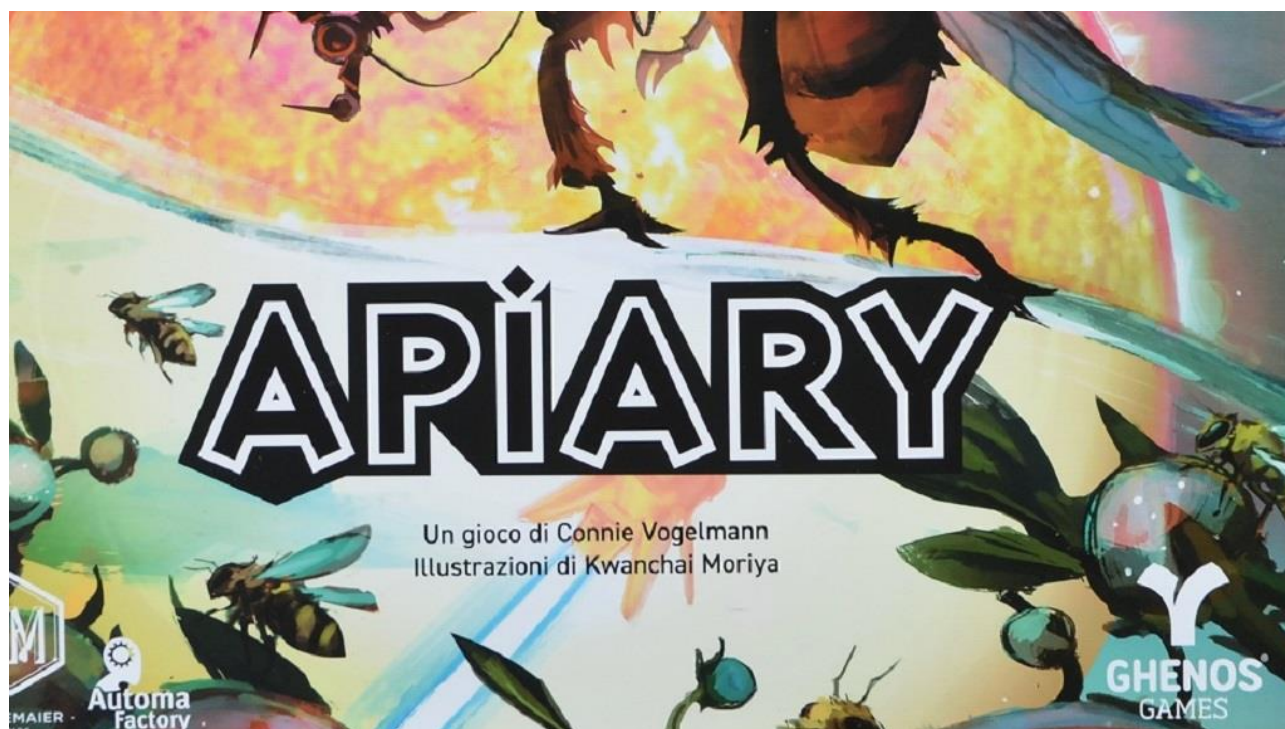


# APIARY

Con l'estinzione della razza umana le api hanno preso il controllo della Terra



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 10/04/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

## Introduzione

**Apiary** ci trasporta nel futuro, quando la razza umana purtroppo si è estinta e il suo posto è stato preso dalle api “Mellifera” che nei secoli si sono evolute talmente da lanciarsi in esplorazioni e conquiste spaziali, pur mantenendo una durata di vita troppo breve che viene prolungata artificialmente con l’ibernazione.

Questa è l’ambientazione scelta dall’autrice di [Apiary](#) (la statunitense Connie Vogelmann), gioco portato in Italia da [Ghenos Games](#), per 1-5 partecipanti di 14 anni o più e per una durata di 120-150 minuti. Diciamo subito che tutti i giocatori che lo hanno provato sui nostri tavoli lo hanno apprezzato molto fin dalla prima partita, al punto che sono fioccate le... prenotazioni per farne un’altra il prima possibile.

Allora proviamo a vedere insieme il perché di questo successo!

## Unboxing

Sono davvero rari i giochi che ci impressionano fin dal primo momento, e **Apiary** è proprio uno di quelli: non abbiamo saputo trovargli un vero difetto sia in partita che nei componenti, a cominciare dalle istruzioni, cosa piuttosto rara negli ultimi tempi. Oltre al libretto delle regole (16 paginette in formato A5) ci vengono forniti un’Appendice con la spiegazione di carte e tessere e un terzo libretto completamente dedicato al gioco “in solitario”. Infine ci sono una scheda “Guida per insegnare il

gioco” (sempre in formato A5) e 5 schede più piccole (una per giocatore) con il... sommario del sommario. Tutto rigorosamente in italiano, grazie al lavoro di Ghenos Games. Se tutte le istruzioni fossero realizzate in questo modo si farebbe molta meno fatica ad imparare certi giochi.

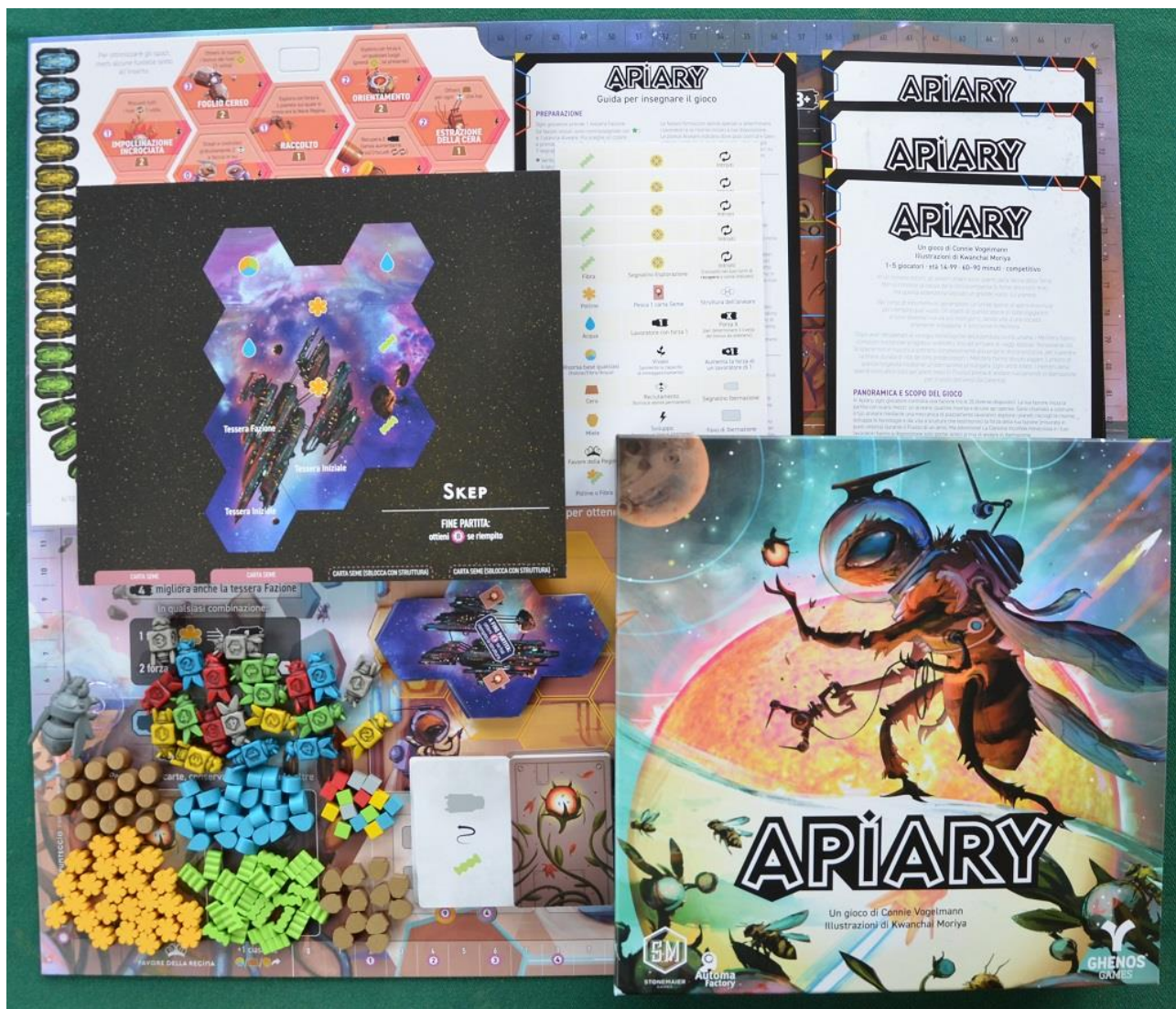


Foto 1 – I componenti.

Quanto agli altri componenti, sono anch’essi all’altezza della situazione: il tabellone “double face” (lato A per 1-3 giocatori, lato B per 4-5), 5 plance “Alveare”, 5 plance “Ormeaggio”, 10 fustelle con tutte le tessere e i gettoni necessari, 20 astronavi di plastica colorata, più di 100 segnalini di legno e plastica (le risorse), un mazzo di carte, ecc.

Con tutte quelle fustelle bisogna lavorare un po’ per preparare tutti i componenti, ma cercate di inserirli tutti in sacchetti separati per facilitare il setup iniziale.

## Preparazione (Set-Up)

Per giocare ad **Apiary** serve un tavolo di una certa grandezza perché tabellone e plance personali occupano abbastanza spazio e altro ne serve per gli ampliamenti che verranno aggiunti nel corso della partita.



Foto 2 – Tavolo pronto per iniziare una partita a quattro.

Dovremo poi mescolare separatamente le tessere esagonali e piazzarne 3 per tipo su ogni tracciato dell'area "Avanzamento" (Vivaio, Reclutamento e Sviluppo) e 9 nella zona "Scultura" (scartando le restanti che non si useranno nella partita in corso).

Poi si posano i gettoni Esplorazione sulle caselle dell'area "Esplorazione", si mescola il mazzo di carte "Seme" e si posa nell'area predisposta.

Sorteggiato il Primo Giocatore potremo piazzare i marcatori dei partecipanti sul tracciato dei Punti Vittoria (PV), mentre un secondo cubetto sarà posizionato sulla casella "0" del tracciato "Favore della Regina".

Il tabellone apparirà dunque come nella Foto 3 qui sotto.



Foto 3 – Il Tabellone al setup. Notare che il gioco fornisce più segnalini Esplorazione e tessere “Sculptura” di quelli installati, ma gli extra sono messi da parte e questa “casualità” ovviamente offre qualche cosa di nuovo ad ogni partita.

I giocatori ricevono una plancia “Alveare” (ce ne sono cinque nella scatola e sono tutte diverse) a cui dovranno accoppiare una tessera “Ormeggio” (tutte uguali) sulla quale verranno posizionate tre delle quattro astronavi disponibili (i ”lavoratori” di questo gioco): la quarta viene tenuta inizialmente fuori dal tavolo.

Sempre a caso ognuno prenderà poi una tessera Fazione (composta da tre esagoni adiacenti) da sovrapporre alle apposite caselle stampate sull’Alveare: su questa tessera ci sono dei cerchietti che limitano il tipo e il numero delle risorse che ognuno potrà conservare durante la partita, ma due di esse sono “evidenziate” da un colore chiaro e si prendono subito dalla riserva generale per metterle sulle caselle indicate.

Sulla plancia Ormeggio, oltre alle tre astronavi, vengono messe 7 tessere “Ibernazione” del colore del giocatore e un terzo cubetto, da utilizzare, come vedremo, per le “danze” (no, niente valzer o salsa, qui parliamo delle evoluzioni che fanno le api per dare indicazioni alle sorelle).



Foto 4 – Postazione personale al setup: notare la tessera Fazione con le due risorse iniziali (acqua e fibra) e, sulla destra, le astronavi pronte al decollo, i segnalini “ibernazione” e il terzo cubetto marcatore.

La Foto 4 qui sopra ci mostra la postazione di un giocatore all’inizio di una partita ad **Apiary**: avrete notato che le astronavi hanno un numero sulla parte alta (1-1-2 nella foto) che indica la loro forza e che, nel corso della partita, potrà evolversi fino al valore “4”, con le conseguenze che vi spiegheremo un po’ alla volta nel corso della nostra chiacchierata.

## Il Gioco

Al suo turno ogni giocatore ha due scelte a disposizione:

(A) eseguire un’AZIONE spostando sul tabellone una delle sue astronavi “parcheeggiate” nell’area ATTIVA della sua tessera Ormeggio;

(B) effettuare il RECUPERO di tutte le sue astronavi dal tabellone e/o dall’area di Atterraggio della tessera Ormeggio.

In quest’ultimo caso il giocatore riceverà una risorsa “Vivaio” per ogni astronave ritirata e aumenterà di 1 punto la Forza ognuna di esse prima di rimetterle nell’area Attiva del suo Ormeggio.



Foto 5 – Il Favo di Ibernazione a fine partita: i segnalini sono stati posati nelle caselle di questa zona ogni volta un’astronave di Forza 4 è stata tolta dalla mappa con un’azione di recupero o una espulsione.

Le Astronavi a “Forza 4” invece vengono immediatamente scartate fuori mappa e non danno diritto ad alcuna ricompensa, mentre le api dell’equipaggio vengono ibernare: in pratica si sposta un gettone del proprio colore su una casella del Favo di Ibernazione (come vedete nella foto 5 qui sopra) incassando il bonus coperto. Queste Astronavi messe fuori mappa torneranno in gioco, come vedremo fra poco, ma a Forza “1”.

Con la prima opzione invece il giocatore preleva una delle sue Astronavi dalla zona Attiva della plancia Ormeggio per piazzarle in una casella “Azione” sul tabellone: sul tabellone ci sono SEI diverse zone (escludendo il Favo di Ibernazione) in cui potremo eseguire un’azione, quindi vediamole brevemente:



Foto 6 – Zona Esplorazione: qui cercheremo nuovi pianeti abitabili.

La Zona Esplorazione di **Apiary** è composta da 15 caselle quadrate (solo 11 sul lato B) sulle quali verranno seminati a inizio partita altrettanti gettoni (come vedete nella Foto 6 qui sopra): in quest'area sono disponibili due caselle Azione collegate da una freccia (si intravedono in lontananza, accanto al nome) e i giocatori devono posare la loro astronave su quella di sinistra.

Se essa è già occupata la vecchia astronave deve essere spostata sulla casella di destra (dopo la freccia): se anche quest'ultima è piena il suo occupante viene **ESPULSO** e reso al proprietario, il quale deve decidere se rimmetterlo nell'area Attiva del suo Ormeaggio, aumentando di 1 punto la sua Forza, oppure in una casella dell'area di Atterraggio (lasciando il suo valore invariato).

In ogni caso il giocatore somma il valore dei segnalini sulle due caselle e muove l'Astronave Regina (che vedete in basso a destra nella foto) di un numero massimo di caselle pari al quel totale. Una volta decisa la casella di arrivo il giocatore incamera il gettone e la risorsa (o i punti) su di esso indicati, poi deve prendere una tessera Pianeta dalla pila lì accanto e metterla al posto del gettone.

Subito dopo bisogna rifornire il pianeta con una risorsa base (acqua, polline o fibra) ed incassarne una uguale dalla riserva generale: alcuni pianeti hanno già stampata sulla tessera una risorsa e il giocatore in questo caso la ritira dalla riserva.

Le astronavi a "Forza 4" possono inoltre ottenere un bonus speciale se è stampato sulla tessera pianeta.



Foto 7 – Zona Avanzamento del lato A del tabellone: le azioni sono separate in due gruppi.

Nell'area Avanzamento di **Apiary** si acquistano le tessere Vivaio (con acqua e fibra), Reclutamento (con il polline) e Sviluppo (con la cera): la Foto 7 ci mostra il lato del tabellone per 4-5 giocatori, dove le azioni sono "sdoppiate": le due caselle in alto servono a prendere le tessere Vivaio, mentre per le altre si usano le due in basso. Anche qui le Astronavi vanno piazzate nella prima casella (in alto) eventualmente spostandone una esistente verso il basso: poi si fa la somma della Forza di tutte le astronavi e si può scegliere una tessera sulla 1a, 2a e/o 3a colonna in base al totale ottenuto. Sul lato B (1-3 giocatori) ci sono solo 2 caselle e valgono per i tre tipi di tessere.

Quelle del Vivaio sono molto utili per aumentare la capacità di stoccaggio del proprio Alveare (hanno 1-2 cerchietti al centro con l'icona delle risorse utilizzabili) ma anche per raccogliere risorse durante la fase di Recupero (icone in alto, accanto alle due frecce).

Le tessere Reclutamento hanno un'abilità permanente, utile nel corso della partita: quelle Sviluppo invece hanno un bonus immediato, di solito abbastanza forte. Il costo per acquistarle è stampato nella parte bassa di ogni tessera.

Usando Astronavi di Forza 4 i giocatori ricevono subito 3 PV.

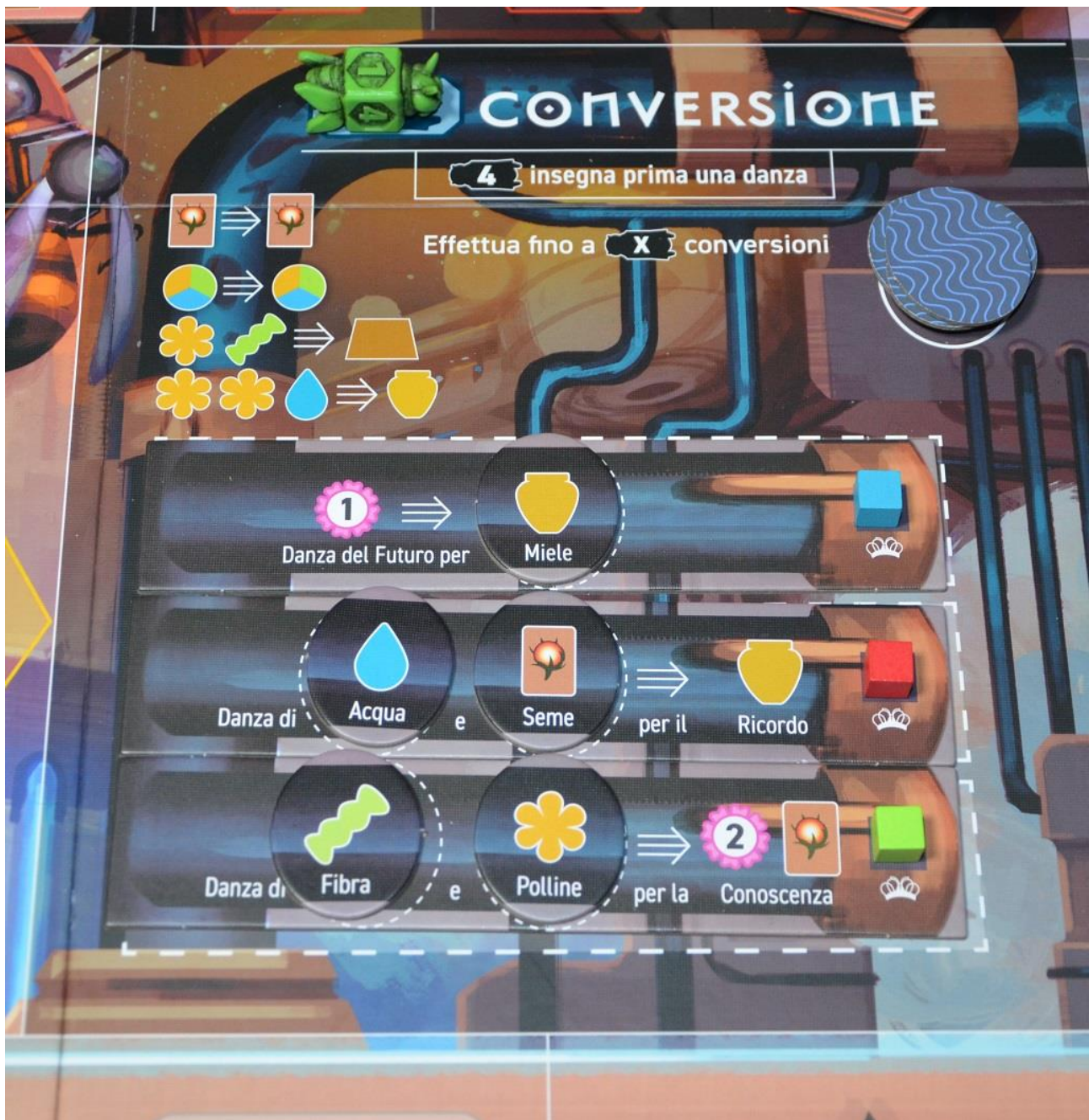


Foto 8 – Zona Conversione e Danza (lato A del tabellone).

Andando nell'area Conversione e Danza di **Apiary** si possono scambiare risorse secondo il "tasso" indicato sul tabellone, e questo è utile soprattutto per acquistare Miele e Cera, che non vengono prodotti dalle tessere Vivaio. Utilizzando un'astronave Forza 4 è inoltre possibile attivare una delle tre tessere "Danza" (due sul lato B) che vedete al centro della foto: si posiziona il proprio cubetto sulla parte destra e si scelgono 1-2 gettoni "Danza" da posare sulla tessera appena costruita. Da quel momento è possibile (per tutti) utilizzare uno o più dei punti Forza della propria Astronave per eseguire una o più danze, ovvero pagare le risorse indicate a sinistra della freccia per ottenere quanto evidenziato a destra.

Facciamo un esempio sfruttando la Foto 8: il giocatore che porta in questa zona un'Astronave Forza 3 potrebbe scartare una carta Seme per pescarne un'altra, scambiare 1 polline e 1 fibra per ottenere 1 Cera e poi pagare 1 Acqua e 1 carta Seme per ottenere 1 Miele. Da notare che, una volta costruite,

le tessere Danza possono essere utilizzate da tutti, regalando 1 Punto Favore della Regina a chi vi ha messo il suo cubetto.



Foto 9 - Le rimanenti Zone del Tabellone: questa foto è stata fatta prima di una partita a tre giocatori, quindi mostra il lato B.

L'area **Crescita** di Apiary consente ai giocatori di recuperare le loro Astronavi in ibernazione, pagando 1 polline per ognuna di esse e rimettendole sull'area Attiva della plancia Ormeaggio. Pagando invece 2 risorse base a scelta (con un'Astronave di Forza 2 come minimo) è possibile aggiungere una tessera Struttura al proprio Alveare. Se poi l'Astronave utilizzata ha Forza 4 è anche possibile potenziare la tessera Fazione del proprio Alveare (girandola sul lato "Migliorata").

Andando su **Ricerca** invece si prendono dal mazzo tante carte Seme quant'è la Forza dell'Astronave utilizzata, tenendone una e scartando le altre: le carte Seme offrono al giocatore tre possibilità:

- (1) – Possono essere scartate per ottenere una risorsa base (icona in alto a destra nella Foto 10 che segue);
- (2) – Possono essere giocate per ottenere quanto scritto nella sezione più in alto (per esempio quella in basso al centro della foto permette di ottenere una tessera Struttura dietro pagamento di 3 risorse base);

(3) – possono essere messe sotto al proprio Alveare (ma solo se si utilizza un'Astronave a Forza 4) per ottenere dei PV extra a fine partita (ad esempio quella in basso a destra assegna 7 PV se il giocatore non ha acquistato alcuna tessera Struttura).



Foto 10 – Esempio di carte Seme.

L'area Scultura infine può essere utilizzata solo inviando Astronavi a Forza 4, come indicato chiaramente sulla casella "Azione" corrispondente. Queste tessere possono essere acquistate utilizzando 1-3 risorse Miele e saranno conteggiate a fine partita per ottenere dei PV extra, purché vengano soddisfatte le condizioni stampate.

Nella scatola di **Apiary** ci sono ben 30 tessere Scultura, ma in ogni partita se ne utilizzano solo sei (con 1-3 partecipanti) o nove (se ci sono 4-5 giocatori) e non vengono mai rimpiazzate durante il gioco.

Non bisogna sottovalutare l'importanza di queste tessere perché spesso, nei nostri test, hanno fatto la differenza fra il primo e il secondo posto.



Foto 11 – Le tessere Scultura.

Al termine della partita si devono fare alcuni conteggi supplementari per aggiungere PV extra a quelli accumulati fino a quel momento e, in particolare, bisogna prestare particolare attenzione a:

- (1) – PV delle carte Seme posizionate sotto alle plance Alveare;
- (2) – PV garantiti dalle tessere Scultura se si sono soddisfatte le condizioni indicate;
- (3) – PV stampati sulle tessere Vivaio, Reclutamento e Sviluppo;
- (4) – 8 PV se si è riempita di tessere la plancia Alveare;
- (5) – 8 PV per ogni tessera “Struttura” completamente riempita;
- (6) – PV indicati dalla propria Fazione (in base al tipo e al numero di tessere adiacenti);
- (7) – PV sul Favo di Ibernazione (se si ha la maggioranza nelle tre sezioni);

(8) – 1-25 PV in corrispondenza della posizione raggiunta sul tracciato della Regina.



Foto 12 – La postazione di un giocatore durante una partita.

Chi ottiene il totale più alto sarà proclamato “Ape Regina” dell’alveare e da quel momento si occuperà di sfornare uova in cambio della totale dedizione di tutti gli amici.

## Qualche considerazione e suggerimento

**Apiary** non è un gioco che offre soltanto una o due strategie vincenti, anche perché molti dei suoi elementi possono cambiare ogni volta, quindi si presta moltissimo a varie prove e i partecipanti sono davvero spinti a farlo ad ogni partita: se uno di questi tentativi dovesse fallire non ci sono problemi, perché si gioca comunque fino alla fine senza mai annoiarsi un minuto con mosse piuttosto veloci e, non essendoci alcun bloccaggio delle caselle Azione, ognuno può sicuramente fare al suo turno quello che aveva programmato.

In generale i nostri giocatori hanno sempre cercato di far crescere rapidamente a Forza 4 almeno una delle loro astronavi per costruire una tessera Danza, ottenere 1-2 risorse miele e successivamente andare ad acquistare una tessera Scultura favorevole. Questa strategia può essere utile, ma è molto più importante leggere bene quanto è scritto sulla tessera Fazione ricevuta ad inizio partita: è lei che dovrebbe indirizzare le prime mosse guidandoci all’acquisto delle tessere che ci forniranno molti PV al termine.



Foto 13 – Le tessere fazione consigliate per le prime partite, come indicato dalla stellina verde in alto a destra. Ognuna di esse assegna dei PV per ogni tessera adiacente del tipo indicato.

Il gioco permette di “scalzare” da una casella anche le nostre Astronavi e dunque approfittatene il più possibile per fare crescere rapidamente la Forza di un paio di esse: è sempre bene avere almeno un pezzo a Forza 3 nell’area attiva da trasformare in “4” alla prima occasione, per poi piazzarlo nella sezione che ci interessa. Ricordate infatti che tutte le “Forza 4” danno un bonus quando sono utilizzate e SOLO loro possono farvi avere una tessera Scultura.

Il libretto “Appendice” di **Apiary** illustra tutte le carte e le tessere del gioco ed è in ordine alfabetico “italiano” (avrete notato che certi manuali mantengono l’ordine alfabetico della lingua originale anche dopo la traduzione e quindi spesso bisogna scorrere l’intera pagina per trovare quello che cerchiamo). Tenetelo quindi a portata di mano e non esitate a consultarlo se qualche icona non vi è perfettamente chiara: dopo un paio di partite difficilmente avrete bisogno di ricorrervi nuovamente, ma all’inizio può aiutare... senza che gli altri sappiano a cosa state puntando.

Non sottovalutate le abilità di certi pianeti (se e quando giocherete nell’Area Esplorazione un’Astronave di Forza 4) quindi ogni volta che viene rivelata una nuova tessera di quel tipo leggete attentamente che cosa può offrire.

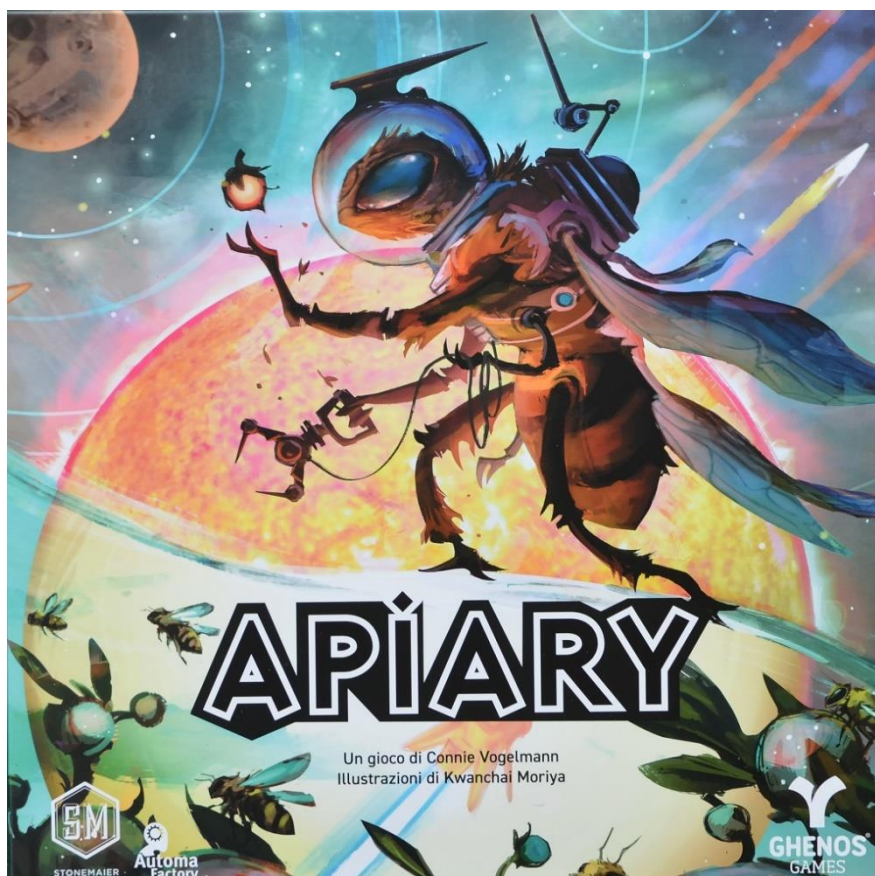


Foto 14 – La scatola del gioco.

Nelle primissime partite si tende a sottovalutare il ruolo delle carte Seme, ma voi non fatelo e cercate invece di ottenerne qualcuna fin dall'inizio: inutile mandare astronavi troppo potenti nei primi turni, ma una volta che avrete accumulato un certo numero di carte usatele per ottenere qualche risorsa extra e cominciate a metterne un paio sotto alla vostra plancia per avere PV extra a fine partita. E ricordate che quasi tutte le carte Seme hanno qualche utilità.

Infine non dimenticate che **Apiary** è un gioco che sfrutta il “piazamento lavoratori” come meccanica di base, quindi evitate di avere più di un'Astronave fuori mappa: all'inizio della partita andate anzi a riprendervi il prima possibile quella che è stata messa da parte durante il setup. Poi, nel corso del gioco, fate crescere parallelamente le vostre navi a Forza 2 o 3 il prima possibile, per poi promuoverle rapidamente a Forza 4 appena si renderà necessario.

## Commento finale

Ci sono giochi che necessitano di più test per poterne valutare la vera essenza, altri che ci colpiscono alla prima partita, altri ancora che si fa fatica a classificare o apprezzare per motivi spesso indipendenti dalla qualità della meccanica utilizzata, perché si possono provare diverse strategie prima di capire il valore di ognuna di esse.

**Apiary** appartiene a quella “privilegiata” schiera di giochi che piacciono subito e che si apprezzano ancora di più nelle partite successive, quando si provano e si scoprono nuovi modi per affrontarlo.

Uno dei commenti che tutte le nostre “cavie” hanno fatto è stato più o meno questo: “Bello, e poi si gioca davvero fino all'ultimo turno anche se si capisce di non avere più alcuna possibilità di vincere”.

Naturalmente c'è chi ha un po' criticato le plance Alveare (troppo sottili), o i gettoni "Ibernazione" (troppo piccoli), o il disegno della copertina, ecc.: cosa molto comune nel nostro hobby, dove ognuno ha i suoi gusti personali.

Però nessuno ha mai dato al gioco un "voto" al di sotto del "Molto Buono", magari farcito da piccole discussioni a fine partita per "difendere" le proprie scelte e le proprie critiche: e questo, a nostro avviso, è un segno di apprezzamento molto importante che non tutti possono vantare.

Come abbiamo dichiarato fin da subito, **Apiary** ha una documentazione davvero degna di nota e di alta qualità: in particolare abbiamo apprezzato molto la "Guida per insegnare il gioco" (una scheda su due facciate) che all'inizio ci è stata davvero utile. Al termine delle prime partite però abbiamo voluto ugualmente "personalizzare" questo "tutorial" per adattarlo al nostro modo di spiegare: chi fosse interessato lo può scaricare dal sito Big Cream [a questo link](#).

Nel corso dei nostri test abbiamo riscontrato davvero pochi punti "oscuri", anche perché quasi tutte le risposte si trovano, appunto, nell'appendice: tuttavia ci restava qualche piccolo dubbio e così abbiamo deciso di scrivere a Ghenos Games per chiarirlo. La risposta ci è arrivata un paio di ore dopo grazie a Cristina Fenizia, che vogliamo ancora una volta ringraziare per la sua gentilezza e sollecitudine. Potrete trovare i suoi chiarimenti più sotto.

-----  
*"Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*

## ALCUNI CHIARIMENTI

(Risposte di Cristina Fenizia di Ghenos Games)

(1) - ESPLORAZIONE (pag. 8 del regolamento in italiano)

Al punto 3 si dice "colloca un segnalino risorsa base ... su una casella del pianeta, se presente. Al punto 4 è scritto "ottieni risorse dalla riserva generale (se stampate sul pianeta) o direttamente dal pianeta (se ce ne sono)".

Domanda n° 1 - Se ci sono più risorse le prendo tutte (stampate dalla riserva e fisiche dal pianeta)?

**Risposta: 1.1. Sì, prendi tutte le risorse indicate dalla riserva, sia quelle stampate che quelle collocate sulla tessera.**

---

Domanda n° 2 - posso prendere subito copia del segnalino che ho appena messo (al punto 3) sul pianeta in cui si trova l'Astronave Regina?

**Risposta: 1.2. Sì, anzi ti conviene. Dato che lo devi collocare tu, metti qualcosa che ti serve. Ricorda però che quelle risorse vanno prese dalla riserva, non fisicamente dal pianeta. I pianeti non si svuotano.**

---

## (2) - ESPLORAZIONE

La tessera che vi allego in foto (NAVIGATORE) permette di ottenere un "bonus" adiacente alla casella in cui si trova l'astronave.

Domanda: Questo significa che DEVO PRENDERE il segnalino e sostituirlo, come sempre, con un pianeta, oppure prendo solo il bonus e lascio il segnalino nella casella?

**Risposta: Devi prendere il segnalino e sostituirlo, come sempre, con un pianeta. Il pianeta adiacente non viene esplorato, quindi non devi collocare e/o prendere risorse.**

---

(3) - La seconda foto che allego mostra due caselle del Favo LANGSTROTH che danno uno sconto per l'acquisto delle tessere indicate (nel nostro caso 2 pollini in meno per una tessera "Reclutamento" e una fibra + un'acqua in meno per un "Vivaio").

Domanda: devo prima "pagare" la tessera e poi farmi rimborsare quello che è indicato sulla casella del Favo oppure compro la tessera usando già lo sconto (e ovviamente la metto nella casella che mi ha permesso di risparmiare risorse)?

**Risposta: No, non devi prima pagare. È uno sconto, quindi non devi pagare quelle risorse (se richieste dalla tessera). Non ottieni risorse o rimborsi. I costi di costruzione non possono mai scendere sotto zero, ossia non puoi ottenere risorse da costi di costruzione negativi.**