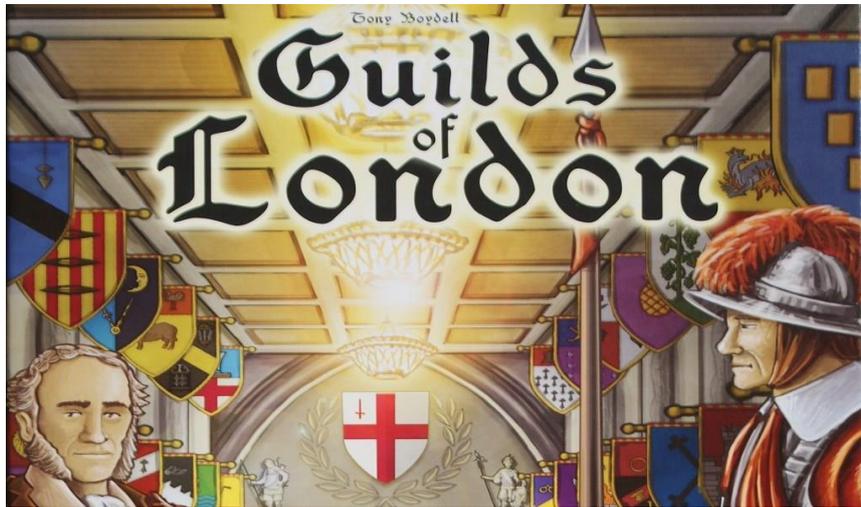


# GUILDS OF LONDON

Chi diventerà “Maestro” delle Gilde inglesi?



## Introduzione

Guilds of London vi vedrà impegnati a promuovere i vostri rappresentanti come "Mastri" delle diverse Gilde della Londra tardo medievale.

## Unboxing



I Componenti.

Aperto la scatola si nota subito la mancanza del tabellone che sarà in realtà costruito un po' alla volta utilizzando un certo numero delle 40 grandi tessere Gilda (70x70 mm) fornite.

Completano la confezione una piccola plancia (in formato A4) per il calcolo dei punteggi, le carte "Ricompensa del Sindaco" (che altro non sono che gli obiettivi per i giocatori), la tessera "Piantagione", 105 carte "Azione", 64 lavoratori (16 segnalini di legno per ogni colore), 8 lavoratori neutrali (di legno nero) ed altri accessori di cui parleremo nel corso della recensione.

La realizzazione è stata fatta con materiali robusti e funzionali ma forse con una grafica un poco carente di originalità. Le carte "azione" sono suddivise in 5 gruppi, in base al colore del fondo e dello standardo che appare in ognuna di esse. Ogni colore ha una certa "specializzazione":

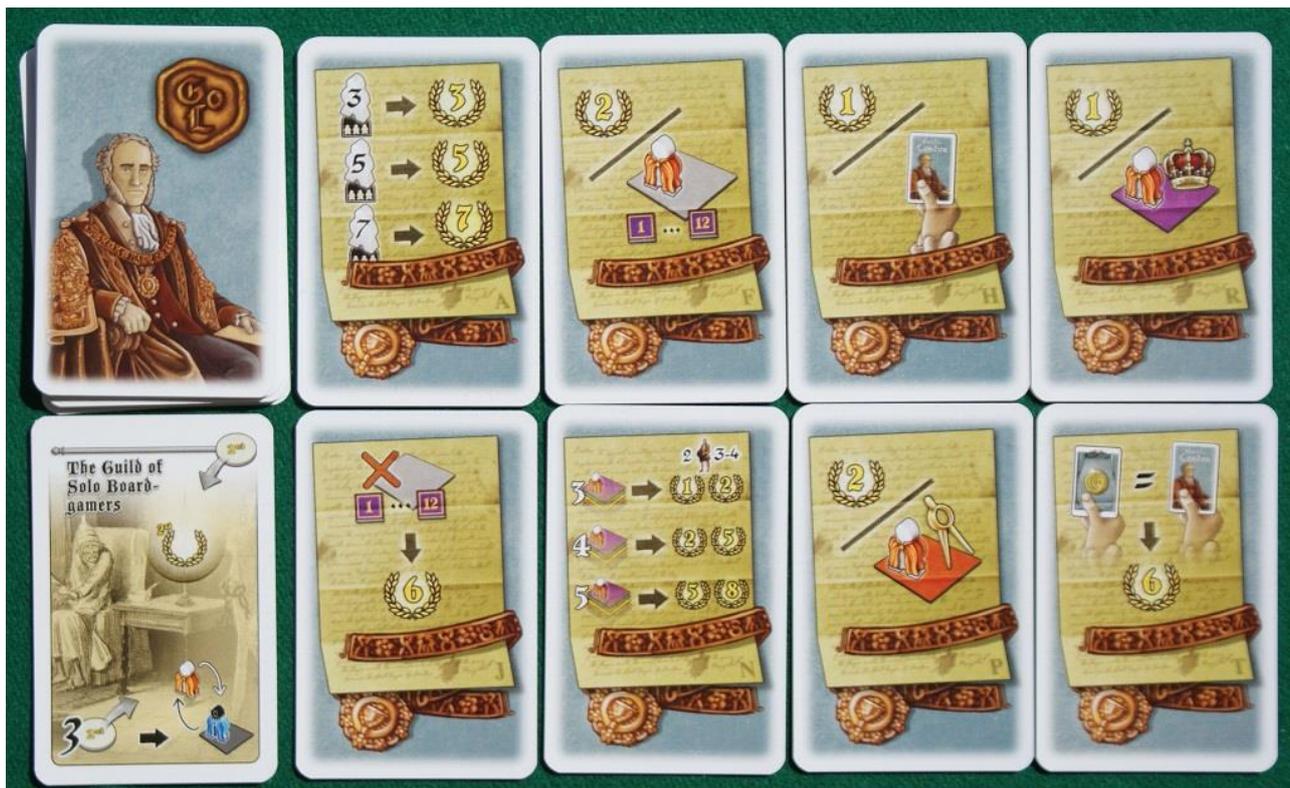
- blu: trasferimenti da o per la piantagione,
- gialle: per mettere in gioco nuovi lavoratori, colorati o neri,
- verdi: per acquisire nuove carte azione a fine turno,
- rosse: per muovere i lavoratori sul tabellone
- viola: le più "flessibili" con diversi effetti.



Le carte "Azione" viola.

Nell'esempio della foto qui sopra possiamo vedere alcuni di questi effetti: la prima in alto a sinistra fa spostare la pedina del "Sacrestano" (così lo chiama la traduzione, ma forse "Messo" sarebbe stata la traduzione più giusta) su una gilda "gialla" ed assegna 1 Punto Vittoria (PV); l'ultima in alto a destra permette di utilizzare tutte le carte come se fossero "gialle"; la prima in basso a sinistra assegna 4 PV, ecc. Purtroppo, nelle prime partite, un tale quantità di icone rallenta notevolmente il gioco perché costringe tutti ad andare a cercare l'uso delle carte ricevute su un'apposita tabella dove purtroppo ci sono alcuni errori ed omissioni. Tutto si risolve con un po' di logica e per similitudine anche se serve una certa di pazienza.

Discorso analogo anche per le carte "Obiettivo" (le ricompense del sindaco) che però non sono illustrate sulla tabella riassuntiva. Vengono identificate da una lettera (da "A" a "U") che ritroviamo in ogni riga di una tabella con la spiegazione della ricompensa che si otterrà a fine partita.



Le carte Ricompensa del Sindaco.

Così per esempio, la carta in alto a sinistra (A) nella foto qui sopra indica che il giocatore riceverà 3/5/7 PV se avrà a fine partita 3/5/7 lavoratori in Municipio; l'ultima in alto a destra (R) indica che il giocatore otterrà 1 PV (ma qui ci resta qualche dubbio, visto che tutte le altre di quel tipo assegnano 2 PV) per ogni Maestro del suo colore su una gilda viola; l'ultima in basso a destra (T) assegna 6 PV al giocatore se ha in mano un ugual numero di carte azione e di carte sindaco a fine partita; ecc.

Anche il formarsi della mappa richiede perizia e pazienza. Durante la partita si dovranno aggiungere tessere a quelle posate inizialmente, girare quelle risolte (spostando tutti i lavoratori), fare attenzione alla differenza fra lavoratori semplici e "Maestri", ecc. quindi il "tabellone" subirà inevitabilmente spostamenti non voluti.

### Preparazione (Set-Up)

Ad inizio partita vengono messe in campo le due tessere "Municipio" e, alla loro destra, la tessera "speciale" Chiesa di San Lorenzo. Poi, attorno al municipio, si piazzano altre 9 tessere (prese a caso dalla riserva) sulle quali deve essere posizionato un gettone "Ricompensa per il secondo giocatore", anch'esso preso a caso da un'apposita riserva.



Ecco come si presenta il tabellone ad inizio partita.

Ogni giocatore sposta 4 lavoratori sulle tessere municipio. La pedina del "Sacrestano" (un segnalino di legno argentato) viene messa sulla tessera col valore più basso (nella nostra foto lo intravediamo in basso a destra, sulla tessera n° 11). A questo punto vengono mescolate tutte le carte azione, distribuendone 6 ad ogni giocatore, e le carte "Ricompensa del Sindaco", dandone 3 ad ognuno.

Il resto del mazzo del Sindaco viene posizionato sull'apposito spazio della plancia del punteggio: su questa plancia vengono anche messi la tessera "piantagione" (scegliendo o sorteggiando uno dei due lati), 2 lavoratori "neutrali" (di colore nero) per ogni partecipante ed un dischetto nero (marcatempo) per seguire l'avanzamento dei turni.



La plancia dei punteggi ad inizio partita.

Infine si sorteggia l'ordine di gioco del primo turno e si mettono i dischetti colorati dei giocatori sulla plancia dei punteggi negli appositi cerchietti. Tutti guardano le loro carte e scelgono una delle tre ricompense, rimettendo le altre sotto il mazzo del Sindaco.

## Il Gioco

Al proprio turno (che, a parte il primo, si esegue in ordine di punteggio, dal più alto al più basso) ogni giocatore può effettuare una delle seguenti azioni:

- Giocare una o più carte per portare nuovi lavoratori dalla sua riserva al Municipio;
- Giocare una o più carte per spostare un lavoratore dal Municipio o da qualsiasi tessera su altre con lo stendardo del colore delle carte giocate;
- Giocare una o più carte per utilizzarne le abilità speciali, pagandone il costo (da 0 a 2 monete): sul retro di ogni carta è in effetti stampata una moneta, per cui per giocare le abilità speciali si pagheranno 0-2 carte extra.

A fine turno il giocatore pescherà 2 carte (se ne ha giocata qualcuna) oppure 4 nuove carte (se non ha fatto azioni) e le aggiungerà alla sua mano fino ad averne un massimo di 7 (quelle in eccesso saranno scartate).

La meccanica principale del gioco si basa ovviamente sull'assegnazione delle Gilde: ogni Gilda di Londra è rappresentata su una delle apposite tessere, ma solo tre di esse hanno dato l'autorizzazione all'autore per riprodurre il loro "stemma" originale (i "Paviors", ovvero i lastricatori delle strade, gli "Apothecaries", ovvero i farmacisti, ed i "Master Mariners", cioè i Comandanti delle navi): tutti gli





Altre tessere Gilda.

Una volta aggiudicata, la tessera viene girata sul dorso a mostrare lo scudetto di quella Gilda: tutti i lavoratori tornano in Municipio, ad esclusione di uno del colore del giocatore che si è aggiudicato la tessera stessa, Da quel momento, questo lavoratore viene considerato un "Maestro". Assegnati i "premi" si procede con la prossima tessera.

Terminate le assegnazioni si muove il marcatempo in avanti di una casella, si verifica il nuovo ordine (partendo sempre col giocatore con il punteggio più alto) e si ricomincia tutta la procedura spostando il Sacrestano sulla nuova tessera col numero più basso.

Ogni volta che il marcatempo arriva su un cerchietto grigio (quindi, per esempio, ogni tre turni nel gioco in 3-4) alla fine si esegue anche una fase supplementare durante la quale vengono assegnati i PV ed i bonus a chi ha la maggioranza (ed il secondo posto) sulla piantagione e si aggiungono 5 nuove tessere al "tabellone". Così pian piano l'area di gioco si allarga, vengono assegnate nuove Gilde e la situazione si presenta, più o meno, come si vede nella foto sottostante nella quale, per maggiore chiarezza, sono stati "stesi" tutti i Maestri già in gioco.



Fase mediana di una partita in corso.

Al raggiungimento dell'ultimo turno (il 12° in quattro, il 15° in tre, ecc.) la partita si chiude, si tolgono tutti i lavoratori ed i gettoni ricompensa dalle tessere non assegnate e si scoprono le carte obiettivo (le Ricompense del sindaco) per assegnare i relativi PV. Infine per ogni coppia di gilde adiacenti da loro controllate i giocatori ricevono 1 PV supplementare. Chi ha il totale più alto oltre a vincere la partita sarà sicuramente insignito del titolo di Grande Maestro delle Gilde di Londra.

### Bottom Line

Il cuore di Guilds of London sta proprio nella possibilità di effettuare delle "combinazioni" vincenti: dunque i giocatori all'inizio saranno guidati dall'obiettivo scelto e cercheranno di ottimizzare il loro punteggio occupando in fretta le Gilde menzionate dalla ricompensa del Sindaco. Naturalmente nel corso della partita sarà necessario prendere altri obiettivi, cercando di scegliere quelli più compatibili con la strategia già in atto, e quindi adattare di conseguenza il proprio gioco.

I primi 10-15 minuti della partita verranno spesi solitamente in "religioso" silenzio mentre tutti leggeranno attentamente le schede riassuntive per comprendere appieno il significato delle carte ricevute e decideranno, in base ai possibili "collegamenti", quale obiettivo conservare.

Guilds of London - Foglio Aiuto		Guilds of London - Foglio Aiuto	
	Spiega il sacramento su qualsiasi gilda ancora in mano alle altre e a tua scelta.		Qualsiasi 3 punti vittoria se hai aggiunto il 4 e più membri della gilda in questo turno.
	Ogni volta che mostri un membro della gilda in questo turno, puoi muovere 2 o 3 mazzi, ancora non considerati, in topologia della carta.		Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Mostra 1 tuo membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Mostra 2 tuoi membri a mano della gilda su una mano in mano, a tua scelta. Devono generare da te ogni altro.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Mostra 3 tuoi membri della gilda, non sul Mastro, nella mano generale, se lo fa, scegli un qualsiasi giocatore che perde 1 punto vittoria.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Effetto immediato: sposta un qualsiasi membro della tua gilda (non di maggioranza, votazione e ricompensa).
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera una gilda in mano: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 2 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 3 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 4 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 5 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 6 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 7 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 8 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 9 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 10 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 11 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 12 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 13 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 14 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 15 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 16 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.
	Spiega un membro della gilda su qualsiasi gilda in mano.		Considera 17 gilda che controlla: muovi i suoi mazzi anche se non è ancora sufficiente per vincere su di essa.

Le tabelle riassuntive.

Sfortunatamente, come accade generalmente in tutti i giochi di carte ed in particolar modo quando esse devono essere sfruttate in combinazione con altre, se la Dea bendata non è per lo meno "neutrale" le cose potrebbero andare decisamente male: purtroppo nei nostri test abbiamo assistito a casi in cui un giocatore non riusciva ad ottenere il controllo delle Gilde che gli servivano per la cronica mancanza di carte adatte a spostare i suoi lavoratori su quelle tessere. Alcune carte "viola" possono aiutare a risolvere situazioni decisamente sfortunate, ma anche in questo caso bisogna riuscire a trovarle, solitamente saltando un turno (per pescare 4 nuove carte) e scartando quelle praticamente inutili: in questo modo spesso si raddrizzano delle situazioni veramente negative, ma si perdono turni preziosi che gli avversari normalmente utilizzano per occupare posizioni favorevoli.



I lavoratori.

D'altra parte se la sorte è particolarmente benigna è possibile realizzare attacchi improvvisi (in particolare quando si è ultimi a giocare) con i quali si può prendere possesso di 1-2 tessere senza che gli avversari possano più reagire: bisogna ovviamente costruire una mano di carte adatta, ma alcune combinazioni di carte gialle permettono di portare 3-4 lavoratori in campo che poi possono essere trasferiti con le carte adatte (o sfruttando le abilità delle rosse) in tessere pronte per essere assegnate

Non è così facile, ma normalmente in una partita accade sicuramente 3-4 volte, lasciando di stucco chi ormai aveva considerato come sue alcune tessere ed evitato di aggiungere lavoratori extra per garantirsi il loro possesso. C'è però un altro modo per mettere in crisi gli avversari, quello di accumulare un po' di lavoratori neutrali (o "ominini neri", come li abbiamo soprannominati noi, reminiscenti delle paure infantili, visto che è proprio questo il loro scopo): al momento della risoluzione di una tessera chiunque può utilizzare uno o più omini neri sostituendoli a quelli colorati.



I lavoratori neutrali ed il Sacrestano.

Facciamo un esempio: su una tessera da "4" ci sono 4 gialli, 3 azzurri ed 1 rosso. Durante la fase di risoluzione il giocatore azzurro, l'unico ad avere lavoratori neutrali, sostituisce due gialli con i neri e la situazione cambia in questo modo: 3 azzurri, 2 gialli, 2 neri ed 1 rosso. L'azzurro guadagna così la maggioranza ed i relativi bonus, ed al giallo non resta che il premio di consolazione (secondo posto).



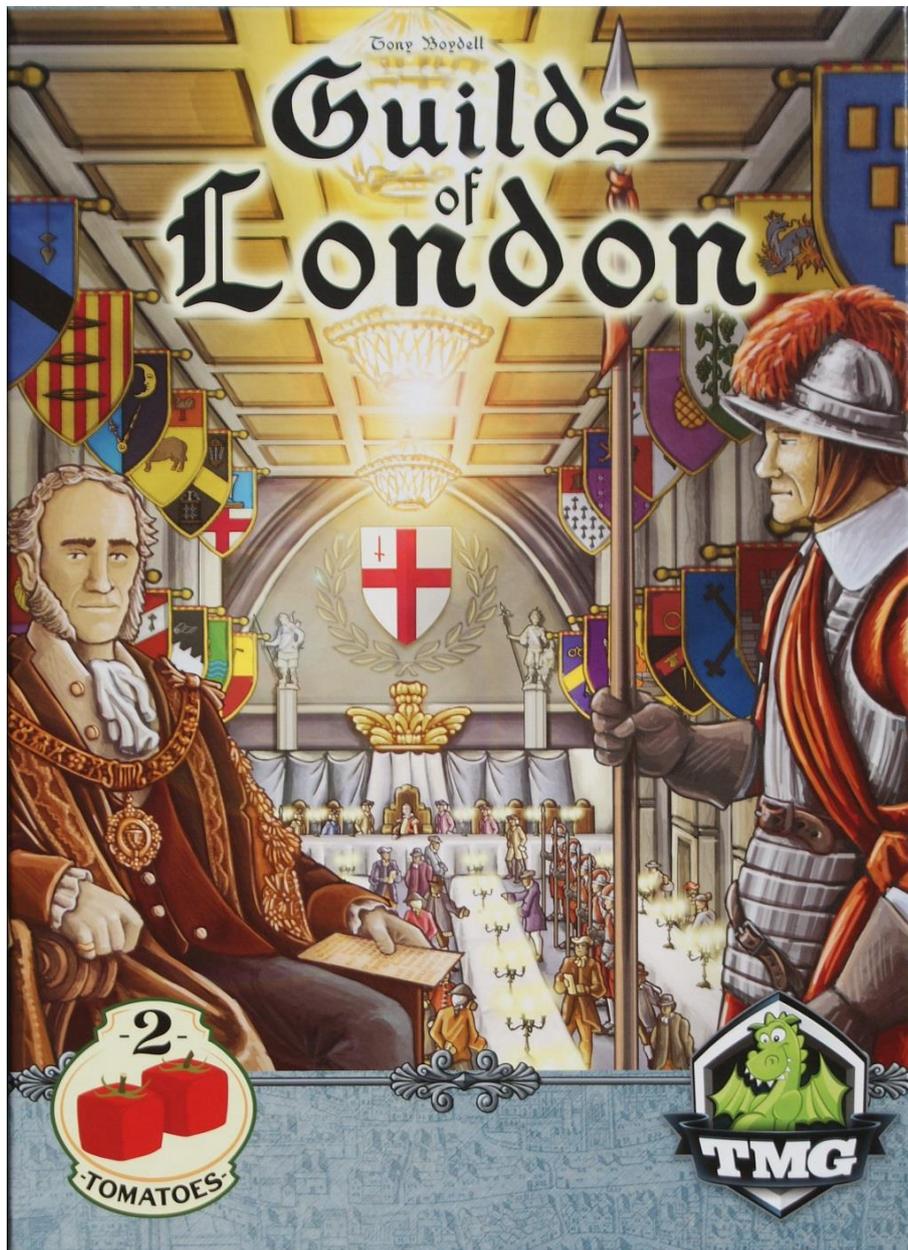
Le tessere speciali, a sinistra della foto. In basso a destra le due tessere del Municipio e, alla sinistra dell'Università, la piantagione.

Nel gioco sono presenti anche 5 tessere "speciali" che rappresentano edifici importanti della Londra dell'epoca e una di esse, la Chiesa di San Lorenzo, viene posizionata in tavola ad inizio partita. Ottenere il controllo di queste tessere significa avere un vantaggio immediato (St. Lawrence assegna 4 carte extra, Company Hall regala 1-2 lavoratori neutrali) oppure permanente (University of London permette di tenere 8 carte in mano, Gog & Magog permette di vincere tutti i pareggi ed è quindi molto potente) mentre l'ultima vale solo a fine partita (il "colore" di Lord Mayor Parade viene infatti scelto dal giocatore al momento del conteggio degli obiettivi).

Tutto sommato la difficoltà di Guilds of London non sarebbe così alta da spaventare anche i giocatori saltuari, ma la necessità di imparare bene l'uso delle varie icone può spaventare più d'un giocatore, e soprattutto chi non è abituato a ragionare in termini di "combinazioni". Durante la partita normalmente non ci sono tempi morti, perché mentre gli altri giocano è possibile pensare in anticipo a cosa fare, tuttavia se al tavolo siedono giocatori che hanno l'abitudine di valutare attentamente ogni possibile combinazione il rischio di paralisi da analisi diventa concreto e riduce notevolmente il piacere della partita.

Suggerisco quindi a questi giocatori di provare il gioco "in solitario": è previsto infatti un apposita sezione del regolamento che permette di giocare in due contro "Boris", un avversario virtuale che eseguirà ogni turno per secondo mettendo tre lavoratori in campo e pescando 3 carte a caso dal

mazzo delle azioni. Ogni carta viene confrontata con lo standardo della tessera col Sacrestano: se hanno lo stesso colore un lavoratore di Boris viene messo sulla tessera, altrimenti verrà posizionato sulla prima tessera con quel colore in senso orario, partendo sempre dal sacrestano.



La scatola del gioco.

La risoluzione delle tessere avverrà ogni due turni (la partita ne conta 16 in totale) e le ricompense sono assegnate regolarmente (ma Boris può avere solo PV e non i bonus aggiuntivi); prima di passare al turno successivo si neutralizza la tessera con il sacrestano, assegnando i suoi PV a Boris.

Si ringrazia [GiochiX](#) per aver reso disponibile la copia di valutazione del gioco.

- Titolo originale: Guilds of London
- Tipo: Combinazione di carte, piazzamento lavoratori e maggioranze.
- Giocatori: 1-4
- Età: 14+
- Durata: 60-120 minuti