

PALADINS OF THE WESTERN KINGDOM

Se gli architetti abbelliscono i Paladini difendono dalle invasioni

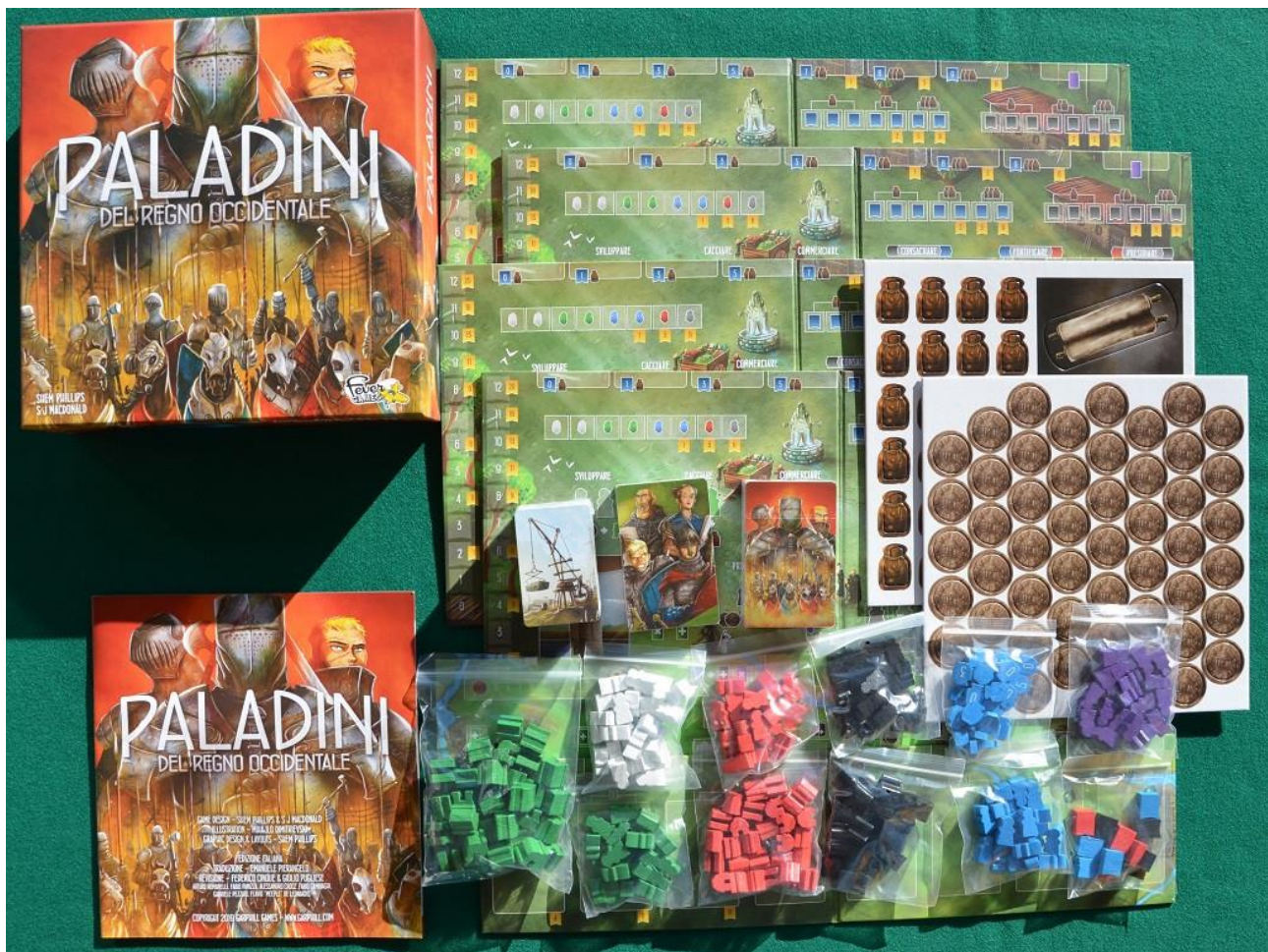


Introduzione

Avendo giocato ed apprezzato “**Architetti del Regno Occidentale**” eravamo davvero ansiosi di provare la nuova fatica di Shem Phillips e Sam Macdonald ed il loro **Paladini del Regno Occidentale** ci ha convinti, al punto che ci sembra addirittura migliore del predecessore anche se, giocando soprattutto su delle plance personali, si è persa una parte della interattività diretta fra i giocatori.

Il gioco è distribuito in Italia, completamente tradotto nella nostra lingua, da [Fever Games](#) ed è consigliato per 1-4 giocatori di età superiore o uguale a 12 anni e per una durata di circa due ore (conoscendo le regole).

Fin dal primo sguardo alla scatola ed ai componenti si capisce che anche l’artista che ha eseguito le illustrazioni è lo stesso del volume precedente: in effetti il macedone **Mihajlo Dimitrievski** è lo stesso che ha curato la parte artistica di **Architetti del Regno Occidentale** e della saga **North Sea (Raiders ed Explorers)** e lo si riconosce dallo stile usato, una via di mezzo fra il realistico ed il cartoon.



I component.

Unboxing

“Soppesando” la scatola di **Paladini del Regno Occidentale** si "sente" che è stata ben riempita, ed in effetti una volta sollevato il coperchio la nostra impressione non è affatto smentita. Manca un tabellone vero e proprio, sostituito da una plancia lunga e stretta in due parti (da posare in tavola affiancate) che viene usata per disporre ed ordinare tutte le carte, ma ci sono invece quattro grandi plance personali (pieghevoli) su cui sono state stampate tutte le azioni disponibili.

Due fustelle ci forniscono le “risorse” del gioco, “monete” e “sacchetti di provviste”, da defustellare con un po’ di attenzione. Due mazzi di carte (di diverse dimensioni: 116 di dimensioni 54x86 mm e 113 di 44x67 mm) ci procureranno i “mezzi” indispensabili al gioco mentre il resto della componentistica è costituito da 240 segnalini di legno colorato (vedremo a cosa serviranno più avanti nella descrizione).

Tutto il materiale è di buona fattura e perfettamente adatto al compito per cui è stato realizzato.



Set-up.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up di **Paladini del Regno Occidentale** è abbastanza articolato, per cui cercheremo di schematizzarlo nella maniera più riassuntiva possibile (con l'aiuto della foto che vedete qui sopra) cercando comunque di restare comprensibili ai lettori, soprattutto perché la disposizione sul tavolo è molto importante.

Innanzitutto si monta la plancia centrale (che da ora in poi chiameremo “tabellone”) sulla quale verranno posate 8 carte del Re (una per ogni turno): le prime tre (con il sigillo "rosso") indicano degli obiettivi da verificare a fine partita e le altre cinque (sigillo verde) delle azioni complementari (più forti di quelle base). Accanto al tabellone si piazzano 8 monete (tasse) e le altre carte, tutte in mazzetti separati e a disposizione dei giocatori: cittadini, mura, debiti, sospetti, taverna ed invasori. Nella parte destra del tabellone ci sono infine delle caselle “bonus” da utilizzare coprendole con i segnalini ottenuti dalle azioni “consacrare” o “presidiare” (che vedremo più avanti).

I giocatori ricevono invece una plancia personale, 3 monete, un sacchetto di provviste, un mazzetto di 12 carte “Paladino” (uguali per tutti), 8 segnalini “Officina” (di colore verde), 7 “Monaci” (neri), 7 “Avamposti” (rossi), 7 “Giare” (blu) e 3 “Caratteristiche” (rossa per la guerra, nera per la religione e blu per la conoscenza). Tutti i segnalini sono da posizionare sulla plancia nelle apposite caselle (come vedete qui sotto).



La plancia personale.

Dobbiamo soffermarci un attimo sulla plancia perché è il vero cuore del gioco, e per farlo utilizzeremo come riferimento la fotografia qui sopra. Sulla parte sinistra troviamo le azioni che potremo definire “preparatorie” mentre a destra abbiamo quelle realmente “operative”.

In alto, a partire da sinistra, verranno inserite le carte “mura” acquisite durante il gioco, mentre in basso si metteranno le carte “invasore” convertite dal giocatore. Vedremo fra poco come utilizzare le singole postazioni e quali “lavoratori” saranno necessari.

Per completare la preparazione di **Paladini del Regno Occidentale** si devono dividere i “lavoratori” per colore: 22 bianchi (gli operai), 18 verdi (esploratori), 18 blu (mercanti), 18 rossi (soldati), 18 neri (sacerdoti) e 18 viola (i “criminali”, ovvero dei veri e propri Jolly).

Il Gioco

Dopo aver definito il Primo giocatore (che riceve l’apposita tessera) tutti devono mescolare le loro 12 carte “paladino” per formare un mazzo della riserva: poi prendono le prime tre carte e ne scelgono una (da posare scoperta nell’apposito riquadro della plancia personale) che determinerà i primi due lavoratori (del colore indicato) da prendere dalla riserva comune e in quali “campi” (militare, religioso o della conoscenza) il giocatore otterrà un aumento “provvisorio” delle sue caratteristiche. Le due carte non scelte vengono rimesse nel mazzo della riserva, una sotto ed una in cima. Da notare che ogni Paladino assegna anche un vantaggio speciale al suo possessore per l’intero turno e spesso questo bonus è il fattore che determina la scelta della carta. A fine turno la carta verrà tolta definitivamente dal gioco.



Alcune carte Paladino: in alto a sinistra ci sono i lavoratori da prelevare ed i punti “provvisori” delle caratteristiche. La scritta in basso indica invece il vantaggio che i giocatori avranno in quel turno grazie a quel paladino.

Fatto ciò ed in ordine inverso di turno, i giocatori scelgono una delle cinque carte “cittadino” esposte di fianco al tabellone, ottenendo così altri quattro lavoratori (sempre del colore indicato dalla carta): chi ne sceglie una con dei lavoratori “viola” è obbligato a prendere una o più carte “sospetto” (anch’esse di colore viola) girandole immediatamente per vedere se gli regalano una o più monete (da prelevare dalla riserva iniziale delle tasse, ovvero dalle 8 monete poste inizialmente a fianco del tabellone).



L’accoppiata Paladino+Taverna per ottenere i lavoratori che si vedono sulle carte.

Se la riserva di monete si esaurisce bisogna eseguire immediatamente una fase di “inquisizione”: il giocatore col maggior numero di carte “sospetto” riceve un “Debito” (ovvero 3 PV in meno a fine partita, se non viene saldato) ma può scartare la metà delle carte sospetto in suo possesso.

A questo punto si procede in ordine di turno con i giocatori che eseguono un’azione a rotazione sfruttando i lavoratori acquisiti. Con l’aiuto di un’altra fotografia della plancia personale (questa volta “nuda”) proviamo ad elencare rapidamente le 12 azioni possibili:



La plancia personale “vuota” per meglio visualizzare le azioni possibili).

ZONA PREPARATORIA (a sinistra della plancia).

1. Sviluppare: Con 2 lavoratori qualsiasi e 4 monete è possibile costruire un’officina e mettere dunque un segnalino verde su uno spazio della parte “operativa” per ridurre di un lavoratore (per il resto della partita) il numero necessario per eseguire l’azione scelta;
2. Cacciare: con un lavoratore qualsiasi si ottiene 1 provvista, ma aggiungendo anche un lavoratore verde se ne incassano 3 in totale;
3. Commerciare: con un lavoratore qualsiasi si ottiene 1 moneta, ma aggiungendo anche un lavoratore blu se ne incassano 3 in totale;
4. Ingaggiare: con un lavoratore qualsiasi è possibile prendere una carta “cittadino” (pagando le monete indicate sul tabellone) ed utilizzare il suo bonus provvisorio (stampato in alto a destra della carta). Aggiungendo un lavoratore rosso si preleva la carta e la si mette sotto alla propria plancia per ottenere un bonus permanente;
5. Pregare: con un lavoratore nero e 2 monete è possibile svuotare un luogo qualsiasi (rimettendo nella riserva generale i lavoratori usati per l’azione) in modo da poterlo utilizzare nuovamente;
6. Cospirare: qui si può posare un lavoratore qualsiasi per trasformarlo in un “criminale” (viola, quindi un jolly), pescando come al solito una carta sospetto;

ZONA OPERATIVA (a destra della plancia).

7. Consacrare: con un lavoratore verde, uno nero ed uno qualsiasi (e pagando 1-3 provviste) è possibile prendere un monaco (segnalino nero) e spostarlo sul tabellone, in una casella bonus che sia abbinata ad un valore di “conoscenza religiosa” uguale o inferiore a quella attuale del giocatore (somma del segnalino conoscenza e del bonus dato dal paladino). Ogni monaco utilizzato fa inoltre avanzare di una casella la caratteristica “conoscenza” (blu);
8. Fortificare: usando un lavoratore verde, uno blu ed uno qualsiasi (e pagando 1-3 provviste) si prende una carta “Fortificazione” e la si mette sotto il bordo superiore della plancia personale (da sinistra verso destra), incassando il bonus indicato sulla carta stessa (che comprende sempre un avanzamento della caratteristica militare);
9. Presidiare: con un lavoratore blu, uno rosso ed uno qualsiasi (e pagando 1-3 provviste) è possibile prendere un “presidio” (segnalino rosso) e spostarlo sul tabellone, in una casella

- bonus che sia abbinata ad un valore di “conoscenza militare” uguale o inferiore a quella attuale del giocatore. Ogni presidio utilizzato fa inoltre avanzare di una casella la caratteristica “religiosa” (nero);
10. Assolvere: Con un lavoratore nero, uno blu ed uno qualsiasi (e pagando 1-3 monete) si sposta un segnalino “giara” (blu) su uno dei 10 spazi “bonus” stampati proprio di fianco. Inoltre si elimina una carta “sospetto” dalla propria mano e si avanza di una casella nella caratteristica “religiosa” (nero);
 11. Attaccare: con un lavoratore verde, uno rosso ed uno qualsiasi si può eseguire un attacco contro una delle carte “invasore”: l’importante è che il valore della caratteristica militare sia uguale o superiore alla “forza” dell’invasore. In tal caso il giocatore incassa subito la ricompensa indicata in alto a destra nella carta (che comprende sempre anche un avanzamento nella caratteristica “conoscenza” blu);
 12. Convertire: con un lavoratore rosso e due qualsiasi infine (e pagando 1-3 monete) si può prendere una carta invasore, la cui forza è inferiore o uguale alla caratteristica “religiosa” del giocatore, per metterla sotto al bordo inferiore della propria plancia ed ottenere dei PV extra a fine partita.



La plancia personale in partita.

Paladini del Regno Occidentale termina alla fine del 7° turno, quando si contano i PV accumulati dai partecipanti per gli obiettivi (ordini del Re), caratteristiche, caselle liberate sulla plancia, invasori convertiti, ecc. La vittoria sarà assegnata a chi ha il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Come in quasi tutti i giochi di questo tipo il primo turno è importante per decidere la strategia generale di tutta la partita (in base ai lavoratori presi ed alle azioni che si sono eseguite), ma in questo caso è difficile decidere “esattamente” cosa fare, non solo perché in ogni turno sia i paladini che i cittadini offriranno lavoratori sempre diversi, ma anche perché gli obiettivi vengono rivelati nei primi tre turni e potrebbero cambiare la situazione, costringendovi a concentrare le vostre azioni in direzioni diverse da quelle inizialmente scelte.



Alcune carte Cittadino.

In linea di massima nei primi turni sarebbe bene concentrarsi sull'azione "sviluppare" per coprire qualche casella nella zona "operativa" del tabellone e quindi risparmiare lavoratori in seguito: naturalmente questa scelta comporta anche l'utilizzo del Commercio per aumentare il proprio tesoretto.

Un'altra scelta che spesso fa tentennare è quella dei lavoratori "viola": da un lato essi sono utilizzabili come jolly al posto di un qualsiasi colore, ma dall'altro costringono a prendere una carta "sospetto" (viola). Non fate però il paragone con l'effetto abbastanza "punitivo" delle carte viola in Architetti del Regno Occidentale: è vero che chi ha più carte viola al momento dell'Inquisizione riceve un "debito", ma dietro le carte viola si possono trovare delle monete extra ed all'inizio della partita sono davvero importanti. Inoltre dopo l'Inquisizione le carte sospetto vengono dimezzate ed anche se accumulate 3-4 "debiti" avrete tutto il tempo (negli ultimi due turni) per convertirli.



Alcune carte "sospetto".

Per ottenere i bonus quando si eseguono le Azioni "consacrare" e "presidiare" oppure per fare PV extra con la "conversione" occorre avere un appropriato livello delle diverse "caratteristiche": quando è possibile cercate quindi di utilizzare azioni che vi facciano salire di 1-2 caselle oppure arruolate Paladini che nel turno giusto facciano crescere (seppure provvisoriamente) le caratteristiche necessarie: se volete convertire, per esempio, meglio usare un Paladino che aumenta di 2-3 la caratteristica Religiosa, ma se volete semplicemente attaccare dovrete aumentare quella "militare", e così via.



Il lato "B" della plancia per il gioco in solitario.

Il regolamento di **Paladini del Regno Occidentale** include anche 10 pagine da utilizzare per giocare in solitario: si tratta in effetti di un sistema abbastanza articolato che prevede di giocare contro un avversario (chiamato Rivale) utilizzando il retro di una qualsiasi plancia ed un mazzo specifico di carte "Intrigo".

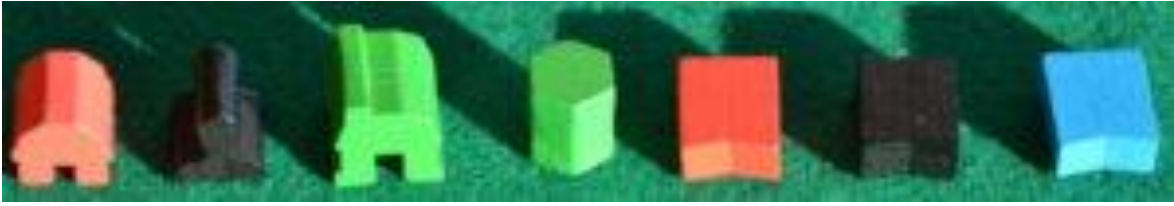


I segnalini dei lavoratori.

Sulla plancia "Rivale" è presente un tracciato delle "risorse" sul quale si muove un segnalino ogni volta che il rivale ottiene monete, provviste o tasse (ma preleva le monete dal deposito tasse del tabellone) in modo da diventare sempre più forte. Inoltre il nostro avversario non tiene conto del colore dei lavoratori (per lui sono tutti uguali) e le sue azioni sono determinate dalle carte "Intrigo" (finché ha lavoratori disponibili).

Il sistema funziona ed è piuttosto difficile da battere (ma abbiamo fatto solo due partite di prova perché continuiamo a preferire il tavolo con altri giocatori "umani"), tuttavia quando sarete riusciti a vincere potrete mettervi di nuovo alla prova aumentando la difficoltà.

Commento finale



I segnalini speciali.

Paladini del Regno Occidentale è un gioco impegnativo: fortunatamente le regole da studiare non sono né lunghe né complesse, per cui è abbastanza agevole spiegarlo. La complessità salta fuori quando si devono prendere le decisioni per il turno in corso, ed è qui, lo diciamo per esperienza diretta, che durante la prima partita si vedono facce “imbambolate” alla disperata ricerca della mossa giusta.



La scatola del gioco.

Il consiglio è di... non preoccuparvi del risultato finale e di divertirvi invece ad esplorare le diverse possibilità nelle prime 2-3 partite che farete: a quel punto sarete completamente padroni del sistema e potrete davvero concentrarvi sul come impostare al meglio la vostra prossima partita.

Purtroppo la prolificità del mercato attuale sembra quasi voler impedire ai giocatori di fare più di 2-3 partite prima di saltare sull'ultima novità: e così si sentono giudizi su certi giochi che non sono assolutamente veritieri, spesso perché chi li scrive si è limitato ad una sola partita, magari ad una convention e senza neppure terminarla. Nel caso di **Paladini del Regno Occidentale**, che consigliamo soprattutto ai giocatori abituali o esperti, sarebbe un vero peccato limitarsi a provarlo un paio di volte perché vi perdereste la sua vera essenza. Cercate possibilmente di rigiocarlo con altre persone che lo conoscono già e vedrete che le partite diventeranno davvero competitive e soddisfacenti.

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