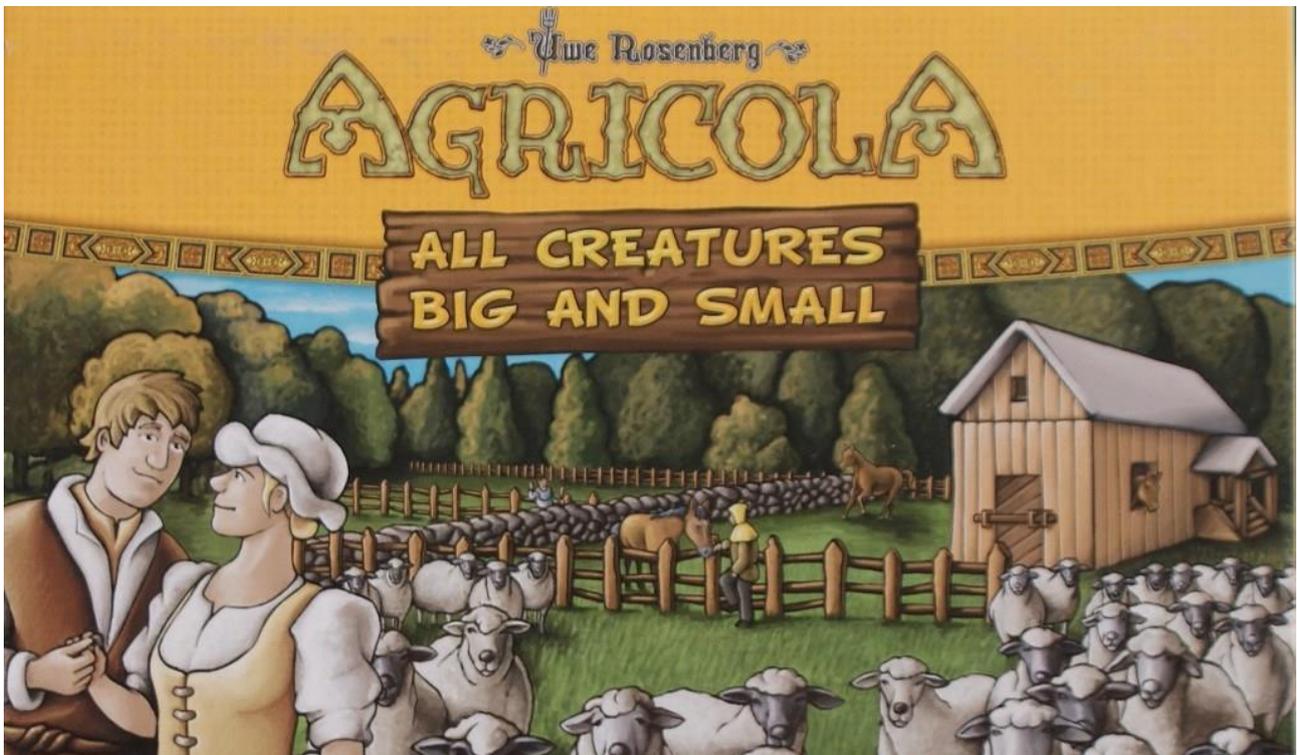


AGRICOLA: ALL CREATURES BIG AND SMALL

Come sviluppare una fattoria in campagna ed essere felici



Introduzione

Oggi torniamo di qualche anno indietro nel tempo per parlare di Agricola: All Creatures Big and Small, edito da Lookout e portato in Italia da Giochi Uniti, per 2 giocatori di età superiore a 10 anni (ma sulla scatola è scritto 13+) e della durata di circa 30 minuti.

Si tratta del primo gioco di una serie estratta da alcuni grandi classici dell'autore Uwe Rosenberg (Agricola, Le Havre, Caverna, ecc.) semplificati al punto di ottenere un gioco rapido per due soli partecipanti.

Scopo perfettamente raggiunto, a nostro avviso, perché si può spiegare in poco meno di 10 minuti e può essere giocato da chiunque abbia la pazienza di ascoltare le poche regole incluse nella scatola, e si faccia poi tentare dalle numerose miniature di legno colorato che popoleranno le due fattorie.

Unboxing

La scatola di Agricola: All creatures big and small (il cui formato è diventato ormai un classico per l'intera serie, con le sue dimensioni 200x200x45 mm) è veramente ben riempita:



Set-up del tabellone di gioco.

Uno e tre legni nel bosco, una e due pietre nella cava, una canna, un maiale, una mucca e un cavallo nel recinto del mercato per il bestiame, oltre a un bastoncino giallo nella casella “Expand”. A fianco del tabellone sono posizionate infine le otto tessere “edifico”, con il lato “A” rivolto verso l'alto.

A ciascun giocatore vengono assegnati una plancia “fattoria”, tre contadini/lavoratori e 9 steccati gialli. Si determina il primo giocatore e gli si consegna l'apposito gettone: nei turni successivi i due avversari si alterneranno a giocare per primi, passandosi proprio quel gettone.

Una partita dura 8 turni e si usano dunque gli 8 steccati della riserva per marcare il passaggio del tempo, visto che ne viene messo uno sul tabellone all'inizio di ogni turno: così, quando viene posizionato l'ultimo, è chiaro a tutti che la partita sta per avere termine.

Il Gioco



Materiali e animali disponibili nella scatola.

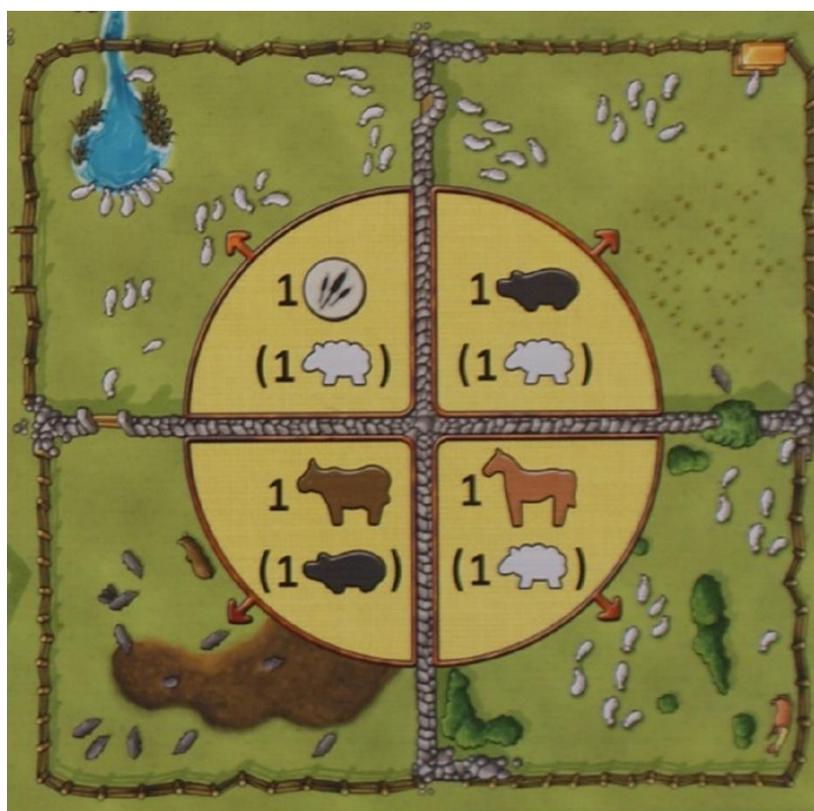
I giocatori eseguono a ogni turno un totale di tre azioni, posando alternativamente uno dei loro “contadini” sul tabellone, sopra a una delle seguenti caselle:

1. Un Legno e il segnalino del primo giocatore: su questa tessera si versa 1 legno a ogni turno e chi la sceglie non solo prende tutti i segnalini che si sono accumulati, ma diventa anche il primo giocatore per il turno successivo.
2. Tre Legni: qui si mettono 3 segnalini “legno” a ogni turno. Chi sceglie questa casella raccoglie tutti quelli che trova.
3. Una Pietra: mettere 1 pietra a turno. Chi la sceglie raccoglie tutte quelle che trova.
4. Due Pietre: mettere 2 pietre a turno. Chi la sceglie raccoglie tutte quelle che trova.
5. Staccionate: si possono costruire staccionate a piacere (fra quelle possedute) pagando un legno per ognuna di esse.
6. Muri: si possono costruire due barriere gratis (usando le solite staccionate) e, a discrezione del giocatore, altre a piacere al costo di 2 pietre ciascuna.
7. Materiali da costruzione: si raccolgono 1 legno, 1 pietra e 1 canna (che da ora in poi chiameremo “bambù” per evitare equivoci o assonanze relative al fumo...).
8. Espansione: si aggiunge una placchetta alla propria fattoria e si prendono tutte le staccionate che si sono accumulate nella casella.
9. Stalle piccole: si può costruire una stalla piccola (3 pietre e 1 bambù); ognuna di esse può ospitare 3 animali dello stesso tipo.
10. Stalle grandi: pagando 5 legni o 5 pietre è possibile convertire una stalla piccola in grande, che può contenere 5 animali dello stesso tipo e assegna 4 PV.
11. Edifici speciali: Questa casella può essere usata due volte e ogni contadino potrà costruire uno dei quattro edifici speciali.
12. Deposito del fieno: si può costruire una casetta/deposito del fieno gratis sul proprio terreno o all’interno di un pascolo. Pagando 3 legni è possibile costruire ulteriori depositi.
13. Laghetto del mulino: prendere i segnalini bambù e le eventuali pecore presenti.
14. Maiali e pecore: prendere i maiali e le eventuali pecore presenti.
15. Mucche e maiali: prendere le mucche e gli eventuali maiali presenti.
16. Cavalli e pecore: prendere i cavalli e le eventuali pecore presenti.



Gli Edifici.

Quando entrambi i giocatori hanno posato i tre contadini sul tabellone il turno finisce e si esegue una fase di “riempimento”: nuovi materiali e nuovi animali vengono aggiunti alle caselle dove appaiono le solite frecce rosse. Se una casella non è stata vuotata, i nuovi materiali si aggiungono a quelli rimasti dal turno precedente e vanno a formare una ghiotta “preda”.



Dettaglio del tabellone dove si vede il mercato del bestiame: i simboli stampati fra parentesi corrispondono agli animali che verranno depositati sul tabellone solo se la casella non è vuota.

Per gli animali (nella zona del mercato del bestiame, cioè quella indicata dalla fotografia qui sopra) esistono due possibilità: se una casella è vuota essa viene riempita con un nuovo segnalino (canna, maiale, cavallo o mucca, in senso orario), ma se non è stata svuotata allora si aggiungono solo gli animali indicati fra parentesi (pecore o maiale).

Tutti gli animali devono essere “accolti” all’interno del podere in uno spazio adeguato: uno di essi può sempre stare nella stalla (virtuale) che si trova nella casa colonica, ma gli altri hanno bisogno di un ambiente adeguato, altrimenti vengono immediatamente scartati.

Dunque prima di acquistare del bestiame è bene avere attrezzato il podere con una o più delle seguenti costruzioni:

- a. una stalla piccola (che può contenere fino a 3 animali dello stesso tipo);
- b. una stalla grande (5 animali uguali);
- c. un pascolo formato da una o più caselle circondate da staccionate: ogni casella potrà ospitare 2 animali dello stesso tipo (che diventano quattro se esiste in quel pascolo un deposito del fieno);
- d. un edificio speciale (per esempio la tessera “Open Stables” che si vede in alto nella foto sottostante).



La plancia personale rappresenta un podere completo. In questa foto, scattata verso la fine della partita, si vede come il giocatore ha saputo creare un buon allevamento, allargando la fattoria con due estensioni e mantenendo le stalle libere per accogliere i prossimi cuccioli.

Al termine del turno se un giocatore ha almeno due animali dello stesso tipo riceve un “cucciolo”. Attenzione, però: è ammesso solo un figlio per specie, per cui se abbiamo nel nostro allevamento 5 pecore, per fare un esempio, otterremo comunque soltanto un agnellino. Anche in questo caso i neonati devono trovare subito lo spazio per essere ospitati, altrimenti devono esser scartati. I giocatori possono però spostare a piacere il loro bestiame all’intero di stalle e pascoli per ottimizzare i loro allevamenti.

Dopo il turno 8 la partita ha termine e si possono valutare i punteggi partendo per prima cosa dal conteggio degli animali di ogni razza. Si calcola il loro valore in PV secondo le tabelle stampate sul bordo della scatola: il risultato può variare da -3 (se non si hanno animali di un tipo) a +6 (con almeno 16 pecore, 14 maiali, 13 mucche e 12 cavalli), o anche di più se si ha avuto la possibilità (rarissima) di allevarne un numero maggiore.

A questi si aggiungono i PV degli edifici costruiti e il giocatore con il totale più alto verrà proclamato “agricoltore dell’anno”.

Qualche considerazione finale

Premessa: chi scrive ha la collezione completa dei giochi di Uwe Rosenberg, perché li trova divertenti e perché ama tutto ciò che è legato alla... campagna (dove vive), ma è giusto confessare che Agricola All Creatures Big and Small è stato per anni anche una specie di... cavallo di Troia per fare avvicinare al tavolo da gioco persone che non lo avevano mai praticato prima e che hanno poi in gran parte deciso di comprarne una copia per giocare con il/la proprio/a compagna/o.

In realtà abbiamo spiegato Agricola All Creatures Big and Small anche a ragazzini di 10 anni o poco più e dopo una sola partita di prova ci hanno davvero sorpresi per la facilità con cui riuscivano poi a giocare in modo più che corretto.

Si tratta di un titolo molto coreografico (con tutti quegli animaletti colorati, le casette e gli steccati) ed è piuttosto semplice da imparare: tuttavia giocare bene non è altrettanto semplice, dato che a ogni “mossa” è necessario valutare -sulla base delle caselle ancora libere- se sia meglio eseguire un’azione che porta un vantaggio diretto, oppure se sia più importante bloccare una casella vitale per l’avversario.



Una partita proprio all'inizio.

Nelle prime fasi della partita ci si dedicherà solitamente alla raccolta delle risorse, cercando di sfruttare tutte le opportunità che si presentano (molto spesso i giocatori si “dimenticano” per esempio della casella “materiali da costruzione” che pure offre ben tre prodotti diversi) in modo da poter poi iniziare a costruire stalle e/o steccati a partire dal secondo o terzo turno.

A quel punto se il mercato del bestiame offre una copia di animali (troveremo spesso due pecore in questa fase) è giusto approfittarne, ben sapendo che per i successivi 4-5 turni nasceranno altrettanti cuccioli che andranno così ad aumentare i PV finali. Per lo stesso motivo chi ha un solo animale di una razza è bene che cerchi di aggiungerne un secondo appena possibile, sempre per dare il tempo alla coppia di avere una nuova prole in ogni turno successivo. Evitate in ogni caso di finire la partita senza neppure un capo di bestiame di uno o più tipi: la penalità di 3 PV a razza è piuttosto pesante.

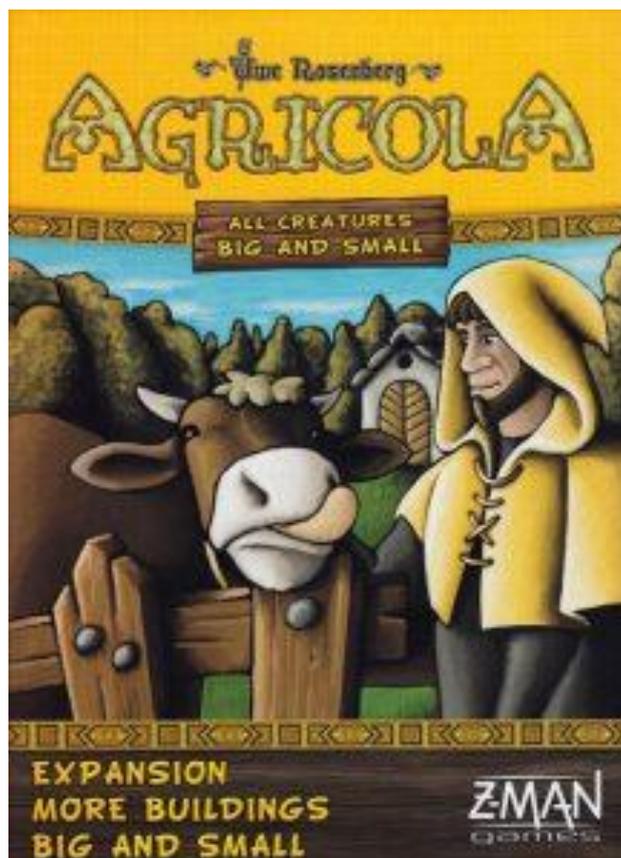
Gli edifici speciali offrono qualche bonus extra e/o dei Punti Vittoria per cui vale la pena -se possibile- prenderne almeno uno o due, anche se personalmente riteniamo che questa opzione non sia sempre e assolutamente vitale, purché nel frattempo sia stata fatta una buona politica nell'allevamento del bestiame. Tutto ciò vi terrà occupati per 30-40 minuti al massimo, cosa davvero ottimale se riuscirete a convincere il/la vostro/a partner a provare il gioco. Ma fate attenzione, perché poi diventerà quasi obbligatorio disputare la rivincita e -perché no ?- anche la "bella".

Assolutamente consigliato.



La scatola del gioco.

Naturalmente non poteva esistere un gioco della serie Agricola senza almeno un'espansione: e infatti per Agricola: All Creatures Big and Small ne sono uscite già due.



La scatola della prima espansione: More Buildings Big and Small.

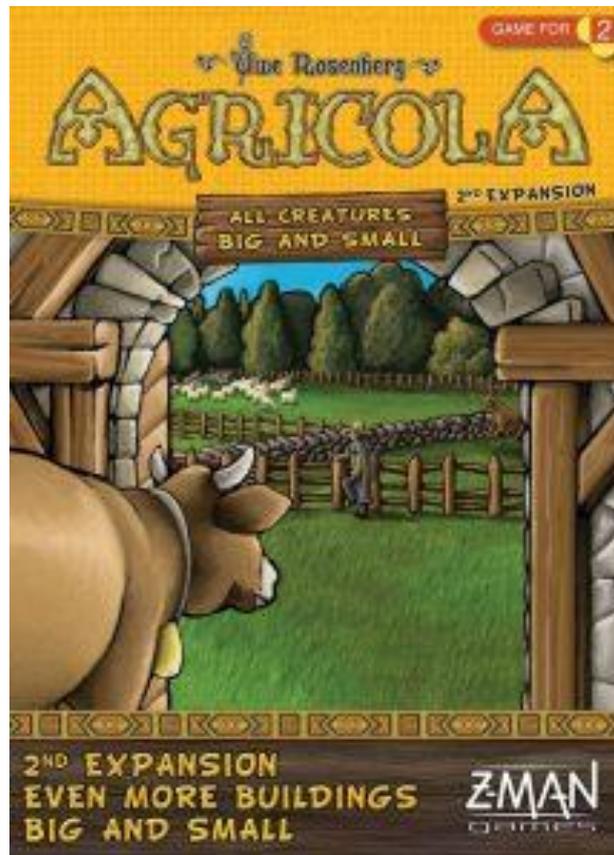
La prima porta il titolo “**Agricola: All Creatures Big and Small: More Buildings Big and Small**” e viene venduta in una scatola rettangolare che, al suo interno, contiene:

- 1 plancetta extra per espandere le fattorie del gioco base;
- 1 tessera “stalla”;
- 27 tessere “edificio” completamente nuove.



I componenti della prima espansione.

Le regole restano ovviamente quelle del gioco base, ma ai quattro edifici originali se ne aggiungono altri quattro nuovi, pescati a caso fra i 27 forniti, e si gioca comunque da subito con 5 stalle anziché quattro, e con 5 plance per espandere la fattoria.



Even More Buildings Big and Small.

La seconda espansione si chiama “**Agricola: All Creatures Big and Small: Even More Buildings Big and Small**” e contiene a sua volta:

- 1 plancetta extra per espandere le fattorie del gioco base;
- 1 tessera “stalla”;
- 27 nuove tessere “edificio”.

Le regole restano le stesse del gioco base, ma le nuove tessere delle due espansioni servono soprattutto a dare maggiore varietà (e longevità), permettendo di scegliere ogni volta alcuni dei nuovi edifici, i quali avranno ovviamente caratteristiche diverse e quindi indirizzeranno in modo diverso anche le decisioni dei giocatori.

Vi state già preoccupando perché il gioco e soprattutto le sue due espansioni non sono facilmente reperibili sul mercato in quest'ultimo periodo? Nessun problema: giusto la scorsa settimana l'editore tedesco ha annunciato ufficialmente che a breve lancerà una bellissima big box che raggrupperà il tutto in un'unica scatola!



La copertina dell'imminente Agricola: All creatures big and small - The Big Box.