

Felci

Gioco di strategia astratta
per 2 giocatori, durata 20'
by Giuliano Polverari

Un antico giardino attira una schiera di appassionati. Mentre queste felci variopinte popolano lentamente ogni angolo del giardino, gli assidui visitatori cercano il migliore punto di osservazione. Trova il migliore equilibrio tra il piazzamento delle felci e dei visitatori per assicurarti la vittoria!

Componenti

1 tabellone che mostra un Giardino, diviso in 4 sezioni (ognuna con 13 celle) e circondato da 8 Panchine (4 bianche, 4 nere).

50 tessere Felce

(10 per ognuno dei 5 tipi di Felce)

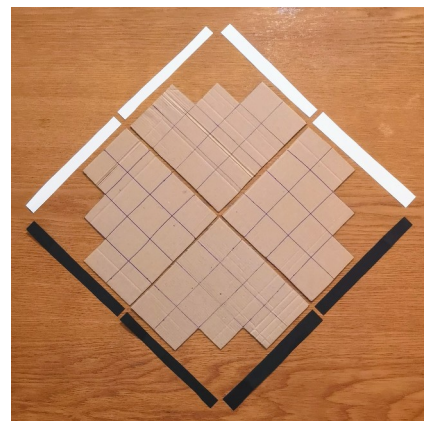
10 tessere Visitatore

(5 del giocatore bianco e 5 del nero)

Ogni visitatore è appassionato a un tipo di Felce, mostrato sulla destra.



Le Felci e i Visitatori



Il Giardino e le Panchine

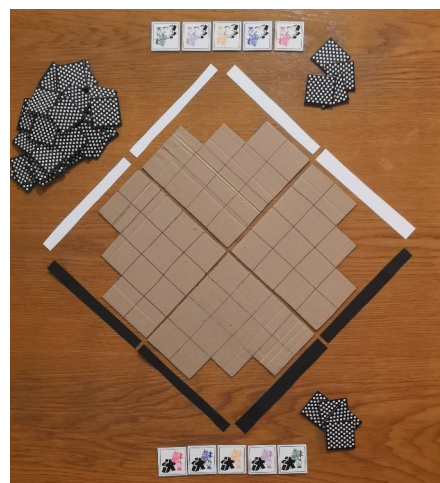
Preparazione del gioco

I giocatori scelgono chi giocherà col colore bianco e chi col nero e dispongono il Tabellone in modo che ognuno abbia di fronte le Panchine del proprio colore.

Ogni giocatore prende le 5 tessere Visitatore del proprio colore e le pone scoperte davanti a sé.

Le tessere Felce vanno mischiate e poste in un mucchio coperto a fianco al tabellone.

Ogni giocatore pesca 4 tessere Felce e le tiene coperte in mano.



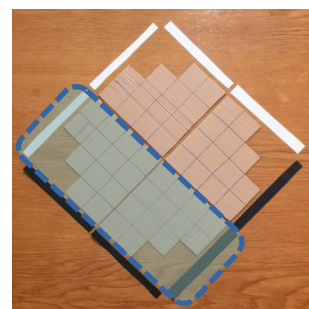
*Preparazione del gioco,
il bianco è in alto e il nero in basso*

Definizioni

Disturbatore: un Visitatore seduto su una Panchina di un colore diverso dal proprio (es. un Visitatore bianco su una Panchina nera).

Felce libera: una Felce nel Giardino è libera se almeno una delle sue celle adiacenti (in orizzontale e verticale) è vuota.

Lato: ogni coppia di sezioni adiacenti del Giardino forma un Lato; un Lato è sempre delimitato da una panchina bianca e da una panchina nera. Ogni Panchina affaccia quindi su un Lato del Giardino e permette al Visitatore che vi siede di osservare tutte le Felci che crescono su quel Lato.



Un Lato del Giardino

Svolgimento del gioco

Il gioco procede a turni, a partire dal giocatore bianco.

Il turno è composto da **2 azioni**, ognuna delle quali può riguardare una **Felce** da piazzare sul Giardino, oppure un **Visitatore** da piazzare su una Panchina. Il turno si chiude con una fase di **Pesca**.

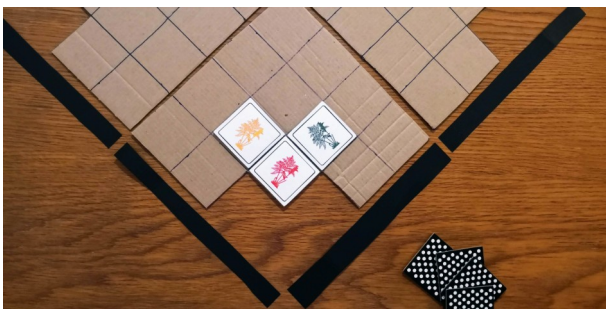
Azione Felce

Il giocatore sceglie una delle proprie tessere Felce in mano e la piazza nel Giardino in questo modo:

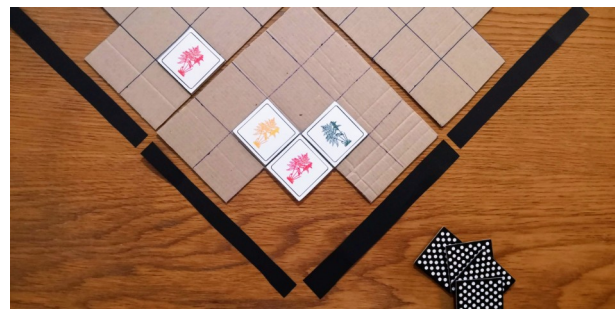
- Se nel Giardino non c'è già alcuna Felce libera di quel colore, si ha una **nuova pianta** e la tessera può essere piazzata in una cella libera a scelta.
- Se invece il Giardino già ospita almeno una Felce libera dello stesso colore, si ha una **spora** e la nuova tessera DEVE essere posta in una cella libera adiacente (in orizzontale o in verticale, MAI in diagonale) ad una di quelle.

Regola del Sottobosco: quando un giocatore sta per piazzare una spora, può prima prendere una o più tessere dalla sua mano e piazzarle coperte in una successione di celle libere adiacenti alla Felce di partenza. Piazerà infine la sua spora (scoperta) adiacente all'ultima tessera giocata.

N.B. Le tessere di Sottobosco NON si possono usare quando la Felce da piazzare è una nuova pianta.



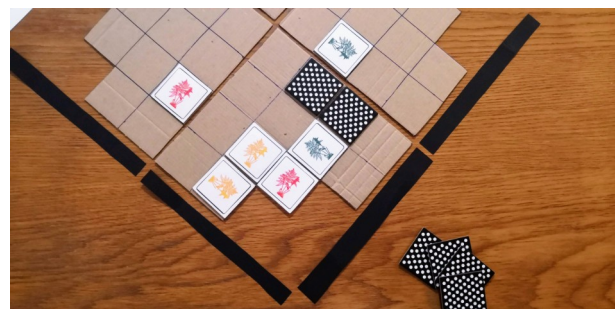
A partire da questa situazione di partenza, vediamo qualche esempio di azione Felce.



- Piazzare una Felce rossa -
Nel giardino c'è già una Felce rossa, ma non è libera di crescere. Il giocatore può quindi piazzare la sua Felce ovunque.



- Piazzare una Felce gialla -
Nel giardino c'è già una Felce gialla libera di crescere, per cui la nuova Felce deve essere piazzata al suo fianco. Il giocatore decide di piazzarla a sud-ovest, senza inserire prima tessere di Sottobosco.



- Piazzare una Felce verde -
Come nel caso precedente, è già presente una Felce verde libera; quindi la nuova Felce deve essere piazzata in una cella adiacente. In questo caso il giocatore decide di piazzare due tessere di Sottobosco (quindi coperte), e completa l'azione piazzando la sua Felce verde.

Azione Visitatore

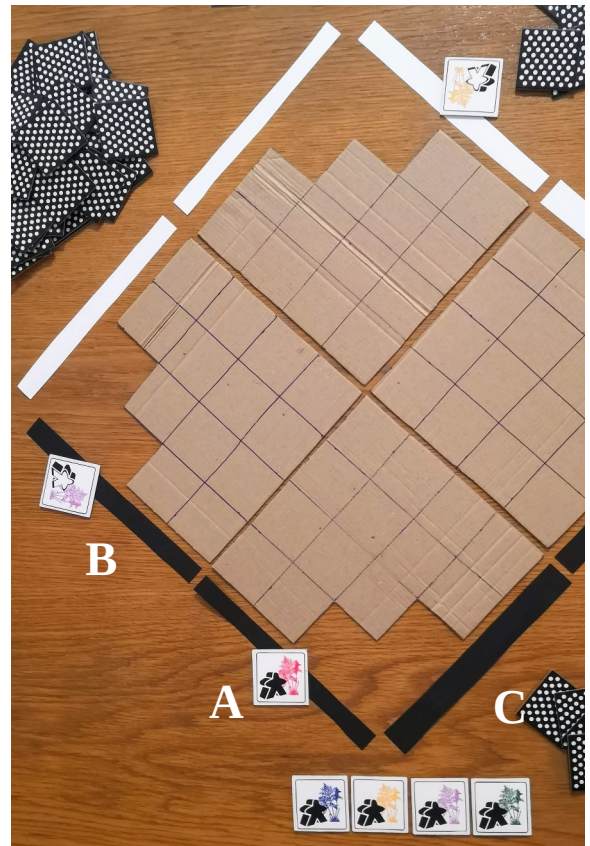
Il giocatore sceglie uno dei propri Visitatori e lo piazza in una Panchina a sua scelta, con le seguenti limitazioni:

- Non possono esserci due Visitatori dello stesso giocatore su una stessa Panchina.
- Non si può piazzare un Visitatore in una Panchina se un Visitatore appassionato dello stesso tipo di Felce è già seduto sullo stesso Lato (cioè sulla stessa Panchina o su quella di fronte).

Un Visitatore piazzato su una Panchina, vi rimarrà seduto **per tutto il resto della partita**.

Nell'esempio a destra, il giocatore nero:

- Sulla panchina A ha già un suo Visitatore rosso, quindi non può piazzare altri Visitatori.
- Sulla panchina B può piazzare solo i Visitatori verde e blu (perché sullo stesso Lato sono già seduti dei Visitatori gialli e rosa).
- Sulla panchina C può piazzare qualsiasi Visitatore (perché la panchina stessa e quella di fronte sono entrambe libere).



Azione Visitatore

I Visitatori piazzati sulle proprie Panchine daranno punti al giocatore a fine partita. Al contrario, quelli piazzati sulle Panchine avversarie, detti Disturbatori, limiteranno i punti accumulati dal giocatore avversario.

Chiarimento sulle azioni del turno: il giocatore può scegliere liberamente quali azioni eseguire e in quale ordine, siano esse due azioni Felce, oppure due azioni Visitatore, oppure una Visitatore e una Felce (e relativi Sottoboschi).

Chiarimento sulle tessere Sottobosco: le tessere Sottobosco (cioè Felci coperte) piazzate nel Giardino sono ininfluenti nel resto della partita: occupano le proprie celle e non potranno essere mosse (come ogni altra tessera del gioco), né potranno essere attraversate da altre tessere; inoltre non daranno punti a fine partita.

Pesca

Dopo avere effettuato le sue 2 azioni, il giocatore di turno può pescare tessere Felci dal mucchio di pesca, **fino ad averne nuovamente 4 in mano**.

A questo punto il suo turno si conclude, e inizia un nuovo turno del giocatore avversario.

Fine del gioco

Se **all'inizio di un turno non ci sono più tessere** nel mucchio di pesca, si innesca la fine del gioco:

- se il giocatore di turno è il nero, può giocare il suo ultimo turno (saltando la fase di pesca);
- altrimenti, si passa direttamente a determinare il vincitore.

Vince il gioco il **chi avrà reso più felici i propri Visitatori**, consentendo loro di ammirare in tranquillità la maggiore quantità delle loro Felci preferite, nonostante la presenza dei Disturbatori.

In termini numerici, per ogni proprio Visitatore seduto su una Panchina del proprio colore, il giocatore guadagna **tanti punti Gioia quante sono le Felci del tipo preferito presenti nel suo Lato**.

Se una Panchina ospita un Disturbatore (cioè un Visitatore avversario), ai punti ottenuti va sottratto il numero di Felci del tipo avversario presenti; in questo modo il punteggio può essere al più azzerato, ma mai diventare negativo.

Esempio di calcolo dei punti

Calcoliamo i punti per ogni Visitatore, da sinistra verso destra.

Punti del giocatore bianco:

- Visitatore rosso, 2 punti
- Visitatore verde, 5 punti
- Visitatore giallo, 6 punti; effetto del Disturbatore rosa, -4 punti; totale 2 punti
- Visitatore blu, 4 punti
- **TOTALE BIANCO: 13 punti**

Punti del giocatore nero:

- Visitatore rosso, 4 punti
- Visitatore verde, 4 punti
- Visitatore blu, 5 punti
- Visitatore giallo, 3 punti; effetto del Disturbatore rosa, -2 punti; totale 1 punto
- **TOTALE NERO: 14 punti**



Esempio di fine partita

Vince il giocatore nero! N.B. In questo esempio i Disturbatori sono entrambi rosa, ma in altre partite potrebbero essere di colori diversi tra loro.

Variante per giocatori meno esperti

Se il giocatore nero è alle prime armi, il bianco può concedere un piccolo vantaggio rinunciando al suo primo turno.