

# ARBORETUM

Creare un Meraviglioso parco naturale con le più belle specie di alberi



## Introduzione

La prima edizione di **Arboretum**, (pubblicata dalla ditta canadese Filosofia Editions e dedicata a 2-4 giocatori di 8 o più anni) uscì nel 2015 e da allora il gioco ha avuto un grosso successo al punto da essere ristampato più volte da vari editori ed in un gran numero di lingue (coreano incluso!).

La nostra copia è stata stampata da Rebel nel 2018 e siamo riusciti ad ottenerla solo grazie ad un amico che se l'è procurata tramite canali non meglio precisati. Ed è proprio grazie a lui che oggi finalmente possiamo farvi leggere anche la nostra recensione, certamente in forte ritardo rispetto a tanti altri siti o riviste che l'hanno già spiegata, ma ancora in tempo per aiutarvi a decidere se vale la pena di procurarvi una copia dell'ultima ristampa.

## Unboxing



Foto 1 – I componenti di Arboretum.

La piccola scatola di **Arboretum** contiene un mazzo di 80 carte (56x89 mm) ed un blocchetto segnapunti. Le carte contengono il disegno di 10 specie di albero, ognuna delle quali è rappresentata da 8 carte, numerate da “1” a “8”. Abbiamo così 8 “Abeti Blu” (di colore blu), 8 “Aceri” (arancioni), 8 “Cassie” (gialle), 8 “Ciliegi” (rosa), 8 “Jaracande (viola), 8 “Querce” (marroni), 8 “Cornioli” (Grigi), 8 “Alberi del Fuoco” (rossi), 8 “Pioppi Tulipano” (verde chiaro) e 8 “Salici” (verde scuro).

Tutte le illustrazioni sono davvero ben fatte e curate nei minimi dettagli, e questo fa venire subito la voglia di fare una partita: sarebbe consigliabile però... investire una piccola somma extra per salvaguardare le carte (che saranno molto manipolate) con delle bustine trasparenti.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per quattro giocatori.

Preparare un tavolo di **Arboretum** è cosa davvero rapida: basta mescolare accuratamente il mazzo di carte (dopo avere eventualmente escluso alcune specie se si gioca in meno di quattro) per distribuirne poi 7 a testa: ecco, siamo già pronti a partire.

## Il Gioco

La sequenza di gioco è semplicissima perché ogni giocatore, al suo turno, deve:

- (1) – Pescare due carte dal mazzo, oppure dagli scarti degli altri giocatori, o anche dai propri scarti o infine da una ... combinazione delle tre;
- (2) – Giocare una carta nel proprio “Arboretum”; la prima ovviamente è libera, ma le successive devono essere posate (ortogonalmente) accanto ad altre già sul tavolo;
- (3) – Scartare una carta: ognuno ha una sua pila degli scarti sulla quale le carte verranno messe a faccia in su, in modo che tutti possano vederle.



Foto 3 – Partita in corso: notare la pila degli scarti accanto ad ogni Arboretum.

La partita procede in questo modo, con i giocatori che cercano di acquisire le carte necessarie a formare una composizione di un certo valore e contemporaneamente fanno attenzione a non scartare alberi che gli avversari poi possano raccogliere.

Quando non ci sono più carte nel mazzo di pesca il giocatore di turno completa il suo gioco e la partita finisce, ma prima di passare al conteggio dei punti sarà necessario verificare prima CHI ha il diritto di segnarne. Già, perché la regola innovativa di **Arboretum**, quella che ne ha decretato il successo, sta proprio qui. Tutti i giocatori mettono allora in tavola, scoperte, le carte che hanno ancora in mano, poi si procede alla verifica delle singole specie di alberi, secondo una sequenza indicata dalle regole che parte dal “Pino blu” per arrivare al “Salice”.



Foto 4 – La mano di un giocatore a fine partita.

Per ogni specie si verifica chi ha in mano il punteggio più alto (sommando il valore di tutte le carte di quel tipo) e solo il vincitore ha diritto di segnare punti con quella pianta... naturalmente se ne possiede qualcuna nel suo **Alboretum**, altrimenti la sua era stata molto probabilmente una semplice manovra di “attacco” agli avversari. Guardiamo per esempio le carte della foto 4: il giocatore ha 8 punti “rosa”, sette nel “bianco”, “marrone” e “rosso”, cinque nel “verde chiaro” e 4 nel viola (2 carte). Verificando i suoi punti con quelli degli avversari si scopre che ha vinto ben tre “verifiche”: rosa, bianco e rosso. Andiamo allora a vedere cosa aveva piantato:



Foto 5 – La composizione dell’Arboretum del giocatore di cui sopra.

Dalla foto 5 si capisce che, non avendo piante “rosse”, la sua vittoria in questo colore è servita solo ad impedire ad un avversario di segnare Punti Vittoria (PV). Il giocatore segnerà dunque i PV delle due sequenze valide:

- (a) – 1-4 rosa
- (b) – 1-6 bianco

Avrebbe anche potuto fare qualche PV con la sequenza “mista” 2-5 viola (che passa per il i 3-4 bianchi) ma un avversario aveva più punti di lui e quindi... ciccia.

Vediamo allora, dopo avere definito tutte le sequenze valide, come si calcolano i PV:

- (1) – Ogni “sequenza” assegna di base 1 PV per carta;
- (2) – Ogni sequenza di almeno 4 carte (tutte della stessa specie) assegna 2 PV per carta;
- (3) – Se la sequenza inizia con un “1” si aggiunge +1 PV al totale;
- (4) – Se la sequenza finisce con un “8” si aggiunge +2 PV al totale.

Se torniamo per un attimo alla Foto 5 possiamo verificare che il giocatore ha ottenuto in totale 22 PV: 9 PV dal “rosa” che contiene anche il numero “1” e 13 PV dal “bianco”, che anch’esso contiene il numero “1”.



Foto 6 – Alcune carte “albero” del gioco.

Ogni carta dell’**Arboretum** può essere usata per più sequenze, ma ogni specie può essere calcolata una sola volta. Chi ottiene il totale più alto vince la partita e, in caso di pareggio, la palma va a chi ha più specie diverse nel suo vivaio.

## Qualche considerazione e suggerimento

Per un gioco dalla meccanica così semplice non ci sarebbe certo bisogno di dare consigli perché basta una partita di prova e tutti i partecipanti saranno perfettamente in grado di giocare poi competitivamente.

Tuttavia qualche suggerimento possiamo offrirlo ugualmente (è gratis!): non cercate di piantare troppe specie diverse nel vostro Arboretum perché finireste per avere sequenze talmente corte da farvi guadagnare solo una miseria in PV. Meglio concentrarsi su 3-4 specie al massimo, da scegliere possibilmente fra quelle che gli avversari stanno scartando perché hanno deciso di non coltivarle.



Foto 7 – Le altre carte “albero”.



Al vostro turno esaminate attentamente gli scarti degli altri giocatori e decidete se vale la pena di prendere un paio di carte uguali (soprattutto se ne avete già in mano almeno un'altra dello stesso tipo) per iniziare una nuova sequenza. Non abbiate fretta di buttare in tavola le carte di una buona sequenza: se avete 3-5 carte in mano significa infatti che in giro ne restano poche e qualcuno prima o poi ne scarcerà una che voi... prenderete al volo.

Potrete tranquillamente giocare gli "1" fra le prime carte del vostro vivaio, continuando poi una sequenza "mista" con carte che poi "legherete" fra loro successivamente: in altre parole giocate le vostre sequenze un po' "mescolate" (come se steste per crearne una "mista") e poi scendete rapidamente con le altre a metà partita.

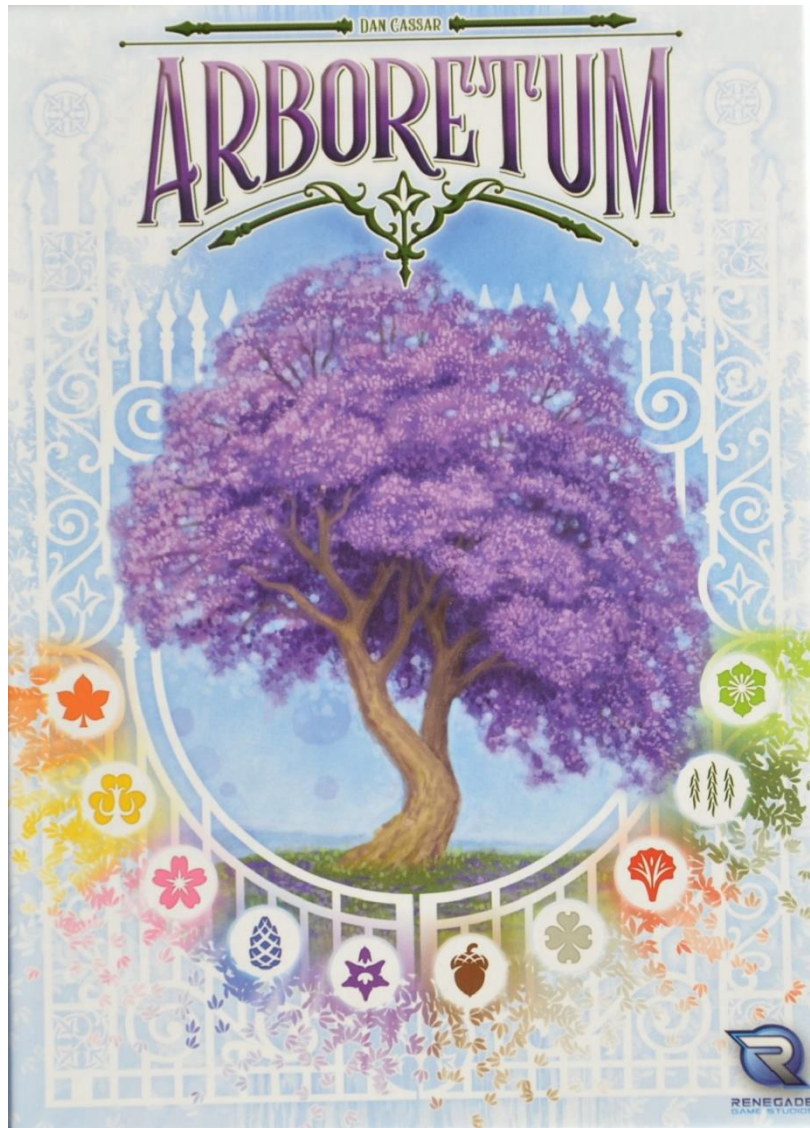


Foto 8 – La scatola di Arboretum.

Non dimenticate che a fine partita dovete avere in mano abbastanza punti delle vostre sequenze da assicurarvi la vittoria (ed i PV relativi), quindi osservate bene quali carte sono state giocate e solo quando sarete certi di avere la maggioranza potrete calare una carta extra: gli "8" sono una bella tentazione, ma se li tenete in mano avrete quasi certamente la maggioranza e potrete conteggiare le vostre sequenze, mentre potete tenere un "7" in mano solo se vedete che il corrispondente "8" è in tavola da qualche parte.

## Commento finale

Tutto ciò premesso, come giudicare “**Arboretum**”? La nostra esperienza è stata positiva: dopo due anni di attesa (per trovarne finalmente una copia), quando il gioco è arrivato abbiamo subito effettuato qualche test con... tutti gli amici che siamo riusciti a racimolare nelle successive tre settimane, e quasi tutti l’hanno apprezzato, soprattutto per quello “scontro” finale per il diritto di fare PV con le proprie sequenze.

Dunque le attese sono state confermate e tutte le recensioni positive lette sulle riviste specializzate di tutta Europa erano corrette. In famiglia le cose sono andate ancora meglio, a dire la verità, perché anche i ragazzini di 7-9 anni hanno imparato rapidamente i meccanismi del gioco (con qualche suggerimento prima della fase finale, quando si vedevano scendere un po’ troppi “8”) e le partite fra “piccoli” sono state sempre piuttosto accanite, con l’arbitro che... fingeva di non vedere qualche strappetto alle regole: ma anche questo fa parte del gioco, no? Vedere tante faccine felici (soprattutto quando rubavano un albero agli amici) è sempre un ottimo segno.