

## INDIAN SUMMER

### Una passeggiata nel bosco ... non molto rilassante



### Introduzione

**Uwe Rosenberg**, l'autore di **Indian Summer**, è noto nel nostro “piccolo mondo” per la sua grande creatività e per essere in grado, con le sue “creature”, di passare da giochi di puro divertimento (Bohnanza, Babel, Nottingham, ecc.) ad altri molto più complessi (Agricola, [Caverna](#), [Festa per Odino](#), [Le Havre](#), Ora et Labora, [Field of Arle](#), ecc.) ed anche a quelli di complessità media (Lo Yang, Merkator, Nusfjord, ecc.).

Nel 2014 pubblicò sotto la bandiera della sua ditta ([Lookout](#)) un “piccolo gioco” che prendeva chiaramente ispirazione dal famosissimo **TETRIS**: si chiamava “[Patchwork](#)” e chiedeva ai giocatori di “cucire una coperta” usando ritagli di stoffa di diversi colori e forme (ovvero di coprire una plancia personale quadrettata con delle tessere di forme e dimensioni diverse, alla Tetris, appunto. Il gioco ebbe un grande successo e ci fu subito anche qualche imitazione (ad esempio [Barenpark](#)) ed allora, visto che continuava a vendersi molto bene, il buon Uwe decise non solo di applicare quella meccanica come sotto-sistema in altri suoi tomi (per esempio in Festa per Odino) ma anche di creare una specifica trilogia (questa volta però sotto la bandiera della Spielwiese): e così nel 2016, ad Essen uscì “[Cottage Garden](#)”, mentre nel 2018 (sempre ad **Essen**) uscirà il terzo volume: **Spring Meadows**.

Nel 2017 è stata ovviamente la volta di **Indian Summer**, pubblicato in Italia da **Cranio Creations**, per 1-4 giocatori di età superiore ai 10 anni e con una durata media di 15-20 minuti al massimo. Curiosità: “Indian Summer” è un’espressione britannica che indica alcuni giorni di bel tempo e temperatura mite prima dell’inverno e corrisponde alla nostra “Estate di San Martino”. E Cranio Creations, giustamente, ha sottotitolato il gioco con questa frase.

Se in Cottage Garden avevamo a che fare con delle aiuole in cui piantare dei fiori e con dei gattini che potevano accovacciarsi nei “buchi” rimasti vuoti, in Indian Summer ci dedicheremo a delle **passeggiate nei boschi autunnali**, su un letto di foglie secche di vari colori, accompagnati da graziosi scoiattolini e cercando di vedere anche qualche animale selvatico nei paraggi.

Fortunatamente in ogni sua “evoluzione” Uwe Rosenberg cerca sempre qualcosa di nuovo per migliorare un sistema di gioco già utilizzato, ed anche stavolta è stato così: infatti noi riteniamo che questo titolo sia migliore del precedente.



I component.

## Unboxing

Dopo questa lunga premessa i lettori non avranno alcuna sorpresa nel sapere cosa li aspetta all'interno della scatola di Indian Summer, ed infatti troviamo ben 12 plance di pezzi pretagliati e da de-fustellare. Al termine di questa operazione sul tavolo si saranno accumulati: 8 diverse plance quadrate (190x210 mm), stampate su entrambi i lati con una griglia di 9x8 quadretti (divisi in 6 settori di 3x4 caselle); 2 plance rettangolari più piccole da incastrare insieme, su cui posare le tessere “creature del bosco”; 2 tessere “cespuglio” da montare per creare un segnaposto; 1 tessera “Scarpe da Trekking” che indicherà il primo giocatore; 4 tessere “zaino” su cui posare i “frutti del bosco” che verranno man mano acquisiti; 17 tessere “foglie verdi” da 3 quadrati ciascuna; 29 tessere “foglie arancioni” da quattro quadrati; 29 tessere “foglie rosse” da cinque quadrati; 20 tessere “creature del bosco” di forme diverse; 32 tessere “scoiattolo” da un quadrato; 80 gettoni tondi a rappresentare i “tesori” che si possono trovare nel bosco (mirtilli, nocciole, funghi e piume d’uccello).

Nulla da dire sui materiali, robusti quanto basta e perfettamente utilizzabili senza alcun problema.



Set Up iniziale del gioco: si vedono bene il tabellone centrale, formato con le due plancette (e sul quale sono state posate le tessere speciali degli animali), le plance dei giocatori e la distribuzione iniziale delle tessere al centro del tavolo. Il cespuglio indica l'inizio della fila

### **Preparazione (Set-Up)**

Se avete avuto l'accortezza di dividere bene i vari componenti in sacchetti separati, la preparazione iniziale prenderà pochissimi minuti. Basta infatti assemblare le due plancette centrali e riempire gli spazi con le tessere "speciali" (le creature del bosco), dare una plancia personale a ciascuno e pescare casualmente un certo numero di tessere da posare attorno al tabellone centrale.

Ogni giocatore riceverà inoltre due tessere verdi, due arancioni ed una rossa (che dovrà sistemare in questo ordine alla destra della sua plancia) e tre "tesori" (un fungo, un mirtillo ed una nocciola) da posare sullo zaino. Deciso chi sarà il Primo Giocatore, gli verranno consegnate le scarpe da trekking e la partita può iniziare.

L'unica piccola osservazione che ci sentiamo di fare riguarda il sistema di "pesca casuale" delle tessere personali, perché in realtà è facile capire al tatto la forma delle tessere ed i giocatori potrebbero quindi "scegliere" facilmente le forme più interessanti: a nostro parere sarebbe stato meglio fissare per tutti lo stesso tipo di tessere di ogni colore e forma (ed è proprio quello che abbiamo fatto anche noi nei test).



La plancia personale al set-up. Sulla sinistra le scarpe da trekking indicano che il giocatore è stato scelto come “Primo di mano”. A destra della plancia ci sono le 5 tessere iniziali, piazzate da sinistra a destra secondo l'ordine con cui sono state pescate.

Scopo del gioco non è tanto essere i primi a riempire la propria plancia, ma farlo in maniera ordinata per poter raccogliere il maggior numero di “tesori” (da usare appena se ne presenta l'occasione) e piazzare qualche “creatura del bosco” in modo da avere ulteriori gettoni per cercare di ottenere, alla fine, più Punti Vittoria (PV) degli avversari.

## Il Gioco

La sequenza di Indian Summer è davvero semplice: al suo turno ogni giocatore deve eseguire un'azione “Principale” e può anche effettuare quante azioni “speciali” vuole (in base ai tesori accumulati). Poi il turno passa a sinistra e si procede in questo modo finché uno dei partecipanti non dichiara di avere completato la sua plancia: a questo punto si termina il turno in corso e poi si effettua il conteggio dei PV per determinare il vincitore.

Le azioni “principali” sono due: (a) prendere una delle tessere della propria riserva (quelle accanto alla plancia personale) e giocarla sulla plancia, oppure (b) prendere una tessera “scoiattolo” dal tavolo e coprire un buco sulla plancia.

Se avete dato un'occhiata alla foto precedente avrete certamente notato quattro cose:

- A. che la plancia è divisa in 6 rettangoli di 3x4 caselle.
- B. che sulla plancia la maggior parte delle caselle è vuota (nera) ma ce ne sono altre con dei disegni che rappresentano i “tesori” del bosco.
- C. che una sola di queste caselle è colorata di rosa (piume d'uccello) e che solo tre sono bianche (funghi). Questo significa che quelle caselle sono sicuramente le più importanti.
- D. che tutte le tessere “foglie” hanno un foro circolare.



Alcune tessere foglia già piazzate sulla plancia personale. Notare che ognuno di esse ha un foro al centro di uno dei suoi quadrati.

Guardando più da vicino alcune tessere già piazzate su una plancia (fate riferimento alla foto qui sopra) possiamo notare che questi fori possono mostrare delle caselle nere oppure un tesoro del bosco: nel nostro esempio in alto appare un mirtillo sotto la tessera rossa, mentre non c'è nulla sotto l'arancione.

Quando i giocatori piazzano una tessera che ha il "foro" proprio su un tesoro, prendono immediatamente un gettone di quel tipo e lo usano per... tappare il buco. Quando in seguito riusciranno a coprire interamente il settore 3x4 potranno trasferire nel loro zaino tutti i gettoni di quel settore.

Facciamo di nuovo un esempio e guardiamo la foto sottostante: il giocatore ha coperto interamente il secondo settore e può ora incamerare 2 mirtilli (blu) ed una piuma (rosa).



Partita in corso. Si vede chiaramente che il secondo settore 3x4 in alto è stato completamente riempito, quindi il giocatore può prendere i tre gettoni.

Ma a cosa servono questi gettoni? E qui scatta la prima novità di Indian Summer: i gettoni possono infatti essere usati per eseguire delle azioni speciali, e precisamente:

- pagando un MIRTILLO si possono pescare nuove tessere dal centro del tavolo (partendo da quella vicina al cespuglio) fino a riportare a 5 la propria riserva. Se questa era già a 5 si può prendere la prima tessera dal tavolo per averne 6 a disposizione.
- pagando una NOCCIOLA è possibile attirare uno scoiattolo, e cioè prendere una di queste tessere dal tavolo per piazzarla direttamente sulla propria plancia chiudendo un “buco” ( e senza sprecare un'azione).
- pagando un FUNGO si può rubare la prima tessera “foglie” dalla riserva di due avversari. Attenzione: si può prendere solo la prima tessera della fila (ecco perché questi pezzi devono essere tenuti in ordine nella propria riserva).
- pagando una PIUMA si possono immediatamente spostare due tessere dalla propria riserva alla plancia personale (purché siano disponibili, altrimenti questa azione non è autorizzata).



Un esempio di plancia completata. Al centro si nota una tessera con due uccellini su un tronco, piazzata ad angolo su tre fori sottostanti, mentre in basso ci sono delle farfalle su tre fori allineati.

Se un giocatore resta senza tessere nella sua riserva deve immediatamente prenderne cinque nuove, sempre a partire dal cespuglio, e sempre mantenendole nell'ordine esatto in cui sono state raccolte. Questa regola è valida anche quando è un avversario a rubare l'ultima tessera della riserva: il derubato deve immediatamente rimpinguare la sua riserva anche se non è il suo turno.

Quando un giocatore, incamerando i tesori da un settore 3x4 appena completato, vede apparire una combinazione di 3 o 4 fori adiacenti fra loro può immediatamente prelevare una delle tessere "creature del bosco" dal tabellone rettangolare al centro del tavolo per piazzarla sulla sua plancia e coprire i fori. Questo gli permette di ottenere immediatamente un nuovo gettone per ogni "tesoro" coperto da questa nuova tessera: avere un certo numero di questi gettoni al momento giusto è molto importante per la vittoria finale, quindi riuscire a piazzare qualche creatura del bosco è sempre un'ottima mossa



Alcune delle tessere con le creature del bosco: farfalle, uccellini, serpente, volpe, procioni, ecc.

La partita finisce quando un giocatore annuncia di avere completato la sua plancia: a questo punto si termina comunque il turno in corso e si verifica il vincitore:

- I. se un solo giocatore ha completato la plancia viene dichiarato automaticamente vincitore.
- II. se più giocatori hanno completato la plancia nell'ultimo turno si proclama vincitore chi ha il maggior numero di nocchie nella sua riserva.
- III. in caso di parità vince il giocatore che ha più mirtilli.
- IV. in caso di ulteriore parità i giocatori si dividono... la gloria.



## Qualche considerazione finale

Quando si parla di giochi dalla meccanica così semplice è difficile fare considerazioni “strategiche”: si deve infatti prendere la partita così come viene cercando di approfittare delle buone occasioni, se e quando dovessero capitare.



Il tabellone centrale durante una partita.

Tuttavia qualche consiglio possiamo provare a darlo, partendo da quello che lo stesso autore ha più volte ripetuto nelle regole: accumulare dei tesori non è di nessuna utilità se non vengono poi utilizzati. Il loro scopo è infatti quelli di “dare una mano” al giocatore nei momenti critici (per esempio se non si hanno tessere interessanti oppure se manca davvero poco alla chiusura). Diverse delle nostre partite si sono risolte grazie ad alcune noccioline abilmente utilizzate per chiamare gli scoiattoli a chiudere i buchi e/o ad una piuma che ha permesso di piazzare due tessere nello stesso turno e completare così la plancia.



Gli zaini per conservare i gettoni tesoro

Per questo è bene dare sempre un'occhiatina al contenuto degli zaini dei vostri avversari e se vedete che stanno accumulando troppa roba significa che sono pronti a fare una mossa piuttosto importante: è bene ricordare che le azioni "speciali" sono illimitate e dipendono solo dal numero dei gettoni posseduti nel proprio zaino.

Molto interessante è l'utilizzo dei funghi per portare via delle tessere agli avversari: spesso questa mossa viene eseguita non tanto per utilizzare le tessere "rubate" ma soprattutto per impedire agli avversari di chiudere degli spazi corrispondenti a quella tessera.

E' possibile anche scambiare i tesori, utilizzando l'apposita tabella stampata sul tabellone centrale: ogni gettone può essere sostituito da uno di valore più basso (piuma con fungo, fungo con nocciola e nocciola con mirtillo), ma è possibile anche usare due tesori uguali per prenderne uno di valore superiore (per esempio con due nocciole si può avere un fungo, ecc.). Questa operazione è "libera" e quindi è possibile combinarla con il successivo uso dei gettoni nel tentativo di sorprendere gli avversari completando di colpo la propria plancia.

Gli scoiattoli hanno il ruolo che fu dei gattini in Cottage Garden, e cioè quello dei "tappabuchi". Non dimenticate che essi possono essere presi in due modi: come azione principale (invece di posare una tessera) o come azione speciale, scambiandoli con dei gettoni nocciola. Quindi se avete avuto dei problemi di piazzamento e vi resta qualche buco qua e là è bene cominciare a dare la caccia alle nocciole per usarle al momento opportuno.



Gli scoiattoli

Le "creature del bosco", come abbiamo già anticipato, servono ad ottenere dei "tesori" extra quando sono utilizzate per coprire 3-4 buchi. Avere quei gettoni extra è sicuramente un buon vantaggio, ma solo se sarà possibile creare la combinazione giusta di fori senza dover stravolgere il nostro gioco: perdere troppo tempo alla ricerca delle tessere giuste per ottenere la combinazione di fori voluta potrebbe infatti avvantaggiare troppo gli avversari e ridurre di molto le chances di vittoria. In definitiva, se la cosa è fattibile senza troppi sacrifici è sicuramente consigliata, altrimenti meglio dedicare tutta l'attenzione alle tessere "foglie" da inserire nella propria plancia.

Due parole infine sulle regole per il gioco in solitario: si usa il lato "B" della plancia centrale e si riempiono le 10 caselle con altrettante tessere prese a caso. Poi si formano due file di 5 tessere (una sopra ed una sotto al tabellone). Infine si prendono 5 tessere e si posano vicino alla plancia personale, come al solito.

La partita dura solo 10 turni, utilizzando le stesse regole di piazzamento del gioco base, e se si esaurisce la riserva personale si pescano le tessere nuove dalla fila superiore o da quella inferiore. Con il FUNGO è possibile prendere tessere dal centro del tabellone, mentre col MIRTILLO si rimpingua la propria riserva.

Al decimo turno si possono scambiare tesori per avere delle nocciole e con queste prelevare scoiattoli da piazzare nei buchi della plancia personale. Se quest'ultima viene completata si guadagnano dei PV in base ai tesori accumulati: 1 PV per mirtillo, 2 PV per nocciola, 3 PV per

fungo e 4 PV per le piume. Il buon Uwe ci precisa che un punteggio di 0 PV è comunque un successo. Nelle partite successive bisognerà però cercare di migliorare il proprio record.

In conclusione possiamo tranquillamente consigliare Indian Summer a tutti i giocatori che hanno apprezzato Patchwork e Cottage Garden e che amano quindi risolvere dei “puzzle” con le tessere multiforme.

La sua durata molto limitata lo rende inoltre più che adatto per una serata in famiglia o come filler al club in attesa che venga preparato sul tavolo principale un altro gioco più impegnativo.

Si ringrazia [Cranio Creations](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.