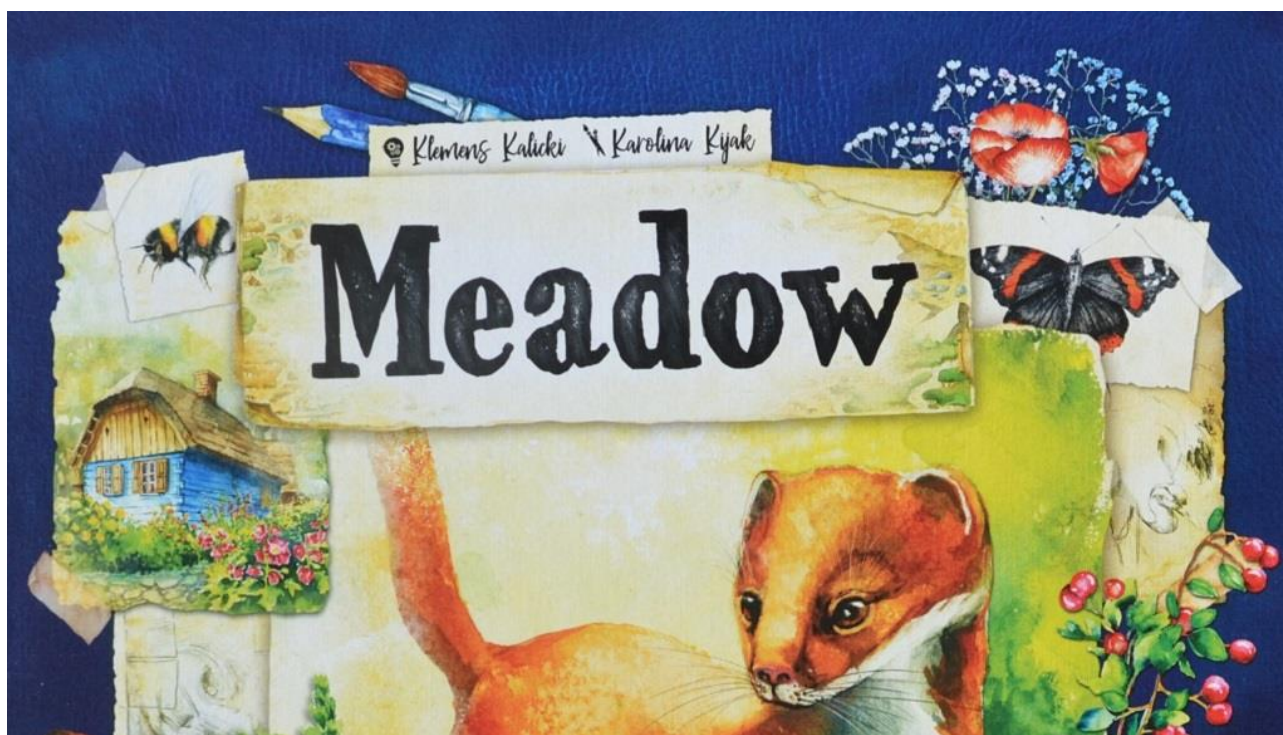


MEADOW

Passeggiare fra boschi e prati per osservare la natura.



Introduzione

Si moltiplicano sul mercato i giochi a sfondo ecologico o che ci “costringono” ad osservare meglio la natura che ci circonda e **Meadow** (edito nel nostro Paese da Asmodee Italia e dedicato a 1-4 giocatori dai 10 anni in su) fa parte di questa categoria.

In effetti per circa 90 minuti (se il tavolo è completo) i giocatori diventano degli escursionisti a passeggio nella natura: spiagge, prati, boschi vengono idealmente attraversati per osservare attentamente tutto ciò che vi cresce o vi abita (piante, insetti, animali) scoprendo anche qualche oggetto abbandonato da altri turisti che ci incaricheremo di ripulire.

Le regole sono abbastanza semplici: l'unico ostacolo è avere la piena comprensione dell'uso corretto di tutte le icone, come vedremo più avanti. Una volta compreso il meccanismo ci si può concentrare esclusivamente sulla programmazione delle proprie mosse e sulla scelta delle carte giuste da usare subito o da conservare in mano per preparare la mossa successiva.

Unboxing



I component.

Aperto la scatola di **Meadow** ci troviamo di fronte ad un tabellone con tre spazi rettangolari vuoti, quattro plance di cartone fustellato con tutti gli elementi del gioco, quattro pacchetti di carte, due plance “Falò” stampate su entrambi i lati e un segnalino di legno che indica il “viaggiatore”.

Staccate con attenzione tutte le tessere e gli altri elementi dalle fustelle, magari aiutandovi con un cutter per evitare strappi: dobbiamo per prima cosa montare i portacarte, costituiti da un corpo principale da piegare e da alcuni “fermi” (sempre di cartone) per incastrare la base e tenerla in posizione.



Un portacarte montato: notare che la base è inclinata all'indietro ed è pochi millimetri più corta delle carte per permettere una facile presa.

Vi consigliamo di utilizzare qualche goccia di colla ultrarapida per bloccare i “fermi”, e quindi rendere fisse le strutture, dato che il termoformato di plastica nera all'interno della scatola prevede quattro vaschette al cui interno possono essere piazzati i portacarte.

I materiali sono buoni e ben realizzati e il loro utilizzo non ha mai dato problemi durante le partite di prova.

Il libretto delle regole è di quelli grandi e quadrati (dunque un po' ingombrante), ma le istruzioni (in italiano) sono chiare ed illustrate con tantissimi esempi.

Un secondo libretto, chiamato “Indice delle carte”, riporta il nome di ciascun elemento raffigurato sulle carte, il suo nome scientifico e qualche curiosità sul suo habitat o sulle sue “abitudini”: è stato molto apprezzato e tutti, durante le prime partite, hanno voluto curiosare su queste pagine per saperne di più. Un'ottima idea.

Sempre all'interno della scatola sono contenute cinque piccole buste sigillate e identificate da una lettera: Y-U-W-X e Y. Esse contengono delle carte (tranquilli, non vi riveleremo nulla) ma non servono per il gioco base: potrete infatti aggiungerle a piacere in seguito, sapendo che esse sono “a tema” (Parchi Nazionali, Grandi Incontri, Animali Nascosti, Prime Avvisaglie di Primavera e Natale) e comunque faciliteranno o complicheranno un pochino il gioco perché hanno più icone... ma non diciamo altro.

Preparazione (Set-Up)



Tavolo preparato per quattro giocatori.

Dopo aver messo il tabellone di **Meadow** al centro del tavolo gli si piazza accanto la plancia “Falò” (scegliendo quella giusta in base al numero dei partecipanti), riempiendo con le tessere “obiettivo” tutti gli spazi quadrati e mettendo il segnalino “Viaggiatore” nella prima casella del percorso. Sul tabellone invece vengono predisposti i porta-carte negli appositi spazi, ognuno con il suo mazzo: “E” a destra, “W” a sinistra e “S” al centro (mentre il quarto mazzo per ora resta di riserva). Successivamente si prendono 4 carte “E” e si posano nella colonna di destra del tabellone seguite da 4 carte “W” a sinistra e 8 carte “S” nelle due colonne centrali.

I giocatori prendono le tessere “Sentiero” del colore scelto, una strada ed i tre gettoni “bonus” (numerati 2-3-4), poi, in ordine di turno, tutti scelgono una riga di carte del tabellone e una carta “N” dal mazzo di riserva per formare la loro mano di partenza:



Le carte “Terreno Iniziale”.

la riga scelta da un giocatore viene ovviamente subito rimpiazzata da altre carte perché ognuno abbia sempre la più ampia scelta.

Ogni giocatore riceve anche una carta “Terreno Iniziale”, le uniche ad avere una immagine su entrambi i lati.

Da una parte vediamo un prato (icona “erba” in basso a sinistra nella foto) ed un bruco (disegno ed icona “larva” in alto a sinistra).

Dall'altra parte è illustrato un terreno del sottobosco (icona “foglia” in basso a sinistra) con il disegno di uno scarabeo stercorario (con icona “scarabeo” in alto a sinistra).

In base alle carte ricevute il giocatore decide da che parte girare la carta, sapendo che non potrà più cambiarla in seguito.

Inizierà così a preparare il suo “spazio personale”.

Approfittiamo di questo attimo di pausa (mentre i giocatori pensano quale lato scegliere) e diamo un'occhiata più approfondita alle carte:



Alcune carte del mazzo “E”.

Le 45 carte “Terreno” del mazzo “E” di **Meadow** (ne vedete alcune qui a sinistra) sono divise in cinque tipi: erba, sottobosco (o lettiera), sabbia, palude e roccia. Il loro scopo è quello di fornire un terreno di base che resterà sempre visibile e disponibile nel corso dell’intera partita. Su questi terreni (se ne possono avere al massimo 10 in tutta la partita) verranno posate altre carte “compatibili”: ad esempio dei fiori sull’erba, delle farfalle sui fiori, ecc.

Nella parte alta di ogni carta c’è sempre una icona: 12 carte mostrano un “albero”, 11 hanno uno scarabeo, 11 una larva, 7 un batrace, 2 un fungo e le ultime due hanno 1 Fiore e 1 Bacca. Queste icone sono il cuore del gioco, come vedremo fra poco



Alcune carte del mazzo “W”.

Le 45 carte “W” sono di tre tipi: 19 mostrano un “edificio”, 13 un “paesaggio” e le ultime 13 un “oggetto”.

Le carte “Edificio” hanno a loro volta una icona (9 sono case e 10 recinzioni) e verranno usate come le “E”, mentre delle altre parleremo meglio un po’ più avanti.

Sulle carte “W” cominciano a comparire dei numeri che diventeranno alla fine del gioco dei Punti Vittoria (PV) per il giocatore che le possiede. La foto vi mostra un cottage in alto a sinistra (icona “edificio”) da 1 PV, affiancato da un “pozzo” (icona “recinzione”) da 2 PV. Sulla destra ci sono tre “paesaggi” (valore 2-2-3 PV) mentre in basso a sinistra vediamo un “oggetto” (2 PV).



Alcune carte del mazzo “S”.

Le 45 carte “S” infine sono chiamate “Osservazioni” perché comprendono una serie di illustrazioni di insetti, animali e piante (tutte diverse fra loro) con delle icone strettamente collegate.

La prima carta in alto a sinistra, per esempio, è un’upupa (la cui icona è ovviamente un “uccello”) e la freccia sotto l’icona indica quali simboli sono necessari per poterla posare in tavola (nel nostro esempio servono una larva ed uno scarabeo); quella in basso a destra è il cucciolo di un cinghiale, ancora con le classiche strisce sul dorso, e mostra l’icona di una impronta animale, e per giocarla occorre avere un “albero” nel proprio gioco; ecc.

Ci siamo un po’ dilungati sulle carte contenute nella scatola di **Meadow**, ma era necessario per procedere più speditamente in seguito, e visto che i nostri amici giocatori hanno finalmente scelto la loro carta di partenza possiamo finalmente cominciare a descrivere le regole.

Il Gioco



La “dotazione iniziale” dei giocatori.

Al suo turno ognuno deve utilizzare una tessera “Sentiero” (le vedete nella fotografia qui sopra, a forma di freccia), ed ognuna di esse è caratterizzata da un numero (da 1 a 4) nella parte a punta e da un disegno nella parte bassa. Queste tessere agiscono come i “lavoratori” di altri giochi, ma il loro utilizzo è decisamente più articolato.

Se infatti vengono utilizzate sul tabellone dovranno essere “incastrate” con la punta in uno degli spazi sagomati (ce ne sono in totale 12 su tre lati) ed il giocatore prenderà allora dalla fila o dalla colonna la carta indicata dal numero (la prima, la seconda, ecc.) per aggiungerla alla sua mano.

Subito dopo potrà giocare in tavola una carta a sua scelta fra quelle che ha in mano, verificando che le icone richieste dalla carta siano TUTTE visibili nel suo spazio personale prima della posa. Ogni carta aggiunta viene sovrapposta ad una già esistente, coprendo una delle icone appena sfruttate, che così non sarà più visibile.



Il tabellone con le tessere “Sentiero” già giocate.

Se invece il giocatore deciderà di utilizzare il “Falò” dovrà incastrare la coda della sua tessera “sentiero” in una delle cinque tracce presenti su quella plancia: in questo modo attiverà l’azione della tessera scelta (fate riferimento di nuovo alla fotografia n° 8: la descrizione che segue va da sinistra a destra):

- Prendere una qualsiasi carta dal tabellone per aggiungerla alla propria mano (ma non si può giocare alcuna carta);
- Prendere due tessere “strada” dalla riserva generale (esse sono indispensabili per posare i “paesaggi” e se ne riceve una soltanto ad inizio partita);
- Prendere 3 carte da un mazzo qualsiasi, sceglierne una (da aggiungere alla mano) e scartare le altre due sotto al mazzo;
- Giocare due carte dalla propria mano;
- L’ultima tessera è un jolly (e non sempre è disponibile): essa può essere usata come una qualsiasi delle altre quattro.



La plancia “Falò” durante una partita.

Guardando l’immagine qui sopra avrete certamente notato quei gettoni colorati attorno al fuoco: i giocatori li hanno piazzati quando, giocando un “sentiero” sulla plancia, hanno potuto dimostrare di avere ben visibili le icone di due “panchetti” adiacenti: a quel punto hanno messo un gettone (partendo dal “2” per arrivare fino al “4”) nello spazio fra quelle due icone. Vedete così un “2 rosso” fra fungo e impronta, un “4 viola” fra farfalla e bacche, ecc. Sempre nella foto, in basso, si vede una tessera “sentiero viola” posata su un tavolo: è una mossa “di riserva” che permette di giocare una carta quando tutte le postazioni del tabellone e della plancia sono già occupate.

Riassumendo: i giocatori di **Meadow** usano le loro tessere “sentiero” per acquisire nuove carte: se si tratta di “Terreni” vengono allineati uno accanto all’altro (fino ad un massimo di 10); mentre tutte le altre devono essere sovrapposte alle carte già esistenti, purché possano essere “pagate” con le icone da loro richieste e ben visibili nello spazio personale.



Esempio di carte "Osservazione".

Per fare un esempio la carta a sinistra nella foto qui a sinistra potrà essere giocata solo se si possiede un fungo fra le proprie icone "scoperte".

Verrà allora sovrapposta ad una delle carte con il fungo che naturalmente scomparirà per lasciare il posto al batrace, e il giocatore guadagnerà 2 PV a fine partita.

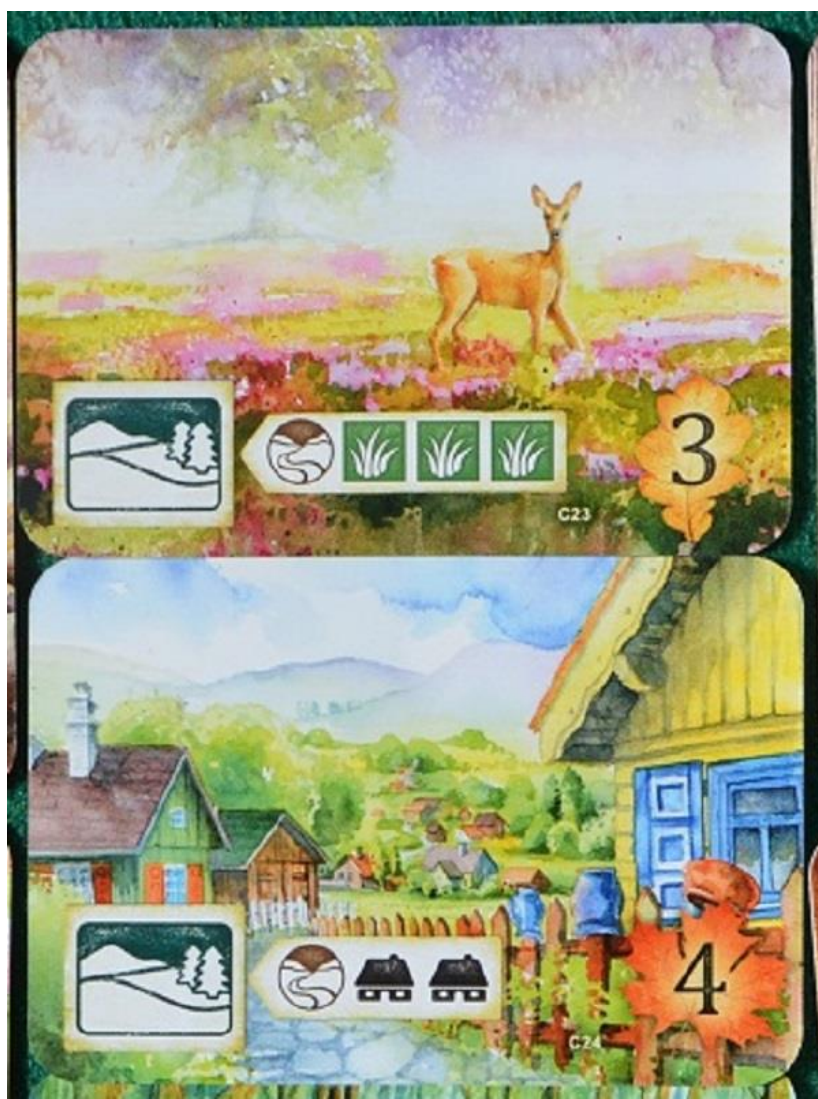
Se invece volessimo giocare la carta di destra ci serviranno due terreni liberi: una palude e un sottobosco.

A quel punto potremo aggiungere la carta ad una colonna sopra ad uno dei due terreni citati, coprendo l'icona della carta in cima e mettendo i funghi al suo posto, per guadagnare 1 PV. ecc.

Esempio di carte "Paesaggio".

Le carte "Paesaggio" si utilizzano in modo diverso e vengono infatti piazzate a parte.

Necessitano di una strada per essere giocate, ma alcune (come quelle nella foto, provenienti dal



mazzo “N”) chiedono anche certi elementi di terreno, edifici, ecc.

Una volta sul tavolo esse garantiscono un certo numero di PV al loro possessore, che possono essere aumentati sovrapponendo una carta “oggetto” al paesaggio (un solo oggetto per carta).

Di conseguenza è bene pensare bene a quale oggetto recuperare, mirando soprattutto a quelli di valore più alto che si trovano nel mazzo “N”.

Quando infatti il “Viaggiatore” supera la metà del percorso (3 turni nel gioco con 1-2-3 partecipanti e 4 turni se si è in quattro) si tolgono dal tabellone tutte le carte “S” e si sostituiscono con altrettante dal mazzo “N”.

Il “costo” (in icone) di queste nuove carte è superiore ma i PV assegnati... anche. Se i giocatori hanno eseguito fino a quel momento uno sviluppo intelligente avranno a disposizione una bella varietà di icone e quindi potranno iniziare la “caccia” alle carte di valore più alto.

La partita termina alla fine del sesto o ottavo turno: i giocatori contano i PV delle loro carte ed aggiungono quelli dei gettoni posati attorno al falò: chi ha il totale più alto vince.



Le buste con le carte...segrete.

Prima di passare alle conclusioni facciamo solo un brevissimo cenno alle “famigerate” buste con le segretissime carte extra.

Naturalmente manteniamo la parola data e quindi non vi sveleremo nulla di quanto contengono, limitandoci semplicemente a dire che non sono affatto necessarie per giocare a **Meadow**, ma possono rendere le partite più varie ed imprevedibili se adottate dopo qualche prova.

Le carte “tematiche” contenute nelle buste vengono semplicemente aggiunte ai mazzi che portano la stessa lettera: si può usare una sola busta alla volta oppure più d’una, a insindacabile giudizio dei giocatori (queste carte sono contraddistinte da un simbolo per riconoscerle facilmente e poterle quindi togliere nel caso si voglia ripristinare il mazzo di base).

Qualche considerazione e suggerimento

Le regole prevedono anche una modalità in solitario: cambia la distribuzione iniziale (le tessere dei colori non scelti si mescolano fra loro e si forma una pila) e si aggiunge una speciale plancetta con i segnalini dei colori non utilizzati (la vedete nella fotografia più sotto).



Tessera e gettoni per giocare in solitario.

Il nostro avversario si chiama Pellegrino ed è sempre il primo a giocare in ogni turno, girando una tessera della pila. Se è un normale “sentiero” lo inserisce nel tabellone principale in base a quanto stabilito sulla plancetta (in rapporto al gettone dello stesso colore della tessera) e prende la carta indicata.

Se invece è un “jolly” lo deve inserire in uno slot del Falò senza eseguire nessuna azione. Attenzione: in solitario ci sono solo tre slot liberi perché gli ultimi due vengono “tappati”.

La partita termina alla fine del 6° turno e Pellegrino conta i PV del suo mazzo di carte, mentre il giocatore esegue il solito conteggio. Una tabella (variabile da “eravate distratti” a “la vostra collezione merita di esser esposta”) indicherà il risultato ottenuto.

Strategia e consigli

Tornando al gioco normale, il nostro primo consiglio è quello di cercare di accaparrarsi il maggior numero di carte “Terreno” nei primi due turni, in modo da avere una grande varietà di simboli, magari con dei “doppioni” di terreno, purché abbiano delle icone diverse nella parte alta. Inoltre è bene sottolineare che più colonne si possono utilizzare (ogni terreno può originare una sola colonna) e più facilmente si potranno posare carte in seguito.

Dopo avere costruito in questo modo una solida “base” ci si potrà concentrare sulle carte “osservazione”, andando a cercare come al solito quelle che offrono la maggior varietà di simboli e senza troppo badare in questo momento al valore in PV che possono avere. Lo scopo è arrivare a metà partita con un’ampia base di simboli terreno e con un buon numero di icone a disposizione.

Quando le carte “N” sostituiranno quelle “S” iniziali il valore dei PV offerti aumenterà sensibilmente e si potrà quindi iniziare a farne incetta, senza dimenticare di raccogliere almeno 3-4 “Paesaggi” diversi di valore “3”: nei turni finali ovviamente si darà la caccia agli “oggetti” di più alto valore in PV per accoppiarli ai paesaggi già acquisiti.

Avere molte icone scoperte inoltre dà ai giocatori più accorti la possibilità di piazzare i gettoni “bonus” attorno al falò, guadagnando così fino a 9 PV extra: non sottovalutate questa possibilità perché in tutte le nostre partite la vittoria è andata sempre ad uno dei giocatori che avevano piazzato tutti e tre i loro gettoni



La scatola di Meadow.

Non dimenticate infine il “potere” speciale delle tessere “Sentiero” quando vengono giocate attorno al falò: la più gettonata nei nostri test è sempre stata quella che permette di giocare due carte consecutive, ma anche quella che fa prendere una carta a scelta dal tabellone principale non è affatto da trascurare.

Commento finale

Meadow è uno di quei giochi difficili da “classificare” perché ha “pescato” un po’ in diverse meccaniche più che collaudate (piazamento lavoratori, gestione risorse, combinazioni di carte, ecc.) per creare qualcosa di nuovo e abbastanza diverso, molto piacevole da giocare ma anche estremamente competitivo se i partecipanti sono esperti.

Il numero di carte in ogni mazzo garantisce una buona longevità al gioco: difficilmente infatti si arriverà ad utilizzarle tutte nella stesa partita e comunque la diversa sequenza di apparizione delle icone non permetterà di programmare le proprie mosse.

Lo consigliamo dunque innanzitutto ai giocatori abituali ed alle famiglie (anche con ragazzini di 8-9 anni) dove si gioca spesso, ma invitiamo anche quelli più “scafati” a fare qualche partita di prova perché siamo certi che troveranno pane per i loro denti.

"Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"