

EVERGREEN

Ridiamo vita al nostro pianete piantando foreste di alberi



Introduzione

Nel 2017 Hjalmar Hach riuscì a pubblicare il suo gioco Photosynthesis (di cui abbiamo già parlato [qui](#)) con edizioni localizzate in parecchi Paesi, ed ebbe un grande successo soprattutto grazie all'idea di fare punti "illuminando" gli alberi dei giocatori con i raggi del sole.

Questa idea torna nella nuova opera di Hjalmar, [Evergreen](#), di cui ci occupiamo in questa recensione: si tratta di un titolo "tutto italiano" per 1-4 giocatori (da 8 anni in su) della durata di circa 45 minuti, pubblicato da [Horrible Guild](#) e [Ghenos Games](#), con un effetto "coreografico" davvero notevole che attira sempre l'occhio di tutti quelli che passano vicino ai tavoli dei nostri test.

Attenzione però: non si tratta di una copia del fratello maggiore perché **Evergreen** è molto diverso sia come complessità che come interattività, come vedremo nella nostra recensione.

Unboxing

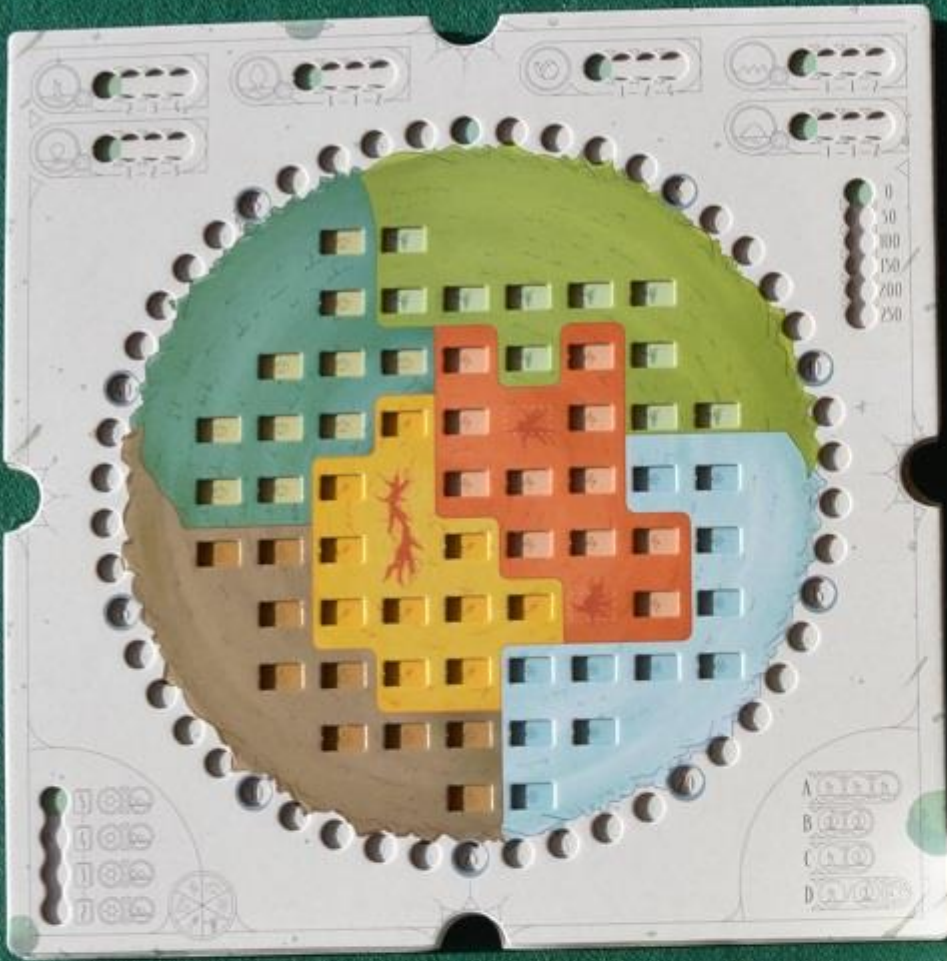


Foto 1 – I componenti.[/caption]

La cosa che ci colpisce al primo impatto con **Evergreen** è l'assenza di un tabellone: ad ogni partecipante viene infatti data una grande plancia quadrata realizzata con cartone spesso a due strati, in modo da creare delle "feritoie" su quello più in alto per alloggiarvi i segnalini di legno colorato: 36 piolini cilindrici per i vari tracciati, 20 "cespugli" di color beige, 20 "laghetti" di colore azzurro, 45 "germogli" di colore marrone, 54 "alberi piccoli" di colore verde chiaro e 61 alberi grandi" di colore "verde scuro". Completano la dotazione quattro dischi "sole" (di legno giallo) da posizionare nella parte alta della plancia (nell'apposita feritoia) e 42 carte "Bioma" di cui parleremo fra poco.

Man mano che planteremo gli alberi e realizzeremo le foreste sul nostro pianeta otterremo un effetto tridimensionale molto bello che attira l'occhio anche di chi sta attorno al tavolo: l'unica nota negativa è che i segnalini tendono a cadere se il tavolo subisce qualche scossone o se non si sta attenti a passare con una manica slacciata sopra alla plancia.

A parte questo piccolo rilievo i materiali sono tutti di buona qualità e vengono utilizzati senza problemi durante la partita.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita con quattro giocatori.

La prima cosa da fare in ogni partita a **Evergreen** è preparare le carte “Bioma” al centro del tavolo: si mescola il mazzo e si girano alcune carte fino a che non si mettono da parte almeno 5 simboli “fertilità” (dei fiori stampati sulla parte alta della carta). Fate bene attenzione al tipo di carte uscite e al numero dei simboli scoperti per ogni tipo: questo vi aiuterà infatti a gestire al meglio le prime mosse della partita.

I segnalini di legno colorato vengono messi a portata di mano di tutti, poi si rimescola il mazzo e si scoprono tante carte quanti sono i giocatori, più una. Ogni partecipante deve per prima cosa posizionare i nove marcatori cilindrici sui vari tracciati della sua plancia, come potete vedere nella fotografia qui sotto.



Foto 3 – La plancia personale all’inizio della partita.

In alto c’è il dischetto giallo che rappresenta la posizione del sole rispetto al pianeta e che manderà quindi i suoi “benefici” raggi a irrorare le piante a fine stagione (round): si sposterà in seguito nel semicerchio a destra per il secondo round, in basso per il terzo e a sinistra per il quarto ed ultimo. Sempre in alto, ai due lati del “Sole”, ci sono 6 tracciati che serviranno a tener nota dei “poteri” acquisiti dai giocatori; il settimo, a destra, permette di conteggiare ogni blocco di 50 PV (Punti Vittoria) fatti; l’ottavo, in basso a sinistra, è un promemoria per sapere il numero di turni che si possono fare in ogni round e che decresce dai 5 del primo ai 2 del quarto round.

Il pianeta è diviso in 6 zone diverse, evidenziate dai colori giallo (campi di grano), arancione (aree fiorite), azzurro (zone coperte dal ghiaccio), verde (praterie), grigioverde (aree paludose) e marrone (aree montagnose): in ogni zona sono state aperte da 9 a 11 finestrelle al cui interno planteremo e

faremo crescere gli alberi. A nord del pianeta dobbiamo piazzare il marcatore segnapunti che si muoverà sulle 50 caselle che lo circondano.



Foto 3 – Le prime tre carte “Bioma”: grano, fiori e prateria.

La parola “Bioma” indica una parte della terra (o biosfera, se preferite) caratterizzata da una prevalenza di piante e/o clima: la nostra “vecchia” Terra per ora (e se la situazione climatica non si deteriorerà troppo) ne ha 9 diversi (bosco, deserto, foresta boreale, foresta pluviale, foresta temperata, macchia mediterranea, prateria, savana e tundra) ma il pianeta di cui ci dovremo occupare in **Evergreen** si limita a sole 6 zone.

Le carte ovviamente fanno riferimento alle aree della plancia e possiedono tre caratteristiche: il colore (per distinguere il tipo di bioma, e per i daltonici sulla sinistra è stampato anche un simbolo diverso per ognuno di essi), un simbolo in alto (ma non in tutte le carte) che indica fertilità (1-3 fiori) o aridità (un piccolo teschio come quello che vedete nella foto) e un simbolo in basso a destra che indica il “Potere” relativo a quella carta. Ci sono anche 6 carte Jolly (ognuna con un diverso “Potere”) che possono sostituire ogni tipo di Bioma.

Ora che è tutto pronto possiamo cominciare la nostra partita a **Evergreen**.

Il Gioco



Foto 5 – Ecco come appare il centro del tavolo all’inizio di una partita a quattro: in basso si vedono le carte “Fertili” estratte a caso prima di mescolare il mazzo.

Il primo giocatore prende una delle carte scoperte accanto al mazzo e posa il segnalino “Primo Giocatore” sulla carta più a sinistra fra quelle rimaste in tavola, poi decide quale tipo di azione effettuare, scegliendola fra le quattro possibili (che sono indicate anche sulla parte destra, in basso, della plancia):

- (a) – piantare 1-3 germogli nel bioma scelto: i germogli sono dei segnalini marrone che dovranno essere posizionati nelle finestrelle del tabellone all'interno dell'area che ha lo stesso colore della carta;
- (b) – effettuare due crescite nel bioma scelto, in spazi diversi: si può trasformare un “germoglio” in “albero piccolo” o un albero piccolo in “albero grande” ma sono vietate due trasformazioni nella stessa finestrella nel turno in corso;
- (c) – piantare un germoglio ed effettuare una crescita (ma in spazi diversi);
- (d) – piantare un germoglio oppure effettuare una crescita in una finestrella qualsiasi della plancia (senza quindi essere limitati dal bioma scelto).

Prima o dopo aver effettuato l'azione il giocatore può attivare anche il “Potere” indicato dalla carta: sposta allora di uno spazio verso destra il marcatore relativo a quel potere e legge sotto al piolino quanto è “forte” (ci sono dei numeri che vanno da 1 a 4) e quindi quante “cose” può fare.



Foto 6 – I tracciati dei “Poteri” dato dalle carte Bioma.

Ecco cosa permettono i poteri:

- (1) – piantare 2-3-4 nuovi germogli in qualsiasi finestrella del pianeta;
- (2) - rimpiazzare 1-2-3 germogli con altrettanti alberi piccoli;
- (3) – rimpiazzare 1-2 alberi piccoli con altrettanti “grandi”;
- (4) – piantare 1-2 cespugli (per unire boschi diversi in un'unica foresta);
- (5) – posizionare 1-2 “laghi” su una qualsiasi finestrella e far crescere due piante adiacenti ortogonalmente;
- (6) – ottenere immediatamente 1-2-4 PV se la carta ha il simbolo del “bocciolo”.

A turno anche gli altri partecipanti di **Evergreen**, come il primo, scelgono una carta, eseguono l'azione voluta e sfruttano il suo potere: a fine turno ovviamente rimane una carta in tavola che deve essere trasferita nella zona "Fertilità" se contiene un simbolo:

(I) – Se è un fiore la carta si aggiunge a quelle dello stesso bioma già presenti oppure si inizia una nuova pila;

(II) – se il simbolo è l'aridità la carta si sposta ugualmente nella pila di quel bioma, ma distrugge la fertilità della carta su cui viene posta (che viene allora girata sul dorso).

Al termine della stagione (cioè di ogni round) si verifica quali e quante piante di ogni pianeta assorbiranno la luce del sole: i raggi solari sono ortogonali al lato della plancia in cui si trova il dischetto giallo e raggiungono tutte le piante **NON IN OMBRA**, assegnando 2 PV ad ogni albero "grande" e 1 PV ad ogni piccolo.

I germogli ovviamente non fanno ombra, e neppure i cespugli ed i laghi, ma ogni albero "piccolo" mette in ombra la casella dietro di lui, mentre ogni "grande" ne mette in ombra due: si tratta, come vedete, di un meccanismo molto simile a quello di Photosynthesis.



Foto 7 – La plancia "Pianeta" di un giocatore durante il terzo round di gioco.

In **Evergreen** si fanno punti anche in un altro modo: si verifica qual è la foresta più grande fra quelle già realizzate su ogni pianeta e si assegna 1 PV ad ogni albero e cespuglio di cui essa è composta, purché le piante siano tutte collegate fra loro ortogonalmente. Dando un'occhiata alla Foto 7 qui sopra possiamo verificare che il giocatore ha realizzato fino a quel momento (e trascurando gli alberi singoli) una foresta da 2 alberi (a destra), una da 5 (in basso) ed una da 9 (in alto a sinistra) quindi ottiene 9 PV.

Il primo round/stagione è composto, come abbiamo già anticipato, da 5 turni (quindi i giocatori possono scegliere fino a 5 diverse carte in cinque mani successive); il secondo sarà di 4 turni, il terzo di 3 e l'ultimo di 2 soli turni. Al termine del quarto round la partita finisce e, dopo avere eseguito i soliti calcoli per la luce del sole e la grandezza delle foreste, si passa alla valutazione dei "biomi", moltiplicando il numero di alberi "grandi" di ogni zona sul pianeta per il loro valore di fertilità.



Foto 8 – Le carte "Fertilità" che si sono accumulate alla fine di una partita.

Quest'ultimo "dato" è determinato dal numero dei fiori di ogni Bioma e se diamo un'occhiata alla Foto 8 qui sopra (esempio di carte fertilità alla fine di una partita) possiamo dedurre che:

- (a) - le montagne hanno valore 2 (perché una carta è stata cancellata dall'aridità);
- (b) – le praterie valgono 4 punti;
- (c) – i campi fioriti danno 5 punti;
- (d) – le paludi 0 punti (l'unica carta fertilità è stata cancellata dall'aridità);
- (e) – i campi di grano valgono 3 punti;
- (f) – i ghiacciai 4 punti.

Vediamo allora, sulla base di queste carte, quanti PV ha ottenuto il giocatore la cui plancia, a fine partita, si presentava come segue:



Foto 9 - Esempio di plancia completata a fine partita.

- (a) – montagne: 2 alberi grandi per 2 punti fertilità = 4 PV;
- (b) – praterie: 0 x 5 = 0 PV;
- (c) – campi fioriti: 3 x 5 = 15 PV
- (d) – paludi: 2 x 0 = 0 PV
- (e) – campi di grano: 1 x 3 = 3 PV
- (f) – ghiacciai: 2 x 4 = 8 PV

Davvero un magro bottino (ma la fotografia è stata scattata al termine della prima partita di questo gruppo test, quando i partecipanti avevano appena appreso le regole) e questo nonostante abbia ottenuto 15 PV per la sua foresta più grande.

Qualche considerazione e suggerimento

Dalla descrizione appena letta avrete capito l'importanza dei “moltiplicatori di Fertilità” alla fine di ogni partita di **Evergreen**, quindi il primo suggerimento è quello di tenere sempre un occhio ben aperto sul numero totale di “fiori” che si stanno accumulando nei vari biomi e di cercare di acquisire il maggior numero di carte di quel tipo per poter far crescere degli alberi grandi nelle zone più “ricche”.



Foto 10 – Gli altri tre tipi di carte “Bioma” e il Jolly (in basso a destra).

La diretta conseguenza del primo consiglio è: se non avete alberi in certi Biomi con alto indice di fertilità cercate di lasciare in tavola le carte aridità che fanno seccare un po' di quei fiori e concentrate il vostro sviluppo su altri tipi. La diretta conseguenza di questa ... conseguenza è che se vedete una carta aridità che potrebbe togliervi 2-3 fiori prendetela voi ed usatela per aumentare la presenza di piante vostre in quella zona.

I "poteri" sono davvero importanti e vanno fatti crescere il prima possibile; in particolare vi suggeriamo di avanzare subito sulla crescita (alberi piccoli e grandi) e sui laghi (che possono far sviluppare due piante adiacenti quando vengono posati sulla plancia). Ricordate di portarli a fondo tracciato appena possibile in modo da ottenere il massimo rendimento. Quando avrete tre o quattro "boschetti" in tavola andate a prendere dei cespugli e collegate i boschetti fra loro a formare una grande foresta.

Non perdetevi mai di vista l'irraggiamento del sole, e posizionate di conseguenza i nuovi alberi in base alla direzione dei raggi per massimizzare il punteggio: anche in questo caso l'utilizzo dei "cespugli" è davvero importante perché permettono di ingrandire una foresta senza troppo coprire i raggi solari.

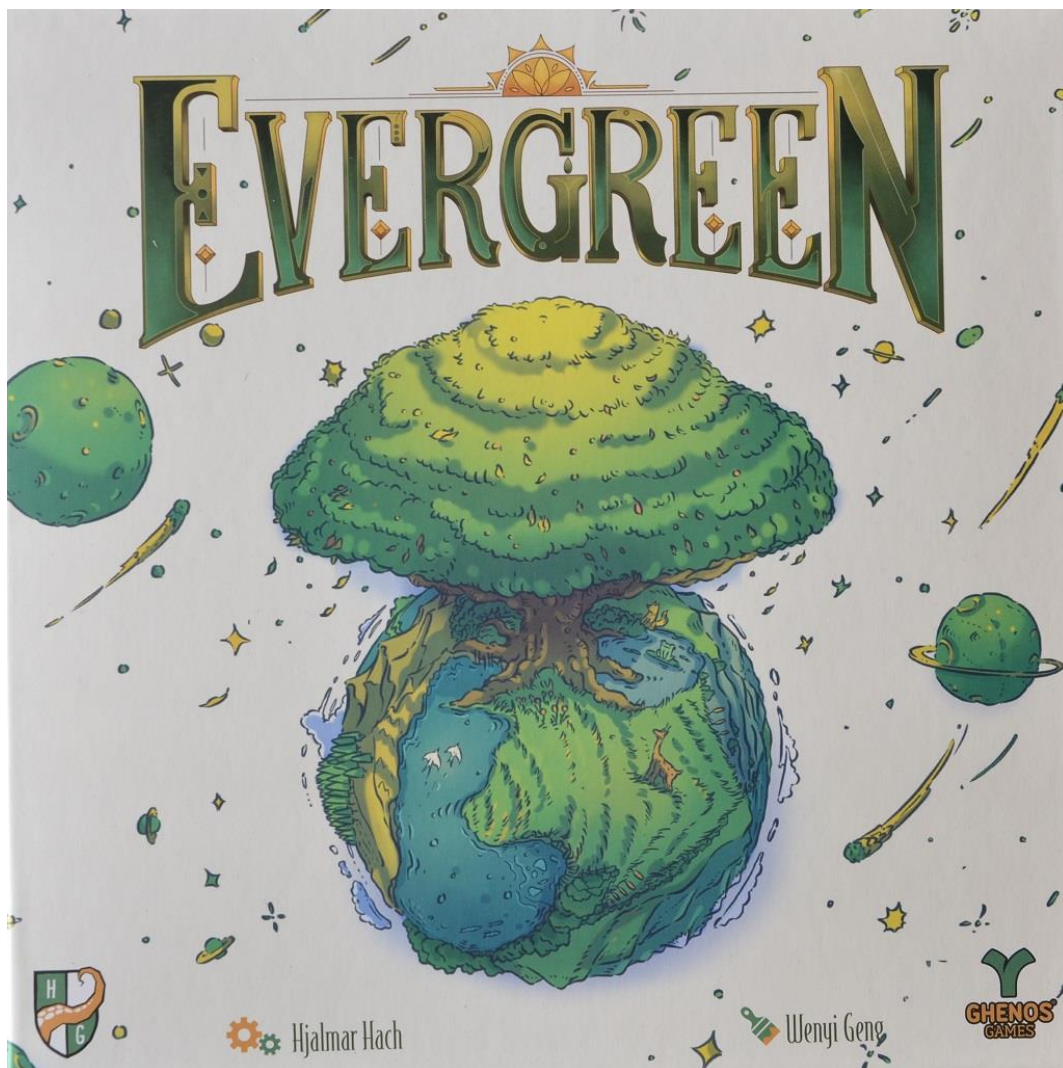


Foto 11 – La scatola del gioco.

Guardate sempre anche le plance degli altri giocatori e, potendo scegliere, cercate di prendere carte che vadano bene per il vostro gioco ma che, possibilmente, complichino quello di uno o più

avversari. In linea di massima non riuscirete a sviluppare alberi grandi su più di 3-4 zone, quindi dopo il secondo round decidete cosa fare perché a quel punto mancheranno solo 5 turni alla fine (3 nel terzo round e 2 nel quarto) e non dovete assolutamente perdere tempo.

Gioco in solitario

Come ormai è “prassi” anche **Evergreen** possiede un set di regole per giocare in solitario, ma fortunatamente esse sono molto brevi (neppure mezza pagina) e soprattutto sono facilissime da utilizzare: all’inizio di ogni turno si mettono solo TRE carte sul tavolo e la procedura del “Primo Giocatore” resta invariata, ma quando tocca all’Automa lui sceglierà sempre in primis una carta Jolly, oppure una che ha il maggior numero di fiori sulla fertilità, oppure una carta “Aridità” il cui Bioma ha il minor numero di fiori, o infine, a parità, la carta più a sinistra.

Alla fine della partita, e in base ai punti fatti, ci viene anche indicato il nostro “livello” che varia da “Broccolo” (per chi ha meno di 120 PV) a “Sequoia Leggendaria” per chi supera i 200 PV. Questi valori potrete usarli come comparazione anche nelle normali partite per avere un’idea della vostra performance.

Commento finale

Evergreen è piaciuto subito a tutti i giocatori cui l’abbiamo fatto testare (la maggior parte dei quali aveva già provato anche Photosynthesis): si insegna (e si impara) in pochi minuti e poi è una questione di opportunità, soprattutto in base alle carte che potremo scegliere al nostro turno. Ottimo il libretto con le regole, davvero ben curato e con tanti esempi chiarificatori: l’unico dubbio che abbiamo avuto all’inizio riguardava i PV che si possono fare col potere “bocciolo” perché la frase sul regolamento sembrava un po’ ambigua, ma la risposta alla domanda che abbiamo posto all’editore, arrivata poche ore dopo la nostra mail, ha tolto ogni dubbio.

Sento che qualcuno sta per farsi la domanda che ci aspettavamo anche noi dal momento in cui abbiamo fatto riferimento al vecchio gioco: meglio Photosynthesis o Evergreen? Ah amici, questa è una domanda trabocchetto perché... i due giochi sono destinati a un pubblico diverso. Photosynthesis è più per dei giocatori esperti e pronti ad ostacolarsi sul tabellone fino all’ultima foglia: insomma è un gioco abbastanza “cattivo”. **Evergreen** può essere praticato invece anche da giocatori occasionali o in famiglia, cercando però di non mettere allo stesso tavolo novellini ed esperti perché la differenza si sentirebbe troppo.

Beh, noi per stavolta abbiamo finito e corriamo dagli amici per... abbronzarci sul nostro pianeta prima che tramonti il sole: alla prossima.

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