

WATERFALL PARK

Avete mai sognato un parco di divertimenti in mezzo al mare?



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 17/11/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

In questi ultimi anni si è assistito ad un proliferare di giochi sui parchi di divertimento, ma [Waterfall Park](#) è il primo, a mia conoscenza, che prevede di costruirne uno in mezzo al mare (almeno a giudicare dall'immagine sulla scatola e dal molo che si vede ai suoi piedi): il gioco deve il suo nome al fatto che è costruito "in verticale" e diviso in due da una cascata (waterfall, appunto). È distribuito nel nostro Paese da [Asmodée Italia](#) ed è adatto ad un pubblico familiare (da 8 anni in su) per una durata delle partite di circa 30-45 minuti.

Credo che sia anche il primo titolo che si presenta con un tabellone pieno di fori su cui installare le basette di plastica colorata che servono alla posa delle tessere "attrazione": il tutto mette subito voglia di provarlo con il resto della famiglia o con amici poco inclini ad ascoltare spiegazioni che superano i 5 minuti.

Partiamo allora tutti insieme alla scoperta di questo parco di divertimenti.

Unboxing



Aperto la scatola di **Waterfall Park** saltano subito all'occhio due componenti: il primo è il tabellone (568x568 mm) che raffigura un parco costruito "in verticale" e che contiene 78 caselle (numerate però da 1 a 81 perché mancano 9, 78 e 79), divise in due parti da una cascata (40 a sinistra e 38 a destra). Poco sopra parlavamo di forellini sul tabellone: beh, ovviamente ce ne sono ben 312 e servono per "incastrare" le basette di plastica colorata: queste ultime sono 120 in totale, 24 per ogni colore (giallo, verde, rosso, azzurro e rosa) e la confezione comprende anche 5 supporti mobili di plastica azzurra con due colonne ciascuno su cui impilare le basette in modo che non vadano in giro per la scatola.

Purtroppo questi accessori (ottimi durante il gioco per impedire che le basette scivolino su tutto il tavolo o per terra) non sono sufficienti a tenerle tutte al loro posto quando la scatola viene messa in verticale o durante il trasporto, quindi vi consigliamo, una volta riempiti, di inserirli singolarmente in sacchetti trasparenti e il... problema sparisce.



Foto 2 – La confezione del gioco, con ripiano mobile per le monete e i cinque supporti per impilare le basette.

Ci sono poi le 78 carte “Location”, ognuna delle quali corrisponde a una casella del tabellone, e le 72 tessere “Attrazione” che devono essere mescolate per bene (coperte) per poi posizionarle in diverse “pile” accanto al tabellone: per semplicità noi le abbiamo sempre tenute dentro un sacchetto di stoffa dove tutti possono poi pescarle casualmente.

Chi ha progettato la scatola ha avuto l’eccellente idea (oltre ai 5 supporti mobili) di aggiungere anche due pezzi “termoformati” di plastica azzurra che permettono di mettere via in ordine tutti i componenti: la Foto 2 vi mostra i supporti per le basette colorate, il termoformato inferiore per depositare carte e tessere e quello superiore (estraibile) dove si metteranno le monete (e il loro valore è già prestampato sulla plastica, come vedete). Abituatevi a tenere anche le monete in sacchetti separati, in modo da poterle poi posare rapidamente nelle vaschette.

Davvero un ottimo lavoro, ben pensato e di qualità molto buona: l’unico “neo”, durante la partita, è che quando il tabellone comincia a riempirsi bisogna fare un po’ attenzione a inserire le basette e le tessere per evitare che quelle adiacenti escano dai loro fori.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a cinque, sicuramente la più interessante per l'interazione continua fra i giocatori.

La preparazione del tavolo di **Waterfall Park** è molto veloce, soprattutto se siete stati “bravi”, dopo la precedente partita, a rimettere tutto in ordine nella scatola (sacchetti inclusi!). Si stende il tabellone al centro del tavolo, si sposta il termoformato con le monete in modo che sia a portata di mano e si assegna un supporto con le 24 basette colorate ad ogni partecipante, insieme a 5 monete di valore “1” e a “X” carte “Location”, dove X dipende dal numero dei giocatori (e dal turno di gioco) e può quindi variare da 6 a 8.

I giocatori esaminano le carte ricevute e devono scartarne due: approfittiamone anche noi per guardarle un po' più da vicino.



Foto 4 – Esempio delle carte “Location” utilizzate per il piazzamento delle basette.

Come vedete ogni carta ha un numero che corrisponde ad una delle caselle sul tabellone e, per maggiore chiarezza, ne evidenzia in rosso anche la posizione esatta.

Due carte devono essere sempre scartate dai giocatori, ma vengono rimesse nel mazzo in modo che possano essere poi pescate successivamente; poi tutti prendono Y tessere dalle pile preparate ad inizio partita (o dal sacchetto di stoffa).

Anche in questo caso Y dipende dal numero dei partecipanti (e dal turno di gioco), e può variare da 4 a 6.

Molto bene! Ora è tutto pronto per iniziare una partita a **Waterfall Park**.

Il Gioco

La prima cosa da fare (e si può agire in contemporanea) è quella di mettere una basetta del proprio colore in ogni casella corrispondente alle carte rimaste in mano. Il tabellone apparirà allora simile a quello della foto che segue.



Foto 5 – Il tabellone come appare ai giocatori durante la posa delle basette nel primo turno.

È consigliabile scegliere inizialmente le carte con due o più caselle “adiacenti” (in orizzontale o in verticale) per avere un’idea un po’ più precisa sul “dove” posare le tessere.

Lo scopo del gioco è diventare il giocatore più ricco a fine partita, ma per fare tanti soldini bisogna costruire delle “Attrazioni” di grande valore... e un’attrazione è tanto più redditizia quanto più è grande.

Ognuno deve costruire le sue attrazioni (ovvero deve avere tessere uguali su basette adiacenti del suo colore) ma durante la partita potremo anche avere situazioni in cui tessere dello stesso tipo sono adiacenti fra loro ma hanno padroni diversi.

Ci sono 9 diversi tipi di tessere “Attrazione” nella scatola: ognuna è caratterizzata da un “numero” e da un “disegno”, come potete vedere nella foto qui sotto.



Foto 6 – Tutte le tessere “attrazione” del gioco, impilate.

Il disegno indica il tipo di attrazione: la prima in alto a sinistra, per esempio, rappresenta il “Negozio di souvenir”, la seconda il “Treno Fantasma”, la terza la “Piscina”, ecc. e serve a facilitare l'identificazione.

Il numero invece indica quante tessere servono per completare quell'attrazione: e così per il “Cinema” (in basso a destra) servono 5 tessere adiacenti (e su basette dello stesso colore, naturalmente) mentre per il “Circo” (in basso al centro) ne bastano 4 e per la “Gelateria” (in basso a sinistra) solo 3.

Attenzione però, non tutte le attrazioni di **Waterfall Park** hanno lo stesso numero di tessere, ma quelle di ogni tipo hanno tutte lo stesso “valore” (da 3 a 5):

- quelle della colonna di sinistra sono “6” per tipo e hanno tutte valore “3”: esse rappresentano, dall'alto, Negozi, Gelaterie e Bar;

- quelle della colonna centrale (valore “4” – Treno Giostra e Circo) sono “8” per tipo;
- quelle della colonna di destra (valore 5 – Cinema, Piscina e Bowling) sono “10”.

Dopo aver messo le basette di tutti i giocatori sul tabellone possiamo iniziare ad esaminare le tessere pescate (che devono essere posate scoperte sul tavolo) e dare il via alle ... transazioni. I giocatori parlano fra loro e cercano di scambiare (o acquistare) qualche basetta degli avversari per sostituirla con una delle loro e ingrandire così l'area delle loro “Attrazioni”. Oppure propongono scambi di tessere (o l'acquisto, se avete soldi e l'avversario accetta solo dietro pagamento), ecc.



Foto 7 – Il tabellone durante la partita: si notano già alcune attrazioni ben sviluppate (o completate), mentre per altre si aspetta il turno successivo e/o... si spera in una fortunata distribuzione delle carte.

Terminata questa fase tutti possono inserire le tessere in loro possesso nelle basette già sul tabellone. Si cominciano così a costruire delle attrazioni e tutti i proprietari, al termine del turno, possono incassare un po' di soldi. La cosa interessante di **Waterfall Park** (sempre a livello di partite in famiglia) è che basta avere anche una sola tessera sul tabellone per prendere un po' di “grana”, anche se soltanto le attrazioni complete pagano davvero bene.

Ci sono quindi due modi di fare soldi:

(A) – Attrazione incompleta (quando il numero delle tessere adiacenti non raggiunge il valore stampato sulle stesse): il giocatore incassa 1-3-5-7 Monete se ha 1-2-3-4 tessere uguali e adiacenti.

Per esempio il giocatore “verde” (a sinistra nella Foto 7), ha già 4 tessere dell’attrazione “Cinema” e guadagna 7 monete perché gli manca ancora la quinta.

(B) – Attrazione completa: in questo caso il giocatore guadagna 6 monete se ha tre tessere di valore “3” adiacenti, 9 monete con quattro tessere di valore “4” e dodici monete con cinque tessere di valore “5”. Il giocatore giallo (sempre nella parte sinistra della foto) ha quattro tessere “Giostra” (valore “4”) e quindi incassa 9 monete.



Foto 8 – Tessera “Turni” per il gioco a quattro: essa mostra le carte da distribuire in ognuno dei quattro turni (scartandone poi due) e quante tessere (valore in basso) dovranno essere pescate da ogni giocatore. Questi valori cambiano se si gioca in 3 o in 5.

Dopo il pagamento il turno in corso finisce e comincia il successivo: l’indicatore (l’anello in basso nella Foto 8 qui sopra) si sposta di una posizione e si ricomincia tutto da capo, distribuendo il nuovo numero di carte e di tessere, eseguendo la fase di negoziazione, posando attrazioni e incassando soldi. Dopo il quarto turno la partita a **Waterfall Park** finisce e il giocatore che ha guadagnato più monete vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Naturalmente avrete capito che la “dea bendata” può avere una certa influenza sul gioco, specialmente se vi capitano carte “Location” con caselle molto lontane fra loro, cosa che potrebbe rallentare le vostre chances di chiudere un’attrazione, oppure se pescate tessere di poco o nullo

interesse perché state già lavorando su altre. Beh, anche in questo caso non lasciatevi scoraggiare e sfruttate il vostro... charme durante la fase negoziale. È qui infatti che normalmente si costruisce la vittoria, scambiando tessere con gli altri giocatori o cedendo delle basette (cruciali per un avversario), in cambio di un discreto beneficio (tessere o soldi).

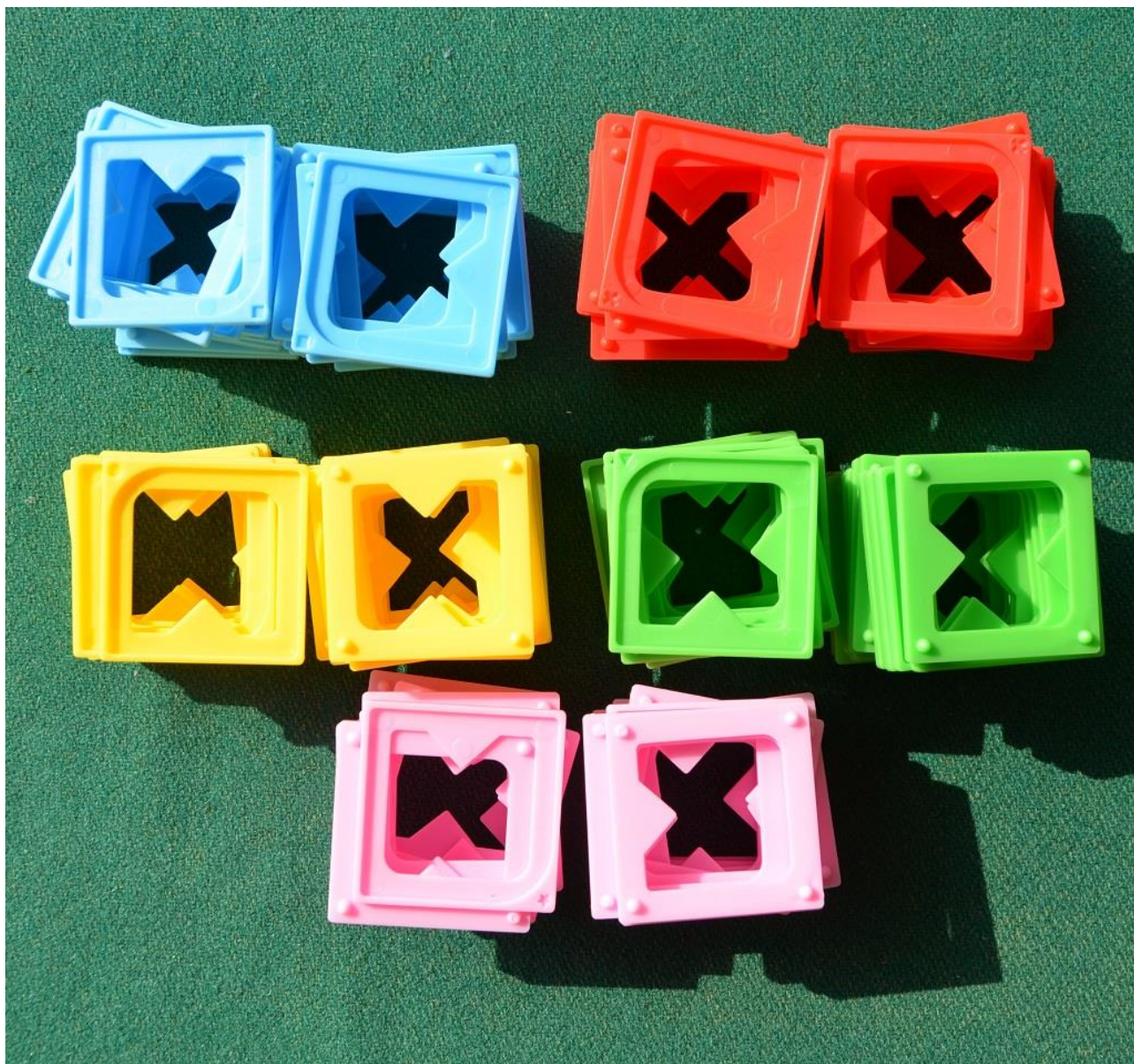


Foto 9 – Le basette di plastica colorata: da notare i minuscoli piolini ai quattro angoli che dovranno essere inseriti negli appositi fori del tabellone.

Dopo la distribuzione di carte di inizio turno concentratevi bene sulla scelta: a volte saranno indicate delle caselle che si uniscono ad altre già del vostro colore, ma molto più spesso avrete carte che vi faranno posare una basetta nel bel mezzo di uno “schieramento” avversario: poiché quella casella diventa fondamentale per lui, perché dovrete scartare quella carta (col rischio che la peschi al prossimo turno)? Meglio occuparla con una vostra basetta e poi negoziare da una posizione di forza.

Capita quasi sempre che dobbiate coprire caselle poco interessanti per il vostro gioco e per mancanza di alternative: non esitate dunque a fare cambio con qualche avversario per andare a occupare posizioni più vicine alle vostre basette, anche se non adiacenti, perché potrebbero essere

collegate più facilmente in seguito: gli scambi senza “fine immediato” sono molto più semplici e difficilmente ve li negheranno.



Ricordate che una volta posate sul tabellone le tessere non possono più essere mosse, ma le basette sì: molte volte, durante i nostri test, questa possibilità è stata sfruttata al meglio dai giocatori con miglior... colpo d’occhio, scambiando due basette ma lasciando le tessere nella posizione iniziale dove, da quel momento, possono essere molto più utili al nostro gioco.

Il vero “dilemma”, giocando a **Waterfall Park**, è decidere il momento giusto per posare le tessere di valore più alto (4 o 5) sul tabellone: inutile sperare di avere 4-5 basette adiacenti già dal primo turno, e spesso riuscirete a creare un’attrazione da “4” solo nel secondo turno. Tuttavia potete sempre accumulare quelle da “5” e lavorare al meglio per creare in seguito un gruppo di basette della dimensione giusta.

Tuttavia per vincere bisogna avere più soldi della concorrenza, quindi non esitate a posare anche solo alcune delle tessere da “5”, soprattutto se avete qualche altra basetta ancora libera nelle vicinanze (e cioè con una casella vuota di distanza dal gruppo in costruzione): in questo modo otterrete subito un po’ di monete (ricordate? si fanno soldi anche con attrazioni incomplete) ma avete buone possibilità di completare l’attrazione nel successivo turno. Sconsigliamo invece di iniziare un gruppo da “3” senza avere già le basette pronte: 1-3 monete infatti non ci sembrano abbastanza... invitanti.

Commento finale

Abbiamo presentato **Waterfall Park** a diversi tavoli, in famiglia, con gli amici e al club: inutile dirvi che il maggior successo lo abbiamo ottenuto in casa o con giocatori saltuari, interessati solo a titoli con poche regole: e purtroppo ce ne sono ancora davvero... troppi, e spesso è quasi impossibile convincerli a passare a giochi di un livello appena superiore (tipo Stone Age o simili).

La “competitività” in questi casi ha sempre lasciato il posto ad una certa collaborazione per aiutare i più giovani nella fase delle trattative, col risultato che dopo un paio di partite questi riuscivano a battere tutti grazie alle loro “faccine” supplichevoli durante gli scambi. Ma qualcuno di voi “adulti” resisterebbe a vedere la gioia dipinta sui volti dei bambini quando lo scambio permette loro di fare una nuova combinazione?

Chi scrive ha giocato molto spesso giochi abbastanza complessi (dai wargames ai “cinghialoni”) ma da quando i nipoti hanno raggiunto la scuola elementare ha dovuto proporre nei week-end dei giochi più “familiari” (o qualche party game), con il risultato di far appassionare al gioco da tavolo non solo i bambini, ma anche i loro genitori: e francamente non c’è nulla di più bello che riunire ad un tavolo l’intera famiglia.

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

PS: ma continuo a giocare wargames e cinghialoni negli altri giorni della settimana, naturalmente!