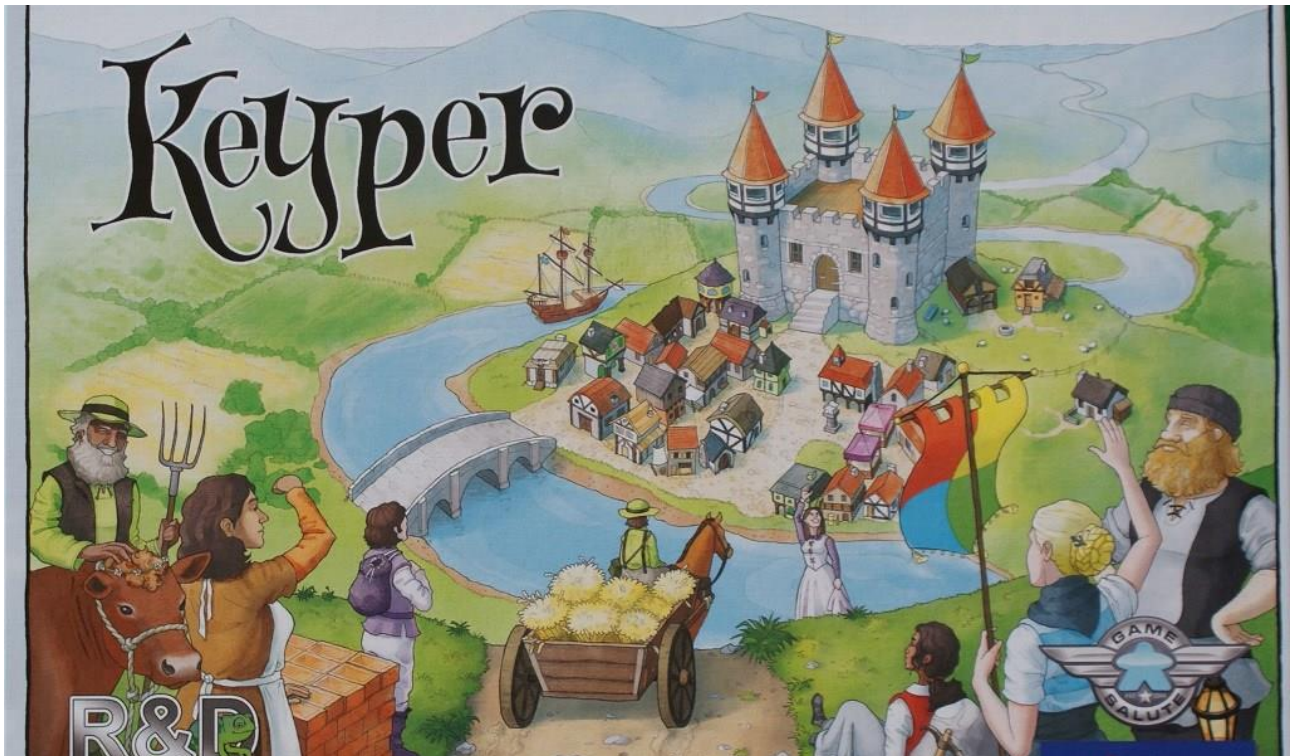


KEYPER

Un anno di duro lavoro nel Regno di Keydom



Introduzione

Dopo averlo provato innumerevoli volte e con grande piacere è finalmente venuto il momento di fare quattro chiacchiere per presentare **Keyper** (edito da R&D Games, localizzato e distribuito in Italia da **Red Glove**), per 2-4 giocatori di età superiore a 12 anni e per una durata variabile da 60 a 120 minuti, a seconda dal numero dei partecipanti.

Si tratta di un altro “tomo” di **Richard Breese** dedicato alla saga del Regno di Keydom ed ambientato quindi nel periodo medioevale. La particolarità di questo gioco sta soprattutto nella **formazione del tabellone**, composto da 2-4 plance formate da fogli di cartoncino pieghevoli ed incollati fra loro (con una meccanica che ricorda l'origami “[Inferno/Paradiso](#)” che si faceva da bambini) e che possono quindi essere parzialmente modificati ad ogni turno.

Chi ha già provato **Keyflower** troverà molte affinità grafiche (si usa lo stesso tipo di icone), tecniche (una partita dura anche qui quattro turni, chiamati stagioni, e la meccanica di base è quella del piazzamento lavoratori) e di materiali (meeples, tessere, ecc.). Tuttavia la struttura del gioco è cambiata notevolmente rispetto ai suoi predecessori e consente partite competitive e di grande interattività.



I componenti.

Unboxing

Prendendo in mano la scatola di Keyper si nota subito che il suo “peso” è piuttosto consistente, ed in effetti, aprendola, si può ben verificare che la componentistica è davvero numerosa. Anche stavolta Breese ha rinunciato a inserire un tabellone nel gioco e lo ha sostituito con delle **plance quadrate**, formate da più strati di cartoncino pieghevole per permettere delle manipolazioni parziali e formare quindi un **territorio sempre diverso**” ad ogni turno e/o partita (torneremo più avanti su questo argomento).



Le plance “Territorio” pieghevoli.

Gli altri materiali sono costituiti da 4 plance “personali”, 26 tessere “fiera paesana”, 48 tessere “edificio” e “fattoria” nei colori dei giocatori, altre 48 tessere “villaggio/fattoria” di uso comune, 6 barche, 4 segnalini “Keyper” (capo: uno per giocatore), 32 segnalini “Keyplers” (lavoratori) in 7 diversi colori, 96 animali di legno colorato (pecore, mucche, maiali, cavalli, capre, galline, cinghiali e, in prima mondiale, cervi), altri 96 per le materie prime e lavorate (legno, argilla e pietra), 20 segnalini “grano”, 64 gemme di plastica colorata traslucida, ecc.

Davvero una montagna di roba e qui scatta il solito consiglio: utilizzate tanti **sacchetti separati** e mettete in ognuno di essi un solo componente, altrimenti andare a pesca dei materiali giusti durante il set-up farebbe perdere troppo tempo.

I materiali di Keyper sono tutti di **buona qualità**, le tessere sono di cartone robusto (stile “Carcassonne”), i segnalini di legno si maneggiano perfettamente e durante la partita non abbiamo mai avuto né problemi di manipolazione né scarsità di qualche componente. Ci permettiamo comunque di consigliare al... proprietario del gioco di avvertire subito tutti gli altri di utilizzare le plance pieghevoli con molta cura e senza forzarle per non rischiare di rovinarle.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa è necessario predisporre sul tavolo il “tabellone”: si prendono le quattro plance e, dopo aver cercato le “facce” che rappresentano la primavera (contraddistinte da una casella su cui è stampato un “meeple” bianco con, a fianco, una foglia verde), si accostano una all’altra, così come si può vedere nella foto qui sopra. In questo modo i giocatori avranno a disposizione 13 caselle per plancia, 4 barche e 4 postazioni Keyper.



Il “tabellone iniziale”, formato dalle quattro plance pieghevoli.

Si prendono poi a caso quattro tessere “barca” (fra le sei disponibili) e si posizionano sopra al tabellone, sempre con il lato che mostra la “foglia verde” (primavera). Inoltre si mettono tutte le tessere edificio/fattoria con la foglia verde nel sacchetto in dotazione e se ne estraggono otto da mettere in tavola, lasciando le altre nel sacchetto per la pesca successiva.

A fianco del tabellone devono essere posizionate tutte le altre tessere villaggio/fattoria “comuni”, divise per stagione: estate (fiore), autunno (foglia marrone) ed inverno (ghiaccio). Infine si predispongono le tessere “Fiera”, sempre divise per stagione, e tutti gli animali (divisi per tipo).



La plancia personale alla fine del set-up. In alto a destra i lavoratori attendono gli ordini del Keyper (rosso) mentre più sotto vediamo le tre tessere Fiera e, nel deposito dei prodotti finiti, un segnalino per tipo.

La foto qui sopra mostra invece come si presenta una plancia personale dopo il set-up. Ogni giocatore, oltre alla plancia, riceve due marcatori cilindrici colorati (da posizionare sulle caselle “zero” della pista dei punteggi), tre segnalini prodotto finito (uno per legno, pietra ed argilla), una tessera “Fiera” per tipo (Primavera, Estate ed Autunno), scelte casualmente, una tessera Torre (da posizionare a destra della plancia) e due set di tessere: 6 “edifici” e 6 “fattorie”. Infine ogni giocatore riceve il Keyper del suo colore (da posizionare “steso” sulla parte alta della plancia, come il segnalino rosso che si vede nella foto), e 8 lavoratori: 1 grigio (spaccapietre), 1 arancione (muratore), 1 marrone (boscaiolo), 1 azzurro (marinaio), 1 verde (contadino), 1 nero (minatore) e 2 bianchi (factotum o, se preferite, Jolly).

Finalmente il set-up è terminato e possiamo iniziare.



I lavoratori di Keydom ed i loro “capi”, di forma leggermente diversa, come si vede.

Il Gioco

La sequenza di Keyper è piuttosto semplice perché si gioca a rotazione e, al suo turno, ogni giocatore può scegliere una delle seguenti azioni:

1. Giocare il proprio Keyper (**capo**) ed acquisire i diritti su una plancia del tabellone
2. Giocare un Keyple (**lavoratore**) in piedi, da solo o con un “collaboratore” (come vedremo fra un attimo) ed eseguire l’azione scelta sul tabellone o sulla plancia,
3. **Stendere** uno o più Keyple ed eseguire di nuovo quelle azioni
4. Giocare come **collaboratore** con chi è di turno

Ogni plancia del tabellone possiede 13 **caselle quadrate**, la maggior parte delle quali è contraddistinta da un **bordo colorato**: ognuna di esse contiene un disegno ed un “simbolo” (icona). Tutte le plance posseggono inoltre un porto (grande quanto due caselle normali) collegato a una torre di guardia (al cui interno verrà posizionato il Keyper durante la partita). Ne abbiamo un esempio nella foto qui sotto.



Una delle plance “territorio” che compongono il tabellone. La foglia verde vicino alla icona bianca del meeple ci dice che si tratta di una delle “configurazioni” di Primavera[/caption]

Mettendo un lavoratore su una casella si incassa quanto indicato: nel nostro caso, per esempio, mettendo un meeple su una casella verde si incassa 1 risorsa grano (o 1 maiale o 1 pecora); mettendolo sulla grigia (o marrone o arancione) si incassa un cubetto “pietra” (o “legno” o “argilla”). Se poi la casella mostra un cubetto che si trasforma in un “cilindretto ottagonale” significa che lì si può scambiare una MP (presa dalla propria plancia) per un prodotto finito dello stesso colore (da mettere sulla plancia personale). Giocando sulla casella “blu” il giocatore sceglie invece una delle barche e la mette in quel porto, poi esegue una delle due azioni possibili (acquistare o vendere).

È possibile mettere un meeple colorato su una casella dello stesso colore (per esempio un verde sulla pecora) e raddoppiare l’incasso (due pecore anziché una). Ma la vera **novità** introdotta da Breese in questo gioco è il fatto che uno dei concorrenti può intervenire per “**dare una mano**”. In altre parole quando un giocatore piazza un lavoratore sul tabellone **deve** chiedere al suo vicino di sinistra (ed agli altri in successione se il primo rifiuta) se intende “**collaborare**” aggiungendo un suo lavoratore nella casella appena scelta. Se i lavoratori e la casella, hanno lo stesso colore

entrambi i giocatori incassano 3 risorse; se sono di colore diverso dalla casella (ma uguali fra loro) ne incassano solo due. Non si possono mettere lavoratori di colore diverso in una casella, a meno che non si usino i bianchi, che infatti funzionano come jolly. Continuando il nostro esempio, se un avversario manda un meeple verde a dar manforte a quello già sul posto entrambi i giocatori incassano 3 pecore.

I meeple **bianchi**, come accennavamo più sopra, possono essere usati come jolly al posto di un qualsiasi altro colore: se però vengono posati per primi su una casella eventuali “collaboratori” dovranno essere per forza bianchi.



Una parte degli animali da allevare (maiali, galline, capre e pecore) ed il grano da raccogliere.

Due delle azioni che appaiono sul tabellone servono a costruire o migliorare edifici o fattorie: si possono acquistare queste tessere scegliendole fra quelle del proprio colore, disponibili fin dall’inizio, oppure prendendole dalle otto che sono sempre di riserva a fianco del tabellone. Una volta acquisite devono essere immediatamente collocate in una casella della propria plancia, sul lato “verde” di sinistra, se si tratta di fattorie, o nella griglia centrale se sono edifici.

Tutti gli animali ottenuti durante il turno alla fine devono essere collocati in una **fattoria** (ognuna di esse può accogliere al massimo quattro bestie): quelli in eccesso purtroppo saranno eliminati. Questo significa che nelle prime fasi della partita sarà bene pensare **prima** ad acquistare delle fattorie e **poi** gli animali. Da notare che tutte le fattorie daranno Punti Vittoria (PV) alla fine del gioco in base al numero di animali che contengono, purché questi corrispondano ai disegni stampati sulla tessera. **Facciamo un esempio** per meglio chiarire questa regola:



La plancia del giocatore rosso durante una partita.

Le fattorie già installate in questa plancia sono tre e sono destinate all'allevamento di maiali, pecore e mucche. Il giocatore, come si vede nella foto, ha giocato correttamente ed ha acquistato gli animali giusti: se la partita finisse ora otterrebbe: 2 PV per i maiali (come indicato dal cerchietto giallo con il numero "1" stampato sulla tessera), 3 PV per le pecore e 2 PV per le mucche.

Al centro notiamo tre edifici: il "carpenter" permette di trasformare una MP marrone in un PF di legno, o "stonemason" invece fa scambiare una MP grigia in un PF di pietra. L'edificio con le frecce bianche serve a fine partita per assegnare 1 PV ad ogni edificio nelle caselle adiacenti ed in diagonale. Per acquistare queste tessere servono le risorse indicate nel riquadrino colorato in alto a sinistra: esse verranno prelevate dalla riserva che vedete a destra della plancia. Il "grano" invece può sostituire una qualsiasi risorsa "colorata di bianco", ovunque essa appaia: nel nostro caso potrebbe essere stato usato sia per il carpenter che per lo stonemason, visto che entrambi necessitano di 1 PF colorato ed uno bianco.



Tutte le risorse del gioco. I cubetti rappresentano le Materie Prime (MP) ed i cilindretti ottagonali i Prodotti Finiti (PF) da utilizzare per i propri acquisti o scambi.

Infine esiste una casella in ogni plancia territorio che permette di “migliorare” i propri edifici e/o fattorie: andando su questa casella si deve pagare un cubetto qualsiasi per le fattorie (o un grano, visto che l’icona è bianca, come potete vedere nella parte alta della plancia, all’interno della grossa freccia bianca) o un cilindretto qualsiasi (o grano) per gli edifici. A questo punto la tessera viene rovesciata ed il valore dei PV da lei assegnato a fine partita cresce di conseguenza.

Quando un giocatore posa un lavoratore sulla casella grande blu deve scegliere una delle quattro barche disponibili sul tavolo e piazzarla sulla plancia territorio scelta, tenendo in alto la faccia corrispondente alla stagione in corso: in base al colore del suo lavoratore ed all’eventuale “collaboratore” che lo accompagna sarà possibile eseguire da 1 a 3 azioni fra le due indicate sulla tessera. Anche qui proviamo a farci aiutare nella spiegazione guardando la fotografia che segue:



Le barche da trasporto.

La prima barca a sinistra, il “Flipper”, permette di vendere o acquistare cavalli o MP grigie. Se il giocatore ha una bella scorta di questi due materiali può eseguire da 1 a 3 volte l’azione “vendita”, incassando 2 PV per ogni “pezzo” venduto (ricordarsi di variare subito il punteggio sulla propria plancia, usando i due marcatori colorati). In alternativa potrebbe eseguire 1-3 volte l’azione acquisto, prendendo gratuitamente 1-3 pezzi dalla riserva generale per metterli sulla sua plancia. Infine è possibile anche vendere un tipo di risorsa ed acquistare l’altro, sempre entro il limite dato dai lavoratori.

Un giocatore che ha assoluta necessità di prendere una certa risorsa può anche piazzare un suo lavoratore in una casella già occupata da un altro meeple: in questo caso il nuovo lavoratore deve avere lo stesso colore del vecchio (oppure deve essere bianco) e valgono le solite regole (facendo 1-3 volte l’azione in base anche al colore della casella) ma alla fine dell’azione il vecchio lavoratore, troppo stanco per il lavoro straordinario che è stato costretto a fare, dovrà essere steso e non potrà più essere utilizzato per quel turno.

Quando un giocatore ritiene che una delle quattro plance possa essergli utile la può occupare, al suo turno, mettendo il suo Keyper proprio sopra all’icona bianca stampata nella casella con la torre. A fine turno egli prenderà in mano quella plancia e si terrà tutti i lavoratori che vi si trovano, i quali formeranno la sua “forza lavoro” per il turno successivo.



La dotazione iniziale del giocatore “giallo”: 1 Keyper, 8 Keyples e i due marcatori per segnare i punti vittoria sulla plancia.

Questa interessante regola permette di dare più **suspence** al gioco e costringe i partecipanti a scegliere sempre con attenzione la plancia su cui posare i propri lavoratori: caricandone troppo una la si rende infatti una “**grassa**” **preda** per il giocatore successivo. Aspettare troppo a scegliere la plancia potrebbe “impoverire” troppo un giocatore (perché gli altri useranno i lavoratori rimasti sui “loro” territori), mentre sceglierla troppo presto potrebbe far perdere ottime occasioni di “collaborazione” (in pochi verranno a darvi una mano su una plancia da voi acquisita). In generale nelle nostre prime partite le plance sono... andate a ruba quando avevano 4-5 lavoratori di diverso colore, specialmente se ne erano alcuni bianchi. Man mano che si è acquisita esperienza nel gioco invece si prendeva possesso delle plance anche con 5-6 lavoratori: questo per poter approfittare il più possibile del bonus di “accompagnamento”.

La seconda importante conseguenza voluta dall’autore è che dopo il primo turno i giocatori normalmente non hanno più lo stesso numero di lavoratori: qualcuno avrà infatti preso una plancia più ricca ed ottenuto 9-10 meeples e, di conseguenza, qualcun altro ne avrà solo 6-7. Sento subito qualcuno brontolare che il gioco così si sbilancia a favore di chi ha più lavoratori: invece no, questo ragionamento è sbagliato! Un giocatore infatti non può utilizzare più di 8 meeples a turno e quelli in eccesso, a sua scelta, dovranno essere messi nella torre di fianco alla plancia personale.



Le Torri.

In base al colore dei meeples messi sulla torre il giocatore avrà diritto ad un bonus, come indicato nella foto qui sopra: 1 MP (con grigio, nero e arancione) o 1 animale domestico (con verde, marrone o blu). Al solito i bianchi sono dei jolly (ma difficilmente li vedrete sulla torre).

Inoltre quando un giocatore finisce tutti i lavoratori che aveva disposizione può cominciare a stendere quelli ancora in piedi sulla plancia “territorio” occupata dal suo Keyper (o sulla plancia personale) eseguendo le relative azioni (1-3 a seconda dei colori e delle caselle). Non solo, ma il giocatore che posa per ultimo un lavoratore finisce immediatamente di giocare mentre tutti gli altri hanno ancora un’ultima possibilità di stendere qualche pezzo.

Fatto ciò il turno finisce ed i giocatori scoprono la tessera fiera della stagione incorso: se rispettano le condizioni indicate (costituite sempre dal possesso di un certo numero di animali e/o risorse) incamerano i relativi PV, altrimenti devono scartare la tessera.

Al termine del quarto turno la partita finisce e al punteggio acquisto fino a quel momento si aggiungono i PV ottenuti con le tessere fattoria, gli edifici e le fiere invernali: chi ha il totale più alto vince.

Abbiamo constatato che la pista del punteggio purtroppo è un po’ troppo “scarsa” e che molto spesso si supera il punteggio massimo di 99 PV. Tenete quindi un foglietto ed una penna a portata di mano e fate i conti per iscritto.



Gli altri animali del gioco: notare, davanti ai cinghiali, i daini, di colore rosso, che non avevamo mai visto fino ad ora in nessun gioco.

Qualche considerazione finale

Abbiamo accennato più sopra al fatto che i giocatori possono acquisire nuove tessere acquistandole dalla riserva che viene posta di fianco al tabellone all’inizio di ogni turno. Non ci sembrava il caso di approfondire subito questa regola per non appesantire il testo di un gioco già abbastanza complesso, ma per chi fosse interessato diremo che queste tessere sono normalmente più “forti” di quelle di base che ogni giocatore riceve al set-up. Alcune di esse permettono le stesse azioni, ma

con risultati “potenziati”; altre indicano nuove combinazioni di risorse e/o animali per aumentare il proprio punteggio finale; altre ancora offrono le cosiddette “fiere invernali”; ecc.



Le fiere invernali sono stampate su entrambe le facce: quelle in mostra in questa foto si possono usare in estate o autunno per ottenere 4 PV, mentre quelle sul retro valgono esclusivamente per l’inverno e danno un minimo di 6 PV.

Queste fiere si acquistano usando un lavoratore sulla casella con l’azione specifica e sono da tenere di scorta durante la partita: i giocatori possono infatti usarle in estate o autunno per incassare 4 PV (se rispettano le condizioni), oppure possono aspettare la fine del turno invernale per avere una base di 6 PV. La prima tessera a sinistra nella foto, per esempio, assegna 4 PV se si possiedono almeno un cinghiale e una capra alla fine dell’estate o dell’autunno: se però si aspetta l’inverno e si acquisiscono anche un “rubino” ed un “oro” il valore di base sale a 6 PV. Alcune tessere permettono di usare da 1 a 4 volte una combinazione di pietre preziose per ottenere da 1 a 4 volte i 6 PV. Si tratta quindi di tessere molto ambite e se appaiono nella riserva sarebbe bene cercare di non farsele scappare.

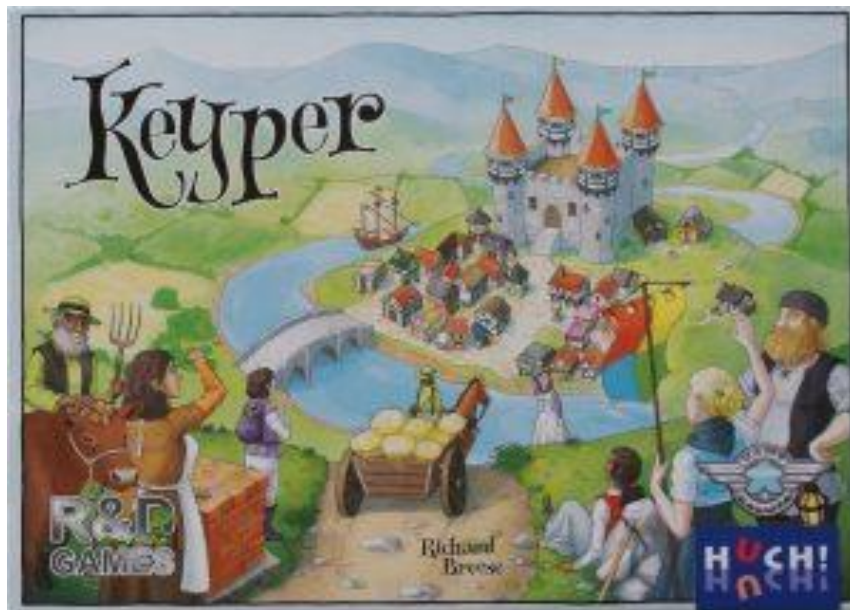
I gioielli non sono disponibili subito, ma appaiono soprattutto nelle configurazioni autunnale ed estiva delle plance territorio. Si acquisiscono con il solito sistema del piazzamento lavoratori ma si usano esclusivamente in "combo" fra loro o con degli animali per ottenere più PV a fine partita.



Le pietre preziose.

Tornando per un attimo proprio alla fase delle azioni vi consigliamo è di cercare di approfittare il più possibile delle richieste di accompagnamento: non soltanto si otterranno risorse o animali extra, ma si ridurrà contemporaneamente la propria dotazione di lavoratori, il che, alla fine, sarà molto

utile per ripetere le azioni più ricche della plancia territorio acquisita dal proprio Keyper (stendendo i lavoratori nelle caselle più fruttuose mentre gli avversari devono ancora finire i propri lavoratori).



La scatola del gioco.

Durante le prime partite si tende a **sottovalutare** il beneficio delle barche o ad usarle soprattutto per acquisire nuove risorse: se però considerate che potreste fare almeno una decina di punti extra a turno (scegliendo una barca con omini blu e collaborando su un'altra) ecco che programmando bene le proprie mosse per avere le risorse giuste a disposizione, il bottino a fine partita potrebbe essere piuttosto interessante.

L'acquisizione di una plancia "territorio" non dovrebbe essere considerata "decisiva" per il turno seguente: una volta assicuratici che in ogni caso avremo a disposizione almeno 5-6 lavoratori potremo tranquillamente giocare in "accompagnamento" anche sulle plance degli avversari per guadagnare risorse extra che ci saranno davvero utili in seguito. E tanto meglio se qualcuno finirà per avere 10-11 lavoratori: vorrà dire che useremo le mosse extra che lui ci concederà per stendere di nuovo i nostri e rifare azioni importanti.

Ricordatevi di investire bene sulla vostra plancia, cercando di costruire il maggior numero possibile di fattorie e edifici, inclusi alcuni di quelli in offerta di fianco al tabellone. In Autunno bisognerà poi darsi da fare per iniziare a "migliorare" tutte queste tessere per ottenere un maggior numero di PV a fine partita

Un gioco davvero interessante che ci ha regalato parecchie ore di divertimento, durante i nostri play-test, e quindi assolutamente consigliato. Keyper ha anche vinto il premio "**Goblin Magnifico**" per il 2017 e sicuramente avremo il piacere di incontrare l'autore, Richard Breese, al prossimo PLAY 2019.