

GUILDRAFT

Cinque Personaggi in cerca ... di tesori!



Introduzione

La rivista italiana **IO GIOCO** è diventata ormai un appuntamento costante per tutti gli appassionati desiderosi di leggere le ultime notizie sul nostro hobby, Abbiamo ricevuto qualche settimana fa due giochi di carte -**Guildraft** e [Xi'an Prestige \(leggi la recensione\)](#)- che **IO GIOCO** ha deciso di regalare a chi si abbona alla rivista: l'abbonato sceglie uno dei due e può acquistare anche il secondo per qualche euro in più.

Guildraft, ideato da **Diego Cerreti**, è indirizzato a 3-5 giocatori di età dai 9 anni in su, per una durata massima di 10-15 minuti, e quindi si presta molto ad effettuare 2-3 partite una dietro l'altra per vendicare i torti subiti nelle precedenti.

Si tratta in pratica di “assoldare” un certo numero di “personaggi” con i quali si potrà andare poi a caccia di tesori.



I componenti del gioco.

Unboxing

All'interno della scatolina (il gioco è stato realizzato da Modiano, uno dei fabbricanti di carte da gioco più conosciuto in Italia) troviamo cinque tipi di carte:

- I. - 2 carte con il regolamento (stampato su quattro facciate);
- II. - 5 carte con l'immagine di uno zaino (sotto cui mettere i tesori conquistati)
- III. - 4 carte "premio" con quattro diverse immagini di tesori
- IV. - 20 carte "personaggio" (cinque tipi diversi)
- V. - 24 carte "tesoro" (in quattro diversi tipi)

Le carte sono di ottima fattura, resistenti e lavabili, ma come sempre consigliamo di proteggerle con bustine trasparenti se il gioco vi piace e pensate di utilizzarlo spesso.



Il tavolo pronto per iniziare una partita.

Preparazione (Set-Up)

La foto qui sopra vi mostra come apparirà il tavolo da gioco dopo aver eseguito il set-up di **Guildcraft** (da notare che in questo caso il tavolo era stato “apparecchiato” per quattro): al centro vengono messe le carte “Premio”, sotto alle quali vengono inserite, prendendole a caso e senza guardarle, quattro carte tesoro (una per premio); ogni giocatore riceve una carta zaino ed un numero di carte personaggio che dipende da quanti sono i partecipanti (5 carte in quattro, 4 carte in cinque e 3 carte in tre, scartando le ultime due del mazzo).

Inizia ora la fase del “[draft](#)”: ogni giocatore sceglie una carta, la pone coperta sul tavolo davanti a sé e passa le altre al suo vicino di sinistra. Tutti raccolgono le carte ricevute, ne scelgono un’altra e passano le restanti, e così via finché non si ritrovano tutti di nuovo con una mano completa.

A questo punto il mazzo dei tesori viene mescolato e si estraggono tante carte quanti sono i giocatori, ponendole scoperte sul tavolo. La partita vera e propria può iniziare

Il Gioco

Per capire come si gioca a **Guildcraft** è necessario conoscere meglio i protagonisti del gioco: i “personaggi” (vedi foto qui sotto). Nel mazzo ci sono quattro carte per ognuno di essi, e la sola differenza fra loro è il valore numerico:



Le carte Personaggio.

1. **Ladro (sfondo blu):** carte di valore 1-2-3-4 – Sono i personaggi di valore più basso, ma permettono di rubare la carta tesoro di valore più alto quando non ci sono “concorrenti” in campo. In altre parole se la carta “ladro” giocata è l’unica Chi l’ha giocata sceglierà per primo una carta tesoro, seguito in ordine numerico “crescente” dagli avversari. Se invece ci sono in tavola più ladri il loro potere si annulla;
2. **Maga (gialla):** carte 5-6-7-8 – Se la carta Maga giocata è quella di valore più basso della mano corrente il padrone prende TUTTE le carte tesoro, le mischia con un colpo di bacchetta magica e poi le assegna casualmente a tutti i partecipanti;
3. **Guerriero (verde):** carte 9-10-11-12 – Se la carta Guerriero giocata è l’unica in quella mano il giocatore, al termine del turno, può mostrare i suoi muscoli e, dietro minaccia di un severo pestaggio, può scambiare uno a scelta dei suoi tesori con un altro preso a caso da chi ha giocato un Paladino o un Ladro;
4. **Ranger (rossa):** carte 13-14-15-16 – Se la carta Ranger giocata è quella col valore più alto della mano corrente il suo padrone, al termine del turno, può usare il suo charme per scambiare uno dei suoi tesori (naturalmente quello di valore più basso) con uno di quelli messi sotto alle carte premio ad inizio partita:

5. **Paladino (blu)**: carte 17-18-19-20 – Sono le carte più forti e quindi non hanno alcuna caratteristica speciale.



Le carte “tesoro”.

Già che ci siamo diamo un’occhiata anche alle carte “tesoro” di **Guildraft**, di cui vedete qui sopra qualche esempio: i tesori sono di quattro tipi (mappe, pozioni, talismani e scrigni, gli stessi delle carte “premio”) ed ognuno di essi è caratterizzato da un numero bianco (da 1 a 24) stampato su un sigillo di ceralacca rossa. Quel numero indica i Punti Vittoria (PV) che quella carta assegnerà al suo possessore alla fine della partita.

Ora che abbiamo fatto conoscenza con i protagonisti possiamo tornare al nostro gioco: dopo aver pensato cosa fare tutti i giocatori posano in tavola (coperta) una carta personaggio. Le carte vengono poi girate contemporaneamente e chi ha utilizzato quella di valore più alto sceglie per primo il tesoro da mettere dentro lo zaino: gli altri giocatori effettuano la loro scelta in ordine “decrecente” secondo il valore del personaggio da loro giocato. Se però uno (e solo uno) dei giocatori ha usato una carta “ladro” si inverte tutto: sarà infatti il ladro a scegliere per primo il tesoro e poi seguiranno gli altri in ordine “crescente”.



Esempio di gioco con il ladro che ha effettuato un buon colpo.

Nella foto qui sopra, per esempio, è stato giocato un solo “ladro, quindi sarà lui, se vuole, a prendere la pozione da 23 PV, seguito dal Ranger 14 (che si accaparrerà la pozione da 18 PV) e dagli altri: in questo caso il Paladino dovrà accontentarsi di uno scrigno quasi vuoto (solo 5 PV).

I personaggi giocati vengono infine accantonati (ogni giocatore ha una sua pila degli scarti), ma prima di effettuare questa operazione si verifica se in tavola c'è un solo Guerriero (in tal caso potrà scambiare uno dei suoi tesori con un altro appartenente al ladro o al paladino) oppure se il Ranger è la carta di valore più alto (e potrà scambiare un suo tesoro con uno preso sotto ad una carta premio).



Altro esempio, ma questa volta è il guerriero a gioire.

Nell'esempio della foto sopra invece le cose sono cambiate: il paladino 18 potrà prendere lo scrigno da 20 PV, mentre il paladino 17 si dovrà accontentare di una pozione da 7 PV: il Ranger 13, non essendo la carta di maggior valore, potrà prendere il talismano da 3 PV, ed al guerriero spetta la pozione da 2 PV. Essendoci tuttavia un solo guerriero in gioco il suo possessore potrà dare la pozione appena ricevuta ad uno dei paladini (quasi certamente al paladino 18) in cambio di un tesoro, preso a caso fra le carte da lui guadagnate precedentemente: se questa fosse stata la prima mano, per esempio, al guerriero andrebbe "automaticamente" lo scrigno da 20 PV.

Ad ogni nuovo giro, e fino ad esaurimento delle carte, si procede allo stesso modo, scegliendo e giocando un personaggio, assegnando i tesori, verificando eventuali casi speciali, e così via.

Prima di passare al calcolo finale dei punti i giocatori scoprono le carte tesoro guadagnate e le dividono per tipo in modo da verificare chi ha la maggioranza in ognuno di essi: il “vincitore” si aggiudica la carta nascosta ad inizio partita sotto al “premio” di quel tipo. In caso di parità di carte (e non dei PV stampati sulle carte) nessuno si aggiudica il premio.



Esempio di assegnazione dei tesori premio a fine partita.

Se guardiamo alla foto qui sopra, scattata alla fine di una partita, possiamo notare che il giocatore di sinistra, con tre talismani, si aggiudica il “premio dei talismani”; il suo collega in basso, si aggiudica invece il “premio degli scrigni” e quello delle “pozioni” con sole due carte per tipo; i giocatori in alto e a destra, pur avendo due carte “mappa” ciascuno, non ottengono nulla perché in caso di parità di carte il premio non viene assegnato.

Questo punto non è chiarissimo nel regolamento e le carte “premio” si limitano a dire: “chi ha la maggioranza di XXX sia aggiudica ...”. Riteniamo che la nostra interpretazione sia comunque quella “giusta” per evitare di favorire troppo chi ha già collezionato carte di grande valore. A fine partita tutti sommano i PV delle carte tesoro in loro possesso e chi ha il totale più alto viene dichiarato vincitore.

Qualche considerazione finale

Avrete ormai compreso che **Guildraft** è un gioco dalla meccanica davvero semplice e adatta a tutte le circostanze ed a tutti i tipi di giocatori, purché ci si sieda al tavolo con la voglia di divertirsi senza fare calcoli o programmi, cercando soprattutto di interagire (sempre per danneggiarli, ovviamente) con gli altri partecipanti.



Le carte con il regolamento.

Se poi il tavolo è occupato da giocatori più esperti allora entrano in ballo altri fattori, fra cui un po' di memoria (per ricordare quali carte importanti sono già state usate) in modo da sfruttare i "poteri" di quelle che abbiamo ancora in mano. Sapere, per esempio, che il nostro ladro è l'unico rimasto in gioco ci permetterà di sfruttarlo di fronte ad un tesoro di grande valore.

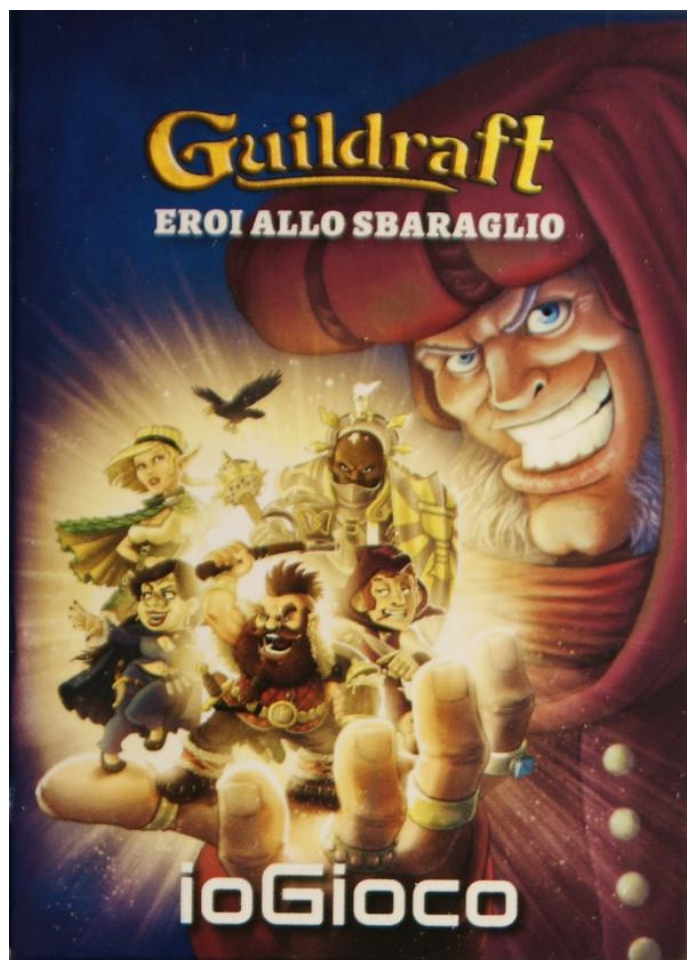
Se poi durante il draft iniziale un giocatore è riuscito a raccogliere, per esempio, tre guerrieri (cosa capitata spesso nelle ultime partite test) sarà certo di poterne sfruttare almeno due per sbarazzarsi di qualche cianfrusaglia e cercare di rubare una carta di buon valore a paladini o ladri.

Se ne deduce che l'interesse maggiore del gioco è quello di riuscire a sfruttare al meglio i poteri speciali dei propri personaggi, anche se dovete prepararvi a rimanere frustrati in molti casi perché un avversario avrà avuto la vostra stessa idea, annullando così i poteri di entrambi (ladro o guerriero).



Non dimentichiamoci delle carte tesoro nascoste all'inizio della partita sotto le quattro carte premio: la sorte qui potrebbe essere generosa (con tesori di buon valore) o beffarda (con carte da pochissimi PV), ma comunque vale sempre la pena di provare ad aggiudicarsene almeno una.

A questo scopo dunque, durante la partita, bisognerà ricordare che tipo di tesori abbiamo già acquisito, cercando di prenderne altri uguali anche a costo di rinunciare a 2-3 PV di differenza (scegliendo cioè dal tavolo una carta tesoro di minor valore di quella più forte, ma che ha il simbolo che volete collezionare). Non stiamo dicendo ovviamente di rinunciare a prendere una carta da 20-22 PV, ma se sono disponibili una carta da 8-10 PV ed una (del nostro tipo) da 6-8 PV suggeriamo di prendere quest'ultima, soprattutto se è la terza della vostra collezione.



La scatola di Guildraft.

Con tre carte di un tipo si è quasi certi di poter ottenere una maggioranza (ogni tesoro infatti è riprodotto 6 volte soltanto, pur con valori di PV diversi) mentre con due soltanto la cosa diventa “possibile” ma molto incerta (vedere l’esempio che abbiamo fatto prima) e soprattutto con il rischio di pareggiare e quindi non prendere nulla.

Concludendo

Il meccanismo di **Guildraft** ricorda un po’ il gioco “For sale” di Reiner Knizia: non so quanti di voi lo abbiano provato, ma se vi piacerà questo vi consigliamo di procurarvene una copia, visto che è stato recentemente ristampato.

Guildraft risulta divertente e adatto a tutti che, grazie al fatto che è allegato ad un abbonamento ad IO GIOCO, speriamo si diffonda rapidamente e conduca nuovi ... adepti al nostro hobby.

"Si ringrazia la ditta AKTIA srl (editrice della rivista IO GIOCO) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".