

FRESH FRUIT

Papà “Domino” ha generato un altro erede, questa volta presso un fruttivendolo



Introduzione

Il vecchio e caro “Domino”, nel corso dei decenni, ha generato diversi figli, nipoti e pronipoti, ed uno di essi è proprio il gioco che esamineremo in questa recensione: si chiama [*Fresh Fruit*](#), è stato ideato da un autore italiano ed è distribuito nel nostro Paese da [*Oliphante*](#). Possono parteciparvi 2-4 giocatori di 8 anni o più e la durata di una partita è di circa 15-20 minuti, a seconda di quanti sono al tavolo e del tempo che ci mettono a decidere quale tessere prendere.

Chi poi conosce già [*Kingdomino*](#) troverà in **Fresh Fruit** anche qualche affinità con il gioco di Bruno Cathala, a partire dalla “costrizione” di una griglia entro cui posare le tessere: ma mentre nel primo gioco si devono costruire dei reami accostando tessere dello stesso tipo, qui dobbiamo semplicemente riempire un cestino di frutta facendo attenzione che i pezzi più pesanti non schiaccino i più piccoli.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Fresh Fruit.

Aperto la scatola di **Fresh Fruit** troviamo 6 fustelle quadrate da cui dovremo estrarre le 62 tessere “doppie” (formate cioè da due quadrati colorati con un frutto al centro) i 16 gettoni “frutto” e i 30 segnalini “schiacciato” (che mostrano un frutto spiacciato a terra).

Completano la confezione 3 mazzetti di 8 carte “Obiettivo” (ognuno caratterizzato da una lettera sul dorso: A-B-C) e 4 carte “Sommario” stampate su entrambe le facce (per partite con 2-3 giocatori oppure con 4).

I materiali sono tutti di buona fattura e sono perfettamente adatti al loro compito per tutta la partita. Il regolamento è stampato in cinque lingue (italiano, inglese, francese, tedesco e olandese) e si legge davvero in cinque minuti perché una buona parte dello spazio è occupata da disegni ed esempi.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo di Fresh Fruit preparato per quattro giocatori.

La prima cosa da fare, prima di iniziare una partita a **Fresh Fruit**, è quella di separare le 16 tessere che hanno una casella “bianca” (senza frutta) dandone poi una a caso (coperta) ad ogni giocatore e rimescolando quelle rimaste alle altre: poi si formano alcune pile di tessere (sempre coperte) da cui preleveremo quelle che serviranno durante il gioco.

Al centro del tavolo devono poi essere scoperte tre carte “Obiettivo”, una per ciascun gruppo (A-B-C): i gettoni “Frutto” e i segnalini “Schiacciato” (li vedete in basso a destra nella foto) sono sistemati negli angoli del tavolo, raggiungibili da tutti i partecipanti.

I giocatori ricevono anche una carta sommario e la girano sul lato corrispondente al numero dei partecipanti: nel nostro esempio, con quattro giocatori, vediamo che è indicata una griglia di 4x5 quadretti (chiamata “Cestino” nelle regole) entro cui dovremo posare le nostre tessere. Se i partecipanti sono soltanto due o tre la griglia avrà dimensioni 4x6.



Foto 3 – Le Tessere del gioco con otto tipi di frutta.

Il Gioco

Definito chi sarà il primo giocatore nella manche iniziale, si procede estraendo 5 tessere dalla riserva, girandole al centro del tavolo in modo che tutti possano vederle (in due le tessere saranno soltanto tre, mentre con tre partecipanti se ne esporranno quattro).

Il primo giocatore sceglie una tessera e la posa davanti a sé... all'interno della sua griglia "ideale": poi gli altri fanno la stessa cosa e infine il primo giocatore raccoglierà la tessera rimasta sul tavolo. In ogni manche infatti chi parte per primo raccoglie due tessere.

Poi diventa primo il giocatore alla sinistra e si ricomincia scoprendo altre 5 tessere e prendendole a turno per posarle all'interno della propria griglia, facendo attenzione che:

(1) nessuna tessera esca dalla griglia di 4x5 (in quattro);

- (2) ogni nuova tessera tocchi con almeno un lato di quadrato una tessera già in tavola;
- (3) una volta posate le tessere non si possono più spostare.



Foto 4 – La postazione di un giocatore dopo le fasi iniziali di una partita.

Fin qui non ci scostiamo molto dalla meccanica di Kingdomino, ma ora introduciamo alcune differenze che differenziano **Fresh Food** dagli altri:

- (a) per fare punti i frutti raccolti devono essere posizionati nella loro “fascia”: i “verdi” (cocomeri ed ananas) sono i più pesanti e devono essere posizionati nella riga più in basso della griglia; i “rossi” (melagrane e mele) sono di peso medio e fanno punti nella seconda fascia della griglia (partendo dal basso); e così di seguito per gli arancioni (albicocche e pesche) e i viola (more e prugne);
- (b) se un frutto viene posizionato esattamente sopra ad un altro più leggero quest’ultimo viene “schiacciato” e ci si mette sopra un gettone di quel tipo;
- (c) se viene posta in tavola una tessera con casella vuota (Jolly) il giocatore sceglie un frutto fra i gettoni ancora disponibili del colore scelto e lo mette sulla casella bianca (come l’ananas che vedete sull’ultima fila della foto 4).

Quindi lo scopo primario dei giocatori è quello di posizionare i frutti nella riga che permetterà di ottenere Punti Vittoria (PV). Notare che la tessera Jolly che i giocatori hanno ricevuto ad inizio partita può essere giocata nel proprio turno invece di pescarne una dal tavolo.



Foto 5 – Esempio di carte “Obiettivo”.

L'altra... complicazione di **Fresh Fruit** arriva dalle carte “Obiettivo”: come abbiamo già visto all'inizio di ogni partita se ne prendono tre a caso (A, S e C) da posare al centro del tavolo perché siano sempre visibili a tutti (vedere esempio nella foto 5 qui sopra):

(1) Le carte di tipo “A” mostrano sempre una sequenza di tre frutti che i giocatori devono cercare di inserire nella griglia esattamente come sono stampati: Chi ci riesce riceve un premio 5 PV per ogni combinazione giusta. La prima carta in alto a sinistra nella foto, per esempio, chiede di posizionare una mela su un cocomero ed una pesca sulla mela.

(2) Le carte di tipo “B” esigono invece che i giocatori abbiano nella loro griglia almeno 3 pezzi del frutto indicato. Così la carta in alto a destra richiede almeno tre prugne per dare un premio di 3 PV.

(3) Le carte di tipo “C” premiano invece con 4 PV i giocatori che non superano i 2 pezzi del frutto indicato. Dunque la carta in basso a destra assegna 4 PV a chi non ha melagrane nella sua griglia oppure se ne ha soltanto una o due.



Foto 6 – Griglia completata a fine partita: abbiamo aggiunto le tre carte “Obiettivo” che erano state pescate all’inizio per effettuare i calcoli del punteggio.

La partita a **Fresh Fruit** termina quando tutti i giocatori hanno riempito la loro griglia (ma a volte può capitare che qualcuno giochi meno tessere per avere lasciato dei “buchi”, proprio come accade a Kingdomino). A questo punto non resta che contare i PV:

- (a) ogni tessera al giusto livello assegna 1 PV;
- (b) ogni obiettivo realizzato assegna 3-4-5 PV;
- (c) ogni frutto schiacciato toglie 3 PV.

Ora sapete tutto per calcolare il punteggio del giocatore della Foto 6: vediamo se siamo stati bravi a spiegare come si fa.

Qualche considerazione e suggerimento

La cosa più importante da tenere in mente giocando a **Fresh Fruit** è lo “schiacciamento”: dovrete cercare di evitarlo a tutti i costi perché perdere 3 PV per ogni frutto schiacciato è un vero peccato. Ci sono state partite in cui alcuni giocatori hanno saputo rispettare più volte degli obiettivi ma hanno comunque perso la partita perché avevano 3-4 frutti schiacciati (9-12 PV da sottrarre). Non dimenticate però che non c'è schiacciamento se mettete un frutto su un altro dello stesso colore.



Foto 7 – I gettoni “Frutto”.

La tessera Jolly che viene distribuita ad inizio partita (quella con un quadrato bianco) è preziosa: non spendetela subito perché verso la fine della partita potrebbe esservi utile per evitare di prendere dal tavolo una tessera disastrosa per il vostro cestino (magari con lo schiacciamento di due frutti).

Cercate di dare la priorità agli obiettivi di tipo “A” perché sono quelli più remunerativi (5 PV per ogni combinazione) e possono essere ripetuti: con un po’ di attenzione dovrebbe essere possibile riuscire a fare almeno due combinazioni che, aggiunte alle altre di tipo B e C, potrebbero garantire anche 14-16 PV.



Foto 8 – La scatola di Fresh Fruit.

Non sempre sarà possibile prendere tessere che si sposano esattamente con quelle già posizionate nel cestino, quindi cercate di ottimizzare quelle disponibili tenendo presente che ogni frutto posato nella riga del colore giusto a fine partita aggiunge comunque 1 PV al vostro totale. E non abbiate timore di sovrapporre frutti dello stesso colore: farete meno PV ma pagherete anche meno penalità.

Commento finale

Abbiamo provato **Fresh Fruit** a vari tavoli e con diversi tipi di giocatori: inutile dire che il maggiore successo è stato in famiglia, con grandi e bambini allo stesso tavolo (ma per le prime partite abbiamo lasciato da parte gli obiettivi, in modo che i più piccoli imparassero a posizionare nel modo giusto le tessere, evitando gli schiacciamenti).

Anche fra amici abbiamo sempre trovato dei “volontari” per provare il gioco, soprattutto a fine serata o prima di un gioco più impegnativo. I commenti sono stati in gran parte positivi (“divertente” è stato l’aggettivo più usato) ma i giocatori più esperti hanno un po’ storto il naso, dicendo che se le tessere pescate in ogni turno sono tutte “brutte” il gioco è meno invitante!

considerare a quale pubblico è indirizzato **Fresh Fruit**: famiglie e giocatori occasionali in primis, che solo con questo tipo di giochi “introduttivi” possiamo sperare di far crescere all’interno del nostro hobby.

E la dimostrazione l’abbiamo avuta a [Games on Board](#) (la manifestazione ludica del 17-18 Giugno al Palazzetto dello Sport di San Lazzaro di Savena) con tante famiglie complete che si sono fermate ad uno dei nostri tavoli proprio per provare con noi balene **Fresh Fruit**.

Non ci siamo dimenticati ... e concludiamo quindi questa “chiacchierata” verificando insieme a voi il punteggio della famigerata Foto 6:

(a) con 5 verdi, 4 rossi 3 arancioni e 4 viola al posto giusto nella griglia il giocatore realizza 16 PV;

(b) con le due combinazioni “A” (prime due colonne) ottiene 10 PV supplementari: altri 4 PV gli arrivano dai cocomeri (ne ha uno solo) e gli ultimi 3 arrivano dalle albicocche (ne ha infatti tre sulla griglia), per un totale di 17 PV;

(c) infine ha un solo frutto schiacciato per cui deve togliere -3 PV.

Il suo totale finale sarà dunque di $16+17-3= 30$ PV.

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