

LE ESPANSIONI DI EVERDELL

Gli animaletti di Everdell espandono la loro influenza sul territorio circostante.



Introduzione

Il 9 giugno 2020 Balena Ludens pubblicava una recensione di [Everdell](#) che terminava con queste parole: "... riteniamo che Everdell sia un gioco interessante e divertente, consigliato soprattutto a coloro che amano i giochi di combo". A distanza di un anno circa ritorniamo su questo titolo per parlarvi di ben tre espansioni uscite nel frattempo, a testimonianza del successo ottenuto dal gioco.

Non staremo qui ad annoiarvi ripetendo le regole di base, che potete trovare nella recensione che abbiamo citato, e ci limiteremo quindi a dirvi che ogni giocatore "rappresenta" una categoria di animaletti del bosco e che al suo turno deve mandarli in uno dei luoghi disegnati sul tabellone per raccogliere risorse o eseguire azioni, acquisendo delle carte con cui formare la propria "città" ed utilizzandole per migliorare le proprie azioni con combinazioni che gli permettano di avere dei bonus o extra di diverso tipo, come indicato su ognuna di esse.

Avevamo anche messo l'accento sulla rappresentazione grafica del gioco, sulla indovinata scenografia (col grande albero "Eterno" in 3D, alto circa 20 cm), ma anche sul piacere "tattile" dei componenti.

Le tre espansioni che vedremo qui di seguito proseguono su questa strada ed aggiungono nuovi componenti e nuove varianti, per cui... bando alle ciance e partiamo subito.

Everdell Pearlbrook collector's edition



La scatola di Pearlbrook.

Si tratta della prima grande espansione, uscita nel 2019, ed introduce nella saga di Everdell il fiume Pearlbrook e le creature che vi abitano o che vivono negli immediati dintorni: Storni, Lontre, Ornitorinchi e Salamandre (Axoloti), rappresentate sempre con deliziose miniature di legno colorato.



Il Tabellone di Pearlbrook montato su quello base.

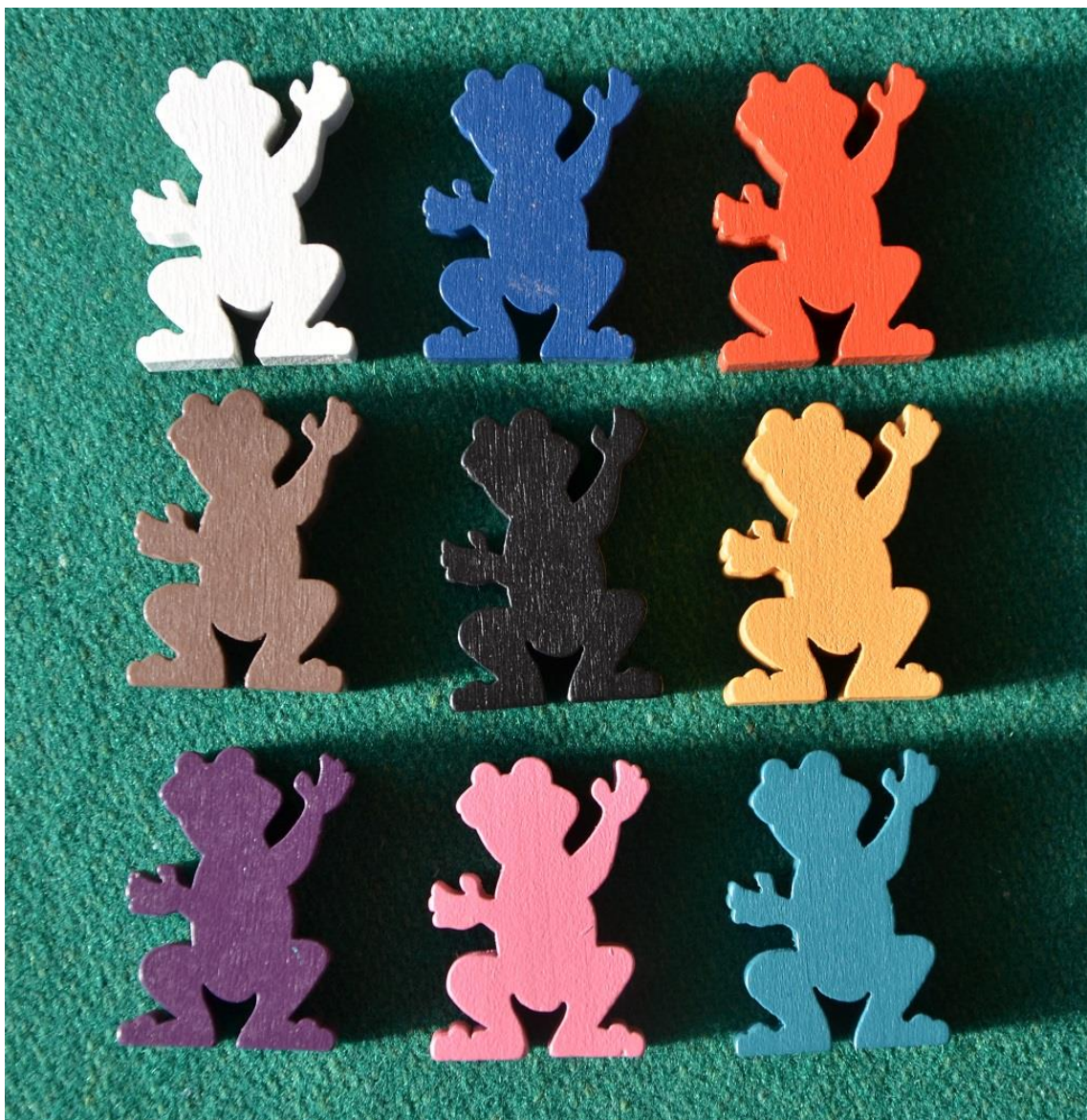
Un tabellone a “forma di luna” ci mostra il fiume nel quale confluisce il corso d’acqua del gioco base: esso deve essere accostato a quello di Everdell facendo combaciare l’uscita dalla zona del Monumento Cittadino e del Gran Tour all’ingresso nel nuovo tabellone: esso è suddiviso in 4 diverse “zone”, due delle quali sono rappresentate da plancette separate da de-fustellare.

In **Everdell Pearlbrook** troviamo anche una nuova risorsa del gioco: le perle, indispensabili per acquistare le carte “Ornamento” e costruire delle “Meraviglie” nella propria città.



I componenti di Pearlbrook.

Ovviamente sarà necessario fare conoscenza e stringere amicizia con le nuove specie che vivono nel fiume, ed è proprio per questo che la scatola fornisce un nuovo tipo di miniatura: l'Ambasciatore. Ne vengono forniti 9 di colore diverso, in modo da "coprire" anche gli animaletti del gioco base, e naturalmente si tratta di piccoli anfibi (le Rane) che possono vivere sia a terra che nell'acqua (e sott'acqua). Essi possono essere giocati solo nelle caselle con l'impronta di una zampa di rana (su fondo verde) e non possono mai essere usati come lavoratori.



Le Rane hanno il ruolo di “Ambasciatrici” nel regno di Everdell.[/caption]

Il setup di **Everdell Pearlbrook** è del tutto simile a quello del gioco base, aggiungendo alcune carte “Destinazione Fiume” (da piazzare, coperte, sopra al fiume, tutte con una perla sopra), mescolando al mazzo base le nuove carte “Animale” e “Costruzione”, mettendo uno o più eventi Pearlbrook insieme agli altri e dando due carte “Ornamento” (una specie di obiettivo per incrementare il punteggio finale) ad ogni giocatore.

Gli Ambasciatori vengono usati per visitare le carte “Destinazione Fiume” e prendere le perle che hanno sopra, ma per farlo è necessario che la città che si sta costruendo abbia già certi requisiti e che il giocatore possa scartare le risorse o i punti richiesti: in questo caso potrà incassare le ricompense indicate sulla carta.



Le Meraviglie ed i cartelli Aperto/Chiuso.

Con le perle si possono “pagare” invece le carte Ornamento, giocandole sul tavolo al di fuori della griglia della città.

Per costruire invece una “Meraviglia” è necessario posizionare sulla relativa carta uno dei lavoratori e pagare le risorse e le perle indicate: poi si prende la miniatura relativa (formata montando vari pezzi di cartone de-fustellato, come vedete nella foto) e si piazza di fianco alla città per guadagnare i relativi Punti Vittoria alla fine della partita.

Tutto sommato questa espansione **Everdell Pearlbrook** è piuttosto interessante e cambia sostanzialmente il gioco base senza allungare sensibilmente il tempo di gioco.

Everdell Bellfaire



La scatola di Bellfaire.

La seconda grande espansione, **Everdell Bellfaire**, è uscita anch'essa nel 2019 e comprende una nuova plancia da aggiungere nella parte alta del tabellone base sopra alla zona con l'albero "Eterno" (che può essere tolto dal gioco perché nella nuova plancia sono già indicate le stagioni, ed infatti su di essa c'è la figura di un albero segato!) prolungando il sentiero che partiva dalla casella Spedizione dei Cartografi.



Il tabellone di Bellfire montato su quello base.

La caratteristica principale di questa espansione è che contiene le regole e tutti i pezzi necessari per giocare in 5 o 6. Vengono quindi forniti due nuovi tipi di animaletti (uccelli cardinale, rossi, e rospi, verde scuro) con i rispettivi “Ambasciatori” per chi possiede già l’espansione Pearlbrook.

Ogni giocatore riceve inoltre una “plancia personale” sulla quale potrà collocare le risorse guadagnate, i lavoratori disponibili e i gettoni “Punti Vittoria”. Completano la confezione 7 tessere “Ghirlanda”, 1 Tessera “Festival dei Fiori”, 9 carte Evento, 4 carte Foresta, 15 carte “Potere” (una per ogni animale), 4 tessere “Mercato”, 8 gettoni “Axolotl/Risorsa” ed 1 Tessera “Rugworth”.



I componenti di Bellfaire.

Una novità (opzionale) di **Everdell Bellfaire** è costituita dai “Poteri” di ogni specie: i giocatori, dopo aver scelto i loro animaletti devono anche prendere una carta che offre loro una abilità unica. Gli “Scoiattoli”, per esempio, ogni volta che mandano un lavoratore a prendere rametti ne ricevono uno gratis e possono scambiare 2 rametti per ottenere una risorsa qualsiasi; gli “Uccelli Cardinale” invece possono tenere in mano 2 carte in più; le “Lontre” possono costruire un edificio usando la resina al posto di qualsiasi risorsa; ecc.



I nuovi animaletti ed i rispettivi Ambasciatori.

Ma le novità più importanti di **Everdell Belfaire**, dal punto di vista del gioco, sono stampate direttamente sul tabellone sostitutivo dell'albero "Eterno", lungo il sentiero:

- "Festival dei Fiori": si tratta di un Evento speciale e per realizzarlo i giocatori devono possedere in città almeno una carta di ognuno dei 5 colori;
- "Premi Ghirlanda": ad inizio partita si mescolano le 7 tessere fornite e se ne prende una a caso, da posare sul tabellone, proprio sotto alle radici dell'albero "Eterno". A fine partita i giocatori che hanno il maggior numero di carte (fra quelle indicate sulla tessera) guadagnano dei punti extra;
- "Mercato": ad inizio partita le quattro tessere "Mercato" incluse nella confezione devono essere collocate sul lato "Ottieni" di questa casella. Chi arriva qui può scegliere una delle tessere ed ottenere quanto da esse indicato (risorse e carte): poi però deve spostarla dal lato opposto del mercato, nella zona "Scambia". Chi vuole invece effettuare uno scambio deve andare in questa casella e pagare il numero di carte indicato sulla tessera per ottenere 3 PV e due risorse a scelta: poi sposta di nuovo la tessera sul lato "Ottieni" del mercato. E così via.

Everdell Spirecrest Collector's Edition



La scatola di Spirecrest.

Questa è sicuramente l'espansione più "corposa" fra quelle uscite fino ad oggi, e lo si vede subito all'apertura della scatola, quando scopriamo un grande tabellone che rappresenta le "Montagne" a Sud di Everdell ed un libretto di istruzioni più consistente dei precedenti: in effetti le regole ci spiegano subito che per giocare ad **Everdell Spirecrest** è consigliabile non utilizzare elementi delle precedenti espansioni.

All'interno della scatola troviamo inoltre quattro nuovi tipi di animaletti (le Volpi, arancione, i Gufi, grigio chiaro, le Lucertole, verde chiaro, e le Talpe, grigio scuro) con i relativi Ambasciatori (per usarli nell'espansione Pearlbrook), ma tutti gli altri elementi sono una novità.



I componenti di Spirecrest.

Ci sono poi una quindicina di “Conigli” (uno per colore) che rappresentano i “Viaggiatori” (come vedremo fra poco), accompagnati da 32 carte “Scoperta” e 12 carte “Clima”, 30 tessere “Mappa”, una manciata di gettoni PV e 6 “Selle” di plastica marrone.

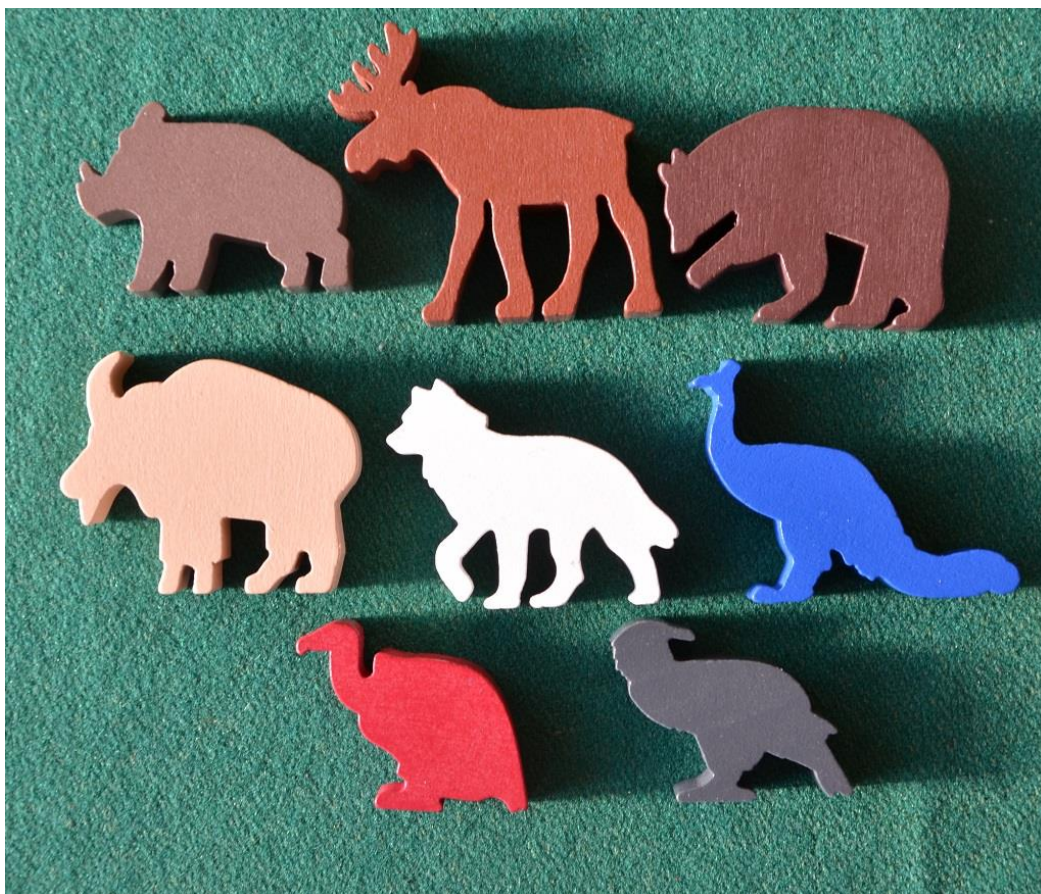
Al setup dovremo dividere le carte “Clima” per stagione, mettendone poi una di ogni tipo, coperta, sul tabellone “Montagna”, il quale viene posizionato al di sotto di quello base, con un sentiero che inizia dalla vecchia zona Viaggio (quelle che assegna 5-4-3-2 PV extra a chi vi posa un suo lavoratore) e che attraversa l’intera regione. Sempre qui andranno posizionate le carte “Scoperta”, dividendole nei tre tipi (Colline, Cime di Montagna e Massiccio).



Il tabellone di Spirecrest montato su quello base.

Ogni giocatore riceve una delle 6 tessere “Mappa di Everdell”, mentre le 24 restanti vengono mescolate e distribuite sulle zone “Collina”, “Cima” e “Massiccio” del sentiero che attraversa il tabellone. Infine tutti i “Conigli Viaggiatori” dei giocatori sono collocati all’inizio del sentiero.

L’ultimo componente speciale di **Everdell Spirecrest** è composto da 8 Grandi Animali di legno colorato (li vedete nella fotografia sottostante) da posizionare anch’essi sulle Montagne del nuovo tabellone.



I Grandi Animali.

La partita inizia, dopo aver girato la prima carta Clima dell’Inverno, con i “Viaggiatori” che devono esplorare la prima parte del Sentiero, quella che attraversa le colline (zona “verde” del tabellone) e secondo il seguente schema:

- Prendere una tessera “mappa” e posizionarla alla destra della mappa di Everdell ricevuta al setup, formando così una “Spedizione” personale (sequenza di tessere);
- Rivelare 3 carte della zona attraversata, prendendole dalla cima del mazzetto, e sceglierne una da posizionare nella propria area (che però non conta ai fini della griglia “città”). La prima delle tre carte scoperte può essere presa gratuitamente, la seconda costa una carta o una risorsa, la terza costa due carte o due risorse o una carta e una risorsa;
- Muovere il Viaggiatore nell’area successiva, rivelando una nuova carta Clima (di cui poi bisogna seguire le istruzioni) e le tessere Mappa.



Esempio di carte Clima.

Il “Clima” è una vera e propria aggiunta al gioco base e viene determinato, come abbiamo appena visto, da apposite carte (ne vedete qualcuna nella fotografia qui sopra), una per ogni stagione: i “Viaggiatori” sono influenzati ovviamente dal tipo di clima della zona che stanno attraversando (Collina, Cime di montagna o Massiccio). Così per esempio la “Pioggia intensa” (prima carta in alto a sinistra nella foto) riduce di “1” le risorse o le carte guadagnate nei luoghi in cui si mandano i lavoratori; la prima carta a sinistra dell’ultima fila (Gelata) impedisce ai giocatori che hanno il viaggiatore in quel clima di visitare luoghi “Foresta”; ecc.

Alla fine di una partita a **Everdell Spirecrest**, oltre ai soliti punti, i viaggiatori verificano se la loro “Spedizione” ha avuto successo: in altre parole guardano le tessere Mappa accumulate (quella ricevuta all’inizio e quelle prese sulle Colline, sulle Cime e nel Massiccio) ed incassano i PV indicati, ma solo se possono “pagare” le condizioni stampate sulle tessere, partendo da sinistra e procedendo verso destra. Se non hanno le risorse indicate su una mappa il conteggio dei punti si ferma a quella precedente, anche se si avessero le risorse per pagare ... la successiva. In parole semplici, non si possono “saltare” mappe.

Commento finale

Non abbiamo mai accennato alle regole per il gioco in solitario, presenti, oltre che nel gioco base, anche in TUTTE le espansioni: confermiamo però che ognuna di esse ha le sue regole specifiche da aggiungere a quelle standard. Anche in questo caso ci permettiamo di consigliarvi di non usarle tutte insieme: potrete scegliere, a nostro avviso, fra il Base + Pearlbrook + Bellfaire oppure, in alternativa, il Base + Spirecrest, ma naturalmente, se avrete una grande dimestichezza con il gioco, potrete tentare anche di farcela a battere il vostro avversario sull'intera mappa e con tutte le regole.



Tutte le mappe unite sul tavolo.

Che dire al termine di questa chiacchierata? Vi era piaciuto Everdell? Ed allora vi consigliamo di iniziare a provare **Everdell Bellfaire** portando al tavolo altri due amici (per giocare in 6) e vedrete che si tratta già di un'altra esperienza: in tanti ci si ostacola di più, nonostante le caselle extra aggiunte dall'espansione, e quindi le partite diventano molto competitive.

Se siete ancora più entusiasti del gioco (come è successo a chi scrive) non riuscirete ad impedirvi di acquistare subito dopo anche **Everdell Pearlbrook**: qui troverete non solo un nuovo tabellone con il fiume ed i suoi tesori, ma anche la prima regola davvero speciale, quella degli ambasciatori e delle caselle riservate solo a loro, rigorosamente mono-uso (un solo ambasciatore alla volta). Ed allora la vostra programmazione abituale andrà un po'... all'aria e sarete costretti a rivedere il vostro approccio al gioco.



Tutti gli animaletti utilizzati nel gioco base e nelle espansioni.

Resta infine **Everdell Spirecrest**, e qui il discorso è diverso: si tratta infatti di un... altro gioco perché la vostra partita sarà molto condizionata, oltre che dagli scherzetti abituali degli avversari, da quello che incontrerà il vostro viaggiatore nel corso della sua esplorazione sulle montagne. Clima e Mappe cambiano notevolmente il volto del gioco e sarete costretti a programmare molto più attentamente le vostre mosse, non solo per soddisfare le richieste sulle mappe raccolte durante la vostra Spedizione, ma anche, e soprattutto, per “obbedire” alle regole speciali dovute alle carte “Clima”. Diciamo allora che quest’ultima espansione è riservata principalmente ai giocatori più esperti.

Se il gioco base, una volta provato, è ideale per partite in famiglia e con giocatori occasionali (ma che nulla potranno se uno degli altri è un esperto del gioco e conosce già le carte) le due prime espansioni lo rendono adatto anche a giocatori assidui ed esperti.

Everdell ci era piaciuto molto e lo avevamo praticato a lungo: con queste espansioni la sua “vita operativa” si sta allungando al di là di ogni previsione e di questi tempi, nei quali troppe novità vengono “bruciate” in poche settimane per passare in fretta ad altri titoli, si tratta certamente di una buona notizia.

Si ringrazia la ditta **ASMODEE ITALIA** per avere messo a nostra disposizione una copia di valutazione del gioco.