

SPIRITS OF THE FOREST

Incontriamo il maggior numero di Spiriti nella foresta.



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 15/04/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

La quantità di nuovi giochi che viene messa in commercio ogni anno (più di 3.000!) non solo ci impedisce di conoscerne la stragrande maggioranza, ma spesso ci limita a poche partite di prova anche per quei giochi che ci piacciono di più, e questo perché non c'è abbastanza tempo per tutte le nuove scatole che accumuliamo sui nostri scaffali.

Fortunatamente ogni tanto qualcuno ci invita a provare qualche titolo mai conosciuto e ci permette di sperimentare qualcosa di “nuovo”, anche se il gioco è ormai “vecchio” di qualche anno.

Così è successo per *Spirits of the Forest*, edito da Thundergryph Games e proposto in Italia da GatesOnGames: possono partecipare da 1 a 4 giocatori (con età a partire da 12 anni, ma lo abbiamo provato senza problemi anche con bambini di 10 anni) ed ha una durata media di 20-25 minuti.

Si tratta di raccogliere delle tessere per creare delle “serie” di simboli uguali che ci permettano di ricevere il maggior numero di Punti Vittoria (PV) a fine partita.

Vediamo come.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Spirits of the Forest** contiene 48 tessere “Spirito” (delle dimensioni di 44x67 mm), 14 gettoni “Favore” (25 mm), 12 gemme di plastica colorata (gialle, verdi, rosse e azzurre) e un listello double face “Eremita” per il gioco in solitario (con quel nome...) che sul retro ha una griglia per conteggiare i PV.

Il materiale utilizzato per i componenti è cartone spesso e robusto, anche se la grafica non è proprio così invitante: la meccanica utilizzata da Michael Schacht (prolifico autore tedesco con più di 250 giochi al suo attivo, fra quali tutti conoscerete Coloretto, Zooloretto, Scotland Yard, ecc.) è invece interessante e divertente, soprattutto se si gioca in famiglia.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Dopo avere attentamente mescolato le tessere Spirito bisognerà posizionarle al centro del tavolo in quattro file di 12.

Avremo così una sorta di “tabellone” che da ora in poi chiameremo “Foresta” e che si presenta come quello della Foto 2 qui sopra.

A questo punto si mescolano i 14 gettoni e se ne pescano a caso 8 da posizionare sulla Foresta (coperti) come indicato nella foto: ogni giocatore riceve inoltre 2 gemme del colore preferito (tre se si gioca in due).

Ecco fatto: ora tutto è pronto per iniziare la partita.

Il Gioco



Foto 3 – Esempio di tessere “Spirito”.

Però prima di giocare a **Spirits of the Forest** è meglio dare un’occhiatina più da vicino alle tessere per capire le loro caratteristiche: ce ne sono in totale NOVE diversi tipi, contraddistinti da altrettanti colori (rosa, arancione, blu, marrone, ecc.), e ogni colore ha, in alto a sinistra, un diverso simbolo che rappresenta il corrispondente “spirito” (rugiada, muschio, fiori, funghi, ecc.).

Alcune tessere hanno anche un secondo simbolo Spirito (in alto a destra), ma sulla maggior parte di esse sono stampati invece altri tre tipi di icone, chiamate “Fonte di Potere” (sole, luna e fuoco).

In basso è stampato un numero che indica quante tessere di quel colore sono presenti nella Foresta: bisogna sempre tenerlo a mente perché è importante per calcolare se si può raggiungere o meno una “maggioranza” a fine partita.



Foto 4 – Partita in corso.

Al loro turno i giocatori possono effettuare le seguenti azioni:

- (1) prendere UNA tessera con due simboli Spirito da uno dei due margini della Foresta (si possono infatti raccogliere solo le tessere “libere” a destra o a sinistra). In alternativa si possono prendere DUE tessere dello stesso colore, purché abbiano entrambe un solo simbolo Spirito;
- (2) se vengono raccolte tessere che hanno un gettone Favore sopra è il momento di vedere di cosa si tratta, prima di metterlo (coperto) nella propria riserva;
- (3) infine è possibile piazzare una delle proprie gemme su una qualsiasi tessera all’interno o sui margini della Foresta. Se un giocatore non ne ha più in riserva può comunque prenderne una già piazzata e spostarla in un’altra posizione.

Le tessere raccolte devono essere raggruppate per colore e sovrapposte l’una all’altra in modo che sia sempre possibile vedere, durante ogni partita a **Spirits of the Forest**, quanti e quali simboli sono stati ottenuti da tutti.



Foto 5 – I gettoni “Favore”.

Come potete vedere nella Foto 5 qui sopra i gettoni Favore nascondono 9 simboli Spirito (uno per tipo) 3 simboli Potere (anche qui uno per tipo) e due simboli “+” che servono unicamente a riprendere in mano una delle proprie gemme.

Le gemme sono una specie di “prenotazione” per una o due tessere che ci servono assolutamente e che spesso si trovano all’interno delle Foresta, quindi non è ancora accessibili: se un giocatore stima che quella tessera possa finire nelle mani di un avversario che lo precede allora meglio provare a riservarla, anche se non c’è nessuna garanzia che quella tessera venga poi presa da chi vi ha posato sopra la gemma.



Foto 6 – La tessera “Eremita”, per il gioco in solitario, e le gemme dei giocatori.

Infatti un avversario, se la vuole veramente, può prenderla nel suo turno, ma deve scartare per sempre una delle sue gemme, e questa è un’opzione piuttosto “costosa”, perché limita in seguito la possibilità di “prenotare” altre tessere: è quindi da utilizzare solo in caso di vera necessità o verso la fine della partita, quando le tessere disponibili sono poche. La gemma “di prenotazione” viene comunque restituita al suo proprietario.

Spirits of the Forest continua in questo modo finché non viene raccolta l'ultima tessera della Foresta: a questo punto si rivelano tutti i gettoni Favore e si passa al conteggio dei punti, tenendo conto di quanto è stato immagazzinato nella riserva di tutti i giocatori:

(A) – chi possiede il maggior numero di simboli di ogni tipo di Spirito (inclusi eventuali gettoni Favore) riceve tanti PV quanti sono le icone raccolte;

(B) – per ogni tipo di Spirito mancante i giocatori perdono invece 3 PV;

(C) – chi ha la maggioranza in ognuno dei tre simboli Potere (sole, luna e fuoco) riceve tanti PV quante sono le icone raccolte;

(D) – per ogni tipo di simbolo Potere mancante si perdono 3 PV.

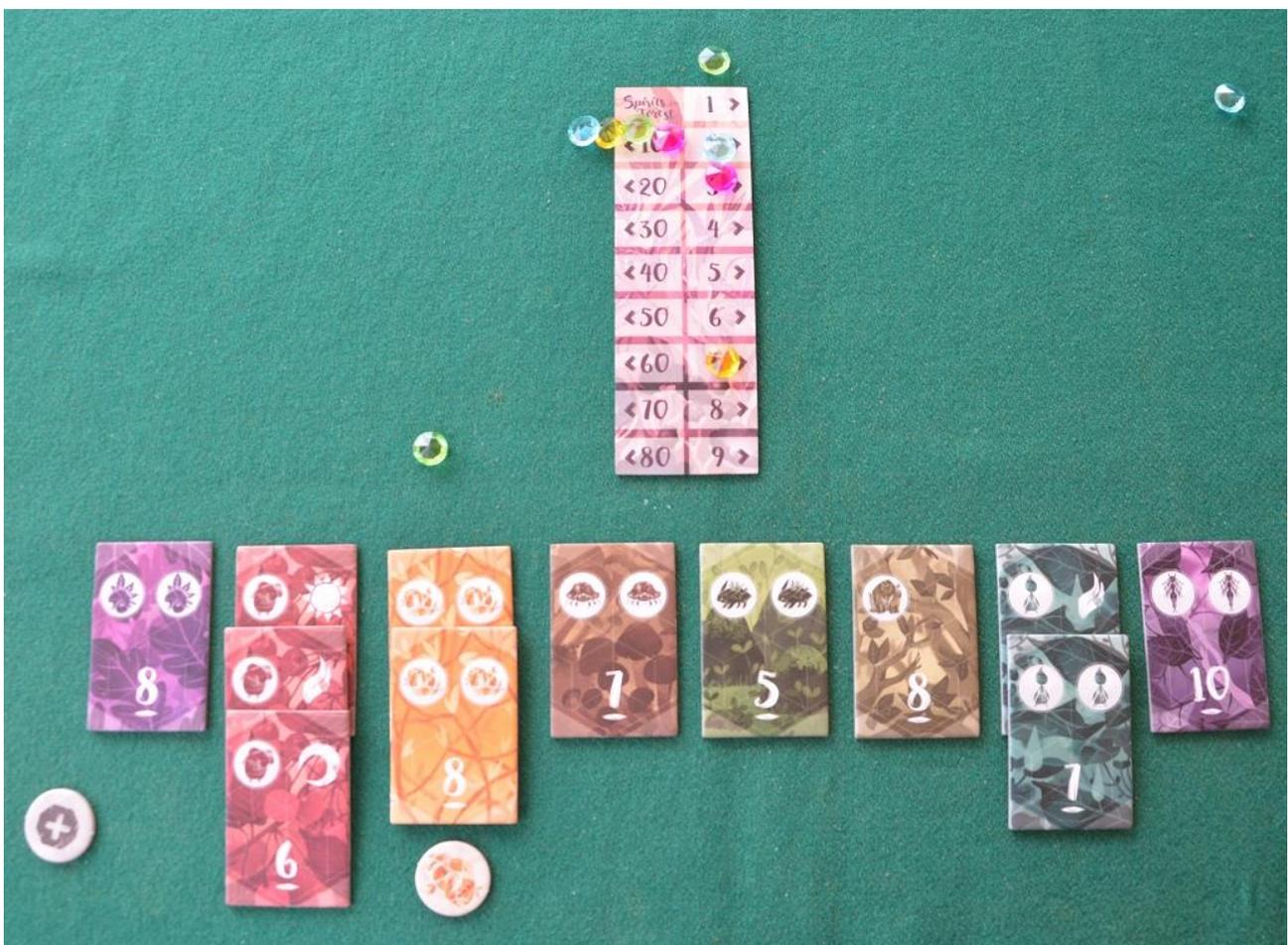


Foto 7 – Esempio di tessere e gettoni raccolti da un giocatore a fine partita: come avrete notato gli manca un tipo di Spirito, quindi è stato penalizzato di 3 PV.

Per tener nota dei PV guadagnati si utilizzano il retro della tessera “Eremita” e le gemme colorate, come vedete nella Foto 7 qui sopra.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita: in caso di pareggio la vittoria va a chi ha raccolto il minor numero di tessere. Se il pareggio persiste i giocatori condividono la vittoria.

Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto abbiamo esposto fino ad ora è chiaro che **Spirits of the Forest** è un gioco adatto soprattutto a partite in famiglia o come filler con gli amici in attesa di qualcosa di più impegnativo. È ottimo anche per introdurre al gioco da tavolo nuove persone: chi infatti non sarebbe capace di raccogliere tessere in base ai simboli stampati sopra?



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

Inutile suggerirvi di provare a raccogliere almeno 3-4 simboli in 2-3 colori, per cercare di raggiungere la maggioranza, e poi prendere almeno una tessera di tutti gli altri tipi: i gettoni Favore infatti valgono solo se sono accoppiati a una tessera e non possono essere utilizzati per evitare una o più penalità da 3 PV.

Nel gioco a quattro, quello che abbiamo sperimentato di più, spesso si fanno punti anche con 2 sole tessere (cioè 2-3 simboli), perché capita molto spesso che più giocatori non riescano ad andare oltre. Quindi tenete sempre un occhio su ciò che hanno già acquisito gli avversari: pareggiare molto spesso non è una cattiva opzione perché TUTTI ricevono lo stesso punteggio (PV pari al numero delle icone).

Le “Gemme” vanno giocate con molta attenzione: pensateci bene prima di posarle nella Foresta e cercate di metterle su tessere che saranno liberate presto, così avrete rapidamente l’opportunità di prendere quelle “prenotate” e recuperare in fretta anche la gemma.



Foto 9 – La scatola di Spirits of the Forest.

Le regole di **Spirits of the Forest** contengono anche un paio di paginette con le istruzioni per giocare “in solitario”: la meccanica di base è la stessa, ma ci sono alcune varianti di cui bisogna tener conto:

- (a) si utilizzano solo TRE dei 9 gettoni con l’icona degli Spiriti, mettendone tre a caso (coperte) sulle caselle rotonde dell’apposita tessera Eremita: saranno rivelate ogni volta che una fila di tessere viene completamente svuotata;
- (b) non si usano le gemme;
- (c) le tessere sono posate come al solito sul tavolo, in quattro file, ma a faccia coperta, girando solo quelle alle due estremità;
- (d) il giocatore sceglie una tessera scoperta e la mette davanti a sé, come al solito, poi però prende quella all’estremità opposta della fila e la posa al posto del suo “avversario”. Infine si girano le tessere liberate da queste mosse.

Commento finale

Spirits of the Forest ci sembra un buon filler per impegnare piacevolmente una ventina di minuti del nostro tempo (in attesa che la sala si riempia) oppure per trascorrere un po’ di tempo in famiglia con ragazzini, genitori e nonni, tutti insieme, senza dover fare troppi sforzi.

Il suo difetto principale, a nostro avviso naturalmente, sta nella grafica: quella utilizzata per le tessere infatti è molto strana e alcuni colori si possono facilmente confondere, soprattutto se qualcuno al tavolo ha piccoli problemi di daltonismo. A parte questo, è un gioco rapido, facile da imparare e richiede comunque un minimo di impegno.