

DARWINNING

L'evoluzione delle specie animali in un mazzo di carte



Introduzione

Abbiamo avuto la possibilità di giocare a **Darwinning** nelle sue fasi di “beta” test durante una visita della famiglia Multamaki (papà Timo, mamma Tiinaliisa e il valido figlio Vaino) qui in Romagna. Fu provato su vari tavoli e con diversi tipi di giocatori, e se è vero che in ogni “prima” partita servì un po’ d’aiuto a tutti per comprendere il tipo e l’utilizzo delle icone stampate sulle carte, tuttavia ottenne un buon gradimento, soprattutto da parte dei giocatori meno assidui. Ne scaturirono consigli e suggerimenti agli autori che, con vero piacere, vediamo ora inseriti nella stesura definitiva delle regole.

L’editore è la ditta finlandese [Dragon Dawn](#) ([Perdition Mouth](#) e [Black Hat](#)) ed il gioco è stato studiato per 2-6 partecipanti, anche se dà sicuramente il meglio in 4-6, quando i colpi di scena sono ovviamente più numerosi. L’età indicata sulla scatola è di 9 o più anni e noi, dopo alcune prove con un gruppo di ragazzini, concordiamo con questo livello. La durata media, in quattro, è di circa 50 minuti. Il gioco sarà presentato ufficialmente ad **Essen 2018** ma noi abbiamo avuto modo di poterne provare una copia “fresca di stampa” verso metà settembre, ed è basandoci su questa confezione che abbiamo scritto la nostra recensione.



I componenti del gioco.

Unboxing

Aprendo la piccola scatola di **Darwinning** notiamo subito i seguenti componenti: 92 carte “Trait” (il cuore del gioco), 10 carte “ambiente naturale”, 13 plance “specie” in cartoncino, 1 tabellone “Catena alimentare” in cartoncino, un foglio di gettoni fustellati e 6 “lettere” di legno colorato che, messe in fila, formano la parola **DARWIN**.



Le lettere di legno colorato che formano la parola Darwin e che servono da “pedoni” per il controllo dei Punti Vittoria sul tabellone.

Ovviamente tutti ricorderete che Charles, Robert Darwin fu uno scienziato naturalista e biologo, il primo a studiare in dettaglio e per tutta la sua vita l’evoluzione delle specie, arrivando a formulare le sue conclusioni sul libro “L’origine delle specie per selezione naturale”. Questo gioco vuole essere dunque un omaggio allo scienziato ed alla sua teoria.

Preparazione (Set-Up)

Se viene organizzata una partita a Darwinning con giocatori inesperti o in famiglia consigliamo, prima di iniziare a preparare il tabellone e la componentistica, di mostrare a tutti i partecipanti le carte e spiegare loro come funzionano: lo faremo anche noi nel corso di questa chiacchierata, ma dal vivo crediamo sia indispensabile chiarire subito il loro utilizzo pratico.



Il set-up del gioco.

Preparare una partita è un compito piuttosto semplice: basta infatti mettere a centro tavola il tabellone “Catena alimentare” e far pescare casualmente a ciascuno una scheda “Specie”. Sulla parte alta di ognuna di esse vediamo un numero stampato sulla icona che raffigura un piatto e due posate: quel numero rappresenta lo stato evolutivo della specie ed il giocatore dovrà mettere il suo segnalino nel corrispondente numero del tabellone.

Sul lato in alto a destra della scheda c'è un altro numero (stampato su un “uovo”) che rappresenta il numero di esemplari di quella specie già attivi: il giocatore deve prendere un pari numero di gettoni “popolazione” (quelli verdi, con un uovo al centro) da tenere a fianco della sua scheda.

Al centro del tavolo vengono anche posate 5 carte “Ambiente naturale” prese a caso da un mazzetto di dieci: esse rappresentano i tipi di terreno dove si svolgerà la lotta per la sopravvivenza nel primo turno.



Alcune schede delle specie.

Diamo un'occhiata alle due plance della foto qui a fianco (eventualmente cliccateci sopra per ingrandirle): quella di sinistra rappresenta una “foca” il cui segnalino deve essere messo sulla casella n° 7 ed il giocatore riceverà 3 gettoni popolazione. Sulla parte sinistra di questa plancia vedete anche tre simboli che rappresentano il suo ambiente naturale: mare (blu), zone boschive (verde) e zone fredde (azzurro). All'interno di ogni simbolo ci sono delle icone a forma di cosciotto che rappresentano la quantità di cibo che quella specie riceverà a fine turno se una o più carte “Ambiente naturale” corrispondono a quelle della plancia (nel nostro caso 3 cibi per il mare e 2 per boschi e zone fredde). Questo cibo servirà a sfamare le foche rimaste vive al termine dell'era in corso.

La plancia di destra ci mostra invece un uccello, da inserire nella casella “8” della catena del cibo, che garantisce 3 gettoni popolazione: il suo ambiente naturale è rappresentato da terreno di pianura e collina (verde chiaro), bosco (verde) ed oasi (rosa), ognuno dei quali garantirà 2 cibi. Entrambe le plance hanno spazio per delle carte aggiuntive: cibo in alto, uova a destra, ambienti a sinistra e 5 carte speciali in basso (2 sono pre-stampate e le altre tre extra andranno sotto la scheda).

Il capo-gioco distribuisce infine 10 carte a tutti i partecipanti e la partita può iniziare.

Il Gioco

Il mazzo di Darwinning è composto da 92 carte “trait” (due delle quali sono dei Jolly, come la prima a sinistra della foto qui sotto) in tre diversi “semi” distinti da un simbolo e dal colore dello sfondo sotto al valore numerico (rosa, blu e marrone).



Esempio di carte da gioco.

Ogni “colore” comprende due serie di 15 carte numerate (1-15) ed ogni carta ha delle caratteristiche specifiche:

- Numero progressivo: è stampato sui due angoli in alto e serve soprattutto per il gioco delle prese.
- Cibo: una icona (piatto e posate) in alto al centro indica di quante caselle (1-2) potrebbe avanzare quella specie nella catena alimentare se la carta venisse inserita sotto la parte alta della plancia del giocatore.
- Incremento della popolazione: se sulla parte destra della carta appare un uovo (sopra ad un nido) e se la carta viene giocata a destra della plancia personale il giocatore riceve subito un gettone popolazione extra. Molte carte però hanno solo un nido vuoto (come la blu della foto) e non possono quindi essere usate per questa funzione.
- Sulla parte sinistra di alcune carte è stampata una icona “ambiente naturale”: se vengono giocate sotto la parte sinistra della plancia personale queste carte aumentano il numero di ambienti in cui la specie si sta propagando e quindi la possibilità di ottenere cibo più facilmente.
- In basso tutte le carte, salvo i jolly, hanno un bonus che si applicherà alla specie se la carta viene inserita nei 5 spazi nella parte inferiore della plancia personale. Così la carta rosa della foto, se usata, garantisce 1 cibo extra (cosciotto) e permetterà inoltre alla specie di “mangiare” animali nella casella della Catena Alimentare al di sopra della propria. La carta blu permette di rubare una carta ad un avversario e la carta marrone protegge meglio dai “morsi” (come vedremo fra poco).



Le combinazioni in ordine crescente, dalla semplice coppia, al colore, dalla scala impura al tris, per finire con scala reale e poker.

I giocatori esaminano bene la loro mano iniziale di 10 carte e cercano di trovare delle buone “combinazioni” che permettano loro di fare una o più prese. Il giocatore la cui specie si trova nella casella più bassa della “catena” decide chi deve giocare per primo. La persona indicata (di solito si sceglie quella che ci lascia ultimi di mano per cercare di vincere subito una presa) deve posare in tavola una combinazione di carte (dalla coppia al poker) oppure una singola carta. Tutti gli altri, in senso orario, devono rispondere giocando lo stesso tipo di combinazione o una più forte (come al poker), altrimenti devono comunque giocare una carta (che andrà negli scarti).

Non è obbligatorio rispondere al colore iniziale ed in caso di parità nelle combinazioni vince chi l’ha giocata per ultimo.



Un esempio di mano di carte

Facciamo qualche esempio utilizzando la fotografia qui sopra. Il giocatore potrebbe giocare una coppia di 15 che però in questo momento (con tutte le carte a disposizione) non è abbastanza forte: meglio conservarla per la fine della mano, quando difficilmente potrà essere battuta. In alternativa potrebbe giocare il colore “blu” (le tre carte a destra) che è già una combinazione buona ma soprattutto obbligherà gli avversari ad utilizzare almeno tre carte per poterla battere. Infine il giocatore potrebbe anche uscire con una scala reale marrone (usando, per esempio 4-5-6) ma, pur essendo molto forte, rischia di essere battuta da una scala reale più alta per lo stesso motivo visto per la coppia: tutti hanno infatti una mano completa di 10 carte e quindi possono ottenere combinazioni importanti. Meglio provarci in un “giro” successivo, quando saranno già scese un po’ di carte.

Chi non può battere una combinazione in tavola è comunque obbligato a giocare una carta a sua scelta, come abbiamo visto, e quindi ne può approfittare per liberarsi di carte poco interessanti. Chi vince una presa può utilizzare sulla plancia personale una delle carte della combinazione per rinforzare la sua specie: salire sulla “catena alimentare”, incassare un gettone popolazione, aggiungere un nuovo ambiente o una carta bonus. Fatto questo il giocatore ha l’obbligo di “uscire” nel giro successivo con un’altra combinazione (o una singola carta). Il numero delle carte che ogni giocatore ha in mano è segreto ed è quindi permesso “nascondere” le carte fra le mani (o le mani sotto il tavolo) al di fuori degli sguardi indiscreti: questo perché il turno (Era) finisce nel momento in cui un giocatore scarta o gioca la sua ultima carta.



La serie completa delle carte rosa.

Attenzione però: l’ultima presa funziona in maniera diversa: si gioca sempre allo stesso modo ma questa volta chi vince il giro... perde e non può mettere nessuna carta sulla sua plancia mentre **TUTTI GLI ALTRI** scelgono una delle loro carte e la utilizzano come se avessero vinto la mano.

Al termine di quest’ultima mano il gioco si arresta per qualche minuto e si effettuano due operazioni. Per prima cosa si verifica se la specie da noi “diretta” sopravvive: è sufficiente che ogni gettone popolazione sia “coperto” da 1 cibo: se il cibo accumulato non è sufficiente a nutrire tutti i suoi animali, il giocatore deve eliminare un gettone, mentre se ha più cibo che gettoni aggiunge un nuovo gettone alla sua popolazione.



Il tabellone della “Catena alimentare”.

Il cibo si può ottenere in tre modi:

1. in base alle carte ambiente in essere in questa Era bisogna guardare quante di esse hanno una corrispondenza con le icone della propria plancia (e delle eventuali carte aggiunte a sinistra) e sommare il valore totale di cibo ottenuto.
2. in base alle icone “cibo” stampate sulle carte “trait” accumulate nella parte bassa della plancia

3. mangiando qualche animale delle specie più in basso nella “catena alimentare”: ogni specie mangiata infatti contribuisce con 2 punti cibo.

Purtroppo le specie mangiate devono mettere un gettone “morso” sulla loro plancia e se arrivano a “2” sono costrette a perdere un gettone popolazione. Durante e dopo questa verifica è possibile anche effettuare alcune azioni speciali concesse dai bonus di certe carte: per esempio la carta “simbiosi” permette al suo possessore di utilizzare per il cibo l’ambiente di un’altra specie, la carta “metamorfosi” fa pescare una carta “trait” per utilizzarla subito sulla propria plancia, la carta “mutazione” permette di rubare una carta ad un altro giocatore, ecc.

Al termine della prima Era si rimescolano le carte ambiente e se ne distribuiscono 4 nuove; al termine della seconda se ne scoprono soltanto 3.



Le carte “Ambiente naturale”

Ogni nuova era ricomincia con la distribuzione di 10 carte ai giocatori e la partita prosegue in questo modo fino al termine della Terza Era. A questo punto si effettua il conteggio dei Punti Vittoria (PV) considerando:

il valore raggiunto da ogni specie sul tabellone della “catena alimentare” e con un massimo di 20 PV.

- I. 1 PV per ogni gettone popolazione posseduto. 2 PV per ogni gettone in più rispetto al valore di base della specie.
- II. 1 PV per ogni icona “ambiente” della propria plancia. 2 PV per ogni icona aggiunta durante la partita.
- III. 1 PV per ogni carta “trait” di valore 1-9 aggiunta nella parte bassa della plancia.
- IV. 2 PV per ogni carta “trait” di valore 10-15 aggiunta nella parte bassa della plancia.

Qualche considerazione finale

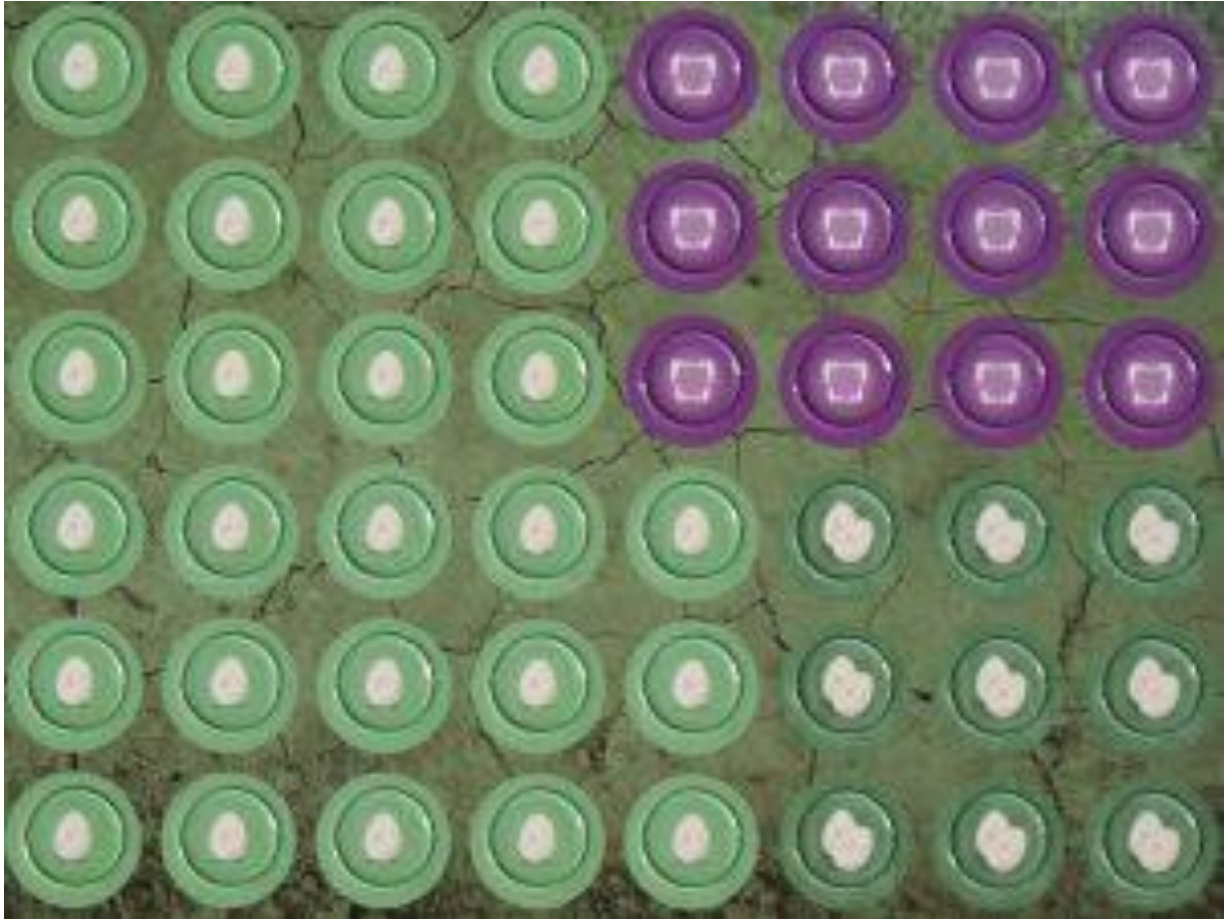
La fortuna gioca un ruolo importante in Darwinning, come del resto nella maggior parte di giochi di presa con le carte: una cattiva mano infatti può impedire di fare prese, ed è allora che bisogna tenere bene a mente la regola sull'ultima presa. Avere un "1" o un "2" quando le carte rimaste sono poche è sempre un vantaggio perché permetterà di "perdere" la mano finale e quindi di aggiungere almeno una carta alla propria plancia. Quindi evitate di arrivare in fondo al turno con solo carte alte. È valido anche il discorso opposto: se avete avuto davvero delle buone carte cercate di fare 1-2 prese nei primi turni per non essere costretti poi a prendere l'ultima mano senza ricavare vantaggi.



Altre plance di animali compresi nella confezione.

Fin dai primi "giri" l'obiettivo dovrebbe essere quello di far salire la propria specie sulla pista della catena alimentare, sapendo che ogni volta che si supera un avversario la casella di quest'ultimo non viene conteggiata: quindi se ci sono 2-3 pedine nemiche davanti alla vostra potreste superarle tutto con un solo balzo.

Non dimenticate però che a fine Era i vostri animali devono mangiare se vogliono sopravvivere, quindi se riuscite ad aggiungere carte "ambiente" alla sinistra della vostra plancia è forse meglio che mettere un "cosciotto" solo nella parte bassa. Inoltre ogni ambiente aggiunto vi regala 2 PV extra a fine partita. E non dimenticate di sgranocchiare sempre le specie che avete sotto di voi perché non solo avrete la possibilità di aumentare la vostra specie, ma metterete in difficoltà quelle più in basso, costringendole a perdere un gettone popolazione. Fortunatamente più una specie parte in basso nella catena alimentare e più gettoni possiede all'inizio: quindi può perderne qualcuno senza troppi problemi, rifacendosi nella seconda e terza Era.



I gettoni “popolazione”, verdi, ed i “morsi”, viola.

Le carte “trait” possiedono tutte un bonus, piccolo o grande che sia, ma quando vi accorgete di poter preparare una combinazione “forte”, da giocare al momento più opportuno, cercate di includerne almeno una con un bonus importante. Quindi, poiché ad ogni nuova Era i giocatori ricevono sempre 10 carte, non limitatevi a guardare solo i numeri in alto, ma considerate attentamente tutti i bonus, poi decidete se sia possibile mettere una o più carte in una combinazione in grado di vincere una presa. Una delle carte più sottovalutate nelle prime partite, per esempio, è la “mutazione”: essa permette di rubare una carta ad un avversario prendendo proprio quella che per voi risulterà utilissima.

Alcune carte impediscono a chi vi sta sopra di darvi un morso, altre vi premettono di mordere a vostra volta le specie più in alto, altre ancora addirittura avvelenano chi cerca di mangiarvi. Molte delle nostre partite test sono state vinte da chi ha saputo riempire meglio la propria plancia con buone carte (ed un po’ di fortuna, come dicevamo sopra), ma chi non ha mai provato ad arricchire la sua specie ha regolarmente perso.

