

PHOTOSYNTHESIS

Un posto al sole non è solo una fiction della RAI



Introduzione

A volte le apparenze ingannano. Prendete Photosynthesis, ad esempio. Titolo e grafica da gioco educativo, regolamento e feeling da family game ma... attira, sorprende e coinvolge anche i giocatori più esperti. Dietro alla delicata realizzazione in 3D e piena di colori e dettagli, si nasconde una raffinata ed originale meccanica in grado di generare dinamiche che offrono una profondità di gioco davvero ragguardevole.

Le piacevoli sorprese non sono finite: Photosynthesis è un prodotto che poremmo definire "made in Italy" nonostante il nome dell'autore, Hjalmar Hach, potrebbe farvi pensare il contrario. Il gioco è stato concepito nel 2014 durante il suo soggiorno a Udine e grazie in particolare alla fattiva collaborazione con la società Yemaia di Milano e in particolar modo di Maurizio Vergendo. L'anno successivo fu presentato a Simon Le Minor (di Blue Orange Europe) durante il PLAY 2015 (a Modena), nello stand di Oliphante, distributore italiano della ditta con sede in Francia.



Il prototipo del gioco, con i pezzi di Dominant Species.

il prototipo di Photosynthesis utilizzato in quella occasione era stato realizzato con i pezzi di Dominant Species (GMT), molto lontani dai magnifici alberelli realizzati dall'artista parigina Sabrina Miramon che troviamo oggi all'interno della scatola.

Unboxing

Prima di aprirla diamo però un'occhiata anche allo splendido quadro stampato sul coperchio, con un "cucciolo di albero" al centro, illuminato da un raggio di sole e "coccolato" dai giganteschi genitori che, apparentemente, lo circondano e lo proteggono. Per evidenziare ancora meglio questa scena l'alberello è stampato a risalto: davvero un tocco artistico, ma la qualità di un gioco non si giudica solo dalla sua bellezza...

Per il momento limitiamoci dunque a togliere il coperchio per dare un'occhiata all'interno della scatola di Photosynthesis, dove troveremo il materiale per montare 56 splendidi alberelli, pedine e protagonisti del gioco, a cui dovreste dedicare una mezzoretta del vostro tempo: tranquilli, niente di complicato perché si tratta di de-fustellare i vari pezzi ed incastrarli a coppie per formare 8 alberi "grandi", 16 "medi" e 32 "piccoli" di quattro specie diverse: a giudicare dalle raffigurazione dei relativi gettoni "seme" abbiamo le querce (di colore giallo), gli abeti (blu), i tigli (verde) e gli aceri (arancione) .



I componenti del gioco.

Troveremo anche quattro divisori da montare e da inserire all'interno della scatola per accogliere gli alberi senza doverli smontare ogni volta: purtroppo questi divisori sono... senza il fondo e quindi

non possono essere prelevati con il materiale dentro. Ecco perché abbiamo deciso di modificarli aggiungendo sotto ad ognuno di essi una striscia di cartone e fissandola ai lati con una puntatrice (oppure con la colla, se preferite). In questo modo al set-up sarà più semplice passare ad ogni giocatore il suo materiale (semi ed alberi).

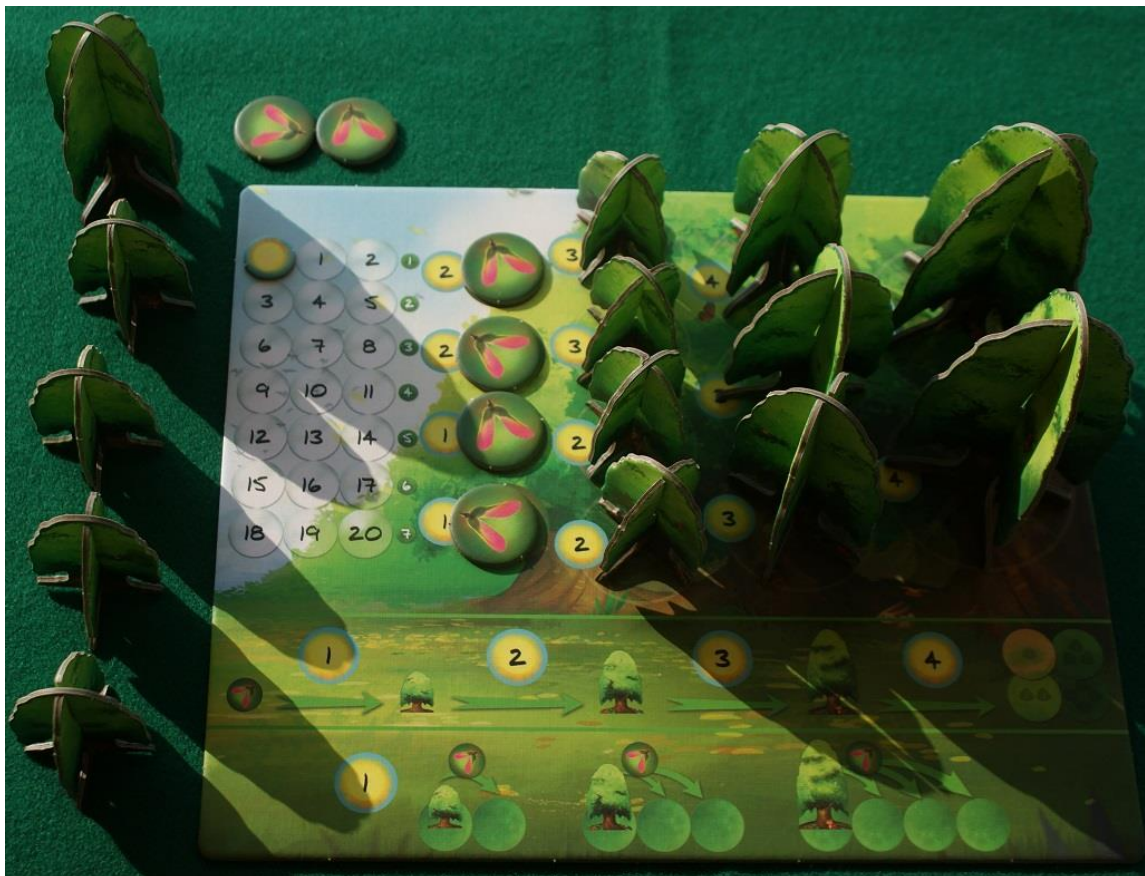
Oltre ai 56 alberi, dentro la scatola troviamo:

- 4 plance di gioco che costituiscono il “vivaio” di ogni giocatore (appena le avrete imparate ad usare vi forniranno ogni informazione necessaria),
- 24 già citati gettoni "seme" (6 per giocatore),
- 1 tabellone di gioco con dei cerchietti in cui potranno essere piantati gli alberi
- 24 gettoni con i Punti Vittoria, da assegnare ai giocatori che riusciranno a completare il ciclo vitale dei propri alberi,

una speciale plancia a mezzaluna che rappresenta la posizione del sole e quindi la sorgente dei "raggi del sole". Da segnalare che questa plancia risulta equipaggiata con i supporti necessari per appoggiarla con una certa stabilità al tabellone.

Il regolamento di Photosynthesis è stampato in otto lingue, fra cui l'italiano. Il gioco è semplice (altro marchio di fabbrica di Blue Orange) e le regole sono davvero contenute ma, attenzione, la versione in italiano differisce un poco da quella inglese. Non abbiamo trovato contraddizioni ma l'ordine con cui sono spiegate alcune regole è diverso nelle due versioni: l'invito è dunque di leggerle entrambe prima del debutto, se volete, in modo da eliminare eventuali dubbi.

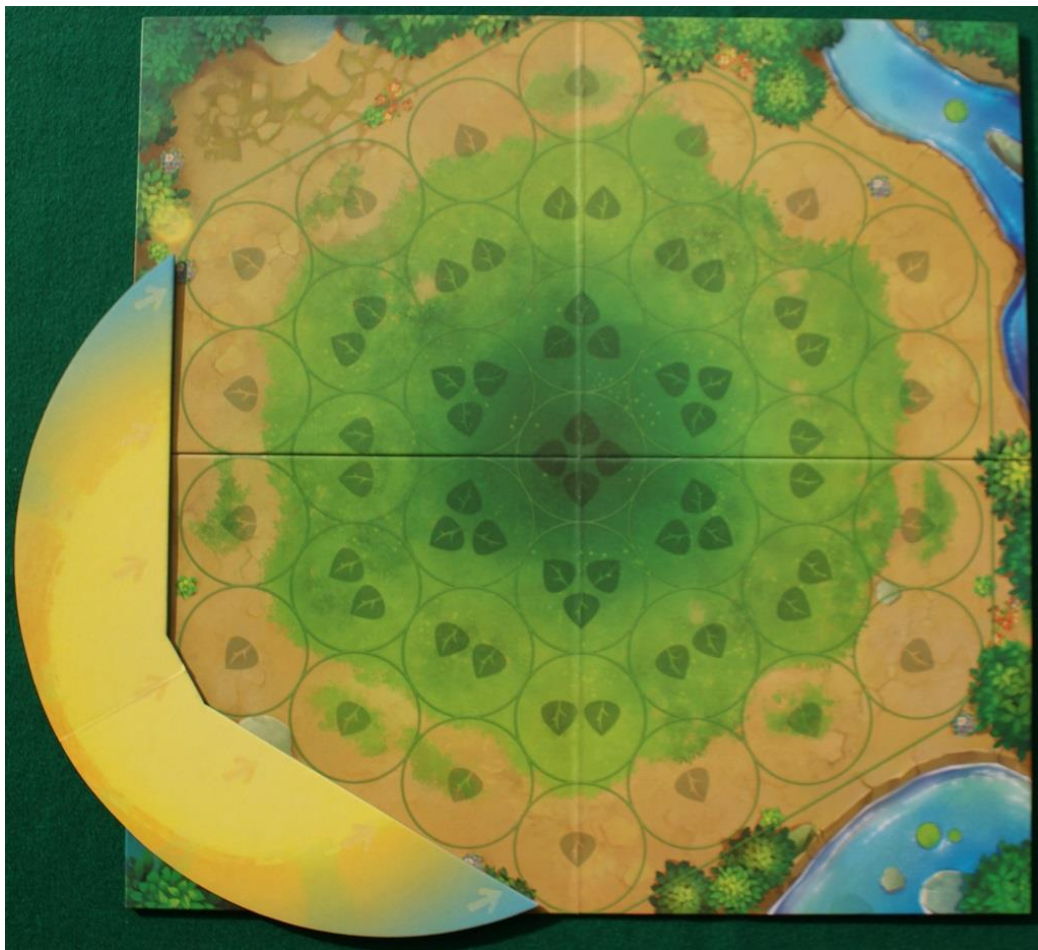
Preparazione (Set-Up)



La plancia personale dopo il set-up.

Il Set-Up di Photosynthesis è molto semplice, come potete vedere anche dalla foto qui sopra: ogni giocatore posiziona sulla sua plancia/vivaio 4 gettoni “seme”, 4 alberelli “piccoli”, 3 “medi” e 2 “grandi”. Poi mette il gettone “Punti Luce” (PL) sul valore “zero” del relativo tracciato. Restano fuori dal proprio vivaio 2 gettoni seme, 4 alberi piccoli ed uno medio che costituiscono la “riserva iniziale” del giocatore e che sono quindi già pronti per l’uso.

Il tabellone è formato da 37 caselle circolari disposte in quattro anelli concentrici: quello più esterno (18 caselle) ha un colore beige, ad indicare il bordo della foresta, ed ogni cerchio contiene una foglia” verde; il secondo anello (12 caselle) è verde chiaro ed ogni casella contiene 2 foglie; il terzo è formato da 6 caselle contenenti tre foglie, mentre al centro c’è un singolo cerchio con quattro foglie.



Il tabellone.

Una sottile riga verde circonda la foresta disegnando un grande esagono dai vertici smussati: questi vertici, ed i lati a loro collegati, sono usati per piazzare e muovere tutto intorno la speciale plancia di colore giallo che rappresenta l’irradiazione del sole (la vedete in basso a sinistra nella foto qui sopra). La partita dura 18 turni, che costituiscono dunque TRE giri complete del sole attorno alla foresta. Lo scopo del gioco è piantare alberi all’interno del tabellone, farli crescere fino ad arrivare all’altezza massima e poi ... decidete voi: se siete degli ecologisti potrete considerare che gli alberi muoiano di vecchiaia, ma se il vostro animo è più “commerciale” potrete mettervi nei panni dei saggi boscaioli che abbattano gli alberi più grossi sostituendoli con nuove piantine per mantenere integra la foresta. In ogni caso solo togliendo dal tabellone gli alberi più alti i giocatori potranno fare dei Punti Vittoria (PV) e cercare di vincere la partita.

Il Gioco

Deciso chi sarà il Primo giocatore (le regole di Photosynthesis in realtà specificano che sia il più giovane) i partecipanti, a turno, posano un alberello “piccolo” su uno dei cerchi dell’anello esterno del tabellone: l’operazione viene seguita due volte, poi si passa al gioco vero e proprio.

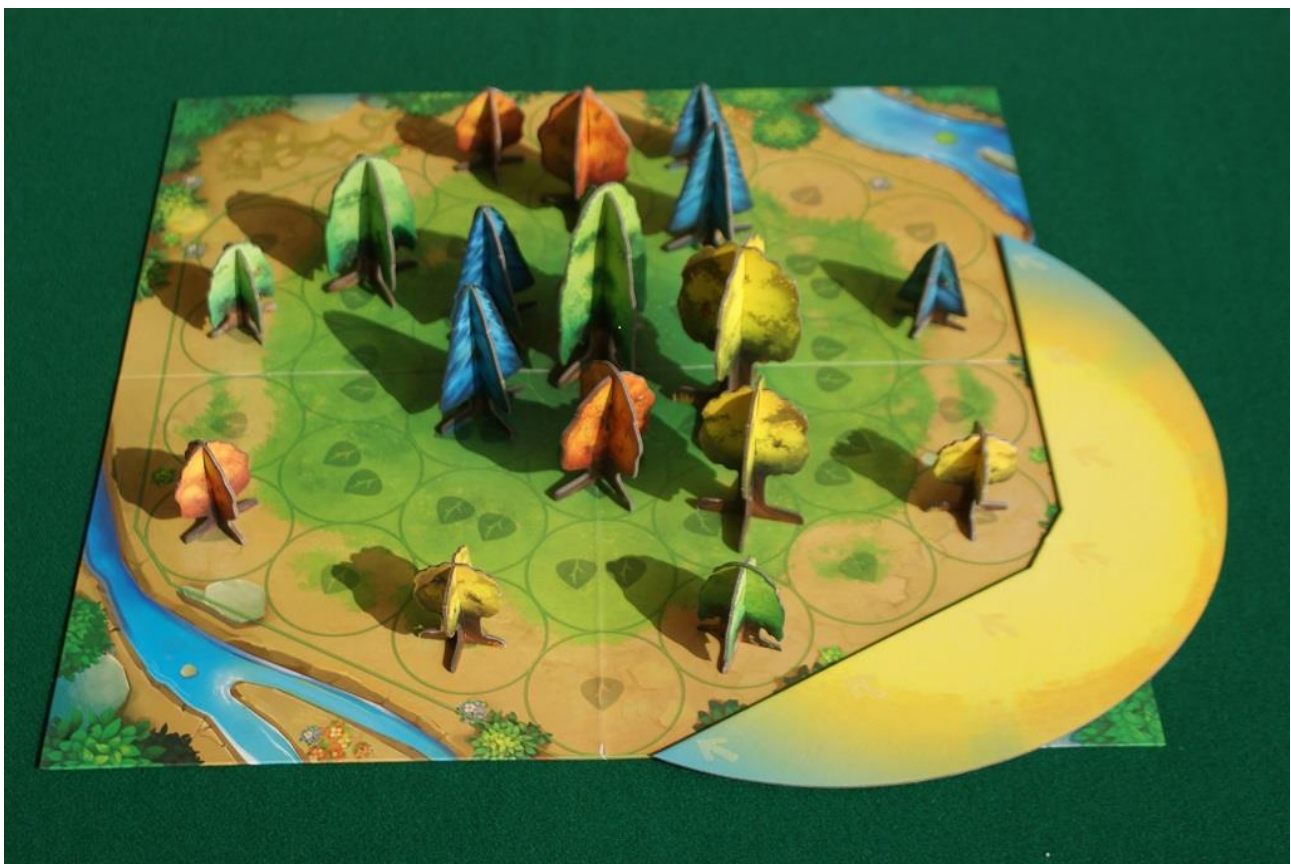
Dopo qualche partita, sarete già attanagliati dal primo dubbio strategico:

- piazzare i primi 2 alberelli abbastanza vicini cercando di marcare il territorio. E' vero che prima o poi vi farete ombra da soli, ma i vostri avversari impareranno a temere il gioco di squadra.
- piazzare gli alberi uno all'antitesi dell'altro per garantirsi un posto sole con maggiore regolarità (è proprio il caso di dirlo)

All’inizio di ogni turno, e subito dopo aver spostato la plancia del sole sul vertice successivo, tutti i giocatori calcolano quanti Punti Luce (PL) riceveranno: partendo dalla plancia e verificando la posizione degli alberi lungo il tracciato dei raggi solari, ognuno riceverà:

- 1 PL per ogni albero piccolo illuminato,
- 2 PL per i medi
- 3 PL per i grandi.

Attenzione però, perché gli alberi in ombra non riceveranno alcun PL, per cui sarà necessario controllare attentamente sul tabellone dove “cadono” le ombre. Gli alberi piccoli infatti “coprono” solo il cerchio retrostante, quelli medi ne coprono due e quelli grandi tre. Gli alberi più bassi NON coprono invece quelli più alti anche se sono nella loro zona d’ombra.



La fotosintesi applicata ad una partita.

Guardiamo ad esempio la foto qui sopra. Gli alberi piccoli in primo piano proiettano la loro ombra su caselle vuote, quindi non penalizzano nessuno. L'albero giallo "medio" dietro al verde, nel secondo anello, proietta invece la sua ombra sul retrostante medio arancione e sul medio blu, i quali in questo turno non daranno alcun PL. Subito dietro un albero grande giallo proietta la sua ombra su un verde, il quale non riceverà dunque nessun punto, così come il blu ed il verde medi dietro di esso. E' dunque il momento "magico" del giallo, ma quando il sole sarà sul lato opposto... saranno momenti grami!

Con i PL appena ricevuti i giocatori potranno eseguire una o più azioni (la fase "Ciclo vitale" dei loro alberi):

1. comprare semi o alberi dal proprio vivaio (plancia)
2. piantare un seme nella foresta
3. far crescere uno dei propri alberi

Come abbiamo visto nel set-up i giocatori hanno a disposizione inizialmente (oltre ai due alberini già piantati) 2 semi, 2 alberi piccoli ed uno medio che possono essere subito usati sul tabellone, e poiché nelle prime fasi della partita i PL disponibili sono davvero pochi normalmente la cosa migliore è cercare di piantare almeno un seme (1 PL) e trasformarlo in un albero piccolo al turno successivo (1 PL).



Da sinistra: pini, querce, tigli e aceri.

Avviso ai giocatori più smalizziati che a questo punto si staranno domandando se Photosynthesis possiede o no un sistema di Catch Up ("rimettersi al passo"). In effetti il meccanismo dei punti luce sembrerebbe "spietato": se un giocatore gioca meglio di un altro avrà più punti luce da spendere al turno successivo e quindi il suo vantaggio sarebbe destinato ad aumentare. Il variare della posizione del sole impedisce a questo meccanismo di attivarsi, perlomeno nel breve periodo: turno dopo turno

le posizioni vantaggiose si spostano in altri punti del bosco/mappa offrendo ai giocatori in ritardo tutte le opportunità necessarie per tornare a dire la propria e, come abbiamo visto nell'esempio recedente con il GIALLO, ai giocatori che hanno avuto tanto in un turno di ridursi notevolmente nei successivi. In altre parole bisogna abituarsi, come in natura, ad approfittare dei momenti di abbondanza per preparare quelli magri.

Una regola importante, spesso sottovalutata nelle primissime partite, obbliga a riportare nel proprio vivaio tutto ciò che viene tolto dal tabellone centrale: se però sulla plancia non ci sono caselle libere il pezzo viene eliminato per sempre. Quindi trasformare un seme in albero o un alberino in medio al primo turno (2PL), per esempio, significa eliminare il seme o l'albero piccolo perché la plancia è ancora piena. Riteniamo dunque che in questa situazione sia molto più conveniente spendere prima 1 PL per acquistare un seme dal vivaio e poi trasformare un seme in albero rimettendo il gettone al posto appena liberato nella plancia.

L'altra regola basilare è che in ogni casella si può eseguire una sola azione: quindi se pianto un seme non posso trasformarlo in albero nello stesso turno, e se uso un albero per piantare un nuovo seme non posso poi farlo anche crescere, oppure se in una casella ho appena sostituito un albero con uno più grosso, quest'ultimo non può essere usato per seminare, ecc.

Da notare che i semi "cadono" dagli alberi già piazzati sul tabellone ad una distanza di 1-2-3 caselle a seconda dell'altezza (piccoli-medi-grandi).

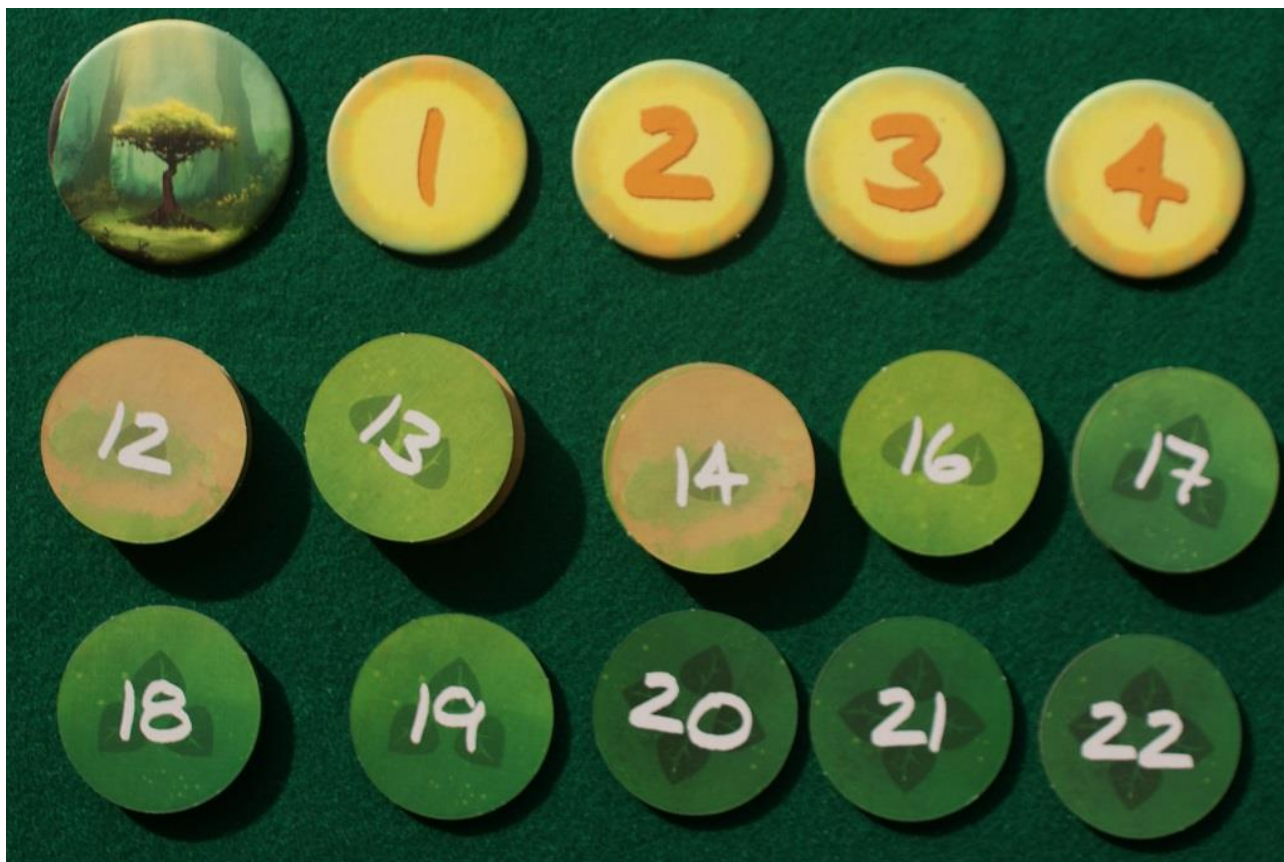
Tornando al gioco, in generale conviene quasi sempre liberare un posto nella propria plancia prima di effettuare un'azione sul tabellone che ci fa sostituire un "pezzo".



Le piante dei pini e delle querce.

Come si può vedere nella foto soprastante sulla plancia sono stampate tutte le indicazioni di cui hanno bisogno i giocatori e dopo la prima partita non sarà più necessario riferirsi al regolamento. Il costo dei singoli elementi (semi ed alberi) è indicato alla sinistra delle rispettive caselle nel vivaio e, come si vede, varia a seconda della disponibilità: per esempio 1-1-2-2 per i semi, 3-4-4 per gli alberi medi, ecc. Il costo per piantare o far crescere gli alberi è invece stampato subito sotto il vivaio (1 PL per trasformare un seme in alberino, 3 PL per trasformare un albero medio in grande, 4 PL per tagliare un albero grande, ecc.), mentre nell'ultima riga della plancia si vede la distanza di "semina" a seconda dell'altezza dell'albero.

Quando un albero raggiunge la massima altezza inizia il dilemma: tenerlo in attesa di avere anche un secondo albero “grande” (per poter incassare i suoi PL per qualche turno extra) oppure tagliarlo subito per incassare i gettoni PV con il valore più alto? Ad ogni anello concentrico è abbinata infatti una pila di gettoni con dei PV variabili. Li vedete nella foto qui sotto.



i Gettoni con i Punti Vittoria- In alto a sinistra il segnalino del primo giocatore e, al fianco, i contaturni.

Ovviamente i gettoni da 1 foglia sono quelli di valore più basso (due da 14 PV, tre da 13 PV e quattro da 12 PV), ma i punti salgono pian piano con i gettoni a due foglie (13-13-14-14-16-16-17), a tre foglie (17-17-18-18-19) ed a quattro foglie (20-21-22). All’inizio della partita si formano quattro pile (una per tipo) con i valori in ordine decrescente dal più alto al più basso: in altre parole il primo che taglia un albero su una casella a tre foglie guadagna 19 PV, il secondo 18, ecc.

Il gioco procede in questo modo per 18 turni, al termine dei quali tutti i giocatori fanno la somma dei PV stampati sui gettoni da loro conquistati e la vittoria viene assegnata a chi ha il totale più alto. In caso di pareggio (e questo è successo più spesso del previsto, per lo meno nei nostri test) si assegna la vittoria a chi ha più caselle occupate sul tabellone, altrimenti la vittoria sarà considerata un ex-aequo.

Qualche considerazione finale

Photosynthesis non ha alcun meccanismo di compensazione in base al numero dei partecipanti. Il gioco viene proposto per 2-4 partecipanti ma dalle prove che abbiamo fatto risulta che, anche se “scala” bene con qualsiasi numero di giocatori, con

- 2 partecipanti diventa una specie di partita a scacchi (“se io faccio, lui allora fa...”). La situazione è fortemente mitigata dalle regole avanzate che vi consigliamo di utilizzare

sempre proprio per le partite faccia a faccia. Questa versione è comunque consigliata ai giocatori più manovrieri.

- 4 partecipanti gli spazi diventano claustrofobici e l'interazione diretta si acuisce al punto che talvolta si corre il rischio che mettere “in ombra” le piante degli avversari diventi il fine (del gioco) e non più soltanto un mezzo (per fare più punti degli avversari). Risulta inoltre molto più difficile prevedere le mosse degli avversari e quindi si trasforma Photosynthesis in un gioco meno strategico ma molto più tattico dove l'intuizione scavalca l'analisi.

Riteniamo quindi che il gioco a tre sia quello che dia qualcosina di più, sia dal punto di vista “tattico” che da quello “competitivo”.



I semi ed i segnalini per il conteggio dei Punti Luce.

Ed ecco allora che piantare semi nella prima fase del gioco serve soprattutto a mettere un piede nelle caselle più importanti (quelle da 3 o 4 foglie) le quali, in prospettiva, daranno più PV, ma ci si espone contemporaneamente al rischio che gli avversari piantino più alberi e possano così ottenere molti PL ad ogni turno, prendendo il largo.

Una delle “aperture” più utilizzate nei nostri test è stata quella di utilizzare i 2 PL iniziali per trasformare un albero piccolo in medio (eliminando quindi il piccolo, visto che sul vivaio non ci sono posti liberi), mossa seguita nel turno successivo dall’acquisto di un seme (1 PL), da piantare immediatamente in una casella da 3 foglie usando l’albero medio (1 PL), mentre un secondo seme verrebbe piantato in una casella da 2 foglie (1 PL) usando l’altro albero.

Le critiche maggiori dei nostri play tester sono andate al fatto che esiste una sola casella con 4 foglie: infatti il primo che la raggiunge può, se vuole, tenerla bloccata fino al termine della partita anche solo con un seme, impedendo di fatto che i gettoni col maggior punteggio vengano assegnati. Naturalmente il giocatore cercherà poi, pian piano, di far crescere un albero grande in questa casella tagliandolo solo all’ultimo turno per ottenere 22 PV.

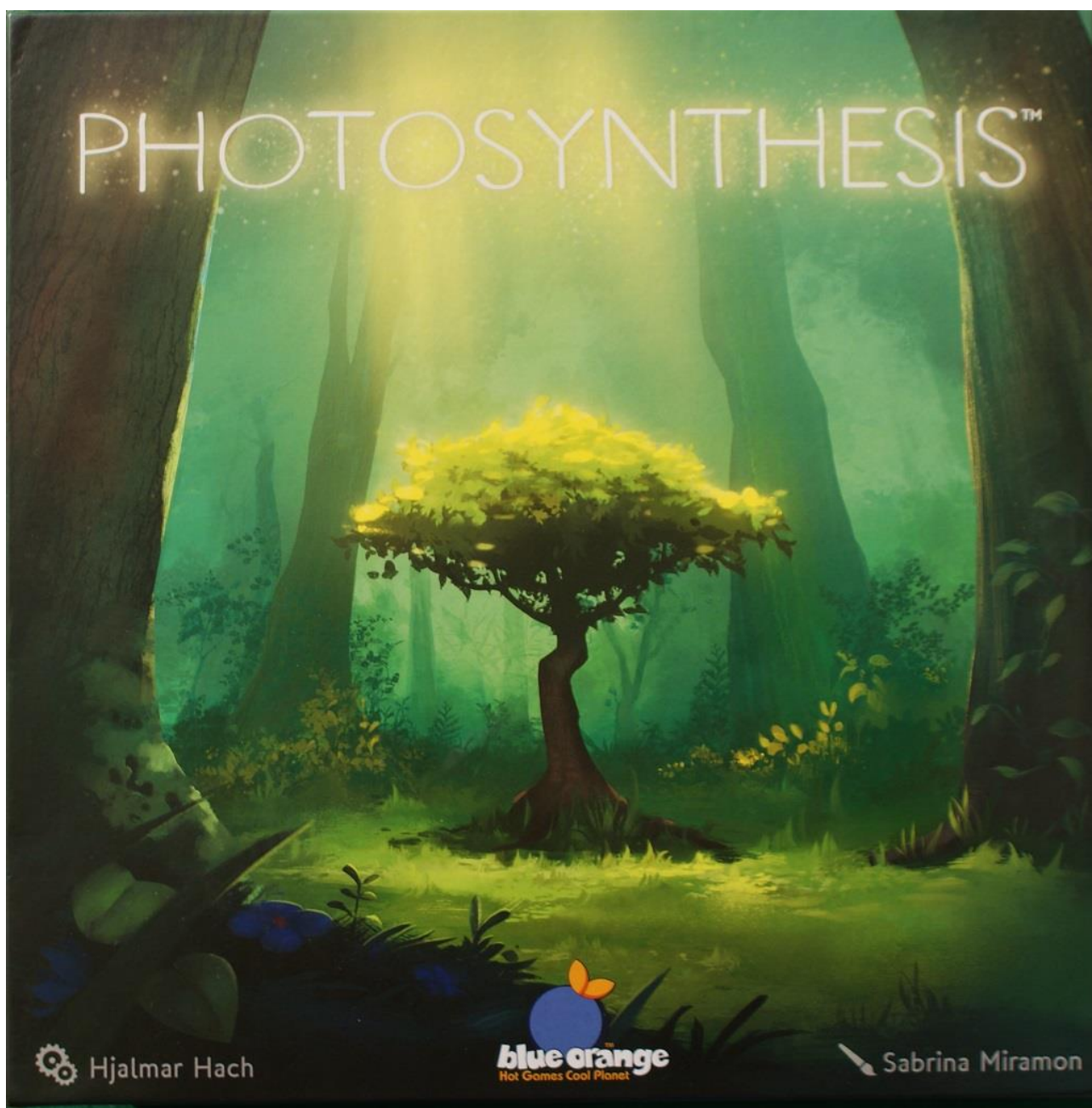
Se è vero che questa strategia ha effettivamente dato la vittoria ai giocatori che la provavano nelle prime due partite è altrettanto vero che si è trovata quasi subito la contromisura che consiste, ovviamente, nel tagliare un albero in più del giocatore al centro, annullando di fatto l’handicap (tenere un albero grande al centro infatti impedisce di fare molti tagli perché ne resta uno solo a disposizione).

Esiste anche un’opzione per il “Gioco avanzato”, come scrivevamo più sopra: queste regole impediscono di piantare semi o far crescere alberi in zone coperte dall’ombra di altre piante. Consigliamo queste regole solo ai giocatori esperti e soprattutto nel gioco a DUE perché esse modificano sensibilmente il gioco: la casella centrale da quattro foglie infatti raramente riuscirà ad avere un albero grande, coperta com’è per tutta la partita da altri alberi e le caselle da due e tre foglie diventeranno il centro della competizione perché sono più facilmente esposte ai raggi solari.

La seconda regola (opzionale) permette di aggiungere altri 6 turni (una rivoluzione completa del tabellone) e consigliamo di usarla insieme alla precedente per rendere il gioco un po' meno "teso". Abbiamo avuto il piacere di incontrare l'autore a Lucca e di discutere con lui questi punti, e sostanzialmente si è mostrato d'accordo su queste considerazioni.

Photosynthesis, come tanti altri giochi astratti che richiedono un certo impegno (questo in fondo è... ...) per dare il meglio di sé ha bisogno di giocatori con capacità più o meno simili. I giocatori esperti troveranno pane per i loro denti, soprattutto con le regole avanzate, e i bambini troveranno piacevole piantare e far crescere gli alberi. Proprio per questa ragione, la scatola indica l'età minima negli 8 anni e questa indicazione ci sembra corretta a patto che tutti i partecipanti interpretino adeguatamente il gioco.

Si ringrazia Oliphante srl per avere messo a disposizione la copia di valutazione del gioco".



La scatola di Photosynthesis.