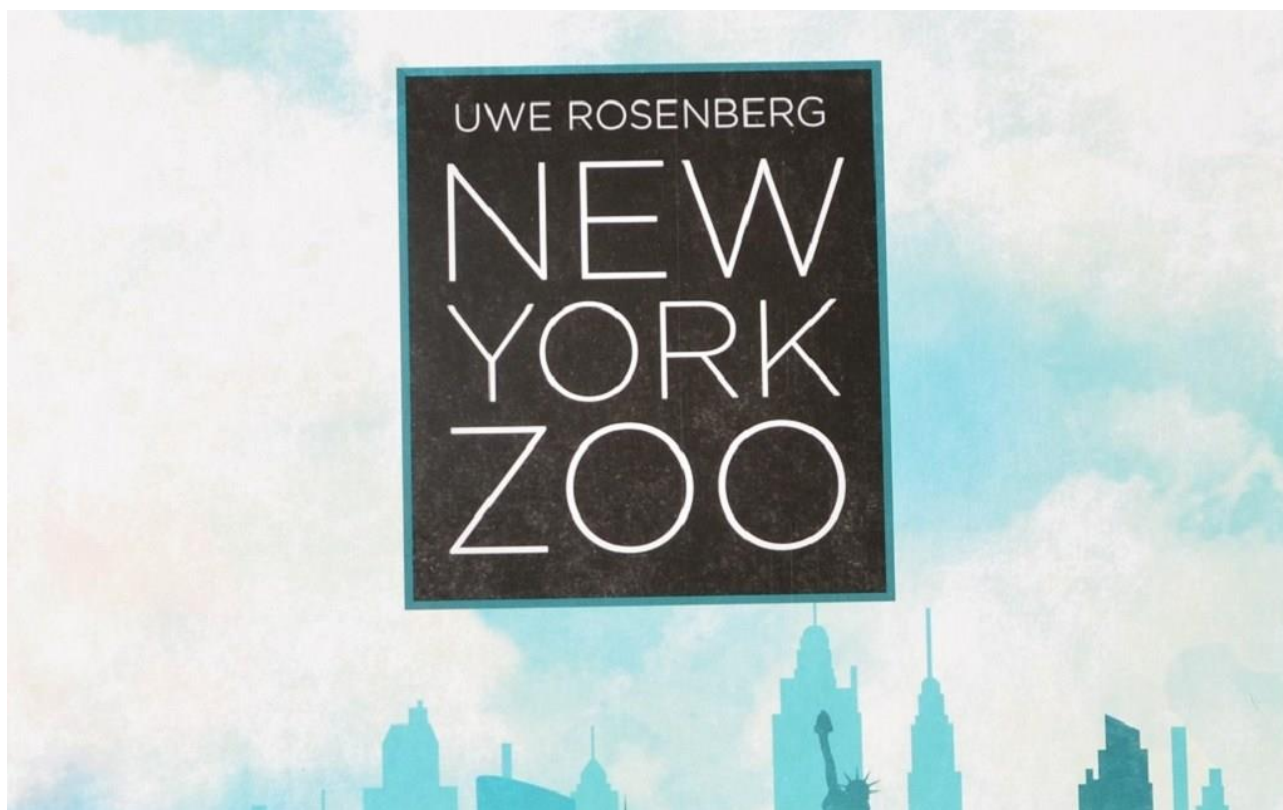


NEW YORK ZOO

Miscelate due parti di Tetris ed una di Zooloretto ed otterrete lo zoo di New York



Introduzione

Uwe Rosenberg fece un terno al lotto nel 2014, quando fu pubblicato il suo Patchwork, perché da allora non si contano più i titoli di cui è autore che utilizzano il meccanismo di “Tetris” (Cottage Garden, Feast for Odin, Indian Summer, Second Chance, ecc.): per questo quando abbiamo ricevuto **New York Zoo** ed abbiamo aperto la scatola, trovando le “solite” plance dei giocatori con una griglia a quadretti e delle fustelle piene di “polimini” di cartone, ci sono un po’ cascate le braccia.

Poi però abbiamo scoperto che nella confezione c’erano più di 100 graziosi animalotti di legno colorato ed abbiamo cominciato a dubitare della nostra prima sensazione, passando immediatamente alla lettura del regolamento. I successivi test con gli amici ci hanno definitivamente conquistato ed eccoci qui a raccontare come funziona questo gioco per 1-5 partecipanti di età uguale o superiore ad 8 anni, edito in Italia da Cranio Creations, che può durare, mediamente, 45 minuti, quindi perfettamente adatto per iniziare una serata di gioco (Covid 19 permettendo) o prendersi immediatamente una rivincita.

Unboxing



I componenti.

Aperto la scatola di **New York Zoo** la prima cosa che incontriamo sono ovviamente le fustelle di cartone con 45 polimini alla Tetris, che in questo caso rappresentano i recinti da utilizzare per i nostri “ospiti”: ce ne sono di quattro “tipi” in base al numero dei quadretti di cui sono composti (4-5-6-7) ma i grafici hanno purtroppo scelto di colorarli tutti di verde (più o meno scuro) per cui non sono così ben distinguibili fra loro, ad un primo sguardo. Naturalmente questo non ha nessuna conseguenza sul gioco ma può rallentare la preparazione se non si ha l'accortezza di tenere separati i pezzi di ogni tipo.

Oltre ai recinti dobbiamo staccare dalle fustelle anche 32 “attrazioni”, pezzi speciali con le dimensioni variabili da 1 a 8 quadretti che rappresentano chioschi vari e persino un grande “ottovolante”: questi pezzi serviranno a completare più rapidamente la griglia o a tappare eventuali buchi. Le 8 plance dei giocatori sono stampate su cartoncino, con immagini e forme diverse per il gioco in solitario e per 2-3-4-5 partecipanti: ogni immagine riproduce infatti una griglia quadrettata e sagomata diversamente per ogni giocatore. A fianco della griglia ci sono da 2 a 4 “cassette” che potranno ospitare un animale ciascuna: le plance devono essere distribuite in ordine di turno, scegliendo quelle con il simbolo che corrisponde al numero dei giocatori.



I vari tipi di animali compresi nel gioco.

Abbiamo volontariamente tenuti per ultimi gli animalletti di legno colorato che compongono la parte più “decorativa” del gioco: ci sono delle manguste beige (26), dei fenicotteri rosa (26), dei canguri arancioni (24), delle volpi artiche bianche (24) e dei pinguini neri con la pancia bianca (24). A completamento della componentistica troviamo infine uno “strano” tabellone sagomato (chiamato “striscia delle azioni”) ed un piccolo elefante di legno grigio da utilizzare per la scelta dei recinti.

Preparazione (Set-Up)

La parte più... noiosa delle partite a **New York Zoo** è la preparazione iniziale, e per accelerarla al massimo vi ripetiamo di tenere tutti i recinti divisi per tipo e colore in sacchetti separati, in modo da non doverli identificare ogni volta.



La "striscia" delle Azioni.

Si inizia mettendo al centro del tavolo la “Striscia delle Azioni”: attorno ad essa, in pratica, si sviluppa un percorso circolare di 25 caselle, in 15 delle quali si possono acquisire i recinti, mentre le 10 rimanenti servono all’acquisto di nuovi animali. Lungo il percorso ci sono anche 5 speciali separatori (uno per tipo di animale) che servono alla... riproduzione dei nostri ospiti, come vedremo fra poco.

Su ognuna delle 14 caselle dei recinti sono stampate delle icone quadrate colorate di verde (dal più chiaro al più scuro) che serviranno per facilitare la distribuzione iniziale dei polimini: si parte con gli otto da 4 quadretti (verde molto chiaro), da posizionare nelle caselle centrali della striscia; si prosegue con i quindici da 5 quadretti (verde chiaro, uno per casella) e da 6 quadretti (verde scuro,

sempre uno per casella) e si completa il lavoro con i sette da 7 quadretti (verde molto scuro). Si formano in questo modo 15 pile di tre tessere ciascuna.



Il Tavolo preparato per una partita a quattro.

Non resta che piazzare l'elefante sull'apposita casella (con un cerchietto rosso) ed il tabellone è pronto. I giocatori scelgono le plance riservate a quel numero di partecipanti e ne distribuiscono una a testa, facendo attenzione all'ordine di turno: il primo giocatore riceverà quella col numero 1 (che ha la griglia più grande e due sole casette) e gli altri a seguire (ciascuna con un quadretto in meno nella griglia e 3 o 4 casette).



La plancia personale al setup.

Ai due angoli in alto di ogni plancia, come si vede anche sulla foto qui sopra, sono indicati due animali che costituiscono la riserva iniziale di ogni giocatore e che vengono provvisoriamente “ospitati” nelle casette.

Tutto è ormai pronto e possiamo iniziare la nostra partita a **New York Zoo**.

Il Gioco

Al suo turno ogni giocatore può muovere l’elefante sulla striscia, in senso orario, di 1-4 spazi (se si gioca in due o in quattro) oppure di 1-3 spazi (in tre o cinque) ed eseguire l’azione relativa alla casella di arrivo:

- (1) – Se si tratta di una casella colorata il giocatore deve prendere la tessera più in alto della pila per posizionarla all’interno della sua griglia: attenzione, se una tessera non può essere inserita nella griglia il giocatore non può scegliere quella casella;
- (2) – se si tratta invece di una casella con gli animali il giocatore li prende dalla riserva (uno per tipo) e li mette nei quadretti all’interno di un suo recinto: attenzione però, anche qui se il giocatore non ha spazio nei suoi recinti oppure essi sono occupati da animali diversi non può eseguire questa azione.

Se durante il percorso l’elefante oltrepassa uno dei cinque separatori, alla fine della mossa del giocatore di turno TUTTI hanno la possibilità di far riprodurre i loro animali: ogni recinto (ma fino

ad un massimo di due) che contiene almeno due animali della specie indicata sul separatore ne riceve uno gratuito, da piazzare immediatamente.



Alcuni recinti in corso di riempimento.

Da notare che ogni volta che un nuovo recinto viene installato nel proprio zoo è necessario che venga immediatamente “popolato” prendendo fino a due animali (uguali) dalle casette o da altri recinti, ma facendo bene attenzione a non lasciare mai nessun altro recinto vuoto. Quando invece si prendono nuovi animali dal tabellone essi vanno subito posizionati in un recinto che ne contiene di simili oppure in uno da poco svuotato o, se non è possibile fare diversamente, in una casetta.

Allevare e far riprodurre gli animali in New York Zoo ha lo scopo principale di acquistare delle tessere “Attrazione”: queste ultime hanno forme e dimensioni diverse, andando dai “chioschi” del gelato o delle bibite (1-4 quadrati) alle “giostre” (4 quadrati) o agli “Ottovolanti” (6-8 quadrati): li potete vedere nella parte destra della foto sottostante.



Alcune delle tessere "Attrazione", a destra, e qualche recinto "verde chiaro" a sinistra.

Quando un giocatore riempie completamente un recinto deve subito svuotarlo (restituendo tutti gli animali alla riserva) e può scegliere una tessera Attrazione fra quelle ancora disponibili di fianco al tabellone: una grande per completare più in fretta la sua griglia, piccola per tappare qualche buco che gli è sfuggito, sagomata per uniformare la sua griglia, ecc. Da notare che le attrazioni più grandi sono "uniche", per cui chi prima arriva...

La partita a **New York Zoo** termina con la vittoria del giocatore che per primo riesce a riempire completamente la griglia della sua plancia: nel caso che ci siano due o più giocatori a completarla nello stesso turno la vittoria viene assegnata a chi possiede più animali sulla sua griglia.

Variante e gioco in Solitario

Nelle partite a 2-3 giocatori si usa una regola modificata per la "riproduzione": dopo aver eseguito almeno 1-2 riproduzioni in 1-2 recinti, come al solito, i giocatori possono effettuare una TERZA riproduzione per una qualsiasi specie, purché posseggano già almeno due animali di quel tipo, naturalmente.

Quando si gioca in due è inoltre possibile rendere la partita più veloce: basta togliere la terza tessera (quella più in alto) da ogni pila, dopo la normale preparazione, e dare ad entrambi i partecipanti 3 tessere verde scuro e 3 verde molto scuro fra quelle tolte dal tavolo. I giocatori si prendono qualche minuto per piazzare le sei tessere sulla loro griglia, poi il gioco parte con le solite regole. Il tempo per finire una partita si riduce così a 20-30 minuti al massimo.



Le Tessere "Attrazione" più piccole e quelle per il "Movimento" nel gioco in solitario.

Per giocare in solitario (e questa volta ci è parso che la cosa funzioni bene) è necessario partire con il set-up semplificato della variante per il gioco a due che abbiamo appena visto ed utilizzare una speciale plancia, oltre a cinque segnalini "Movimento" (tessere quadrate grigie con i numeri 0-1-2-3-4+).

Una partita dura finché il giocatore non ha completamente riempito la sua griglia oppure se l'elefante completa il suo secondo giro sulla "Striscia delle Azioni". Per muovere l'elefante si usano proprio le 5 tessere grigie: se si posa lo "0" l'elefante resta fermo e si può prendere la tessera più in alto della casella in cui si trova; con 1-2-3 avanzerà esattamente di quel numero di caselle, mentre con il "4+" deve muovere di un minimo di 4 caselle ed un massimo a sua scelta. I segnalini usati vengono scartati e possono essere ripresi tutti in mano soltanto dopo avere utilizzato l'ultimo.

Attenzione: l'azione causata dalla mossa scelta deve sempre essere eseguita, se possibile, quindi non si può scegliere una tessera movimento che porti l'elefante in una casella che non può utilizzare (per esempio perché il recinto non sta sulla sua griglia o non è possibile aggiungere animali). Se il giocatore si ritrova ad avere in mano solo tessere inutilizzabili sui recinti può muovere gratuitamente l'elefante sulla prima casella degli animali. È possibile usare questa "mossa" anche volontariamente, ma mai due volte consecutive.



La plancia per il gioco in solitario: notare le icone nella parte alta che spiegano le azioni da utilizzare con questa modalità, diverse dalle altre.

Se il giocatore riesce a finire la griglia prima che l'elefante abbia completato il suo secondo giro vince la partita e segna un numero di PV pari alle caselle che separano l'elefante dalla linea di arrivo. Se invece non riesce a riempirla perde la partita e segna un numero di PV negativi pari al numero di quadretti vuoti ancora sulla griglia. Nelle successive ovviamente cercherà di fare meglio.

Qualche considerazione e suggerimento

Come avrete certamente capito arrivando a questo punto, **New York Zoo** si distingue da tutti gli altri giochi del genere grazie alla presenza degli animali, quindi la novità è che i partecipanti devono concentrarsi soprattutto sul “come”, sul “dove” e sul “quanti” allevare.

Vi consigliamo, nelle prime mosse, di procurarvi le tessere più piccole disponibili in cima alle pile e raggiungibili al vostro turno: un paio andranno più che bene per iniziare la vostra ascesa nel business degli zoo. Ne consegue che poi dovrete concentrarvi su un paio di “specie” in modo da popolare i vostri recinti con almeno due esemplari per tipo e sfruttare al massimo la fase di riproduzione. Questo significa che dovrete cercare di avere 1-2 coppie PRIMA che l'elefante superi la barra di riproduzione di quegli animali.



Ecco come si presenta la plancia del vincitore a fine partita.

In seguito sfruttate al meglio le cassette per tenere di scorta singoli esemplari di altri animali, pronti a trasportarli su un recinto appena acquisito in modo da formare il maggior numero di nuove coppie. Non esitate a mettere su una nuova tessera (o su una appena svuotata per prendere un'attrazione) animali già presenti in un altro recinto: serviranno come “riserva” in seguito.

Evitate di restare senza animali nel vostro zoo, a meno che non vi serva chiudere rapidamente un recinto per acquisire un'importante tessera “Attrazione”: avere pochi animali significa infatti essere costretti ad una crescita molto lenta per 2-3 turni e quindi rischiare di essere sopraffatti dalla concorrenza.

Infine, inutile dirlo, tenete sempre d'occhio le plance dei vostri “concorrenti” e se riuscite a prendere delle tessere che servivano a loro per chiudere dei buchi importanti... fatelo senza rimorso perché quasi certamente rallenterete il loro sviluppo.



La scatola del gioco.

Commento finale

Nelle nostre note abbiamo “omesso” di citare che anche i giocatori esperti possono cimentarsi con **New York Zoo**: lo abbiamo fatto, dopo averci pensato a lungo, non perché il gioco non sia adatto a loro, ma perché la maggior parte di quelli interpellati inizialmente ha un po’ snobbato il nostro tavolo. Tutti quegli animaletti e la solita griglia “Tetris” in effetti fanno pensare più ad un gioco per famiglie, anche se in seguito quei giocatori si sono ricreduti e li abbiamo rivisti spesso ai nostri tavoli, attirati dalla regola che permette di acquisire tessere Attrazione al riempimento completo di un recinto.

Il gioco quindi è piaciuto a tutti e spesso sono stati proprio i... vituperati animaletti a fare la differenza, grazie probabilmente al solito “adagio” che recita: “anche l’occhio vuole la sua parte”. Ma ora quale ennesima variazione ci proporrà Rosenberg per tirar fuori dal suo cilindro un altro discendente della Famiglia Patchwork?