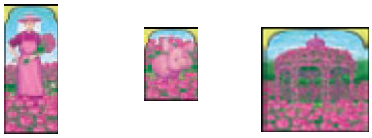
BLOOM

di Laurent Escoffier & David Frank

per 2-5 giocatori da 10 anni in su – Durata: 45 min. circa

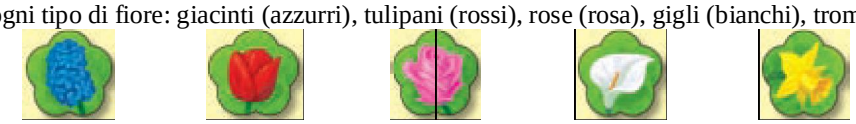
CONTENUTO

- 15 segnalini, 3 per ognuno dei 5 colori (azzurro, rosso, rosa, bianco, giallo): 1 giardiniere, 1 animale, 1 ornamento;



- 45 carte terreno, 9 per ognuno dei 5 colori (azzurro, rosso, rosa, bianco, giallo): ciascuna carta è composta da 9 caselle (quadrato 3x3), che possono essere occupate da fiori del proprio colore (da 1 a 9 terreni) o da prati;

- 75 gettoni, 15 per ogni tipo di fiore: giacinti (azzurri), tulipani (rossi), rose (rosa), gigli (bianchi), tromboncini (gialli);



- 70 monete, in valori da 1, 5 e 10:

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende i segnalini (giardiniere, animale, ornamento) e le carte terreno del colore scelto; in una partita con 5 giocatori non si utilizzano le carte con una sola casella con i fiori del proprio colore; per le partite con 2 giocatori vedere le regole speciali riportate in fondo al regolamento.
- Mettere in due riserve generali a portata di tutti i giocatori sia i gettoni fiore che le monete.
- Scegliere a caso il giocatore iniziale.

Le partite a *Bloom* possono essere giocate secondo due diverse modalità: una ***Versione Base*** e una ***Versione Avanzata***, che si differenziano principalmente per come viene stabilito l'ordine di gioco. Di seguito vengono descritte le regole per la ***Versione Base in verde*** e per la ***Versione Avanzata in rosso***.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Versione Base: il turno di gioco passa da un giocatore all'altro in senso orario.

Versione Avanzata: l'ordine di gioco si sviluppa in senso orario solo durante il primo giro, dopodichè il giocatore di turno sarà sempre quello col minor numero di caselle coi fiori del proprio colore visibili sul piano di gioco. In caso di parità fra due o più giocatori, il turno di gioco passerà a chi, fra i giocatori in parità, si trova più vicino in senso orario a quello che ha appena giocato (compreso lui stesso, che si troverebbe così a giocare più turni consecutivamente).

Al proprio turno ciascun giocatore, a partire da quello iniziale, effettua le seguenti azioni:

1) *Piazzamento di una carta terreno*
2) *Raccolta dei fiori*
3) *Vendita dei bouquet*
4) *Piazzamento/Spostamento dei segnalini (facoltativo)*

1. PIAZZAMENTO DI UNA CARTA TERRENO

Il giocatore di turno sceglie una delle sue carte terreno e la piazza al centro del tavolo. Tranne la prima carta del primo giocatore, che viene piazzata quando ancora non ce n'è nessun altra in gioco, tutte le carte successive devono essere piazzate in modo da coprire in parte, con le proprie caselle, quelle di una o più delle carte piazzate in precedenza (dal giocatore stesso o dagli altri). Devono inoltre essere rispettate le seguenti regole:

a) ogni carta deve essere piazzata in modo che almeno una delle sue caselle vada a ricoprire direttamente il tavolo;

b) una carta non può ricoprire esattamente le 9 caselle di una carta piazzata in precedenza, anche nel caso che alcune caselle di quest'ultima siano già stati coperti da altre (è una conseguenza diretta della regola a);

c) le caselle occupate dai segnalini giardiniere, animale e ornamento degli altri giocatori non possono mai essere coperti da nessuna carta; i segnalini del proprio colore invece non costituiscono un ostacolo in quanto possono essere rimossi in qualsiasi momento del turno per poi essere piazzati nuovamente in seguito (vedi Azione 4).

2. RACCOLTA DEI FIORI

Ogni volta che, in seguito al piazzamento di una carta terreno, vengono coperti dei terreni con i fiori, il giocatore di turno raccoglie tanti gettoni, del tipo/i di fiore corrispondente/i, quanti sono i terreni coperti; questo succede anche quando vengono coperti terreni del proprio colore. Non si guadagna nulla invece coprendo terreni col prato.

I gettoni guadagnati devono essere tenuti nella propria area di gioco, visibili a tutti.

3. VENDITA DEI BOUQUET

Se, in seguito all'azione di raccolta, il giocatore di turno possiede, nella sua area di gioco, un numero di gettoni maggiore o uguale al limite indicato nella prima tabella di seguito riportata, deve riunirli fra loro, componendo così dei bouquet, che devono poi essere rivenduti. I bouquet possono essere formati da un minimo di 2 ad un massimo di 5 fiori, che devono però essere tutti diversi fra loro, ed il loro valore in monete è pari a quanto indicato nella seconda tabella di seguito riportata.

N° di giocatori	3	4	5
Limite di gettoni fiore nella propria area di gioco	4	6	8

N° di fiori che formano il bouquet	2	3	4	5
Valore in monete	1	3	6	10

Naturalmente un bouquet con 4 fiori diversi può essere realizzato solo in partite con 4 o 5 giocatori, mentre un bouquet con 5 fiori diversi solo in partite con 5 giocatori. Un singolo fiore non costituisce invece un bouquet e il suo valore è pari a 0.

Il giocatore di turno deve combinare i fiori in suo possesso in modo da comporre i bouquet più preziosi possibile, rivendendoli poi per ricavare da ciascuno di essi il numero di monete indicato dal prospetto precedente. I fiori utilizzati per la composizione dei bouquet vengono rimessi nella riserva generale.
Un giocatore può comunque, durante il gioco, anche scegliere di scartare uno o più fiori senza venderli, per non essere costretto a combinarli in bouquet da vendere ad un prezzo più basso.

NOTA DEL TRADUTTORE
Le regole originali del gioco non chiariscono bene se, durante questa fase, il giocatore di turno è costretto a rivendere tutti i fiori *che ha nella sua area di gioco, sia combinati in bouquet, sia come fiori "singoli" eventualmente avanzati (il cui valore, come detto, è 0) oppure se può, per sua scelta,* mantenerne qualcuno *per poi combinarlo, nei turni successivi, con altri fiori, formando così bouquet di valore maggiore. Dopo aver raggiunto o superato il limite di fiori nell'area del giocatore di turno, si possono avere, pertanto, tre diverse interpretazioni (sta ai giocatori accordarsi preventivamente su quale di esse seguire):*

1) *Il giocatore di turno deve obbligatoriamente rivendere tutti i suoi fiori, compresi gli eventuali fiori "singoli", che però, non potendo essere combinati in bouquet, non rendono nessuna moneta.*
   ⇒ Questa è l'interpretazione più restrittiva, che sembra comunque in accordo col primo esempio fornito dalle regole originali a pag. 3, ed ha un senso se letta insieme alla regola per cui *"un giocatore può […] scegliere di scartare uno o più fiori senza venderli […]"*: lo scarto dei gettoni può avvenire, per esempio, prima o subito dopo l'azione di raccolta, in modo che il giocatore non superi il limite di fiori nella propria area e non sia obbligato a rivenderli per forza (nel caso ne possedesse molti dello stesso tipo, infatti, sarebbe costretto a venderli quasi tutti a 0 o a combinarli in bouquet di scarso valore, poi comunque da rivendere).
2) *Il giocatore di turno può rivendere solo i fiori che desidera (combinati in bouquet) e mantenere tutti gli altri nella sua area di gioco (a patto che il loro numero non superi il limite stabilito) in modo da poterli combinare, nei turni successivi, in bouquet di valore maggiore.*
   ⇒ Questa è, al contrario, l'interpretazione più permissiva, e sembra in accordo con il secondo esempio fornito dalle regole originali a pag. 5 (in contrasto quindi con l'esempio di pag. 3), e rende più superflua la regola per cui *"un giocatore può […] scegliere di scartare uno o più fiori senza venderli […]"*, in quanto il giocatore non è mai obbligato a vendere i fiori in bouquet di scarso valore.
3) *Il giocatore deve rivendere solo i fiori che possono comporre dei bouquet, mentre può mantenere quelli "singoli" nella sua area di gioco (a patto che il loro numero non superi il limite stabilito) in modo da poterli combinare, nei turni successivi, in bouquet di valore maggiore.*
   ⇒ Quest'ultima interpretazione costituisce una via di mezzo fra le due precedenti, anche se non è supportata da nessun esempio sulle regole originali.

Versione Avanzata: poiché può capitare che lo stesso giocatore si ritrovi a giocare più turni consecutivamente (in quanto, dopo aver piazzato la sua carta terreno e aver raccolto i gettoni fiore dovuti – Azioni 1 e 2 –, può continuare ad essere quello col minor numero di caselle visibili coi fiori del proprio colore), se dopo la prima raccolta di gettoni (Azione 2) il giocatore avesse superato il limite di fiori nella sua area di gioco, non sarebbe costretto a rivenderli subito, ma soltanto dopo aver svolto nuovamente le azioni di piazzamento della carta e raccolta dei gettoni. Anche l'azione di spostamento e/o piazzamento dei segnalini (vedi avanti) del giocatore verrà effettuata una volta sola alla fine dell'ultimo turno consecutivo del giocatore.

4. PIAZZAMENTO/SPOSTAMENTO DEI SEGNALINI

L'azione di piazzare o spostare i propri segnalini giardiniere, animale e ornamento può essere effettuata in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, e non deve quindi essere obbligatoriamente svolta per ultima. I segnalini infatti impediscono il posizionamento delle carte terreno sulle caselle sulle quali si trovano, ed è pertanto possibile rimuovere quelli del proprio colore (solo giardiniere e animale, ma non l'ornamento) prima di piazzare la carta terreno (Azione 1), riposizionandoli su altre caselle in seguito. Ciascuna casella del piano di gioco può ospitare un unico segnalino per volta. I segnalini hanno le seguenti proprietà:

- ***Giardiniere:*** è l'unico segnalino che tutti i giocatori hanno a disposizione fin dall'inizio della partita e può essere piazzato sopra una qualsiasi casella con i fiori dello stesso colore del segnalino stesso.
- ***Animale:*** questo segnalino non può essere piazzato sulle carte terreno, ma solo direttamente sul tavolo, adiacente ad una qualsiasi casella delle carte terreno (indifferentemente con fiori, di qualsiasi colore, o con prati), e solo dopo che sul piano di gioco sono visibili almeno 10 caselle coi fiori del colore del giocatore di turno (che non devono essere tutte obbligatoriamente connesse fra loro); se nel proseguo della partita il giocatore torna ad avere meno di 10 caselle visibili coi fiori del suo colore, il proprio segnalino animale rimane comunque disponibile.
- ***Ornamento:*** questo segnalino occupa due caselle adiacenti e può essere piazzato a cavallo fra una casella con i fiori dello stesso colore del segnalino stesso e una col prato, ma solo dopo che sul piano di gioco sono visibili almeno 15 caselle coi fiori del colore del giocatore di turno (che non devono essere tutte obbligatoriamente connesse fra loro), per cui può succedere che nel corso di una partita esso non arrivi mai ad essere a disposizione di un giocatore; a differenza degli altri due, una volta piazzato non può più essere rimosso o spostato, neanche dal suo possessore. Il segnalino ornamento fornisce punti vittoria a fine gioco in funzione dei prati ad esso connessi.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Dopo che ciascun giocatore, al suo turno, piazza la sua ultima carta terreno, conclude il suo turno normalmente, raccogliendo fiori, vendendo bouquet (anche nel caso in cui non abbia raggiunto il limite nella sua area di gioco) e piazzando o spostando i propri segnalini. Alla fine del turno, prima di passare la mano al giocatore alla sua sinistra, calcola il suo punteggio finale come segue:

- ciascuna moneta guadagnata con la vendita dei bouquet vale 1 Punto Vittoria (PV);
- ciascuna casella visibile sul piano di gioco coi fiori del suo colore vale 1 PV;
- il gruppo di caselle col prato connesse al segnalino ornamento fa guadagnare tanti PV quante sono le caselle del gruppo divise per 2 (arrotondando per difetto); se più giocatori hanno connesso il loro segnalino ornamento sullo stesso gruppo di caselle col prato, i PV dovranno ulteriormente essere divisi fra tali giocatori (sempre arrotondando per difetto).

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato la loro ultima carta terreno, il gioco finisce e vengono assegnati gli ultimi punti vittoria secondo le seguenti regole:

a) Il giocatore col maggior numero di caselle coi fiori del suo colore connesse fra loro (solo per lato e non per angolo) guadagna i PV indicati nella tabella sottostante:

N° di giocatori	3	4	5
PV per il maggior numero di caselle del proprio colore	3	6	10

In caso di parità fra due o più giocatori si considera il secondo gruppo di caselle più numeroso, poi il terzo e così via; se non si riesce a risolvere la parità, i PV in palio vengono divisi fra i giocatori coinvolti (arrotondando per difetto).

b) ***Versione Base:*** in una partita con N giocatori, il primo che finisce di piazzare tutte le sue carte terreno sul tavolo riceve (N – 1) PV, il secondo (N – 2) PV e così via, fino all'ultimo giocatore che non riceve alcun punto vittoria (N – N = 0).
Versione Avanzata: in base al numero di giocatori, il primo giocatore che riesce a piazzare tutte le sue carte terreno, ottiene il numero di PV indicato nella tabella sottostante:

N° di giocatori	3	4	5
PV per il primo giocatore che riesce a piazzare tutte le carte terreno	3	6	10

Conviene annotare su un foglio di carta i Punti Vittoria di ciascun giocatore. Il giocatore col maggior numero di PV vince la partita; in caso di parità la vittoria viene condivisa.

NOTA DEL TRADUTTORE
Le regola b) per l'assegnazione dei PV a fine gioco nella Versione Base sembra un po' assurda, in quanto l'ordine di gioco è stabilito ad inizio partita (si segue sempre e rigorosamente il senso orario), è di conseguenza noto fin da subito come verranno distribuiti tali PV; lo scopo della regola però è forse quello di bilanciare (parzialmente) i punti assegnati con la regola a), per la quale risulta avvantaggiato chi gioca per ultimo. Le stesse regole a) e b), in effetti hanno più senso nella Versione Avanzata del gioco (in cui la regola b) è, fra l'altro, leggermente modificata).

REGOLE SPECIALI PER 2 GIOCATORI

In questo caso, oltre al materiale di gioco dei due giocatori "reali" A e B, deve essere preso anche il materiale di un terzo giocatore "virtuale" C (carte terreno e segnalini), che verrà utilizzato, a turno, da entrambi i giocatori "reali". Supponendo che A sia il giocatore iniziale, le partite si svolgono come una normale partita a 3, con le seguenti varianti:

1. SEQUENZA DI GIOCO

Versione Base: Dopo che, nell'ordine, A e B hanno svolto il loro primo turno, A piazza una carta di C e raccoglie i fiori guadagnati con tale carta nella propria area di gioco e poi piazza il segnalino giardiniere di C. Si svolge a questo punto il secondo turno, di nuovo nell'ordine A e poi B; a questo punto è B che piazza una carta di C, raccoglie i fiori e poi sposta il segnalino giardiniere di C. La sequenza di gioco è quindi la seguente: A – B – C (A) – A – B – C (B) – A – B – C (A) – …
In altre parole, il giocatore virtuale C viene controllato, al suo turno, alternativamente da A e B; il giocatore C non raccoglie fiori per sé, ma li fa raccogliere al giocatore che di turno in turno, lo controlla. Il giocatore che controlla C piazza e/o sposta anche i suoi segnalini giardiniere e animale; il segnalino ornamento di C, invece, non viene mai piazzato, ma viene usato solo per indicare, di turno in turno, a chi, fra A e B, spetta controllare C.

Versione Avanzata: Dopo il primo giro, che come nella versione base segue il senso orario (con C controllato dal giocatore iniziale A), il turno viene assegnato al giocatore col minor numero di caselle visibili coi fiori del proprio colore. Se è il turno di C, questo viene controllato dal giocatore che non lo aveva controllato la volta precedente (a tale scopo, come nella versione base, conviene aiutarsi col segnalino ornamento di C); può quindi capitare che C giochi due (o più) turni consecutivamente: in tal caso verrà controllato alternativamente da A e da B, ciascuno per un solo turno di seguito.
Come nella versione base, il giocatore C non raccoglie fiori per sé, ma li fa raccogliere al giocatore che di turno in turno, lo controlla; il giocatore che controlla C piazza e/o sposta anche i suoi segnalini giardiniere e animale.

2. RACCOLTA DEI FIORI E VENDITA DEI BOUQUET

Versione Base e Avanzata: Il limite di fiori che possono stare nella propria area di gioco è 3. Controllando C, i giocatori A e B possono però effettuare due (o più, nella versione avanzata) effettuare più turni consecutivi e quindi anche più raccolte di fiori consecutive. In questo caso, se dopo la prima raccolta (Azione 2) il giocatore di turno avesse superato il limite di fiori nella sua area di gioco, non sarebbe costretto a rivenderli subito, ma soltanto dopo aver svolto nuovamente le azioni di piazzamento della carta (propria o del giocatore virtuale C) e raccolta dei gettoni.

3. FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Versione Base e Avanzata: Se uno dei giocatori "reali" (A o B) ha già piazzato tutte le sue carte, non può più controllare C, che da qui alla fine del gioco sarà controllato solo dall'altro giocatore. Il giocatore "virtuale" C non riceve PV, e le caselle coi fiori del suo colore non contano niente nell'assegnazione di punti dati con le seguenti regole:

a) Il giocatore col maggior numero di caselle coi fiori del suo colore connesse fra loro (solo per lato e non per angolo) guadagna 3 PV; in caso di parità si considera il secondo gruppo di caselle più numeroso, poi il terzo e così via; se non si riesce a risolvere la parità, i PV in palio vengono divisi fra i 2 giocatori (arrotondando per difetto).

b) ***Versione Base:*** il primo giocatore che piazza tutte le sue carte terreno (cioè A) riceve 1 PV.
Versione Avanzata: il primo giocatore che piazza tutte le sue carte terreno riceve 3 PV.

Per il resto valgono tutte le altre regole delle partite con 3, 4 o 5 giocatori.

Traduzione di Adams