Laying Grass

Stendi il tuo prato zolla dopo zolla, senza mai toccare quello degli altri. Vince chi chiude il quadrato pieno più grande. 2–4 giocatori · 25–40 minuti · dagli 8 anni.



Contenuto

tavola	campo di 14 × 14 caselle, con 4 caselle d'ottone
cassetti	4, uno per giocatore, nei colori blu, rosso, bianco, nero
zolle	per colore: 1 radice (1 casella) e 11 zolle da 2 a 5 caselle, 40 caselle in tutto
gettoni di cambio	2 per colore
pietre	4, una in ogni cassetto

Le 11 zolle di ogni colore sono uguali per tutti: la **coppia** (2 caselle), la **barra** e l'**angolo** (3), il **quadro**, la **T**, la **L** e la **S** (4), la **P**, la **U** e la **V** (5).

Scopo

Ogni giocatore fa crescere un prato del suo colore partendo dalla radice. A fine partita conta solo una cosa: il **quadrato pieno più grande** che si trova dentro il tuo prato. Vince chi ha il lato più lungo.

Preparazione

- Ognuno prende un colore, sfila il suo cassetto e lo appoggia davanti a sé: è la sua riserva.
- **Radici.** Ognuno mette la sua radice sulla **terza casella della diagonale**, contando dall'angolo della tavola verso il centro: nero nell'angolo nord-ovest, blu a nord-est, rosso a sud-est, bianco a sud-ovest (il nord è il lato del cassetto nero).
- Ognuno tiene **1 gettone di cambio** davanti a sé; il secondo resta nel cassetto.
- Le 4 pietre restano nei cassetti.
- **In tre**: un angolo resta vuoto. **In due**: vedi più sotto.
- Chi ha camminato sull'erba più di recente diventa il primo **giardiniere**.

Il giro

La partita dura **11 giri**, uno per zolla.

1. **Il giardiniere sceglie la zolla del giro.** Tra le zolle che ha ancora nel cassetto ne nomina una, per esempio «la T».
2. **Tutti la posano**, uno alla volta in senso orario, cominciando dal giardiniere. Ognuno posa la propria zolla di quella forma.
3. A fine giro il ruolo di giardiniere passa al giocatore a sinistra.

Come si posa una zolla. La zolla si può girare e ribaltare, e deve coprire caselle libere del campo seguendo le righe. Poi due regole:

- deve **toccare con almeno un lato** il tuo prato (la radice o una tua zolla già posata);
- **non deve toccare con nessun lato** il prato di un altro colore. Toccarsi solo per uno spigolo, in diagonale, è permesso.

Una zolla posata non si sposta più (salvo il furto, vedi sotto). Le pietre e il bordo della tavola si possono toccare.

Gettone di cambio. Quando tocca a te, puoi spendere un gettone (rimettilo nel cassetto) e posare **un'altra zolla a tua scelta** fra quelle che ti restano, invece di quella del giro. Quando più avanti il giardiniere nomina una forma che tu hai già usato, posi la zolla che vuoi fra quelle rimaste, gratis. Non si possono avere più di 2 gettoni.

Se non puoi posare. Se la zolla del giro non entra da nessuna parte, puoi spendere un gettone per provarne un'altra; altrimenti la zolla va **fuori gioco**: rimettila nel cassetto, non la userai più.

Le caselle d'ottone

Chi copre per primo una casella d'ottone con una sua zolla sceglie subito **uno** di questi tre effetti (la casella vale una volta sola):

- **Pietra**: prendi la pietra dal tuo cassetto e mettila su una casella libera qualunque. Nessuno potrà più coprire quella casella, per tutta la partita.
- **Furto**: prendi una zolla di un avversario e posala come se fosse tua, rispettando le regole di posa; da quel momento conta come parte del tuo prato. Non si può rubare la radice, né una zolla che copre l'ottone, né una zolla la cui mancanza staccherebbe dalla radice un pezzo del prato avversario. Se non c'è nessun posto valido dove posarla, non puoi scegliere il furto.
- **Cambio**: prendi un gettone di cambio dal tuo cassetto (se ne hai già 2, l'effetto è perso).

La zolla rubata resta del suo colore, ma tocca soltanto il tuo prato (non può toccare quello di nessun altro, nemmeno del derubato): una zolla d'altro colore che tocca solo il tuo prato è tua, per la posa e per il punteggio.

Fine della partita

La partita finisce dopo l'undicesimo giro, oppure prima se nessuno può più posare.

- Ognuno cerca il **quadrato pieno più grande** dentro il proprio prato: un quadrato di caselle tutte coperte dal suo prato (radice e zolla rubata comprese), senza buchi, senza pietre e senza caselle d'altri colori. Il lato del quadrato è il punteggio: 1, 2, 3...
- Vince il lato più lungo. **A parità** vince chi ha coperto più caselle in tutto; poi chi è stato giardiniere meno volte (11 giri non si dividono in parti uguali); poi chi ha più gettoni avanzati; poi la vittoria è condivisa.

Il set ha 40 caselle: un quadrato 6 × 6 è possibile, ma solo usando quasi tutto e senza sprechi.

In due giocatori

Ognuno gioca **due colori**, in angoli opposti: uno ha **nero e rosso**, l'altro **bianco e blu**. Ogni colore è un prato a sé, con la sua radice, il suo cassetto e i suoi gettoni.

- Il giardiniere è un giocatore, non un colore: il ruolo passa all'altro a ogni giro e vale per i suoi due cassetti (nomina una forma che ha in almeno uno dei due). Si posa nell'ordine nero, bianco, rosso, blu.
- I tuoi due prati **possono toccarsi** fra loro, ma non si fondono: ognuno ha il suo quadrato.
- Punteggio: si sommano le **aree** dei due quadrati più grandi (un 5 × 5 e un 3 × 3 fanno 25 + 9 = 34).

Consigli

- Il quadrato si costruisce dal primo giro: cresci compatto, non allungarti verso l'ottone se ti lascia un buco nel prato.
- Il giardiniere sceglie la forma che serve a lui e che mette in difficoltà gli altri: una V a metà partita può non entrare nell'angolo di chi si è chiuso.
- Una pietra messa bene vale più di una zolla: dentro il quadrato quasi finito di un avversario lo spezza in due.
- Il furto più cattivo è quello che toglie a un avversario l'angolo del suo quadrato.

Varianti

- **Lampo**: due minuti per posare, con una clessidra, come nello show.
- **Prato aperto**: niente giardiniere, ognuno posa la zolla che vuoi fra le sue; i gettoni non servono e le caselle d'ottone danno solo pietra o furto.
- **Senza ottone**: per i più piccoli, le caselle d'ottone sono caselle normali.

Cura del legno

La tavola e il basamento sono in noce massello finito a olio cera; le zolle sono laccate. Si puliscono con un panno asciutto. Una volta all'anno si ripassa il noce con una goccia di olio cera, si lascia assorbire dieci minuti e si lucida con un panno di cotone. L'ottone si spolvera, non si lucida: la patina fa parte del gioco. Tenere lontano da termosifoni e sole diretto.

Attenzione: contiene piccole parti. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.