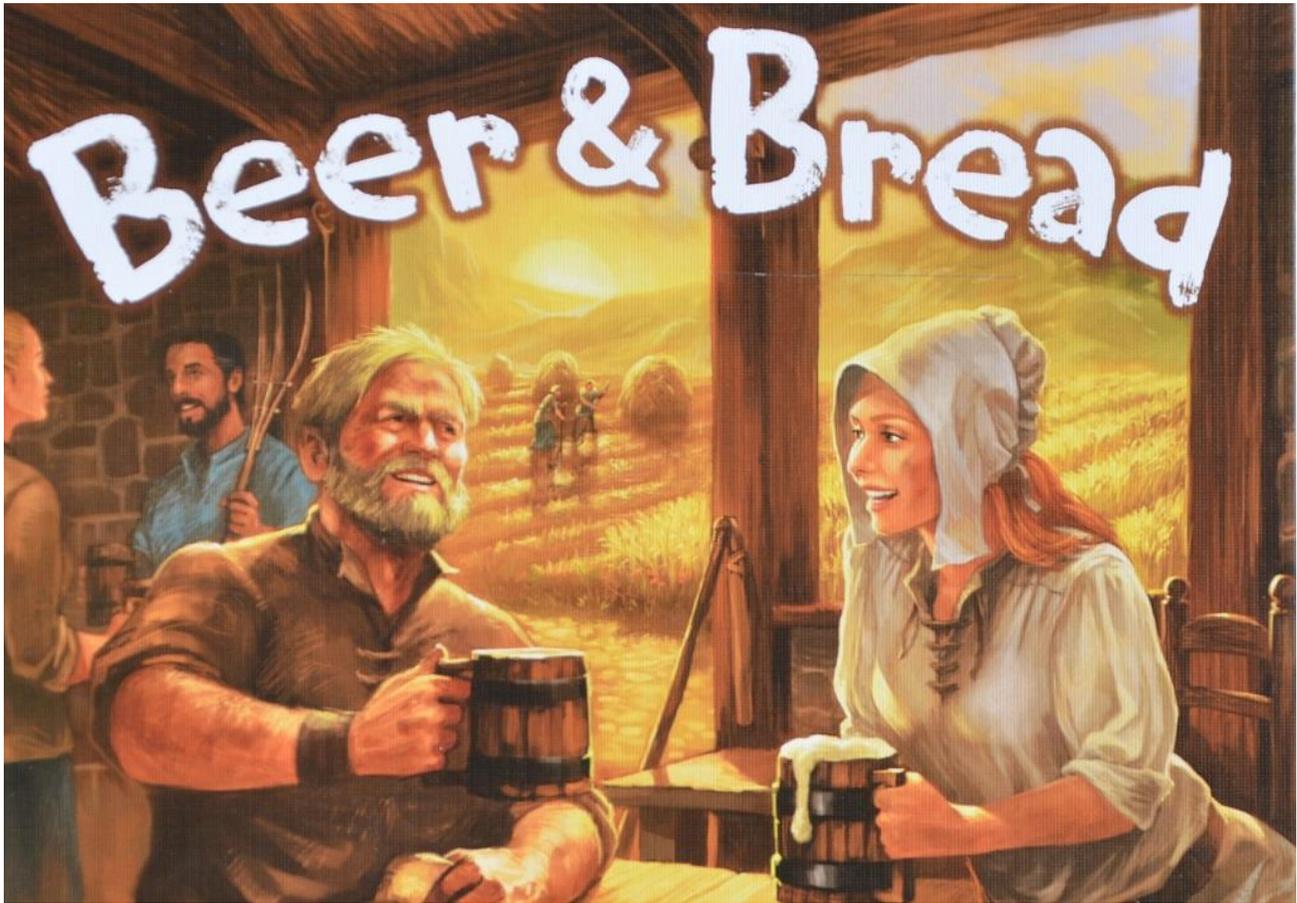


BEER & BREAD

Coltivare e raccogliere cereali e luppolo per produrre pane e birra.



Introduzione

Scott Almes, l'autore di **Beer & Bread**, ha visto ormai pubblicati quasi duecento titoli (incluse le numerose espansioni), alcuni dei quali hanno avuto anche un buon successo, come Claim, [Food Chain Island](#), la serie "Tiny Epic", [Ugly Gryphon Inn](#), ecc.

Questa volta ci riprova con un gioco per due (da 10 anni in su) magnificamente illustrato da Michael Menzel. [Beer & Bread](#) ci porta in campagna, nel territorio condiviso da due piccoli villaggi specializzati nella coltivazione di cereali e luppolo con i quali producono vari tipi di pane e birra: grazie a [Ghenos Games](#) possiamo ora goderci la sua versione in italiano.

Unboxing

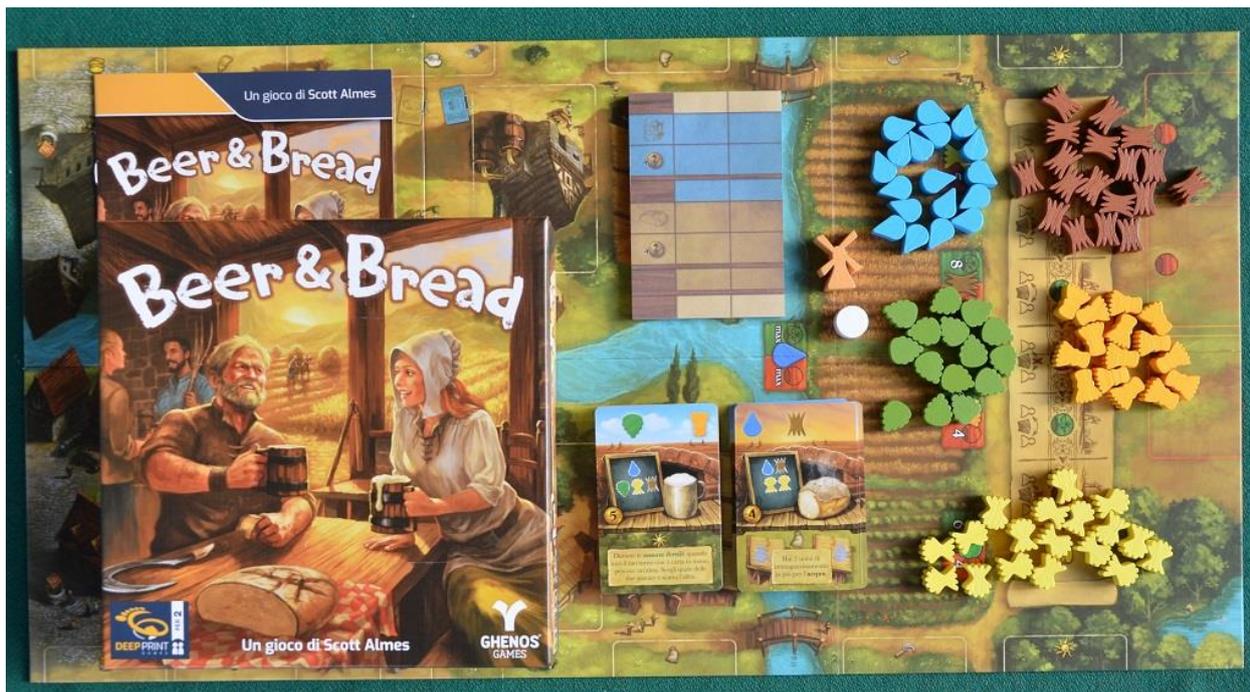


Foto 1 – I componenti di Beer & Bread.

La scatola di **Beer & Bread** (“Birra e Pane”) è ormai quella classica a suo tempo adottata da Kosmos per la sua serie di giochi per due: all’interno troviamo, oltre al regolamento in italiano, riccamente illustrato, un tabellone (montato su cartone robusto), un mazzo di carte, un blocchetto segnapunti e un’ottantina di segnalini di legno colorato: grano (giallo), orzo (marrone), segale (arancione), luppolo (verde) e acqua (blu, a forma di goccia).

I materiali sono di buona qualità e le carte abbastanza robuste, ma saranno manipolate molto, quindi se ne consiglia la protezione con bustine trasparenti per evitare di danneggiarle.



Foto 2 – Il Tabellone.

Il tabellone di **Beer & Bread** è diviso in tre aree, separate da un fiume: in basso c'è il primo villaggio, dove distinguiamo un magazzino (quello col tetto giallo diviso in 9 quadretti), un panificio (accanto al magazzino) e un birrificio (a sinistra del panificio). Il secondo villaggio è quasi speculare, ma Menzel si è divertito a cambiare parecchi dettagli (e i giocatori possono approfittarne per dare la caccia alle diversità).

A destra del fiume vediamo i campi che i coloni di entrambi i villaggi coltivano insieme, dividendosi poi i frutti del loro lavoro: una... gioiosa rivalità però separa le due comunità quando si tratta di produrre birra e pane, ed è qui che intervengono le regole del gioco

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita a Beer & Bread.

Il mazzo di carte di **Beer & Bread** è equamente diviso in 30 carte “pane” (dorso beige) e 30 “birra” (dorso azzurro): esse verranno accuratamente mescolate prima della partita per darne poi 5 a testa.

Sulla destra del tabellone (e della Foto 3 qui sopra) intravediamo il tracciato dei turni: quelli con un cerchietto “verde” indicano le annate “fertili”, mentre quelli col cerchietto “rosso” sottolineano un periodo di siccità. Questo alternarsi è molto importante nel gioco, non solo perché le coltivazioni nel periodo verde sono più abbondanti, ma anche per il modo in cui vengono utilizzate le carte. Un cilindretto bianco (conta-turni) viene posizionato sulla prima casella del tracciato.

Nel primo turno (fertile) si posizionano 7 segnalini di “grano” sul primo campo, 8 di “orzo” sul secondo, 6 di “segale” nel terzo e 6 di “luppolo” nel quarto. Tutti i segnalini “acqua” vengono... seminati sul fiume.

Si sorteggia il Primo Giocatore e gli si consegna il segnalino a forma di Mulino: non resta che dare un'occhiatina alle carte ricevute e possiamo cominciare la partita.

Il Gioco



Foto 4 – Esempio di carte: in alto i tre diversi tipi di birra ed in basso i tre del pane.

Le carte sono il cuore di **Beer & Bread**, per cui ci sembra giusto conoscerle un po' meglio, aiutandoci anche con la Foto 4 qui sopra: come abbiamo premesso quelle a fondo (e cielo) beige sono per il “pane”, mentre quelle col cielo azzurro sono per la “birra”. Ogni carta è divisa in tre sezioni orizzontali:

(1) – quella in alto indica quali “risorse” possiamo raccogliere dai campi: la prima carta in alto a sinistra, per esempio, permette la raccolta di 1 segnalino “acqua” e 1 “grano”;

- (2) – la fascia centrale ci fa vedere che cosa possiamo produrre (tre tipi di birra e tre di pane) e cosa serve per prepararli (le risorse necessarie sono stampate nella lavagnetta a sinistra);
- (3) – la fascia in basso infine ci dice che tipo di bonus possiamo ottenere se utilizziamo quella carta come “miglioria”.

Il primo giocatore sceglie una carta e la gioca in uno dei tre modi visti sopra:

- (a) – se vuole raccogliere risorse la mette sul tavolo davanti a sé, prende dai campi il numero ed il tipo di risorse indicate e le posiziona nel suo magazzino (che ha 9 spazi, uno per risorsa): se supera la capacità del magazzino l’eccesso di segnalini viene dato al suo avversario;
- (b) – la seconda possibilità è quella di produrre (birra o pane) rimettendo nella riserva generale il numero ed il tipo di segnalini indicato sulla lavagnetta: poi la carta usata per la produzione viene girata e posizionata sul tabellone, sopra la casella del birrificio (azzurra) o del panificio (beige);
- (c) – se nessuna delle due azioni lo soddisfa o se intravede una miglioria interessante il giocatore può posizionare la carta sotto al tabellone (in corrispondenza del simbolo che vedete in basso e al centro di ogni carta): questa azione permette anche di spostare quanto prodotto (pane e/o birra), togliendolo dal tabellone e impilandolo di fianco alla propria postazione.



Foto 5 – Ecco la postazione di un giocatore durante la partita: si notano chiaramente le carte prodotte (a destra), quelle usate per il raccolto e quelle utilizzate come miglioria, ognuna delle quali è stata infilata sotto al relativo simbolo.

Quando si giocano altre carte “raccolto” (sovrapponendole a quelle già in tavola) si incassano tante risorse quante sono quelle incolonnate: nella Foto 5 qui sopra, per esempio, con la sua seconda carta il giocatore ha raccolto 2 segnalini acqua, 2 grano ed 1 segale: se le carte fossero state giocate al contrario, con la seconda avrebbe incassato solo 2 acqua e 2 grano.

Da notare che in linea di massima è possibile mettere su Panetteria o Birreria una sola carta per tipo, a meno che una miglioria non consenta di impilare una seconda carta di uno dei due tipi (come è successo nella partita della foto, dove si vede la miglioria sotto la sezione “cuoco”).

Dopo che hanno utilizzato la loro prima carta i giocatori si scambiano le carte rimaste in mano: poi scelgono una seconda carta, passano le restanti, ecc. fino al termine del turno (quando tutte le carte sono state utilizzate).

Il turno che segue il fertile sarà sempre “siccitoso” e le regole cambiano: innanzitutto sui campi ci saranno meno risorse, inoltre i giocatori dovranno riprendere in mano le carte usate per il raccolto e completare la loro mano (di cinque) con altre carte dal mazzo. Infine si posizionano tre carte sul tabellone, come “riserva”: se un giocatore lo ritiene importante può scambiare una carta dalla sua mano con una della riserva, che però poi dovrà giocare (in uno dei tre modi spiegati sopra).

L'altra grossa differenza è che nei turni siccitosi i giocatori non si scambiano più le carte: per il resto tutto è uguale a prima, con raccolti, produzioni e migliorie.

Al termine del sesto turno la partita a **Beer & Bread** finisce e si passa al calcolo dei punti.



Foto 6 – Le carte raccolte durante la partita servono ora a calcolare il punteggio: quelle in alto sono le birre ed il pane, quelle in basso sono delle migliorie.

Per determinare il vincitore bisogna visualizzare per prima cosa le carte “prodotte”, tenendo separate quelle del pane dalla birra: ogni carta ha un valore (indicato nel cerchietto dorato al fianco della lavagnetta) ed alcune migliorie permettono di arrotondare i Punti Vittoria (PV).

Se, per fare un esempio, diamo un’occhiata alla Foto 6 e supponiamo che siano quelle raccolte a fine partita vediamo che il giocatore ha raccolto 7+6+8+5 “Birre” (valore 26 PV) e le migliorie gli garantiscono un bonus di +2 PV (1 PV ogni due carte birra). Sommando le carte “Pane” otteniamo 4+9+5+5+7 PV (valore 35 PV), ai quali vanno aggiunti un bonus di +2 PV (1 PV ogni due carte) e un altro +2 perché il giocatore ha prodotto tutti e tre i tipi di pane.

Ora però ognuno deve scartare il punteggio più alto: nel nostro caso è quello del pane, quindi il punteggio finale del nostro amico è di 26+2=28 PV. Se questo totale è superiore a quello dell’avversario vince la partita, altrimenti... sotto con la rivincita.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 7 – Come si presenta il tavolo dopo il quarto turno di gioco.

Come spesso accade con i giochi “guidati” dalle carte anche in **Beer & Bread** può succedere che quelle ricevute all’inizio dei turni “fertili” non rispondano alle nostre aspettative: e carte birra o pane potrebbero richiedere degli ingredienti che non appaiono nella fascia “raccolto” e che non abbiamo neppure nel nostro deposito. In tal caso bisogna sperare che il nostro avversario abbia

quelle giuste da sfruttare quando si farà scambio di carte. Se neppure in quelle ricevute troviamo quello che speravamo non resta che usarne qualcuna come “miglioria” e sperare nella prossima mano.

Nelle stagioni “siccitose” dovremo giocare invece con le carte utilizzate per “raccolgere” risorse a cui aggiungeremo nuove carte dal mazzo: quindi se la nostra mano “fertile” era veramente brutta dovremo cercare di non lasciare sul tavolo carte “raccolto”, in modo da rinnovare il più possibile le carte. Inoltre potremo contare sulle tre carte di riserva che potremo scambiare liberamente con le nostre.



Foto 8 – Segnalini grano e luppolo.

In generale sarebbe bene non riempire sempre al massimo il proprio magazzino, ma alternare possibilmente un paio di raccolti (accumulando risorse) con la produzione (per spenderne un certo numero). Se poi ci capitano in mano carte che ampliano il magazzino sarebbe meglio utilizzarle: vedrete che vi saranno utili nei momenti di crisi (quando cioè vi mancano 1-2 ingredienti per soddisfare una produzione ed avete il deposito quasi pieno).

Le “migliorie” solitamente vengono trascurate nelle prime partite, visto che i giocatori sono concentrati soprattutto sulla produzione, tuttavia l’esperienza insegna che sono piuttosto importanti, soprattutto quelle che aggiungono qualche punto extra a fine partita.

In linea di massima i giocatori preferiscono accumulare migliorie che diano risorse extra ad ogni raccolto, ma ben presto si ritroveranno col magazzino pieno e se non hanno le carte giuste rischiano di regalare risorse all’avversario (a meno che anche il suo magazzino non sia pieno, nel qual caso non potrà prendere quelle da voi scartate).

Ricordate che la produzione può essere tolta dal panificio e dalla birreria soltanto usando le carte “Miglioria”, quindi fate il possibile per aver entrambe le postazioni piene prima di giocare una. Ma

soprattutto non dimenticate che a fine partita il vostro punteggio sarà quello più basso delle due categorie (pane e birra) quindi respingete la tentazione di produrre un'altra birra, per esempio, quando ne avete già 2-3 ed un solo pane.

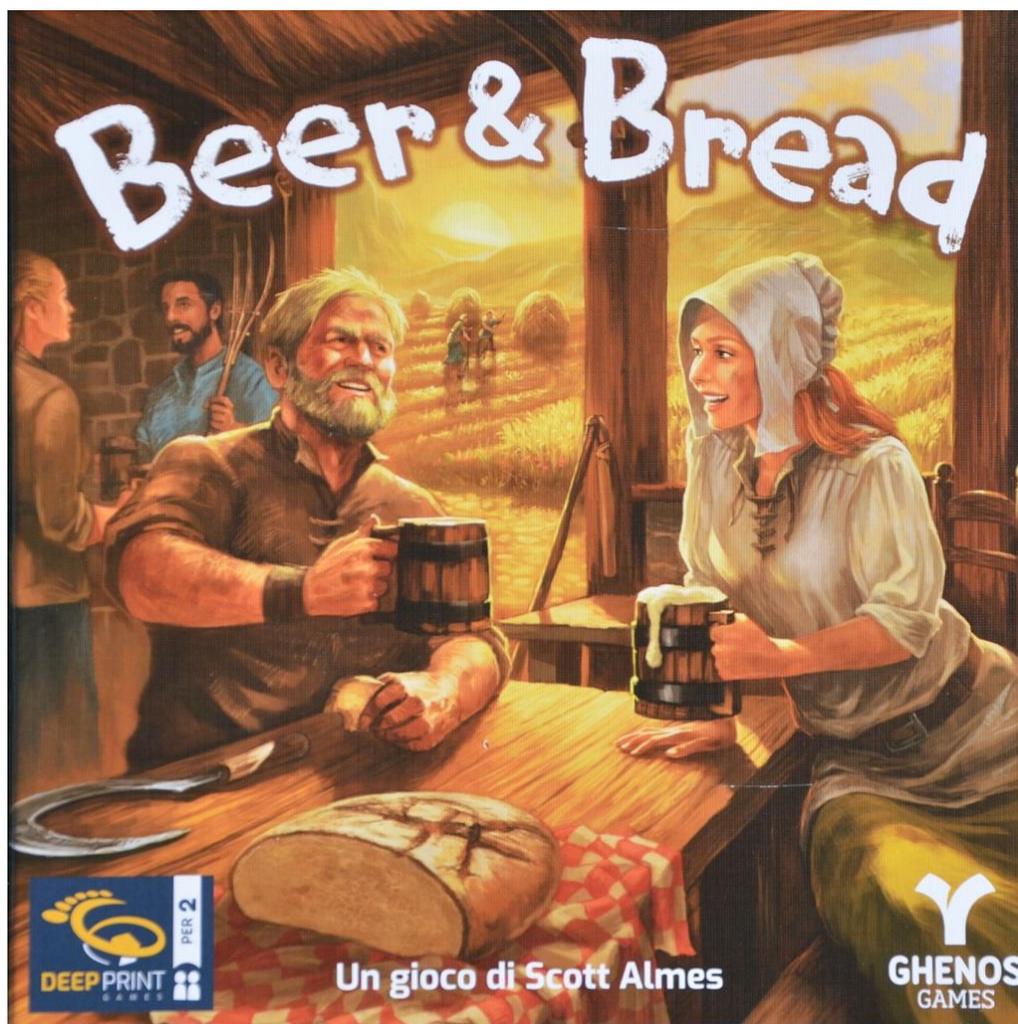


Foto 9 – La scatola del gioco.

Controllate spesso il valore in PV della produzione che avete già messo da parte ed orientate il vostro gioco in modo da scegliere le carte che servono a riequilibrare il punteggio di entrambe le categorie (pane e birra): nelle fasi “fertili” tenete sempre un occhio sul deposito del vostro avversario in modo da non passargli carte che potrebbero essere facilmente prodotte con le risorse da lui accumulate o che offrono delle interessanti migliorie.

Meglio provare a passargli una carta di alto valore (la quale richiede molte risorse che il vostro avversario non ha) accumulando nel frattempo gli ingredienti necessari per effettuare la sua produzione quando lui ve la renderà.

Commento finale

Beer & Bread ci ha colpiti inizialmente soprattutto per la sua grafica e per la componentistica molto allettante: le prime partite ci avevano un po' delusi perché ci era sembrato che la vittoria dipendesse soprattutto dalla fortuna nella distribuzione delle carte. Poi ci siamo resi conto degli errori commessi, che avevano parzialmente paralizzato il nostro gioco: intestardirsi a non produrre

per non regalare risorse al nostro avversario è un grave errore, ed è sicuramente meglio passargli qualche risorsa che lui ha già, mentre a noi farà comodo riordinare il deposito.

Compreso finalmente come utilizzare a nostro vantaggio i punti più “subdoli” abbiamo cominciato a giocare veramente, manipolando il più possibile le nostre riserve in base ai bisogni reali della nostra mano, e di colpo le partite sono diventate estremamente competitive, soprattutto nelle fasi “siccitose” (se le avevamo “preparate” bene giocando le carte “raccolto” giuste) perché non saremo obbligati a scambiare le carte, quindi potremo programmare al meglio raccolto e produzione.

Beer & Bread è entrato così nel ristretto numero dei giochi da due che ogni tanto riproponiamo ai nostri amici mentre siamo in attesa di qualche ritardatario per la partitona della serata.

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