

FALL FEST

Gli animali del bosco si preparano per la festa di autunno



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 09/09/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Fall Fest è stato uno dei primi titoli della collana “Rainy Days” dell’editore Lisciani: tutti i giochi di questa collana hanno come “target” le famiglie e i giocatori già abbastanza scafati e il momento migliore sembra essere quando... fuori piove!

E ci sarebbe piaciuto molto poter obbedire alla richiesta, ma in questa estate infuocata (stiamo scrivendo queste righe in Agosto e da settimane non si vede una goccia di pioggia) il signor Clima non ci ha voluti accontentare, quindi “tirem innanz”.

Fall Fest è dedicato a 2-5 giocatori (da 10 anni in su: i 12 indicati sulla scatola ci sembrano un po’ eccessivi) pronti a spendere 35-45 minuti al tavolo da gioco, raccogliendo un po’ di animali del bosco per farli prima lavorare e poi partecipare alla Festa di fine Autunno.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Fall Fest** avrebbe potuto avere tranquillamente dimensioni dimezzate, ma molto probabilmente sono stati dei motivi commerciali a spingere l'editore a farla più grande (stesso stile di Saint Petersburg della Hans im Gluck e altre simili).

All'interno troviamo un blocchetto segnapunti e 147 carte (nel formato 61x89 mm) suddivise come segue:

- 105 "Artigiani" (Animali del bosco: 21 di ogni tipo: Gufi, Lepri, Orsi, Tassi e Volpi);
- 27 carte "Artigiano Topo";

- 7 carte “Foglia Rossa”;
- 4 carte “Bonus”;
- 3 carte “Alleanza dei Topi”;
- 1 carta “Primo Giocatore”.

Le carte sono di buona qualità ma verranno manipolate abbastanza quindi potete considerare l’eventualità di proteggerle con bustine trasparenti.



Foto 2 – Esempio di carte Animali.

Prima di iniziare **Fall Fest** è bene dare un’occhiata alle carte “Artigiano”, tutte disegnate in maniera un po’ naïf con un animale antropomorfo al centro e 3 indicazioni importanti per la partita:

- in alto (al centro) c’è il simbolo della “Casata” (nella Foto 2 qui sopra vediamo, partendo dall’alto a sinistra: Tasso, Orso, Gufo, Lepre, Topi (2), Volpe e di nuovo Topo). Solo i Topi hanno alcune carte con 2 simboli anziché uno, e vedremo fra poco a cosa servono;
- in alto (a destra e a sinistra) c’è un numero che può variare da “1” a “3” e che indica il “livello” di quella carta (e i Punti Vittoria (PV) a fine partita);
- sotto il “Livello” c’è un simbolo che indica il “mestiere” di quell’artigiano:

c1 – Costruttore (il simbolo è una casetta, come quella in alto a destra);

c2 – Carpenteriere (il simbolo è uno sgabello, come quelli in basso al centro);

c3 – Fornaio (il simbolo è ovviamente il pane, vedi in basso a sinistra).

Memorizzate queste informazioni perché le utilizzeremo andando avanti nella descrizione.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparare il tavolo per una partita a **Fall Fest** porta via 4-5 minuti al massimo: si tratta infatti di mescolare tutte le carte “Artigiano” e distribuirne 9 ad ogni partecipante, mettendo poi al centro del tavolo il mazzo restante.

Ora bisogna girare tre coppie di carte sul tavolo (facendo tre piccole pile con le due carte sovrapposte) e la prima carta del mazzo (da lasciare in cima, visibile). Infine si posano tutte le carte Speciali: X “Foglia rossa” (dove X è uguale al numero dei giocatori +2), le quattro “Bonus” (colore verde/azzurro) e le tre “Alleanza dei Topi” (colore azzurro).

Tutto è pronto per iniziare: in lontananza, se ascoltate attentamente, sentite già la musica attorno al fuoco e i canti e le chiacchiere ai tavoli della festa!

Il Gioco



Foto 4 – La riserva delle carte, comprese quelle speciali (in seconda e terza linea).

Al suo turno ogni giocatore deve compiere le seguenti operazioni:

- Fase 1 - Pianificazione: il giocatore scarta una o due carte (max) e dichiara la somma dei loro punti (somma dei livelli);
- Fase 2 – Formazione dei set di Artigiani: vediamo più avanti come funziona;
- Fase 3 – Reclutamento: il giocatore sceglie una coppia di carte fra quelle visibili sul tavolo OPPURE prende la carta scoperta sopra al mazzo. Poi pesca nuove carte dal mazzo per ripristinare quelle visibili.

La parte più interessante di **Fall Fest** riguarda proprio la scelta delle carte da posare in tavola al proprio turno, sapendo che è possibile giocare tante quant'è il numero ottenuto nella Fase 1 (cioè la somma del livello di 1-2 carte).

Sono possibili solo due tipi di “combinazione”:

- (A) - Carte che hanno tutte lo stesso tipo di mestiere (Carpentieri, Costruttori e Fornai) ma devono essere di “Casate” differenti;

(B) – Carte che sono tutte della stessa “Casata” (Gufi, Lepri, Orsi, Tassi, Topi e Volpi) indipendentemente dal loro mestiere.



Foto 5 - Esempio di posa delle carte.

Vediamo un esempio: il nostro amico della Foto 5 qui sopra ha scartato 2 carte nella Fase 1, il cui livello è di 1+2. Quindi può giocare 3 carte Artigiano.

Decide di iniziare un set di Fornai, che però devono essere tutti di Casate diverse: gioca così un Gufo (Casata blu), un Orso (rosso) e una Volpe (verde).

È possibile calare anche un set “incompleto” (con 1-2 carte soltanto), ma se ne può avere in gioco al massimo UNO SOLO: ovviamente nei turni successivi i giocatori possono aggiungere carte ai loro set (completi o incompleti) in modo da prepararsi al punteggio finale.

Se un giocatore non ha abbastanza carte da posare (oppure semplicemente non vuole mostrare quello che ha pronto in mano, in attesa che arrivino altre carte utili) può saltare la Fase 1 e scartare una sola carta, ma senza aggiungerne altre alla sua mano.



Foto 6 – Le carte Bonus.

Come abbiamo visto durante la preparazione, sul tavolo ci sono 4 carte Bonus di colore verde, tre per i mestieri e una per le Casate: le vedete tutte nella Foto 6, ed il loro utilizzo è il seguente:

- (1) – Bonus Casate: (prima carta a sinistra). Il primo che mette in tavola una combinazione “Casata” di almeno 3 carte la prende e da quel momento può giocare una carta in più di quelle solite (in base ai livelli scartati);
- (2) – Bonus Costruttori: fa prendere una carta a scelta fra tutte quelle che sono esposte in tavola;
- (3) – Bonus Carpentieri: permettere di prendere la prima carta di una pila (quella in alto) PIU’ la carta sul mazzo;
- (4) – Bonus Fornai: fa prendere la prima carta da DUE delle pile esposte (anche qui fra quelle in alto nelle pile).

NOTA: se un altro giocatore raggiunge in seguito una combinazione con lo stesso numero di carte (o superiore) si impossessa del Bonus, portandolo via all’attuale padrone.



Foto 7 – Le carte Adunanza dei Topi.

Se un giocatore di **Fall Fest** ha davanti a sé un numero di icone “Topo” superiore o uguale al numero stampato su una delle tre carte speciali “Adunanza dei Topi” (le vedete nella Foto 7 qui sopra) può reclamarla, ma solo se in quel turno ha giocato almeno una carta della Casata Topi.

Si può reclamare una sola carta Adunanza dei Topi per partita ma non è obbligatorio chiederla appena si raggiunge il numero di icone necessario: questo perché è possibile decidere di non raccogliere la prima raggiunta per cercare invece di prenderne una di valore più alto. Queste carte assegnano 4 PV a chi per primo gioca la sua quinta icona Topo, poi si sale a 5 e 6 PV raggiungendo 6 e 7 icone.

Attenzione però: se non si reclama una carta al raggiungimento del numero indicato di icone si rischia di vedersela poi portare via da un avversario.

Queste carte, contrariamente ai Bonus verdi, non possono essere rubate: una volta reclamate restano di proprietà del giocatore fino al termine della partita.



Foto 8 – Ecco come si presenta il tavolo alla fine di una partita a tre.

Quando qualcuno resta senza carte in mano (perché è riuscito a posarle tutte in tavola) riceve una “Foglia Rossa”, e invece di prendere come al solito nuove carte da quelle esposte, deve pescarne nove dal mazzo.

Quando l’ultima carta “Foglia Rossa” viene assegnata la partita a **Fall Fest** si conclude al termine del turno in corso e si passa al conteggio delle varie combinazioni giocate:

- (1) – Per ogni set “Mestiere” si somma il numero di livello di ogni carta (che devono essere di casate diverse, altrimenti quel set non viene conteggiato);
- (2) – Per ogni set “Mestiere” completo (cioè con sei carte che hanno tutte lo stesso livello) si aggiungono 1-2-3 PV secondo il livello;
- (3) – Per ogni set “Mestieri” con tutte e sei le Casate si aggiungono 6 PV (senza guardare se hanno lo stesso livello o meno);
- (4) – Per ogni set “Casata” si somma il valore dei livelli di tutte le carte;
- (5) – Poi ogni giocatore verifica il suo set “Artigiani” più numeroso (cioè con più carte, indipendentemente dal livello) e lo confronta con l’avversario di destra e di sinistra: se è superiore

guadagna 4 PV da ognuno (quindi per un totale max di 8 PV), mentre se è pari prende solo 2 PV e se è inferiore non guadagna nulla;



Foto 9 – Un set completo di Artigiani Costruttori come questo vale 6+1+6 PV.

(6) – Infine si aggiungono i PV delle carte “Alleanza dei Topi” e 2 PV per ogni carta “Foglia Rossa” posseduta.

Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Il primo consiglio che possiamo darvi è quello di non sottovalutare **Fall Fest**: tutto in effetti (carte, grafica, combinazioni) lascerebbe pensare ad un giochino per famiglie in cui ognuno cerca di accaparrarsi le carte migliori: la realtà è molto più “subdola” perché se volete avere qualche speranza di vincere non potete giocare un po’ a caso, turno per turno, ma dovrete programmare un po’ la vostra partita.

La strategia iniziale si basa ovviamente soprattutto sulle carte che avete ricevuto e già a questo punto è necessario prendere qualche decisione vincolante, del tipo:

- che carte scartare, e di quale livello, per poterne giocare il maggior numero possibile, magari facendo un set completo e iniziandone un altro che si completerà poi il turno successivo con i rimpiazzati esposti in tavola;
- fare in modo di completare un set Artigiani con tutte e sei le casate, senza stare troppo a guardare il livello delle singole carte (ma mettendo possibilmente quelle di valore più alto) in modo da incassare poi i 6 PV extra;
- tenere sempre un occhio sulle carte “Bonus”: averle a volte può essere vantaggioso (soprattutto per la loro flessibilità nella scelta dei rimpiazzati). E se un avversario le ha già prese non resta che pareggiare i conti e portargliele via;



Foto 10 – La scatola del gioco.

- quando possibile cercate di restare a “mani vuote” (operazione non così semplice e da preparare con calma per riuscirci) per ricominciare con ben nove carte. Questa azione è sicuramente la più potente di **Fall Fest**;
- infine non dimenticate di contare le icone “topo” che avete accumulato: 5-6-7 PV in più non fanno mai male e spesso sono proprio quelli che permettono a un giocatore di vincere la partita.

Commento finale

Confessiamo candidamente di essere stati fra quelli che hanno sottovalutato il gioco nella prima partita, concentrandoci solo sulla realizzazione del maggior numero di set possibili, senza pensare a creare delle combo valide e con le 6 diverse casate che, praticamente, valgono alla fine il doppio del loro valore.

Le partite successive però ci hanno dimostrato che, giocando con attenzione e con “criterio”, è possibile passare anche un’oretta al tavolo da gioco, giusto per avere il tempo di pensare un po’ più attentamente al da farsi ad ogni turno.

È così che possiamo toglieroci qualche soddisfazione, realizzando combinazioni più “ricche” di quelle dei nostri avversari. Magari dopo avergli anche portato via dal tavolo qualche carta che gli sarebbe stata molto utile.

Il gioco è tutt'altro che scontato e, se affrontato con la giusta concentrazione, diventa davvero divertente: e nessuno fa più caso alla grafica adottata!

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