

feudo

FAQ 1.0



1) Il barone è sovrapponibile a tutte le altre pedine? Stando al manuale mi pare di capire che le uniche pedine che possono stare nella stessa casella con altre siano il Barone e la Milady. Ora un mio amico (che stava perdendo, e che guarda caso è l'unico parzialmente insoddisfatto) ha cominciato a blaterare che questa meccanica non ha senso! Dato che basta a un certo punto "unire" la pedina del Barone con una pedina Cavaliere per ottenere una pedina da 7 virtualmente "unstoppable", dato che sarebbe eliminabile solo con una forza (non indifferente) di almeno 8 punti.

E meno male che non è possibile unire il Barone al Primo Cavaliere, altrimenti starei ancora ascoltando i suoi strilli.

Il problema è che la nostra esperienza di gioco è minima, per cui pur dandogli tutti contro, non riuscivamo a fargli esempi nei quali qualcuno avesse facilmente abbattuto una simile "pedina da 7". Lui sosteneva che la forza devastante di 7 in attacco (capace di distruggere qualsiasi pedina avversaria), e la mobilità in fase di fuga fossero elemento in grado di "rompere" il gioco e renderlo in inseguimento tra "demoni".

Mi piacerebbe un commento da qualcuno più esperto in tal senso. Forse che per fregarlo basta piazzarlo ultimo di turno?

In fondo se è ultimo di turno non farà danno, ma potrà sottrarsi agli attacchi. Mentre se è primo, automaticamente si mangerà qualcosa. E se poi è proprio lui a decidere i turni?

Insomma, minaccioso è minaccioso...

Allora. Prova a mettere il Barone + un Cavaliere del gioc. A (diciamo da 7) in un territorio di fianco ad un bosco. Nel bosco metti un Primo Cavaliere B e di fianco al damone da 7 A metti un altro damone da 7 B.

A attacca per primo, ma non uccide né il damone da 7 B di uguale valenza, né il Primo Cavaliere B che nel bosco vale 10 in difesa. Quindi attacca B che con 5 + 7 elimina il damone da 7 A.

Altra possibilità è il Barone B sopra un villaggio e il Primo Cavaliere B dentro il bosco. Insieme possono eliminare un damone da 7 A che sia adiacente ad entrambi.

Altra considerazione. Se c'è il Barone in un damone da 7 prova a mandare da quelle parti la tua Milady: se il Barone mantiene questa formazione, potrai bloccarlo ed uccidere un altro pezzo in un'altra parte della mappa.

Last but not least. Sì, è comunque vero che al damone da 7 di chi muove per primo è difficile andargli attorno, ma:

1) chi muove dopo, facilmente scappa;

2) se uno muove per primo forse è perché l'ha deciso lui nella fase "diplomazia" e se l'ha deciso lui vuol dire che è l'ultimo in classifica e se è l'ultimo in classifica forse così recupererà, e la partita tornerà in equilibrio. Il bilanciamento è quello che ho principalmente cercato nel creare Feudo, è un elemento determinante per me in un gioco del genere, credo di esserci riuscito.

- 2) Con gli scellini, è possibile anche muovere pedine ancora dentro al castello? In pratica con 4 scellini (mettiamo che non abbia neanche mosso un mercenario in questo turno), posso di fatto far uscire 4 pedine dal castello per una casella di movimento ciascuna?
O addirittura essendo ultimo, con 6 scellini potrei far uscire 6 pedine nuove di zecca?

Sì, *esatto*.

- 3) Posso spendere scellini e non muovere Mercenari così da spenderli tutti per movimenti aggiuntivi?

Sì.

E se sì, posso addirittura spendere 4 scellini non avendo mosso mercenari nella fase di movimento, e con i 4 scellini extra muovere una pedina Mercenario di 4 caselle?

Sì.

O addirittura di 6 se ultimo di mano?

Sì, *se il Re è nel Feudo*.

In sostanza, con gli scellini extra, è possibile muovere anche i Mercenari? Il manuale dice che con gli scellini si può muovere qualsiasi cosa tranne la Milady, quindi presumo sia possibile.

Sì *è così*.

- 4) I miei amici erano stupiti dal fatto che i combattimenti non siano spezzati anche essi in turni. In pratica, si aspettavano che, ad esempio, il primo giocatore svolgesse un attacco. A seguire il secondo ne svolgesse un altro, e dopo che tutti i giocatori avessero svolto un loro attacco si ripartisse dal secondo attacco del primo e così via. Sono rimasti turbati dalla mancanza di una regola del genere e se ne chiedevano il motivo. Giro qui la loro perplessità.

Chi ha mosso per primo nel turno (che può equivalere ad un giorno) ha mosso per primo tutti i pezzi, ed è pronto prima degli altri ad attaccare. Quando è ora per lui di attaccare perchè non può attaccare con tutti i suoi pezzi?

- 5) Non sbaglio quando dico che non esistono i supporti giusto? Ognuno attacca per se e con le propri pedine solamente, giusto? Non è mai possibile sommare i propri punteggi con quelli di qualcun altro, giusto?

Sì *è così*.

- 6) Quando si elimina una pedina avversaria, se ne guadagnano i punti. Ma chi perde quella pedina ne perde il corrispettivo in punti oppure no?

No, non perde. I punti vittoria sono un mix di potere e onore. Conquistare città dà potere, e più la città è distante dal Castello più potere si consolida nel Feudo.

Eliminare nemici dà fama, prestigio ed onore al vincitore. E più il nemico eliminato è grosso più sarà l'onore.

Chi muore, muore. Può bastargli, senza aggiungere il disonore. Perché disonore non c'è stato. Ha combattuto ed è morto. Ecco perché quando arriva il Re nel Feudo chi ancora è dentro al Castello è un codardo. Questo sì è disonore: non essere sul campo, a rischiare la pelle. Ecco perché si perdono punti vittoria, che sono un mix, ripeto, di potere e onore.

- 7) Quando si dice che i cavalieri non possono conquistare una città ma possono attaccare le forze che la tengono, si vuol dire che possono comunque eliminare, ad esempio, il fante che la presidia (che avrà presumibilmente una difesa di 9), ma anche riuscendo in tale impresa non conquisteranno i punti vittoria per quella città?

Anzi, la regola dice che i cavalieri non possono “attraversare” una città, ma possono attaccare le pedine che vi si trovano sopra. Poi sotto è specificato che per “attaccare una città” è necessario che sia presente nell'attacco almeno un fante o un mercenario. Di nuovo, quindi:

Possono cavalieri attaccare una unità nemica su una città, senza la scorta dei fanti, allo scopo di distruggere l'unità senza guadagnare i punti per la città, oppure senza fanti non possono in nessun caso attaccare ciò che vi è contenuto?

E' la seconda opzione. Un Fante dentro la città va stanato, per poter essere attaccato. Ci vuole un Fante o un Mercenario, che scala le mura o scardina il portone. E se il portone del Castello si apre, allora sì i Cavalieri fuori dalle mura possono contribuire alla sua eliminazione.

- 8) Avanzamento: le regole dicono che si può avanzare con una pedina vincitrice, o due se c'è anche il barone. Questo è valido solo se il barone era già nella stessa casella della pedina vincitrice che avanza, oppure anche se pedina vincitrice e barone erano in due caselle differenti (di fatto occupando la città quindi con barone più altra pedina ma lasciando liberi due terreni adiacenti)?

La seconda. Il Barone attacca la città da Nord assieme ad un Cavaliere.

A sud attacca il Mercenario. Il fante nemico è eliminato, dentro la Città possono avanzare il Mercenario e il Barone.

- 9) La Milady appestata che contagia altre pedine rimane in giro per la mappa a contagiarne altre dopo aver fatto i suoi primi danni, oppure deve rientrare al castello a riposare come dopo un ammalamento?

Mi facevano notare che la Milady appestata è più potente di quella sana se le cose stanno così. Io non ne sono convinto, ma giro la domanda.

No, non rientra. E' appestata, malconcia, debole. Probabilmente il suo cavallo è deceduto per la malattia. E non credo sia più potente, perché muove solo di 1. Certo che se si trova in mezzo all'accampamento nemico fa parecchi danni corporali...

10) Sbaglio o attaccare per primi è decisamente fondamentale e quindi, in fondo, sempre meglio esser primi di mano rispetto al proprio avversario diretto?

Abbiamo grossolanamente considerato quello che muove per primo come “attaccante”, dato che attacca per primo e fa i movimenti minacciosi per primo. E quello che muove per secondo come “difensore”, dato che non avendo possibilità di attaccare chi lo aggredisce (dovendo attaccare per secondo), può solo sfruttare il suo muovere per ultimo per fuggire. Abbiamo perso qualche passaggio fondamentale?

Sì, ti sei perso il Primo Cavaliere e gli scellini. Prova a lasciare un Fante o un Mercenario o un Cavaliere da solo in campo aperto. Chi muove per ultimo muove come ultimo pezzo il suo Primo Cavaliere, che muove di 5!!! E se spende scellini li spende dopo di te, e muove ancora, raggiungendoti ed infilzandoti come un tordo? Il Primo Cavaliere va pazzo per i tordi...

Senza parlare della possibilità, muovendo per ultimo, di vedere molto bene cosa vuole fare il nemico, che muove prima di lui. Se l'ultimo a giocare muove come primo pezzo la sua Milady, vede addirittura dove muovono due pezzi di ciascun suo nemico, prima di dover mostrare un pezzo combattente lui.

Perchè non so se l'hai capito, ma la Milady è il pezzo più importante di Feudo, anche se Feudo mi pare un gioco vagamente maschilista...

Alcuni consigli dell'autore sul gioco **Feudo**

La chiave per la vittoria in Feudo sono le carte commercio da 2 e 4 scellini.

Spenderle al meglio (uccidendo qualche nemico) è basilare. Ancora di più quando il Re è in gioco. Ideale sarebbe arrivare agli ultimi due turni ultimo (quindi con il Re alleato), non troppo distante dal primo, guadagnando la prima posizione con le ultime mosse.

Il Barone

Solitamente deve stare insieme ad un Cavaliere, creando una forza di 7, in campo aperto (collina).

La sua prima preoccupazione devono essere le Milady nemiche, salvo che non siano appestate. Statene lontano sempre (almeno a 3 territori).

Cavalieri

Uno va tenuto con il Barone, gli altri dovrebbero cercare di ripararsi nei boschi (se ce ne sono di liberi) uscendo solo quando si decide di usarli per l'attacco.

Può essere una buona strategia anche tenerli nel Castello, pagando il prezzo della codardia, ma avendoli disponibili quando i pezzi nemici cominciano a scarseggiare.

Il Primo Cavaliere

Anche per lui il territorio ideale è il bosco.

Quando si è ultimi a muovere è consigliabile muoverlo come ultimo pezzo, cercando di uccidere un Cavaliere o un Mercenario o un Fante in campo aperto. E' il pezzo combattente più importante, va quasi sempre scelto come carta esercito e quasi sempre mosso come ultimo pezzo.

Fanti

Cercate di non lasciarli mai in campo aperto, sono molto vulnerabili. Posizionateli sopra i villaggi o dentro le proprie città.

Mercenari

Con loro cercate di conquistare le città a cui tenete di più, o più strategicamente collocate sulla mappa. Non lasciateli mai in campo aperto, perché gli scellini sono pochi e senza questi non si potranno muovere, e questo anche gli altri giocatori lo sanno.

Milady

Muovetela subito ad inizio partita e portatela vicino al centro della mappa.

Sarà un deterrente per le mosse dei Baroni altrui e se viene colpita dalla peste portatela subito in Convento per guarirla. Quando la Milady è vicina a Convento, potete anche non sceglierla come carta esercito, potendo così muovere tre pezzi combattenti anziché due. Gli avversari non lo sanno, e i loro Baroni dovranno sempre starne alla larga.

Può servire anche vicino ad una vostra città. Un Barone avversario difficilmente si avvicinerà e senza Barone sarà più arduo per il nemico portarvi via la città.

Chiaramente, quando è appestata, se riesce a contagiare un Primo Cavaliere male non fa.

Città

Evesham è la città più difficile da conquistare (l'unica circondata dalle montagne), ma una volta propria sarà più facile mantenerla, per lo stesso motivo.

Mappa

Studiatela bene, alcuni passaggi sono più veloci di altri.

Carte Peste

Verificate prima di giocare le quantità delle carte per ogni tipologia.

Cercate di ricordare quelle già uscite (non si possono guardare). Se per esempio sono uscite due "cross" stare sulla croce non comporterà alcun rischio, essendocene solo 2 nel mazzo.

Soprattutto ricordatevi quante carte "nebbia + vocation" sono già uscite.

Il Re e i codardi

Quando il Re sta per entrare in gioco considerate i vostri pezzi ancora dentro al Castello. Non tenetene troppi, perché recuperare una grande distanza di punti vittoria sarebbe difficile.

Ordine di gioco

Quando si è primi nel turno conquistare una città è quasi certo, forse perdendo qualche pezzo, ma la città la conquistate voi. Quando si è ultimi è il momento di giocare gli scellini, mostrando come ultima carta esercito quella del Primo Cavaliere, cercando così di uccidere qualche pezzo isolato in campo aperto.

Di solito, in partite con 3 o 4 giocatori, chi è primo va fatto muovere in mezzo ad altri, né primo né ultimo.

Appestati e morti

Un pezzo appestato andrebbe portato in Convento a guarire, soprattutto se sono già uscite alcune carte "vocation".

Se avete perso cinque pezzi combattenti non abbiate paura di perdere il sesto. Se questo accade spesso è meglio per voi, perché il vostro Barone diventa da 6. Il che vuole dire che i vostri ultimi 4 pezzi combattenti sono quasi invulnerabili e inattaccabili, perché uccidendone uno diventereste più forte. Chiaramente molto dipende da quale turno della partita si sta giocando.

Alleanze

In partite con 3 o 4 giocatori, se un giocatore è in testa in maniera consistente, gli altri devono attuare piani per contrastarlo, non per uccidersi a vicenda.

Personalmente preferisco che questo venga fatto senza rivelarlo apertamente. Ciascuno deve ragionare con la sua testa.

Ma se si vuole, si possono anche prendere accordi palesi. Tanto qualsiasi accordo potrà anche non essere rispettato...