

COZY STICKERVILLE

Costruire un nuovo villaggio in una regione verde e tranquilla



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 01/07/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Si fanno sempre più frequenti nei giochi da tavolo i titoli che utilizzano l'aggettivo “cozy” che, tradotto in italiano, può significare “Accogliente”, oppure “Confortevole” o anche “Gentile” a seconda della parola a cui viene accostato.

Si tratta generalmente di giochi “tranquilli”, per la maggior parte del tipo “collaborativo”, dove i partecipanti possono lasciarsi andare a partite senza troppo stress: il più famoso di questi giochi è senz'altro [Dorfromantik: The Boardgame](#) (vincitore dello Spiel des Jahres nel 2023) di cui vi abbiamo già parlato su Balena Ludens.

Un'altra gamma di giochi che ha preso piede pian piano sui nostri tavoli è quella chiamata normalmente “Legacy”: qui le cose cambiano radicalmente, perché i giocatori, in una serie di partite consecutive, possono modificare in modo permanente una parte dei componenti, strappare carte, applicare adesivi sul tabellone, cambiare le regole, ecc.

In pratica alla fine di una partita il gioco non è più lo stesso di quando era stato aperto e i partecipanti, nella successiva partita, dovranno ricominciare da come lo avevano lasciato.



Foto 1 – Il tabellone sul lato A: come si vede per ora è totalmente ”anonimo”

Cozy Stickerville , distribuito da [Asmodée Italia](#), e creato per 1-6 giocatori, da 8 anni in su, è un “minestrone” dei due sistemi appena visti perché trasporta i giocatori in un paesaggio idilliaco e lascia loro il compito di modificarlo molto liberamente utilizzando ben 800 adesivi.

Se poi consideriamo che c’è anche un libretto “Storia del Villaggio” cui dovremo fare riferimento molto spesso per scegliere come continuare la storia, possiamo aggiungere al pranzo in cottura nel pentolone (tanto per restare in argomento) una spruzzatina di libro-game prima di servirlo nei nostri piatti.

Nota personale: chi scrive è un convinto “oppositore” dei giochi “legacy” che stravolgono la componentistica in maniera permanente, quindi i test effettuati gli sono costati... molto sacrificio e ogni adesivo incollato sulla mappa o sulle carte è stata una stiletta al cuore.

Alla fine però si è dovuto adattare per godersi comunque il resto della partita con gli amici di sempre.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

Aperto la scatola di **Cozy Stickerville** (un nome che potremmo tradurre con: “L’accogliente città degli adesivi”) siamo colpiti principalmente da due elementi: un “raccoltore” in formato A4 con 12 pagine di adesivi (800 stickers!!!!) in decine di tipi diversi e un libretto chiamato “Libro della Storia” che funziona proprio come un libro-game perché i giocatori dovranno scegliere un’azione fra le diverse proposte ed eseguire poi quanto indicato.

Gli altri componenti sono più “classici”: vari mazzi di carte (nel formato 63x89 mm), una fustella con una quarantina di gettoni di vario tipo e un dado “D6”.

I materiali sono robusti, con una grafica davvero accattivante e molto... bucolica, anche se vi consigliamo di munirvi di un taglia-balsa ben appuntito prima della partita, in modo da estrarre gli adesivi, man mano che saranno richiesti, senza rischiare di rovinarli.

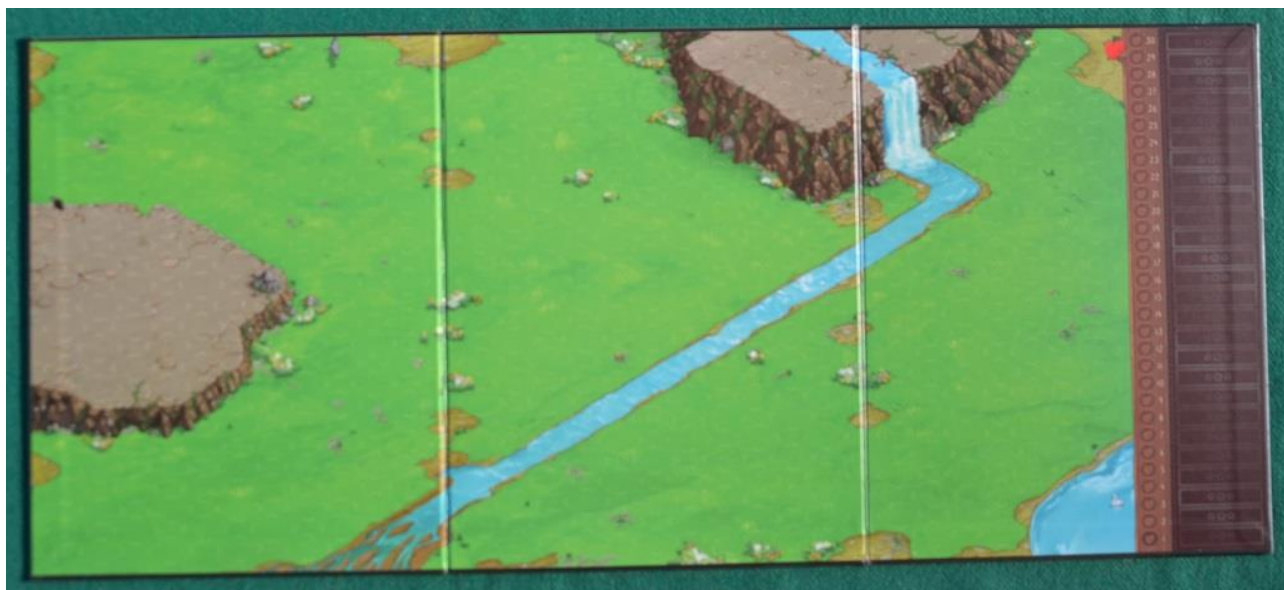


Foto 3 – Il tabellone sul lato B.

Il tabellone è a doppia faccia e, come potete vedere dalle Foto 1 e 2, presenta in entrambi i casi una verde pianura attraversata da un fiume che sgorga da una cascata: un altopiano roccioso domina il Lato A (con una seconda cascatella che finisce in un laghetto) mentre il Lato B aggiunge una seconda montagna e, da un lato, quello che sembra il bordo di un lago più grande (o il mare).

Quello che le foto non evidenziano è la griglia di “rombi” che è sovrapposta ad entrambi i paesaggi e che servirà per incollare correttamente gli adesivi.

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare a giocare a **Cozy Stickerville** bisogna ovviamente scegliere quale lato del tabellone utilizzare: il regolamento, a questo punto, rimanda i giocatori al Libro della Storia per allestire il primo “anno” di gioco.



Foto 4 – Il tavolo è pronto per una partita con quattro giocatori.

Dobbiamo prima di tutto scegliere da quale lato del fiume posizionare la propria casa e gli altri adesivi indicati a pagina 9 del raccoglitore: notare che tutti gli “elementi paesaggistici” di quella pagina hanno DUE adesivi perché quelli che non verranno scelti per la prima “campagna” di 10 partite (che chiameremo da ora in poi “anni”) saranno utilizzati per la seconda sull’altro lato del tabellone. Fate bene attenzione ad applicare correttamente ogni adesivo, senza uscire dai margini consentiti, perché, una volta posizionato, è difficile staccarlo senza rischiare di strappare il tabellone.

I gettoni delle “Risorse” (cibo, legno, oro e minerale) vengono posizionati accanto, dando al “gruppo” una prima riserva di Cibo e Legno: la quantità esatta dipende dalle rispettive icone visibili sugli adesivi incollati sul tabellone.

Infine vanno posizionati a portata di tutti il mazzo delle carte “Catalogo” (numerate da “1” a “57” da non mescolare e da mantenere sempre in quest’ordine) e quelle dell’anno in corso (da scegliere fra le 120 carte rimaste): per il primo anno sono esattamente 12 e bisogna mescolarle accuratamente prima di iniziare.

Tutto è pronto per aiutare il giovane proprietario di questo appezzamento (esiliato dal padre in questa zona tranquilla per vedere di che pasta è fatto) a creare il suo villaggio per dimostrare al genitore che è in grado di gestire tutto al meglio.

Il Gioco



Foto 5 – Esempio di Carte Evento.

Ogni turno di **Cozy Stickerville** rappresenta una giornata di lavoro ed è diviso in due fasi:

- Mattina:** in questa fase i giocatori girano la prima carta del mazzo degli Eventi e leggono ad alta voce quanto indicato, facendo eventualmente delle scelte (sempre indicate sulla carta) dalle quali difficilmente si torna indietro. La Foto 5 vi mostra appunto alcune carte dell'Anno 1 e, come vedete, tre di esse chiedono di scegliere fra due o tre opzioni ("A", "B" o "C"): poiché a volte si tratta di azioni importanti è bene che il giocatore di turno si consulti con gli altri prima di prendere la decisione finale (di cui però lui/lei ha la piena responsabilità);
- Pomeriggio:** il giocatore di turno effettua un'azione fra tutte quelle indicate da una piccola icona a forma di clessidra (stampata sulle carte o sulla mappa): spesso l'azione scelta invita ad andare a leggere uno specifico paragrafo del "Libro della Storia", con tutte le conseguenze del caso.



Foto 6 – Esempio di carte “Catalogo”.

Quando vengono indirizzati ad una specifica carta “catalogo” (di cui è indicato il numero progressivo) i giocatori devono estrarla dal mazzo e leggerne il contenuto: anche in questo caso ci sono spesso delle scelte da fare, alcune immediate, ma nella maggior parte dei casi quando si vuole, in un qualsiasi “pomeriggio”. Normalmente queste carte indicano anche dei nuovi adesivi da andare a cercare sul raccoglitore ed applicare sul tabellone: alberi, frutteti, nuove case, personaggi, strade, ponte, ecc.

Quasi sempre, dopo aver eseguito l’azione indicata da una “clessidra”, i giocatori di **Cozy Stickerville** devono sovrapporre un adesivo più piccolo per coprire il numero scelto, in modo che esso non possa più essere utilizzato in seguito.

Si procede in questo modo finché le carte dell’anno in corso non sono esaurite: a questo punto si eseguono eventuali azioni “Fine Anno” (stampate solo su alcune carte) e si riparte con l’anno successivo passando a sinistra il compito di Primo Giocatore.



Foto 7 – La situazione sul tabellone al termine del secondo anno.

La Foto 6 qui sopra vi mostra come si stia ampliando il villaggio dopo il secondo anno: oltre alla nostra casetta (quella al centro, ora abbiamo come vicini la signorina Cetriolina (nella fattoria di destra) con il suo orto di... cetrioli, e i coniugi Vietri (casetta in alto) con il loro bebè appena nato.

Notate anche gli alberi del bosco in basso a sinistra (che forniscono risorse “Legno”) e i vari orti e frutteti (che forniscono “Cibo”). Poiché lo spazio a destra del fiume comincia a ridursi, è il momento di cominciare a pensare di costruire una strada e un ponte per potersi espandere anche dall'altra parte.

Un anno di **Cozy Stickerville** dura più o meno una ventina di minuti (se i giocatori riescono a prendere decisioni facilmente), per cui in una serata di gioco si riescono a fare tranquillamente 3-4 partite consecutive.



Foto 8 - La scatolina per il “salvataggio” degli elementi di una partita in corso.

Quando i giocatori decidono di fermarsi è necessario “salvare” tutti gli elementi acquisiti (gettoni risorsa, carte, ecc.) per riaverli a disposizione nella partita successiva: a questo scopo è inclusa nella confezione una scatolina “di salvataggio” (la vedete nella, Foto 8 qui sopra) in cui riporre tutto il necessario.

Al termine del decimo anno i giocatori conosceranno quale “fine” hanno scelto per la loro avventura: il gioco ne prevede cinque diverse che dipendono dalle decisioni che ha preso il gruppo durante le 10 partite. Non si vince e non si perde nulla: semplicemente l’avventura arriva al termine e... si può partire per la seconda (che si svilupperà sull’altro lato del tabellone) ripartendo tutta la procedura praticamente da zero, ma senza la possibilità di utilizzare molte delle opzioni scelte nella prima campagna.

Qualche considerazione e suggerimento

Come accade in altri giochi di questo tipo, anche a **Cozy Stickerville** la cosa più bella sarebbe iniziare e finire una campagna sempre con gli stessi giocatori, ma sappiamo tutti che questo difficilmente avverrà, se l’avventura non è vissuta strettamente in famiglia. Per fortuna l’ingresso di un nuovo giocatore o l’uscita di un altro non influiscono sul gioco: basta semplicemente aggiornare i nuovi arrivati di quello che è successo nelle... puntate precedenti, mostrando i dettagli direttamente sul tabellone.



Foto 09 – Man mano che si procede con gli “anni” la situazione sul territorio si evolve: nuovi abitanti, nuovi edifici, magari pubblici, inizio della costruzione di una strada, ecc.

Che dire di questo gioco? Che va preso per quel che è: un modo per stare tutti insieme attorno al tavolo e prendere decisioni in comune per il bene di quel piccolo villaggio che vediamo crescere attorno alla prima casetta.

Ci sono diversi “abitanti” che possono unirsi a questa comunità e che saranno molto utili quando si tratterà di risolvere alcune carte speciali: alcuni di loro poi hanno una specializzazione e scoprirete come utilizzarli al meglio proseguendo nell’avventura.

Un discorso simile vale anche per le piante: non solo possono esserci utili per ricavare il legno e il cibo necessario alla costruzione di nuovi insediamenti, ma spesso abbellire con dei fiori le case del villaggio permette di ottenere dei bonus interessanti.

Il “bello” di **Cozy Stickerville** sta proprio nella creazione di un angolo di terra dove tutti possano vivere felici ed in pace e dedicandosi ai più disparati lavori, comunque utili a tutta la comunità.



Foto 10 – La scatola del gioco.

Non ci sono né vinti né vincitori, e già questa è una novità degna di essere sottolineata, ma con un pizzico di fantasia possiamo spostarci tutti in un angolo della terra (scegliete pure voi il luogo e il Paese) per vivere una vita semplice e gioiosa, proprio ... cozy!

Commento finale

Come anticipavamo all’inizio di questo racconto, la cosa più difficile è stata... abituarci al fatto che il nostro gioco (“carne della mia carne e piume delle mie piume”, come diceva Paperon de Paperoni) sarebbe stato completamente cambiato nel corso delle partite, e senza alcuna possibilità di fare marcia indietro.

Però, una volta superato questo grosso “magone”, in realtà ci siamo abituati in fretta e dopo un paio di partite abbiamo cominciato anche ad appassionarci: giocato in famiglia poi l’avventura assume un valore diverso, con i nipotini che, dopo aver suggerito il posizionamento di alcuni elementi, poi se ne sono ricordati per l’intero ciclo, mostrando “fieramente” una casetta o dei personaggi per dire: “questo l’ho fatto io”.



Foto 11 – Esempio di una pagina di adesivi tratta dal raccoglitore.

Ed è proprio questo lo scopo di **Cozy Stickerville** e, più in generale, di questo tipo di giochi: una serata o un pomeriggio rilassante con dei materiali graficamente molto belli ed un'ambientazione bucolica.

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