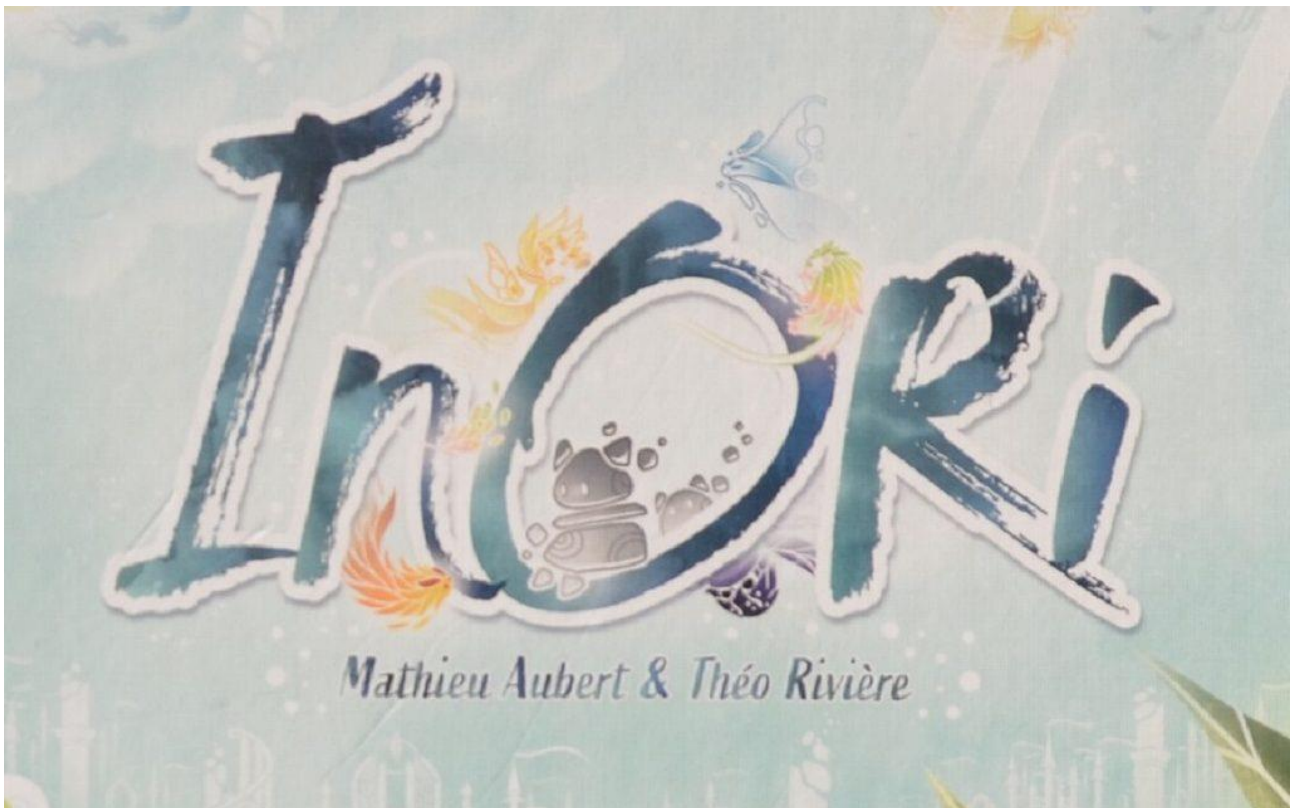


# INORI

**Diventare il miglior guardiano del Grande Albero nella valle di Inori**



**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 07/05/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

L'ambientazione scelta da Space Cowboys per **Inori** ci sembra un po'... incollata su una meccanica basata sul "Piazzamento Lavoratori", ma questo non impedisce ai giocatori di disputare accese partite che si risolvono quasi tutte all'ultimo turno.

Portato nel Bel Paese da *Asmodée Italia*, che ne ha curato anche la traduzione, **Inori** è dedicato a 2-4 giocatori, di 10 anni o più, e la sua durata (una mezz'oretta circa se si conoscono le regole) permette di disputare anche più partite nella stessa serata.

Il tabellone serve soprattutto ad ospitare le grandi carte sulle quali sono stampate le caselle per le azioni.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aperto la scatola di **Inori**, nel classico formato “a libro”, troviamo un tabellone, un mazzo di carte di grande formato (78x140 mm), una fustella con 25 tessere di diverso tipo, una trentina di meeples colorati (7 “Adepti” per ognuno dei colori bianco, nero, giallo e marrone, più 2 rosa) e 90 tessere esagonali di legno, chiamate “Favori” degli Spiriti, in diversi colori (15 per giallo, verde, rosso, blu, viola e grigio).

I materiali sono adeguati all’uso che se ne deve fare: le carte non hanno bisogno di protezioni perché vengono usate pochissimo, mentre le tessere di legno, che saranno usate in continuazione, sono di facile manipolazione.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita con quattro giocatori.

Prima di iniziare una partita a **Inori** bisogna separare e disporre accanto al tabellone tutti i componenti, partendo dalle tessere “Favore”, da dividere in diverse pile, tenendole a portata di mano di tutti i partecipanti per facilitarne l’utilizzo. A parte vanno tenute anche le 15 tessere ovali “Runa” e le 6 tessere “Altare” (a doppia faccia).

Poi ogni giocatore prende un certo numero di meeples nel colore scelto (che chiameremo Adepti nel testo che segue perché ognuno trasporta un’offerta per gli Spiriti): il numero esatto dipende da quanti sono i partecipanti e varia da 7 (in due) a 5 (in quattro).

Nella Foto 2 qui sopra noterete che ognuno dei quattro partecipanti ha ricevuto in effetti 5 meeples, ma ne ha solo 3 a disposizione all’inizio perché gli ultimi due sono stati messi sul tabellone (a destra) ed entreranno in gioco nel secondo e terzo round.



Foto 3 – Esempio di Carte Viaggio.

Le carte dovranno essere divise in 10 mazzetti separati:

- 6 carte “Nuovo Inizio” (col dorso multicolore);
- 12 carte “Inizio” con 1-2-3 barre sul dorso;
- 36 carte “Viaggio” negli stessi colori delle tessere, in mazzetti di 6 carte per colore.

Tutte le carte di **Inori** hanno la stessa “struttura”, come potete vedere nella Foto 3 qui sopra:

- (a) 3 o 4 caselle nella parte alta dove inviare gli “adepti” per incassare quanto indicato;
- (b) una casella in alto a destra, che dice come guadagnare Punti Vittoria (PV) alla fine di ogni round;
- (c) una casella in basso a destra che ci spiega quale carta dovrà sostituire quella raffigurata alla fine del round.



Foto 4 – Il Tabellone.

Diamo anche un'occhiata più da vicino al tabellone di **Inori**, aiutandoci con la Foto 4:

- sulla sinistra vediamo il “Grande Albero”, composto da 9 caselle: 3 nelle radici (sulle quali vengono posate 2 tessere ad inizio partita, in base alle carte iniziali) e 6 nel tronco (il cui uso verrà spiegato più avanti);
- al centro si posano le prime tre carte “Inizio” (una per tipo: 1 barra, 2 barre e 3 barre);
- a destra c'è lo spazio per altre tre carte “Nuovo Inizio” che verranno aggiunte dopo il primo, il secondo e il terzo round. Nei cerchietti indicati da una “X” si mette un Adepto (Meeple) per giocatore e vedremo più avanti come sbloccarli nel corso della partita.

## Il Gioco



Foto 5 – Partita in corso con quattro partecipanti.

Al proprio turno ogni giocatore deve scegliere uno dei suoi Adepti e posarlo su una casella del tabellone, scegliendo fra:

- (a) una di quelle stampate sulle carte;
- (b) oppure una delle nove del Grande albero.

Nel primo caso si possono raccogliere:

- (1) una o più tessere “Favore”, da accumulare nella propria postazione;
- (2) una tessera “Runa” (da tenere coperta fino al momento dell’utilizzo);
- (3) dei PV (in base alla casella utilizzata e al numero di Favori già raccolto).

Nel secondo caso le cose sono invece un po’ diverse, quindi vediamo come funzionano con l’aiuto della foto 6 qui sotto.



Foto 6 – Le azioni disponibili nel Grande Albero.

Sicuramente ricorderete che avevamo messo da parte 6 tessere “Altare”: esse si usano proprio qui, sul Grande Albero. Per ognuna di esse, il primo giocatore a sceglierla deve abbinarla ad una tessera Altare, mettendola sul lato “B” (negativo) se ha scelto una delle due caselle più in alto, oppure sul lato “A” (positivo) per le altre quattro.

Nella Foto 6, scattata durante una partita a **Inori**, vediamo infatti che:

- la casella più in alto non è stata ancora abbinata: chi gioca qui deve dunque scegliere una delle tessere rimaste e “pagare” un Favore di quel colore per ottenere due Favori del colore che desidera;
- la seconda casella (con l’altare verde) regala 5 PV al giocatore che mette un Adepto qui e paga un Favore Verde;
- la terza assegna una Runa e un Favore del colore dell’altare che verrà messo qui;
- la quarta regala un Favore del colore dell’altare che verrà messo in quella casella e tanti PV quante sono le tessere Favore di quel colore possedute dal giocatore;
- la quinta fa incassare un Favore Rosso e permette di giocare immediatamente due adepti speciali;
- la sesta regala 3 Favori Blu.

Ovviamente ogni partita vedrà un diverso piazzamento degli altari, ma i “vantaggi” resteranno quelli indicati (cambia solo il colore dei Favori raccolti o pagati).

Chi invece mette un Adepto in una delle tre caselle in basso incassa i 2 Favori relativi (erano stati inseriti ad inizio partita).



Foto 7 – Dettaglio dell'area delle Carte alla fine di un round.

Quando tutti gli Adepti sono stati giocati il round di **Inori** finisce e si effettuano le verifiche per calcolare eventuali PV guadagnati:

- (a) tutte le carte completate (cioè con un meeple in ogni casella) assegnano ai giocatori presenti (e solo a loro) 1 PV per ogni Favore posseduto nel colore indicato in alto a destra. Poi la carta viene sostituita da un'altra, presa dal mazzo con il colore dell'icona in alto a destra;
- (b) tutte le carte incomplete vengono tolte e sostituite da altre del colore indicato in basso a destra, senza assegnare PV ai giocatori.

Così, per fare un esempio (con riferimento alla Foto 7):

- i giocatori Bianco, Giallo e Marrone riceveranno 1 PV per ogni Favore blu posseduto (carta in alto). Poi la carta verrà sostituita da un Viaggio blu;
- i giocatori Bianco, Marrone e Nero riceveranno 1 PV per ogni Favore grigio (seconda carta), poi la carta verrà sostituita da un Viaggio grigio;

- nessuno invece prende punti per la terza carta, perché è incompleta e verrà sostituita da una di colore viola.



Foto 8 – Ecco come si presenta il tavolo al termine del secondo round di una partita.

Terminati conteggi e spostamenti, si aggiunge una carta “Nuovo Inizio” (quelle col dorso colorato che vedete in alto a destra nella Foto 8) nella prima casella libera sulla destra del tabellone (come quella Rossa della foto), poi tutti prendono il meeple del loro colore che si trova nella zona sottostante e lo aggiungono agli altri, recuperandoli dal tabellone.

La partita a **Inori** termina alla fine del quarto round, quando tutte le caselle del tabellone contengono una carta: effettuato l’ultimo conteggio a fine round si devono verificare i PV guadagnati sul Grande Albero: tutti verificano le tessere Favore in loro possesso, colore dopo colore, e si assegnano dei PV ai primi due di ogni colore.



Foto 9 – Il Grande Albero di Inori alla fine di una partita: i punti che assegna sono indicati a destra.

Nell'esempio della Foto 9 qui sopra avremo:

- (1) – 10 PV al giocatore che ha più tessere Verdi (5 al secondo classificato);
- (2) – 8 e 4 PV ai giocatori con più Rosse;
- (3) – 6 e 3 PV per i Favori Blu;
- (4) – 4 e 2 PV per i Favori Gialli;
- (5) – 2 e 1 PV per i Favori Viola.

Nessun PV viene assegnato a chi ha Favori del colore dell'ultima casella (Grigio nel nostro esempio).

Tutti sommano i due punteggi e chi ottiene il totale più alto viene proclamato vincitore.

## Qualche considerazione e suggerimento

Non dimenticate mai, durante una partita a **Inori**, di riguardare ogni tanto il colore delle tessere Altare nelle prime 3 caselle del Grande Albero: esse infatti garantiscono 10-8-6 PV extra, a fine partita, a chi ha più tessere con quei colori, ma durante il gioco avere 5-6 Favori in certi colori permette comunque di fare altri PV (anche più volte in partita) se si scelgono le caselle giuste sulle carte.



Foto 10 – I gettoni “Runa” che possono essere incamerati durante la partita.

Cercate, se potete, di raccogliere anche qualche gettone “Runa” perché possono esservi utili sia durante la partita che al momento del conteggio finale. Essi sono di tre tipi:

- (a) – 6 di essi regalano 2 tessere favore (nei diversi colori);
- (b) – 6 di essi permettono di spostare un meeple da una casella di un certo colore a un'altra (eseguendo, di fatto, un'azione supplementare);

(c) – 3 di esse permettono di giocare un Adepto in una casella già occupata da un avversario (le regole normali non permettono di avere due meeple nello stesso posto).

Anche se per alcune azioni bisogna pagare uno o più Favori in generale accumulare tessere è positivo, almeno nei primi due turni: avere tanti Favori infatti permette di ottenere parecchi PV ogni volta che viene scelta una casella punteggio di quel colore. Inoltre a fine round si ottengono altrettanti punti se si sono completate le carte che danno un “premio” proprio in “quel” colore.

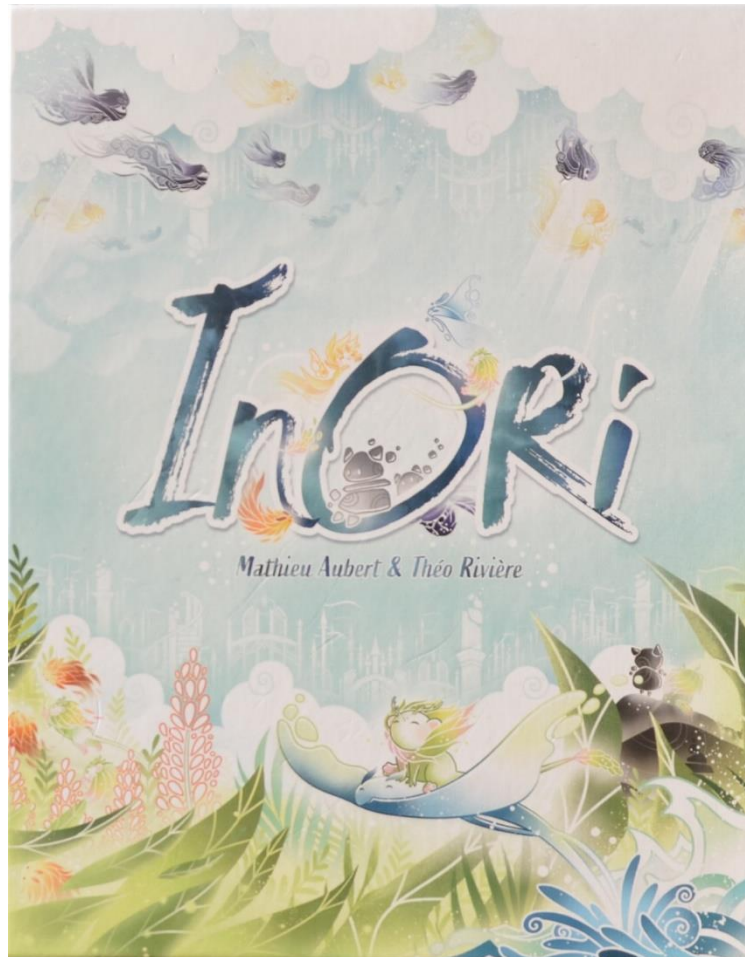


Foto 11 – La scatola di Inori.

In famiglia probabilmente le partite a **Inori** saranno più leggere, ma i giocatori più esperti non mancheranno di effettuare mosse “cattive” per dare contro agli avversari: la più classica è quella di occupare le caselle “punteggio” che favorirebbero un giocatore che ha accumulato parecchie tessere di quel colore; oppure rinunciare a giocare meeple su una carta “Inizio” per non completarla e costringere così il giocatore interessato a giocare tutti i suoi Adepti su di essa per riuscire a incassare i PV di premio.

## Commento finale

**Inori** non è un gioco complicato e può dunque essere proposto anche in famiglia, purché i partecipanti abbiano un minimo di esperienza nei giochi da tavolo e chi deve spiegarlo metta bene l’accento non solo sulle regole (tutto sommato molto facili da assimilare) ma anche su come si fanno i punti, ed in particolare sul ruolo delle caselle “punteggio” e dell’utilizzo degli Altari.



Foto 12 – I segnalini dei giocatori: a sinistra i gettoni per il tracciato dei Punti Vittoria, mentre a destra ci sono gli Adepti.

Ma è sicuramente con giocatori di una certa esperienza che le partite si fanno più appassionanti e competitive: qui non ci si accontenta più soltanto di accumulare tessere per poi fare punti, ma tutti cercheranno sempre di ostacolare gli avversari e di marcarli “a vista”:

se un giocatore comincia ad accumulare Favori di un colore, bisogna portarglieli via dal tabellone in modo da ridurre i suoi punti bonus e... farne anche qualcuno per sé stessi.

Il gioco è piacevole ma, dopo una decina di partite, diventa un po' ripetitivo. E' comunque una longevità adeguata rispetto al prezzo di listino tutto sommato contenuto di circa 35 euro.

---

*"Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](http://www.asmodee.it) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*