

MICROBREW

Produzione e vendita di birre speciali



Introduzione

Difficile dare una “vera” collocazione a questo **Microbrew**, un gioco quasi “minimalista” che, come dice il titolo, è dedicato alla produzione ed alla vendita della Birra (Brew): edito una prima volta nel 2017, vinse il premio “Mint Tin Design Contest” con la menzione “Best Overall Design” ed che è stato poi recentemente riproposto e pubblicato (nella versione riveduta e corretta di cui parleremo oggi) grazie a Kickstarter.

È un gioco “per due” (di età uguale o superiore ai 14 anni), della durata di circa 60 minuti, ma unendo due scatole è possibile utilizzarlo anche con 3-4 partecipanti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Come abbiamo anticipato **Microbrew** è un gioco “mini”, e quindi tutta la componentistica è di taglia adeguata alla definizione: segnalini di legno colorato, carte, plancette dei giocatori e plancia comune.

Queste ultime vengono fornite in due versioni: quella originale (composta da coppie di carte da accostare) e quella del Kickstarter, composte da sottobicchieri da birra stampati.

Una graziosa scatolina di latta (fatta a somiglianza di confezioni di birra) serve a contenere i segnalini “malto” (piccoli esagoni di legno di colore giallo, arancione e marrone) e “luppolo” (verdi), mentre i “lavoratori” (3 a testa) sono colorati di verde, azzurro, arancione e viola (quattro colori? Beh, sì, nel kickstarter hanno già incluso i pezzi per 4 giocatori).

Le carte sono di due dimensioni: le più grandi raffigurano i clienti “internazionali” (oltre alle plance componibili) mentre le più piccole rappresentano degli “obiettivi” e le bottiglie da riempire con varie combinazioni di malto per ottenere gusti diversificati.

Tutto sommato i materiali sono buoni e adatti all’uso che se ne deve fare: giusta l’idea di fare segnalini esagonali per facilitare la loro manipolazione (date le dimensioni ridotte).

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo preparato per due giocatori.

Dopo avere messo nella scatola di **Microbrew** tutti i segnalini “malto” (gialli, arancioni e marroni) i giocatori prendono una plancia “Birrificio”, due “lavoratori” e due marcatori per i soldi (uno rettangolare per le decine ed uno quadrato per le unità).

Poi si posiziona sul tavolo la terza plancia (la Fabbrica) sulla quale troviamo tutte le azioni che potremo fare durante il gioco ed un mini tracciato di tre caselle per il capofabbrica (rappresentato da un dischetto bianco che viene inizialmente posizionato sulla casella Manager).

Dopo aver mescolato le carte “Cliente” e se ne distribuiscono una a testa e due sul tavolo: i giocatori posizionano di fianco al Birrificio il loro cliente (definito “affezionato” dalle regole, come tutti quelli che verranno presi in seguito).

Poi si mescolano le carte “Bottiglia” e ne viene data (coperta) una a testa, mettendone altre tre scoperte in tavola. Infine si mescolano le 7 carte “Reputazione” e ne vengono date due coperte ai giocatori, mettendone una quinta scoperta in tavola: sono degli “obiettivi” per avere punti extra a fine partita.

Il Gioco



Foto 3 – La postazione individuale ad inizio partita.

La partita a **Microbrew** inizia con i due avversari che pescano a caso 16 segnalini malto per posizionarli (in quattro colonne) sul loro “Birrificio”, come si vede nella fotografia qui sopra. Uno di essi (scelto dal possessore) verrà poi sostituito da un “luppolo” (verde). A destra della plancia si conserveranno i “clienti affezionati” (ovvero le carte “Cliente” che verranno soddisfatte nel corso della partita) mentre a sinistra si metteranno le bottiglie in corso di fermentazione.

I giocatori partono con 2 birrai (lavoratori) e, a turno, ne utilizzano uno per effettuare una delle azioni indicate sulla plancia “Fabbrica”.

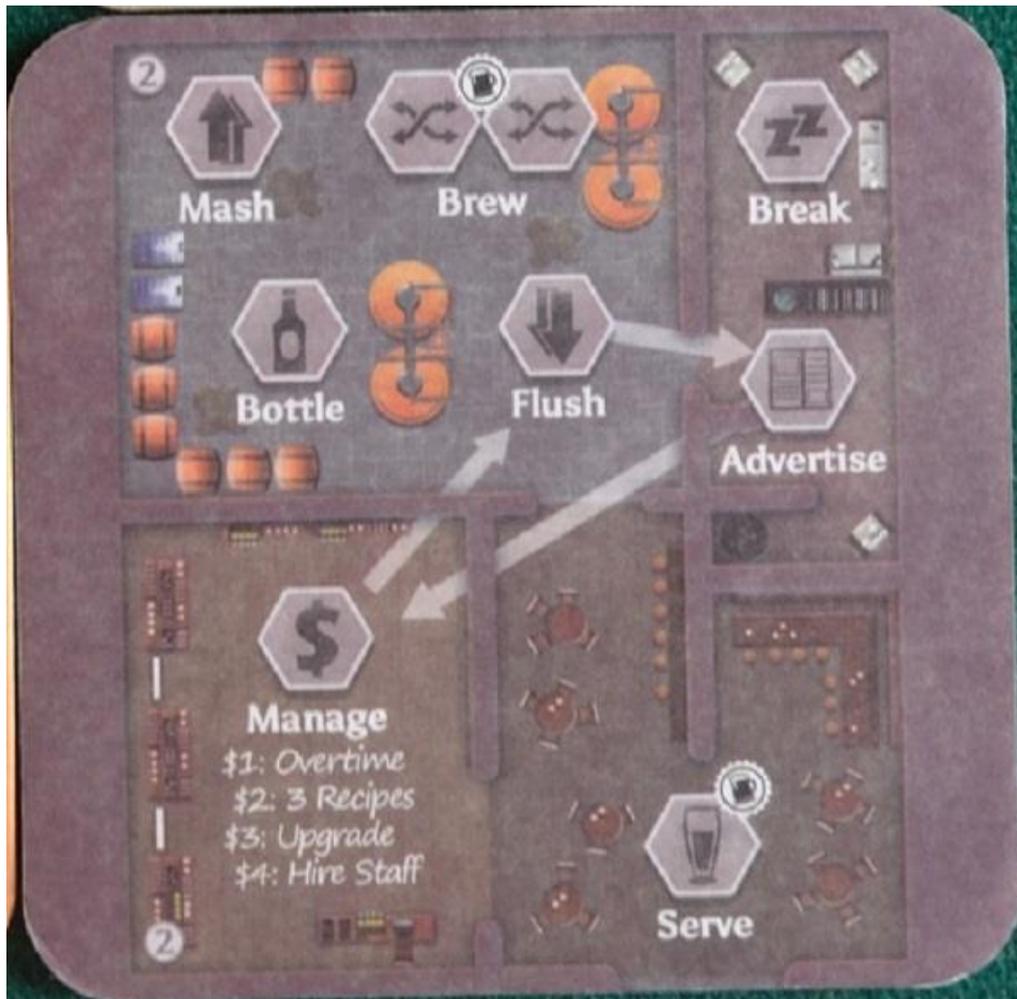


Foto 4 – La plancia “Fabbrica”.

- Brew: questa è l’azione più utilizzata (ed infatti ci sono due caselle) e serve ad “aggiustare” i segnalini malto all’interno del Birrificio (ci torneremo fra un attimo);
- Bottle: utilizzata per riempire le bottiglie di birra;
- Flush: permette di rimettere nella scatola i segnalini malto precedentemente utilizzati;
- Mash: il giocatore raccoglie nuovi segnalini da mettere nel proprio birrificio;
- Serve: usato per soddisfare le richieste dei clienti servendo loro la birra richiesta;
- Advertise: si pagano (tanti) soldi in pubblicità per prendersi un nuovo cliente;
- Manage: spendendo qualche soldo si può riprendere un birraio dalla Fabbrica (per riutilizzarlo); oppure una nuova bottiglia; o ampliare il proprio birrificio (attivando la quinta colonna); o infine assumere il terzo birraio, prendendo il segnalino dalla riserva;
- Break: non si fa nulla e si riceve 1 soldo.

Lo scopo finale di **Microbrew** è avere più “clienti affezionati” alla fine della partita: ognuno di essi richiede però una birra dal “sapore” particolare (in pratica vuole una bottiglia che abbia esattamente quattro tipi di malto ben specifici in combinazioni di giallo, arancione e marrone).



Foto 5 –

Alcune carte “Cliente”: in alto si distinguono chiaramente i colori dei segnalini “malto” che servono a preparare la birra da loro richiesta.

Per servire questi clienti occorre preparare la birra scegliendo le bottiglie con la stessa combinazione di colori e poi riempirle estraendo quei segnalini da una delle colonne del birrificio. Naturalmente è quasi impossibile avere all’inizio sia le bottiglie giuste che le corrispondenti combinazioni nel birrificio, quindi con l’azione “Brew” si cerca di formarle spostando i segnalini con una serie di “scambi di posto”. In pratica si sceglie un segnalino e si scambia con un altro collegato da una delle righe del birrificio e si procede allo stesso modo (e sempre con il segnalino scelto) finché non si è soddisfatti.

Purtroppo però questa azione così semplice viene complicata da un paio di disposizioni:

- Si può scambiare un segnalino con uno più in basso se questo è più CHIARO;
- Si può scambiare un segnalino con uno verso l’alto se questo è più SCURO;

Il luppolo invece non deve rispettare queste disposizioni e può scambiarsi con qualsiasi colore e in qualsiasi direzione: però non compare in nessuna combinazione sulle bottiglie o sui clienti, quindi si usa solo per “aggiustare” la disposizione dei segnalini malto.



Foto 6 – Esempio di carte “Bottiglia”.

Ci sono tre tipi di bottiglie (li vedete nella foto qui sopra) ed ognuna ha una diversa combinazione di colori (malto). Con l’azione “Bottle” il giocatore ne può scegliere una per riempirla immediatamente usando i quattro segnalini di una colonna del suo birrificio e metterla a fermentare.

Al termine di ogni singolo turno di entrambi i giocatori viene tolto uno dei segnalini e quando la bottiglia sarà svuotata completamente... si ha a disposizione una birra pronta per essere servita: non resta che aspettare il cliente giusto (quello che ha la stessa combinazione di colori) ed eseguire l’azione “serve”. Notate che ogni carta può fare guadagnare un diverso ammontare di soldi.

La partita a **Microbrew** finisce quando il mazzo dei clienti si esaurisce o quando i due avversari hanno acquisito (sommando le carte di ciascuno) 12 “clienti affezionati”.



Foto 7 – Le carte “Reputazione” da soddisfare raccogliendo i simboli indicati.

Non resta che contare i Punti Vittoria (PV) aggiungendo al numero dei clienti 1 PV se si sono soddisfatti i requisiti della carta “Reputazione” in tavola e 1 PV se si rispetta una delle due carte in mano: chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Poiché la distribuzione iniziale dei segnalini “malto” è totalmente casuale molto difficilmente si avrà nel Birrificio una combinazione già pronta per acquistare una delle bottiglie sul tavolo: qualche volta capita ed allora è bene non farsi scappare l’occasione, anche se nessun cliente richiede quel tipo di birra. Mettiamola in riserva, una volta finita la fermentazione e non appena apparirà la persona giusta noi saremo pronti.

In tutti gli altri casi prima di giocare è indispensabile dare un’occhiata molto attenta ai clienti ed alle bottiglie: se ci sono degli accoppiamenti già pronti ... precipitatevi a spostare i vostri segnalini per arraffare la bottiglia prima del vostro avversario e successivamente servire il cliente. Prima di buttarvi a testa bassa su questo lavoro verificate che il vostro avversario non abbia già la combinazione giusta su una sua colonna o non sia in grado di ottenerla prima di voi: sarebbe un’inutile perdita di tempo lavorare per nulla, meglio concentrarsi su un’altra bottiglia!



Foto 8 – I segnalini Malto e Luppolo all'interno della loro scatolina.

Ogni cliente servito “perfettamente” (cioè con una bottiglia che ha la stessa identica combinazione di colori) diventa “vostro” per sempre (spostate la carta di fianco al birrificio) e vi paga il montante indicato in alto nella bottiglia (di fianco alla scritta “Perfect”): spostate i segnalini “denaro” sui due tracciati della vostra plancia birrificio per registrare il vostro guadagno.

Tuttavia in **Microbrew** spesso servono soldi da investire nel terzo birraio ed è possibile vendere birre anche se non soddisfano in pieno i gusti del cliente: in tal caso si incassa la somma ridotta indicata al fianco delle scritte “Smooth” (un solo colore sbagliato) “Rough” (due) e “Muddled” (tre).

Naturalmente il cliente, sdegnato, rifiuterà di seguirvi (la carta si gira a faccia in giù) ma intanto incasserete ugualmente qualche soldino: avere il terzo birraio a disposizione è un vantaggio a cui non è possibile rinunciare, quindi ingaggiatelo non appena avrete i necessari 4 soldi in cassa.



Foto 9 – I segnalini “Birraio” ed i marcatori per i soldi.

Ricordate anche che se una postazione è occupata da un birraio dell'avversario potete sostituirlo con il vostro ed eseguire l'azione corrispondente, dando però al vostro opponente un'azione gratuita extra: quindi prima di farlo... valutate i pro e i contro, ma soprattutto cercate di capire se anche lui ha bisogno di quell'azione e probabilmente farà la stessa cosa, restituendovi un segnalino.

Quando il vostro birrificio ha svuotato una o due colonne per riempire bottiglie diventa molto “vulnerabile” e lo spostamento dei segnalini rischia di diventare impossibile: è il momento di andare su “Mash” e riempire le colonne vuote. La quinta colonna diventa disponibile se andrete su Manager e, spendendo 3 soldi, acquisterete lo speciale segnalino ampliamento: ecco dunque un altro motivo per incassare soldi fin da subito e, dopo avere acquistato il terzo birraio, per investire nell'ampliamento. A questo punto potrete concentrarvi nell'acquisizione dei clienti “affezionati” con una maggiore flessibilità nel birrificio e la disponibilità attiva di tutti i vostri birrai.



Foto 10 – La scatola di Microbrew.

Commento finale

Noi ci siamo davvero divertiti con **Microbrew** anche se dobbiamo riconoscere che non c'è nulla di veramente innovativo in questo gioco, visto che sfrutta la meccanica del “Piazzamento Lavoratori” per eseguire le azioni e le “Combo” di carte per fare punti, cose già viste in decine di altri titoli. Tuttavia l'amalgama scelta dagli autori ha una sua logica e costringe i giocatori non solo a programmare al meglio le loro mosse, ma anche ad agire in maniera molto competitiva per aggiudicarsi le bottiglie giuste al momento giusto.

Il meccanismo di “aggiustamento” dei segnalini “malto” all'interno dei birrifici è poi un gioco nel gioco: a volte la soluzione è lì sotto i vostri occhi e potreste avere una colonna “pronta” con un paio di scambi di posto, ma non riuscite a vederla subito e magari andate a scombinare tutte le colonne pur di portare un pezzo in posizione.

La nostra prima partita non è stata... il massimo, quindi anche voi non demoralizzatevi se avete ottenuto un risultato mediocre: una volta capito come funziona tutto il sistema dovrete solo avere la pazienza di aspettare il momento giusto, collezionando nel frattempo un po' di bottiglie, pronti a servirle al cliente adatto: PROSIT!