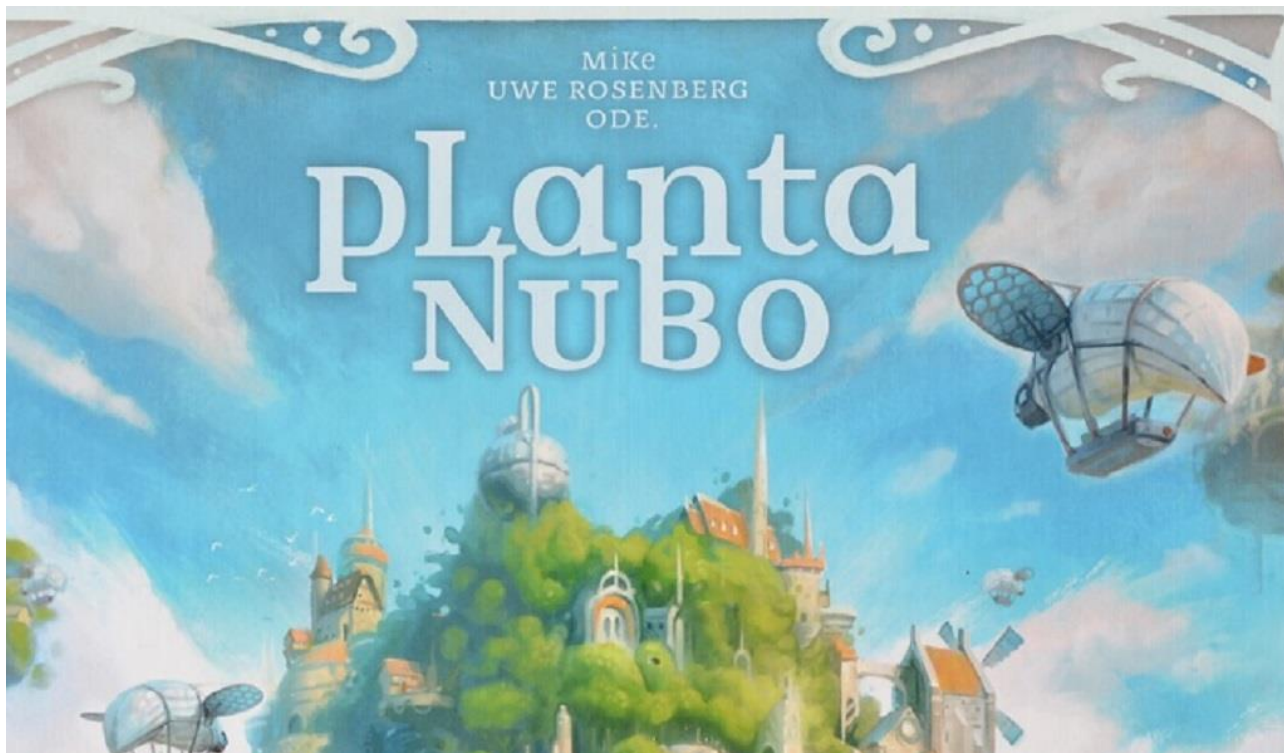


PLANTA NUBO

Il mondo deve rinnovarsi con l'aiuto degli alberi.



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 10/03/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Se pronunciamo la frase “ambientazione bucolica e polimini” qual è la prima cosa che vi viene in mente? [Uwe Rosenberg](#)... naturalmente! E infatti l'autore tedesco è uno dei tre firmatari di [Planta Nubo](#) (insieme allo svizzero Keller e al tedesco Odendhal), un gioco che viene distribuito in Italia da [giochix.it](#), dopo aver provveduto alla sua traduzione nella nostra lingua.

L'ambientazione è, per lo meno, strana: il mondo sembrava ormai condannato quando gli alberi hanno salvato l'umanità producendo energia verde e ossigeno a sufficienza per riprendere una vita molto più semplice, fatta di rispetto per la natura, coltivazione di fiori e creazione di boschi e foreste.

Planta Nubo è dedicato a 1-4 giocatori (di 12 anni o più) e dura circa 90 minuti, sfiorando a 120 quando si gioca in quattro.

Una curiosità: il nome del gioco pare derivi addirittura dall'Esperanto (un linguaggio “universale” creato alla fine del 1800, diffusosi poi in tutto il mondo e parlato soprattutto dagli studiosi) e significherebbe, appunto, “Piante fra le nuvole”.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Planta Nubo.

All'apertura della scatola veniamo particolarmente colpiti dai colori dei componenti, tutti brillanti e "gioiosi" (salvo i segnalini dei giocatori che sono un po' spenti).

Non c'è un vero e proprio tabellone unico, ma un grande espositore (per le carte e la consegna dei fiori) sotto il quale verranno piazzate le tessere per le Azioni. F

ra gli altri componenti notiamo: quattro plance individuali (Piattaforme) di cartone multistrato con slot per inserire vari tipi di tessere; quattro grandi tessere "Capanno degli Attrezzi" con un paio di tracciati importanti per il gioco; decine di tessere di vario tipo (inclusi una trentina di polimini che costituiscono, praticamente, la "firma" di Rosenberg); tre mazzi di carte e il manuale, in italiano, tutto a colori e con parecchi esempi.

Nessuna osservazione particolare sui materiali, tutti di buona fattura, usati sempre senza problemi.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a tre.

Per allestire il tabellone di **Planta Nubo** servono due cose: la grande plancia (su cui metteremo le carte “Modulo e Ossifattoria”, le tessere Artigiano e i container per la raccolta dei Fiori) e le tessere Progetto (le vedete al centro della foto) che mostrano il numero e il tipo di Azioni che i giocatori possono eseguire.

Ne vengono prese a caso 9-7-6 (in quattro, tre o due giocatori) e attorno ad esse si mettono delle tessere Aiuola (rispettivamente 12-9-6) che sono praticamente dei contenitori per i polimini: su questi ultimi verranno posizionati i Fiori (dei cubetti di vari colori).

I giocatori ricevono una plancia personale (la Piattaforma, ovvero l’area coltivabile all’interno della chioma di un albero gigante); un Capanno degli Attrezzi; quattro tessere “Attrezzo” (pala, martello, cacciavite e chiave inglese); due carte Modulo iniziale, tre tessere Foresta (da 2x2 caselle) e qualche gettone.



Foto 3 – La postazione di un giocatore all’inizio della partita.

Ognuno riceve anche un dado “D6” (dado dell’Energia) da piazzare, con il valore “1” in alto, nella casella iniziale del tracciato Energia, un percorso circolare che circonda l’area coltivabile.

Altri segnalini si utilizzano per gli altri tracciati: Punti Ossigeno (PO); livello dell’Arbore; carica Robot.

Il tracciato “Energia” è molto importante perché rappresenta la parte più vitale del nostro insediamento: ad esso devono essere collegate le carte “Modulo” man mano che vengono acquistate e quando il dado passerà davanti a queste postazioni il giocatore potrà trasferire energia ad ognuno di essi per eseguire in seguito le rispettive azioni speciali.

Ma andiamo con ordine.

Il Gioco

Una partita a **Planta Nubo** dura quattro round e in ogni round si devono eseguire le seguenti fasi:

(1) – **Attrezzi**. I giocatori, a turno (e a giro), piazzano, una dopo l’altra, tre delle loro tessere “Attrezzo” vicino ai Progetti, facendo attenzione che nessuno di questi ultimi abbia attorno a sé due attrezzi uguali.

Poi eseguono l’azione relativa al Progetto scelto o, in alternativa, prelevano il polimino più in alto nella pila di una tessera Aiuola adiacente e lo piazzano sulla loro piattaforma, coprendo porzioni di terreno coltivabile libere e riempiendolo di cubetti dello stesso colore (i Fiori).



Foto 4 – Esempio di posa degli attrezzi attorno ai Progetti: partita a tre.

(2) – Artigiani. L'ultima tessera "Attrezzo" rimasta (la quarta) viene poi collocata sull'Artigiano che ha lo stesso simbolo (pala, chiave inglese, ecc.), incassando il relativo bonus.

(3) – Foresta. In questa fase è possibile prendere una delle tessere Foresta ancora disponibili per piazzarla sulla propria piattaforma (la foto 4 ne mostra tre già installate, una verde, una viola e una marrone), ma solo se vengono coperte caselle occupate dai polimini (di qualsiasi colore) e non resta alcuna casella vuota sotto (i giocatori durante la partita hanno la possibilità di recuperare delle piccole tessere "tappabuchi" da utilizzare proprio a questo scopo: altra "firma" di Rosenberg).

(4) – Entrate: in questa fase i giocatori ricevono Punti Ossigeno (PO) in base al valore del loro Dado Energia, delle Foreste già installate e dalla posizione del loro segnalino sul tracciato "Arbore".



Foto 5 – La piattaforma di un giocatore durante la partita.

Lo scopo di **Planta Nubo** è ottenere il massimo dei PO a fine partita, e per riuscirci dovremo utilizzare azioni dirette (grazie alle tessere Progetto) o indirette (con le carte “Modulo” che installeremo pian piano a fianco della nostra piattaforma).

Abbiamo già accennato al fatto che, posizionando sul tavolo le tessere Attrezzo, è possibile eseguire le Azioni indicate nel Progetto adiacente: ci sono 12 di queste tessere nella scatola, ma ne vengono usate solo 6-7-9 (se si gioca in 2-3-4) in modo da dare maggiore varietà ad ogni nuova partita, non solo per il tipo di tessere scelte, ma anche per il posizionamento di ognuna di esse in relazione alle aiuole dei fiori.

Ogni Progetto permette di eseguire 1-2 azioni e fra le più importanti ci sono quelle che permettono di consegnare i Fiori dai nostri Polimini ai centri di raccolta, ricavandone Punti Energia per fare spostare il nostro Dado sul tracciato e guadagnare azioni bonus.



Foto 6 – Esempio di Tessere Progetto.

Per esempio la tessera in alto a sinistra (nella Foto 6) ci permette di fare avanzare di una casella il segnalino “Energia Robot” oppure di far crescere una foresta (girandone una già sulla nostra piattaforma); inoltre sarà possibile rovesciare un gettone “Energia” (per guadagnare 1 PO) o, in alternativa, eseguire l’azione di una delle nostre carte Modulo che abbia un gettone “Acceso” su di essa.

La tessera alla sua destra ci permette di eliminare un ostacolo dalla nostra piattaforma per guadagnare terreno coltivabile (ci sono quattro grossi “massi” in ogni piattaforma, ed essi, in totale, bloccano una trentina di caselle); inoltre sarà possibile scegliere di nuovo fra Energia e Modulo (come nel primo esempio).

La tessera in alto a destra assegna due tessere terreno (i famosi “tappabuchi”) e fa avanzare di uno il segnalino energia del Robot.

La comunità che vive sugli alberi di **Planta Nubo** coltiva il terreno, ma lo fa soprattutto utilizzando dei Robot alimentati da energia verde (emanata dagli stessi alberi giganti). Ogni giocatore ha nel Capanno Attrezzi un apposito tracciato circolare sul quale farà muovere un segnalino: in senso orario quando incamera energia verde per il Robot, in senso antiorario quando la spende.



Foto 7 – Il Capanno Attrezzi durante una partita: si nota al centro il tracciato Energia Robot, a destra quello dell’Arbore e a Sinistra ci sono due container privati per la raccolta di Fiori. In basso le tre tessere Foresta iniziali.

La foto qui sopra ci mostra, per esempio, il segnalino Energia Robot nella casella n° 3 del suo circuito e questi punti possono essere utilizzati in vari modi:

- spendendo 2 Energie è possibile eseguire (una volta per round) una seconda azione, con l’attrezzo appena posato, attivando un’altra tessera adiacente;
- spendendo 1 Energia è possibile cambiare colore ad un fiore per poterlo caricare in un container del capanno (li vedete a sinistra nella foto, con alcuni cubetti colorati già sopra);
- spendendo X Energie sarà possibile effettuare alcune azioni speciali, sia sulle tessere Progetto che sulle carte Modulo.

Questo significa che è bene cercare di mantenere sempre “sotto carica” il vostro Robot.

La Foto 7 ci mostra anche, in alto a destra, i tre step del tracciato “Arbore”: il segnalino che vedete è già arrivato a metà percorso e questo significa che il giocatore guadagnerà ad ogni round 4 PO. Per salire i tre step bisogna scegliere l’apposita Azione su un Progetto, ma soprattutto bisogna avere soddisfatto i requisiti di base: nel nostro esempio è necessario avere 3 fiori Azzurri sulla piattaforma per salire al primo livello; bisogna aver piantato un bosco di almeno 3x5 quadretti (secondo livello); oppure avere portato ad un valore minimo di “5” il dado Energia (terzo livello).



Foto 8 – L'area dell'aeroporto con i container per la raccolta dei fiori.

A questo punto avrete capito che creare delle aiuole serve come base per poi piantare dei boschi, ma... che fine fanno i fiori? La nostra comunità dispone di una flotta aerea per il trasporto di merci e fiori: si tratta di velivoli simili ai dirigibili sui quali possono essere caricati dei container a quattro colori, come quelli che vedete, per esempio, nella Foto 8, dove è rappresentato l'aeroporto di **Planta Nubo**.

Alcune tessere progetto permettono di trasferire i fiori (cubetti colorati) dalle proprie aiuole ai containers e in questo modo otterremo due vantaggi:

- (1) – libereremo le aiuole e ci prepareremo così a piantare un bosco;
- (2) – riceveremo dei Punti Energia (PE) per ogni fiore caricato.

Guardando ancora alla foto notiamo che quando è stato caricato il cubetto arancione nel container centrale il giocatore ha ricevuto 1 PE; con il giallo ha ottenuto 2 PE, con il bianco 3 PE, con il viola riceverà 2 PE e 1 PO (quest'ultimo è un omaggio per chi completa un container).



Foto 9 – La postazione di un giocatore durante la partita. Notate il dado Energia che ha già raggiunto il valore “4”.

Ritorniamo dunque per un attimo ai PE e al loro uso! Abbiamo anticipato che ogni PE fa spostare in avanti (in senso orario) il Dado Energia che si trova sul tracciato circolare della piattaforma.

Quando il dado passa davanti ad una postazione “abilitata” (cioè già collegata ad una carta) o a una delle due officine il giocatore aggiunge un gettone “Acceso” a quella postazione e, in seguito, quando deciderà di utilizzare il Modulo o l’Officina per eseguirne l’azione non dovrà far altro che spendere uno di quei gettoni.

Per capire se una postazione è collegata all’albero si usano delle tessere quadrate (chiamate “Connessioni”) da inserire nello slot corrispondente al collegamento. Più carte aggiungiamo e più Connessioni dobbiamo inserire, rendendo però il percorso del Dado Energia sempre più lungo (durante gli spostamenti il dado “salta” tutte le caselle vuote).

Inutile dire che se abbiamo potuto scegliere delle carte interessanti (cioè con azioni importanti) dovremo fare in modo che il Dado Energia “giri” il più velocemente possibile per mettere una bella pila di gettoni “Accensione” sulle carte o sulle officine, pronti per l’uso.



Foto 10 – L’area degli Artigiani permette azioni supplementari a fine round in base alla tessera “Attrezzo” rimasta in mano ai giocatori.

Al termine del quarto e ultimo round la partita a **Planta Nubo** finisce e i giocatori, dopo gli abituali punteggi di fine round, aggiungono al loro totale una serie di PO extra, ottenuti con:

- le foreste che abbiamo fatto crescere (rovesciando le tessere) in base al valore indicato sul loro retro;
- i fori piantati in vasi che danno dei PO in base al colore del fiore utilizzato (se sono ancora pieni a fine partita);
- i PO ricevuti dagli Artigiano nell’ultimo Round;
- i PO garantiti dalle carte “Ossifattoria” (che sono, in pratica, degli “obiettivi”).

Chi ottiene il totale più alto in PO vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 11 – Le tessere “polimino” rappresentano i vari tipi di Fiori del gioco.

Abbiamo deciso di... risparmiarvi molti dei dettagli che fanno parte del gioco perché avrebbero appesantito inutilmente il racconto, ma li troverete senz'altro interessanti in partita: d'altra parte tutto, nel regolamento di **Planta Nubo** e nella sua attuazione pratica, segue una logica ben precisa. Dobbiamo coltivare aiuole e fiori per preparare il terreno alla nascita di grandi boschi; utilizzando i fiori possiamo estrarre dagli alberi l'energia che ci serve ad attivare le nostre azioni più importanti; con l'energia possiamo accelerare la produzione di nuove aiuole o la piantumazione di nuovi alberi, aumentando il livello di ossigeno, e così di seguito.

In base a queste considerazioni cercate di far “girare” il più possibile il vostro dado, aumentandolo di valore ogni volta che vi è possibile: a fine round quel valore si traduce infatti in Punti Vittoria, sempre ben accetti, ma soprattutto non dimenticate che il passaggio del dado davanti alle

“postazioni” collegate (carte Modulo e Officine) produce dei gettoni “Acceso” che vi permetteranno di sfruttare dei bonus sempre più interessanti. Di conseguenza cercate di non restare mai con carte o officine senza gettoni perché non potrete sfruttare le azioni extra che esse vi possono garantire.

Aggiungere nuove carte Modulo permette di avere una sempre maggiore disponibilità di effetti speciali e bonus, ma c'è il rovescio della medaglia: ogni aggiunta obbliga il giocatore a posare una nuova tessera “Energia” sul percorso circolare, allungandolo di conseguenza. Il vostro dado dovrà spendere più tempo per compiere un giro completo e qualche carta potrebbe restare senza gettoni: quindi non esagerate e cercate di aggiungere solo le carte più interessanti e con le azioni che meglio si adattano alla vostra strategia.



Foto 12 – La scatola di Planta Nubo.

Due parole infine sulla versione “in Solitario” di **Planta Nubo**: ben 6 pagine del regolamento sono dedicate a queste spiegazioni che, di base, sono simili a quelle delle partite a due giocatori, solo che qui uno dei due avversari si chiama “Botbot” ed è gestito da sei tessere speciali, utilizzando il retro di una plancia “Capanno” sulla quale trovano posto un container e i quattro “ostacoli” che l’automa dovrà liberare per aggiungere altri containers.

Le azioni disponibili sono ovviamente spiegate in dettaglio in base alla fase in corso: in quella degli Attrezzi si alternano Umano e Botbot (che segue le istruzioni della tessera di quel turno); la fase degli Artigiani permette al nostro avversario di caricare il suo Robot e ottenere PO; nella fase delle Entrate infine Botbot riceve PO in maniera simile a quella del gioco Standard.

Commento finale

Planta Nubo aggiunge qualche tocco nuovo ad una meccanica basata soprattutto sul piazzamento lavoratori (qui chiamati “attrezzi”) ed al piazzamento tessere (argomento così caro a Rosenberg). L’ambientazione poi è piuttosto interessante, soprattutto grazie alle immagini create dall’artista Lukas Siegmon che aiutano molto ad immedesimarsi in questo “nuovo mondo”.

Il numero abbastanza ridotto delle azioni induce però una certa ripetitività nel gioco: i partecipanti, dopo un paio di partite di prova, sanno esattamente quali sono i percorsi alternativi per arrivare alla vittoria e spesso utilizzano tutti le stesse azioni in vari round, ostacolandosi a vicenda, cosa di per sé positiva perché aumenta l’interattività.

Occorre una buona concentrazione per riuscire a mantenersi competitivi fino in fondo, e soprattutto bisogna avere fin da subito le idee chiare sulla strada da prendere per raggiungere i propri obiettivi.

E, almeno questa volta, anche la posa dei polimini non è fine a sé stessa, ma integrata molto bene nel discorso della crescita di ogni insediamento arboreo. Da provare.

"Si ringrazia la ditta GIOCHIX.it per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"