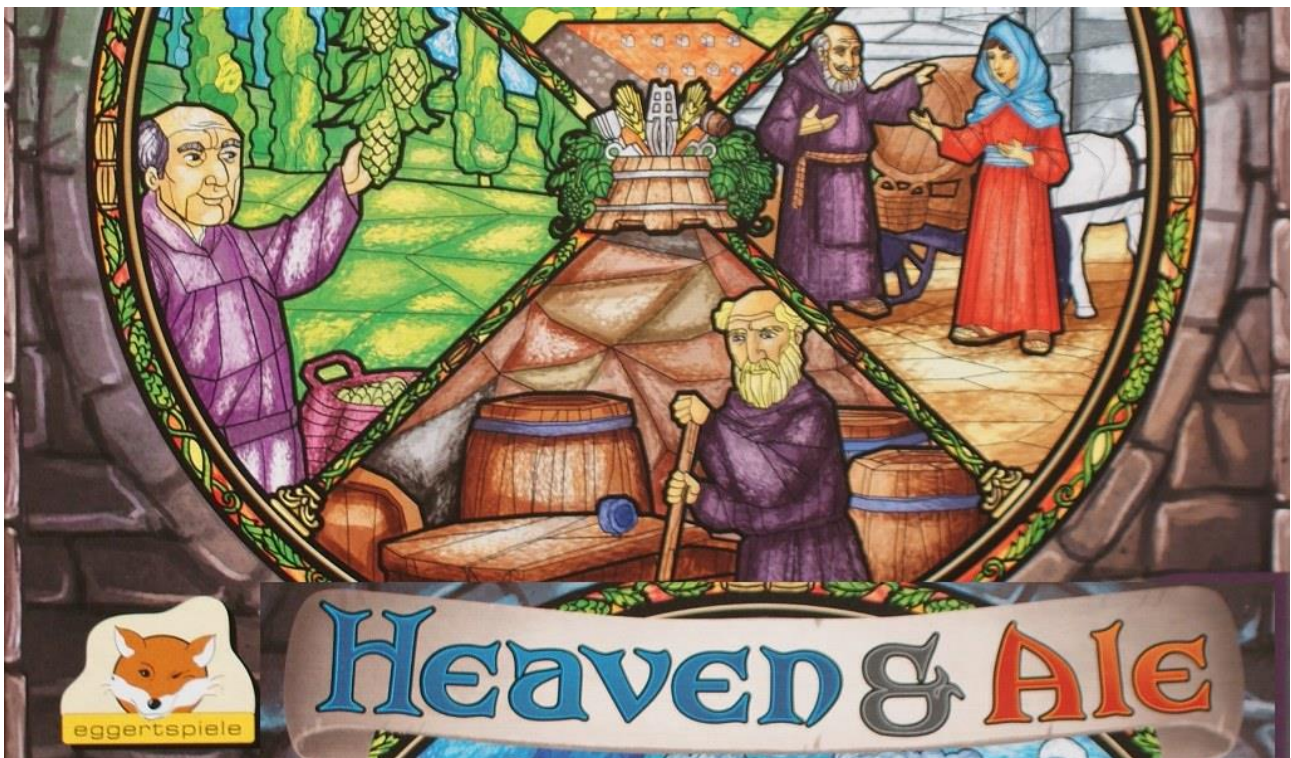


## HEAVEN & ALE

### Gratias Domine per nostra sorella Birra



### Introduzione

Oggi parleremo di HEAVEN & ALE, dell'editore Eggertspiele, per 2-4 giocatori di età da 14 anni in su e per una durata: 60-90 minuti

L'immagine idilliaca stampata sulla scatola di Heaven & Ale fa subito pensare alle finestre di certe chiese e cattedrali, composte da un mosaico di vetri colorati.

Nei suoi quattro riquadri ci mostra una abbazia immersa nel verde, la coltivazione del luppolo, la fabbricazione della birra e la vendita finale in barilotti di legno.

Traendo facili per quanto gratuite conclusioni, si potrebbe pensare che si tratti di un altro gioco sul genere di "Agricola", ambientato stavolta nel basso Medio Evo, ma già dopo una prima veloce lettura del regolamento ci si rende però conto che le cose andranno in maniera diversa... non ci resta che spiegarvi il perché.



I componenti di Heaven & Ale

## Unboxing

Spesso ci chiediamo perché gli editori siano così affezionati al grande formato quadrato delle scatole quando poi ci si rende conto che all'interno, dopo aver de-fustellato le varie plance di cartone, i 4/5 dello spazio è costituito da ... aria! Heaven & Ale non fa eccezione a questa "regola" e noi, immancabili, lanciamo nostro ennesimo accorato appello per la salvaguardia del posto negli scaffali giochi già iper-affollati.

In Heaven & Ale i giocatori rappresentano una sorta di "Padri Priori" e guideranno il loro monastero nella ricerca del terreno agricolo più adatto per coltivarlo e sfruttarlo in modo da ricavare tutto ciò che serve per la produzione della birra. All'interno della scatola troverete un tabellone con un circuito di 28 caselle sulle quali verranno posate, all'inizio di ogni turno, le tessere "risorsa", i gettoni "monaco" e i dischetti "conteggio". Per i giocatori sono previste delle plance personali che raffigurano il territorio adiacente l'abbazia, diviso in esagoni: sul bordo della plancia inoltre è stampata una pista sulla quale verranno registrate non solo le quantità di risorse acquisite, ma anche l'avanzamento della fabbricazione della birra.

La componentistica viene completata da: due serie di tessere esagonali per le risorse (20 per tipo: acqua, orzo, luppolo, lievito e legno) divise in due gruppi (con i numeri "I" e "II" stampati sul retro); 24 tessere esagonali che rappresentano i "capanni"; 24 gettoni "monaco" (divisi in quattro tipi); due serie di tessere "botte" grandi e piccole (per assegnare Punti Vittoria (PV) extra a chi ottiene certi obiettivi); 36 dischetti di legno viola (usati per calcolare i PV in certe fasi della partita); 27 gettoni da "1 ducato" e banconote da 5 e 10 ducati di plastica rigida.



Una plancia ancora da sfustellare: si notano i gettoni “monaco” e le monete da 1 ducato.

Ogni giocatore riceve inoltre 1 segnalino di legno colorato da muovere sulla pista del tabellone, un altro per seguire l'avanzamento del “Mastro Birraio” e 5 cilindretti colorati da piazzare sulla plancia per marcare l'accumulo delle risorse. Completano la dotazione iniziale 5 carte “privilegio” e 25 ducati.

I componenti sono tutti di buona fattura, sufficientemente robusti e facilmente manipolabili: carte e banconote poi sono di plastica e quindi resisteranno all'usura, anche perché non vengono mai strapazzate troppo nel corso della partita. Qualche riserva solo per le plance personali, stampate su un cartoncino a nostro avviso troppo leggero.

### Preparazione (Set-Up)

Il tabellone di Heaven & Ale è il cuore del gioco e viene piazzato al centro della tavola, ma in modo che sia facilmente accessibile a tutti, perché è qui che si muoveranno i segnalini dei giocatori a caccia delle risorse necessarie per produrre birra (materie prime, monaci, ecc) ma anche punti vittoria. Su di esso è stampata una pista ovale formata da una zona di partenza (che vedete in alto a sinistra nella foto) e da 27 caselle.



Il tabellone che ricorda un po' i tradizionali giochi di dadi e percorso: tranquilli! Nessuna parentela con il gioco dell'Oca!

Queste caselle si contraddistinguono per un simbolo in alto o al centro: su ognuna di quelle con una “bottiglia gialla”, per esempio, ad ogni turno dovrà essere posata una tessera “risorsa”, partendo da quelle con il numero “I” stampato sul dorso.

Su ognuna delle quattro dove è stampata una “faccia” sarà invece posato un monaco (si preleva una “pila” di quattro gettoni dalla riserva al centro del tabellone) iniziando anche qui da quello col numero “I” stampato sul dorso: questa riserva è usata anche per monitorare la fine della partita perché il numero delle pile di gettoni "monaco" cambia a seconda del numero dei partecipanti e quindi all'ultimo turno le tessere saranno comunque esaurite. Da notare che ognuna di queste quattro caselle ha un numero diverso (da 4 ad 1) ad indicare il differente costo di acquisto.

Altre sei caselle hanno come simbolo una “campanella viola” ed al centro è stampato un cerchietto, sempre viola, con o senza altri simboli: qui verrà posato un dischetto di legno del medesimo colore che, se viene prelevato, consente di effettuare un conteggio del priorato in base alle lettere (A, B, C) stampate sulla casella.

Infine ci sono due caselle che mostrano il simbolo di un “barile”: fermandosi qui sarà possibile acquisire uno dei 24 barili che sono stati posti al centro del tabellone. Si tratta di tessere bonus del valore di 4 PV (barili grandi per chi arriva primo) e 2 PV (barili piccoli per chi arriva secondo) che possono essere prelevate solo dopo aver completato le combinazioni indicate: per esempio avere un certo numero di risorse, avere tutti i tipi di monaco, avere raggiunto una specifica casella sulla pista dei punti, ecc.



La plancia personale.

Sulla plancia personale spicca innanzitutto il territorio adiacente all'abbazia, diviso in due zone di 15 caselle esagonali ciascuna: una al sole (gialla) ed una all'ombra (beige). Completano il territorio 7 caselle sulle quali si potranno costruire dei capanni. Sul lato sinistro della plancia è stampata la parte iniziale della pista dei punteggi, ed è proprio qui che verranno posti il "mastro birraio" (casella 1) ed i segnalini delle cinque "risorse" (ognuno nella casella del suo colore). In alto la pista è numerata (da 1 a 20) ed è qui che si potranno finalmente accumulare i punti vittoria, ma essi potranno essere conteggiati soltanto se TUTTI i segnalini avranno lasciato la parte iniziale.

Sul lato destro della plancia ci sono invece delle coppie di disegni che rappresentano tutte le risorse e tutti i monaci: vedremo più avanti come usarle. A questo punto si decide chi sarà il primo a giocare e si mette il suo segnalino sul numero "1" della casella di partenza del tabellone: gli altri saranno piazzati in senso anti-orario ed ognuno riceverà un piccolo bonus, come indicato sulle rispettive posizioni di partenza (due avanzamenti di una risorsa, due monete, un avanzamento del mastro birraio).



punteggio calcolare.

Con una “A”, per esempio, si possono attivare tutte le risorse che hanno un valore “X” (ecco perché durante la fase iniziale della partita è bene cercare di prendere tessere con lo stesso numero);

con la “B” si può attivare un tipo di monaco (il quale a sua volta attiva tutte le caselle adiacenti: risorse o altri monaci)

con la “C” si attivano tutte le risorse di un tipo (a scelta del giocatore, ed in questo caso è dunque meglio avere tessere di valore alto). L’attivazione di una risorsa al sole serve a far salire il relativo segnalino nella pista del punteggio, mentre quelle all’ombra assegnano un numero di ducati pari al loro valore. Ogni monaco attiva tutte le tessere adiacenti (che daranno punti se sono al sole e ducati se all’ombra) ed anche eventuali altri monaci (ognuno di essi fa salire il mastro birraio di una casella). Nelle caselle “A/B/C” il giocatore può invece scegliere cosa attivare.

- d. **BARILI.** In queste due caselle ci si fermerà solo quando si saranno accumulate le tessere e/o i gettoni indicati su ogni barile: Per esempio se tutti i segnalini delle risorse sono entrati nella zona della pista con i numeri, oppure se si sono piazzate sulla plancia personale X tessere risorsa di un certo tipo, o se si sono usate almeno tre carte “privilegio”, se si sono coperte tutte le caselle al sole (o all’ombra) della plancia personale, ecc. Da notare che il primo che raggiunge uno di questi obiettivi e si ferma sulla casella “barile” riceve la tessera più grande (4 PV a fine partita) mentre al secondo arrivato sarà consegnato il barile più piccolo (2 PV): agli altri ... ciccia!

Come dicevamo, le tessere ed i gettoni acquisiti sul tabellone devono esser poi inseriti in una delle caselle della plancia personale



La plancia personale durante una partita.

A questo punto sarà bene dare un'occhiata alla foto qui sopra: il giocatore ROSSO ha già piazzato sul suo territorio quattro tessere risorsa al sole e tre all'ombra, mentre è riuscito anche ad assumere tre frati, due dei quali dello stesso tipo. Se in questo turno attiverà i due frati al centro (il dischetto viola nella colonna a destra della plancia indica infatti l'immagine di quel frate) riceverà:

- 4 avanzamenti dell'orzo (2 per ogni frate),
- 2 per il luppolo (1 per frate),
- 2 di legno
- 2 di acqua (solo il frate più in alto).

In precedenza, il giocatore aveva già attivato il luppolo, come si vede dal fatto che un altro dischetto viola è già sulla icona a destra. Questo gli aveva permesso di guadagnare 5 ducati ed 1 avanzamento.

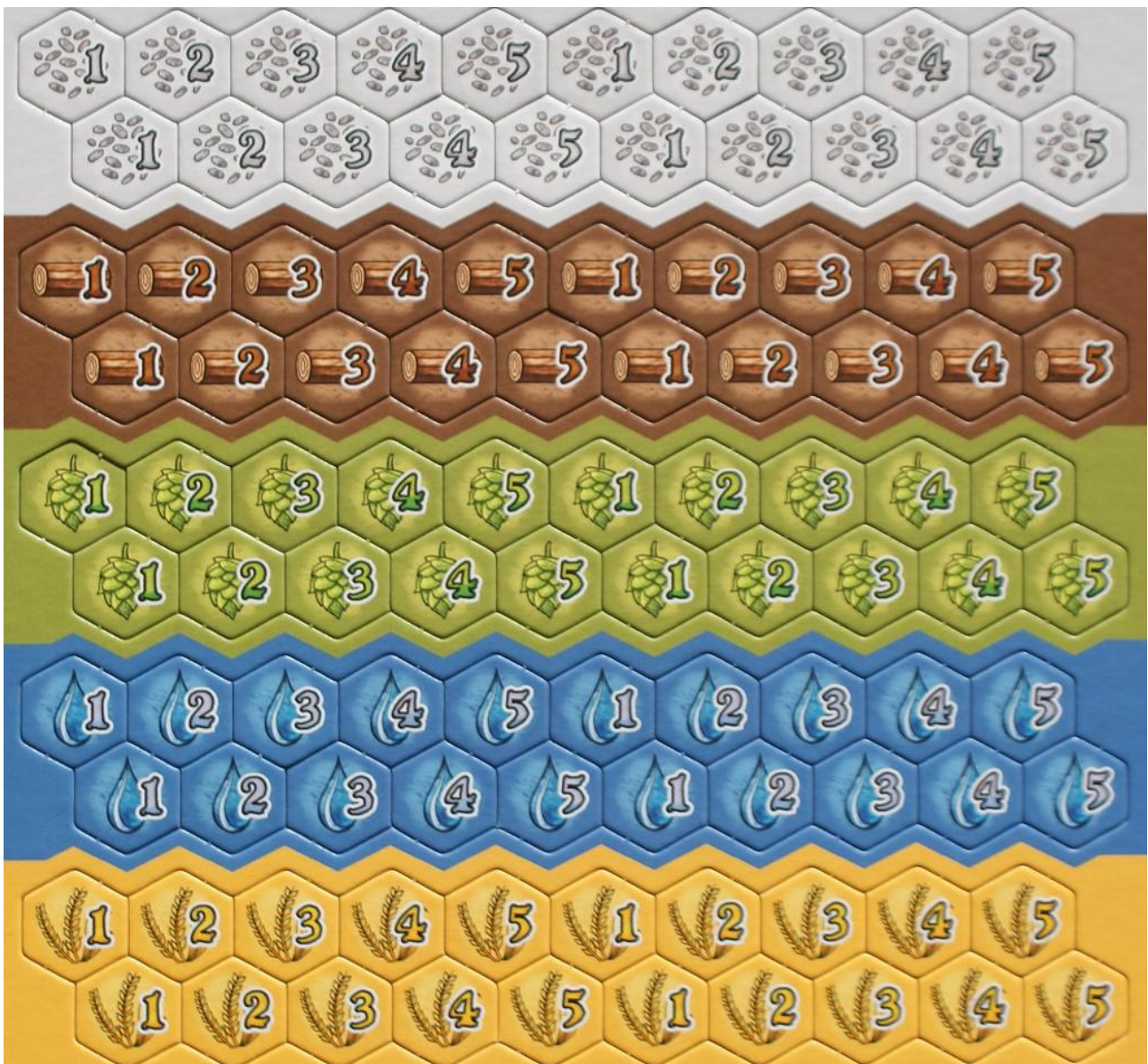


Alcuni tipi di capanni.

Nella foto più sopra (non quella a fianco!) si vede anche una tessera “capanno” che è stata presa dal giocatore perché ha completamente circondato (con risorse o frati) una delle apposite caselle della sua plancia. Le tipologie dei capanni variano in base al valore delle risorse attorno alla casella, come si vede dalla foto qui a sinistra ed anche come è indicato nella tabella riassuntiva stampata nel riquadro rosso della plancia. Nel nostro esempio ci sono 4 risorse per un totale di 9 punti, quindi la tessera da prendere è quella che si vede nella foto, la quale permette di attivare UNA delle tessere adiacenti. Se si tratta di una risorsa essa garantisce ducati (all'ombra) o punti (al sole). Se si tratta di un monaco farà avanzare il “Mastro Birraio” di una casella (Attenzione: quest'ultima azione non è ben chiara nel testo ma ci è stata confermata direttamente dall'autore)

Ogni partita di Heaven & Ale dura un numero fisso di round (da 3, in due giocatori, a 6 in quattro) e la lunghezza di ogni round dipende dalle mosse dei giocatori sull'ovale del tabellone. Il primo che arriva a fine pista decide in che posizione collocare il suo segnalino e gli altri faranno altrettanto man mano che anch'essi giungono al termine del percorso. Fa eccezione l'ultimo arrivato perché dovrà obbligatoriamente porsi sulla casella del primo giocatore se è ancora libera. Quando tutti sono arrivati si distribuiscono nuove tessere e gettoni su tutto il percorso e si ricomincia un altro round: da notare che in alcune caselle potrebbero accumularsi più tessere se nel turno precedente alcune non erano state prelevate.





Tutte le tessere “risorsa” che, come si vede hanno un valore che varia da 1 a 5).

Al termine della partita si eseguono delle operazioni “particolari”: innanzitutto bisogna compattare le risorse in modo da vedere quanta “birra” potremo produrre. Le risorse di valore più alto vengono retrocesse di un certo numero di caselle per fare avanzare quelle più indietro sul percorso: la conversione varia a seconda della posizione del mastro birraio e può andare dal 1:1 (indietro di 1 casella ed avanzo di una) al 5:1 (indietro di 5 caselle ed avanzo di una).

Si possono fare avanzare i propri segnalini anche pagando 10 ducati per casella con i soldi rimasti in cassa. Se TUTTI i segnalini sono ora nella pista numerata si può eseguire il calcolo finale, ma se anche uno solo di essi è rimasto invece al di sotto della pista il punteggio del giocatore sarà pari a ... ZERO: la birra sembra proprio che non faccia per lui, quindi meglio cambiare gioco e/o mestiere.

Per tutti gli altri si guarda lo spazio occupato dal segnalino più “indietro” in classifica e si verifica il valore di quella casella, poi si moltiplica quel valore per il numero indicato dalla casella in cui si trova il Mastro Birraio... mmm .... vedo qualche faccia perplessa, per cui proviamo a fare un esempio con l’aiuto della foto qui sotto.



La pista dei punteggi con i moltiplicatori.

Il segnalino più indietro del giocatore GIALLO è quello dell'orzo, arrivato soltanto alla casella numero "8", mentre il Mastro Birraio è nella casella "17" che, come si vede, garantisce un moltiplicatore "x 5". Quindi il totale del giocatore GIALLO sarà di  $8 \times 5 = 40$  PV. A questo valore si sommano eventuali barili ottenuti in partita (4 o 2 PV ciascuno) ed 1 PV a chi ha il segnalino sulla casella del primo giocatore al termine dell'ultimo turno.

Chi ottiene il punteggio più alto vince e può scegliere se continuare la carriera ecclesiastica, diventando abate di una chiesa più grande, oppure se lasciare i voti e dedicarsi al commercio della birra con un negozio tutto suo!

### Qualche considerazione finale

Speriamo di essere riusciti a descrivervi come funziona Heaven & Ale: non è evidentemente un gioco per tutti soprattutto perché ad ogni turno ci aspettano scelte "corneliane". Bisogna infatti decidere ogni volta la velocità da tenere sul tabellone: andare pian pianino per prendere più roba o correre ad acquisire alcune tessere necessarie alla propria strategia prima che le catturino gli avversari?

Sulla plancia personale invece dovremo decidere dove piazzare ogni singolo "pezzo") in modo da massimizzare le "combinazioni") e chiudere il maggior numero di capanni possibile per poi sfruttare le loro azioni extra.

I 25 ducati ricevuti ad inizio partita rappresentano un tesoretto piuttosto esiguo: é quindi buona norma alternare l'acquisto di tessere di valore alto (4-5 punti) da mettere all'ombra, per garantirsi nuove entrate di denaro, a quelle di valore basso (2-3 punti) per avanzare con le risorse sulla pista del punteggio.

Durante i nostri test anche l'acquisto dei monaci si è rivelato molto interessante, al punto che spesso i giocatori saltavano caselle "succulente" pur di accaparrarsi un certo frate da usare in seguito per fare "produrre" tutte le risorse e, spesso, far anche avanzare il Mastro Birraio.



I barili con i bonus da 4 PV e 2 PV.

Normalmente dare la caccia ai barili Bonus troppo presto nella partita non è molto conveniente perché per raggiungere la combinazione indicata bisogna fare uno sforzo specifico. Ma quando, di solito verso la fine, ci si accorge di avere raggiunto le risorse necessarie beh, allora perché non fermarsi a bere un sorso?

In fase di descrizione del set-up, abbiamo sottolineato come ogni giocatore ad inizio partita riceve un set di 5 carte “privilegio” con il dorso del suo colore (sul quale sono raffigurati 3 ducati). L’utilizzo di queste carte è duplice: in caso di emergenza il giocatore può scartare una delle sue carte per ricevere 3 ducati (e ovviamente quella carta non sarà più utilizzabile).

Naturalmente però il loro scopo principale è di permettere di ottenere dei bonus ogni volta che viene coperta dai dischetti viola una “coppia” di icone sulla destra della propria plancia (per esempio due monaci, o due risorse, ecc.). A questo punto il giocatore può scegliere una delle sue carte privilegio e giocarla per ottenere:



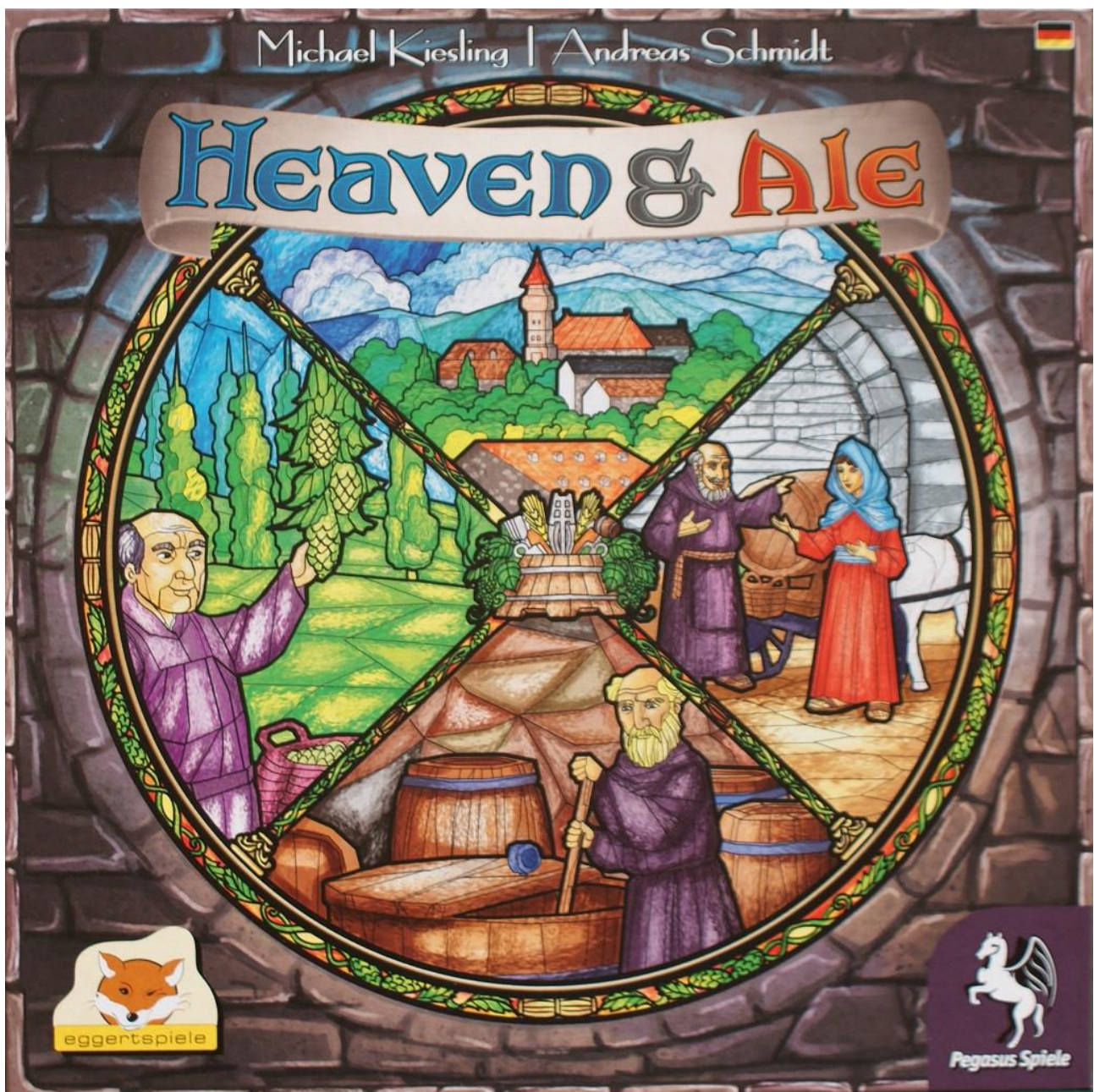
Le cinque carte “privilegio” che vengono date ad ogni giocatore.

1. avanzare con una risorsa a scelta di un numero di caselle pari al numero di tessere di quel tipo già installate sulla propria plancia (carta in alto a sinistra nella foto qui sopra)
2. avanzare la risorsa più indietro di tante caselle quanti sono i dischetti viola già acquisiti (carta in alto a destra)
3. avanzare di 5 caselle il Mastro Birraio (carta a sinistra, in centro)

4. incassare 12 Ducati (carta a destra, in centro)
5. incassare a fine partita 1 PV extra per ogni barile grande o piccolo posseduto (carta in basso)

Devo confessare che ho acquistato Heaven & Ale dietro la spinta di un amico particolarmente entusiasta al suo ritorno da Essen. Si è rivelato una piacevole scoperta: il gioco, dopo una prima partita di prova, scorre bene e, una volta chiarito il ruolo dei monaci, difficilmente tornerete a consultare il regolamento. È sicuramente adatto a giocatori abituali o esperti e, per come è impostata la meccanica degli acquisti, diventa molto competitivo man mano che i turni passano perché spesso i giocatori puntano alle stesse tessere per completare le loro plance. Inoltre la molteplicità degli obiettivi (carte privilegio, botti, capanni, ecc.) dà sempre maggiori stimoli a cercare di ottimizzare le proprie mosse.

E adesso Prosit! Andiamo ad assaggiare quanto prodotto dal nostro monastero!



La scatola del gioco.