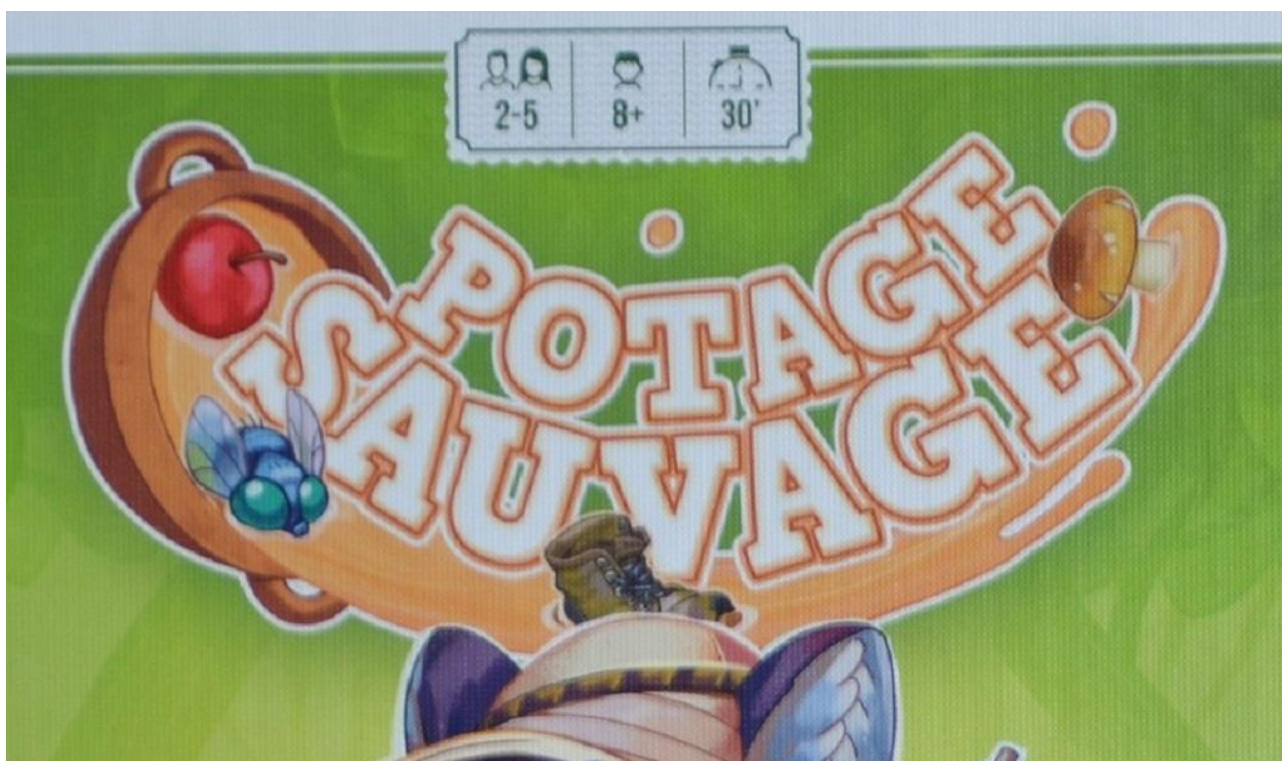


POTAGE SAUVAGE (Foodie Forest)

Dalla Francia con Passione - 4



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 06/12/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Con il sottotitolo “*Dalla Francia con passione*” abbiamo deciso di inserire una serie di giochi che abbiamo provato con i nostri familiari e i loro amici durante il nostro ultimo viaggio effettuato nel Paese transalpino.

Si tratta di giochi di carte semplici, nati per far passare allegramente una mezz’oretta senza impegnare eccessivamente il cervello: alcuni di essi sono disponibili anche in Italia, quindi abbiamo pensato che fossero abbastanza interessanti (per l’ambientazione o la meccanica adottate) da sottoporli all’attenzione dei nostri lettori con una breve recensione.

Il quarto che abbiamo esaminato è

POTAGE SAUVAGE

Potage Sauvage (Foodie Forest in inglese) è un gioco di carte ideato da Reiner Knizia e edito in Francia da **Iello**: coinvolge da 2 a 5 giocatori (di 8 anni o più) e dura una trentina di minuti. I partecipanti devono preparare una zuppa (potage, in francese) con ingredienti raccolti nella foresta, ma possono farsi anche dei dispetti, buttando dei vecchi stivali... puzzolenti nella marmitta degli avversari per rovinare il gusto di quello che stanno preparando.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Potage Sauvage.

Aperto la scatola di **Potage Sauvage** troviamo 25 carte “Ricetta” e 52 “Ingredienti”, 14 per ognuno dei tre colori (rosso, verde e blu): essi sono numerate da 0 a 10 mentre le ultime 10 carte mostrano dei... vecchi scarponi, numerati da 1 a 5. La confezione contiene anche 37 gettoni da defustellare e usare per tener conto dei Punti Vittoria (PV).

Ad inizio partita ogni giocatore riceve 5 carte Ricetta e un gettone da 5 PV, poi vengono distribuite 13 carte a tutti (10 soltanto se si gioca in cinque) mettendo da parte quelle rimaste “spaiate”.



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita a quattro.

Il Gioco.

Per prima cosa ognuno sceglie una delle carte Ricetta che ha in mano e la posa, coperta, sul tavolo: quando tutti hanno terminato le carte vengono girate.

Il Primo Giocatore deve ora “uscire” posando una carta di qualsiasi colore (a sua scelta) sul tavolo: tutti gli altri devono rispondere al colore, ma chi non l’ha può utilizzare una carta qualsiasi. Attenzione: ogni volta che si gioca una carta bisogna annunciare ad alta voce il valore totale della “zuppa” (cioè la somma dei numeri della pila di carte che si sta formando al centro del tavolo). Se il valore delle carte raggiunge o supera un totale di 10 punti il paiolo si considera pieno e la mano si arresta: il giocatore che ha riempito il pentolone incassa allora l’intera pila di carte.



Foto 3 – Alcune carte “Ingrediente”: notate in alto a sinistra la carta blu di valore “0”: leggete nel testo che segue la sua funzione.

Non appena qualcuno aggiunge una carta contenente uno o più “scarponi” il... gusto della zuppa viene (ovviamente) rovinato e da quel momento non ci sono più restrizioni al tipo di carte che possono essere aggiunte alla pila.

Se durante il gioco viene posata una carta col valore “0” il totale della zuppa si azzerava completamente e si ricomincia da capo il conteggio.

Quando un giocatore utilizza la sua ultima carta deve annunciarlo chiaramente agli altri e, se al turno successivo è ancora senza carte in mano, la manche viene interrotta e le carte messe da parte.



Foto 4 – Esempio di carte “Ricetta”.

Quando tutte le carte sono state assegnate bisogna verificare quanti PV hanno guadagnato i giocatori in base alla Ricetta che avevano giocato:

(a) – con le ricette colorate (come la 2° e la 3° in alto nella foto) si ottengono

- +1 PV per ogni carta del colore indicato dalla Ricetta;
- -1 PV per ogni carta “Scarpone”;

(b) – per le ricette con gli scarponi (5° e 6° in basso a destra) si hanno:

- +1 PV per ogni scarpone raccolto;
- -1 PV per ogni carta “0” acquisita;

(c) - per le ricette “viola” (in alto a sinistra):

- + 5 PV di base;

- - 1PV per ogni carta di altro tipo.



Foto 5 – I gettoni per il conteggio dei PV.

Notare che molte ricette potrebbero dare un punteggio negativo se si sono prese troppe carte del colore sbagliato.

Effettuato il conteggio tutte le carte vengono scartate, si rimescolano di nuovo gli ingredienti e si ricomincia tutto da capo per altre quattro volte. Vince chi, alla fine, ottiene il punteggio più alto.

Commento

Questo non è un gioco così facile come lascerebbe intendere la grafica accattivante: niente di trascendentale, naturalmente, visto che sulle singole ricette è indicato come guadagnare (o perdere) PV, ma il problema è riuscire a raccogliere le carte del colore giusto quando gli avversari, nella stessa mano, ne giocano altre di colore diverso.



Foto 6 – La scatola, di Potage Sauvage.

Di solito ogni mano finisce rapidamente perché c'è chi ha interesse a incassare in fretta le carte e ne gioca quindi una di valore alto per riempire il “pentolone”: a volte però viene aggiunta qualche carta “0” ed allora tutto diventa più difficile perché nessuno vuole prendere tante carte inutili, quindi da quel momento spesso tutti giocheranno per far vincere gli altri.

Le regole indicano anche una variante per ridurre il vantaggio del Primo giocatore: tutti scelgono e rivelano una carta Ricetta e il giocatore deve scegliere una Ricetta diversa dal vicino alla sua sinistra.

Si vede chiaramente anche qui la mano di Reiner Knizia!

Un grazie di cuore a Marie, Grégoire et Maximilien per avermi insegnato il gioco descritto in questa recensione.
