

CONEY

Abbandonate le galline ci dedichiamo all'allevamento dei conigli.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 03/07/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Coney](#), pubblicato da [Little Rocket Games](#), è il secondo gioco della serie... alleviamo animali da cortile: lo scorso anno infatti l'azienda laziale aveva già pubblicato [Hens](#), da noi recensito nell'aprile 2023.

Abbandonati galli e galline, questa volta i giocatori (da 1 a 4, di 12 anni o più) dovranno occuparsi di tanti simpatici coniglietti... beh, simpatici a guardare i disegni sulle carte, ma presto dovrete affrontare il problema di come piazzarli sul tavolo e vi piaceranno già molto meno, perché vi costringeranno a forzare sempre più i vostri neuroni. Come? ve lo spieghiamo nella nostra recensione.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Coney** (110x160x40 mm) contiene un mazzo di 76 carte (4 delle quali servono da “Sommario” per i giocatori) e 72 segnalini “risorsa” di legno colorato: 24 hanno la forma di una carota (arancione), 24 sembrano delle spighe di grano (gialle) e le ultime le abbiamo “associate” a delle foglie di lattuga (verdi). In realtà il regolamento ci parla di carote, fieno e pellet... ma noi useremo nel corso dell’articolo la nostra più “contadina” classificazione.

I materiali sono di buona fattura e le carte (63x89 mm) ci sembrano resistenti, ma dovranno essere utilizzate intensamente, quindi chi non vuole brutte sorprese sicuramente provvederà a proteggerle in bustine trasparenti.

Il regolamento, in italiano e tutto a colori, dovrà essere letto attentamente almeno un paio di volte per essere pienamente compreso: non c’è nulla di complicato da capire, in realtà, ma alcuni concetti vi saranno molto più chiari se farete una mezza partita di prova, verificando sulle regole che le vostre azioni siano effettivamente quelle previste.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita in quattro.

La preparazione del gioco è molto semplice: basta mescolare il mazzo delle carte, distribuirne cinque a tutti i partecipanti e scoprirne tre al centro del tavolo. Poi metterete i segnalini Risorsa sul tavolo e ognuno ne prenderà tre (uno per tipo).

La fase iniziale della partita è un vero e proprio “draft”: i giocatori scelgono una delle cinque carte ricevute e passano le altre al vicino di sinistra, procedendo in questo modo per quattro volte e scartando l’ultima carta rimasta in mano.

Infine si decide chi sarà il Primo Giocatore e gli si assegna l’apposito segnalino di legno rosso a forma di “conigliera”.

Il Gioco

Prima di iniziare è meglio dare un'occhiata alle carte di **Coney**.



Foto 3 – Esempio di carte “Coniglio”.

Per prima cosa notiamo i disegni utilizzati, che mostrano dei deliziosi coniglietti: tutti, all'inizio della partita, si prenderanno sempre qualche minuto per contemplarli uno per uno, quindi siate pazienti.

Naturalmente i disegni non servono a nulla, nel gioco vero e proprio, ma sono davvero carini: vediamo invece quante e quali informazioni sono state aggiunte alle carte:

- (1) nella parte di sinistra è indicato il “tipo” di coniglio: niente razze, questa volta, perché le differenze sono solo di colore (bianco, grigio, nero, marrone e arancione);
- (2) subito sotto vediamo se si tratta di un maschio (18 in totale) o una femmina (48);

(3) in alto a destra c'è una specie di “moneta” con un valore variabile da 1 a 3: essa indica i Punti Vittoria (PV) di ogni coniglio a fine partita;

(4) sotto la moneta c'è il costo da pagare (in risorse) per aggiungere il coniglio all'allevamento (per esempio servono 1 grano e 2 carote per la prima carta in alto a sinistra, 1 carota per quello subito sotto, ecc.);

(5) la fascia evidenziata in “verde” ci detta le “condizioni” necessarie per poter inserire la carta nel nostro allevamento e cosa ci frutterebbe se vendessimo quel coniglio: così, continuando il nostro esempio, quella in alto a sinistra non può essere posata adiacente (ortogonalmente) a un altro maschio, inoltre deve avere vicino un coniglio arancione. Se venduta essa permette di raccogliere due carte nuove e due risorse (diverse) a scelta;

(6) la fascia arancione (chiamata “coupon” nelle regole) è molto importante perché può regalarci un bonus immediato o permanente e perché alcune carte, a fine partita, aggiungono PV extra al nostro totale.

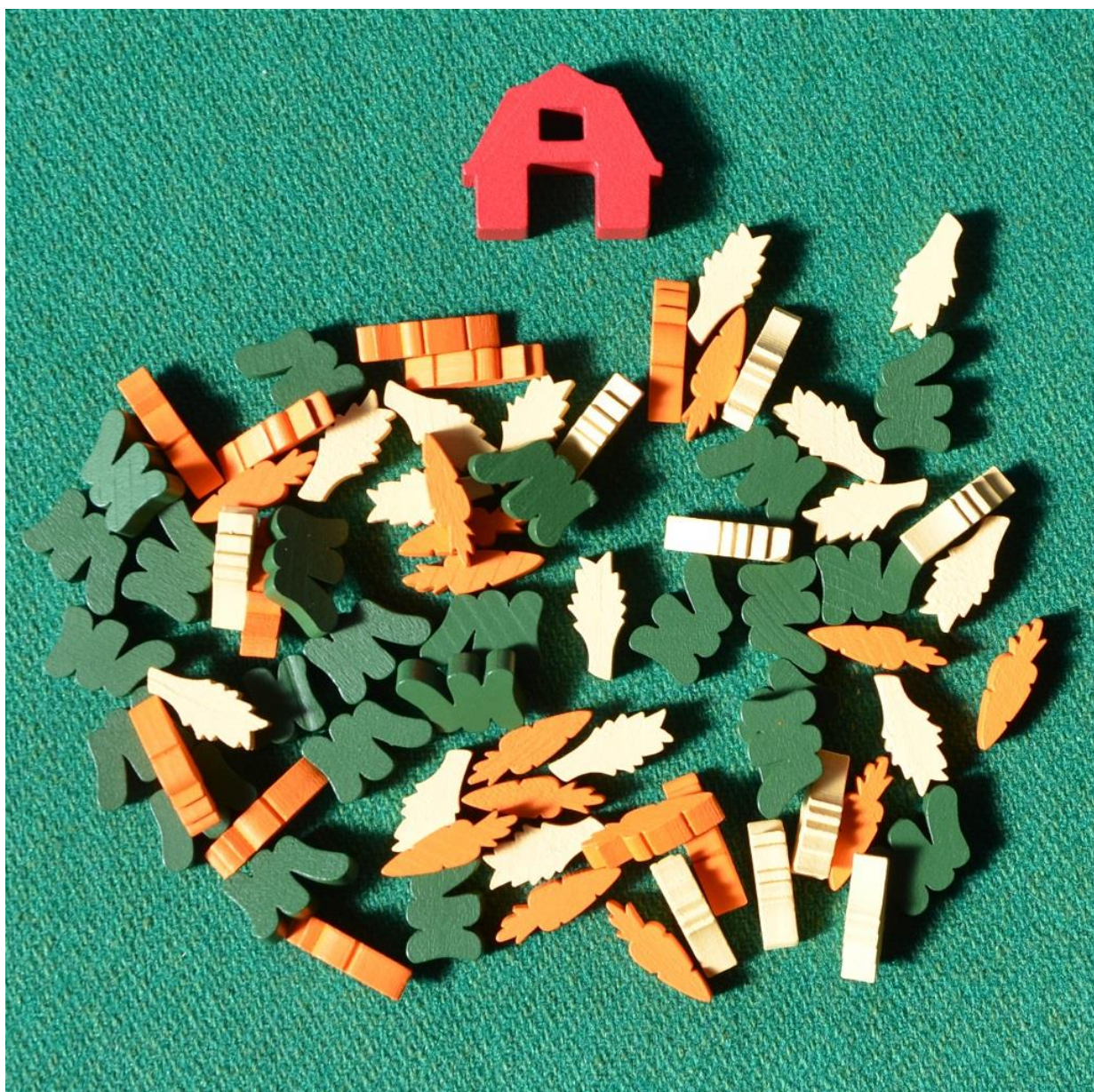


Foto 4 – Le risorse del gioco e, in alto, il segnalino del “Primo Giocatore”.

Al suo turno ogni giocatore deve scegliere una delle seguenti azioni:

(a) effettuare un Rifornimento: si possono scartare una o più carte dalla mano, rimpiazzandole con quelle scoperte (o direttamente dal mazzo). Poi è possibile giocare carte nella propria “Riserva” (che può contenerne fino ad un massimo di due). Infine si ripristina la mano di 4 carte e si prendono due risorse a scelta;

(b) giocare carte Coniglio: è consentito posare in tavola 1-2 carte prese dalla propria mano (o dalla Riserva), rispettando le indicazioni per l'accostamento alle altre già in tavola, in modo da creare un “allevamento” di 3x3 carte. In alternativa il giocatore può posare una carta sul dorso (che mostra una stia per conigli) pagandola 2 risorse a sua scelta: ad essa si può accostare, in seguito, un qualsiasi coniglio, senza restrizioni. È anche possibile, all'inizio di questa azione, vendere alcune carte dell'Allevamento per incassare le risorse indicate;

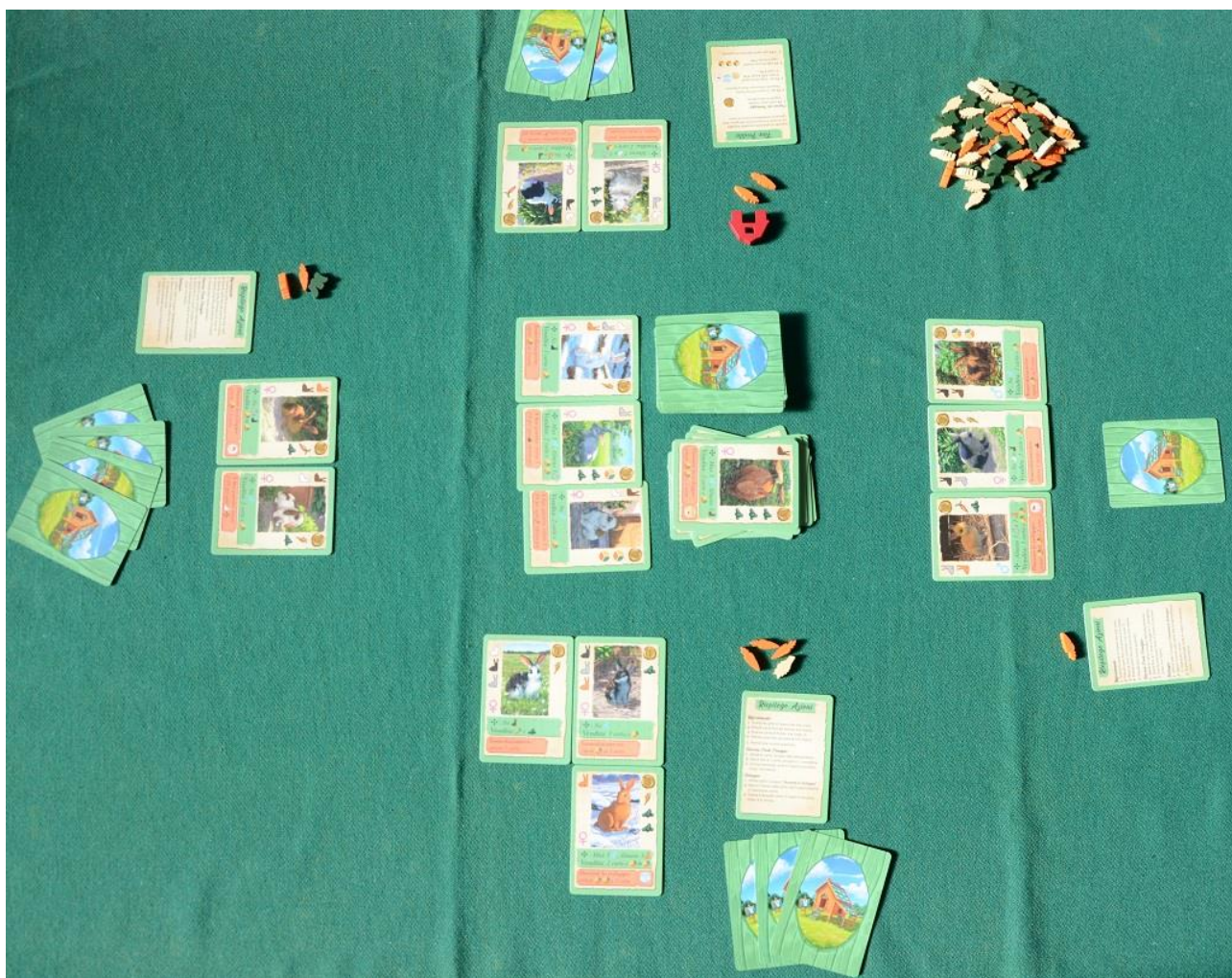


Foto 5 – Partita a quattro in corso: si vedono già i primi Allevamenti.

(c) effettuare uno sviluppo: è un'azione che permette di “attivare” tutti i bonus stampati nella fascia “coupon” delle carte già posate nell'Allevamento. Come già anticipato esse possono assegnare dei bonus “una tantum” oppure permanenti.

La partita a **Coney** termina quando un giocatore posa nel suo Allevamento la nona carta (Coniglio o Stia): i giocatori finiscono il loro turno (in modo che tutti ne abbiano fatto lo stesso numero) e si passa al conteggio dei punti, sommando:

- (1) il valore di ogni coniglio dell'Allevamento;
- (2) i PV garantiti da certi "Coupons" in base alle carte adiacenti;
- (3) i PV extra ottenuti con carte che possiedono 3-4-5 loghi "Store" (vedere sotto);
- (4) 1 PV ogni 3 risorse ancora nella propria riserva;
- (5) -2 PV per ogni carta rimasta nella propria riserva (che non è stata spostata nell'Allevamento).



Foto 6 – Esempio di Allevamento completato.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita: in caso di pareggio si guarda chi ha più risorse o meno Stores.

Qualche considerazione e suggerimento

Coney non è un gioco complicato da capire e da imparare, ma le cose non sono così semplici come potrebbero sembrare dopo aver posato le prime 2-3 carte nell'Allevamento: il gioco infatti si fa più tattico e tutti devono andare alla ricerca delle carte che abbiano le condizioni giuste per essere aggiunte alla griglia 3x3.

Alcune richieste possono essere molto semplici ma, guarda caso, si tratta delle carte di minor valore: per posare quelle da 3 PV bisogna prepararsi per tempo, acquistando conigli che si possano accostare ad altri e predisporre la posa dei "carichi": per questo è necessario stare sempre molto attenti alle carte in offerta al centro del tavolo, e appena ne salta fuori una che ci può essere utile dovremo sfruttare l'azione "Rifornimento" per impossessarcelene.

Aiuta molto anche mettere in “Riserva” alcune carte forti che al momento non è possibile posare, pronti a spostarle nell’Allevamento non appena ci saranno le giuste condizioni.



Foto 7 – La scatola di Coney.

Abbiamo già parlato dei vantaggi delle carte “Coupon” nella descrizione del gioco, ma vogliamo ritornarci sopra nuovamente per spiegare meglio il discorso degli “Store”: ci sono infatti tre diverse icone (stampate sulla destra della fascia coupon) che, se raccolte, possono aggiungere qualche altro PV al totale. Averne tre uguali significa infatti fare 2 PV extra, che diventano 4 o 6 PV se le carte messe nell’Allevamento sono 4 o 5. Nessun punto viene assegnato se possedete Store diversi.

In fondo al libretto di **Coney** c’è anche una paginetta con le regole per il gioco in solitario: le partite con questa modalità durano soltanto 9 turni e, sostanzialmente, utilizzano le regole standard con un paio di modifiche. Si inizia infatti con 6 carte (e due devono essere scartate) e non si possono scegliere azioni uguali in due turni consecutivi.

Terminato il nono turno si calcolano i PV come al solito, poi il gioco ci darà un “giudizio” in base ai punti ottenuti: con 0-9 PV ci chiede ironicamente “cosa succede, amico?” ma se riusciamo a farne 28 o più ci dirà “ti sta spuntando il pon pon!”. Saremo dunque diventati dei veri conigli!

Commento finale

Per chi ha giocato già ad HENS il primo impatto con **Coney**, all’apertura della scatola, sarà sicuramente un po’... dubbioso, come è successo a noi, per il timore di ripercorrere una strada già fatta: in realtà fra i due giochi ci sono abbastanza differenze e le partite si svolgono in maniera diversa.

In particolare, per esempio, nel vecchio gioco si pescavano due carte, poi se ne doveva giocare una (su una griglia 4x4) e scartarne un’altra; nel nuovo c’è più libertà e l’azione “Rifornimento” ci permette di cedere carte per prenderne altre: inoltre qui è possibile mettere un paio di carte in riserva, in attesa di raggiungere le condizioni per piazzarle più tardi.

Le galline offrivano uova e coccarde, mentre qui abbiamo azioni extra (la vendita, per esempio, non solo ci fa togliere dall'Allevamento carte scomode, ma ci fa raccogliere risorse) e soprattutto c'è la fascia dei Coupon che può indirizzare il nostro gioco.

In generale ci sembra che **Coney** sia un po' più complesso di Hens: lo abbiamo infatti provato con qualche ragazzino (come avevamo fatto col primo) ma l'esperimento non ha funzionato bene. Ci sono troppe variabili per i giocatori più giovani e, francamente, anche per partite in famiglia, se i partecipanti non sono già un po'... scafati. Comunque, un buon gioco da mettere in valigia per la prossima vacanza!

Si ringrazia la ditta [LITTLE ROCKET GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"