

COTTAGE GARDEN

Come trasformare degli scampoli di stoffa in vasi di fiori, passando dai vichinghi



Introduzione

Quando un meccanismo funziona bene e piace ai consumatori il suo inventore cerca solitamente di sfruttarlo al massimo.

E così il buon Uwe Rosenberg, dopo il successo di Patchwork, si è sbizzarrito passando dalle coperte formate da scampoli di tela colorata cuciti insieme ([Patchwork](#), appunto) alle grandi capanne degli Uomini del Nord, da riempire di monili e tesori razziati ([La Festa per Odino](#)) per arrivare ai giardini delle nostre villette con Cottage Garden.

La cosa bella è che il sistema funziona benissimo in tutti i casi regalandoci tre giochi interessanti anche se con diversi gradi di difficoltà.

Quello di cui parliamo oggi è probabilmente il primo veramente “per famiglie” edito da Rosenberg, con un grado di difficoltà medio-basso ed una durata più che accettabile. Inoltre il soggetto scelto (un giardino da abbellire con fiori colorati) è molto appetibile anche per persone che normalmente non sono molto propense a sedersi al tavolo da gioco ma che potrebbero essere attratte da tutte queste tessere colorate e dalla carriola in 3D.

Unboxing



I componenti.

All'apertura della scatola si rimane un po' interdetti di fronte alle plance cartonate da cui dovremo estrarre 36 grosse tessere di forma variabile (stile Tetris, per intenderci), 46 gettoni che raffigurano vasi vuoti e gatti acciambellati al sole, 4 strane plance per i giocatori (ad angolo retto e con due piste per i punteggi), 9 aiuole "double face", 1 tabellone centrale (la serra) anch'esso stampato da entrambi i lati, una manciata di cubetti arancioni e blu ed una serie di pezzi vari, sempre da fustellare, con cui si costruisce una carriola tridimensionale. La cosa che però farà trasalire i tantissimi fans di Uwe Rosenberg è la presenza di un dado D6 di legno verde. Riponete i tranquillanti nella scatola: durante il gioco avrà solo funzioni di conta turni ...

Poi ci si mette subito all'opera per separare i vari pezzi e costruire la carriola. Una volta montata usate qualche goccia di colla rapida per irrobustirla: il vostro ego di modellista ne soffrirà ma la carriola non si scomporrà mai più!

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa occorre mettere al centro del tavolo la "serra" (ovvero un tabellone caratterizzato da una griglia di 4x4 caselle) e riempirla pescando a caso 16 tessere (una per casella): le rimanenti 20 vengono messe una dietro l'altra attorno al tabellone centrale, posizionando la carriola davanti alla prima della fila.



Il tabellone pronto per iniziare la partita. Durante il gioco si pescheranno nuove tessere partendo sempre dalla prima posizionata davanti alla carriola.

Ogni giocatore prende una plancia (che rappresenta in realtà una lunga tavola ad angolo retto dove i fiori vengono svasati, concimati e messi a dimora) e sistema sulla parte bassa tre cubetti arancioni e tre blu immediatamente sotto le due piste del punteggio, sapendo che la prima si userà per i cubetti arancioni (in base ai vasi di terracotta che saranno collezionati) e la seconda per quelli blu (vasi coperti). A fianco della plancia trovano posto due “aiuole” (plance quadrate con 5x5 caselle) da riempire poco a poco con le tessere cercando di non coprire i disegni prestampati (vasi di terracotta e vasi coperti) perché sono proprio loro a permettere di fare punti.



La plancia personale e le aiuole durante una partita. Alla sinistra vedete anche due gattini acciambellati nella terra (i gettoni).

Da notare che i giocatori prendono a caso due aiuole dalla dotazione iniziale (ci sono in tutto 9 plance) e poi devono piazzarne una sul lato frontale (chiaro) ed una rovesciata (lato scuro) che hanno un diverso numero di disegni (e quindi una influenza sul punteggio) ma anche una diversa disposizione (e quindi influenzeranno il tipo ed il numero di tessere da pescare per riempirle). Ognuno riceve anche due gatti (gettoni circolari) che tiene di riserva vicino alla sua plancia. Il “giardiniere” (dado verde) viene infine sistemato sulla prima casella del tabellone e mostra il numero “1”.

Scopo del gioco è riempire di fiori il maggior numero di aiuole marcando dei punti in base ai vasi ed alle piante “coperte” da cappucci antigelo (o almeno credo che siano tali, visto che il Regolamento li chiama semplicemente Plant Covers) che restano visibili quando tutte le altre caselle sono state coperte dalle tessere con i fiori.

Il Gioco

I giocatori, a turno, seguono la stessa procedura:

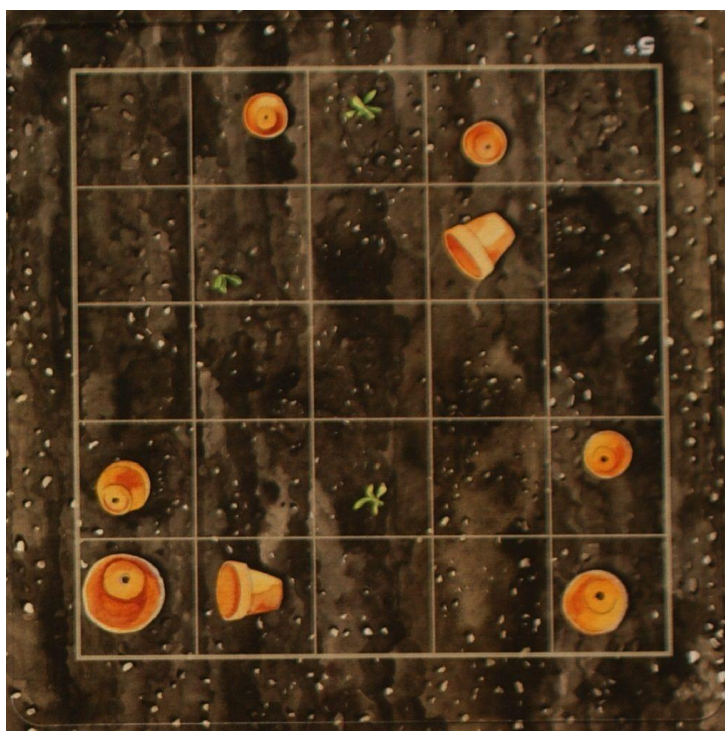
1. Fase di riempimento della serra (cioè del tabellone)
2. Scelta di una tessera dal tabellone e piazzamento su una delle due aiuole
3. Eventuale conteggio dei Punti Vittoria (PV) quando si riempie un’aiuola
4. Spostamento del giardiniere.

All’inizio del suo turno ogni giocatore deve verificare se nelle quattro caselle della riga (o della colonna o della diagonale) davanti alla quale si trova il giardiniere ci sono meno di due tessere. In tal caso bisogna subito “riempire” completamente la riga con tessere prese dalla riserva nell’ordine indicato dalla carriola. Questa fase viene saltata se la riga contiene già due o più tessere, a meno che il giocatore non voglia spendere 1 gettone “gatto” per riempire comunque la riga.



La carriola.

A questo punto il giocatore sceglie una qualunque tessera della riga e la piazza su una delle sue aiuole: è possibile fare delle “prove” con le tessere a disposizione per vedere se, girandole in tutti i sensi possono essere inserite in maniera corretta e possibilmente senza coprire i vasi stampati sulla plancia. In alternativa il giocatore, invece di raccogliere una tessera dalla serra, può prendere un gettone “vaso” dalla riserva ed usarlo immediatamente per coprire una singola casella. Lo scopo è quello di completare rapidamente un’aiuola lasciando scoperto il maggior numero di vasi stampati sulla plancia. Per eliminare qualche “buco” generato dalla posa delle tessere più grandi è possibile utilizzare liberamente i gettoni “gatto” (questa infatti non si considera un'azione).



Un'aiuola prima di iniziare a piantare fiori. La disposizione dei vasi "guiderà" il giocatore nella scelta delle tessere da utilizzare.

Non appena un'aiuola viene riempita il giocatore sposta un cubetto "arancione" di una casella (1 PV) per ogni vaso "visibile" (inclusi quelli dei gettoni o quelli stampati in alcune tessere di fiori) e il cubetto "blu" di una casella (2 PV) per ogni "vaso coperto" rimasto libero. Ogni volta che uno dei cubetti supera la linea dei 6 PV (arancioni o blu) il giocatore riceve un nuovo gettone "gatto": non potendone mai avere più di due in riserva è dunque importante fare attenzione ad utilizzare per tempo questi gettoni per non sprecare nessun bonus. In altre parole se si sta per superare la linea e si posseggono già due gatti è meglio usarne uno per coprire un buco e guadagnarne immediatamente un altro col bonus.

Al termine del suo turno il giocatore deve spostare di una casella il dado/giardiniere: il giocatore successivo avrà dunque accesso alla riga/colonna/diagonale successiva, e così di seguito. Quando il giardiniere, dopo aver fatto un intero giro del tabellone, ritorna sulla casella di partenza si aumenta di un punto il suo valore e si ricomincia regolarmente.

Quando il valore del giardiniere diventa "6" la partita entra nella fase finale ed il gioco procede come prima ma con due importanti modifiche:

- a. tutte le aiuole che non hanno almeno 3 tessere devono essere immediatamente scartate e non sono più sostituite
- b. al suo turno un giocatore deve pagare una penalità di 2 PV facendo arretrare un cubetto (l'arancione di due caselle o il blu di una). Le regole non spiegano il motivo di questa penalizzazione e quindi è probabile che sia una semplice "punizione" del giardiniere perché il giocatore non ha terminato in tempo il suo lavoro.

Man mano che anche queste ultime aiuole vengono riempite i giocatori marcano i PV come al solito ma poi scartano le plance senza più sostituirle. Quando tutte le aiuole sono state completate la partita finisce e si calcolano i PV andando a vedere la posizione di tutti i cubetti sulla plancia personale. Chi ha il totale più alto vince.

Bottom Line

È ovvio che per vincere la partita occorre portare il maggior numero di cubetti nella casella finale della propria plancia, che assegna 20 PV ad ognuno di essi. Perché ciò avvenga occorre riempire più volte le aiuole cercando di coprire il minor numero possibile di vasi. A volte è forse meglio prendere dalla serra una tessera più piccola per lasciare un maggior numero di spazi liberi da riempire al turno successivo, oppure accontentarsi di prendere un gettone vaso per coprire un "buco" nell'aiuola dove non sarebbe possibile arrivare con tessere più articolate.

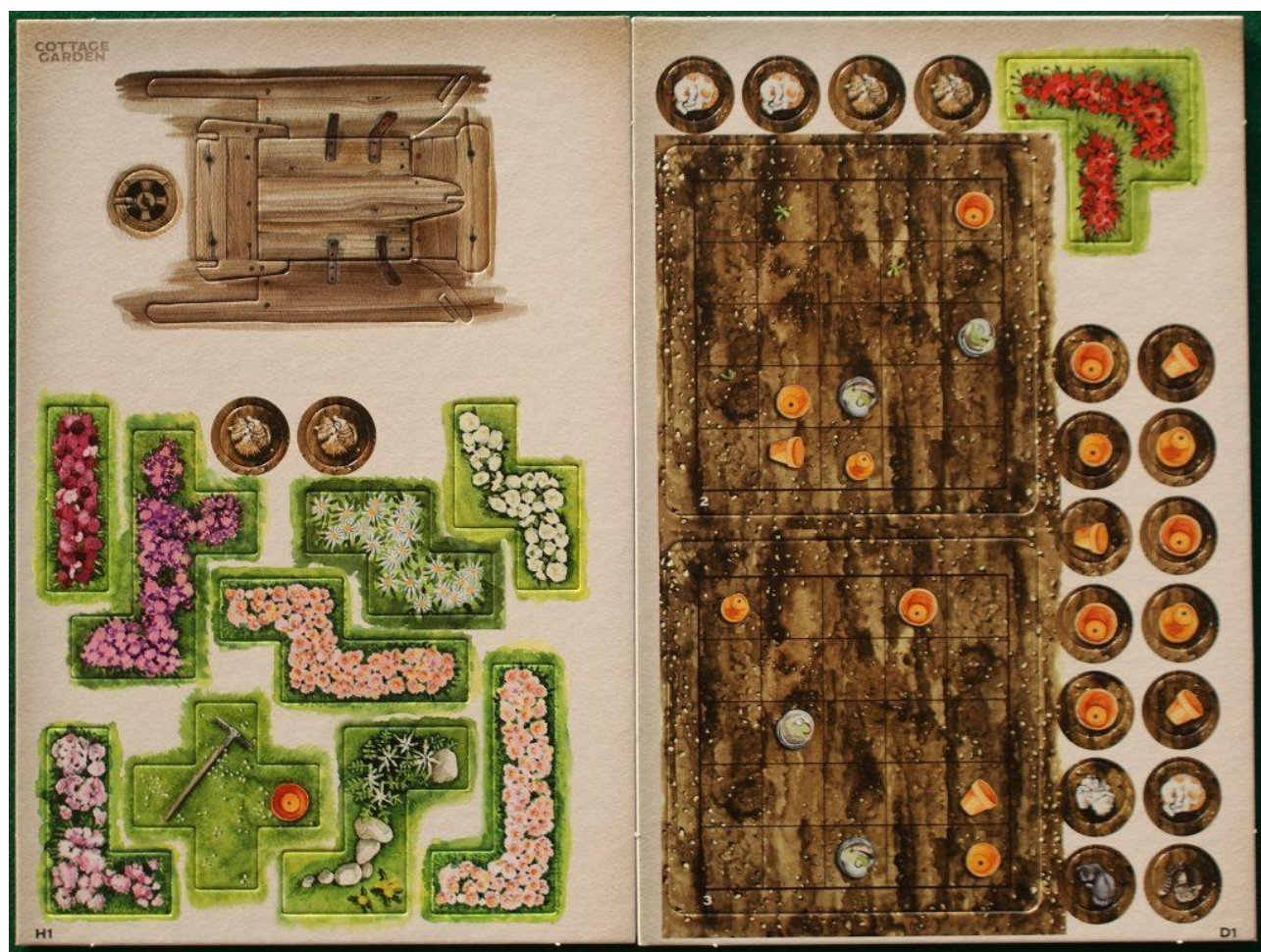


Alcune tessere.

La meccanica del gioco permette ai partecipanti di conoscere in anticipo quali saranno “più o meno” le tessere a loro disposizione nel turno successivo: basta infatti avanzare mentalmente il giardiniere per vedere la linea, colonna o diagonale in cui si troverà al proprio turno. Questo permette di programmare almeno un paio di mosse e quindi di effettuare delle scelte abbastanza oculate sul tipo di tessere da raccogliere. Il “più o meno” si riferisce al fatto che quando il giardiniere è in una diagonale o svolta l’angolo del tabellone gli altri giocatori potrebbero prelevare proprio la tessera che si voleva raccogliere, scompaginando i piani fatti. Tuttavia niente è così grave: se le tessere disponibili non sono abbastanza interessanti si può sempre prendere un gettone “vaso” e cominciare a coprire un buco (e quel gettone regala anche 1 PV al completamento dell’aiuola) oppure utilizzare un gatto per pescare altre tessere e riempire la riga in modo da avere maggiore scelta, dato che è ovviamente possibile vedere anche quali tessere verranno pescate per il riempimento: basta guardare davanti alla carriola e decidere di conseguenza se valga la pena o meno di prenderle.

Una cosa che spesso scombina i piani dei giocatori "principianti" è il pagamento dei 2 PV quando si arriva al dado da “6”. È importante ricordare che ogni cubetto arancione passa direttamente dalla casella da 15 a quella da 20 PV sulla pista dei punteggi e, allo stesso modo, un cubetto blu passa dal 16 al 20. Durante la partita è dunque importante, prima ancora di arrivare alla fine della pista (la casella da 20 PV) portare avanti più cubetti in modo da avere una scelta su chi fare poi avanzare fino alla meta e chi fare invece indietreggiare di 2 PV nella parte finale del gioco. Spieghiamoci meglio: se un giocatore a fine partita ha quattro cubetti nella casella da 20 e gli ultimi due nello zero sarà costretto, all’inizio del suo turno, a fare indietreggiare un cubetto arancione, per esempio, di due caselle, passando da 20PV a 14 e perdendo quindi 6 PV. Se invece il giocatore avesse avuto un

cubetto arancione nella casella 12 (sempre per continuare il nostro esempio) indietreggiando di due caselle scenderebbe da 12 a 10 perdendo soltanto DUE PV.



Altre tessere.

Cottage Garden è un gioco molto piacevole e adatto davvero a tutti: ho visto anzi alcune partite in cui i ragazzini riuscivano ad “incastrare” le loro tessere molto meglio e più velocemente degli adulti perché avevano una visione più istintiva delle possibilità (fare centinaia di partite a TETRIS sicuramente aiuta!). Non sono d’accordo con chi ha “bollato” questo gioco di poca originalità, declassandolo anche nel suo giudizio, probabilmente perché da Uwe Rosenberg ci si aspetta sempre qualcosa di più. Invece non è necessario, a mio parere, che ogni gioco debba essere assolutamente originale per poterlo considerare divertente, competitivo ed apprezzabile. Mi sento quindi di consigliare Cottage Garden soprattutto a famiglie e giocatori saltuari, anche se è stato apprezzato persino dai giocatori più incalliti nei vari play-test effettuati per scrivere questa recensione.

Nota finale: Cottage Garden può essere giocato anche in solitario. Basta partire con tre sole aiuole ed il giardiniere sulla faccia "2" che si muove però di due caselle a turno. Tutte le altre regole restano invariate ed un punteggio di 70 è considerato già buono. Quindi lo scopo del gioco è quello di cercare di migliorare ad ogni partita il proprio punteggio. Avendolo provato una sola volta (troppo noioso giocare da soli quando ci sono due club e decine di amici a portata di mano) non riesco però ad esprimere un giudizio definitivo su questa parte del regolamento.



La scatola del gioco.