

GARDEN

Raccogliamo fiori di vario tipo per farne un bel bouquet.



Introduzione

Quando gli amici vengono a casa nostra per una partita programmata già da qualche giorno e vedono accanto al tavolo le scatoline della serie MINI CARD GAME vogliono provarne subito almeno una e spesso dimenticano, almeno per una mezz'oretta, il gioco principale.

Questo è capitato anche con [Garden](#), gioco di mini-carte (nel formato 42x64 mm) della casa editrice svizzera [Naivina Sagl](#), ideato per 2-5 partecipanti (da 8 anni in su) e per una durata di una quindicina di minuti circa.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatolina di **Garden**, come tutte le altre della serie, contiene solo 72 carte di piccolo formato sulle quali sono disegnati 6 diversi tipi di fiore combinati con 6 diversi colori (bianco, giallo, rosso, blu, rosa e viola): è importante tenere a mente questa suddivisione perché durante la partita sarà necessario fare delle scelte basate proprio su questi elementi.

Ogni carta, come è ormai una lodevole abitudine di questa casa editrice, ha anche una piccola icona in alto a sinistra perché il colore sia facilmente distinguibile anche per chi è daltonico.

Non è necessario proteggere le carte con bustine trasparenti, a nostro avviso, perché non vengono manipolate molto.

Come sempre sono incluse nella confezione anche le regole in quattro lingue: una pagina per italiano, francese, inglese e tedesco.

Nulla da segnalare sui componenti, per cui passiamo direttamente al gioco.

Preparazione (Set-Up)

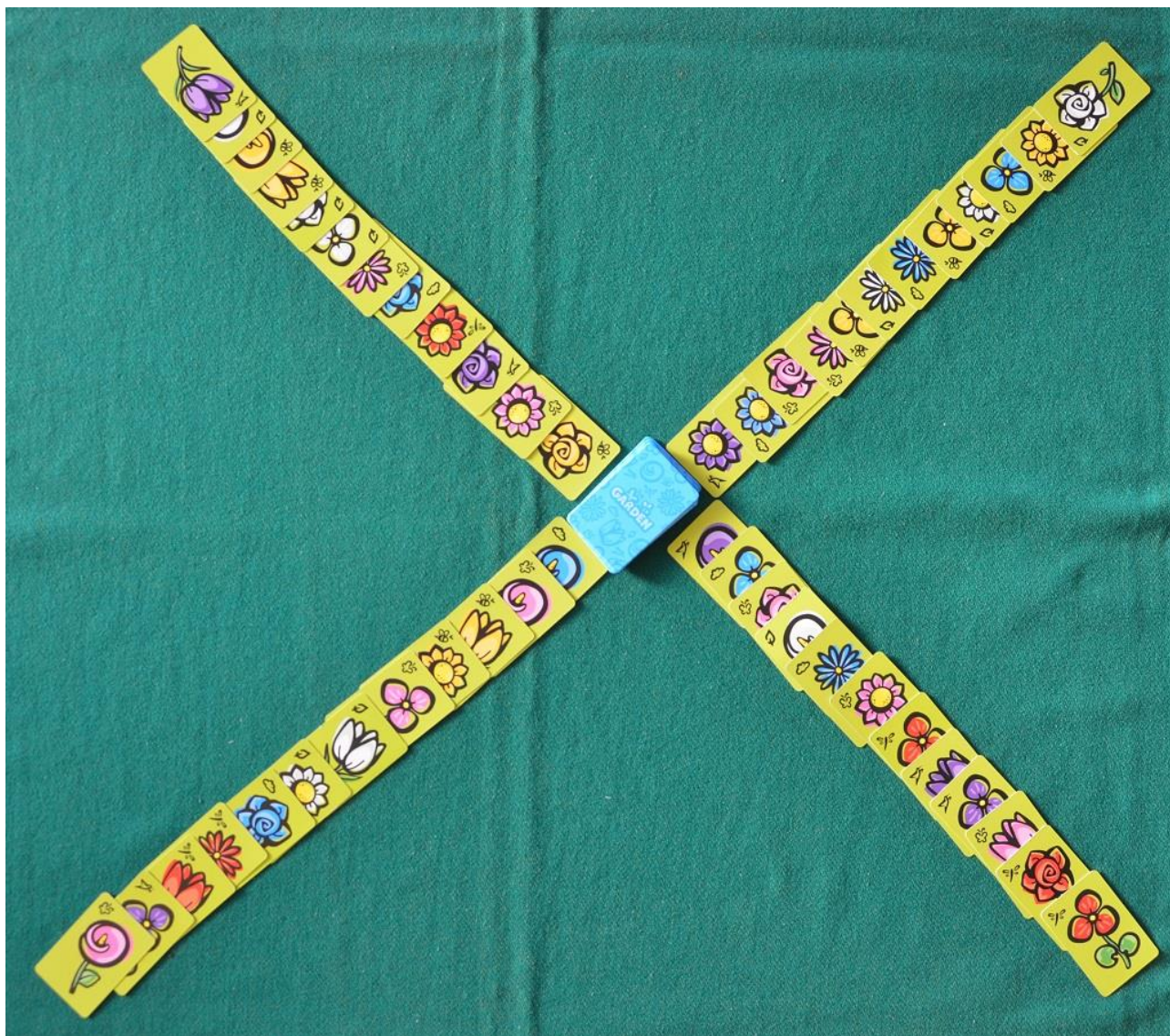


Foto 2 – Il tavolo è pronto per una partita a quattro.

La preparazione di **Garden** è la cosa meno divertente del gioco perché bisogna creare delle “strisce” di 12 carte fiore, prese a caso dal mazzo, dopo che è stato mescolato accuratamente, e qui, più che in altri giochi, questa operazione deve essere fatta accuratamente: capirete più avanti il perché. Nel nostro esempio, con quattro partecipanti, abbiamo dovuto creare quattro strisce perché ognuno ne potesse avere una alla sua destra e una a sinistra.

Vi consigliamo di sovrapporre le carte una all'altra in modo che si vedano comunque forma e colore di tutte: nelle prime fasi della partita fate attenzione ai vostri... gomiti perché potrebbe infatti capitare ogni tanto che qualcuno colpisca inavvertitamente una striscia, scomponendola: raccomandate agli altri di fare attenzione.

In ogni caso la carta all'estremità di ogni fila dovrà essere completamente scoperta e le carte rimaste nel mazzo non verranno utilizzate.

I giocatori iniziano la partita senza alcuna carta in mano.



Foto 3 – Tutti i tipi di carte Fiore: ogni tipo poi ha diversi colori.

Il Gioco

Il Primo giocatore preleva una carta completamente visibile, a scelta:

- (a) – l'ultima della striscia alla sua destra;
- (b) – l'ultima della striscia alla sua sinistra.

Poi la posa davanti a sé, a formare una riserva e si prosegue con il giocatore alla sua sinistra e così di seguito, a rotazione, fino ad esaurire tutte le carte in tavola.

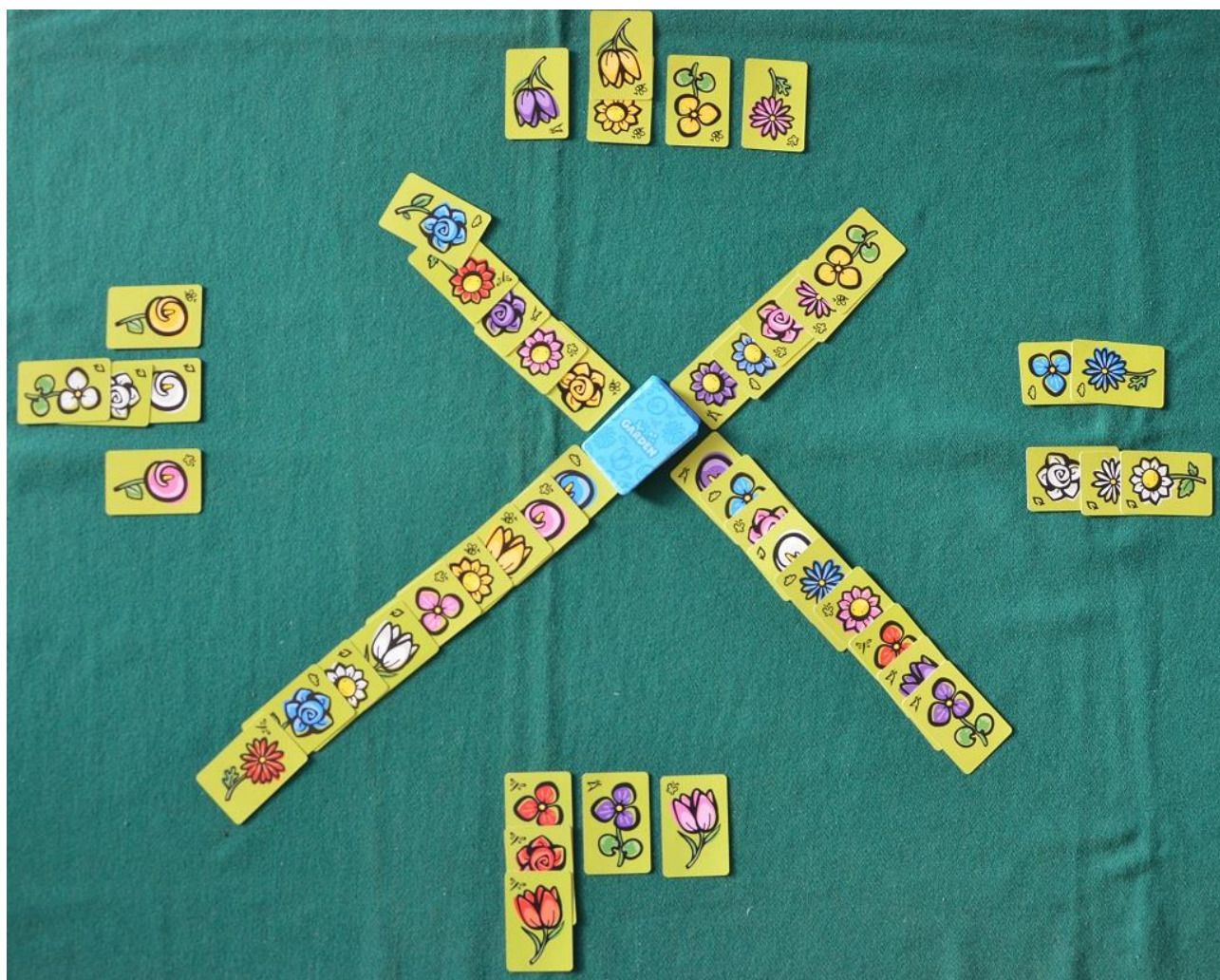


Foto 4 – Dopo i primi 5 giri la situazione sul tavolo è questa.

Se nel corso della partita a **Garden** tutte le carte di una striscia sono state prelevate i giocatori possono iniziare a prendere quelle delle file di destra o di sinistra più vicine a loro.

Se resta una sola striscia in gioco è possibile scegliere la carta in basso (quella scoperta) oppure la prima in alto.

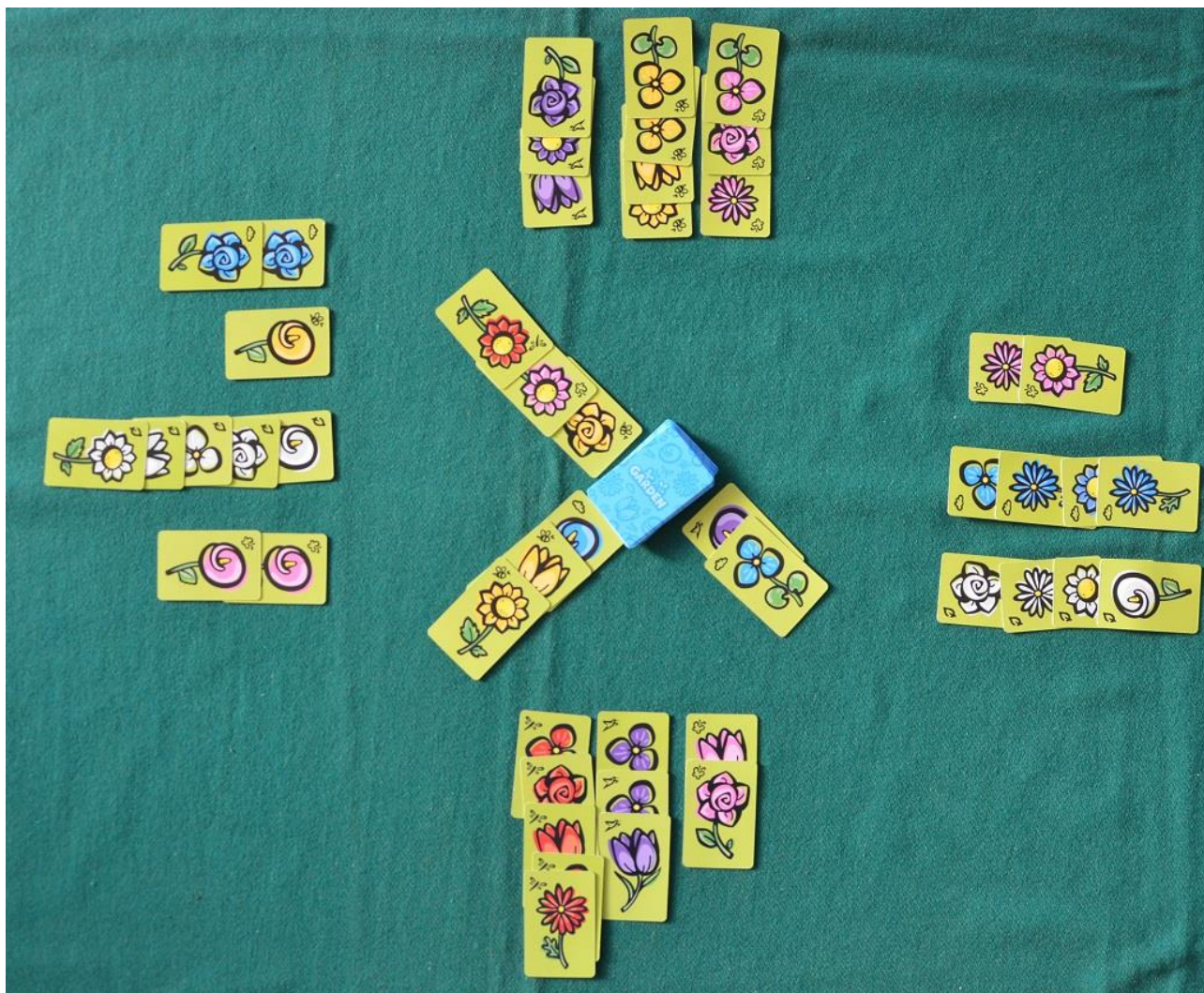


Foto 5 – Una delle strisce è stata completamente utilizzata. Il giocatore Est può raccogliere il fiore rosso a destra di Nord o quello azzurro alla sua sinistra.

La partita termina quando tutti i Fiori sono stati raccolti e posizionati nelle riserve dei giocatori: a questo punto bisognerà calcolare i Punti Vittoria (PV) di ognuno, e questa operazione si esegue in due fasi:

- Fase 1: si verificano i colori raccolti: per ogni gruppo di 1-2 carte di ogni colore si perdono 1-2 PV, mentre per gruppi di 3 o più carte si guadagnano altrettanti PV.
- Fase 2: dividiamo ora le carte per tipo di Fiore e, di nuovo, assegniamo 1-2 PV negativi a gruppi di 1-2 carte dello stesso tipo, mentre i gruppi di 3 regalano un corrispondente numero di PV.

Ma vediamo un esempio:



Foto 6 – Esempio di punteggio per colore.

La Foto 6 qui sopra ci fa vedere che il giocatore ha totalizzato:

- +5 PV per le carte di colore rosso;
- +3 PV per quelle di colore viola;
- -2 PV per le rosa;
- -2 PV per le azzurre.

Per un totale di 4 PV.

Dividiamo ora le stesse carte per tipo di fiore.



Foto 7 – Esempio di punteggio per tipo di fiore.

Anche in questo caso vediamo cosa salta fuori:

- +5 PV per le carte della colonna a sinistra;
- -2 PV per la seconda colonna;
- +3 PV per la terza colonna;
- -1PV per la quarta;
- -1PV per la quinta.

Per un totale parziale di 4 PV (e quindi un valore complessivo di 8 PV).

Qualche considerazione e suggerimento

La prima cosa che salta all'occhio dopo le prime partite a **Garden** è che non bisogna mai raccogliere troppi fiori diversi perché poi sarebbe difficile portarli tutti ad un minimo di “tre” per non pagare penalità: però anche gli avversari lo sanno e cercheranno di obbligarvi a raccogliere carte poco utili togliendo dalla fila le “vostre” carte.

Prima di raccogliere un fiore guardate cosa potrà arrivare in seguito, nel giro di 1-2 turni: succede abbastanza spesso che ci siano sequenze “utili”, e cioè colori ripetuti e consecutivi che gli avversari non potranno togliervi.



Foto 8 – La scatolina di Garden.

È quasi impossibile studiare una qualsiasi strategia perché le strisce sono soggette a mutamenti continui quindi, a maggior ragione, quando viene il vostro turno prendetevi il tempo necessario a fare una scelta oculata.

In generale rimanere con 4-5 PV positivi (tolte le penalità) è un ottimo risultato: se avete un pizzico di fortuna potreste riuscirci in entrambi i conteggi.

Commento finale

Garden è un altro gioco “familiare” che può essere praticato senza considerazioni sull’età dei partecipanti: una volta capito il meccanismo si tratta di scegliere fra due possibilità e cercare di prendere la strada migliore, cosa che può essere fatta senza problemi anche dai bambini.

Per fortuna riusciamo ancora a meravigliarci quando qualcuno trova un’idea intelligente e riesce a costruirci attorno un gioco: non possiamo che complimentarci con Tobia Botta per tutte le meccaniche che riesce ad applicare ai suoi prodotti senza mai ripetersi.

Come abbiamo ripetuto più volte giocare significa stare insieme e condividere qualcosa che ci fa divertire e sentire meglio: se poi quel “qualcosa” è un gioco semplice che si insegna in 5 minuti allora siamo ancora più contenti.

E ai “Cinghialoni” ci pensiamo la prossima sera.

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