

# VILLAGERS

## Costruiamo e popoliamo un villaggio medievale

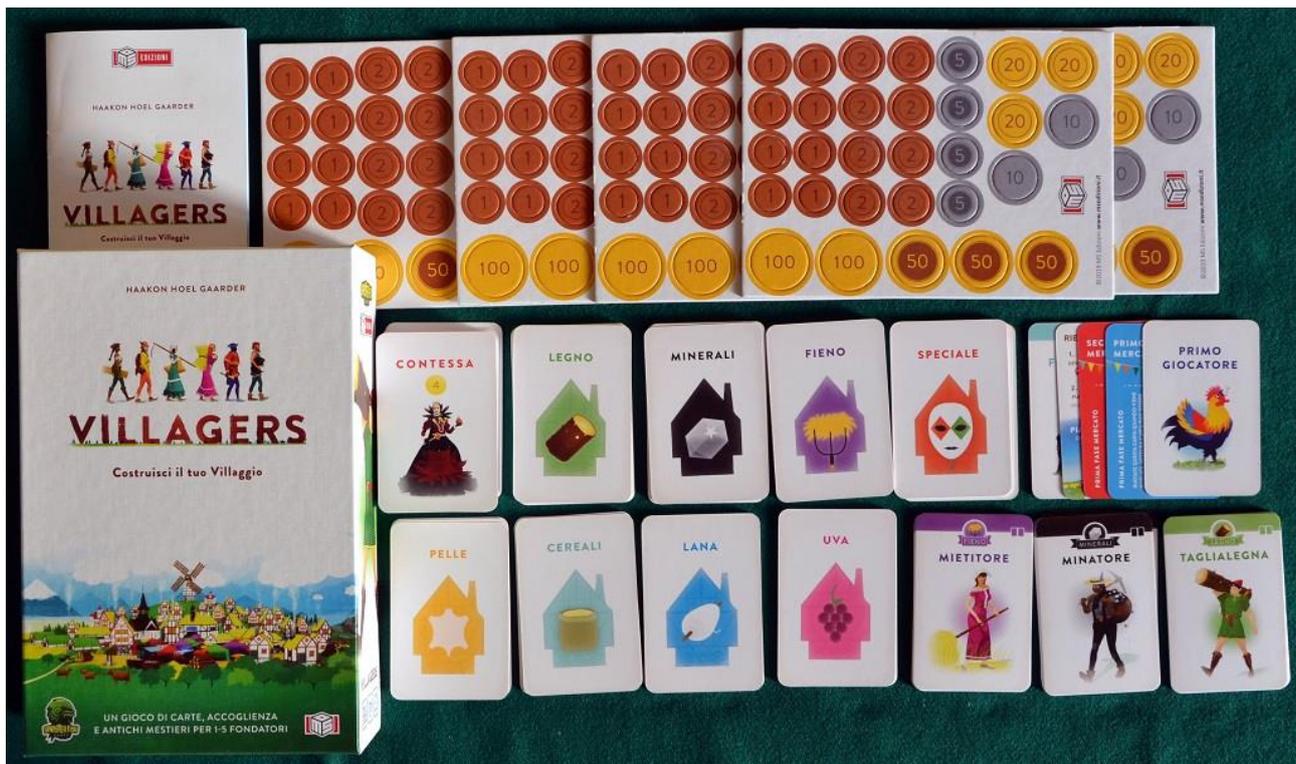


### Introduzione

**Villagers** è un divertente gioco di carte (distribuito in Italia da MS Edizioni) per 1-5 giocatori di 10 anni o più di età. La sua durata può variare dai 30 ai 60 minuti a seconda del numero dei partecipanti e della loro esperienza.

L'obiettivo del gioco è quello di far sviluppare e prosperare un "ipotetico" villaggio medievale facendo arrivare nuovi abitanti ed ingaggiando artigiani di vario tipo che, con il loro lavoro e la loro esperienza, produrranno ricchezza per tutti.

I giocatori hanno un'ampia libertà di scelta per quanto riguarda la direzione da dare alla costruzione del loro villaggio, e questo permette di giocare partite sempre diverse e di rimettersi alla prova, scegliendo in ognuna di esse una strategia differente.



I componenti

## Unboxing

Come abbiamo premesso, **Villagers** è soprattutto un gioco di carte, ma nella sua scatola (155x235x60 mm) troviamo anche 5 fustelle di cartone dalle quali staccheremo le 155 monete (da 1-2-5-10-20-50-100) che useremo durante la partita e che serviranno alla fine per determinare il vincitore

Potremmo dividere le 175 carte (dimensioni 58x88 mm) in quattro “categorie”, giusto per semplificare:

1. 25 carte Generiche o di inizio partita: 5 paesani Fondatori, 5 piazze del villaggio, 6 artigiani della strada, 2 carte Mercato, 1 Primo Giocatore e varie carte riassuntive;
2. 30 carte “Paesano di Base”: Mietitore, Taglialegna e Minatore (10 per ciascuno);
3. 94 carte “Paesano/Artigiano”, divise a loro volta, ed in numero variabile, in vari mestieri, identificati sul retro delle carte da un colore e da un nome: Cereali (azzurro), Fieno (viola), Lana (blu), Legno (verde), Pelle (giallo), Minerali (nero), Solitario (marrone), Uva (rosa) e Speciale (rosso). Vedremo naturalmente il loro uso più avanti;
4. 26 Carte per il gioco in Solitario: 1 Contessa, 1 Giullare, 12 Eventi Estate e 12 Eventi Inverno.

Le carte sono robuste, lavabili e si mescolano senza problemi ma, visto l’uso che se ne farà, sarebbe meglio imbustarle per una maggiore protezione. Vi consigliamo inoltre di tenerle sempre divise in mazzetti, separati per categoria, sulla base di come le abbiamo elencate più sopra. Sarà più facile riporle in ordine a fine partita e soprattutto renderà più semplice la preparazione della successiva.



Esempio di tavolo approntato per giocare in quattro

## Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare una partita a **Villagers** occorre investire una quindicina di minuti per preparare il tavolo: se avrete tenute divise le carte farete prestissimo, altrimenti sarete costretti a cercare le carte giuste dal mucchio, perdendo tempo prezioso.

In ogni caso, per prima cosa si dovranno posare le 6 carte “Artigiano della strada” (facilmente riconoscibili perché hanno un cartello marrone stampato in basso a destra) mettendole in fila una accanto all’altra. Teoricamente essi hanno le loro botteghe sulla strada principale del paese.

Sopra questa fila si poseranno 6 mazzetti di “n” carte (dove “n” è il numero dei partecipanti) prese a caso dal grosso mazzo dei 94 Artigiani. Sotto al primo ed al sesto mazzetto verranno inserite le carte “Primo Mercato” (blu) e “Secondo Mercato” (rosso).



Alcune delle carte “Generiche”: in alto a sinistra quella del primo giocatore, il gallo, ed in basso a destra una delle carte “Fondatore”: in basso a sinistra la Piazza del Villaggio ed in alto a destra le due carte “Mercato”

Ogni giocatore riceve una carta “Fondatore”, una “Piazza del Villaggio”, un Riassunto, 8 monete e 5 carte “Artigiano” prese casualmente da quel che resta del relativo mazzo.

Esaminando un po’ più da vicino le carte Artigiano noteremo che:

- In alto risalta una striscia con il colore ed il simbolo di appartenenza, mentre sulla destra possono essere stampate 0-1-2 piccole icone dello stesso colore che indicano quante carte potranno essere posate e/o “affiancate” su questa carta. Sulla sinistra di alcune carte è stampato anche un “lucchetto” ad indicare che quella carta può essere giocata solo se supportata da un’altra;
- Al centro c’è il nome del “mestiere” praticato da quel paesano (pastore, apprendista, prete, vinaio, droghiere, ecc.): sopra al nome può apparire anche una lista di nomi chiamata “catena di produzione” che esamineremo meglio fra poco;
- Sotto al nome può apparire una scritta (carte speciali) oppure il nome di un artigiano da “sbloccare” e uno o più simboli (monete, case, cibo, ecc.)



Esempio di carte “Uva” e “Cereali”

Guardiamo per esempio le carte della fotografia qui sopra: la seconda (Vendemmiatore) fa parte della categoria “Uva”, porta 1 Cibo al suo possessore (piatto rosso sotto al nome) e gli permette di formare due catene di produzione (icone in alto a destra); le due carte alla sua destra (Vinificatore e Vinaio) potranno dunque essere aggiunte in seguito (nell’ordine visualizzato) sul Vendemmiatore, ma in presenza del Bottaiolo e del Fabbro.

Le carte che non hanno una icona in alto a destra sono invece quelle “terminali” di una catena di produzione: così, tornando alla foto, vediamo che il Pollivendolo ed il Birraio possono essere posate sulla carta “Fondatore” chiudendo la catena, mentre il Porcaro, che ha una singola icona, fa parte di una catena che terminerà con il Tartufaiolo.

Speriamo che le cose siano abbastanza chiare, ma naturalmente le approfondiremo fra poco.

## Il Gioco

Ogni turno di **Villagers** si compone di due fasi:

- Fase di acquisizione, durante la quale i giocatori acquistano nuove carte e le aggiungono alla loro mano;
- Fase di Costruzione, quando potranno essere giocate le carte nella propria postazione.



La postazione di un giocatore dopo i primissimi turni di gioco

Nella **FASE DI ACQUISIZIONE** i giocatori, a turno, prenderanno da 2 a 5 carte fra quelle scoperte: il numero esatto dipende da quanti simboli “cibo” (icone a forma di piatto di colore rosso) sono visibili nella loro postazione, più due fissi. Se guardiamo la foto qui sopra possiamo notare che quel giocatore può scegliere TRE carte (due di base più una per il “cibo” del Pollivendolo azzurro). Le carte vengono posate provvisoriamente sulla “piazza del villaggio” e, verificato che tutto sia a posto, si aggiungono alla propria mano. Ogni carta presa dalla “strada” deve essere subito rimpiazzata da un’altra presa dalla pila sovrastante più a sinistra.

Nella **FASE DI COSTRUZIONE** invece i giocatori possono mettere in tavola da 2 a 5 carte prese dalla loro mano: anche qui il numero esatto dipende da quanti simboli “edificio” (icone nere a forma di casa) sono visibili nella postazione. Tornando al nostro esempio, il giocatore potrà giocare TRE carte (due di base ed una fornita dall’Impagliatore viola). In questa fase è anche possibile scartare (su uno o più dei mazzetti in tavola) una o più carte della propria mano per acquisire i “Paesani di Base” (Taglialegna, Minatore e Mietitore: li vedete nella foto qui sotto) per aggiungerli alla propria postazione.



Le carte Paesano di Base

Queste carte permettono di iniziare in seguito fino a DUE “catene di produzione” per tipo (lo capite dalle due icone che ognuna di esse ha stampate sulla parte in alto a destra).

Alcune carte di **Villagers** hanno però un piccolo “lucchetto” in alto a sinistra e per essere usate occorre che ci sia in gioco un’altra carta ben specifica (è indicata sotto al nome dell’Artigiano): se essa è presente nella propria postazione il giocatore riceve dalla banca 2 monete che metterà su di essa; se invece è presente nella postazione di un avversario il giocatore dovrà pagargli 2 monete; se infine non è presente affatto il giocatore dovrà pagare due monete alla banca. PerpleSSI? Mmmm... guardiamo allora la fotografia qui sotto e facciamo qualche esempio.



Alcune carte “Pelle” e “Lana”

Per giocare la carta “Calzolaio” (terza da sinistra) il giocatore deve mettere 2 monete su una carta “Fabbro” (sua, e allora paga la banca, o di un avversario) oppure pagarle alla banca se non esistono fabbri in gioco. Per usare il “Tessitore” (seconda da destra) il giocatore deve prima pagare 2 monete ad un “carpentiere” (o alla banca se non ce ne sono in gioco), ecc.

Lo scopo principale, nel posare nuove carte, è quello di ottenere più soldi e/o più icone “Cibo” e “Casa” in modo da poter raccogliere e giocare sempre più carte: ed è qui che entra in funzione la “catena di produzione”. Diamo allora un’altra occhiata alla fotografia e noteremo che sotto al nome di Filatore, Tessitore e Sarto c’è una fila di quattro nomi che parte dal “Pastore”. Quest’ultima carta dà come bonus un “Cibo” (piatto rosso) e permette la costruzione di DUE catene: se mettiamo sopra il filatore SOPRA al Pastore il bonus cambia (il cibo viene cancellato dalla nuova carta) e riceveremo 4 monete; se mettiamo in seguito il Tessitore sopra al filatore (pagando 2 monete al Carpentiere) guadagneremo 12 monete; se infine riusciamo a mettere anche il Sarto sopra al Tessitore la catena sarà completa (il sarto non ha più icone “catena”) e noi incasseremo 24 monete (il massimo possibile in questo gioco).

Quindi durante la partita a **Villagers** avremo tutto l’interesse a cercare di impadronirci per prima cosa delle carte che possono far partire una “catena” di cui abbiamo già qualche altra “maglia” in mano. Concludendo l’esempio, se noi avessimo tutte e tre le carte azzurre viste sopra dovremo dare la caccia al Pastore per riuscire a chiudere, anche in un colpo solo (se abbiamo abbastanza edifici), la catena Pastore-Filatore-Tessitore-Sarto.



Le monete fornite nella scatola

Tutta questa organizzazione serve a guadagnare la quantità maggiore di denaro nelle due fasi del “Mercato”: ricordate che al Set-up avevamo messo una carta azzurra sotto al secondo mazzetto ed una rossa sotto al sesto? Quando il secondo mazzetto si esaurisce (a seguito del prelievo di carte dalla strada) rimarrà scoperta la carta Primo Mercato (quella azzurra): il gioco si arresta allora per un paio di minuti e tutti ricevono una quantità di monete pari a quelle stampate sulle carte (dentro i cerchietti gialli visibili su quelle più in alto) più tante altre quante sono le monete posate sui nostri

artigiani. Così, sempre per fare un esempio, se avete un totale di 9 monete gialle (in tre carte) e 4 monete sul Fabbro riceverete 13 nuove monete.

Questo conteggio verrà ripetuto all'esaurimento del sesto mazzetto (Secondo Mercato, colore rosso): in questo caso si incasseranno ANCHE le monete indicate da un cerchietto argentato, dove solitamente il valore finale è collegato al numero ed al tipo di altre carte collezionate: potreste così guadagnare 3 monete per ogni cerchietto giallo visibile nella vostra postazione (carta "Ambulante"), oppure 2 monete per ogni simbolo "Lucchetto" presente nel vostro gioco, ecc.



Carte "Fieno" e carte "Speciali"

Ci sono infine altri due tipi di carte:

- "Artigiano solitario"**: esse stanno da sole, non si impilano e non fanno impilare, ma danno dei bonus specifici (monete, cibo, edifici);
- "Speciali"** che danno dei bonus istantanei o permanenti in base al testo. Ne vedete alcune nella foto qui sopra: "l'Apprendista" serve a "rubare" una carta ad un avversario (purché sia già stata coperta da un'altra carta) per aggiungerla al proprio gioco; il "Monaco" può sostituire qualsiasi carta di una catena, ad esclusione di quella in cima; il "Contrabbandiere" fa guadagnare immediatamente un numero di monete pari al valore di un cerchietto giallo nella propria postazione (per esempio 12 monete se abbiamo già posato il "Sarto" che abbiamo visto poco sopra).

Prima di passare alle conclusioni penso sia arrivato il momento di fare un esempio un po' più esteso



Situazione della postazione di un giocatore dopo la fase di acquisizione.

La foto qui sopra mostra la situazione di un giocatore subito dopo la fase di acquisizione: si può vedere che sono disponibili TRE icone cibo (rosse: Pollivendolo, Bovaro e Raccoglitore) che, aggiunte alle due di base, permettono di recuperare 5 carte dalla strada. Vedete infatti quelle scelte a sinistra, sulla piazza del villaggio. Il giocatore è riuscito a recuperare “Vinaio” (che può chiudere la prima catena di produzione dell’Uva), “Speleologo” e “Gioielliere” (con le quali si può chiudere la seconda catena del Minatore), “Porcaro” (che chiuderebbe la seconda catena del Fondatore) e “Droghiere” (carta a sé stante perché è un Solitario).

Purtroppo però potrà scegliere per la costruzione solo quattro carte, visto che ha solo due edifici (icone nere: Carpentiere e Impagliatore) da aggiungere alle due di base.



La postazione dello stesso giocatore dopo la fase di costruzione dell’ultimo turno

Il giocatore sceglie di non utilizzare il Porcaro (perché è la carta che gli darebbe il minor guadagno) e posare invece le altre quattro: chiude così la catena Vendemmiatore-Vinificatore-Vinaio (mettendo per quest’ultima carta 2 monete dalla Banca al suo Fabbro), guadagnando 14 monete e la catena Minatore-Cercatore-Speleologo-Gioielliere (pagando 2 monete al Candelaio di un avversario e mettendo 2 monete dalla banca al suo Fabbro) arrivando così al valore di 24 monete. Infine posa il Droghiere da solo, ma questa carta gli farà comunque guadagnare 3 monete per ogni simbolo “cibo” visibile (per un totale quindi di 9 monete perché il Porcaro non si può contare, non essendo stato usato).

### Qualche considerazione e suggerimento

Speriamo di essere riusciti a darvi un’idea abbastanza chiara del funzionamento di Villagers: come avrete capito si tratta di scegliere con un certo “discernimento” le carte di partenza in modo da ottenere in breve il maggior numero di icone cibo ed edificio, per poter poi acquisire e costruire molte carte in ogni turno.



Partita in corso

Fino a che non avrete una certa esperienza evitate di concentrarvi sulle “Catene di Produzione” troppo lunghe perché potreste rischiare di ingolfare la vostra mano con carte difficili da giocare in tempi brevi e di non riuscire poi a chiudere ugualmente la catena. Nelle prime fasi della partita meglio cercare di posare carte che diano soldi, cibo ed edifici: così potrete far girare molte più carte e guadagnare un buon gruzzolo alla fine del secondo mazzetto, quando si eseguirà il primo mercato (carta azzurra).

Dopo il primo mercato potete dedicarvi con attenzione alle “catene” di tre carte che comunque possono far salire i vostri guadagni senza un impegno eccessivo:

1. Fondatore-Porcaro-Tartufaio può darvi 9 monete e 1 cibo;
2. Vendemmiatore-Vinificatore-Vinaio vi offre 14 monete;
3. Taglialegna-Ruotaio-Carradore garantisce 9 monete.

Con l’inizio del quarto mazzetto comincerà invece per tutti la caccia alle catene più lunghe e più redditizie:

4. Mietitore-Bovaro-Mungitrice-Casaro garantisce 15 monete e 1 cibo;
5. Minatore-Cercatore-Speleologo-Gioielliere fa guadagnare 20 monete;
6. Pastore-Filatore-Tessitore-Sarto infine arrivano a 24 monete.



Le carte per il gioco “In solitario”

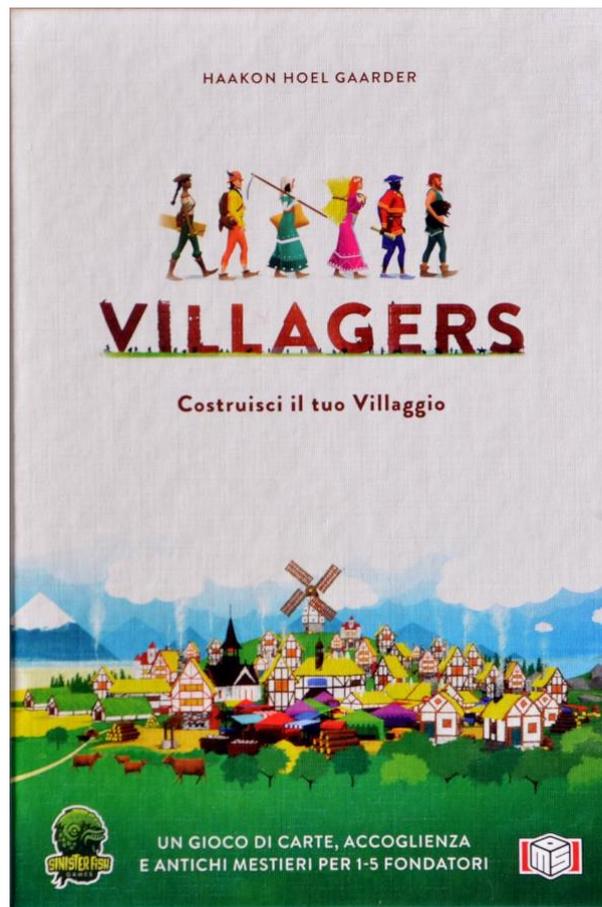
Le regole di **Villagers** prevedono anche quattro pagine per la modalità “Gioco in solitario” che ormai non manca più neppure in giochi conviviali come questo. Si utilizzano 26 carte speciali (le vedete nella foto qui sopra): 1 Contessa (la vostra avversaria), 1 Giullare, 12 eventi Estate e 12 Inverno.

Si parte naturalmente con il set-up del gioco per DUE ed alcune variazioni (carte speciali eliminate, 5 carte sulla strada, ecc.): si scopre poi una carta evento “Estate” che resterà valida per tutto il turno e che attiva delle azioni particolari (aumento dei costi di sblocco dei lucchetti, perdita di un Artigiano dalla vostra postazione, monete extra alla Contessa, ecc.). Nella fase di acquisizione il Giocatore prende come al solito le carte dalla strada, ma per ogni carta acquisita ne deve dare una anche alla Contessa, la quale però non può fare “catene” ma tiene separate tutte le sue carte ed ignora i lucchetti.

Prima dell’azione Mercato sarà inoltre necessario risolvere tutti le carte Evento girate fino a quel momento (con qualche bastonata per i vostri denti, naturalmente): fortunatamente il Giullare (che è vostro alleato) potrà aiutarvi in questo momento, permettendovi di scartare UNA carta Evento a vostra scelta e liberandovi così di qualcosa di particolarmente fastidioso.

Naturalmente vincerete la partita solo se alla fine avrete più monete della Contessa, ma per non farvi prendere dalla rabbia fin dalla prima partita vi suggeriamo di usare la modalità “Principiante” che alleggerisce un po’ le vostre.... pene.

### Commento finale



La scatola del Gioco

La scelta grafica e i disegni sulle carte di Villagers farebbero credere, ad un primo sguardo, che si tratti di un gioco per ragazzi o partite in famiglia, ma non fatevi ingannare. C'è infatti un piccolo "scoglio" iniziale, e cioè la comprensione di come funzionano le "catene di produzione", che potrebbe "smontare" più di una persona: quali sono le carte migliori da mettere "sotto" come base? quante ne posso poi mettere "sopra" ognuna di esse? come concludo una catena? come faccio a liberarmi dei lucchetti? Queste sono le domande che i nostri giocatori ci ponevano dopo la spiegazione e durante i primi turni.

Superato questo ostacolo le partite sono poi proseguite senza ulteriori problemi ed i giocatori si sono appassionati alla ricerca delle carte giuste per la loro strategia: già perché, stringi stringi, alla fine si tratta evidentemente di un gioco di "combinazioni" e tutti devono cercare di realizzare le migliori, magari acquisendo anche carte per loro inutili ma che bloccano lo sviluppo degli avversari, anche perché potremo in seguito liberarci di queste carte scambiandole per i Paesani di base.

Divertente ed un po' "cattivo" (soffiare le carte agli avversari è sempre una strategia che funziona per alzare la tensione al tavolo), siamo convinti che vi ritroverete a tirare fuori la scatola abbastanza spesso per rinnovare le sfide o regolare conti in sospeso...

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