

FOUR GARDENS

Prendiamoci una pausa anti-stress e dedichiamoci al giardinaggio.



Introduzione

Negli ultimi anni lo stravolgimento climatico è stato oggetto di discussioni, contestazioni, conferenze e decisioni importanti prese (ma soprattutto ancora da prendere) da parte di tutte le nazioni del Mondo: così si è assistito ad un rinnovato interesse verso la natura in tutte le sue forme ed anche noi, nel nostro piccolo, abbiamo potuto presentarvi su Balena Ludens alcune recensioni sulla Natura, esaminando giochi su frutta e marmellate (**Orchard** e **Frutticola**), passeggiate in campagna (**Meadow**), piantumazione di alberi (**Arboretum**), esplorazione nei boschi (**Codex Naturalis**), raccolta di erbe aromatiche (**Herbaceous**) e persino fabbriche futuristiche di vegetali (**Botanik**).

Questa volta facciamo un passo indietro per parlare di... semplici giardini votivi e più precisamente di quelli che circondano le pagode in certe aree dell'Asia: **Four Gardens** (edito da Korea BoardGames e distribuito in Italia da Uplay.it) è infatti dedicato a 2-4 giardinieri in erba (di età superiore o uguale a 10 anni) ed in circa 45 minuti ci permette di realizzare aiuole fiorite o cespugli ornamentali.

Unboxing



Foto 1 – I componenti all'apertura della scatola.

Togliendo il coperchio alla scatola si resta un attimo “perplexi” di fronte allo strano termoformato di plastica blu e alla ventina di componenti di plastica rigida dall'aspetto ancora più bizzarro: subito dopo notiamo un foglio di “istruzioni” per il montaggio della “pagoda” e, piano piano, tutto si fa chiaro. In effetti prima di iniziare a giocare dovremo costruire una pagoda formata da una base circolare e da quattro sezioni sovrapposte (tutte infilate su dei perni di plastica per poterle ruotare).



Foto 2 – La pagoda dopo il montaggio.

Vi consigliamo di prendervi una mezz'oretta il giorno prima della partita per staccare con molta circospezione tutti i pezzi dalle relative fustelle e poi montarli ad incastro sui supporti di plastica, fissando i quattro spigoli del tetto con gli appositi angolari.

Una volta terminato il lavoro aggiungete qualche goccia di colla rapida negli angoli e in corrispondenza delle “porte”, in modo da fissare per sempre il lavoro. Il termoformato infatti è stato studiato proprio per ospitare le quattro sezioni smontate.

Completano la confezione di **Four Gardens** una piccola plancia “Punteggio” da utilizzare per tener conto dei Punti Vittoria (PV), un mazzo di carte “Giardino”, quattro minuscole tessere “Magazzino” (ognuna delle quali può contenere al massimo 4 risorse), altre tessere “Bonus”, 16 cubetti “Marcatore” nei colori dei giocatori ed una manciata di segnalini di legno colorato (acqua, legno, pietra e piante).

Il tutto è molto piacevole all'occhio, con la sola eccezione delle tessere "Magazzino", davvero molto piccole e con dei "colori" quasi illeggibili: questo non influenza il gioco perché i partecipanti ricordano senza problemi di che colore sono i loro 4 cubetti "Marcatore", ma ci ha indotto ad abbassare di 1 punto il voto sulla "realizzazione".

Preparazione (Setup)



Foto 3 – Il tavolo preparato per quattro giocatori.

Dopo aver posto la pagoda al centro del tavolo, occorre posarle accanto la plancia del punteggio e piazzare lì vicino le risorse.

Ogni giocatore riceve una plancetta "magazzino" e i quattro cubetti dello stesso colore, da mettere sulla casella numero "2" dei quattro tracciati punteggio (giallo, rosso, viola e blu). Infine si mescolano le carte, distribuendone cinque ad ognuno e scoprendone tre in tavola: le restanti formano il mazzo di pesca.

Il Gioco



Foto 4 - Alcune carte.

Le carte sono il cuore di **Four Gardens** per cui fermiamoci qualche istante per esaminarle un po' meglio, notando innanzitutto che sono stampate su entrambe le facce: il "fronte" ci mostra un colore (rosso, arancione, verde e blu) in alto a destra, e ad ognuno di essi è associato un certo numero di "pallini bianchi" in alto a destra (da 2 a 5, come potete vedere nella foto 4).

Sempre in alto, ma a sinistra, c'è un cerchietto colorato (i colori corrispondono a quelli della plancia dei punteggi) utilizzato per calcolare i Punti Vittoria (PV) e, subito sotto, notiamo due figure: quella di sinistra è un carretto (ed è stampato in TUTTE le carte) mentre a destra può esserci l'immagine stilizzata della pagoda con una sezione colorata in nero ed una freccia verticale (che punta in alto o in basso) oppure un simbolo per raccogliere risorse dalla riserva da mettere su una carta in costruzione (un esempio è sulla carta in basso a destra nella foto).

Ma le informazioni "vitali" sono quelle della parte inferiore, ovvero le risorse necessarie per realizzare ogni carta: esse si raccolgono sulla pagoda in base alle icone stampate sulla "parete" di fronte al giocatore.



Foto 5 – Le risorse disponibili.

Ogni sezione ha una diversa risorsa (acqua, legno, pietra e piante) ed ogni facciata ha un numero di risorse variabile da “0” a “3”.

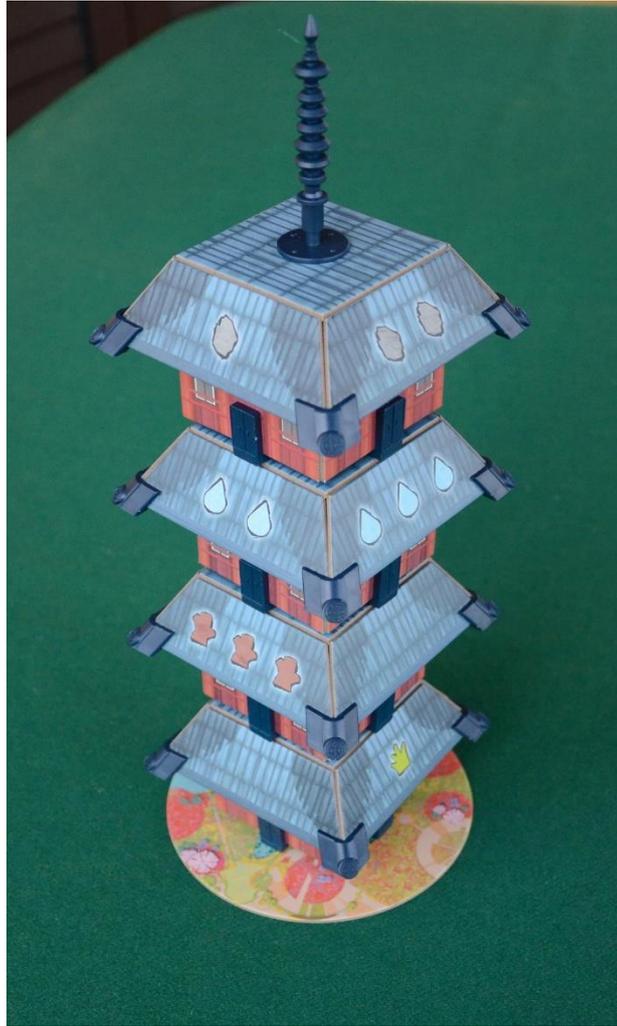


Foto 6 – Esempio di calcolo delle risorse

Usando una carta con il simbolo della rotazione il giocatore gira la sezione indicata in nero (nella carta in alto a sinistra della Foto 4, per esempio, utilizzerebbe la sezione più in basso) e tutte quelle sovrastanti ed incassa le risorse della parete di fronte a lui partendo dall'alto (se la freccia nera del disegno punta in basso) o dal basso (nel caso opposto) e questo fino a riempire il magazzino.

Proviamo a fare un paio di esempi con l'aiuto della Foto 6.

Partiamo dalla parete di sinistra:

- se il nostro magazzino è vuoto (quattro posti disponibili) e se abbiamo giocato una carta con la freccia verso il basso raccoglieremo 1 pietra, 2 acqua e 1 legno.
- Se la freccia fosse stata verso l'alto avremmo dovuto prendere 3 legni ed 1 acqua (la sezione in basso infatti è vuota).

Se invece decidiamo di usare la parete di destra ci arrivano 2 sassi e 2 acqua (con la freccia verso il basso) oppure 1 pianta e 3 acqua (freccia verso l'alto).

Da questi esempi si deduce che a **Four Gardens**, prima di giocare una “rotazione”, è bene pensare non solo a quale sezione ruotare, ma anche alla direzione della freccia che ci permetta di raccogliere la varietà di risorse necessaria al nostro gioco.

Una volta riempito il magazzino possiamo poi distribuirle giocando una carta qualsiasi ed utilizzando l'opzione “carretto”: preleveremo allora le singole risorse e le poseremo sui simboli relativi o le scarteremo nella riserva generale (se non ci servono) per liberare il maggior numero di posti in magazzino.

Quando una o più carte vengono completamente riempite si rimettono le risorse usate nella riserva generale e si girano le carte sul dorso ad indicare che quella “parte” del magazzino è stata completata: contemporaneamente si fanno avanzare di una casella i cubetti che si trovano sulle piste dello stesso colore nella plancia dei Punteggi. Ricordate di fare avanzare anche i cubetti relativi alle carte già realizzate precedentemente.



Foto 7 – La plancia dei Punteggi.

Se, per fare un altro esempio, ho una carta arancione con un cerchio rosso già completata e giro successivamente una seconda carta arancione con un disco giallo farò avanzare sia il giallo che il rosso nelle loro piste del Punteggio.

Se un cubetto arriva a fine tracciato e deve muovere ancora di una o più caselle resta fermo dove si trova e TUTTI i cubetti degli altri giocatori che si trovano su quella pista devono retrocedere di altrettante caselle: i cubetti che vengono “espulsi” dal tracciato sono eliminati per sempre. Gli Dei non fanno sconti a nessuno, a **Four Gardens!**



Foto 8 – Tessere Bonus

Un giardino viene completato quando si gira sul dorso l'ultima carta della sequenza: ricordate che esso, per essere valido, deve avere una carta col “pallino” al posto giusto per ognuna delle postazioni previste per il suo colore: 2 per le carte rosse, 3 per le arancioni, 4 per le verdi e 5 per le blu. Terminato l'aggiornamento dei cubetti sulla plancia Punteggio il giocatore ha anche diritto a scegliere una delle seguenti tessere “Bonus”:

- (a) – punti extra (4 per il primo che la sceglie, 3-2-1 per gli altri) come si vede nella fila in alto della foto 8;
- (b) – prelievi extra di risorse (fila in basso) da piazzare immediatamente (4 per il primo, 3-2-2 per gli altri) con la possibilità quindi di chiudere altre carte;
- (c) – postazione extra per il magazzino (vedere foto 9)

Il primo che chiude l'ottava carta (se si gioca in quattro, oppure la 9a o la 10a se si gioca in tre o due) fa scattare la fine della partita: si arriva alla conclusione del turno per poi passare al conteggio dei PV, da eseguire sommando i PV di ognuno dei quattro tracciati. Chi raggiunge il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – La postazione di un giocatore verso la fine della partita.

Prima di passare a qualche breve commento su **Four Gardens** vorrei fare insieme a voi un esempio “pratico” di gioco: guardate la foto 9 qui sopra e noterete, oltre alla tessera bonus ottenuta chiudendo il giardino rosso, che di fianco al magazzino è stata giocata come “Carretto” una carta verde. Il giocatore la sfrutta per trasferire 4 risorse alla terza carta verde subito sotto e quindi può completare il giardino. Otterrà 2 punti rossi ed 1 punto a sua scelta (i dischetti multicolore sono dei jolly) e potrà anche scegliere una nuova tessera “bonus”: se deciderà di prendere la (b) potrà subito prelevare fino a 4 risorse dalla riserva generale per chiudere anche la carta blu (avanzando di una casella sul tracciato rosso) oppure quella arancione (avanzando sul blu).

La “sorte” può influire sull’andamento di una partita a **Four Gardens**, soprattutto negando per qualche giro la disponibilità di un certo “pallino” che servirebbe a chiudere un giardino: tuttavia l’esperienza ci ha insegnato che prima o poi le carte arriverebbero al momento giusto se non ci fosse di mezzo qualche *@#% (scusate ma la parola usata dal recensore è stata censurata dalla redazione) che ve la soffia sotto al naso anche quando non gli serve, ma solo per il piacere di impedirvi di chiudere un giardino. L’unico consiglio che posso darvi è... di rendergli la pariglia appena possibile (ma no, non volevo dire di mollargli un pugno sul naso!!!!).

Poiché si devono giocare tre carte ad ogni turno è bene cercare di tenere in mano anche quelle che non servono ai nostri giardini ma che potrebbero esserci utili per la rotazione e la pesca delle risorse... dal verso giusto (dall’alto o dal basso): poi bisogna pescare le tre carte di rimpiazzo a ragion veduta, scegliendole fra quelle esposte o quelle nascoste (di cui però sono visibili sia il colore che la posizione del pallino).

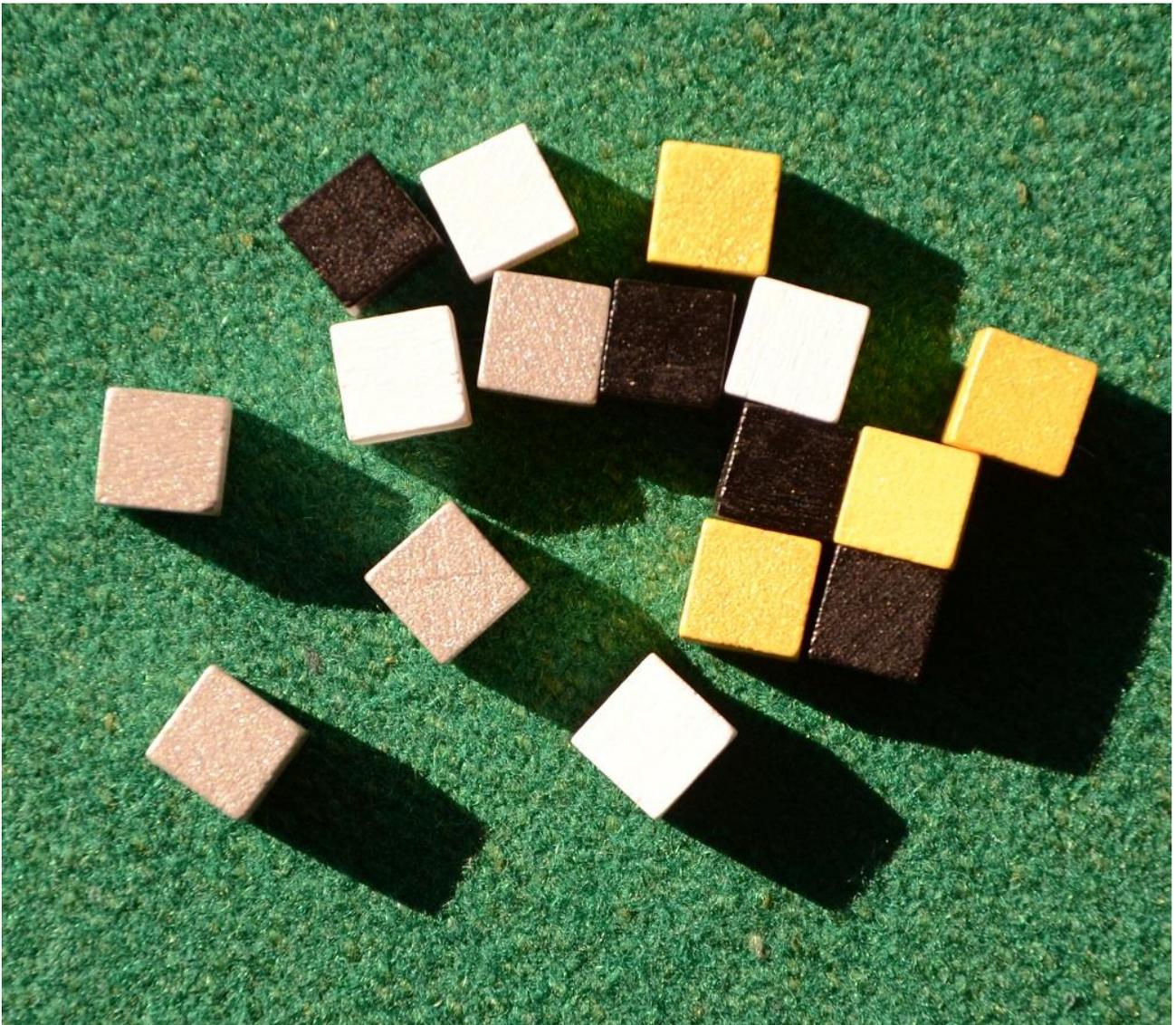


Foto 10 – I cubetti colorati da usare sulla plancia Punteggio.

Quando si gioca in quattro la chiusura arriva subito dopo aver girato l’ottava carta, quindi è inutile pensare di completare un giardino verde di quattro carte, per esempio, se ne avete già uno rosso (2 carte) ed uno arancione (3): meglio pensare al colore dei dischetti e chiudere carte che ci faranno avanzare il più possibile sui tracciati della plancia Punteggio, magari favorendo quelle che costringono gli altri a retrocedere o addirittura ad uscire fuori.

Se giocate bene le vostre carte nell’ordine più appropriato potreste anche riuscire a chiuderne più del massimo consentito: come abbiamo visto nell’esempio della Foto 9, è possibile sfruttare le tessere Bonus per raccogliere risorse extra con cui chiudere un’altra carta che, a sua volta, potrebbe completare un terzo giardino e darvi un bonus ulteriore...

Si tratta di un avvenimento molto difficile, soprattutto se si gioca fra esperti, ma non impossibile, ed infatti è accaduto almeno un paio di volte nelle nostre partite che la chiusura di un giardino con l’ultima carta “regolare” abbia permesso ad un giocatore di chiuderne anche un altro rimasto “volontariamente” in sospeso con una o due carte in costruzione (ad ognuna delle quali mancava solo una risorsa).

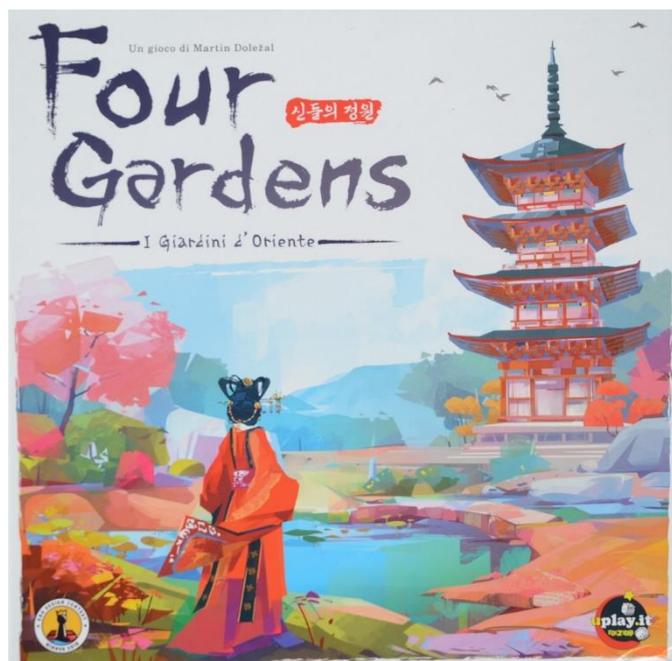


Foto 11 – La scatola di Four Gardens.

Avere il magazzino vuoto a **Four Gardens** è sempre molto più utile che conservare 1-2 risorse in previsione di carte da chiudere più avanti: quando arriva il momento di riempirlo infatti non si può mai sapere con esattezza come sarà stata girata la Pagoda, per cui potreste essere obbligati a pescare anche risorse per voi inutili e se non avete spazio a sufficienza rischiate di non riuscire ad incamerare quelle necessarie. Quindi quando effettuate l'operazione di redistribuzione (Carretto) valutate bene la situazione prima di decidere se tenere alcune risorse o buttare via quelle che non servono in quel momento.

Commento finale

Four Gardens è un gioco “quasi familiare” e quindi adatto a moltissimi giocatori: il “quasi” è dovuto, perché durante la partita i partecipanti non possono limitarsi a “vivere alla giornata” ma devono fare delle scelte e poi puntare tutto sulla ottimizzazione delle carte.

In altre parole fin dall'inizio, ed in base alle carte ricevute, a quelle esposte ed alla nostra posizione nel turno, bisogna decidere con quale giardino iniziare, sapendo che con quelli più grandi (verde e blu) difficilmente riusciremo ad ottenere più di un bonus in tempi brevi, mentre con quelli piccoli (rosso ed arancione) avanza più velocemente all'inizio ma saremo in seguito limitati nella crescita.

Detto ciò il gioco è piaciuto praticamente a tutti: è veloce, facile da comprendere (ma non banale nell'attuazione) e non richiede di doversi troppo spremere le meningi: però evitate di mettere allo stesso tavolo giocatori esperti e novellini perché non ci sarebbe storia.

*"Si ringrazia la ditta **Uplay.it** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*