

AZUL: QUEEN'S GARDEN

Posare piastrelle è diventata ormai una moda



Introduzione

La saga di “Azul” è tutta ambientata nella penisola iberica ed anche [Azul: Il Giardino della Regina](#) non fa eccezione: questa volta dobbiamo creare un giardino alla corte del Re Manuel I del Portogallo e lo faremo sfruttando delle piastrelle esagonali di plastica dura e lucida (come nei giochi precedenti).

Ci sembra che il gioco si sia ispirato soprattutto a Summer Pavillon per quanto riguarda la posa delle tessere. Adatto ad un pubblico di 12 anni o più (il 10 riportato sulla scatola ci sembra un po' ottimistico) il gioco, che dura quasi sempre più di un'ora, viene distribuito in Italia da [Ghenos Games](#).

Diciamo subito che, come ci è già successo con i fratelli (*Azul*, *Azul: Le vetrate di Sintra* e *Azul Summer Pavilion*) anche *Azul: il Giardino della Regina* ci è piaciuto molto, anche perché abbiamo dovuto spremere i nostri neuroni un po' più del solito. Ma prima di tirare delle conclusioni andiamo a dare un'occhiata a cosa ci viene proposto.



Foto 1 – La scatola di Azul: Il Giardino della Regina.

Unboxing

La scatola ha le solite dimensioni (260x260x70 mm) adottate per l'intera serie e contiene una plancia centrale (240x240 mm) sulla quale dobbiamo montare un disco girevole (con l'aiuto di un perno d'ottone): ci sono poi quattro plance "Giardino" (240x240 mm) per i giocatori, quattro ulteriori plancette "Deposito", quattro "Fontane", 36 Tessere esagonali "Espansione", 108 piastrelle esagonali di plastica (18 per colore: giallo, verde chiaro, viola chiaro, azzurro, verde scuro e viola scuro), 24 tessere esagonali Jolly (di plastica grigia sagomata) e una "Torre" di cartoncino (come quella di Summer Pavilion).

I materiali sono di buona fattura ma, come avevamo già osservato nel gioco precedente, le plance sono di cartoncino e non di cartone più robusto: non ci sono problemi ad utilizzarle durante la partita, ma vanno poi riposte con cura per evitare di piegarle. Anche la scelta delle due tonalità per le piastrelle verdi e viola non ci sembra ottimale, e qualche volta abbiamo avuto difficoltà, durante i play test, con chi non distingue perfettamente i colori.

Gli spazi disponibili sulle varie plance e le dimensioni delle piastrelle sono ben calcolati e durante le nostre partite non abbiamo avuto particolari problemi, quindi possiamo dare un buon voto alla componentistica e passare al gioco.



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparazione (Set-Up)

Il setup di **Azul: Il giardino della Regina** è un po' più laborioso del solito: sono spariti infatti i "piattini" da mettere in circolo e su cui posare le piastrelle per ogni manche.

Questa volta abbiamo a disposizione 36 tessere esagonali contenenti ciascuna 7 esagoni liberi (oppure, sul retro, 5 liberi e due occupati, come vedremo più avanti).

Dobbiamo formare quattro pile con 5-8 di queste tessere (a seconda del numero dei partecipanti), e poi aggiungere una quinta pila con quelle scartate: tutte a faccia in giù, a mostrare la faccia con le 7 caselle libere.

Spostiamo poi la prima pila accanto al tabellone e riempiamola con 7 piastrelle prese a caso dal sacchetto di stoffa fornito: ogni giocatore riceve 3 piastrelle "Jolly" (da mettere nelle prime tre caselle del suo Deposito) e piazza una plancetta "Fontana" al centro del suo "Giardino" (la plancia personale), come si vede nella Foto 2.

La Torre, le altre pile di tessere ed i materiali restanti sono messi sul tavolo, un po' in disparte.

Il Gioco

Prima di dare il via alle costruzioni diamo un'occhiata alle piastrelle che ci offre **Azul: Il giardino della Regina**:



Foto 3 -Ecco tutte le piastrelle che i giocatori avranno a disposizione.

Come si vede (Foto 3) esse sono di sei colori e sulle due facce di ognuna di esse è stampato uno dei sei simboli che aiuta a memorizzare il “valore” del pezzo: UN albero, le DUE ali di un uccello, TRE farfalle, QUATTRO petali di un fiore, CINQUE foglie su un arbusto e SEI campanelle.

Questa nozione di “numero” è molto importante ed è mutuata da Summer Pavilion, insieme alla torre e ai Bonus che vedremo fra poco.

I giocatori, a turno, hanno le seguenti opzioni:

- (a) – prendere tessere o plancette “espansione” dal tavolo;
- (b) – posare una tessera nel proprio giardino;
- (c) – posare una plancetta “espansione” nel giardino;
- (d) – passare.

In caso di raccolta si possono prendere tutte le tessere e le plancette che hanno lo stesso colore, ma disegno diverso, oppure quelle che hanno lo stesso disegno, ma colore diverso (queste disposizioni vi ricordano qualcosa? Pensate a Qwirkle ...). Cercate di memorizzare subito queste indicazioni per evitare di commettere poi errori di posizionamento.

Torniamo al gioco: il primo di mano prende una o più tessere dall’unica pila di plancette disponibili ad inizio gioco, poi sposta sul tavolo la plancetta più in alto (con le tessere rimaste) e riempie di tessere la seconda della pila: in seguito ogni volta che verrà prelevata almeno una tessera dalla cima della pila si sposterà la plancetta appena utilizzata sul tavolo e si riempirà la seguente.

Quando una plancetta si svuota completamente viene rovesciata a mostrare 5 caselle libere e due occupate (con un gazebo centrale ed un disegno colorato come quello delle tessere) che permetterà ai partecipanti di prenderla, come fosse una piastrella, per metterla nel “Deposito” (che ha due posti disponibili).



Foto 4 – La situazione dopo il primo “giro” di una partita: come si vede ogni giocatore ha già collezionato un certo numero di piastrelle, mettendole nel deposito, e ci sono tre plancette accanto alla pila, una delle quali, essendo vuota, è stata girata, ma ancora nessuno ha deciso di prenderla.

Tutte le tessere prese devono essere provvisoriamente messe nel proprio “Deposito” (che può contenerne fino a 12, inclusi i Jolly). Al turno successivo ognuno può continuare a prendere tessere oppure può inserirne una nel suo giardino, purché rispetti le seguenti regole:

(1) – deve esserci almeno una casella esagonale libera (sono quelle con un fondo leggermente verdino): inizialmente sono solo sei le caselle a disposizione (attorno alla fontana, come si vede nella Foto 4), ma in seguito, aggiungendo plancette, la superficie si allargherà;

(2) – bisogna pagare il costo della piastrella, che è pari al “valore” di cui parlavamo (1 per l’albero, 2 per l’uccello, ecc.): il giocatore mostra di avere il numero di piastrelle o jolly necessario e poi inserisce la tessera nel suo giardino e scarta tutte le altre dentro la torre (esattamente come in Summer Pavilion);

In alternativa è possibile aggiungere al giardino una plancetta, prendendola dal deposito e posizionandola adiacente a quella con la fontana in modo che copra una delle sei aree possibili. Il costo dipende dal disegno sulla plancetta, ed è quindi lo stesso delle piastrelle. La posizione del disegno è decisa liberamente dal giocatore.

Anche in **Azul: Il giardino della Regina** è possibile “passare” se non si vogliono più prendere o posare pezzi, oppure se si è soddisfatti della propria situazione; diventa invece obbligatorio se non si può eseguire nessuna delle azioni appena viste.



Foto 5: la plancia dei giocatori può presentarsi in questo modo alla fine dei primi turni: notare che i due “uccelli viola” (e i due verdi) sono di colore diverso: uno chiaro ed uno scuro, e quindi sono correttamente posizionati.

Lo scopo di queste azioni è quello di creare dei gruppi di piastrelle (da un minimo di tre ad un massimo di sei) che siano, ovviamente:

- (a) - dello stesso colore (ma con simboli diversi);
- (b) – dello stesso simbolo (ma con colori diversi).

A fine partita infatti verranno conteggiati solo i “gruppi validi” di almeno tre piastrelle, quindi bisogna fare davvero attenzione nelle fasi di scelta e di posa. La foto 5, per esempio, ci fa capire che il giocatore ha puntato, per lo meno fino al momento in cui è stata scattata la fotografia, sul colore viola (5 tessere con disegni diversi), sul verde (3 tessere), mentre ha già completato il gruppo di 6 uccelli con quattro piastrelle di colore diverso e due disegni (sulle plancette) posizionati accortamente. È importante ricordare che non è mai concesso ampliare un gruppo con piastrelle “doppie” (stesso simbolo di altre o stesso colore).

Da notare che ogni “giardino” conterrà fino a quattro diverse icone: la “fontana” al centro della plancia che avevamo aggiunto ad inizio partita, la “statua” e la “panchina” (sempre nella tessera centrale) e i “padiglioni” al centro di ogni plancetta aggiuntiva. Anche in **Azul: Il giardino della Regina** (come era già successo per Summer Pavilion) se questi disegni vengono completamente circondati da piastrelle il giocatore riceve un bonus, ma questa volta esso consiste in tessere “Jolly”: uno per la fontana centrale, due per la statua e la panchina e tre per i padiglioni.



Foto 6: Il tabellone segnapunti centrale.

Un turno finisce quando tutti i giocatori hanno “passato” per mancanza di piastrelle da prendere o di pezzi da posare nel loro giardino: si effettua allora un calcolo parziale dei Punti Vittoria (PV) in base a quanto indicato dalla “ruota” del tabellone centrale. La Foto 6 ci mostra che nel primo turno verranno conteggiate:

- (1) – Tutte le piastrelle di colore verde scuro (1 PV ciascuna);
- (2) – Tutte le piastrelle con un albero come simbolo (1 PV);
- (3) – Tutte le piastrelle di colore azzurro (1 PV).

Naturalmente più i turni avanzano e più saliranno i punteggi dei disegni (perché i colori valgono sempre 1 PV ciascuno), così i giocatori saranno invitati a posare tessere costose (valore 5-6).

Al termine del quarto turno, e dopo aver fatto il solito conteggio parziale, si procede con la valutazione dei gruppi di piastrelle di ogni singolo giardino, aggiungendo al valore raggiunto sulla pista dei punti:

- (a) +1 PV per ogni Jolly non utilizzato;
- (b) “-X” PV per ogni piastrella e plancetta rimaste nel Deposito dei giocatori, dove “X” dipende ovviamente dal “valore” del disegno sulla piastrella (1-6);
- (c) +6 PV per ogni gruppo completo di tessere colorate o disegni;
- (d) +Y PV per ogni gruppo di almeno tre piastrelle con lo stesso colore o lo stesso disegno, dove Y è la somma del “valore” di tutti i disegni che compongono il gruppo

Nella parte sinistra del tabellone (Foto 6) c’è un tracciato che, per facilitare i conteggi, indica l’ordine con cui fare le valutazioni: piastrelle blu, viola scuro, viola chiaro, ecc.

Chi ottiene il totale più alto sulla pista dei PV vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

La considerazione più importante che possiamo fare sul “come” giocare al meglio ad **Azul: Il giardino della Regina** è quella di cercare di formare il maggior numero possibile di gruppi da sei o, se impossibilitati, puntare almeno a gruppi di 4-5 tessere, trascurando ovviamente quelle che non si “incastrano” bene nel nostro gioco.



Foto 7 – Partita in corso: esempio 1.

Guardiamo per esempio il caso della Foto 7, presa durante una partita: il giocatore ha appena posato per errore la tessera verde scuro di valore 5 al centro della plancia ed i suoi compagni lo hanno bloccato, così ne approfittiamo per una segnalazione. È importante sorvegliare bene la posa e bloccare ogni errore appena viene fatto: noi abbiamo adottato la regola “casalinga” che se una piastrella è stata posata in modo errato e nessuno se ne è accorto, verrà eliminata prima del conteggio finale, con tutto quello che ne consegue.

Ma torniamo al gioco e notiamo che il nostro amico tuttavia è riuscito ugualmente a fare un buon lavoro:

- (a) - le sei tessere azzurre in basso a sinistra gli daranno infatti 27 PV (21 sommando i valori dei disegni e 6 di bonus);
- (b) – stesso discorso per le sei gialle in alto a destra (27 PV);
- (c) – i sei uccelli al centro (di colore diverso) daranno invece 18 PV (12 per le tessere e 6 di bonus)
- (d) – i tre alberi a sinistra (azzurro, verde scuro e viola scuro) daranno solo 3 PV;
- (e) – le tre tessere verdi a destra daranno invece 9 PV;
- (f) – infine le quattro viola scuro daranno 14 PV.

Da notare che con questa strategia il giocatore non ha mai ottenuto tessere Jolly perché non ha saputo circondare completamente alcuna struttura. Non è una buona idea, anche se può capitare di poterne fare a meno e sfruttare solo quelle iniziali. Al giocatore verrà aggiunto 1 PV extra per la

tessera Jolly ancora nel suo “Deposito”, ma dovrà poi togliere 2 PV dal totale a causa dell’uccello viola chiaro. Il suo punteggio finale sarà dunque di 97 PV con 17 tessere giocate



Foto 8 – Partita in corso: esempio 2.

Per capire le differenti strategie possibili proviamo a guardare anche quanto ha fatto un altro giocatore (Foto 8): questa volta è stata data la precedenza alla chiusura della fontana centrale (con 6 tessere Farfalla) e da lì poi ha cominciato ad espandersi aggiungendo plancette corrispondenti ai colori centrali. Proviamo a fare i conti anche a lui:

- (a) – le sei tessere “Farfalle” gli assegnano 24 PV (18 per le tessere e 6 di bonus);
- (b) – le quattro tessere viola in basso chiaro gli danno 12 PV;
- (c) – le cinque verde scuro aggiungono 19 PV;
- (d) – i quattro fiori (con colori diversi) in alto a sinistra valgono 16 PV;
- (e) – le quattro viola scuro rendono 10 PV;
- (f) – le quattro tessere azzurre in alto aggiungono 10 PV.

Non avendo nulla nel deposito il suo punteggio attuale sarà di 91 PV, sempre con 17 tessere, ma aggiungendo anche una sola tessera verde scuro (uccello) il suo totale passerebbe a 99 PV (2 per l’uccello e 6 di bonus per avere completato il gruppo).



Foto 9 – I sei colori ed i sei simboli che appaiono sulle piastrelle.

Questo ci dice che probabilmente conviene circondare subito la fontana al centro con un gruppo da sei (meglio se usiamo tessere con disegni da 3-4 punti) per avere poi 6 diverse strade alternative possibili, una per ogni plancetta aggiuntiva.

Commento finale

Siate pronti a “investire” un po’ di tempo extra nella primissima partita ad **Azul: Il giardino della Regina** per capire non solo quali tessere scegliere, ma anche e soprattutto dove piazzarle: a differenza dei precedenti giochi della serie qui non è più così importante raccogliere il maggior numero di tessere per poi fare dei piazzamenti interessanti, ma conta la “qualità” del vostro gioco. Per esempio fare un gruppo da sei di “Arbusti” (valore 5) vi assegna 36 PV (30 per il disegno e 6 di bonus) ma vi avrà costretti a raccogliere 30 tessere “arbusto” o jolly... cosa non semplice.



Foto 10 – La scatola di Azul: Il giardino della Regina.

Noi ci siamo convinti, dopo un buon numero di partite su diversi tavoli, che sia meglio concentrarsi inizialmente su gruppi di valore medio (3-4 punti) abbastanza facili da collezionare e piazzare (facendo attenzione che qualche concorrente non abbia scelto proprio lo stesso) per cercare di arrivare a chiudere un gruppo da SEI il più in fretta possibile, aggiungendo poi a quelle ormai in tavola tessere di colori o disegni congruenti non appena possibile, per cercare di formare altri gruppi completi o che, per lo meno, contengano tessere di valore alto (5-6).

Come abbiamo anticipato, **Azul: Il Giardino della Regina** è sicuramente il gioco più “complesso” della serie perché costringe i partecipanti ad un “extra-sforzo” delle meningi: non basta più selezionare certi colori, ma bisogna fare attenzione anche ai disegni stampati su ogni piastrella, e questo ha allontanato un po’ dal tavolo qualche giocatore fra i meno esperti.

Per tutti gli altri è stata invece una bella sorpresa: chi aveva apprezzato Azul: Summer Pavilion avrà notato quante volte lo abbiamo citato in questa recensione, ma è normale, visto che Michael Kiesling ha sfruttato parecchi concetti della sua precedente opera, dai bonus per chi circonda certe caselle al pagamento in una torre delle tessere da posare, ecc.

Il risultato è un titolo davvero interessante soprattutto per giocatori abituali ed esperti.

