

WAR CHEST - come diventare un maestro nel gioco

Obiettivo di questa guida è quello di descrivere le idee generali su cui un giocatore di livello principiante o intermedio possa concentrarsi per vincere più frequentemente a War Chest. Parte del divertimento di War Chest è che ogni partita è diversa dall'altra, a seconda delle unità in gioco, ma i prossimi concetti dovrebbero essere applicati a tutte le partite.

Padroneggia i match-up

Dopo aver giocato le tue prime partite, il gioco è sicuramente migliore applicando la fase di drafting per determinare chi ottiene quali unità. Distribuisci 8 tipi di unità casuali e "draftale" nel seguente ordine:

Il giocatore A pesca 1 unità

Il giocatore B pesca 2 unità

Il giocatore A pesca 2 unità

Il giocatore B pesca 2 unità

Il giocatore A prende l'ultima unità

Il numero limitato di unità tra cui scegliere e l'ordine 1-2-2-2-1 rendono il draft un divertente e importante gioco all'interno del gioco, cercando di creare un set di gettoni che avrà dei vantaggi naturali rispetto a quello del tuo avversario.

Cerca di ottenere unità che insieme siano in sinergia. Ad esempio, il punto di forza del Berserker è la sua capacità di rinforzare la pila di unità e quindi sferrare diverse azioni consecutive che il tuo avversario non ha la possibilità di interrompere. Tuttavia, la meccanica del gioco mitiga naturalmente la forza del Berserker perché più rafforzi questa pila, meno frequentemente puoi attivarla. L'abbinamento del Berserker con lo Stendardiere può eliminare efficacemente questa debolezza, rendendo il Berserker/ Stendardiere una combinazione stellare nel lungo termine. Mentre giochi, inizierai a riconoscere altre combinazioni di unità che funzionano particolarmente bene insieme. Se sei in grado di arruolarli entrambi contemporaneamente, potrebbe essere una buona mossa. Forse meno ovvio, ma altrettanto importante: se sei il primo giocatore (puoi draftare solo 1 unità per la scelta iniziale), può essere importante negare al tuo avversario una coppia killer, arruolando una delle unità chiave.

Un'altra cosa importante da riconoscere durante il draft è se ci sono o meno unità che non hanno antagonisti naturali disponibili. Ad esempio, il Picchiere può essere piuttosto debole contro l'Arciere e/o il Balestriere nemico, ma è assolutamente devastante se il tuo avversario non ha attaccanti a distanza. Se non ci sono unità che attaccano a distanza nel draft, il Picchiere è una prima scelta molto forte. Oppure, se c'è un Picchiere e solo un'unità a distanza e il Giocatore A non riesce a draftare nessuno dei due nella scelta iniziale, allora il Giocatore B farebbe bene a sceglierli entrambi in modo che il Giocatore A non abbia un antagonista per il Picchiere.

Riconoscere i suddetti tipi di accoppiamenti è quasi sempre più importante che ottenere semplicemente la tua unità preferita o quella che sembra più forte.

Padroneggiare i matchup va oltre il semplice draft e dovresti prestare attenzione agli abbinamenti anche se stai giocando con unità casuali. Forse il tuo avversario ha il Picchiere e tu hai un Arciere per contrastarlo. Questo ti sarà utile solo se ti assicuri che l'Arciere finisca nella stessa area del tabellone del Picchiere; quindi, non schierare il tuo arciere al tuo lato destro se un Picchiere nemico si sta preparando a risalire il

tuo fianco sinistro . Questo è l'esempio più ovvio, ma **molte unità si comportano meglio o peggio contro particolari nemici e dovresti schierarle e manovrare strategicamente per metterle nei migliori matchup possibili, all'interno delle diverse aree del tabellone.** Ci vuole molto tempo per spostare un'unità sul tabellone una volta che è stata schierata, quindi a volte vale la pena ritardare il tuo schieramento iniziale di un'unità chiave fino a quando il tuo avversario non ha schierato l'unità che vuoi contrastare o evitare. Ciò ti consente di salvare diverse azioni di "spostamento" schierandoti in primo luogo nella zona corretta.

Tenere d'occhio i matchup ci porta a...

Piano d'Attacco

Cercherai di creare una rete inarrestabile di influenza che puoi far marciare sul tabellone, o cercherai di correre e far partire l'azione prima che la macchina da guerra del tuo avversario possa mobilitarsi per fermarti? Cercherai di correre per ottenere 6 punti di controllo o ti concentrerai sull'eliminare il tuo avversario frettoloso e vincere la guerra di logoramento? Ti concentrerai allo stesso modo su entrambi i lati del tabellone o cercherai di sopraffare il tuo avversario sul fianco destro?

Le risposte a queste domande saranno determinate in parte dalle tue preferenze personali e lo stile di gioco, ma un buon giocatore prenderà in considerazione anche i matchup di cui abbiamo discusso nella prima sezione. Forse normalmente ti piace il gioco lungo, ma il tuo avversario è stato così sciocco da lasciarti draftare Cavalleria Leggera, Mercenario ed Esploratore... la soluzione migliore è probabilmente provare a controllare 6 punti di controllo prima del secondo rimescolamento del sacchetto. Sei bloccato nel giocare poiché sei senza unità a distanza contro un Picchiere? La tua scommessa migliore potrebbe essere quella di fare quel tanto che basta per tenere a bada il Picchiere mentre ti concentri sul dominio dall'altro lato del tabellone. Vista la natura variabile e asimmetrica del gioco, significa che è impossibile definire una strategia che vada bene per ogni situazione, ma **l'obiettivo è avere un'idea chiara di come mettere a confronto i punti di forza delle tue unità con i punti deboli delle unità del tuo avversario.**

In ogni caso, non giocare un'unità senza un obiettivo preciso. Non ottieni TANTE più azioni prima della fine del gioco e l'efficienza di alcune scelte durante il gioco può fare la differenza tra vittoria e sconfitta. **Bisogna avere un obiettivo generale e un obiettivo a breve termine. Se non stai usando un'unità per avvicinarti a uno di quegli obiettivi, riconsidera come stai usando il gettone o quali dovrebbero essere i tuoi obiettivi.** Gli obiettivi generali potrebbero essere "vincere la guerra di logoramento" o "controllare tutti e 5 i punti di controllo sul fianco destro e mantenere la mia posizione di partenza a sinistra". Gli obiettivi a breve termine potrebbero essere "uccidere la cavalleria avversaria", "prendere il punto di controllo X" o "costruire un sacchetto che mi permetta di usare frequentemente le unità X e Y" (parleremo più avanti della gestione del sacchetto).

Nota che avere obiettivi chiari NON significa che non possano cambiare. Se inizialmente eri intenzionato a rimuovere la cavalleria del tuo avversario, ma non ha fatto altro che reclutare la cavalleria e trascurare il resto del tabellone, allora forse faresti meglio a cambiare i tuoi obiettivi e prendere scelte più facilmente raggiungibili dall'altra parte del tabellone. Se il tuo avversario ha ottenuto 5 punti di controllo, allora la tua priorità principale sarà di tenerlo lontano dal sesto, ecc. **L'idea è di giocare ogni singolo gettone con uno scopo, anche se questi scopi possono cambiare durante il gioco.**

Gestione del Sacchetto

Ok, hai identificato i punti di forza delle tue unità e hai escogitato un piano per utilizzare quei punti di forza e sfruttare al meglio i punti deboli del tuo nemico... come lo metti in atto? È essenziale per la realizzazione di qualsiasi piano l'accesso alle risorse adeguate. In War Chest, ciò significa prendere in mano i gettoni giusti e farlo frequentemente.

All'inizio di ogni partita, il tuo sacchetto contiene 2 gettoni di ciascuna unità, più il gettone reale, per un totale di 9 gettoni. Ciò significa che se inizio schierando il mio Arciere, 1 degli 8 gettoni rimasti nel mio sacchetto sarà un Arciere. Sarà difficile portare a termine i piani che potrei avere per l'Arciere se posso usarlo solo 1/8 delle volte. E se il mio avversario ha una Cavalleria Leggera sul tabellone e metà dei gettoni nel suo sacchetto sono Cavalleria Leggera, allora sarà facilmente in grado di entrare nel raggio del mio Arciere e ucciderlo prima che io abbia la possibilità di reagire. **Se crei queste situazioni in cui sei in grado di muovere un'unità importante più frequentemente di quanto il tuo avversario sarà in grado di reagire ad essa, sarà MOLTO più facile per te vincere la serie di incontri, la cui somma decide il risultato della partita.**

Quindi dovrebbe essere ovvio che, quando si tratta di aver successo a War Chest, **ciò che è nel tuo sacchetto potrebbe essere ancora più importante di ciò che è sul tabellone. Quindi RECLUTA SAPIENTEMENTE.**

Ci sono due modi per aumentare la frequenza con cui posso giocare il mio ipotetico Arciere:

- 1) Reclutare più gettoni Arciere.
- 2) Posizionare FUORI dal sacchetto i gettoni non Arciere.

In modo contro-intuitivo, il punto 2 è solitamente una scelta migliore rispetto al punto 1, specialmente ad inizio partita. Supponiamo che voglia colpire a distanza il mio avversario concentrandomi sul mio Arciere e il mio Balestriere, e che abbia passato le mie prime 6 mosse a schierarle, spostarle e reclutarle una volta. Diamo un'occhiata a due possibili modi per massimizzare l'utilizzo dell'Arciere e del Balestriere:

- A) Se spendo le mie prossime 3 azioni reclutando 2 Balestrieri e 1 Arciere, quando mescolo il mio sacchetto, 3/12 (25%) saranno Arcieri e 4/12 (33%) saranno Balestrieri. Mi ci vorranno 4 turni per passare in rassegna il mio sacchetto e iniziare a riutilizzare i miei gettoni.
- B) Se invece spendessi quelle 3 azioni schierando e rinforzando le mie unità "fuori", dopo il rimescolamento, il sacchetto sarebbe 2/6 (33%) Arcieri e 2/6 (33%) Balestrieri. Oltre ad avere una percentuale di arcieri più alta di quella che avrei avuto nell'opzione A, ciclerò la mia borsa dopo solo 2 turni (due volte più velocemente dell'opzione A). Se ho reclutato altri arcieri o balestrieri durante quei turni, sarò in grado di usarli ancora PIÙ frequentemente quando riciclerò il mio sacchetto. Se il mio avversario ha iniziato a fare pressione sul mio Balestriere e io ho reclutato altri 2 gettoni Balestriere durante la mia seconda volta che ricreo il sacchetto, la mia terza volta in cui ricreo il sacchetto avrà 4/8 gettoni (METÀ!) come Balestrieri. Oppure, se le mosse del mio avversario mi hanno fatto ripensare alla mia strategia e reclutare altri gettoni, li recupererò due volte più velocemente di quanto avrei fatto nell'opzione A e costituiranno una percentuale maggiore del mio sacchetto.

Quindi puoi vedere che mettere gettoni indesiderati FUORI dalla tua borsa è spesso anche meglio che mettere i gettoni desiderati nella tua borsa. Questo di solito è più efficace per aumentare la frequenza dei gettoni desiderati e ti consente di adattare più rapidamente le proporzioni del tuo sacchetto per soddisfare le mutevoli esigenze.

Qualunque cosa richieda la situazione, NON RECLUTARE A CASO. Aggiungere il gettone sbagliato al tuo sacchetto in questo turno te lo farà pescare in un turno successivo INVECE del gettone di cui hai veramente

bisogno. Se per un gettone non hai un uso specifico sul tabellone, può sembrare falsamente un progresso usarlo per reclutare, ma **è meglio passare piuttosto che reclutare qualcosa che non ti serve.**

Conosci il tuo nemico (contare i gettoni)

Immagina che il tuo Arciere sia a 3 spazi di distanza da una Cavalleria nemica. Hai reclutato saggiamente e sei stato ricompensato con una mano con due gettoni Arciere. Ti piacerebbe spenderne uno per muoverti entro due spazi da quella fastidiosa Cavalleria e poi uno per ucciderla, ma il tuo avversario sarà in grado di caricare e uccidere il tuo Arciere una volta che lo muovi entro la portata? Fortunatamente per te, hai abbastanza informazioni per determinare se è certo, probabile, improbabile o impossibile che il tuo avversario abbia in mano il gettone giusto per sventare il tuo piano.

Per un principiante, può sembrare che in War Chest ci siano molte possibili variabili non controllabili; un elevato numero di volte in cui si mischiano i gettoni e poi il fatto che si estraggano a caso. È vero che i sacchetti introducono una certa casualità, ma **se la tua strategia si basa su una serie di rischi in cui speri semplicemente che il tuo avversario non abbia il gettone giusto per punirti, allora non è una strategia... è un gioco d'azzardo.** Giocare d'azzardo può essere perfettamente eccitante e divertente per te e il tuo avversario, nel qual caso puoi farlo. Ma se vuoi essere bravo in questo gioco, devi smettere di essere un giocatore d'azzardo, o almeno scegliere i tuoi momenti con saggezza ed essere un giocatore intelligente.

Uno dei ritmi di una partita a War Chest è il riciclo dei sacchetti. Dopo una nuova mescolata, puoi calcolare le proporzioni del sacchetto del tuo avversario, ma non sai con certezza cosa ha in mano ("mmm, ha 6 gettoni lì dentro e 2 di loro sono Cavalleria, quindi c'è un'adeguata possibilità che uno sia nelle sue mani..."). Tuttavia, **mentre schiera o manovra gettoni sul tabellone, ti da informazioni su ciò che è rimasto nel suo sacchetto.**

Torniamo sull'esempio dell'ipotetica Cavalleria del tuo avversario che ha un sacchetto vuoto e 3 gettoni in mano. Sai che ci sono 4 gettoni Cavalleria in totale e che ce n'è una sul tabellone, una già uccisa e nessuna rimanente nella riserva da reclutare. Ciò significa che ci sono 2 gettoni Cavalleria tra la mano, la borsa e/o la pila degli scarti del tuo avversario. Non ha scarti a faccia in giù, ma ha manovrato la Cavalleria una volta nell'ultimo turno (scarto a faccia in su). Quindi hai conteggiato 3 delle 4 Cavalleria, e ora sai che ha 1 gettone Cavalleria in mano e potrebbe sicuramente uccidere il tuo Arciere se lo spostassi entro il raggio d'azione. Uff, scampato pericolo! Forse è meglio giocare prima il tuo gettone non Arciere e vedere se usa la sua ultima Cavalleria prima che tu provi a muoverti per l'uccisione, o forse sarai costretto a fare qualcos'altro con i tuoi gettoni Arciere per ora.

Non sarà sempre così facile capire cosa c'è nella mano del tuo avversario, ma è possibile più spesso di quanto pensi; tanto che mi capita spesso di muovere un'unità per fare un'uccisione sapendo di non correre rischi. **Più presti attenzione a ciò che puoi dedurre dalla mano del tuo avversario, più ti rendi conto che War Chest è un gioco di tempismo piuttosto che un gioco di fortuna.** Ti consiglio di evitare generalmente le situazioni in cui non sei sicuro di poter infliggere più danni di quelli che subiresti, e di "rischiare" solo quando sai che è improbabile che il tuo avversario possa punirti o che gli aspetti positivi superino di gran lunga quelli negativi.

Scartare a faccia in giù

Dopo aver capito l'importanza di contare i gettoni, vedrai anche che le azioni di scarto a faccia in giù sono più preziose di quanto pensassi e che Passare non è solo una mossa sprecata.

Se hai il tuo ultimo gettone Arciere in mano e altri 3 gettoni rimasti nel tuo sacchetto, giocare quel gettone Arciere farà sapere al tuo avversario che il tuo Arciere sarà completamente indifeso il prossimo turno. Se non ci sono nemici nel raggio d'azione dell'arciere e non c'è nessun posto in cui è necessario spostarlo urgentemente, allora potrebbe essere meglio usare la moneta dell'arciere per un'azione di scarto a faccia in giù. In questo modo, il tuo avversario non saprà se l'Archiere è nella tua mano, pronto per essere usato per la difesa, nel tuo sacchetto per essere usato nel prossimo turno o a faccia in giù tra i tuoi scarti.

L'uso di azioni di scarto a faccia in giù in momenti strategici può costringere il tuo avversario a cercare di intuire quale gettone sia nella tua mano; potresti ad esempio essere in grado di bluffare in un momento chiave in cui il tuo avversario potrebbe muovere una sua unità per cercare di uccidere la tua, ma l'ha tenuta indietro perché pensava che saresti stato in grado di uccidere per primo la sua unità. **Sii consapevole delle informazioni che stai dando al tuo avversario attraverso le tue azioni con i gettoni a faccia in giù!**

Prendere l'Iniziativa

Non sottovalutare il potere di prendere l'iniziativa. Ripeto: **NON SOTTOVALUTARE IL POTERE DI PRENDERE L'INIZIATIVA. Se fatto correttamente, passare dall'essere il 2° giocatore all'essere il 1° giocatore al momento giusto, può essere l'azione più potente del gioco.**

Torniamo al nostro stallo teorico tra il tuo Arciere e la Cavalleria nemica. Diciamo che il tuo avversario ha l'iniziativa, hai due gettoni Arciere in mano e sai che avrai un gettone Arciere nella tua prossima mano quando pescherai il resto del tuo sacchetto. Attraverso alcune intelligenti azioni a faccia in giù, il tuo avversario ha nascosto abbastanza informazioni per cui non puoi sapere con certezza quando sarebbe un momento sicuro per muoverti all'attacco. Se usi uno dei tuoi gettoni in questo round per rivendicare l'iniziativa, e poi usi il tuo ultimo gettone del round (dopo che il tuo avversario ha giocato il suo terzo gettone) per spostare il tuo Arciere in posizione, allora il tuo avversario non avrà la possibilità di giocare un'azione all'inizio del round successivo in cui tu avrai la possibilità di attaccare la sua Cavalleria.

Effettuando l'azione finale di un round e la prima azione del round successivo, puoi eseguire due azioni consecutive. Se non stessi usando queste due azioni consecutive per uccidere o catturare qualcosa che il tuo avversario sarebbe stato altrimenti in grado di interrompere, allora non dovresti prendere l'iniziativa. Fallo in un momento chiave, quando potrai utilizzare le 2 azioni consecutive. **Probabilmente avrai 2-4 possibilità a partita di prendere l'iniziativa. Se ciascuna di queste possibilità non viene efficacemente utilizzata per un'azione che cambia la situazione della partita, allora non stai giocando saggiamente.**

Le marea della guerra

Per quanto sia importante la strategia (pianificare in anticipo) in questo gioco, in particolare durante il draft e le mosse iniziali, la tattica (reagire ai gettoni che peschi e alle mosse del tuo avversario) è forse ancora più importante.

Le cose che puoi fare in modo sicuro o efficace dipenderanno spesso da dove si trovano le tue unità rispetto alle unità nemiche, quali gettoni probabilmente avrà in mano il tuo avversario, quali gettoni probabilmente pescherai in seguito e se un giocatore minaccia di prendere presto il suo sesto punto di

controllo. Pertanto, **rivaluta i tuoi obiettivi a breve e lungo termine ogni volta che si verifica un cambiamento significativo nel gioco**. In realtà dovresti rivalutare costantemente il tuo miglior percorso in avanti, ma per semplificare le cose dirò che dovresti fermarti e fare un bilancio ogni volta che si verifica uno dei seguenti eventi:

- 1) Un'unità nemica viene schierata sul tabellone.
 - a) Questo rende i miei obiettivi vicino a quella unità appena schierata più difficili da raggiungere? Se sì, posso tranquillamente fare delle giocate per rimuovere quell'unità dal tabellone?
 - b) Ora che so che quell'unità è schierata in una particolare area del tabellone, posso tranquillamente operare più liberamente in altre aree del tabellone sapendo che il mio avversario non ha più unità schierabili che possono fermarmi?
- 2) Sto per rimuovere un'unità nemica dal tabellone (uccidendola).
 - a) Il mio avversario sarà in grado di ridistribuire quell'unità altrove in una posizione che è più problematica per me?
 - b) Come potrò sfruttare quest'area del tabellone dopo aver rimosso questa unità nemica?
 - c) Mi sto avvicinando a rendere quel tipo di unità inutilizzabile per il mio avversario (pochi gettoni rimasti)?
- 3) Hai ottenuto più gettoni della stessa unità nella tua mano.
 - a) Posso usare azioni consecutive per uccidere un'unità avversaria sapendo che il mio avversario non ha in mano gettoni di quell'unità?
- 4) Viene preso un punto di controllo
 - a) uno dei giocatori è vicino alla vittoria se dovesse prendere rapidamente il controllo di 1 o 2 punti di controllo accessibili?

Se la risposta a 4a è sì, la strategia cambia di conseguenza. All'inizio della partita, è spesso vantaggioso consentire al tuo avversario di espandersi eccessivamente per fargli ottenere uno o due punti di controllo, se ciò significa che in cambio sei in grado di eliminare i suoi gettoni e sbilanciare il suo sacchetto o addirittura spingerti verso una vittoria per logoramento. D'altra parte, **potresti anche decidere di perdere l'opportunità di prendere uno o due punti di controllo all'inizio del gioco, se invece sei in grado di eliminare gettoni nemici e creare vantaggio numerico in gettoni o un forte controllo del tabellone per il tuo schieramento**. Se il tuo avversario paga caro per avere 4 o forse anche 5 punti di controllo, ma sei in grado di mantenere il resto saldamente all'interno del tuo raggio difendibile, allora potresti lanciare un contrattacco avendo un sacchetto più "sano" di quello del tuo avversario.

Tuttavia, se il mio avversario si trova in una posizione in cui il suo sesto punto di controllo è a portata di mano, allora sono costretto a fare tutto il possibile per fermarlo, anche se questo mi costringe ad assumere posizioni vulnerabili. D'altro canto, se riesco a mettermi in una posizione in cui posso minacciare di prendere un sesto punto di controllo, il mio avversario sarà costretto a difenderlo in modo aggressivo e potrei riuscire a far fuori facilmente le sue unità, anche se la mia pescata in realtà non mi permetteva per davvero di ottenere il punto di controllo.

Idealmente riconoscerai il potenziale di queste situazioni prima che accadano e ti concentrerai maggiormente sui punti di controllo quando hai davvero bisogno di tenere il tuo avversario lontano da loro (ma prima che la situazione diventi grave) o quando puoi usare i punti di controllo per fare pressione sul tuo avversario e renderlo vulnerabile.

Più giochi a War Chest, più puoi cogliere le sfumature del modo in cui le unità interagiscono con le diverse unità avversarie, unità di supporto, stili di gioco e fasi del gioco, e ci vorrebbe molto più di questa guida per parlare in modo significativo di questi casi specifici. Ma se inizi a guardare War Chest attraverso gli obiettivi sopra descritti, sarai sulla buona strada per scoprire i dettagli più fini del gioco.