

# COVENANT

**I Nani riprendono possesso dell'Antico Regno sotterraneo.**



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 01/06/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Il Re dei Nani ha convocato i Capi Clan (i giocatori) per spazzare via una volta per tutte le malefiche creature (goblin, orchi e troll) che hanno occupato “abusivamente” i sotterranei della montagna di Karrak-sur-Kazar.

Basandosi su questa premessa [Covenant](#) offre ai giocatori un’ambientazione e una grafica molto indovinate, sorretti da una meccanica ormai “classica”, quella del Piazzamento Lavoratori: e [Devir Italia](#) ne ha curato la traduzione e la distribuzione nel nostro Paese.

Si tratta di un gioco per “esperti” (da 14 anni in su), che saranno impegnati al tavolo da gioco per un paio d’ore (e qualche volta anche una mezzoretta di più): ma quando ci si immerge in giochi come questo il tempo passa sempre più... in fretta del solito e la fine arriva quando ci piacerebbe invece continuare ancora un po’.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti di Covenant.

La scatola di **Covenant** è davvero ben riempita e il suo “peso” ci dice che dentro troveremo tanta roba, e infatti, oltre al classico tabellone, abbiamo: quattro plance per i giocatori, piegate a libro e stampate su cartone multistrato per creare degli slot; 6 fustelle con la maggior parte degli altri componenti (tessere e gettoni da staccare); un paio di sacchetti con segnalini di legno e plastica trasparente (tagliata con il laser); una plancia; un mazzo di carte; 3 dadi speciali per i “Nemici”; un dado per il gioco in solitario; un libretto per le regole di 40 pagine (nel formato 240x240 mm) stampate su carta grossa.

Vedo facce inquiete: paura eeeeh?

Ma no, state tranquilli, la maggior parte dello spazio del Regolamento è occupata da foto e disegni che aiutano moltissimo sia nel setup che nella comprensione delle diverse azioni: queste ultime però sono davvero facili da memorizzare, soprattutto per chi ha già provato giochi con il **Piazzamento Lavoratori**.

Le ultime 10 pagine poi sono dedicate alle regole “in solitario” e alle spiegazioni per tutti i tipi di tessere e icone. Vi consigliamo di fare un paio di fotocopie di queste ultime pagine perché tutti possano consultarle senza dover sfogliare (e danneggiare) il manuale.

I materiali sono tutti di buona qualità, ma c'è qualche errorino di traduzione: sulle schede riassuntive fate attenzione a pagina 2 perché la didascalia accanto al titolo "Rafforzare un nano" è errata e si riferisce invece alla capienza della prigione.

Ma andiamo a vedere come funziona il gioco.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Il setup di **Covenant** richiede un certo impegno, quindi se dovete portarlo al club andate sul posto con un'oretta di anticipo per far trovare tutto pronto quando arriveranno gli amici.

Ognuno deve inserire segnalini e tessere sulla sua plancia personale, ma il grosso del lavoro verrà svolto sul tabellone, dove dovremo posizionare altri segnalini e numerose tessere,

Il tabellone è stampato su entrambi i lati: da una parte si potrà giocare in 3-4 (come nel caso della Foto 3 qui sotto) mentre l'altra si userà in due o in solitario.

La zona centrale ci mostra l'interno della Montagna dei nani, con alcune "sale" (tessere esagonali) visibili e... frequentate da esseri poco raccomandabili (Goblin, Orchi e Troll), mentre tutte le altre sono da scoprire man mano che il gioco avanza.



Foto 3 – Il tabellone dopo un Setup che è sempre abbastanza impegnativo.

In alto a sinistra (Foto 3) vediamo il Trono del Re e quattro tessere “tradizione” che affiancano il tracciato della Corte (arancione); in basso a sinistra ci sono le caselle dei turni (Ere) con il relativo segnalino (una fiamma) e tre tessere “Progetto”; in basso vediamo quattro tessere “Strumento”; in alto a destra, sotto il tracciato del Prestigio (rosa), vediamo quattro tessere Macerie e, sulla destra, il tracciato della Miniera (azzurro); sotto le macerie ci sono tre dadi che indicano il Bonus per ogni nemico di quel colore che viene catturato; sul bordo inferiore ci sono le monete del Re e le gemme da incastonare.

Fra la montagna e le altre zone dobbiamo mettere infine i segnalini “Colonna” (tre siti sulla sinistra) e “Portale” (tre a destra) nel colore dei vari clan.



Foto 4 – La plancia personale pronta... per l'uso.

La plancia personale, come vedete, è molto spaziosa e viene inizialmente attrezzata con due “Case” e due “Botteghe” (le vedete a sinistra) mentre altrettanti edifici sono piazzati sulla destra, in alcune caselle (diverse per ogni clan) da dove verranno prelevate quando si acquisteranno delle tessere “Strumento”.

Ogni Clan ha a disposizione 8 segnalini cilindrici con dei nani stampati su entrambe le facce: quattro di essi sono numerati con un “1” (da un lato) e un “2” (sul retro), mentre gli altri quattro hanno un “3” o un “4”. Questi numeri indicano la “forza” di ogni nano: tutti i Clan partono con i quattro nani di valore “1” (vedi Foto 4), ma nel corso della partita potranno essere potenziati fino al valore “4”. Ogni Nano permette di eseguire un’azione, quindi ce ne saranno 4 a round e 12 in totale.

Tornando alla nostra plancia, sulla sinistra si vedono le tessere che sono state assegnate all’inizio (ne parliamo fra un attimo), mentre in alto a destra ci sono le quattro azioni “base” direttamente stampate sulla plancia.

Vi chiediamo scusa se ci siamo dilungati un po’ in questa fase, ma abbiamo deciso di procedere in questo modo per risparmiare tempo... e fatica più avanti.

Non ci resta che dare inizio al gioco.

## Il Gioco



Foto 5 – Le azioni Base del gioco.

Per le prime “mosse” di **Covenant** si utilizzano le 4 azioni Base, disponibili fin dall’inizio sulla plancia personale (Foto 5): basta mettere un Nano sulla casella scelta e utilizzare la sua “Forza” per effettuare una delle seguenti azioni:

- Scavare (simbolo: un “piccone” come vedete nella prima casella a sinistra): la forza del nano determina quante tessere Macerie potranno essere prese (la prima a sinistra però costa sempre 2 punti) incassando il bonus stampato su di esse. Subito dopo si fa avanzare di 1-3 caselle il proprio segnalino sul tracciato della Miniera, e infine si deve girare una tessera esagonale “Sala” (incassando il bonus stampato su retro) mettendoci sopra 1-2 Nemici pescati a caso da un sacchetto (in base al numero dei piccoli teschi che appaiono sulla tessera).
- Schermaglia (seconda casella: simbolo “ascia”): in base alla forza del Nano utilizzato si possono eliminare uno o più nemici: i Goblin costano “1”, gli Orchi “2” e i Troll “3”. Il giocatore incassa poi il Bonus indicato sulla faccia dei dadi corrispondenti ai nemici catturati poi li lancia di nuovo, rimettendoli al loro posto sul tabellone. La cattura dei nemici assegna 1 o 2 Punti Prestigio.
- Trasporto (quarta casella: simbolo “Carretto”): questa azione è la più difficile da spiegare. In base alla forza del Nano utilizzato si possono portare una o più risorse in un sito di costruzione (ce ne sono tre per le Colonne a sinistra del tabellone e tre per i Portali a destra). Le risorse trasportate devono essere del tipo stampato sulle caselle del Sito: ne servono 1-2-3 (a seconda del sito utilizzato) e quando un giocatore le ha versate prende il segnalino corrispondente (Colonna o Portale) e lo sposta sulla sua plancia. Questa azione simboleggia in effetti l’invio delle materie prime al cantiere, ma non l’installazione del pezzo: non è ben chiaro? Allora facciamo un esempio.



Foto 6 – Esempio di Sito per la costruzione delle Colonne.

Prendiamo il sito delle Colonne di valore “3” (Foto 6 qui sopra): per costruirne una bisogna prima trasportare in quel sito 3 risorse e siccome, come si vede, al momento ancora nessuno ha scelto questa azione, possiamo portare anche tre materiali diversi. A questo punto prendiamo la colonna del nostro colore e mettiamo uno dei nostri segnalini “Runa” su uno dei simboli in alto, avanzando

di 3-2-1 casella sul tracciato della Corte. La Runa serve a ricordarci che non potremo più “giocare” su quel sito.

- Costruzione (terza casella della Foto 5: simbolo “compasso”): con questa azione possiamo finalmente costruire qualcosa sul tabellone, pagandone il prezzo. I costi (in Punti Costruzione, o PC) sono indicati direttamente sulla plancia personale;
- una Casa costa 1 PC (e la possiamo piazzare in una qualsiasi tessera Sala scoperta, incassando una risorsa che dipende dal colore del cristallo stampato nella sala: verde, giallo o blu). Naturalmente bisogna rispettare il numero massimo di edifici che quella tessera può ospitare (indicati da piccoli rombi grigi);
- le Botteghe costano 2 PC e le possiamo mettere anch’essa in una tessera scoperta: essa ci permette di forgiare un nuovo strumento o incastonare un gioiello, sempre in base al colore della sala;
- i Portali costano 2 PC e ci fanno guadagnare 1-2-3 Punti Gloria (PG);
- le Colonne costano 2 PC e ci permettono di avanzare su tre tracciati (Miniera, Corte e Prestigio), sempre a seconda del cristallo;
- Per costruire più edifici con una sola azione sono indicate altre combinazioni, ovviamente con un costo più alto.
- Lettura: questa azione non è disponibile all’inizio e si può ottenere solo forgiando una tessera di quel tipo e inserendola nella nostra plancia. Essa è un vero e proprio Jolly perché permette di eseguire una qualunque delle prime quattro azioni elencate qui sopra.



Foto 7 – La postazione di un giocatore verso la fine di una partita.

Quando tutti i giocatori hanno usato i loro quattro nani si apre la fase del CONCILIO, durante la quale i giocatori:

- (I) – incassano i bonus indicati sulle Monete del re che hanno collezionato;
- (II) – ricevono le ricompense per eventuali tessere Tradizione soddisfatte;

- (III) – ottengono Punti Gloria in base al numero dei Prigionieri nelle loro Segrete;
- (IV) – incassano i bonus delle tessere Progetto dell'era in corso e quelle precedenti;
- (V) – riprendono i loro Nani e si riparte con il round (Era) successivo.

Alla fine del terzo Concilio la partita a **Covenant** finisce e devono essere aggiunti ulteriori Punti in base al numero di “Carretti” nell’area del Trono del Re, alle tessere Obiettivo soddisfatte, ai Traguardi superati, alle Costruzioni realizzate, ecc. Chi ottiene il totale più alto vince.

## **Altri dettagli, considerazioni e suggerimenti.**

Abbiamo volutamente saltato una lunga serie di dettagli per non appesantire la lettura di chi è solo incuriosito da questo gioco e non desidera approfondirne la conoscenza: li invitiamo quindi a saltare questa parte per passare subito alle conclusioni.

Tutti gli altri possono proseguire la lettura, sapendo che illustreremo particolari utili a districarsi un po’ meglio con **Covenant** (soprattutto per le primissime partite).

Cominciamo dai Nani, che partono tutti con “Forza 1” ma nel corso della partita possono essere “supportati” utilizzando un gettone “Birra” di valore “1” o “2”: questi punti vengono aggiunti provvisoriamente al valore del nano, e i gettoni si scartano subito dopo l’uso.

Per rendere più forti permanentemente i nostri... lavoratori dovremo invece sfruttare gli appositi Bonus (rappresentati da una mano “guantata”) che troveremo nella Sale ancora da esplorare, sulla Plancia e nel Tracciato del Prestigio: non fateveli scappare, se potete ottenerli durante il vostro turno, perché con Nani più forti si ottengono azioni più forti.



Foto 8 – Esempio di Tessere Strumento: notate bene la tessera “Lettura” al centro in basso.

Abbiamo anticipato che i giocatori possono aggiungere fino a 8 nuove tessere “Strumento” negli appositi slot della loro plancia: per ottenerle bisogna eseguire una azione di “Forgiatura”, che sarà disponibile costruendo una Bottega, oppure girando alcune tessere Sala o anche utilizzando il bonus di una moneta d’oro.

Il giocatore sceglie uno dei quattro Strumenti sempre disponibili sul tabellone e lo piazza sulla plancia: ogni slot coperto regala un bonus (per aumentare la capienza delle segrete o del magazzino, per costruire altri edifici, raccogliere Birre, rafforzare un nano, avanzare su diversi tracciati, ecc.

Queste tessere sono assolutamente indispensabili se si vuole puntare alla vittoria: se possibile cercate di averne almeno una con l’azione “Lettura” (vedere Foto 8) perché vi permetterà di eseguire un’azione a scelta, anche se ne avevate già sfruttata una di quelle prestampate.

Su ogni tessera strumento di **Covenant** si può effettuare anche la “incastonatura” di un gioiello per dare ulteriori vantaggi al suo possessore: si tratta di gettoni di due tipi: oro (come nella tessera in alto a sinistra) o argento (in basso a sinistra) e vengono acquistati (se ottenete il relativo bonus) da una specifica postazione (la vedete nella Foto 9 qui sotto, a destra del deposito delle Monete del Re).



Foto 9 – Le due zone delle Monete del Re e dei Gioielli da incastonare (a destra).

Basta pagare quanto richiesto (icona sopra al gioiello) e poi spostare il gettone su una tessera Strumento a scelta: quando quella tessera viene attivata il giocatore esegue normalmente la relativa azione ma riceve anche il bonus del gioiello incastonato (Birra, Forgiatura, Nemici eliminati, ecc.). Notare, al passaggio, che ogni gioiello acquistato regala 2 o 3 Punti Gloria extra.

Le monete del Re, che vedete nella stessa Foto 9, si guadagnano sul tracciato “Corte” o con alcune tessere Sala: una volta ottenute devono essere posizionate sugli appositi slot della plancia personale, ricevendo immediatamente (una tantum) il Bonus indicato sotto allo slot. Durante la fase del Concilio i giocatori incassano invece il bonus stampato sopra la moneta.

Le Reliquie sono tessere speciali da utilizzare anch'esse “una tantum” e rovesciare subito dopo l'uso: esse permettono di ottenere avanzamenti su vari tracciati, birre, gioielli da incastonare, costruzione di edifici, ecc. Non dovete sottovalutare questi bonus, spesso cruciali, soprattutto verso la fine, per superare certi Traguardi.



Foto 10 – Le tessere “Reliquia”: nell’angolo in basso a destra vedete il Bonus che esse offrono a chi le conquista.

Ci sono poi dei “triangolini dorati” lungo il Tracciato della Miniera di **Covenant**: se un giocatore supera quella casella può subito scegliere una tessera Reliquia e metterla accanto alla sua plancia (ma non si può usare nel turno in cui si è presa).

Ogni plancia personale ha una casella rettangolare chiamata “Segrete”: essa simboleggia le prigioni del Clan e viene usata per raccogliere tutti i mostri catturati (Goblin, Orchi e Troll).

Le Segrete hanno due “Chiavi” stampate sopra la casella e gli slot per altre due tessere “doppia Chiave” che possono essere recuperate forgiando nuovi strumenti. Durante la fase Concilio i giocatori possono tenere in prigione tanti Nemici quante sono le chiavi (quindi 2-4-6 segnalini di qualsiasi tipo) eliminando quelli in eccesso (rimettendo cioè i loro segnalini nel sacchetto da cui si pescano casualmente i mostri). Ogni segnalino rimasto assegna al Clan 2 PG.

Sui diversi tracciati del tabellone ci sono anche delle righe con una stellina dorata accanto: man mano che i giocatori muovono i loro marcatori possono occupare o affiancare caselle con dei Bonus (Monete, Reliquie, Pergamene, Rafforzamento Nani, ecc.) ma a fine partita tutti dovranno contare le stelline che hanno superato:

- se sono almeno 4 il giocatore può scegliere una delle due tessere Obiettivo ricevute ad inizio partita e conteggiare i PG che vi sono indicati;
- se sono almeno 8 può scegliere entrambe le tessere;
- se sono invece da 9 a 12 il giocatore riceve 2-4-6-8 PG supplementari



Foto 11 – Le tessere Obiettivo (rosse) e quelle per la distribuzione iniziale di risorse ed avanzamenti su alcuni tracciati.

Quindi fate attenzione a quante stelline avete superato dopo la seconda Era e durante la terza cercate di aggiungerne quante ne bastano per ottenere i vantaggi elencati

La nostra... presentazione finisce qui: difficile dare ulteriori indicazioni sul come giocare a **Covenant** perché sono possibili diverse strategie e molte azioni dipendono da cosa hanno fatto gli avversari, per cui ci limiteremo a condividere con i lettori quella che abbiamo utilizzato più spesso.

Iniziamo con un consiglio: guardate subito gli strumenti disponibili e, se vedete una tessera “Lettura” fate in modo di prenderla il prima possibile: questo significa che dovrete andare per prima cosa in miniera (azione Scavare) per raccogliere le risorse necessarie e poi cercare una Sala con il simbolo della Forgiatura. Una volta acquisita quella tessera, posatela su uno slot che vi permetta di eliminare uno dei due “tappi” del Magazzino: così la vostra disponibilità salirà da 4 a 6 posti per le tessere Risorsa.

Dopo aver così rimpinguato il Magazzino potete cominciare anche a costruire: andate per prima cosa su un sito delle Colonne a basso prezzo (Azione Trasporto) e procuratevi il primo segnalino, poi, usate l’azione Costruzione per posare la Colonna su un incrocio di tessere Sala di diverso colore.



Foto 12 – La scatola di Covenant.

Nel turno successivo usate la “Lettura” per copiare l’azione Costruzione e posare una Bottega (Nano con forza “1” più 1 Birra) su una sala preferibilmente azzurra o verde per forgiare un altro strumento e quindi coprire un altro slot (magari quello che fa saltare il secondo tappo del magazzino, portando a 8 la vostra capienza).

Non è detto che dobbiate fare tutto in questo ordine (ci sono anche gli avversari che potrebbero scombinarvi i piani) ma a noi è servito per iniziare la Seconda Era con un certo vantaggio.

E poi... a che pro parlare di tattica in un gioco come **Covenant**? Dovete scoprirne tutte le sfaccettature da soli e non basteranno 4-5 partite. Dunque buon divertimento!

## Commento finale

Come avrete capito dalle note di cui sopra a noi il gioco è piaciuto molto: le regole sono chiare e gli esempi non lasciano dubbi, anche se a volte, durante le prime partite, serve il ricorso al regolamento per chiarire qualche punto.



Foto 13 – Il Tavolo al termine di una partita a Covenant.

È possibile adottare ogni volta una diversa strategia, magari solo per provare qualche cosa di nuovo, ma spesso vi troverete a dover modificare in parte i vostri programmi perché gli avversari vi hanno portato via le tessere che vi servivano, costringendovi a ripiegare su qualcosa di diverso... ma

Non abbiamo ancora avuto il tempo di provare il gioco in Solitario, ma da quanto abbiamo letto sul regolamento (ci sono ben 5 pagine dedicate all'argomento) chiuderemo al più presto questa mancanza: da oltre un mese abbiamo riservato a **Covenant** uno dei nostri tavoli da gioco, lasciandolo montato e disponibile, e vogliamo sperimentarlo interamente.

Se vi piacciono i giochi dove serve una buona programmazione e non vi fate spaventare da una durata di due ore o più, beh, allora questo titolo non può mancare nella vostra collezione.



Foto 14 – Le tessere Sala sono di tre diversi tipi e con esse si possono creare dei Distretti (tessere adiacenti dello stesso colore) che possono dare PG extra a fine partita se i giocatori vi hanno costruito degli edifici.

Come facciamo spesso quando si tratta di titoli abbastanza complessi e con regole lunghe, anche per questo gioco abbiamo creato alcune tabelle riassuntive che possono essere di aiuto a chi deve spiegarlo (dopo aver studiato le regole): abbiamo anche aggiunto un paio di pagine con le indicazioni del “come fare, cosa e con chi” che ai nostri tavoli sono state molto apprezzate.

Se siete interessati le trovate sul sito **Big Cream** [a questo link](#).

---

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

---