

MINUTE REALMS

Come diventare Re in 20 minuti



Introduzione

Oggi vi facciamo conoscere il gioco Minute Realms della dV Giochi, per 2-5 giocatori di età compresa dai 10 anni in su.

Minute Realms nella sua essenza è un gioco di carte in cui i partecipanti cercano di ottenere le combinazioni che garantiscano loro il maggior numero di Punti Vittoria (PV).

Le partite durano meno di mezz'ora e questo colloca Minute Realms nella categoria “filler”, ma non escludiamo a priori un utilizzo in prima serata con l'intento di giocare più partite consecutive, se non altro per consumare subito la giusta vendetta, visto che il gioco garantisce una buona interazione fra i giocatori.



I componenti del gioco.

Unboxing

La confezione di Minute Realms è impeccabile: scatolina di dimensioni contenute (205x205x50 mm) e termoformato di plastica nera perfettamente realizzato per contenere i componenti. Questi ultimi sono costituiti da:

- un piccolo tabellone di gioco (200x200 mm),
- un mazzo di 56 carte “edificio” di dimensioni un po’ più larghe delle misure standard,
- 30 gettoni di plastica gialla (le monete),
- 12 tessere esagonali “invasione” (da defustellare),
- una “torre” (composta da due sagome di cartone da montare a incastro) che indicherà il “primo giocatore”.

I materiali risultano robusti e piacevoli al tatto: le carte ad esempio sono plastificate e quindi resistenti all'usura, anche se -come sempre- consigliamo comunque di proteggerle con le classiche bustine trasparenti. Complimenti al grafico e agli artisti: bellissime le illustrazioni degli edifici che riproducono scorci del periodo medievale di castelli, villaggi, ecc.

Preparazione

Il set-up di Minute Realms dipende dal numero dei giocatori: se infatti ci sono meno di cinque partecipanti, bisognerà escludere alcune carte e ridurre il numero delle monete e delle tessere invasione. Nella descrizione che segue faremo riferimento al normale gioco a cinque, anche se

durante i playtest sono state fatte comunque partite con 3 e 4 giocatori, ma senza verificare sostanziali differenze.

Le tessere “invasione” vengono mescolate e impilate in maniera casuale, poi si posa l’intera pila sulla casella n° 1 della pista stampata sul tabellone, mentre ai giocatori vengono subito consegnate 5 monete da usare per i successivi acquisti.



Il setup iniziale per una partita a cinque giocatori.

All’inizio della partita (e di ogni round successivo) viene creata una “riserva” di due carte vicino al tabellone e si distribuisce una carta a ogni partecipante.

La partita dura in tutto 8 round (scanditi dall’avanzamento della pila delle tessere invasione) e chi otterrà alla fine più Punti Vittoria (PV) con le carte accumulate nel suo “Reame” verrà dichiarato vincitore.

Il Gioco

Il cuore del gioco sono ovviamente le carte, e dunque proviamo a esaminarle un po’ più da vicino: la maggior parte dello spazio è occupato dall’illustrazione dell’edificio, con il nome stampato sotto

in italiano e inglese (castello, fortezza, torre, casa, accampamento, fontana, ecc.: sono davvero tanti i disegni differenti).



Le carte del gioco.

In alto a sinistra, all'interno di un cerchio giallo, è indicato il costo di acquisto della carta, che può variare da "0" a "3" monete.

In alto a destra possono apparire tre tipologie di icone: uno scudo nero (segnale di un'invasione), uno o più cerchi rossi (che indicano il pagamento di una penale in monete) e/o uno o più cerchi verdi (a indicare che si incassa un bonus in monete): il numero di queste icone varia da "0" a "4" e possono essere combinate in vari modi, come si vede dagli esempi in foto.

In basso è stampata una pergamena sulla quale appaiono altri simboli: al centro possiamo trovare degli scudi rossi (che indicano le capacità di difesa di quell'edificio) e delle trombe araldiche che mostrano un numero bianco su fondo blu (i PV che quella carta assegna al suo possessore), spesso seguito da un moltiplicatore (a ricordare il numero di PV assegnati per ogni carta della tipologia indicata posseduta a fine partita).

In basso a destra, infine, troviamo i simboli che definiscono la categoria di quella carta: edifici produttivi (di colore marrone), commerciali (blu), nobiliari (gialli), residenziali (verdi), militari (grigi) e religiosi (viola). Ogni colore è accompagnato da una piccola icona per aiutare chi ha difficoltà a distinguere i colori e potrebbe confonderli (altra nota di merito per l'editore).

Ogni round si compone di tre fasi: si inizia con la scelta di una carta, seguita dalla eventuale azione di commercio e si finisce poi con la costruzione di un edificio.



Il “Regno” di un giocatore durante una partita: a sinistra ci sono gli edifici già costruiti, al centro una torre di guardia e a destra la carta ricevuta all’inizio del turno in corso. Le tre monete sono il tesoretto attuale del giocatore.

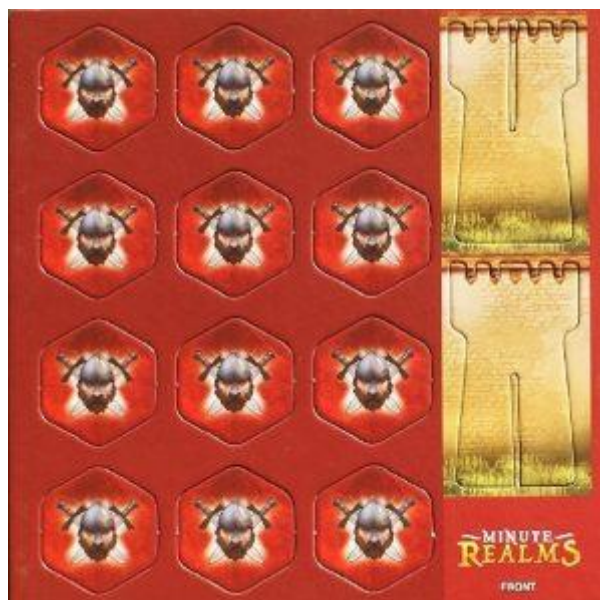
Il giocatore di turno, dopo aver esaminato attentamente le due carte della riserva e quelle davanti a ogni partecipante, deve sceglierne una:

- se decide di utilizzare la propria carta, non deve far altro che pagarla e piazzarla come nuovo edificio nel suo regno, oppure trasformarla in torre di guardia (girandola sul dorso e incassando due monete) per aumentare di due punti le proprie difese;
- se invece decide di prendere una delle due carte della riserva o quella di un avversario, scambia la carta scelta con la propria ed effettua subito un’azione di “commercio”: per ogni bollino verde stampato sulla carta acquisita riceve una moneta (dalla banca), per ogni bollino rosso paga una moneta (alla banca o all’avversario); se è stampato anche uno scudo nero, allora deve attivare un’invasione.



Il tabellone con le tessere invasione: in questa foto è già stata fatta la verifica al termine del quarto turno e la spinta degli invasori era pari a 3 Punti Forza.

Basta che anche un solo giocatore abbia effettuato un'operazione di "Commercio" per acquisire una carta con lo scudetto nero e la tessera "invasione" viene subito attivata: si prende il primo segnalino in cima alla pila e lo si posa sulla casella relativa al turno in corso. Attenzione però: al massimo si potrà attivare una tessera per turno, quindi eventuali scudetti neri aggiuntivi vengono ignorati.



Le tesserae.

Al termine del quarto turno si girano tutte le tessere posate sul percorso e si sommano i loro Punti di Forza (PF): questo totale viene poi confrontato con i Punti di Difesa (PD) di ogni giocatore, costituiti dagli scudi difensivi delle carte edificio già giocate e dalle torri di guardia (che, come

abbiamo visto, contribuiscono con due scudi ciascuna). Se i PF sono superiori ai PD, il difensore deve eliminare uno dei suoi edifici girandolo sul dorso (e acquisendo così una nuova torre di guardia).

Dopodiché la partita riprende con le solite modalità: al termine dell'ottavo turno si girano anche le altre tessere invasione e si fa la somma TOTALE dei PF attaccanti (aggiungendo cioè anche quelli dei primi quattro turni). Di nuovo si verificano i PF e i PD e si procede come prima. In questo caso, però, i giocatori che hanno saputo difendersi onorevolmente aggiungono la differenza PD-PF al totale dei loro PV.

Dopo l'invasione finale, tutti i giocatori sommano i PV stampati sulle loro carte (aggiungendo eventualmente quelli ottenuti in precedenza contro gli invasori) e chi ha il totale più alto vince la partita, e probabilmente sarà proclamato Imperatore.

Qualche considerazione finale

Ci auguriamo che quanto detto finora abbia permesso di capire che Minute Realms è veramente un gioco alla portata di tutti: è però ovvio che nelle fasi iniziali della partita (turno 1 e 2) bisogna gettare le basi per il seguito, scegliendo delle carte interessanti e basandosi poi su di esse -se possibile- per effettuare le scelte successive.

Alcune carte richiedono infatti di essere abbinata a una certa categoria per poter dare un maggior numero di PV a fine partita. Guardiamo ad esempio la foto qui sotto: ci viene mostrata la Fattoria, che assegnerà 3 PV per ogni edificio "nobiliare" posseduto, e la Chiesa che invece darà 3 PV per ogni edificio "residenziale". Il giocatore che si accaparra queste carte farà dunque di tutto per completare il suo reame con edifici gialli e verdi.



Due carte da "combo": per fare punti vittoria devono essere abbinata ai colori giallo e verde.

Altre carte sono un eccellente compromesso fra difesa e PV e dovrebbero essere acquisite appena possibile: la Torre ne è un esempio, assegnando 3 PV e uno scudo rosso (per la difesa); o in alternativa la Fortezza (2 scudi e 2 PV). Altre ancora possono essere fondamentali sia ai fini della vittoria che della propria ricchezza: la reggia, per esempio, assegna ben 7 PV (il massimo possibile nel gioco); la miniera invece dà 5 PV, mentre la Foresta regala 3 monete (se presa durante la fase del commercio) e 2 PV.

Alcune sembrano un eccellente investimento ma spesso non sono così importanti, a meno che non ci si trovi davvero con l'acqua alla gola: la Fontana, per esempio, regala ben 4 monete (il massimo possibile) a chi la prende con l'azione commercio, ma non assegna alcun PV e non può neppure essere usata come "scarto" durante le invasioni.

Esistono infatti carte (soprattutto quelle che regalano monete) con un'icona che proibisce al giocatore di trasformarle in Torri di Guardia (impedendo così di contribuire con 2 scudi alla difesa del regno). Possono quindi essere utilizzate solo come edifici e allora è bene cercare di scegliere solo quelle migliori, finché ci sono, perché di solito non sono molto... prodighe di PV.



Il tabellone con la sequenza dei turni: le due caselle gialle a destra indicano il momento in cui devono essere scoperte le tessere "invasione".

Spendiamo infine due parole sulle "Invasioni": qui la situazione è abbastanza aleatoria, perché nelle partite a 5 sono in gioco tutte le tessere, ovvero:

- 2 tessere di valore "2",
- 5 tessere di valore "1",

- 5 tessere di valore “0”.

Nel peggiore dei casi potremmo dunque avere una prima invasione da “6” ed una seconda invasione da “9” (sommando entrambi i tracciati e supponendo che venga pescato un solo “0”). Si tratta di una situazione molto rara (non è mai successo in tutti i nostri test) ma pur sempre possibile: in tal caso, difficilmente i giocatori saranno in grado di sostenerla, per cui non è sbagliato tenere a disposizione una carta edificio di basso valore da trasformare in Torre di Guardia senza perdere troppi PV.

In qualche partita un paio di giocatori si sono completamente disinteressati della difesa del loro Reame, accettando di essere inevitabilmente sconfitti già dalla prima invasione: avendo però messo nel loro reame una “scartina” qualsiasi se la sono cavata senza perdere i PV più importanti e creando comunque un baluardo per l’invasione successiva. Uno di loro, con questa tattica, ha persino vinto un paio di partite. Tuttavia capita di rado che non si trasformi nemmeno una carta in Torre durante la partita, non tanto per incrementare la propria difesa, quanto per disporre delle due monete che la banca sgancia per i "lavori di conversione".

D'accordo, siamo alle battute finali: se volete trascorrere una mezz'oretta divertendovi senza troppi patemi, se siete tra quelli che ogni tanto amano imprecare contro la cattiva sorte perché non è uscita la carta che cercavate, oppure se appartenete alla categoria “solo il fato mi ha impedito di vincere”... allora Minute Realms è perfetto per voi, per i vostri ragazzi (parlo qui agli altri genitori) e per gli amici che si spaventano a vedere troppe pedine e... regolamenti più lunghi di 2 o 3 pagine.

Si ringrazia [dV Giochi](#) per avere messo a disposizione la copia di valutazione del gioco.



La scatola del gioco.