

AZUL SUMMER PAVILLON

... e venne l'ora di occuparsi dei padiglioni estivi!



Introduzione

Ci aveva fatto piastrellare [i saloni dell'Alhambra, in Spagna](#), poi ci ha costretti a cambiare tutte [le vetrate nella cittadina di Sintra, in Portogallo](#) ed ora con questo **Azul Summer Pavilion** il buon Michael Kiesling (autore tedesco di lunga data, noto soprattutto per i giochi fatti in collaborazione con Wolfgang Kramer) ci trattiene ancora in Portogallo, agli ordini del Re Manuel I, per decorare i suoi padiglioni estivi.

Il gioco, distribuito in Italia da Ghenos Games, prevede 2-4 partecipanti di età superiore o uguale a 8 anni e si completa in circa 45 minuti, ma fra giocatori già esperti può anche durare una decina di minuti in meno.



Componenti.

Unboxing

Aperto la scatola di **Azul Summer Pavilion** l'occhio viene subito attirato dalle 132 tessere di plastica colorata a forma di rombo, poi ci si rende conto, guardando gli altri componenti, del perché di questa forma. Ogni plancia individuale infatti contiene sette "rosoni" con 6 petali ciascuno (a forma di rombo, appunto), numerati da "1" a "6": uno dei rosoni, di colore nero, occupa il centro della plancia, mentre gli altri sei (rosso, blu, giallo, verde, viola e arancione) formano una corona attorno al primo.



La tessera Primo giocatore ed i marcatori per il tabellone

Non mancano naturalmente gli abituali (per la serie) nove dischi di cartone che saranno usati come “vaschette” per le tessere. Completano la dotazione un tabellone segnapunti (inspiegabilmente stampato su cartoncino leggero e quindi più... vulnerabile delle plance, che hanno le stesse dimensioni), un marcatore di legno per segnare il turno in corso, 4 marcatori più piccoli per segnare i Punti Vittorie (PV) dei giocatori, quattro gettoni “+80” ad indicare che i giocatori hanno effettuato già un primo giro del tabellone, una “Torre” di cartoncino piegato ad incastro, dentro la quale saranno messe le tessere scartate, ed un sacchetto di stoffa colorato e decorato per le tessere.



Le tessere verdi, blu e arancioni sono anche decorate, soprattutto per chi ha problema coi colori.

Perfette e, come sempre, assai piacevoli al tatto (anche perché sono di plastica dura e pesante) le tessere colorate (22 per ogni tonalità), buoni gli altri materiali, con l'esclusione del tabellone che ci sembra un po' fragile. Per chi ha qualche problema a riconoscere i colori diventa poi difficile distinguere i marcatori dei PV perché, a parte il nero, hanno colori troppo simili: noi abbiamo disegnato un simbolo diverso su ognuno di essi per riconoscerli più facilmente. Per le tessere di plastica invece nessun problema perché metà di esse (verdi, blu e arancioni) sono state “decorate” per differenziarle al meglio.



Set Up

Preparazione (Set-Up)

La fotografia qui sopra vi mostra come appare il tavolo da gioco di **Azul Summer Pavilion**, apparecchiato per quattro, dopo aver predisposto ogni cosa: sulla sinistra vedete la “Torre”, mentre a destra c’è il “famigerato” tabellone.

Per prima cosa bisogna predisporre le “vaschette” al centro del tavolo in numero adeguato a quello dei partecipanti (si usano tutte solo con quattro giocatori); poi si riempie il grande rosone di riserva al centro del tabellone con 10 tessere pescate a caso dal sacchetto e si posano, sempre a caso, quattro tessere su ogni “vaschetta”.



Il tabellone con la riserva di tessere.

Ognuno prende una plancia individuale e posa il suo marcatore di fianco alla casella “5” della pista dei PV. Infine si posizionano la tessera bianca “Primo Giocatore” al centro del tavolo (in mezzo alle vaschette) ed il marcatore dei Round sul primo cerchio a sinistra, in corrispondenza del colore “viola”. A questo proposito è bene notare che in ognuno dei sei turni del gioco ci sarà un colore “Jolly”, quello indicato, appunto, dal marcatore e la sequenza dei Jolly sarà sempre la stessa in tutte le partite: viola, verde, arancione, giallo, blu e rosso.

Il Gioco



Le altre tessere del gioco, non decorate[/caption]

Designato il Primo Giocatore si parte scegliendo a turno tutte le tessere dello stesso colore da una delle vaschette, e spingendo al centro del tavolo quelle rimanenti.

E qui **Azul Summer Pavilion** aggiunge le DUE regole nuove, rispetto ai due giochi precedenti (cioè Azul e Azul Sintra):

- A. Le tessere non devono essere inserite subito nella plancia, ma si posano provvisoriamente in una riserva personale;
- B. Non si possono scegliere le tessere Jolly di quel turno, però se nella vaschetta da cui abbiamo fatto il “prelievo” ci sono uno o più Jolly se ne può prendere UNO (insieme a quelle colorate appena scelte).

Dopo qualche mossa si formerà un bel mucchietto di tessere anche al centro del tavolo: se un giocatore è interessato può prendere anche da qui TUTTE quelle dello stesso colore, più eventualmente un Jolly (se ve ne sono). Il primo ad effettuare questa presa riceve anche il segnalino bianco di Primo Giocatore per il turno successivo, ma dovrà pagare un numero di PV pari alle tessere prelevate e quindi farà subito retrocedere di un pari numero di caselle il suo marcatore sul tracciato segnapunti.



Esempio: plancia di un giocatore durante una partita, dopo avere terminato la pesca di quel turno.

Quando tutte le tessere sul tavolo sono state prelevate finisce la fase di “pesca” e si passa a quella della posa e dei punti: ogni giocatore decide quali tessere usare per coprire uno o più “petali” della sua plancia, e per farlo deve seguire le seguenti regole:

1. Per coprire un petalo si devono pagare tante tessere di quel colore quant'è il numerino (da 1 a 6) stampato su di esso;
2. Una di queste tessere verrà messa sul petalo, mentre tutte le altre saranno scartate nella Torre;
3. Naturalmente è possibile usare dei Jolly al posto delle tessere colorate, ma non si può posare sul “petalo” un jolly;
4. Il “rosone” al centro (di colore nero) può essere riempito con qualsiasi colore, con le solite regole, purché non ci siano mai due petali uguali.
5. La posa di ogni tessera genera dei PV: la prima di ogni rosone assegna 1 PV, la seconda, se adiacente, assegna 2 PV, e così via fino alla sesta, per la quale si guadagnano ovviamente 6 PV. Non c'è corrispondenza fra i numeri stampati sui petali ed il numero di petali adiacenti dello stesso colore (posso coprire il n°4 ed il n° 5, se sono adiacenti, ma faccio comunque 2 PV);
6. È possibile tenere nella propria riserva fino a 4 tessere, da usare nel turno successivo. Ogni altra tessera rimasta deve essere scartata e costa 1 PV negativo al giocatore.



Esempio di posa di nuove piastrelle sulla plancia.

Nella fotografia qui sopra il giocatore ha aggiunto alla sua plancia una piastrella rosa (sul rosone rosa) guadagnando 3 PV (perché ora ci sono tre piastrelle rosa adiacenti), una tessera verde (sul rosone verde), per 2 PV, ed una blu (sul rosone nero) per altri 2 PV: sposterà dunque il suo marcatore di 7 caselle sul segnapunti.

Sulle plance individuali sono stampate anche 6 caselle con una “colonna” (attorno al rosone nero centrale), altre 6 con una “Statua” (fra due rosoni diversi) e 5 col disegno di una “Finestra”, stampate a fianco dei “petali” n° 5 e n° 6 di ogni rosone. Quando un giocatore copre con le sue tessere TUTTI i petali adiacenti ad una di queste caselle ottiene un bonus: una tessera a sua scelta (jolly incluso) da prelevare dalla riserva sul tabellone se si chiude una “Colonna”, due con una “Statua” e tre con una “Finestra”. Le tessere prese possono essere usate immediatamente e vengono subito ripristinate pescandone altrettante dal sacchetto.



Esempio di posa dopo aver preso un bonus.

Continuando l'esempio precedente, dove il giocatore aveva "chiuso" una casella "Colonna", vediamo che è stata presa una tessera rossa dalla riserva ed è stato installato un altro petalo rosso, per 3 PV.

Le partite di **Azul Summer Pavilion** finiscono al termine del sesto turno e si devono allora calcolare i PV extra dovuti alle seguenti combinazioni:

- I. Per avere completamente riempito un rosone (nell'ordine: nero, rosso, blu, giallo, arancione, verde e viola) si incassano rispettivamente 12-14-15-16-17-18-20 PV;
- II. Per avere coperto tutti e sette i petali con lo stesso numerino (valore 1-2-3-4) si incassano rispettivamente 4-8-12-16 PV.

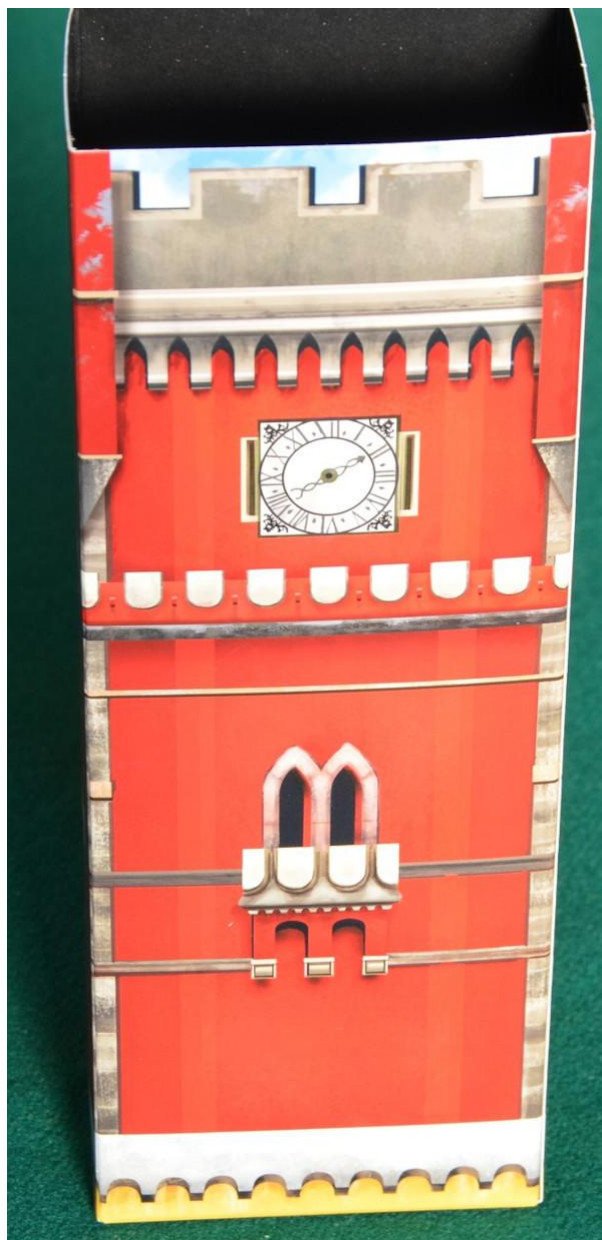
Se i marcatori superano la casella "80" i giocatori prendono un gettone "+80" e lo pongono davanti a loro, continuando ad avanzare sul tracciato dei PV. Chi ha raggiunto il totale più alto a fine partita viene naturalmente proclamato vincitore.



La plancia segnapunti.

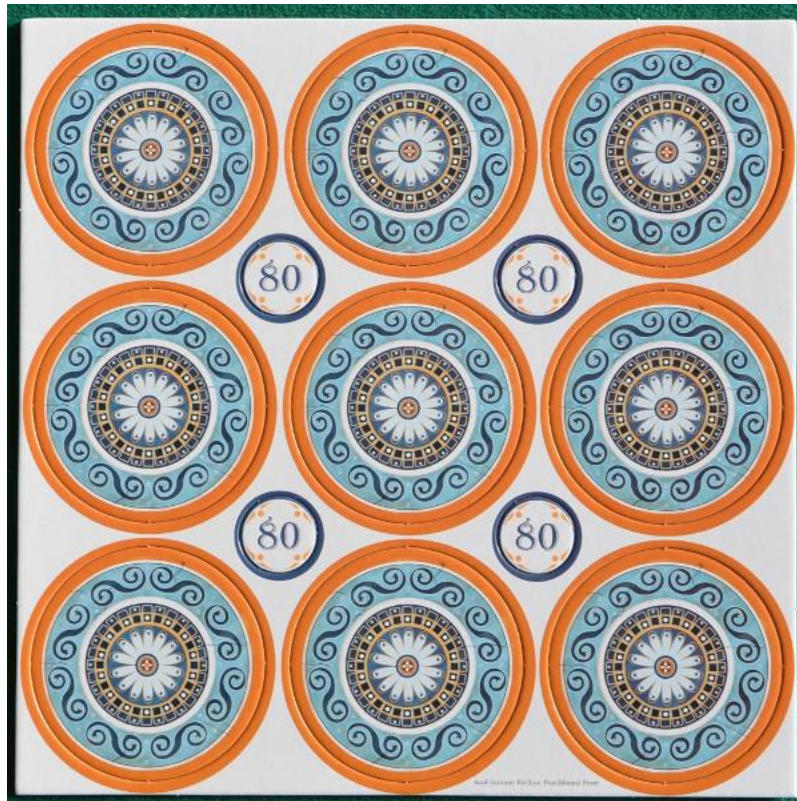
Qualche considerazione e suggerimento

Non ci sono abbastanza tessere per riempire tutte le plance, come era ovvio, né del resto ci sarebbe il tempo di poterlo fare, quindi fin dall'inizio della partita sarà bene scegliere 2-3 rosoni e concentrarsi su di essi, facendo attenzione verificando, se possibile, che non siano anche l'obiettivo di altri giocatori. Questo perché col passare dei turni i colori diminuiscono e tutte le tessere scartate nella Torre ritornano in gioco solo quando quelle del sacchetto si sono esaurite. Ormai sappiamo che ogni petalo richiede una certa quantità di tessere (pari al suo numero) per essere riempito, ma che UNA soltanto finisce sulla plancia, mentre tutte le altre sono scartate nella "Torre", quindi spesso accade che uno o due colori saranno disponibili solo in quantità molto limitate, almeno fino al ripristino, mentre le tessere già piazzate sulle plance non torneranno più in gioco.



La torre nella quale mettere le tessere scartate.

Una cosa che spesso la maggior parte dei giocatori trascura nelle prime partite ad **Azul Summer Pavilion** è il bonus “numerico”: per ottenerlo bisogna coprire con una tessera tutti e sette i “Petali” che hanno lo stesso numero. Provare a farlo nella parte finale della partita diventa molto difficile, quindi cercate di tenere di scorta qualche tessera che non può essere inserita immediatamente ed usatela per coprire uno di quei numeri. Con un piccolo sforzo si riesce sempre ad avere almeno un bonus, ma per averne due sarà necessario concentrarsi fin da subito su questo punteggio.



Le "ciotole" del gioco

Ad inizio partita fate in modo di coprire i petali con i numeri più alti (5 e 6) non soltanto perché in seguito sarà molto più difficile (le tessere disponibili calano ogni turno) ma anche perché coprendole entrambe “chiuderete una finestra” ed otterrete un “bonus” non disprezzabile: TRE tessere a vostra scelta dalla riserva sul tabellone. Potrete concentrarvi in seguito anche sui numeri più bassi e chiudere appena possibile almeno un paio di caselle “Statua” (2 tessere gratis per ognuna di esse).

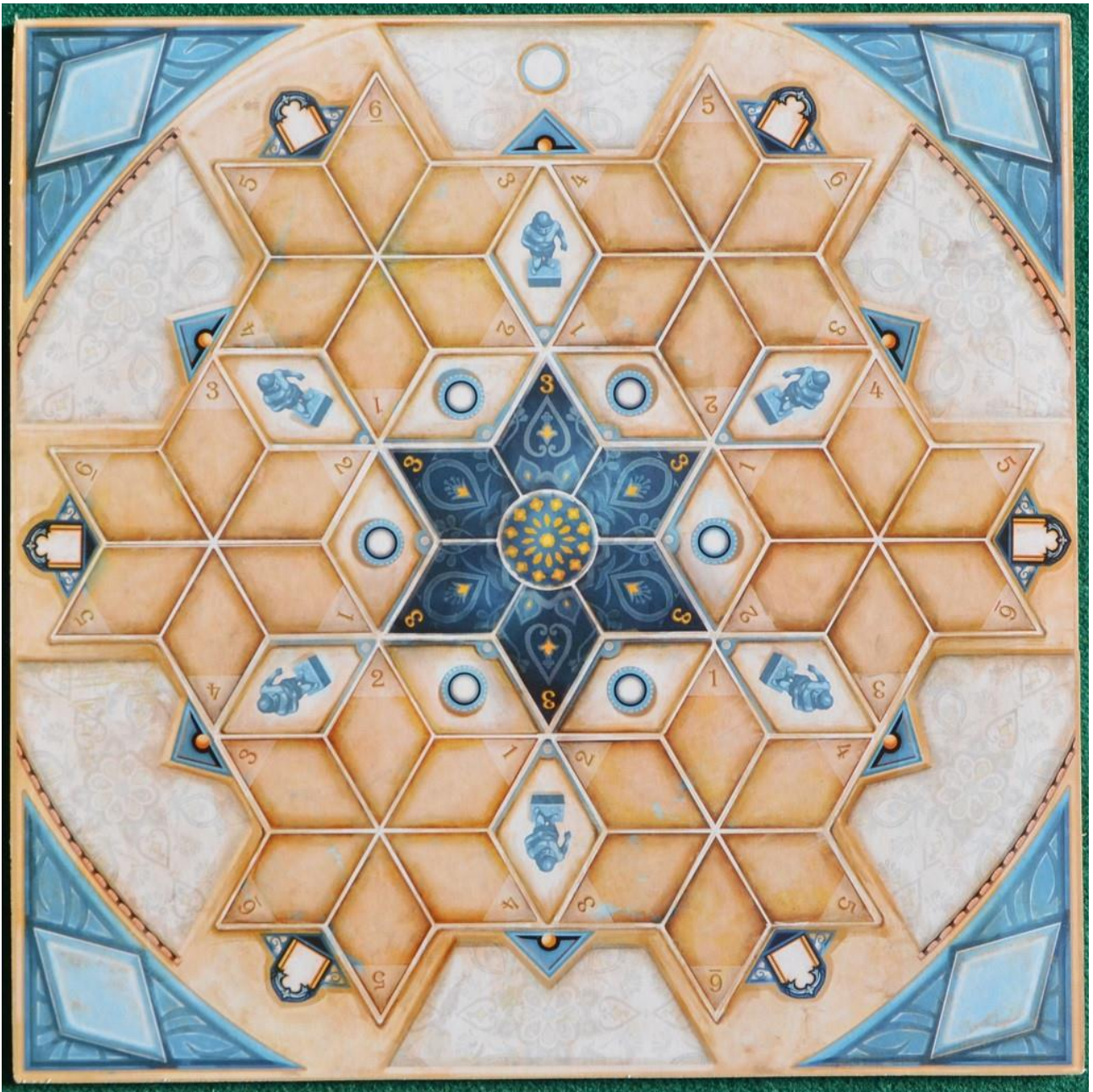
Non dimenticate infine che ogni “rosone” completato assegna da 12 a 20 PV e che quindi sarebbe auspicabile chiuderne almeno due, possibilmente adiacenti (per i bonus “statua”): come dicevamo più sopra, guardate bene su quali colori si concentrano gli avversari e provate a sceglierne altri, se vi sarà possibile, o almeno uno dei due.



La plancia dei giocatori vuota: si vedono chiaramente i colori dei rosoni e tutte le caselle bonus.

Le regole prevedono anche una variante: il retro della plancia individuale infatti non è colorato (lo vedete nella foto qui sotto) e sta ai giocatori effettuare una scelta:

- a. Componendo uno o più rosoni “Multicolore” (ma allora tutte le tessere devono essere diverse);
- b. Componendo uno o più rosoni “Monocolore”, dove le tessere devono essere dello stesso tipo.



Il lato “B” della plancia individuale.

Con questa opzione naturalmente è possibile avere alla fine più rosoni con lo stesso colore di tessere (ma la cosa francamente ci sembra un azzardo perché difficilmente si farà in tempo a completarle entrambe). Notate che anche i “numerini” all’interno dei rosoni sono leggermente diversi da quelli del lato “A”.

Commento finale



La scatola del gioco.

A noi il primo “tomo” della trilogia (Azul) era piaciuto molto, soprattutto come gioco “familiare” adatto a tutti. La seconda scatola (Azul: Stained Glass of Sintra) era sembrata più orientata verso un pubblico di giocatori abituali, dato che il sistema dei punteggi era piuttosto articolato, così come il discorso delle vetrate da invertire ed eliminare.

Azul Summer Pavilion a nostro avviso si colloca nel mezzo e quindi diventa di nuovo adatto per qualche partita in famiglia. L’idea di inserire le tessere solo dopo che tutti hanno completato la raccolta ci sembra eccellente perché aggiunge una maggiore flessibilità ad una meccanica più che collaudata.

Ottima anche l’idea di mettere delle tessere in “riserva” sul tabellone, pronte ad essere prelevate come bonus se si coprono certi petali: nelle nostre partite questa opzione ha permesso recuperi che sarebbero stati insperabili nei primi due “volumi” e salvato la partita a molti partecipanti.

Concludendo il nostro giudizio è largamente positivo: estetica molto curata, meccanica perfettamente oliata e variazioni sul tema ben scelte. Ottimo lavoro Herr Kiesling!