

EVERDELL

La bucolica vita degli animaletti antropomorfi



Introduzione

Everdell, edito da **Starling Games** (e localizzato da **Asmodee Italia**) e dedicato a **1-4 giocatori** di età superiore ai **12 anni**, per una durata di un'oretta circa, entra nell'arena dei giochi in cui i protagonisti sono degli animaletti “antropomorfi” ma contrariamente a [La legge di Root](#) (per citare uno dei più noti, che abbiamo già recensito) qui l'atmosfera è e resta bucolica.

Nella vallata di Everdell i nostri protagonisti hanno infatti trovato il territorio adatto per fondare e costruire delle nuove città ed è proprio questo il compito che hanno i giocatori, e per farlo utilizzano due tipi di carte: personaggi ed edifici.

Il risultato è molto piacevole alla vista ed al... tatto (le bacche di lattice, per esempio, sono davvero realistiche) ed i partecipanti ben presto si immedesimano nella parte dei costruttori della loro città.



I Componenti.

Unboxing

Come abbiamo anticipato la cura dell'estetica del gioco è davvero molto elevata: il tabellone, di una forma circolare e con disegni molto realistici, viene completato dall'albero "eterno" (un albero in 3D, alto circa 30 cm e formato da 5 pezzi da de-fustellare ed incastrare fra loro) che ha una funzione meramente "scenica", visto che il suo utilizzo reale è praticamente nullo (deve sostenere quattro carte "evento" ed i lavoratori dei turni a venire) al punto che dopo un paio di partite noi lo abbiamo... lasciato nella scatola a causa dei problemi di montaggio: le punte dei tronchi infatti passano di misura nei fori della "chioma" e possono slabbrarsi, complicando il loro inserimento nelle partite successive. (Vi suggeriamo dunque di proteggerli con colla rapida, prima del loro utilizzo nella vostra partita d'esordio, in modo da renderli più duri e compatti).

Il paesaggio viene completato con alcune tessere "evento base" e con le risorse del gioco: rametti (di plastica marrone), resina (plastica gialla traslucida), ciottoli (plastica grigia e lucida) e bacche (di gomma violacea).



Alcune carte.

Ma il vero cuore di **Everdell** sono le 128 carte “animali” e “costruzioni” (ne vedete un esempio nella foto qui sopra) disegnate davvero in maniera molto realistica, anche se il testo che ne spiega l’uso è scritto in caratteri un po’ troppo piccoli... per chi non ha più gli occhi buoni come, ahimè, chi scrive. Basta però tenere gli occhiali a portata di mano e non ci saranno problemi.

Sulle carte, come avrete sicuramente già notato, sono indicati il costo di acquisto (in risorse: icone in alto a sinistra), il valore in Punti Vittoria (PV, nel disco giallo in basso a destra) e l’azione specifica garantita da quella carta al momento dell’acquisto o nelle successive attivazioni.

Nell’angolo in basso a destra degli “edifici” appare inoltre un dischetto con l’immagine di un animale ad indicare che il possesso di quell’edificio permette l’acquisto gratuito di quella creatura se e quando sarà disponibile: ed infatti in alto a sinistra di ogni carta “animale” vedete una freccia marrone che indica con quale edificio l’animale può essere preso senza pagare risorse.

Completano la dotazione altre carte evento (più piccole), una manciata di gettoni PV e di segnalini “occupato” oltre ad un dado D8 di plastica nera per il gioco in solitario. Tutti i materiali sono di ottima fattura (incastro a parte) e le carte sono davvero magnifiche da vedere e da usare.



Set-up.

Preparazione (Set-Up)

La sistemazione iniziale del tavolo è forse la parte più... sontuosa di **Everdell**, nel senso che il risultato finale è davvero molto coreografico: ogni volta che abbiamo preparato un tavolo al club o in qualche manifestazione locale immancabilmente parecchi altri giocatori si sono soffermati a guardare il tabellone ovale e soprattutto l'albero "eterno". Addirittura in un paio di occasioni gli amici che desideravano fare una partita si sono limitati a chiederci "porta quel gioco con l'alberone in rilievo", quindi non ci resta che sottolineare che la scelta dell'editore è stata davvero vincente.

Tornando al gioco, dopo aver piazzato l'albero "eterno" nella parte alta del tabellone dobbiamo completarlo con quattro carte "evento" (nella parte bassa della chioma) e quattro miniature aggiuntive per giocatore: 1 per la primavera, 1 per l'estate e 2 per l'autunno. Nella fotografia qui sotto potete vedere il dettaglio di questi "abitanti": topi, ricci, tartarughe e scoiattoli.



Dettaglio degli animaletti, con il dado per il gioco in solitario.

I giocatori cominciano la partita con due animaletti ciascuno e con delle carte in mano (5 al primo, 6 al secondo, 7 al terzo e 8 al quarto). Ognuno dovrà lasciare libero davanti a sé lo spazio per collocare una griglia di 3x5 carte che formeranno la città da costruire.

Il tavolo viene infine completato aggiungendo le quattro tessere “evento base” attorno all’albero “eterno” (subito al di là del fiume), i quattro tipi di risorse negli spazi a loro riservati, 3-4 carte “foresta” (che sono in pratica, come vedremo, delle “azioni” aggiuntive) e 8 carte (scoperte) sul prato al centro del tabellone

Il Gioco

La meccanica utilizzata in **Everdell** è quella del “piazzamento lavoratori (che in realtà qui diventa “piazzamento animaletti”), con i quali si possono acquisire le risorse utilizzate in seguito per l’acquisto delle carte necessarie a costruire la nostra città.

Al suo turno ogni giocatore ha la scelta fra tre azioni: piazzare un animaletto, giocare una carta dalla propria mano, passare (o, come dicono le regole, “prepararsi per la nuova stagione”).

I nostri animaletti vengono in pratica utilizzati per occupare un “luogo” del tabellone ed alcune di queste postazioni accolgono un solo pezzo (quindi chi arriva per primo le blocca), mentre altre sono aperte a tutti; vediamo il loro uso:

1. **Risorse:** vengono prese da 8 spazi lungo il sentiero che fiancheggia il fiume: quattro (i più “forti”) sono ad uso singolo e quattro possono essere occupati da più giocatori. Offrono 1-3 risorse oppure un misto di risorse e carte;



Alcune carte “Foresta”.

2. **Carte Foresta:** ce ne sono 3 o 4 in campo (secondo il numero dei giocatori) e vengono prelevate a caso da un apposito mazzetto di 11 carte per offrire più varietà alle partite. Esse offrono generalmente più cose dei luoghi sul sentiero ed ognuna di esse ha 2 postazioni singole (ma solo se si gioca in quattro);
3. **Carte destinazione:** sono carte già aggiunte alla propria città che hanno uno o due spazi su cui è possibile piazzare degli animaletti per ottenere, in generale, effetti importanti o PV. Spesso però gli animali non vengono recuperati a fine turno;
4. **Rifugio:** si tratta di una grande casella, aperta a tutti, che, se attivata con un animaletto, permette di scartare due carte dalla propria mano per ottenere una risorsa a scelta;
5. **Eventi:** sono costituiti dalle quattro “tessere di base” (posate a Nord del fiume, attorno all’albero “eterno”) e da quattro carte prese a caso da un mazzetto di 16 e posate sulla chioma dell’albero. Per acquisirle bisogna soddisfare tutti i requisiti richiesti e mandare un animaletto ad occuparle: a quel punto l’evento si realizza (il giocatore prende e conserva la carta o la tessera ed incassa i PV relativi);



Alcune carte “Foresta”.

6. **Viaggio:** si tratta di una zona del tabellone con tre caselle singole (valore 5-4-3) ed una multipla (valore “2”) sulle quali mettere un animaletto (che non tornerà più in gioco) per guadagnare 2-5 PV se si scartano 2-5 carte dalla propria mano.

Invece di mandare i loro animaletti a caccia di risorse i giocatori possono ampliare la loro città giocando una delle carte che hanno in mano oppure una di quelle visibili sul “prato”: ci sono due categorie di carte (costruzione e animale) e due qualifiche (carte comuni o uniche) e nella propria città è possibile giocare liberamente quelle “comuni” ma solo una “unica” di ogni tipo.

Le carte “Costruzione” possono essere posate pagando il “costo” in risorse indicato sulla parte alta sinistra, mentre gli “Animali” possono essere giocati pagandone il costo in risorse, come sopra, oppure gratuitamente se si possiede già l’edificio che li genera. Così, per fare un esempio, se si possiede l’Emporio sarà possibile giocare gratis il Bottegaio, con la Fattoria si potranno usare gli Agricoltori (Marito e Moglie), con l’Ufficio Postale il Piccione Postino, ecc.

Ogni carta inoltre, di fianco al nome, ha un simbolo colorato che indica le particolarità del suo uso: il simbolo “Viaggiatore” (color bronzo) dice che quella carta si attiva una sola volta nella partita, quando viene giocata; la “Produzione” (verde) si attiva al momento della posa e nella fase “Prepararsi per la Stagione”; la “Destinazione” (rossa) si attiva se viene coperta da un animaletto; il “Governo” (blu) garantisce un bonus speciale o sconti alla carte; la “Prosperità” (viola) aggiunge PV alla fine della partita.



La città di un giocatore durante una partita.

Le carte giocate devono essere posate sul tavolo per formare una griglia di 3x5 che costituisce il villaggio di ogni singolo partecipante: nella foto qui sopra ne vedete un esempio.

Quando un giocatore ritiene di non avere più nulla da fare in un turno per mancanza di animaletti, di risorse o di carte giocabili, può “passare”, ovvero “prepararsi per la stagione successiva”: questo significa che deve ritirare dal tabellone tutti gli animaletti del suo colore ed eseguire le azioni indicate sull’albero “eterno”. In pratica si prendono i “lavoratori” disponibili per la stagione seguente (il gioco inizia in “inverno”) e si eseguono le azioni relative: in Primavera il giocatore farà produrre nuovamente tutte le carte verdi della sua città; in Estate potrà scegliere gratuitamente 2 carte dal prato per aggiungerle alla sua mano; in Autunno farà nuovamente produrre le sue carte verdi.

Una partita ad **Everdell** finisce al termine del quarto turno (Autunno): tutti sommano allora i PV ottenuti con le carte della loro città a quelli garantiti da quelle viola, ai PV degli eventi ed ai punti viaggio. Chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Ricordate che non si possono mai avere più di 8 carte in mano e che in caso di difficoltà si ha sempre la possibilità di eliminarne alcune (a coppie) nel rifugio in cambio di risorse. Quindi inutile tenere occupato spazio prezioso con carte che non potrete mai giocare o che non si combinano più con nessuna delle altre che avete nella vostra città.

Ogni villaggio può contenere al massimo 15 carte, quindi è davvero controproducente riempirlo di carte poco utili al vostro progetto: meglio rinunciare a giocare carte poco interessanti (quelle che danno un piccolo bonus una tantum, per esempio) per tenere degli spazi liberi per quando sarete

riusciti a procurarvi quelle che si combinano con altre già in mano e che danno un buon punteggio (3-4 PV).



Il tavolo da gioco al termine di una partita.

Nel turno invernale sarebbe bene giocare 2-3 carte “verdi”, se possibile, perché produrranno tre volte: al momento della posa e durante la “preparazione” dei turni di Primavera ed Autunno. In Primavera invece cercate di non riempirvi la mano con troppe carte perché il bonus di fine turno vi permetterà di pescarne due a scelta dal prato. In Estate infine sarebbe bene differenziare le carte “verdi” e provare a giocare quelle che vi daranno le risorse giuste per iniziare l’ultimo turno con un certo gruzzoletto.



Le risorse del gioco: Bacche, resina, sassolini e stecchi.

Ci sono alcune carte che, se ben “combinare”, vi permetteranno a fine partita di fare un buon numero di PV extra: se ne avete qualcuna cercate di tenerla in mano per qualche turno in modo da andare a caccia della sua “corrispondente” e solo a quel punto giocatele nel vostro villaggio. Vediamo qualche esempio:

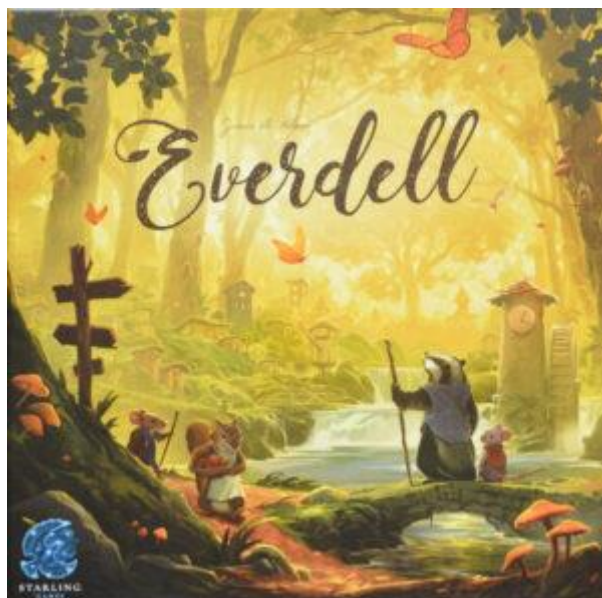
- il Monastero premette di guadagnare 4 PV se si posa un animaletto sul primo spazio e si danno due risorse ad un avversario, ma se si possiede anche il “Monaco” si attiva anche il secondo spazio e 8 PV sono un buon bottino;
- l’”Università” è una delle due carte che ti permettono di scartarne un’altra (costruzione o animale) dal tuo villaggio, quindi tenetela stretta fino al momento in cui potrebbe essere necessaria;
- la “Gru” può essere scartata dalla città per darvi uno sconto di 3 risorse se viene costruita un’altra carta, quindi se vi arriva... giocatela subito e poi sfruttatela alla prima occasione propizia (cioè quando avrete la possibilità di prendere una carta importante);
- il “Teatro” vi darà 1 PV extra per ogni Animale Unico nel villaggio a fine partita; il Re 1 PV per ogni evento base (tessere) realizzato e 2 PV per ogni evento speciale, quindi se l’avete piazzata nella vostra città andate in fretta a caccia degli eventi;
- l’Albero “eterno” vi darà 1 PV per ogni carta “viola” del vostro villaggio; ecc.

Prima di chiudere vorremmo accennare al fatto che **Everdell** può esser giocato anche “in solitario” sfidando uno scorbutico topo (Rugwort) e la sua banda di roditori: è possibile giocare un solo anno oppure impegnarsi a fondo in una “campagna” di tre anni consecutivi. Si prepara il tavolo come nel gioco a due, con l’umano che riceve 5 carte (e Rugwort nessuna) mentre due topi che occupano automaticamente le caselle “3 stecchi” e la prima carta foresta. Il gioco procede normalmente ma per ogni carta giocata si lancia il dado nero e Rugwort prende dal prato le carte indicate dal numero uscito e le divide per tipo (colore) davanti a sé. Nella fase “Prepararsi per la Stagione” i nuovi topi verranno messi sulle carte del prato (bloccandole per sempre) mentre i due iniziali si sposteranno di uno spazio (dai “tre stecchi” alle “due resine” e dalla prima alla seconda carta foresta).

Nel calcolare il punteggio finale Rugwort otterrà dei PV in base al tipo di carte ed eventi accumulati. Personalmente siamo abbastanza contrari al gioco in solitario (avendo la fortuna di poter contare su parecchie decine di soci dei club locali) ma il test effettuato con questo sistema durante le restrizioni dovute al COVID 19 è stato positivo e quindi vi consigliamo di provarlo almeno una volta.

Commento finale

Come ho già ripetuto più volte molto dello charme iniziale di **Everdell** viene dalla presentazione grafica, davvero efficace, ma dopo un paio di partite ci si accorge che anche il gioco è piuttosto interessante, soprattutto per chi ama studiare (e pazientare) per ottenere le migliori combinazioni di carte (che assegnano vantaggi immediati in risorse ed azioni o PV extra a fine partita).



La scatola.

L'unico punto un po' "debole", a nostro avviso, è il fatto che una volta costruite le 15 carte della propria città non è possibile sostituirne una o più con un'azione "mirata": a volte infatti certe carte appaiono solo molto avanti nel gioco e diventa difficile acquisirle o giocarle al meglio in combinazione con altre che si hanno in mano perché magari manca un posto in tavola.

Si può ovviamente superare questo ostacolo proponendo delle "House rules" ma l'autore del gioco, interpellato in merito, ci ha spiegato che anche lui ci aveva provato, ma l'effetto finale a volte diventava troppo potente per cui hanno escluso questa possibilità: il suo consiglio è quindi di non giocare carte poco utili e tenersi sempre 3-4 posti liberi per il gran finale.

Tutto ciò premesso riteniamo che Everdell sia un gioco interessante e divertente, consigliato soprattutto a coloro che amano i giochi di "combo".