di una stagione sono state utilizzate i giocatori devono fare un po’ di pulizia nel loro villaggio, togliendo tutte le carte “lavoratore” e mettendole sotto al “negozio” (la carta speciale che avevamo ricevuto ad inizio partita): esse verranno... riesumate alla fine della partita ed utilizzate per soddisfare vari obiettivi.

Il gioco prosegue senza variazioni anche in Autunno, quando le carte distribuite saranno otto. Al termine della stagione autunnale i giocatori devono scegliere una delle cinque carte “K” ricevute all'inizio, aggiungendola subito al proprio villaggio: le altre quattro carte vengono invece mescolate con il mazzo invernale e poi si effettuerà una distribuzione finale di nove carte a tutti prima di iniziare l’ultimo turno con il solito draft.



Alcune carte invernali: in alto vediamo quattro diversi tipi di obiettivo, mentre in basso ci sono solo lavoratori.

Da notare che in inverno tutte le carte standard contengono dei lavoratori “blu” mentre le “K” sono esclusivamente degli obiettivi: proviamo ad esaminarne qualcuna aiutandoci con la foto qui sopra.

La prima carta in alto a sinistra ci dice che ogni lotto di 5 risorse possedute dal giocatore assegna 5 PV: se l’edificio viene migliorato (usando una carta “miglioramento” e pagando una qualsiasi tessera “abilità”) quei lotti varranno invece 7 PV ciascuno.

La seconda carta ci dice che per ogni set di tre tessere abilità diverse il giocatore incasserà 7 PV

La terza invece permette di ricevere 1 PV per ogni meeple blu stampato sulle carte lavoratori usate dal giocatore (ed accumulate sotto il negozio)

La quarta infine assegna 1 PV per ogni punto movimento garantito dalle carte “Trasporto/Miglioramento” possedute dal giocatore, oltre a 2 PV per ogni barcone accumulato.



Il villaggio di un giocatore durante il turno invernale, come si capisce dai meeples blu sopra agli edifici. Notare il magazzino a sinistra, con alcune risorse già incamerate, ed anche le tessere “miglioramento” già piazzate sulle carte edificio.

Attenzione però: a fine partita, e prima di iniziare il calcolo dei Punti Vittoria, i giocatori devono prendere tutte le carte nascoste sotto al loro negozio e tutte quelle della fila inferiore del loro villaggio: poi devono assegnarle ai vari obiettivi, sapendo che risorse o carte assegnate ad uno di essi non possono essere più conteggiate per gli altri.

Il calcolo finale dovrà essere eseguito con la procedura che segue:

1. Calcolare il valore delle merci nei vari magazzini (nella foto appena vista, per esempio, il magazzino a sinistra, già “migliorato”, assegnerà 5 PV per ogni coppia di risorse ferro/legno, per cui è certo che il giocatore, nelle ultime mosse, cercherà di utilizzare le azioni produzione e trasporto per aggiungere almeno altri due “legni” nel magazzino);
2. Calcolare il valore degli edifici: quasi tutti quelli “migliorati” hanno un valore da 3 a 5 PV, ma alcuni (come l’ultimo a destra nella foto) hanno un doppio miglioramento e possono dare molti PV extra (nell’esempio 10 PV col miglioramento attuale e 20 PV con il secondo);
3. Ogni tessera “miglioramento” che viene di nuovo migliorata (girandola sul dorso) assegna 1 PV extra al suo possessore. A volte succede che si attivino più miglioramenti insieme ma non si hanno risorse per assegnarli tutti, per cui quelli extra si usano per girare le tessere già in campo;

4. Le carte “K” invernali possono anche dare altri PV extra se vengono soddisfatte le condizioni richieste: la carta in basso a destra nella vecchia foto, per esempio, assegna 7 PV per ogni mucca accoppiata a due oro (e proprio per questo vedete che il giocatore ha una notevole riserva di oro);
5. Le risorse “oro” rimaste inutilizzate infine valgono 1 PV ciascuna.



Le tessere “Miglioramento”: si nota che alcune di esse mostrano la faccia "B" che assegna 1 PV extra.

Qualche considerazione finale

Prima di concludere proviamo a fare qualche considerazione “generale” sul gioco: come abbiamo già anticipato la Primavera è il periodo in cui è assolutamente prioritario mettere da parte il maggior numero di carte “edificio” perché in Autunno ed Inverno non ce ne saranno più a disposizione.

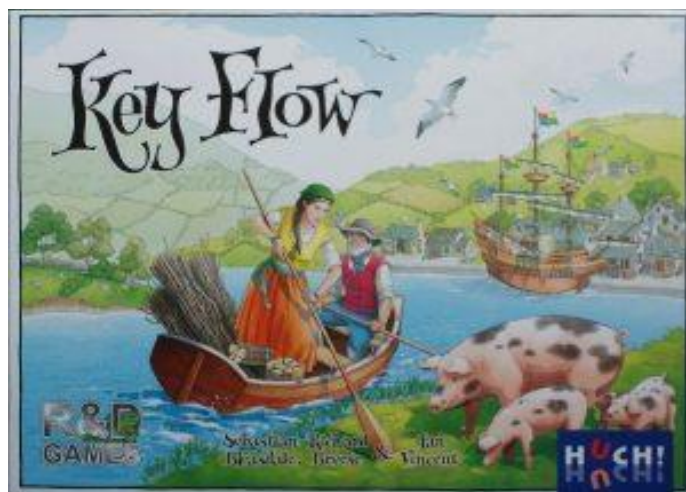
La scelta sul tipo di edifici potrebbe essere già guidata dalle carte “K” invernali ricevute al set-up, soprattutto se una di esse permette di guadagnare molti PV raccogliendo certe combinazioni o un certo numero di risorse: questo significa che durante tutta la partita bisognerà dare la precedenza alle carte che mostrano alcuni animali o alla raccolta delle tessere “abilità” e alla produzione di una o più risorse.



Le tessere “Abilità”.

Molto importante è anche l’acquisizione di una seconda carta “Trasporto/Miglioramento”: la prima infatti permette 1 movimento (3 se migliorata) ed 1 solo miglioramento. Quasi certamente si avrà bisogno di spostare molte risorse, durante la partita, quindi acquisire una carta 2/4, magari con 2 miglioramenti, è un obiettivo, a nostro avviso, prioritario, soprattutto se in autunno/inverno si vorranno acquisire dei magazzini, i quali dovranno essere riempiti trasportando lì le merci.

Tutte le carte “lavoro” hanno inoltre bisogno di uno o più tipi di risorsa (o delle tessere abilità) per essere migliorate: serve dunque una certa attenzione, nella scelta di queste carte, per evitare di prenderne alcune non in linea con la strategia pensata: se, per esempio, ho due edifici che producono ferro e legno e per migliorare un’altra carta mi servono oro e pietra, meglio scegliere un altro edificio, e così via.



La scatola del gioco.

In parole povere bisogna cercare di fare il maggior numero di “combo” per massimizzare le proprie acquisizioni: c’è da dire che, come in tutti i giochi di carte, la cattiva sorte potrebbe rendere difficile la realizzazione del proprio gioco in una fase della partita, ma ecco che ci vengono incontro le carte con le freccette nere. Se dunque uno dei vicini possiede un edificio che produce le risorse che ci servono e che noi non possiamo fabbricare bisognerà cercare di scegliere le carte lavoratori con le frecce giuste ed andare a “pascolare” da lui.

Key Flow è un buon gioco, divertente ed abbastanza interattivo, anche se non inventa nulla di nuovo e chiaramente cerca di sfruttare la notorietà del fratello maggiore, Key Flower, che a suo tempo ebbe un buon successo di pubblico e critica. Se avete già alcuni dei giochi della serie Keydom e se vi sono piaciuti allora non esitate: questo nuovo titolo fa per voi. Non li avete mai provati? Forse questa è l’occasione giusta per “assaggiare” la serie entrando dalla finestra!

Si ringrazia la ditta [RED GLOVE](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione