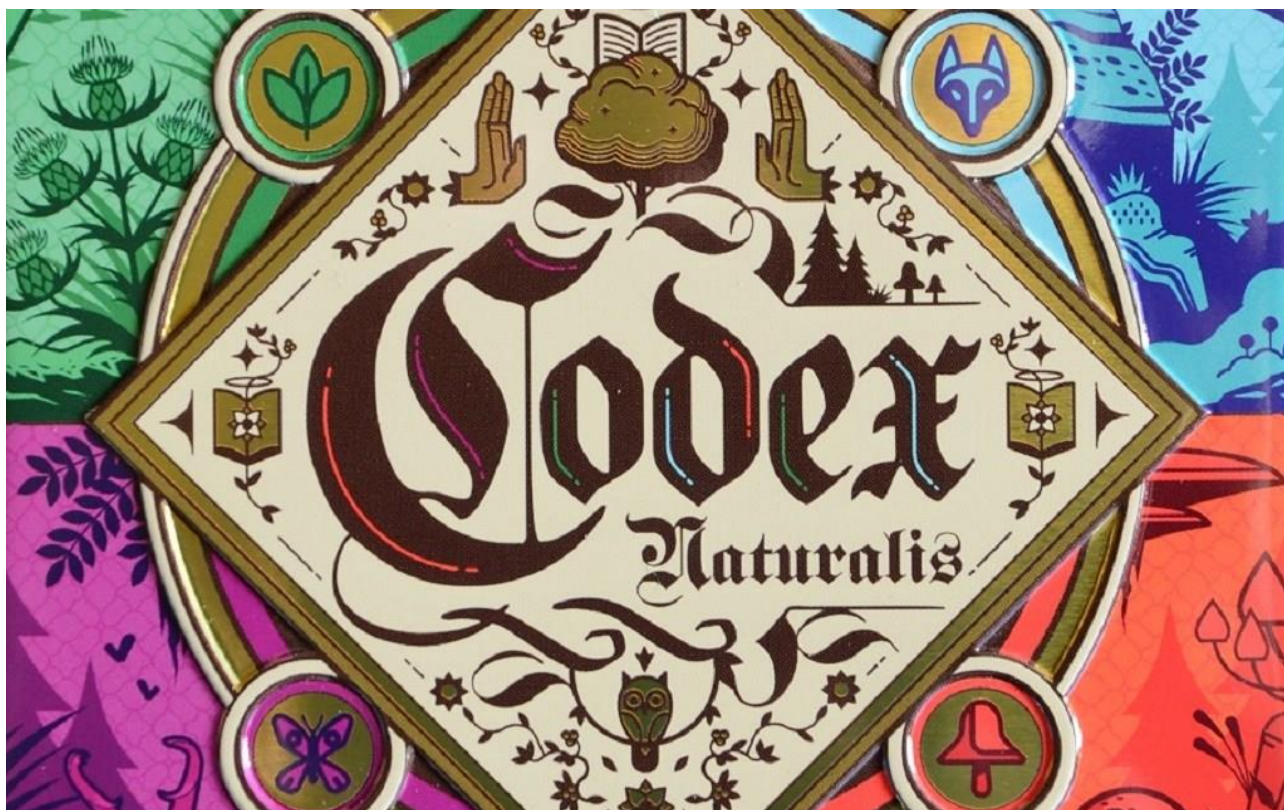


## CODEX NATURALIS

Costruiamoci il nostro “parco” nella natura.



### Introduzione

Tutto, nella confezione e nei componenti di **Codex Naturalis** (edito in Francia da Bombix e da Cranio Creations per la versione in italiano), è stato pensato e realizzato per piacere: la scatola di latta con parti in rilievo e piena di colori, le carte con particolari dorati che luccicano, il libretto delle istruzioni compatto e pieno di esempi, ecc.

Il gioco (indirizzato a 2-4 partecipanti dell'età di otto anni o più) consiste nello scegliere carte da posare davanti a sé, sovrapponendole a quelle già esistenti, per soddisfare le condizioni necessarie ad incassare Punti Vittoria (PV).

La meccanica ricorda un po' quella di "Orchard" (già recensito da Balena Ludens in primavera) ma mentre esso era un gioco esclusivamente in solitario, qui si può partecipare fino a quattro, anche se ognuno si occupa solo del suo parco e la sola interazione fra i giocatori consiste nel rubare carte agli avversari dai mazzi o dalla riserva.

## Unboxing



Foto 1 – I componenti di Codex Naturalis.

Aprendo la scatola metallica di **Codex Naturalis** scopriamo al suo interno un piccolo tabellone “segnapunti” (100x200 mm), tre mazzi di carte (Risorse, Punteggio e Obiettivi), otto dischetti di legno colorato (marcatori segnapunti) ed un libretto delle regole, in italiano, con 12 pagine di istruzioni, ben realizzate graficamente e con tanti esempi.

Nulla da eccepire sulla componentistica, per cui... procediamo oltre.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Preparazione di un tavolo per quattro giocatori.

Dopo aver messo al centro del tavolo il tabellone, il mazziere mischia accuratamente le carte e ne scopre due per tipo, lasciando le altre coperte. I giocatori ricevono una carta di partenza e due dischetti del colore scelto.

Poi tutti pescano dai mazzi coperti 2 carte “Risorsa”, 1 carta Punteggio (che le regole chiamano anche “Oro”) e 2 carte Obiettivo (una delle quali deve essere scartata e rimessa sotto al mazzo, mentre l’altra servirà per il conteggio finale). Tutto è pronto per iniziare e non resta che determinare il Primo Giocatore per partire.

## Il Gioco

Le carte “attivabili” di **Codex Naturalis** sono di due tipi, come abbiamo già anticipato, e nella prima partita si farà un po’ di fatica a distinguerle perché sono molto simili fra loro: perciò guardate bene le differenze prima di iniziare a giocare e vedrete che dopo un paio di turni tutto si chiarirà perfettamente.



Foto 3 - Esempio di carte “Insetto” (viola).

Come si vede nella foto qui sopra “Risorse” e “Punteggio/Oro” di colore viola (categoria “insetti”) sono molto simili: tutte hanno un disegno o una casella vuota in 2-3 angoli ma le carte “Oro” presentano in più un rettangolo (in basso) con le icone necessarie per poter incassare i PV che si vedono nella parte superiore. La prima carta in alto a sinistra, per esempio, ci dice che serviranno “due farfalle” ed una “foglia” per incassare 1 PV per ogni “penna d’oca” posseduta; la prima in basso a sinistra invece ci fornisce due farfalle.

La sequenza di gioco è semplicissima: gioco una carta nel mio “parco” e ne pesco una, a mia scelta, fra le quattro scoperte o i due mazzi “Risorsa” e “Oro”. Sta poi ai giocatori sviluppare sul tavolo il proprio gioco in modo da prendere alternativamente carte “risorsa” (per utilizzare le loro icone) e carte “Oro” (per fare i punti).

Da notare che tutte le carte di ogni categoria hanno lo stesso colore sul fronte e sul dorso (verde per la flora, blu per la fauna, viola per gli insetti e arancione per i funghi) ma quelle “Punteggio” hanno le modanature dorate e luccicanti. Per entrambe vale dunque il “principio” che quando si vuole prendere una carta “coperta” si sa comunque che almeno una delle icone sarà sempre del tipo indicato dal colore, mentre non è detto che ce ne siano altre e di che tipo esse siano.

In caso di difficoltà ogni carta potrà essere giocata con il dorso in alto a mostrare quattro angoli vuoti: non dà punti né icone ma permette di liberarsi di una carta inutile e di pescarne una che può servirci.



Foto 4 – Alcune carte “Flora” (verdi) con icone speciali.

Su alcune carte “Punteggio” di **Codex Naturalis** sono stampate delle icone dorate (penna d’oca, calamaio e carta) che servono per ottenere punti posando alcune carte “Oro” o con gli “obiettivi”, a fine partita. Nella Foto 4 qui sopra, per esempio, ci sono due icone dorate “carta” e, come vedete, la carta “Oro” in alto a sinistra permette di ottenere 1 PV per ognuna di quelle che appaiono nel vostro campo.

Un discorso simile vale anche per le carte “Obiettivo”: ognuna di esse mostra infatti una “combinazione” di carte o icone ed offre un certo numero di PV. Vediamo qualche esempio nella foto 5 qui sotto:

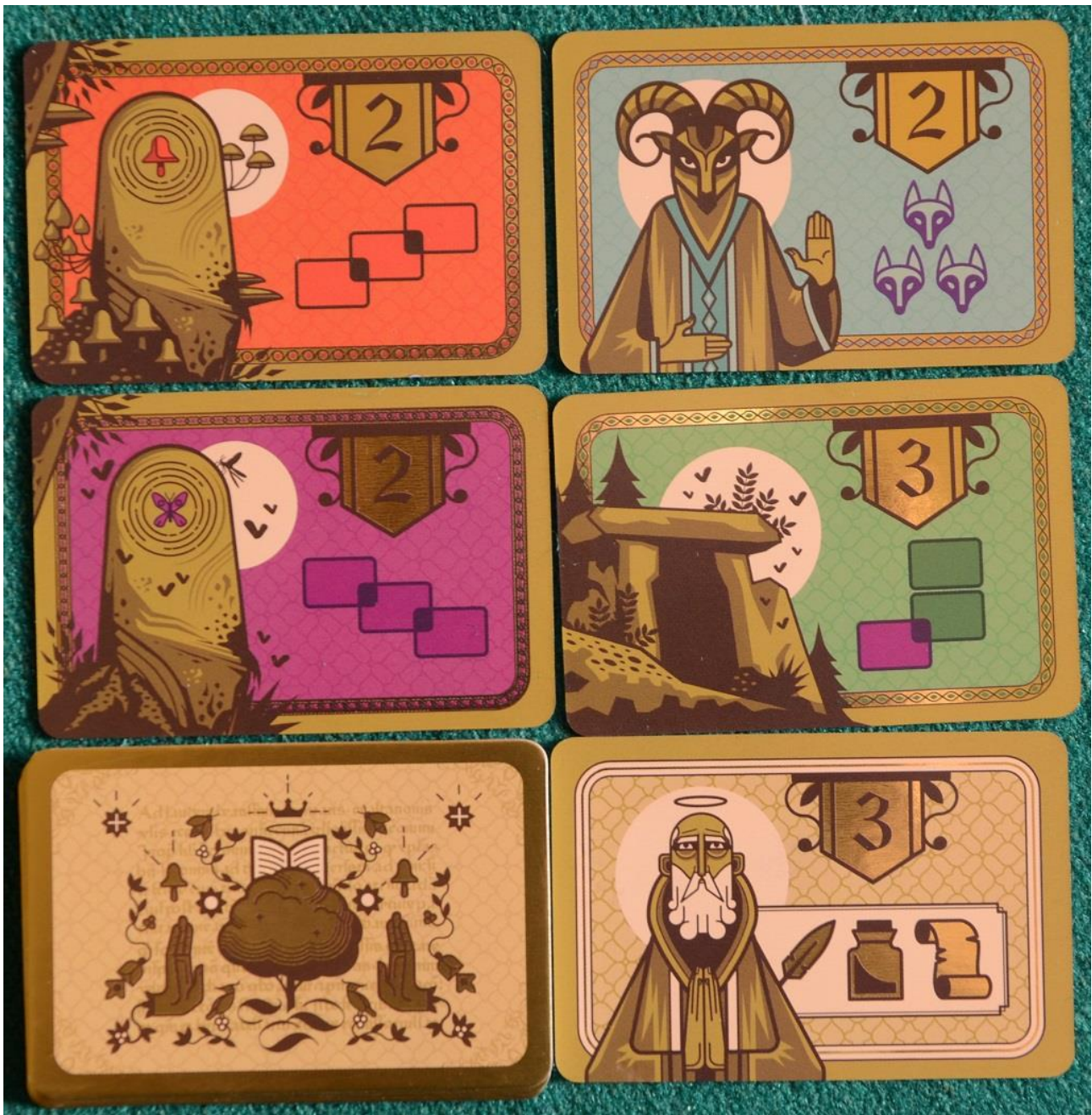


Foto 5 – Alcune carte Obiettivo.

Noterete che la carta in basso a destra assegna 3 PV ad ogni “combinazione” di icone penna, calamaio, carta: se io, per esempio, ho 3 penne, 2 calamai e 4 carte otterrò dunque 6 PV. Gli altri obiettivi si riferiscono ad alcune combinazioni di carte di un certo colore o al possesso di icone ben precise: per esempio la carta in alto a destra assegna 2 PV ogni 3 icone “lupo” (fauna blu); quella a sinistra nel centro dà 2 PV ogni tre carte viola (diverse) sovrapposte in diagonale; quella a destra nel centro dà invece 3 PV se il giocatore riesce a posare due carte verdi una sopra l’altra ed una viola in diagonale, ecc.

Ricordate fin dall’inizio che i Punti Vittoria (PV) si ottengono soprattutto grazie alle carte “Punteggio/Oro”, anche se ci sono nel mazzo alcune carte “Risorsa” che regalano 1 PV.

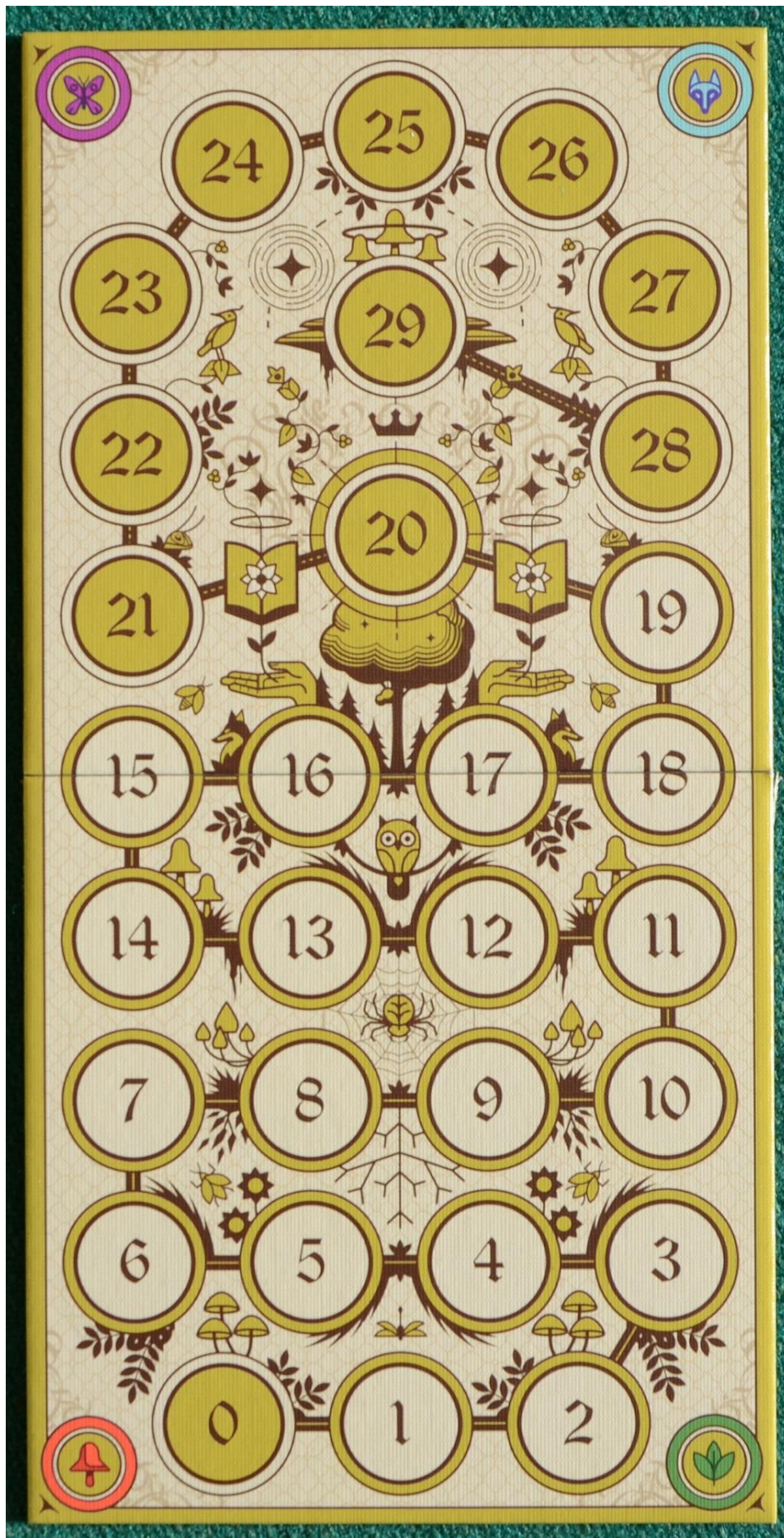


Foto 6 – Il tabellone Segnapunti.

I PV ottenuti durante la partita devono essere marcati immediatamente spostando il proprio segnalino sul tabellone “Segnapunti” di **Codex Naturalis**: quando un giocatore raggiunge o supera la casella 20 la partita si chiude al termine del turno in corso (quando cioè tutti i partecipanti hanno eseguito lo stesso numero di turni).

Solo a quel punto vengono mostrate le carte “Obiettivo” personali e si aggiusta il punteggio finale calcolando i bonus dei due obiettivi comuni e di quello personale. E quasi sempre sono proprio gli obiettivi che decretano la vittoria finale, quindi è sempre importante avere per loro un “occhio di riguardo”, cercando di avere almeno una combinazione valida per ognuno dei due pubblici e per il personale, cosa che garantirebbe da 6 a 9 PV extra e dunque, potenzialmente, una bella “scalata” in classifica.



Foto 7 – Partita in corso dopo qualche turno.

## Qualche considerazione e suggerimento

La prima osservazione è quella di non farsi troppo tentare dalle carte punteggio all’inizio della partita: prendete solo quelle che siete certi di realizzare nel prossimo turno o, se avete già in mano le icone che mancano, in quello successivo. In caso contrario rischiate di avere carte che non potete conteggiare e dovrete scartarle con il dorso in alto, perdendo tempo prezioso per rifarvi la mano: meglio dunque avere a disposizione due carte “Risorsa” interessanti e una carta “Oro”. Da metà



partita in poi invece le icone che avrete posato saranno abbastanza numerose da permettervi di giocare al contrario, e cioè con una sola carta “Risorsa” e due carte “Oro”.

Se in tavola, scoperte, non vedete carte con le icone che vi servirebbero urgentemente, pescatene una dal mazzo, sperando di trovare qualcosa di utile. Se poi quella in cima mostra il colore desiderato non esitate a sceglierla: non sapete cosa troverete esattamente, ma avrete la certezza che almeno una icona sarà del tipo che vi serve.



Foto 8 – La partita è finita e si devono conteggiare i bonus delle carte Obiettivo. In alto vedete quelle “comuni” mentre a sinistra, vicino al marcatore, c’è la personale.

Non dimenticate l’importanza delle carte “Obiettivo”: spesso nelle prime partite a **Codex Naturalis** i giocatori sono così concentrati nella ricerca delle icone necessarie a fare PV che si dimenticano degli obiettivi. Vengono così scelte carte “Punteggio” con icone che nulla hanno a che fare con gli obiettivi, quando magari ne erano disponibili altre del tipo giusto: per dirla con altre parole, cercate sempre, nei limiti del possibile ed in base a quello che c’è in tavola, di fare punti con le carte Oro che richiedono o offrono le stesse icone degli obiettivi.

Guardate per esempio la foto 8: con un minimo di attenzione il giocatore è riuscito a collezionare 2 penne (quindi ottiene 2 PV dall’Obiettivo in alto a destra) e tre “carte” (altri 2 PV dall’obiettivo

centrale) pur avendo nel suo gioco 4 “Lupi” (altri 2 PV dall’obiettivo personale) per un totale di 6 PV che corrispondono a quasi il 30% del punteggio per la chiusura. Non male!



Foto 9 – La scatola di Codex Naturalis, in metallo con fregi in rilievo e piena di colore e dorature.

Inutile dire che se gli obiettivi mostrano carte in sequenza (riguardate la Foto 5 per tre esempi) sarebbe molto utile provare a orientare il gioco in quel senso, prelevando “Risorse” del colore richiesto e, ovviamente, carte “Oro” che necessitano di icone proprio di quel colore. Poi si tratta di programmare bene la successione delle “pose” per ottenere in breve tempo la sequenza richiesta dall’obiettivo: questi sono comunque i più difficili da realizzare perché ci complicano un po’ il gioco, ma vale la pena di tentare.

## Commento finale

Dopo la prima partita **Codex Naturalis** il nostro feeling iniziale era molto “tiepido” perché avevamo avuto l’impressione di avere provato un gioco che dipendeva molto dalla buona sorte (nella pesca delle carte) e ben poco dalla “tattica”: abbiamo ugualmente deciso di dargli un’altra chance, se non altro per capire se valeva la pena di dedicargli una recensione.

Per chi, come noi, dedica una bella “fetta” del suo tempo libero a spiegare per iscritto agli altri appassionati come funziona un gioco e quali sono le impressioni personali non è facile fare certe scelte: non avrebbe infatti alcun senso provare e riprovare un brutto gioco per poi parlarne male ed evidenziarne solo i difetti. Nessuno in redazione intende sprecare ore in questo modo, ed è questa la ragione per cui la maggior parte delle recensioni su Balena Ludens sono positive o molto positive: i

brutti giochi infatti raramente vengono provati per più di due volte e quindi non ci sarebbe neppure la possibilità di scriverne la recensione.

Il fatto che stiate effettivamente leggendo questo “pezzo” significa che **Codex Naturalis** ha comunque fatto breccia nel nostro gruppo e ci ha fatti ricredere sulla sua effettiva qualità: lo abbiamo provato davvero tanto, visto che ogni volta saltano fuori nuove tattiche da provare o nuove "disposizioni" delle carte in campo per moltiplicare le occasioni di fare punteggi elevati. Abbiamo fatto giocare anche dei bambini di 7 anni, ma non è stato facile fargli capire i piccoli “trucchi” da utilizzare per restare competitivi fino all’ultimo: ecco perché, nonostante quanto dichiarato sulla scatola, abbiamo deciso che l’età giusta sia dagli 8 anni in su.

Il nostro giudizio finale è dunque molto positivo: provatelo anche voi e non resterete delusi.