

BUNNY KINGDOM

Il mio regno per una carota!



Introduzione

Questa volta vogliamo dedicarci al gioco da tavolo BUNNY KINGDOM, distribuito in Italia da Mancalamaro, adatto a 2-4 giocatori di età da 12 anni in su e con una durata variabile da 40 a 60 minuti.

Vedendo l'illustrazione sulla scatola, che raffigura un castello medievale preso d'assedio da dei conigli antropomorfi in armatura o a cavallo, forse i giocatori più esperti sarebbero tentati di... passare oltre: poi il nome dell'autore (Richard Garfield, di cui ricordiamo, fra gli altri, giochi come Android: Netrunner, Great Dalmuti, King of Tokyo, Roborally e soprattutto Magic: the Gathering) costringe tutti a soffermarsi e ad esaminare meglio il contenuto. Così spesso finisce che tutti quei coniglietti di plastica colorata (chissà perché hanno scelto proprio dei conigli...), le miniature di castelli e torri, le carte illustrate con una grafica allegra e fumettistica improvvisamente fanno venire una gran voglia di sedersi al tavolo e provarlo anche ai vecchi frequentatori dei tavoli da boardgame.

Bunny Kingdom eredita molte caratteristiche del gioco "astratto": utilizza un mazzo di ben 182 carte gestito tramite una meccanica consolidatissima (draft) che permette di spedire i nostri conigli alla conquista di una Contea e di farci passare un'oretta (scarsa) di piacevole divertimento.

Non si tratta però di un gioco per tutti: è vero che l'età minima consigliata sulla scatola (14 anni) ci sembra eccessiva e per questo abbiamo preferito portarla a 12, ma in realtà ci vogliono colpo d'occhio (al momento di scegliere le carte durante il draft, soprattutto in base a quanto sta succedendo sul tabellone), pazienza (prima o poi arriveranno anche le carte che ci servono) ed un po' di lungimiranza (nelle costruzioni).



I Componenti.

I componenti di Bunny Kingdom

Per quanto riguarda i componenti nulla da dire: sono tutti di buona fattura, graficamente ben resi e robusti quanto basta. Le carte si utilizzeranno molto ma sono state realizzate in cartoncino abbastanza spesso: se però volete davvero preservare al meglio il vostro gioco potete anche fare un piccolo... mutuo per acquistare le 182 bustine trasparenti di protezione (e buon divertimento per infilarle tutte!).

Scherzi a parte: la scatola (solita forma quadrata standard) viene fornita già completa di divisori di cartone per stivare i 144 conigli di plastica colorata (36 per giocatore), le 39 miniature di plastica grigia che rappresentano le città fortificate (complete di 1-2-3 torri), le 26 tessere speciali da defustellare (che rappresentano altri edifici speciali) e le 182 vivacissime carte "Esplorazione" (63x88 mm). Sopra ai divisori trovano posto il regolamento in italiano ed il tabellone (450x556 mm) che mostra una mappa suddivisa in 10x10 caselle con diversi terreni: città, prati, campi di carote, boschi, montagne, laghi e mare. Ogni casella viene identificata da una lettera (A-J) e da un numero (1-10). A fianco della mappa c'è inoltre una tabella segnapunti. Dopo qualche partita magari qualcuno potrebbe chiedersi perché il tabellone non è stato realizzato con due "mappe" diverse avanti e retro, tanto per variare un po' le partite. Sarebbe un ottimo appunto se non dovessimo ammettere che il flusso sempre diverso delle carte garantisce già grande longevità: ogni partita fatta durante i nostri play test è sempre stata molto diversa dalla precedente.

Preparazione (Set-Up)

Preparare Bunny Kingdom è piuttosto semplice, soprattutto se si ha avuto l'accortezza di riporre tutti i componenti in tanti sacchetti separati al termine della partita precedente: basta dunque aprire il tabellone, posarlo al centro del tavolo, dare ad ognuno i suoi coniglietti e distribuire 10 carte a tutti i partecipanti (12 se si gioca solo in due).



Le carte Esplorazione standard: ognuna di esse è abbinata ad una ed una sola casella sul tabellone.

Prima di partire però è bene fare conoscenza con le carte da gioco, iniziando da quelle standard, ognuna delle quali individua esattamente una delle 100 caselle del tabellone. Nella foto qui sopra, per esempio, vediamo che la prima carta in alto a sinistra rappresenta una casella BOSCO, ed esattamente quella che ha le coordinate A-1. Se decideremo di usarla dovremo piazzare su di esso uno dei nostri conigli. La seconda carta è evidentemente una zona di mare e la terza un campo coltivato (a carote naturalmente). La quarta individua una casella di pianura e la quinta di montagna. L'ultima in basso a destra invece indica una città della mappa (coordinate C1) e permette al giocatore di posare in campo, in quella casella, la miniatura di una città con una torre (il numero "1" dentro lo scudetto indica infatti quante torri ha quel forte) insieme ad un coniglio.

Oltre a queste ci sono poi un'ottantina di altre carte "speciali" di cui parleremo in seguito.

Il Gioco

Ogni turno consiste di TRE fasi:

1. Esplorazione: durante questa fase si distribuiscono 10 carte ad ogni giocatore (12 se si gioca in due) e si eseguono il draft e la posa dei conigli. Essa è composta da 5 "mani" (round), ed in ogni mano si giocano due carte.
2. Costruzione: a fine turno vengono posati in campo tutti gli edifici, città incluse, che sono stati collezionati.
3. Raccolto: infine si calcolano i Punti Vittoria guadagnati con le proprie Contee.

I giocatori guardano dunque le 10 carte ricevute ad inizio turno e verificano non solo quelle con le coordinate, utili per mettere i conigli in campo, ma anche quelle “speciali” che potrebbero essere utili in seguito. Ovviamente ci sarà sempre qualche carta che non vorremmo assolutamente passare al vicino perché potrebbe usarla a nostro danno o perché, sulla mappa, è tanto utile, ma questo è l’eterno dilemma del “draft”: quali carte tenere in mano e quali passare avanti? Una volta presa la decisione ogni giocatore posa davanti a sé le DUE carte scelte e mette le altre alla sua sinistra (primo e terzo turno) o destra (secondo e quarto).

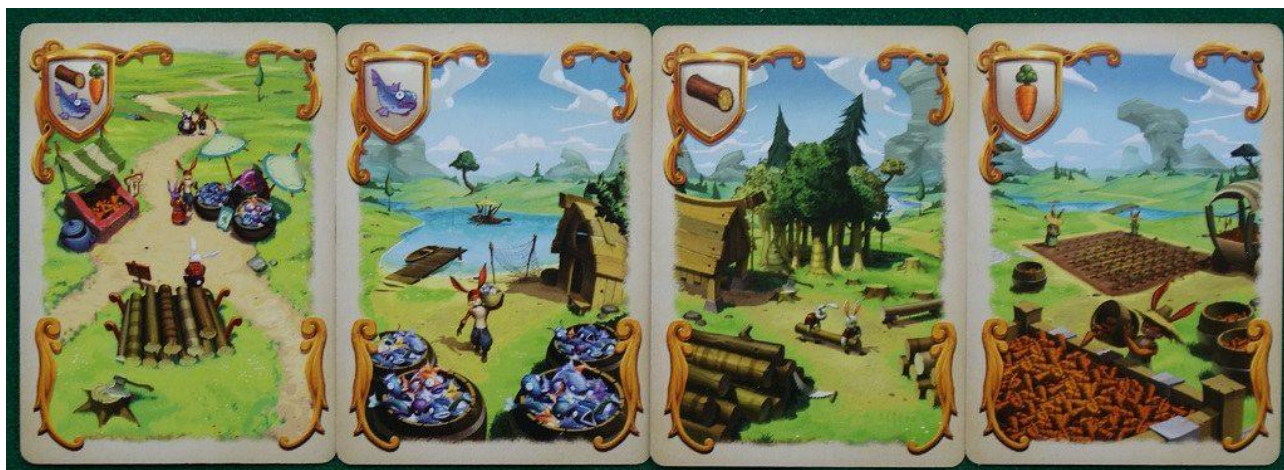


Le carte edificio generiche: esse non individuano una città ben precisa ma permettono di costruire fortezze da 1-2-3 torri in un territorio già controllato da un proprio coniglio. A destra una delle Torri celesti di cui si parla nella recensione.

Poi, tutti insieme, i giocatori scoprono le carte e piazzano i loro coniglietti nelle caselle indicate: se una o entrambe le carte sono “speciali” (nel gioco vengono chiamate carte “pergamena” perché i disegni sono su un rotolo di carta) i possessori non le rivelano, anzi, le posano in un mazzetto coperto di fianco a loro e saranno conteggiate solo a fine partita.

Poi si prendono le carte ricevute dal vicino se ne scelgono altre due, si passano le altre, si piazzano altri conigli (o edifici), ecc.

Lo scopo del gioco è quello di creare delle “Contee” sul tabellone, ovvero delle aree contenenti il maggior numero di caselle adiacenti (orizzontalmente e verticalmente) controllate dai propri conigli e contenenti non soltanto delle città, ma anche delle zone “produttive”: campi di carote, boschi e zone di pesca. Per rendere queste Contee ancora più importanti sono state inserite nel mazzo anche delle carte senza coordinate (ma con degli edifici) che i giocatori mettono in riserva, piazzandovi sopra un segnalino del tipo indicato dalle carte (vedi anche la foto sottostante), e che si attivano alla fine del turno.



Le carte per le zone produttive: la prima a sinistra è un jolly e vale come zona produttiva a scelta del giocatore.

Quando vengono giocate le ultime due carte di ogni mano si procede ad un conteggio parziale, verificando la “potenza” di ogni Contea, calcolata moltiplicando il numero delle torri presenti per il numero delle risorse “diverse” esistenti al suo interno. Per fare un esempio, se una Contea ha tre torri e due risorse diverse (carote e pesce, sempre per ipotesi) il punteggio che otterremo è di $3 \times 2 = 6$ Punti Vittoria (PV). Se mancano le torri o se non ci sono zone produttive la Contea ha naturalmente valore ZERO.

Per aumentare le possibilità di fare punti aggiungendo risorse “non standard” esiste un’altra categoria di carte chiamata “Edifici di Lusso”: essi sono caratterizzati da uno scudetto a fondo nero e rappresentano la produzione di beni preziosi. Le vediamo nella foto qui sotto, e sono (da sinistra a destra e dall’alto in basso): coltivazioni di funghi (nei boschi), spezie (campi), perle (mare), rame, ferro, oro e pietre preziose (nelle montagne).



Le carte “Produzioni di lusso”: ognuna di esse dà diritto a prendere l’apposita tessera e a piazzarla nel territorio indicato, bosco, coltivazione, mare o (tutte quelle della seconda riga) in montagna.

Si tratta di “pezzi unici” e ovviamente ogni edificio di lusso contribuisce ad aumentare la quota di terreni produttivi in ogni singola Contea. Le carte produttive e quelle degli edifici vengono giocate e scoperte regolarmente, con i giocatori che subito cercano le relative tessere “edificio” e le posano su di esse. A fine turno si deciderà dove mettere i nuovi edifici, ma naturalmente bisogna avere l'accortezza di scegliere carte che possono essere usate su territori di cui si ha già il possesso.

E, cosa ancora più importante, queste caselle è bene che facciano già parte di una Contea, per cui all'inizio della partita è meglio non scegliere caselle circondate da conigli nemici perché piazzare un edificio speciale in una casella isolata sarebbe davvero inutile. Beh, a dire il vero non proprio del tutto inutile perché il vostro avversario schiumerà di rabbia quando vi vedrà piazzare sulla mappa un vostro coniglio in un punto per lui indispensabile: quel coniglio non frutterà a fine partita alcun punto vittoria, ma per vedere la smorfia sulla faccia del vostro avversario vale sempre la pena di spendere quella carta!



Le carte “Scorte” ed “Accampamento”. Vedere il testo per le informazioni sul loro uso.

Ci sono infine due tipi di carte “Speciali” il cui uso è immediato e specifico: la prima (Scorte) permette di pescare dal mazzo due carte e di giocarle subito. La seconda (Accampamento) permette invece di prendere una delle sei tessere “accampamento” e piazzarla, insieme ad un coniglio del proprio colore, in una “qualsiasi” casella vuota del tabellone: si tratta di una mossa molto potente perché potrebbe permettere l'unione di due gruppi di tessere per formare una Contea molto più grande e quindi di maggior valore. Tuttavia è bene precisare subito che se un giocatore riceve in seguito una carta con le coordinate che corrispondono a quelle di un accampamento quest'ultimo verrà eliminato e la casella passerà al nuovo proprietario.



Le carte Pergamena, veri e propri obiettivi di fine partita.

Al termine del quarto turno la partita finisce e, fatti i soliti calcoli per i PV, si scoprono finalmente le carte “pergamena” che ogni giocatore ha accumulato: ce ne sono in totale 29 e si presentano come quelle della foto qui sopra: ognuna di esse ha un nome ed assegna un numero di PV (le carote) alle condizioni indicate. Per esempio il Borgomastro (prima carta in alto a sinistra) assegna 1 PV per ogni città controllata sulla mappa, il Pescatore assegna 1 PV per ogni casella che produce pesce, Il Mercante invece regala ben 3 PV per ogni risorsa di lusso sui propri territori, ecc. Alcune di queste carte danno invece PV in base al possesso di altre carte: per esempio il Burocrate (seconda carta in alto da sinistra) assegna 1 PV per ogni carta Pergamena, carte Tesoro incluse, ecc.

Le carte Tesoro (8 in totale nel mazzo) sono carte bonus che assegnano un certo numero di PV (da 1 a 6) semplicemente per il loro possesso. Le vedete nella foto sottostante.



Le carte Tesoro.

Ovviamente chi ottiene il punteggio più alto vince la partita, diventa Re di Bunny Kingdom e probabilmente riceverà un paio di “conigliette” (o coniglietti) per festeggiare in buona compagnia la sua vittoria.

Qualche considerazione finale

Quando ci si siede al tavolo di Bunny Kingdom per la prima volta e si apprende dalla spiegazione delle regole il meccanismo di base del gioco si pensa subito che la “fortuna” debba avere un impatto piuttosto pesante, soprattutto nell’ottenere le carte giuste al momento giusto: istintivamente si va dunque a caccia delle carte Esplorazione più convenienti per cercare di arrivare a formare un paio di Contee fin dai primi turni e cominciare così a fare punti. Poi, dopo un paio di partite, ci si rende conto che, se è effettivamente importante creare delle Contee solide ed abbastanza estese, tuttavia è ancora più importante essere molto selettivi nella scelta degli edifici e delle carte produttive.

Avere due campi di carote nella stessa Contea, per esempio, non serve a niente perché quando si passerà ai calcoli dei PV ne conterà solo uno. Quindi fin dall’inizio è meglio puntare ad avere territori diversi nella propria Contea oppure ad acquistare gli edifici speciali o di lusso che sono in un unico esemplare, e se li lasciamo passare durante il draft quasi certamente non torneranno più indietro. Inoltre una Contea senza torri non vale nulla, anche se possiede 5-6 territori produttivi, quindi se ci capita qualche carte città è meglio tenercela stretta e poi utilizzarla al meglio alla fine del turno.



Una partita arrivata quasi alla conclusione.

Costruire due Contee abbastanza vicine fra loro potrebbe essere molto conveniente, soprattutto se ognuna di esse contiene qualche città e dei territori produttivi diversi: con un pizzico di fortuna, o con l'utilizzo di un "accampamento", potrebbe essere infatti possibile collegarle fra loro e quindi vedere il proprio segnalino dei PV schizzare in avanti rapidamente. Da questa considerazione si può dedurre che nel primo turno conviene cercare di controllare territori (caselle) un po' sparsi ma non troppo lontani fra loro, sperando poi di consolidare le proprie conquiste unendo in seguito fra loro alcune di queste caselle.

Gli edifici speciali o di lusso, lo abbiamo ripetuto più volte, sono uno dei bersagli più importanti durante la partita. Li vedete nella foto sottostante.



Le tessere "edificio": la loro forma è stata studiata apposta per essere piazzati in una qualsiasi casella. Quelli con gli scudetti neri sono gli edifici di lusso.

Quando un giocatore rivela una carta “edificio” prende la tessera corrispondente e la piazza su quella carta. Alla fine del turno dovrà decidere in quale dei suoi territori aggiungere la costruzione: la forma particolare di queste tessere (un triangolo scavato da un semicerchio nel mezzo) permette infatti di piazzarle su una casella qualsiasi sotto il proprio controllo, lasciando comunque vedere il territorio sottostante, mentre il semicerchio accoglie perfettamente il coniglio presente in quella casella.

Dato il numero delle carte del mazzo e la quantità da distribuire ad ogni turno è praticamente certo che almeno una ventina di esse non verrà assegnata ma resterà nel mazzo della riserva: quindi non è mai sicuro che tutte le caselle del tabellone siano disponibili in una partita, e questo ovviamente rende il gioco meno “calcolabile”. Bisogna dunque approfittare di ogni buona “mano” per aggiungere qualcosa di importante, anche se, come in ogni altro gioco che usa il draft, spesso ci piangerà il cuore nel dover passare al vicino una carta interessante. Vi ricordo tuttavia che, poiché le carte in mano ad inizio turno sono 10, due di esse torneranno inevitabilmente da noi: quindi se vi accorgete che una carta non sarebbe di nessuna utilità agli avversari potete anche “bluffare” un po’ e lasciarla passare, sperando che sia rifiutata e torni indietro nell’ultimo round del turno.



Dettaglio dei tre tipi di fortezze che saranno utilizzate nella partita.

Nella scatola di Bunny Kingdom ci sono 39 miniature di fortezze, ma solo 3 di esse hanno TRE torri, mentre ce ne sono disponibili 9 da DUE torri e 27 da UNA sola. Di queste ultime ben 18 verranno automaticamente posizionate in una casella di città ben precisa (come indicato dalle coordinate sulle carte corrispondenti), mentre soltanto 9 saranno a libera scelta. Inutile sottolineare che in una prima fase sarebbe meglio mirare soprattutto al possesso di una delle tre più forti o ad un paio di quelle da due torri, soprattutto se potranno essere piazzate in una Contea già formata e che si pensa possa diventare abbastanza vasta. In questo modo si potrà cominciare a far muovere il segnalino dei PV fin da subito, ben sapendo però che il grosso dell’avanzamento avverrà dal terzo turno in poi. Quindi è dal secondo in poi che si potrà pensare a consolidare le Contee aggiungendo le fortezze più piccole.



La parata dei coniglietti.

Naturalmente una grossa "fetta" del punteggio finale verrà assegnata con le carte Pergamena e, in misura minore, con i Tesori. Nel corso della partita avremo l'opportunità di collezionarne almeno una dozzina, sia per libera scelta durante il draft, sia perché alcune di esse, poco interessanti per gli avversari, ci torneranno indietro nell'ultimo round di ogni turno. Difficilmente riusciremo a sfruttarle davvero tutte, tuttavia dare un'occhiata ogni tanto a quelle che abbiamo già accantonato ci permetterà di scegliere meglio le carte dei prossimi round. Nulla dovrebbe essere sprecato a Bunny Kingdom perché spesso la vittoria finale verrà assegnata con un vantaggio di una manciata di PV.

Da quanto detto risulterà ora più chiaro perché siamo effettivamente convinti che il gioco non è adatto ai giocatori più giovani o inesperti: ci sono infatti troppe variabili perché sia possibile giocare competitivamente contro avversari più esperti. Tuttavia alcune prove ci hanno convinto che anche i giovanissimi da 12 anni in su, dopo un paio di partite, siano perfettamente in grado di capire il gioco e di sfruttare al massimo tutte le opportunità.

Quindi ci sentiamo di affermare che il buon Richard "ha colpito ancora", come abbiamo sentito dire ad un giocatore dopo la sua prima partita. E noi condividiamo in pieno il suo parere.

Infine teniamo a ringraziare [Mancalamaro](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.



La scatola di Bunny Kingdom.