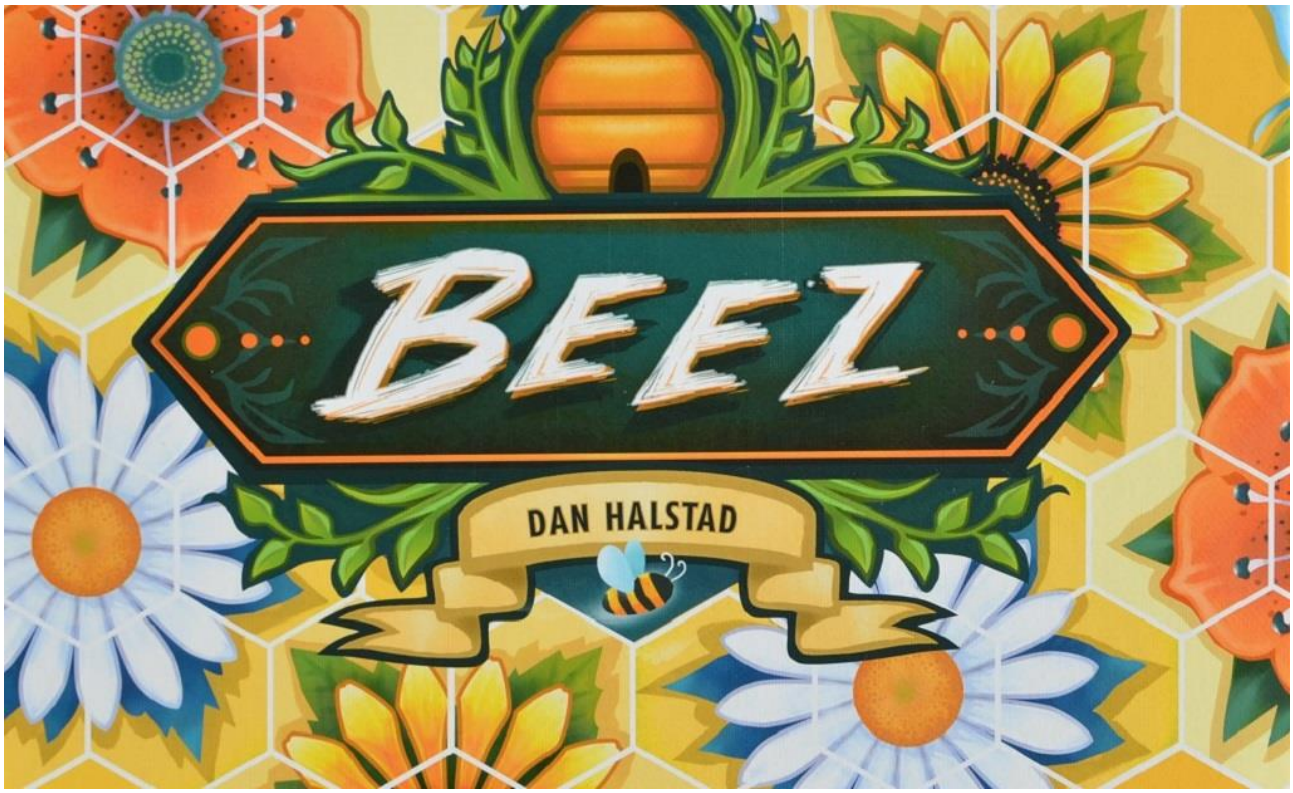
BEEZ

Proviamo a guardare il mondo con gli occhi di un’ape operaia



Introduzione

Ogni tanto ci capita di fermarci incuriositi davanti ad un tavolo da gioco per ammirarne la componentistica: con la cura che viene data ormai alla grafica dei nostri giochi e con la consulenza degli artisti ingaggiati che suggeriscono sempre nuove soluzioni è sempre più frequente ammirare le soluzioni scelte dalle case editrici.

Ed è proprio quello che ci è capitato con ***Beez***, pubblicato in Italia da ***Ghenos Games***: si tratta di un gioco per 2-4 “apicultori” di 8 anni o più e la cosa più coinvolgente sono le quattro “api” in miniatura che scorrazzano sul tabellone, volando di fiore in fiore e raccogliendo il prezioso nettare da portare poi all’arnia.

Non so che mestiere faccia in realtà l’autore del gioco, il danese Danny Halstad, ma la soluzione che ha trovato ci è piaciuta molto.

Vi racconterò dunque la nostra “esperienza” nella recensione che segue, ma non vi propinerò la solita favoletta dei fiori e delle api perché se state leggendo queste note sicuramente siete già abbastanza maturi da sapere, forse, come nascono i bambini... e in caso contrario potrete sempre andare a mettere in difficoltà i vostri genitori.

Unboxing

Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Beez** contiene 5 fustelle (da cui ricaveremo 20 grandi tessere pseudo-esagonali con 5 foglie e 15 fiori di 5 tipi diversi), 4 plance “Alveare” per i giocatori (in cartone multi-strato, ricavando così delle caselle “in rilievo”), 4 api in grandezza naturale (montate su una basetta esagonale di plastica colorata), un mazzo di carte, una manciata di cilindretti di legno colorato ed un blocchetto per segnare il punteggio.

Foto 2 – Le api e la loro basetta.

Naturalmente la nostra attenzione si è concentrata subito sulle “api” (le vedete nella foto qui sopra) che sono state realizzate in maniera molto realistica, anche se la loro “basetta” è forse un po’ “monumentale”: essa però serve a calcolare come e dove possono volare le nostre operaie perché, se guardate con attenzione la foto, noterete che ci sono simboli o numeri su tutte le facce esterne:

- La faccia “frontale”, con il simbolo del divieto, non permette alcun movimento (in altre parole l’ape ad ogni turno deve cambiare direzione);

- Le facce laterali anteriori (destra e sinistra) permettono di spostarsi in quella direzione di 1 o 5 caselle. Sì avete capito bene: non “da” 1 “a” 5, ma di una sola casella oppure di cinque;

- Le facce laterali posteriori (destra e sinistra) permettono di muoversi di “2 o “4” caselle;

- Quella posteriore di 3 caselle.

Le tessere e gli altri componenti di **Beez** sono di buona fattura, ma vi consigliamo di utilizzare delle bustine trasparenti per proteggere le carte, che ci sembrano quelle più… a rischio, specialmente se giocate con i ragazzini. Attenzione: nella nostra copia le carte obiettivo “rosse” avevano il testo… tagliato e stavamo già per brontolare (anche se c’è comunque un’apposita scheda riassuntiva che ripropone la funzione di tutte le carte) quando ci siamo accorti che nella scatola era rimasta una bustina con… le carte corrette, da sostituire a quelle del mazzo. Un dettaglio che depone a favore della comprovata serietà dell’editore.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver ammirato le vostre api è venuto il momento di farle lavorare: staccate dunque con attenzione le 20 tessere esagonali dalle relative fustelle, mettete quella iniziale (di colore giallo) al

centro del tavolo, circondatela con 6 tessere (un fiore per tipo ed una foglia) e poi completate il "tabellone" con un secondo "giro" di tessere (cui aggiungere 2 foglie), facendo attenzione che due fiori uguali non siano mai adiacenti.

Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Dividete le carte obiettivo per tipo (si riconoscono dal colore del coperchio: rosso, blu e viola), poi mescolate ogni mazzetto e date una carta di ognuno a tutti i partecipanti, infine scopritene un'altra di fianco al tabellone: esse costituiscono gli obiettivi "comuni" mentre quelle ricevute (ma se ne deve scartare una) sono gli obiettivi personali e serviranno da "guida" per il proprio gioco.

Ora si devono mettere i segnalini "nettare" sui fiori: ognuno ne riceve TRE del suo stesso colore, ma tutti i fiori della seconda "corona" ricevono anche un segnalino più grosso (di colore diverso dal loro) da piazzare al centro della corolla. Infine tutti mettono la loro ape su una casella della tessera centrale, nella direzione della freccia stampata.

Foto 4 – Tutti i tipi di Tessere Fiore: come si vede su ognuno di essi sono stampati tre cerchietti del loro colore sul quale si poseranno i segnalini nettare piccoli, ed un cerchio centrale di colore diverso (per i segnalini grandi, ma solo nella seconda fila).

L'ultima operazione prima di iniziare una partita a **Beez** è quella di piazzare un apposito cilindretto "marcatore" nel primo foro a sinistra di tutte le arnie: ogni volta che la nostra ape raccoglierà un segnalino nettare esso avanzerà di una posizione. Se arriva nell'ultima casella a destra significa che il giocatore ha raccolto almeno 12 segnalini e la partita si chiude.

Il Gioco

A turno i partecipanti devono eseguire una procedura sempre uguale:

(1) – Decidere la direzione di volo della loro ape e, di conseguenza, di quante caselle muovere;

(2) - Effettuare il movimento nella direzione scelta e per il numero di caselle annunciato, raccogliendo il nettare se l'ape finisce in una casella adiacente ad uno di quei segnalini e nel centro della corolla;

(3) – Piazzare il nettare appena raccolto nel proprio alveare in una casella che ha lo stesso numero utilizzato per lo spostamento e muovere in avanti il marcatore;

Foto 5 – Esempio di movimento delle api.

Per meglio chiarire questo “meccanismo” facciamo un esempio sfruttando la situazione che si vede nella Foto 5 qui sopra, scattata nelle prime fasi di una partita. L’ape arancione era volata sul fiore bianco nel turno precedente ed aveva preso un segnalino bianco dal cerchietto adiacente la casella di arrivo (si intravede sopra il cilindretto giallo). In questo turno essa può:

(a) – Spostarsi di 1 casella sulla sua sinistra per volare proprio al centro del fiore bianco e quindi prelevare sia il nettare giallo che un altro bianco (arrivando al centro di un fiore si può prendere, ma è facoltativo, anche uno qualsiasi dei segnalini nettare adiacenti e spesso questa opzione viene usata per portarlo via agli avversari);

(b) – spostarsi di 1 casella alla sua destra per prelevare un nettare “viola”;

(c) – spostarsi di due caselle indietro a sinistra per fermarsi accanto all’altro fiore viola e prendere un nettare;

(d) - Spostarsi di due caselle indietro a destra per finire sulla “goccia di rugiada” che appare sulla foglia: questo le permetterà, dopo aver bevuto un sorso; di effettuare subito un altro volo;

(e) – spostarsi indietro di 3 caselle per finire sulla tessera gialla centrale;

Notare che l’ape avrebbe avuto (in teoria) un’altra opzione: volare di 5 caselle indietro a alla sua destra, ma lo spazio non era utilizzabile perché già occupato dall’ape blu.

Foto 6 – La plancia “Arnia” in dotazione ad ogni giocatore. In alto vedete la fila dei fori per il marcatore: quando arriverà a destra scatterà la fine del gioco.

Dopo aver raccolto il nettare bisogna portarlo nella propria arnia: in **Beez** non è necessario che l’ape voli di nuovo nella casella centrale (quella gialla) ma è sufficiente che il giocatore posi il segnalino appena preso (o i due segnalini se l’ape era volata al centro del fiore) su una delle 19 caselle dell’Arnia. Ricordate che si deve utilizzare una casella con lo stesso numero dei punti movimento: quindi se torniamo per un attimo al nostro esempio avremmo:

(a) – deve coprire una casella della fila centrale (valore “1”);

(b) – idem;

(c) – deve coprire una casella della seconda o quarta fila;

(d) – idem;

(e) – idem.

La scelta di quali caselle utilizzare viene guidata, soprattutto all’inizio, dalle carte obiettivo comuni o possedute.

Foto 7 – Esempio di carte obiettivo.

Come avevamo anticipato ognuna di queste carte indica quante gocce di miele si potranno produrre a fine partita se vengono soddisfatte le condizioni indicate. La Foto 7 ci mostra alcuni esempi:

(1) – la carta in alto a sinistra assegna 2 gocce per ogni segnalino nettare “viola” portato nell’arnia;

(2) – la carta in alto a destra ci fa avere 3 gocce di miele per ogni fila di tre segnalini nettare dello stesso colore allineati nell'arnia;

(3) – la carta in basso a destra ci chiede di mettere cinque segnalini nettare nella fila di mezzo dell'arnia (quella con valore "1", come abbiamo visto nella foto precedente) e guadagnare così 7 gocce: se però i sei segnalini sono tutti di colore diverso allora otterremo 12 gocce; ecc.

La partita si chiude quando il marcatore di almeno un giocatore ha raggiunto l'ultimo foro della sua arnia: il turno prosegue normalmente fino all'ultimo giocatore, poi si passa al calcolo dei Punti Vittoria (PV) ovvero delle gocce di miele guadagnate con gli obiettivi. Chi ottiene il totale più alto viene proclamato vincitore, mentre eventuali pareggi si risolvono verificando chi ha raccolto più segnalini nettare "grandi".

Foto 8 – Ecco un altro esempio di raccolta nettare: provate a verificare quante opzioni ha l'ape grigia che si trova sul fiore verde… ricordandovi che se finisce su una goccia d'acqua può effettuare una seconda mossa…

Qualche considerazione e suggerimento

All'inizio di una partita a **Beez** passate un paio di minuti a valutare bene gli obiettivi che sono in tavola e quelli che avete in mano (spesso alcuni di essi sono complementari: per esempio fare una fila di 5 segnalini ed averne già 3 dello stesso colore in un'altra carta), poi scartate quello che meno si adatta al vostro gioco e, per i primi turni, fate in modo di soddisfare rapidamente 1-2 obiettivi (ad esempio raccogliendo i segnalini del colore X o mettendo in fila alcuni di essi) prima che gli avversari vi portino via i pezzi che vi servono.

Prima di muovere la vostra ape considerate non solo il nettare che potrete prendere al termine del volo, ma anche la posizione finale raggiunta per capire da lì dove potrete andare nel turno

successivo. Se la risposta è “in un posto dove non si prende nulla” forse è meglio valutare un’opzione diversa.

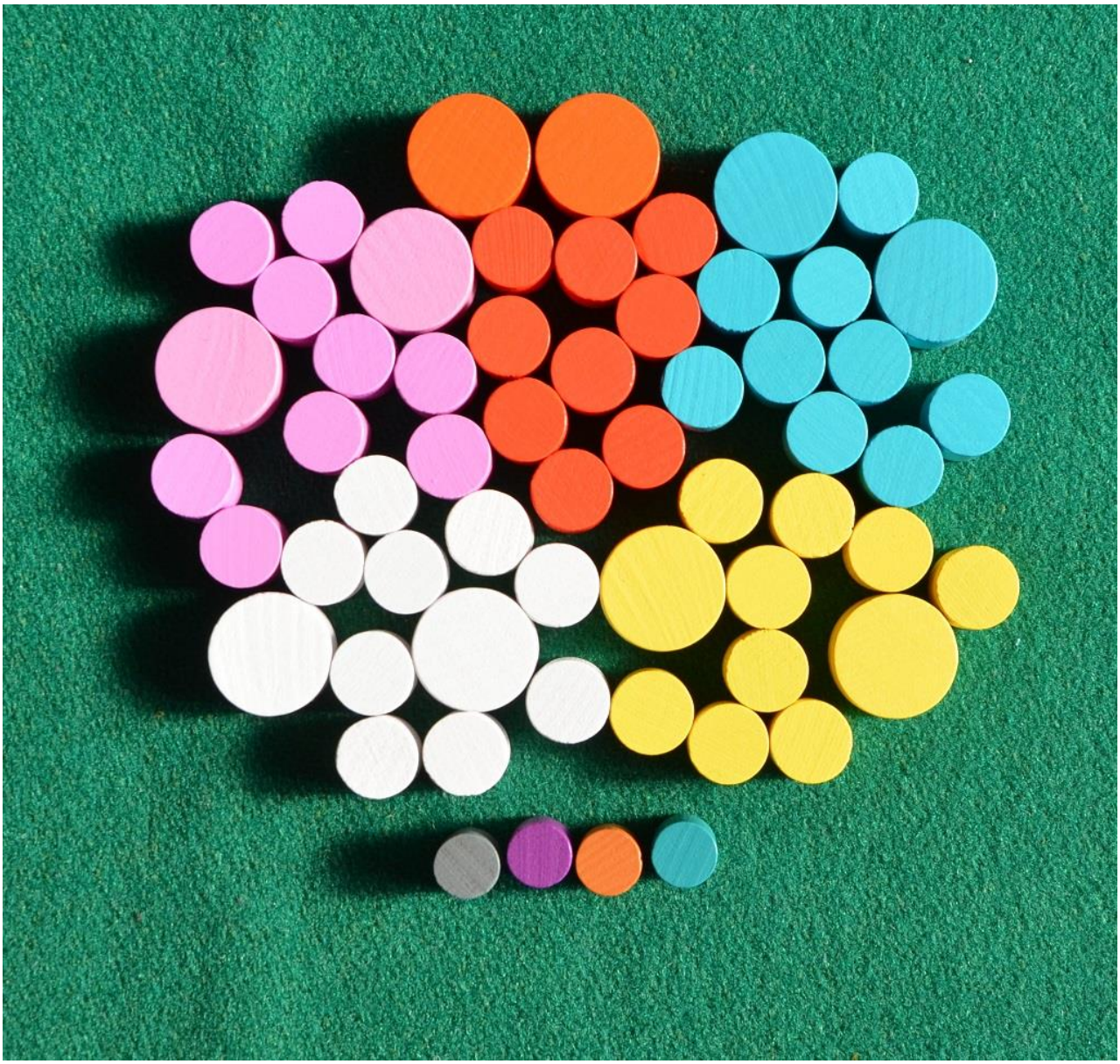


Foto 9 – Tutti i segnalini “Nettare” grandi e piccoli: in basso si vedono i marcatori dei giocatori da posizionare nella fila di fori sull’arnia.

Volare al centro di un fiore è molto interessante nella prima frazione della partita perché permette di collezionare due segnalini nettare di colore diverso in un colpo solo e quindi di cominciare a soddisfare le condizioni dei vostri obiettivi molto più in fretta. Attenzione però: riempire rapidamente la vostra arnia non significa vincere automaticamente la partita perché in questo modo difficilmente riuscirete a completare tutti i vostri obiettivi, a meno che non abbiate avuto una fortuna sfacciata durante la distribuzione delle carte. Nel corso dei nostri test è successo più volte che chi puntava sempre al centro del fiore abbia effettivamente chiuso la partita, perdendola però ai punti perché gli avversari avevano soddisfatto più obiettivi, pur avendo meno segnalini.

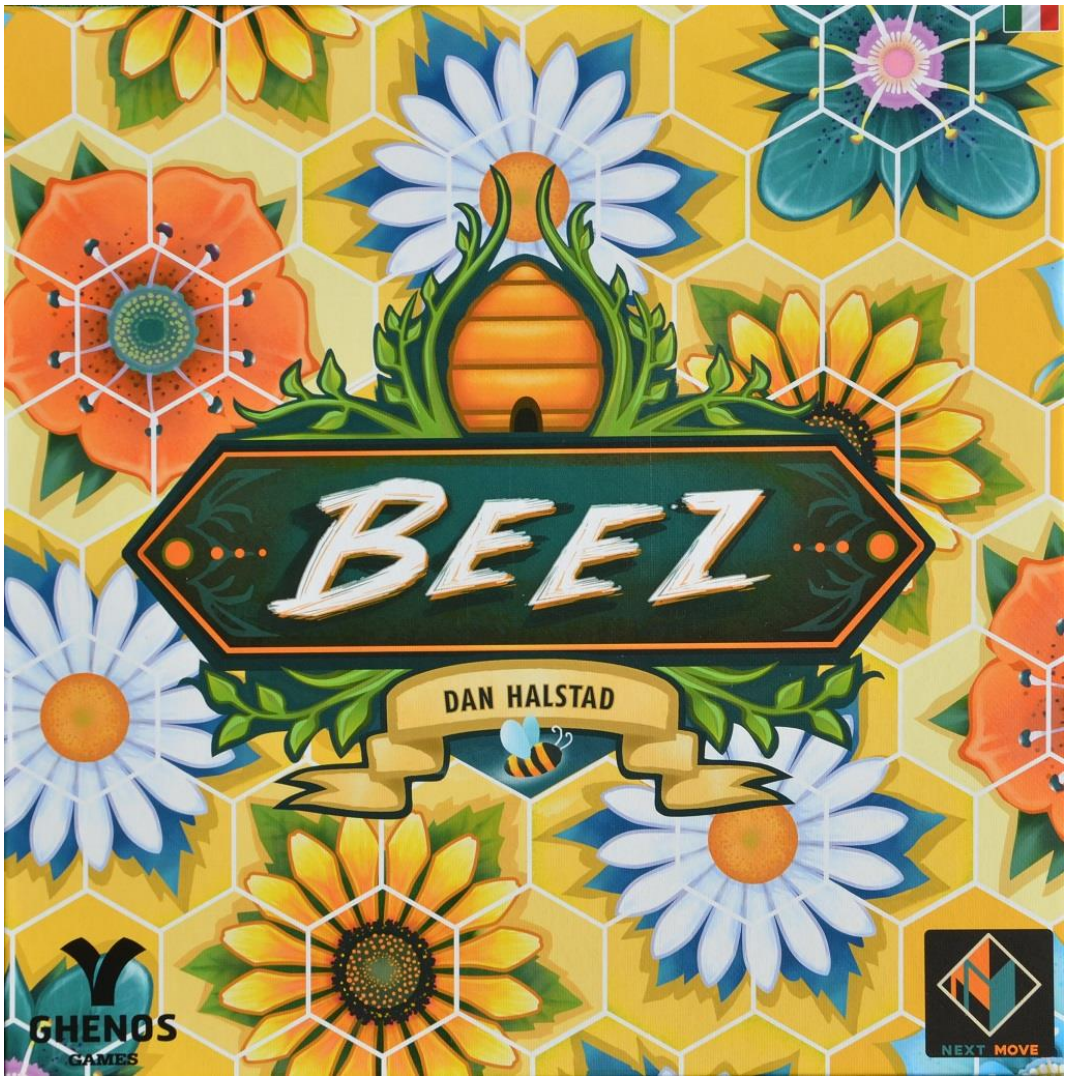


Foto 10 – La scatola di Beez.

Se giocate a **Beez** con dei ragazzini o con qualche amico blandamente interessato ricordatevi di spiegare accuratamente, facendo qualche esempio, come si muovono le api sul tabellone e in che modo possono raccogliere il nettare. Gli errori più comuni che abbiamo riscontrato sono stati i seguenti:

(1) – le api vengono spostate nella casella scelta ma posizionate nella direzione sbagliata: la testa dell'ape deve essere sempre nella direzione del tragitto appena fatto perché nel turno seguente è OBBLIGATA a cambiare direzione;

(2) – il giocatore che fa arrivare un'ape in una delle caselle della corolla di un fiore cerca di prendere un nettare NON ADIACENTE: per raccogliere i segnalini bisogna in realtà volare in una delle due caselle esagonali adiacenti ad un cerchietto e quest'ultimo deve essere ancora pieno. Ad inizio partita il compito è piuttosto facile, e man mano che le nostre "operaie" lavorano i segnalini si riducono drasticamente, complicando così il lavoro di ogni ape.

Commento finale

Come dicevamo all'inizio, **Beez** è stata una piacevole sorpresa: essere attirati da una grafica o da una realizzazione molto piacevoli all'occhio non è sempre indice di un buon gioco, e se in qualche caso abbiamo addirittura cannibalizzato la scatola per utilizzare i suoi componenti in un altro gioco

più meritevole, il più delle volte la scatola viene invece riposta nella scaffalatura e lì resta a raccogliere polvere: un vero peccato no?.

Per fortuna con **Beez** le cose sono andate molto bene fin dalle prime uscite, ed in particolare nelle partite serali presso amici o in famiglia, spesso insieme a uno o più bambini (i quali solitamente capiscono in metà tempo le regole sul movimento e necessitano di qualche consiglio solo per quanto riguarda la risoluzione degli obiettivi).

Il gioco è bello da vedere e divertente da giocare, quindi… missione compiuta, direi.

Concludo con una … barzellettina veloce sull'argomento "api": Pierino, 5 anni, va dal babbo e gli chiede: "da dove vengo io?" Il padre, imbarazzatissimo, alla fine si decide a propinargli la solita storia delle api, dei fiori e del polline, poi si avventura in discorsi sul sesso sempre più dettagliati finché, sudato fradicio, chiede al figlio: "Ecco, ora sai tutto, ma perché mi hai fatto questa domanda?". "Perché Luigi mi ha detto che viene da Verona!".

---

*"Si ringrazia la ditta **GHENOS GAMES** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*