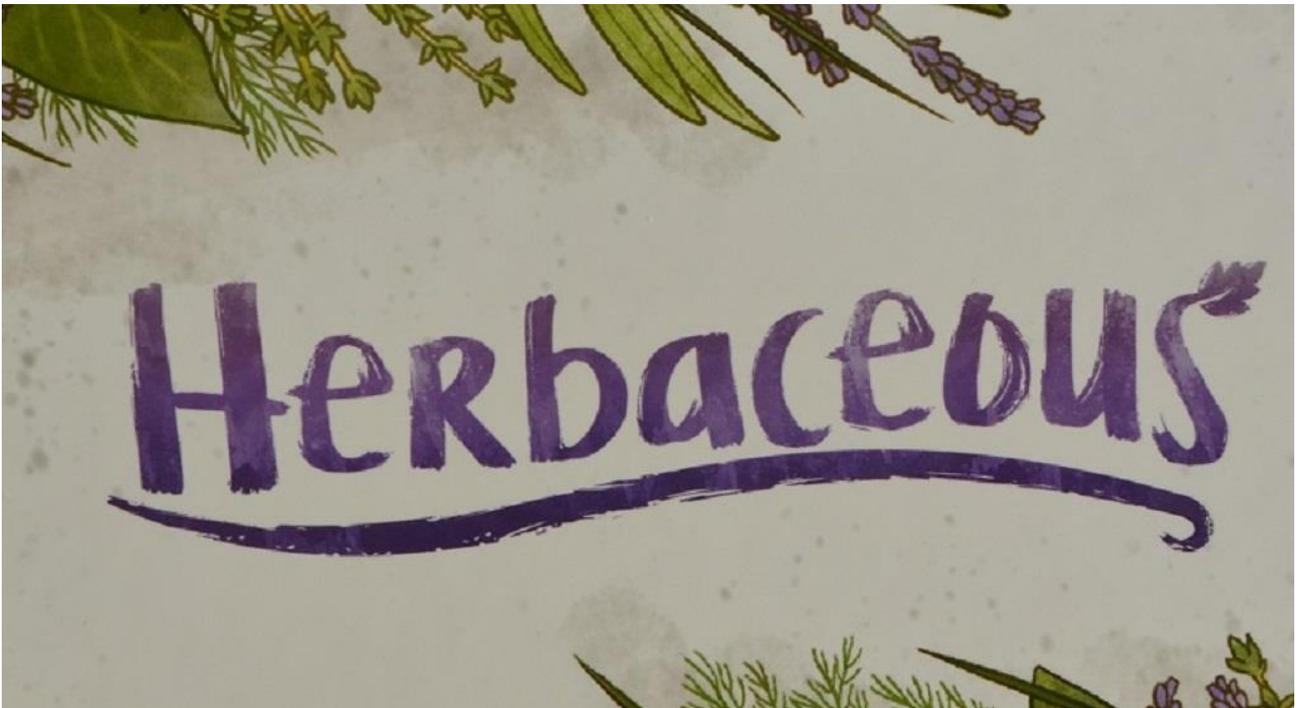


HERBACEOUS

Coltivare piante aromatiche nell'orto



Introduzione

L'editore italiano **Little Rocket Games** ha tradotto e distribuito nella nostra lingua questo divertente gioco di carte per 1-4 giocatori dell'età di 8 anni o più. **Herbaceous** ci fa conoscere meglio il mondo delle erbe aromatiche ed in 20 minuti ci permette di piantare, svasare e mettere a dimora Rosmarino, Alloro, Salvia, Dragoncello, Erba cipollina, ecc.

Il tutto in competizione continua con la concorrenza che tenterà sempre di prendere dalla serra comune le erbe più interessanti prima che ci possa arrivare qualcun altro, costringendolo ad attese più lunghe e... sperando che dal mazzo salti fuori proprio la carta che serve.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Herbaceous.

La scatola di **Herbaceous** contiene un termo-formato di plastica bianca studiato in modo da contenere ai due lati le carte da gioco e, al centro, 5 listelli da de-fustellare e da utilizzare per delimitare il vostro giardino.

Le carte sono di tre tipi: la maggioranza di esse (63) mostra 7 tipi di erbe (chiamate nel gioco “spezie”): Alloro, Aneto, Dragoncello, Lavanda, Rosmarino, Salvia e Zafferano. Altre 9 carte (col dorso identico alle prime) ci propongono invece delle erbe aromatiche: Menta (3 carte di valore “1”), Erba Cipollina (3 carte di valore “2”) e Timo (3 carte di valore “3”). A parte i nomi ed i numeri (solo per le aromatiche) non ci sono altre scritte.

Completano la confezione 4 carte riassuntive e 4 serie di quattro carte “Contenitore” che mostrano diversi tipi di vasi su cui trapiantare le nostre erbe. L’ultima carta infine ci mostra un ”tortino” vegetale che assegnerà 5 Punti Vittoria (PV) a chi se lo aggiudicherà.



Foto 2 – Le carte con le erbe aromatiche.

Il libretto delle istruzioni di **Herbaceous** (8 pagine formato 105x163 mm) è in italiano, riccamente illustrato a colori, e si studia in poco meno di 10 minuti: in allegato c'è anche un foglietto con le regole per giocare in solitario. Tutti i materiali sono di buona qualità e le regole piuttosto semplici da imparare.

Preparazione (Set-Up)

Ogni giocatore prende un listello “divisorio” e lo piazza sul tavolo davanti a sé lasciando abbastanza spazio per “piantare” le sue erbe. Al centro del tavolo deve inoltre restare un’area libera (chiamata “Giardino Comune”) in cui verranno messe le erbe scartate ed a cui tutti i giocatori avranno accesso.



Foto 3 – Il tavolo preparato per quattro giocatori.

Ogni giocatore riceve inoltre un set di carte che mostrano quattro diversi tipi di contenitori e diversi criteri per effettuare l’invasatura:

- I “vasi piccoli” (in alto a sinistra nella foto qui sotto) devono essere attrezzati con 1-6 coppie di spezie diverse;
- I “vasi grandi” (in alto a destra) possono contenere soltanto da 1 a 4 carte “spezia” dello stesso tipo;
- Le “fioriere di legno” (in basso a destra) possono contenere da 2 a 7 spezie diverse;
- I “barattoli di vetro” infine si usano solo per le erbe aromatiche.



Foto 4 – Le carte “contenitore”.

Dopo avere accuratamente mescolato spezie ed erbe aromatiche il mazziere deve estrarre alcune carte in base al numero dei partecipanti: 24 carte se si gioca in due, 12 quando si è in tre e nessuna con quattro coltivatori. Il mazzo restante viene messo al centro del tavolo e a fianco va posta al carta “Tortino di erbe”. La partita può iniziare

Il Gioco

Herbaceous è un gioco di “combinazioni di carte” dove i partecipanti cercano di coltivare nel loro giardino il maggior numero possibile di spezie, con la possibilità di completare poi l’invasamento aggiungendo quelle del giardino “comune”



Foto 5 – Tutti i tipi di spezie.

Al suo turno ogni giocatore pesca due carte: dopo aver preso la prima deve decidere se piantarla nel suo giardino o in quello comune, poi pesca una seconda carta e la posa nello spazio che non ha scelto prima: quindi se la prima l'ho messa nel giardino "comune" la seconda andrà obbligatoriamente nel mio personale, e viceversa.

Questo è il cuore del gioco: all'inizio della partita tutto è facile e rapido, ma man mano che i giardini si riempiono i giocatori devono prendere la decisione migliore ed al momento giusto (concorrenza permettendo) per cercare di raggiungere al più presto i loro obiettivi.

Dopo il primo turno (uguale per tutti) diventa possibile un altro tipo di azione: l'invasatura. Il giocatore, prima di iniziare a pescare le due carte, potrebbe infatti decidere di raccoglierne un certo numero dal giardino "comune", aggiungendole a quelle che ha nel suo per riempire uno dei contenitori:



Foto 6 – Esempio di invasatura nei vasi grandi.

La foto qui sopra, ad esempio, ci mostra la carta "Vasi Grandi" di uno dei giocatori, il quale è riuscito a raccogliere 6 carte "Zafferano" per invasarle e guadagnare così 20 PV. Naturalmente prima di decidere se invasare o meno è importante guardare bene cosa stanno coltivando i concorrenti: se al centro del tavolo ci sono carte che ci interessano ma che sono presenti in buon numero anche davanti ad un altro giocatore è bene raccogliercle ed invasare subito, accontentandosi

di fare qualche punto in meno. Se, al contrario, nessuno sembra interessato ad un certo tipo di spezia si può rimandare la decisione al turno successivo per cercare di aumentare il raccolto (ed i punti).



Foto 7 - Esempio di invasatura nei vasi piccoli.

In questa seconda fotografia vediamo invece che il giocatore è riuscito a piantare ben sei coppie di spezie diverse, guadagnando così 18 PV. Da questi esempi e riguardando la foto 4 vi sarete subito resi conto che le carte contenitore più interessanti di **Herbaceous** sono effettivamente quelle dei vasi grandi e piccoli, ed è quindi pensando a loro che i “giardinieri” dovranno preparare le loro coltivazioni, anche se non è così facile riuscire a riempirli entrambi per fare i punteggi più alti, perché la concorrenza di sicuro non resta a guardare.

Il discorso dei barattoli di vetro invece è diverso: essi possono contenere 1-2-3 erbe aromatiche al massimo e, come mostra la foto qui sotto, assegnano “soltanto” 2-4-6 PV di base.



Foto 8 – Un barattolo riempito con tutte le erbe aromatiche.

A questi punti potranno essere aggiunti quelli indicati sulle carte delle erbe utilizzate: nell'esempio della foto 8 il giocatore ottiene dunque 5 PV supplementari (1+2+2).



Foto 9 – La carta “Tortino di erbe”.

Il primo giocatore che riesce a riempire un barattolo di vetro con una carta per tipo ottiene inoltre, come bonus una tantum, il “Tortino alle erbe” e guadagna così altri 5 PV.

Tornando all’esempio, vediamo che il nostro amico ha totalizzato 17 PV: 6 PV per avere messo tre carte nel barattolo, 6 PV per il valore delle carte (1+2+3) e 5 PV per il tortino.

La partita finisce quando il mazzo delle carte si esaurisce, ma il gioco continua con i partecipanti che possono ancora invasare le loro piante nei contenitori rimasti vuoti fino a quel momento. Si vanno poi ad esaminare tutti i vasi e chi ottiene il punteggio più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Come abbiamo visto **Herbaceous** è un gioco semplice e adatto a tutti, sia in famiglia che per inaugurare o chiudere una serata fra amici o al club. Dato che ogni tipo di spezia è rappresentato da 9 carte è evidente che il contenitore più interessante è quello dei “Vasi Grandi”: riuscire però a collezionare 7 carte uguali su 9 è piuttosto difficile, quindi vi consigliamo di invasare già se riuscite a raccoglierne 5 o 6 (ricevendo in cambio 18-20 PV), eventualmente accontentandovi anche di sole quattro (14 PV) se vedete troppa concorrenza in giro con quelle erbe.

I Vasi Piccoli sono invece un po’ più facili da riempire, soprattutto se avrete avuto l’accortezza di accumulare nel vostro giardino 4-5 coppie di carte, magari scartando nel “comune” eventuali carte extra pescate in seguito: con un pizzico di fortuna e soprattutto con un certo opportunismo c’è sempre qualcuno che riesce a collezionare sei coppie di erbe e quindi a fare 18 PV (notare che questo punteggio corrisponde a cinque carte uguali nei vasi grandi).



Foto 10 – Partita in corso: siamo ancora ad inizio partita ma già si intravedono alcune opportunità interessanti.

Tenete di scorta fino all'ultimo le fioriere di legno, anche perché potranno essere invase anche a fine partita con 4-5 carte "sparse" che riuscirete senz'altro a recuperare fra giardino comune e personale. D'altra parte lo scarto fra gli 8 PV di cinque carte e i 14 di sette è talmente basso che vale la pena di non riempirle prima questo contenitore.

Discorso diverso ed un po' più "cattivo" per le erbe aromatiche: qui la fortuna ha un ruolo più importante, perché se pescate una di esse all'inizio potrete metterla subito nel vostro giardino, ma se esce come seconda vi toccherà lasciarla al centro, se avrete optato per il giardino con la prima... regalando dunque una facile preda ai concorrenti. Se poi riuscite a trovare due carte aromatiche con lo stesso valore renderete quasi impossibile realizzare il tortino agli altri (ricordate? Per averlo occorre invasare una carta di ogni valore), quindi tenetele per voi: male che vada a fine partita vi possono comunque garantire 5-8 PV extra come minimo.

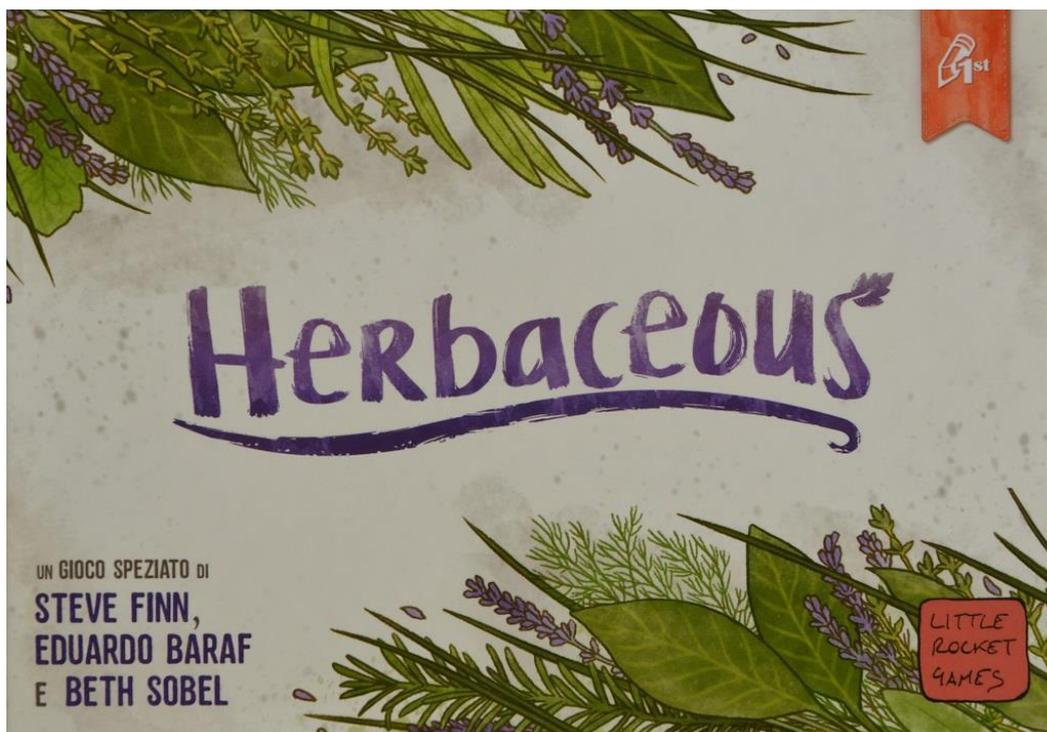


Foto 11 – La scatola di Herbaceous.

Dopo avere fatto qualche partita a **Herbaceous** giocando uno contro l'altro vi consigliamo di provare la variante "a squadre" che troverete, come noi, molto più divertente. I giocatori giocano a coppie ed al loro turno pescano TRE carte: una per il loro giardino, una per il comune ed una per il giardino del loro collega. Partite veloci, meno soggette alla fortuna e sicuramente più incerte fino all'ultimo: a fine partita i due partners contano i PV come al solito e li sommano, così la vittoria andrà alla squadra col totale più alto.

Per coloro che non riescono a coinvolgere nessuno o che non hanno amici vicino a casa è prevista anche l'immane opzione del "gioco in solitario": la confezione contiene infatti un foglietto con le spiegazioni sul come adattare le regole quando si è da soli. Intanto Ssi gioca con la metà delle carte, poi inoltre si può invadere fin dal primo turno perché si parte con 3 carte nel proprio giardino e due in quello comune. Il giocatore pesca 3 carte nella fase "piantare" mettendone una nel suo giardino, una in quello comune e una negli scarti. Quando il giardino comune contiene 5 carte ... vengono tutte scartate (riducendo così le possibili combinazioni). Viene data anche una valutazione in base al punteggio raggiunto che varia da "coltivatore alle prime armi" (sotto i 37 PV) a vero pollice verde (da 57 PV in su).

Commento finale

Abbiamo proposto **Herbaceous** in diversi tavoli, coinvolgendo le nostre famiglie, i ragazzi con i loro amici e naturalmente altri giocatori più esperti: salvo qualche eccezione (alcuni giocatori esperti proprio non sopportano che la fortuna possa avere un ruolo anche minimo nel gioco e che non si riesca a programmare mezza partita in anticipo) tutti si sono divertiti ed hanno voluto la rivincita subito dopo.

"Si ringrazia la ditta [LITTLE ROCKED GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".