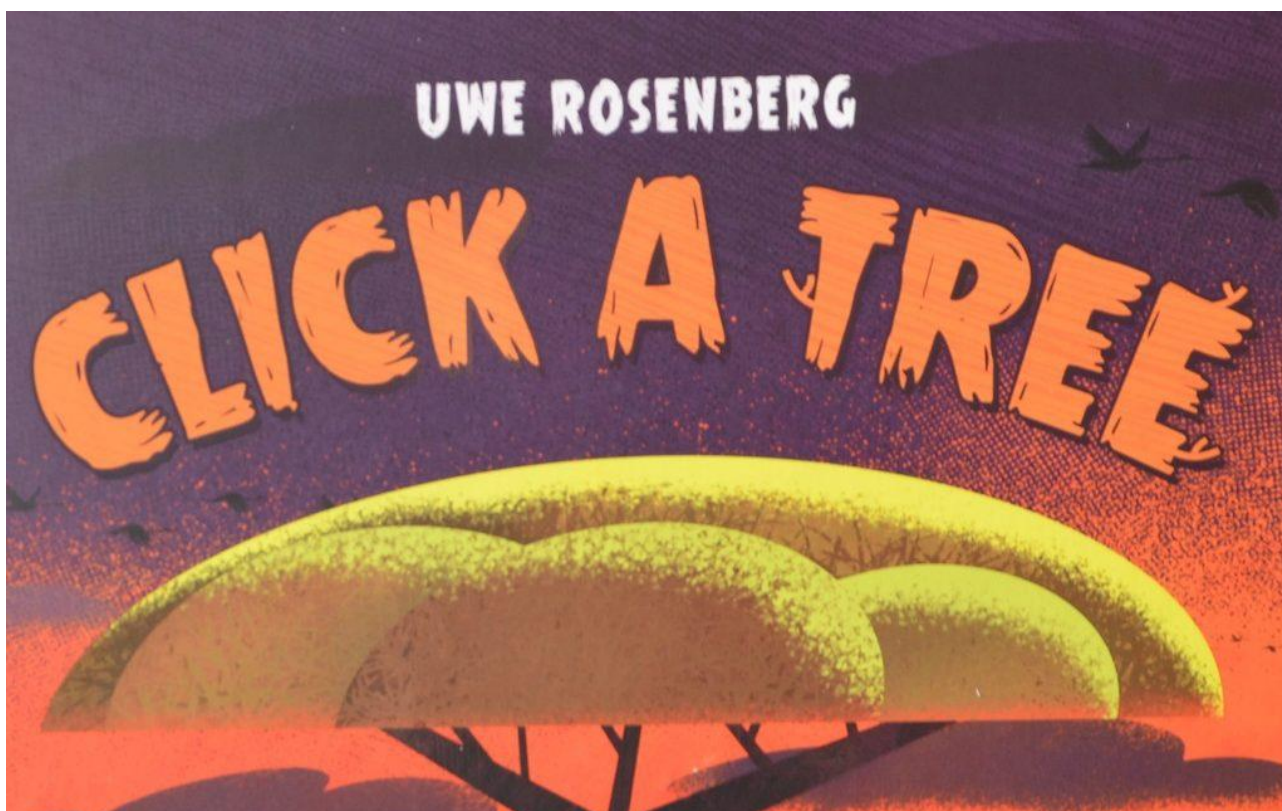


CLICK A TREE

Creare frutteti sotto l'ombra di grandi alberi



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 14/04/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Cerchiamo sempre di procurarci ogni nuovo titolo di [Uwe Rosenberg](#) per la stima che abbiamo in questo celebre autore e per la sua notevole lungimiranza nel creare nuovi sistemi che spesso condizionano l'intero mondo dei giochi da tavolo, e per questo quando è arrivato **Click a Tree** lo abbiamo voluto mettere subito alla prova.

Il titolo fa riferimento ad un progetto di agricoltura "sintropica" (sponsorizzato anche dallo stesso Rosenberg, che perciò recidiva dopo il successo di *Atiwa*) che si propone di recuperare terreni poveri o degradati con una stratificazione delle piante: in pratica si recuperano i nutrienti dagli strati più profondi del suolo con piante pioniere e poi si aggiungono alberi più longevi e quindi quelli da frutta. Un processo che può durare anche una decina di anni ma che permette di dare lavoro e cibo a tante famiglie in territori poveri, come in certe aree dell'Africa.

[Click a Tree](#), portato in Italia da [Giochix.it](#), è un gioco per 1-4 partecipanti (da 10 anni in su: 8 anni ci sembra un po' prematuro) che ci spiega come questo può avvenire: sfrutta delle tessere esagonali da accoppiare per ottenere una serie di obiettivi, in primo luogo, e produrre successivamente frutta in abbondanza.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Come era facilmente immaginabile la maggior parte dei componenti di **Click a Tree** è di cartone: la scatola contiene infatti 14 fustelle con quasi 200 tessere esagonali, 4 plance rettangolari per i giocatori, 60 listelli con gli obiettivi (quattro serie uguali di 15) e una cinquantina di gettoni. Completano la componentistica un display esagonale, 7 dischi di legno serigrafato (con l'immagine di 7 diversi frutti) e 28 dischetti più piccoli (con la stessa frutta) in quattro diversi set, uno per giocatore.

Ogni partecipante riceve una plancia personale, i 15 listelli obiettivo del suo colore, 7 dischetti "Frutta", 14 tessere "Raccolto", 13 gettoni "Fine Lavoro" e 3 dischetti numerati (5-6-7).

I materiali sono tutti di ottima qualità e il regolamento è chiaro, conciso, pieno di foto e disegni esplicativi: studiare le regole vi porterà via una decina di minuti, e altrettanti ne serviranno per spiegarle.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il display centrale pronto per iniziare una partita.

Per prima cosa bisogna “caricare” il display centrale di **Click a Tree**: si mettono a caso nei suoi slot circolari i 7 dischi di legno serigrafati con l’immagine di altrettanti tipi di frutta e verdura: ciliegie, banane, limoni, mango, ecc.

Poi si prendono a caso 7 tessere “paesaggio” dalla riserva generale e si posizionano tutto intorno al display, come si vede nella Foto 2 qui sopra.

Uno dei giocatori prende a caso 9 dei suoi 15 listelli “Obiettivo” e li piazza sulle caselle da 2 a 10 della sua plancia personale: gli altri prendono gli stessi listelli dalla loro dotazione e li posizionano sulle rispettive plance.

Tutti posizionano i loro 7 dischetti Frutta sulla casella “1” della plancia: accanto vengono messi i gettoni “Fine Lavoro” (li vedete in alto nella Foto 3 qui sotto) e le tessere “Raccolto” (a destra nella foto).



Foto 3 – La postazione di un giocatore durante la partita: parte degli obiettivi sono stati già raggiunti e dischetti frutta quindi sono saliti.

Infine vengono girate le prime due tessere “Raccolto” per mostrare il numero di “Falcetti” da esse possedute, e questo numero è importante, come vedremo in seguito.

Il Gioco

Le condizioni di vittoria di **Click a Tree** si basano soprattutto sulla scelta e il posizionamento delle tessere Paesaggio e Raccolta, e le regole per sceglierle sono molto lineari:

- (1) – il giocatore individua sul display la coppia di tessere Paesaggio adiacenti ad uno dei dischetti Frutto;
- (2) – abbassa di una casella il dischetto di quel tipo di frutto sulla sua plancia: se però esso è già a livello “0” non potrà prendere le tessere scelte;
- (3) – in ogni altro caso prende le due tessere e le posiziona sul tavolo davanti a sé;

(4) - sceglie poi una delle due tessere Raccolto scoperte accanto alla sua plancia e la posiziona adiacente ad almeno una tessera Paesaggio;

(5) – incassa il numero ed il tipo di frutta corrispondente ai lati con un “Falcetto” della tessera Raccolto utilizzata. Si sommano tutte le tessere con quel tipo di frutto fra loro adiacenti: è sufficiente che una di esse tocchi il falcetto.

Se con queste operazioni soddisfa un obiettivo, il giocatore toglie il relativo listello dalla plancia e spinge su tutti quelli sottostanti, liberando la casella più in basso.



Foto 4 – Il frutteto di un giocatore dopo il suo secondo turno di gioco.

Vediamo un esempio con l'aiuto della Foto 4 qui sopra.

Nel primo turno il giocatore ha preso le due tessere “A” e “B” (in alto a sinistra) utilizzando un dischetto Ciliegia” (che viene fatto scendere sulla casella “0”) e poi ha messo una tessera Raccolto con il falcetto verso “A”, raccogliendo così 1 Limone. Non avendo liberato nessuna casella in basso il dischetto Limone non può salire.

Nel secondo turno ha raccolto due tessere (ciliegia e limone) utilizzando il dischetto Limone, che così è sceso a zero: posando la seconda tessera Raccolto il giocatore incassa subito 2 Limoni (ma può salire solo di una casella perché ancora non ha tolto listelli) ma realizza anche un obiettivo (due tessere raccolto collegate) e toglie dalla plancia il listello relativo (lo vedete nella foto) liberando così la casella “2” in basso.

Si ottengono frutti anche giocando una tessera Paesaggio accanto ad una o più altre fra loro adiacenti e collegate ad un falcetto: e questo vale fino al momento in cui la tessera Raccolto non sarà neutralizzata (vedere più avanti).

Al termine del turno i giocatori devono sempre rimpiazzare la tessera Raccolto utilizzata girando quella successiva della loro riserva personale in modo che ce ne siano sempre due visibili.



Foto 5 – Le tessere Raccolto.

Le tessere Raccolto di **Click a Tree** sono 14 per ogni giocatore e, naturalmente, tutti hanno un set uguale, ma, dopo averle girate sul dorso e ben mescolate, prima di formare una pila “coperta”, nessuno ha normalmente la stessa sequenza durante la partita.

Come si vede nella foto, ogni tessera ha da 2 a 4 lati con il disegno di un falchetto: essi possono essere adiacenti o separati, e proprio questa disposizione conta molto nel corso della partita. Infatti per massimizzare i loro raccolti di frutta i giocatori, dopo aver liberato un po’ di caselle obiettivo, dovranno mettere le tessere Raccolto accanto al maggior numero di alberi da frutta diversi, tutti adiacenti a qualche altra tessera dello stesso tipo.

Notate che ci sono due diversi tipi di tessere Paesaggio:

- quelle che mostrano un albero ed un solo tipo di frutta:

- quelle che invece hanno un albero e due diversi tipi di frutta.



Foto 6 – Esempio di tessere doppie.

Tutte le tessere sono caratterizzate da:

- (1) – un tipo di Albero stampato al centro (in 7 forme e colori diversi);
- (2) – uno/due tipi di frutta stampati sul bordo dei sei lati;
- (3) – un cartello con le lettere “A”, oppure “B” oppure “A/B”.

Le lettere servono a soddisfare gli obiettivi: per esempio se il listello chiede di avere 4 alberi diversi adiacenti che abbiano la stessa lettera il giocatore deve andare a caccia delle tessere che contengono la lettera giusta (le A/B sono dei jolly).

Se invece l'obiettivo richiede quattro alberi uguali, senza distinzione per la frutta e le lettere, basta concentrarsi su un tipo di albero, magari scegliendo quelli che mettono tipi di frutta uguali in adiacenza, ecc.



Foto 7 – Esempio di frutteto con alcuni obiettivi raggiunti.

Per meglio chiarire questo punto delle regole diamo un'occhiata alla Foto 7 qui sopra: il giocatore, dopo aver raggiunto l'obiettivo numero 10 (due tessere Raccolto adiacenti) è riuscito a soddisfare anche: il n° 4 (quattro alberi uguali in fila: li vedete nella zona in alto a sinistra); il n° 8 (quattro alberi diversi di tipo "A" adiacenti fra loro: sono nella zona in basso a destra (tessere "A" e "A/B")); il n° 11 (tre tessere Raccolto adiacenti).

Di conseguenza ha liberato le caselle 2-3-4-5 sulla sua plancia e potrà fare salire i suoi dischetti Frutta. Potete verificare questa situazione, se vi interessa, tornando a dare un'occhiatina alla Foto 3.

Il meccanismo ideato da Rosenberg funziona molto bene ma ... come si fa a vincere la partita? Qui entrano in ballo i gettoni numerati di **Click a Tree** che ad inizio partita avevamo messo sulla sinistra della plancia. Ogni volta che viene chiusa una tessera Raccolto (cioè quando tutti i lati col falcetto sono stati occupati) dovremo posare al suo interno un gettone "Fine Lavoro" e da quel momento la tessera non sarà più produttiva.



Foto 8 – La postazione di un giocatore a fine partita. Notare la posizione dei gettoni numerati sulla sinistra della plancia.

In compenso un gettone numerato si sposta verso il basso di una casella: si parte con il n° 7, seguito dal 6 e dal 5, poi di nuovo il 7, seguito dal 6, ecc. In questo modo i gettoni 5-6-7 si spostano pian piano verso il basso e diventano più accessibili: se un corrispondente numero di dischetti frutta passa al di sopra della casella che contiene il corrispondente gettone la partita si chiude al termine del turno in corso.

Quindi se, per esempio, ho portato 5 dischetti frutta al di sopra del gettone “5” chiudo la partita: questo nei nostri test è accaduto molto raramente e quasi sempre la partita ha avuto termine perché uno o due giocatori hanno superato il valore “3” con tre dischetti frutta o il “2” con due (come nella Foto 8).

Se un solo giocatore ottiene questo risultato viene proclamato immediatamente vincitore: se due o più giocatori superano un gettone numerato nello stesso turno si effettua uno spareggio andando a conteggiare il valore di ogni dischetto (i numerini bianchi da 0 a 10 sulla destra delle caselle dei listelli) e assegnando la vittoria a chi ottiene il totale più alto.

Per i più curiosi, nel nostro esempio (Foto 8) il giocatore aveva totalizzato $10+10+6+4+2+1+1=34$ PV.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – Come si presenta il tavolo al termine di una partita con quattro giocatori.

In generale le partite a **Click a Tree** sono molto equilibrate, fra giocatori con la stessa esperienza, e solitamente finiscono con un paio di partecipanti che raggiungono le condizioni di vittoria nello stesso turno, per cui la palma viene spesso assegnata ai punti.

Una buona “partenza” è però indispensabile perché se le tessere Raccolto vengono mal posizionate poi il giocatore ne sarà sicuramente penalizzato: non dimenticate che all’inizio della partita bisogna sgombrare il più rapidamente possibile 2-3 caselle obiettivo per riuscire a far salire i propri dischetti Frutta, quindi è molto importante fare attenzione a quali sono i listelli più facili da realizzare.



Foto 10 – I dischetti Frutta: quelli grandi sono per il display centrale, gli altri per le plance personali.

Prima di iniziare a giocare concentratevi dunque un paio di minuti sui listelli Obiettivo che avete posizionato sulla plancia (l'ordine non è importante) e, in base all'ordine di turno che avete, provate a programmare quali tessere potrebbero servirvi per ottemperare ad un paio di essi. Poi potrete guardare il display e decidere quali tessere Frutteto raccogliere.

Se siete in ultima posizione nel turno... inutile farvi venire il mal di testa: aspettate che tocchi a voi e potrete vedere cosa è disponibile: infatti quando un giocatore preleva due tessere Paesaggio dal display deve sostituirle subito con altre dalla riserva.

State pur certi che molto difficilmente porterete a casa due tessere assolutamente indispensabili per il vostro gioco, quindi non diventate matti e accontentatevi di prelevarne almeno una che vi spiani la strada di un Obiettivo.

Entro il turno 5 dovrete essere riusciti a soddisfarne almeno tre (qualche volta capita che si possa arrivare persino quattro, ma non contateci troppo) e quindi potrete concentrarvi sulla produzione di

frutta: se avete giocato bene potreste cominciare a raccogliere 2-3 frutti per ogni falchetto, facendo salire velocemente i vostri dischetti.



oto 11 – Tutti i listelli Obiettivo. Sotto vedete i gettoni numerati e quelli di Fine Lavoro che servono a neutralizzare le tessere Raccolto.

Sulla scatola di **Click a Tree** è indicato che il titolo è adatto a giocatori da 8 anni in su, ma riteniamo che sia più giusto mettere 10+ come limite di età perché alcune scelte sono davvero corneliane e non tutti i bambini sarebbero in grado di valutare correttamente le varie possibilità.

Anche la durata di una partita è forse un po' ottimistica: dopo aver fatto parecchie partite noi non siamo mai riusciti a chiudere il gioco in meno di 60 minuti, anzi eravamo quasi sempre più vicini ai 90, ma il tempo passa davvero veloce e si è talmente concentrati sulle scelte di ogni turno che difficilmente qualcuno ha mai guardato l'orologio.

Le ultime due righe delle regole sono assegnarle al gioco "in solitario": chiaramente non sono stati fatti sforzi particolari o specifici, e infatti il buon Uwe si limita a dirci che si gioca normalmente ma dobbiamo ogni volta tentare di superare i PV ottenuti nella partita precedente.

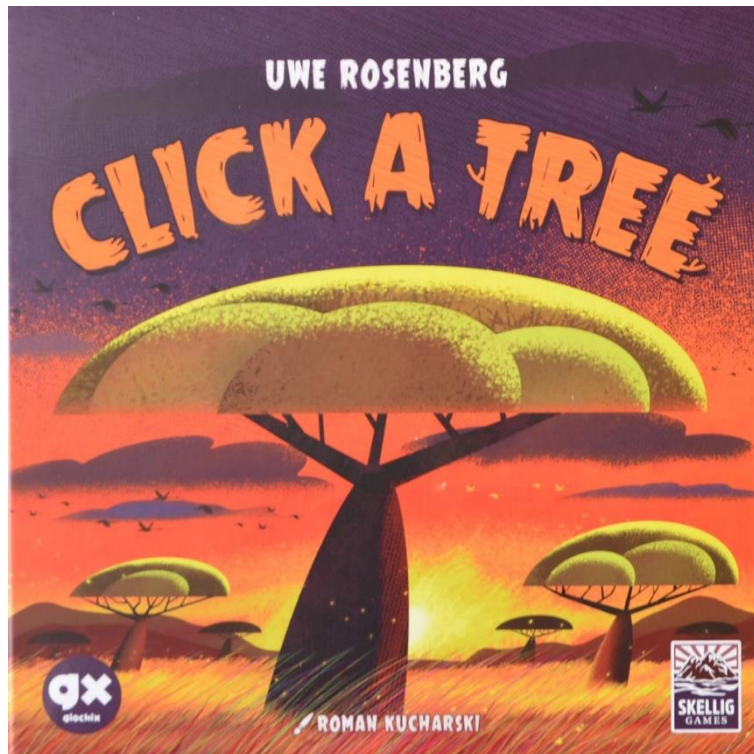


Foto 12 – La scatola, di Click a Tree.

Commento finale

In **Click a Tree** troviamo la solita zampata dell'Uwe Rosenberg degli ultimi anni (da Patchwork in poi): tante tessere e modi diversi per piazzarle in tavola e raccogliere punti.

Il gioco è piaciuto a tutti i nostri playtester, anche se ai giocatori meno scafati è sembrato un pochino più lungo del necessario.

L'impatto visivo poi è stato molto apprezzato, nel complesso: peccato che chi ha qualche problema di daltonismo si sia trovato a volte un po' in difficoltà, ma senza mai avere reali problemi a giocare.

Servono un paio di partite di prova per imparare ad apprezzare il discorso degli Obiettivi e a considerarlo con il suo giusto "peso", quindi non allarmatevi se alla vostra prima esperienza vi troverete un po' spiazzati e avrete qualche difficoltà nello scegliere le tessere Paesaggio più adatte: in realtà dovreste imparare a risolvere in sequenza alcuni degli obiettivi in modo da soddisfarli il prima possibile e liberare così il maggior numero di caselle sulla vostra plancia.

È un gioco divertente ma costringe i partecipanti ad usare al meglio i propri neuroni, quindi non fatevi ingannare dalla grafica: in famiglia si può giocare senza starci troppo a pensare, ma con partecipanti esperti le partite salgono di tono.

"Si ringrazia la ditta GIOCHIX.IT per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"