

## BAREN PARK

Chi vuole andare al parco degli orsi ?



### Introduzione

Bärenpark (Editore: Lookout, Giocatori: 2-4, Età: 8+, Durata: 30-40 minuti) è un gioco di piazzamento tessere che, per la sua immediatezza e facilità d'uso, ha vinto il premio Spiel der Spiele 2017 dell'Accademia del gioco di Vienna (Wiener Spiele Akademie). Il soggetto è la costruzione di un parco per orsi di quattro razze: Orso Polare, Orso del Gobi, Koala e Panda. Qualcuno potrebbe obiettare che il Koala in realtà è un marsupiale ma che importa? Come in tutte le arti qualche ... licenza poetica è ammessa, purché il risultato sia soddisfacente.

### Unboxing

Pare che anche in Germania finalmente sia arrivato il momento di ridurre le dimensioni delle scatole e magari di riempirle per bene, proprio come è successo per Bärenpark. E qui qualche sospetto potrebbe colpire la nostra mente: la Lookout non è forse la ditta creata da Uwe Rosenberg (anche se ora è passata nell'orbita della Mayfair)? E Rosenberg non è forse l'autore che sta invadendo il mercato con giochi alla Tetris? ([Patchwork](#), [Cottage Garden](#), [Feast for Odin](#), ecc.).

Già perché anche Bärenpark, pur essendo di un altro autore, è un gioco dove bisogna riempire il proprio "parco" con delle tessere alla "Tetris" da incastrare fra loro. I componenti sono dunque costituiti da 1 tabellone porta-tessere, 16 plance quadrate, 92 tessere multiformi (52 che rappresentano aree "verdi" del parco, 28 per le "abitazioni" dei nostri orsi e 12 recinti), 16 gettoni "statua" (di orsi, naturalmente) e 30 tessere rettangolari (per il gioco avanzato).



I componenti.

I materiali sono tutti stampati su robusto cartone e non ci sono problemi nel maneggiarli ripetutamente per piazzarli nel parco in costruzione. Da notare che proprio sulle griglie sono stampati quattro tipi differenti di simpatici disegni: carriole, betoniere, scavatori e operai al lavoro. Coprendo queste icone si possono eseguire le azioni necessarie per procedere nel gioco.

### Preparazione (Set-Up)

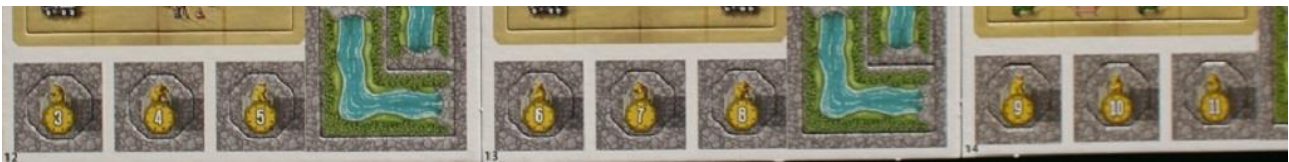
Per preparare Bärenpark è sufficiente piazzare il tabellone e poi riempirlo con tutte le tessere multiformi: ognuna di esse ha una sua posizione sul tabellone, così come indicato dai disegni stampati.



Il tabellone “apparecciato” per iniziare una partita.

Da notare che ci sono tre grandi “famiglie” di tessere:

- a. Gli “spazi verdi” (li vedete a sinistra nella foto) hanno dimensioni di 1-2-3 quadretti e sono forniti in diversi esemplari per tipo, ma non hanno nessun valore ai fini del punteggio.
- b. Le “stalle” (la seconda colonna da sinistra nella foto) sono anch’esse di quattro tipi, uno per ogni animale, e sono formate tutte da quattro quadretti, seppure in forme diverse. Anche queste tessere sono fornite in diversi esemplari per tipo, con un valore che varia da un massimo di 7 Punti Vittoria (PV) ad un minimo di 1 PV. Esse devono essere impilate in ordine decrescente di valore
- c. i “recinti” (terza e quarta colonna nella foto) sono di 12 tipi diversi (tre per razza) e tutti sono disponibili in un solo esemplare il cui valore varia da 6 ad 8 PV.



Le tessere con le statue degli orsi.

Sotto al tabellone di Barenpark saranno posizionate le 16 tessere “statua”, messe in ordine numerico dalla più bassa (1 PV) alla più alta (16 PV). Per chi ha già giocato a Cottage Garden queste statue hanno la stessa funzione dei “gatti” e servono quindi a coprire dei “buchi” sulla plancia “parco” personale.

Stalle, recinti e statue vengono selezionati in base al numero dei giocatori (da 2 a 4) sia per tipo che per quantità a disposizione.

I giocatori prendono inizialmente una plancia a caso fra quelle che hanno un “ingresso al parco” ben evidenziato e la mettono davanti a loro, lasciando però spazio sufficiente per altre tre plance che si dovranno aggiungere nel corso della partita. Da notare che tutte le plance “parco” hanno all’interno una griglia di 4x4 caselle quadrate.



Alcune plance: in basso quelle iniziali con l'ingresso al parco e in alto quelle aggiuntive.

Tutto è pronto e si può incominciare

## Il Gioco

Per prima cosa si determina il “primo Giocatore”, al quale viene assegnata una tessera “verde” da 1 quadretto (le toilettes); al secondo ed al terzo (in senso orario) viene data una tessera “verde” da due quadretti (le aree attrezzate con i giochi); al quarto una tessera “verde” da tre quadretti (con i banchetti del cibo).

A turno i giocatori piazzano una delle loro tessere sulla plancia, facendo bene attenzione a non coprire il quadretto con lo scavo per la statua (in ogni plancia c'è un solo disegno che rappresenta una fossa in costruzione, circondata dal nastro protettivo bianco e rosso) e rispettando le due regole di base:

1. Ogni nuova tessera deve essere piazzata adiacente (in orizzontale o in verticale) ad una già esistente
2. Non è possibile sovrapporre una tessera ad un'altra

Naturalmente è possibile ruotare tutte le tessere in ogni direzione o girarle sull'altro lato.



Partita in corso: il giocatore ha già ottenuto le sue quattro planche ed ora cerca di coprirle tutte con altre tessere. Da notare la statua nella plancia con l'ingresso che dovrà essere spostata sullo scavo proprio nel quadrato sotto di essa (al suo posto c'è in realtà una toilette, tolta nella foto per chiarezza).

Tutte le icone "coperte" da una nuova tessera permettono di ricevere altri pezzi e non c'è limite al numero di tessere che possono essere accumulate nella propria riserva. Vediamo dunque quali sono le diverse possibilità:

1. Carriola: se si copre un disegno di questo tipo è permesso prelevare una tessera "verde" a scelta, da mettere in riserva
2. Betoniera: ogni icona coperta permette di prendere una tessera "stalla" a scelta oppure, se lo si desidera, una tessera "verde". I numeri stampati sulle stalle indicano i PV che si guadagneranno a fine partita (se saranno state inserite nella plancia).
3. Scavatore: ogni icona coperta di questo tipo permette di prelevare un "recinto" a scelta, oppure una tessera "Stalla" o anche una tessera "verde".
4. Lavoratori: coprire questo disegno permette di prendere una nuova plancia "parco" dalla pila di quelle disponibili. Essa sarà piazzata ortogonale a quelle già esistenti, in qualsiasi direzione, con la sola esclusione del lato "ingresso" di quella iniziale. Tutte le nuove planche devono avere però lo stesso orientamento di quella iniziale.



Le diverse icone sulle plance[/caption]

Quando una plancia viene completata (cioè se tutti i quadretti sono stati coperti dalle tessere, con l'eccezione dello scavo) il giocatore preleva dalla riserva la statua di valore più elevato e la piazza esattamente sullo scavo: così facendo la plancia non avrà più caselle libere.

Quando un giocatore riesce a completare in questo modo anche la quarta ed ultima delle sue plance la partita ha termine: gli avversari hanno diritto ancora ad un ultimo turno, durante il quale cercheranno ovviamente di coprire il maggior numero di quadretti della loro plancia.

A questo punto si fa la somma dei PV relativi alle tessere numerate ed alle statue che sono state posizionate sulle plance personali e si dichiara vincitore il giocatore col totale più alto che sarà sicuramente assunto come Direttore del Parco.

### **Qualche considerazione finale**

Da quanto esposto più sopra si deduce che Barenpark non è un gioco complesso e quindi l'età minima indicata sulla scatola (8 anni) è giusta: per la verità noi abbiamo fatto giocare anche bambini di età leggermente inferiore, ma è stata necessaria un po' di assistenza per fare capire loro che le tessere non dovevano esser prese a caso, ma che dovevano esaminare attentamente le rispettive "forme" per non lasciare troppi buchi sulle plance che li avrebbero poi costretti a perdere un sacco di turni a cercare e posare tessere da 1 o 2 quadretti.

Nonostante qualche timore iniziale ci siamo resi conto che i più veloci nel colpo d'occhio erano in realtà proprio i ragazzini: l'allenamento con la grande famiglia di videogiochi "Tetris-like" pensiamo sia una delle ragioni principali della loro riuscita.

Inutile parlare di strategia in questo gioco: al proprio turno si butta un occhio sulla plancia per scoprire qualche spazio da coprire e soprattutto quali icone sono ancora disponibili, poi si cerca di trovare la tessera con la forma migliore per tappare la maggior parte dei quadretti senza creare dei "buchi". Con questa parola intendiamo parlare di quei piccoli spazi da uno o due quadretti che potrebbero formarsi accostando le tessere più articolate e che saremo poi costretti a coprire una alla volta con i pezzi più piccoli, perdendo così un sacco di tempo.

Cercate di lasciare sempre qualche icona libera, posando una nuova tessera, per avere maggiori possibilità di scelta nel giro successivo. Mettere infatti una tessera solo su quadretti vuoti non ci permetterà di aggiungere nuovi pezzi alla nostra riserva, limitando così le possibilità del prossimo turno.

È evidente che le tessere “recinto” sono quelle più remunerative, ma, come si vede dalle foto che vi abbiamo presentato, sono anche quelle più articolate e quindi vanno usate con attenzione.

Una buona strategia è quella di coprire lo scavatore ed almeno un'altra icona con una sola tessera: useremo allora lo scavatore per mettere in riserva uno dei pezzi di maggior valore (da posare in seguito, dopo aver preparato adeguatamente il terreno) ma nello stesso tempo avremo acquisito almeno un'altra tessera da inserire nel prossimo turno.

In definitiva possiamo dire che Barenpark è un gioco veramente per tutti che può essere usato senza moderazione anche da giocatori più esperti perché in questo caso aumentano di molto la competitività e la ricerca della combinazione “perfetta”.



La scatola del gioco.