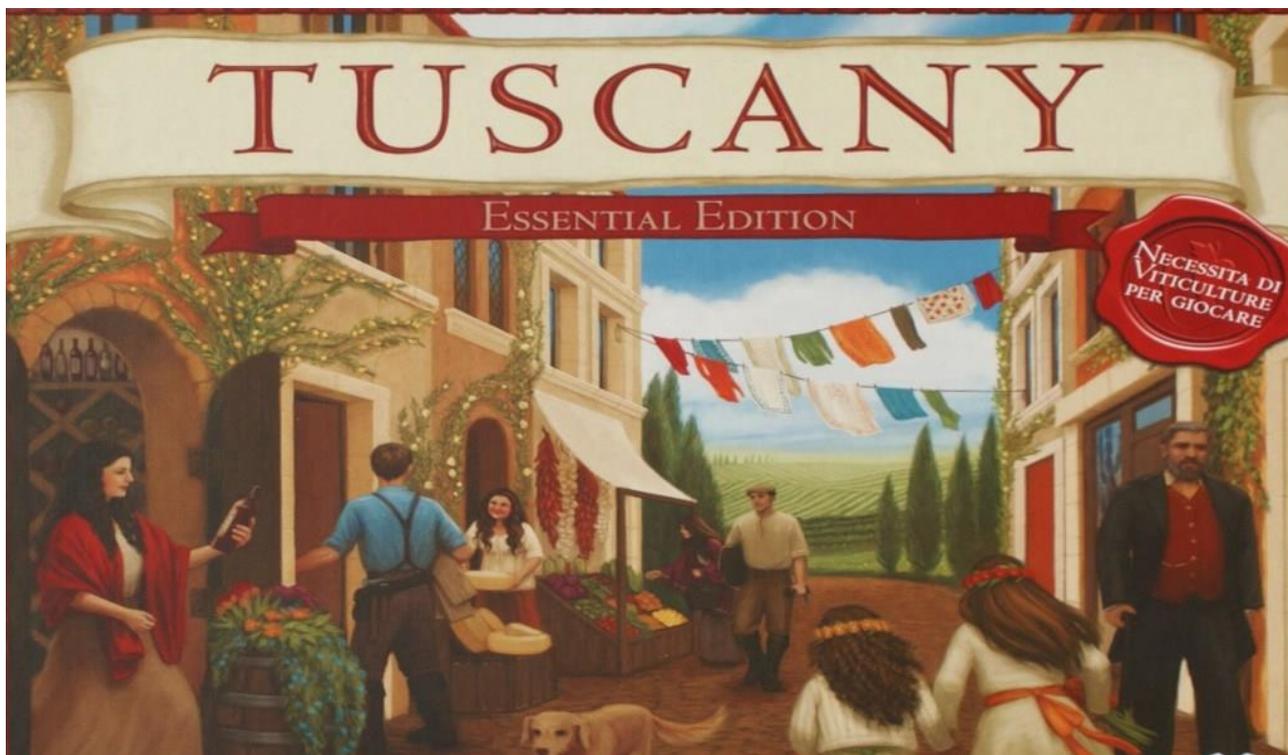


VITICULTURE TUSCANY ESSENTIAL EDITION

Si torna a vendemmiare in Toscana ...

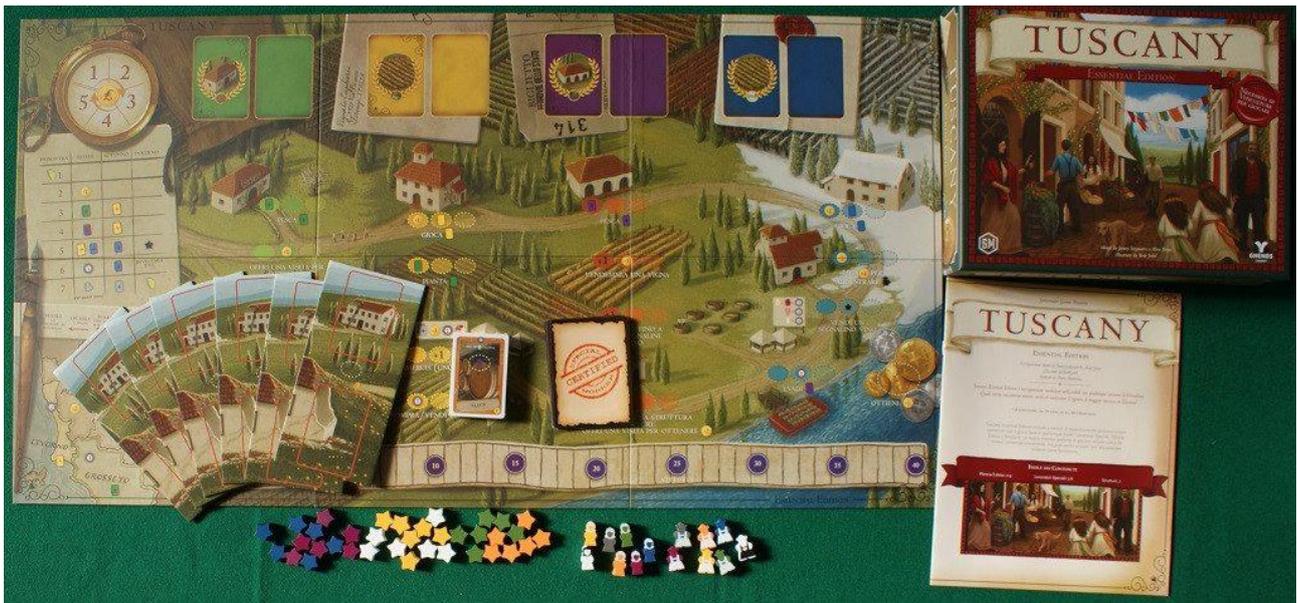


Introduzione

Era il 2013 quando **Jamey Stegmaier** ed **Alan Stone**, giocatori di lungo corso e grandi amici, decisero di pubblicare [Viticulture](#) sotto l'egida della "loro" casa editrice ("Stonemaier", dalla "fusione" del cognome dei soci): si trattava essenzialmente di un "[piazzamento lavoratori](#)" con supporto di carte ambientato nei vigneti della nostra Toscana. Il gioco ebbe un buon successo e, a seguito delle tante discussioni e dei suggerimenti dei giocatori in Internet, i due amici decisero di pubblicare una espansione chiamata "**Tuscany**" (uscita nel 2014) piena di moduli aggiuntivi per variare e migliorare ulteriormente il gioco.

Entrambe le pubblicazioni si esaurirono rapidamente (il gioco è davvero di ottima qualità) e così Stonemaier decise di ripubblicarli in una nuova versione riveduta e corretta: Viticulture Essential Edition contiene infatti la nuova versione del gioco base più alcuni moduli del vecchio Tuscany, mentre Tuscany Essential Edition riprende e migliora tutti gli altri, a partire dal tabellone e dalla sequenza di gioco.

Abbiamo già esaminato il gioco base [Viticulture Essential Edition](#), per cui questa recensione sarà dedicata esclusivamente a Tuscany Essential Edition, per 1-6 giocatori di età superiore ai 13 anni e di una durata variabile dai 120 ai 150 minuti (a seconda del numero dei partecipanti). Questa espansione modifica in maniera abbastanza importante il gioco base, quindi questa nostra seconda incursione nel modo di Viticulture illustrerà cosa vi...perdereste se non vi procuraste tutto il materiale. Precisiamo però che non abbiamo mai visto né provato il gioco originale del 2013 e le sue espansioni, per cui non saremo in grado di effettuare un esame comparativo.



I component.

Unboxing

La scatola di Tuscany Essential Edition è di formato molto ridotto rispetto al base (220x270x50 mm) e, come potete vedere dalla foto qui sopra, contiene un nuovo tabellone, largo come il vecchio, ma più lungo di 255 mm, 6 tessere (80x178 mm) da accostare alle plance personali per ampliarle, un mazzo di 36 carte “struttura“, un secondo mazzetto di 11 carte “Lavoratore specializzato” più grandi (63x87 mm), 36 segnalini cdi legno colorato a forma di stella (6 per giocatore) e 14 segnalini “Lavoratore specializzato” di legno colorato (1 maschio ed 1 femmina per giocatore, più due grigi “neutrali”). Questi componenti, tutti di buona fattura e più che robusti per il compito che li aspetta, possono essere inseriti perfettamente (assieme alle carte dell’altra espansione, Moor Visitors) nella scatola del gioco base che sarà così riempita pienamente, confermando la nostra impressione che... era stato tutto calcolato in anticipo. Bel colpo Stonemaier!!!

Il tabellone è stampato sui due lati: sul primo è stata aggiunta la casella per le carte marroni (strutture) se si desidera provare questa variante. Entrambi mostrano un’azienda vinicola delle colline toscane divisa in 4 diverse aree (primavera, estate, autunno e inverno), ognuna delle quali ha quattro postazioni diverse con tre spazi per i lavoratori: in 2 giocatori si usa solo il primo, con 3-4 si usa anche il secondo e con 5-6 entra in gioco il terzo. In alto sono stati ricavate le postazioni per cinque diversi mazzetti di carte (vigne, aiutanti estivi, ordini di vino ed aiutanti invernali come nel gioco base, più le “strutture”, di colore marrone, ma solo su un lato) mentre in basso c’è il tracciato dei Punti Vittoria (PV) ed a sinistra abbiamo la griglia della... sveglia (completamente ristrutturata rispetto al gioco base). Le “sveglie” sono sempre rappresentate da dai soliti “galletti” di legno colorato che perfettamente si adattano a questo tipo di vita “campagnola”!

Si utilizzano naturalmente le 6 plance personali del gioco base (dove planteremo le nostre vigne, raccoglieremo e pigeremo l’uva nei tini e faremo maturare il nostro vino nelle capaci cantine) a cui aggiungeremo la nuova placchetta che potrà ospitare 2 carte “struttura”. Si useranno anche le 36 carte “mamma e papà” (ma forse dovremmo informare gli autori che in toscana si dice “babbo” e non papà), le 18 carte “campi”, le 24 carte “automa” (per il gioco in solitario), ed i soliti segnalini di legno colorato, cui aggiungeremo i lavoratori specializzati e le stelline



I lavoratori specializzati, compresi i due “neutrali” di colore grigio.

La foto qui sopra vi fa vedere il dettaglio dei lavoratori specializzati da utilizzare solo se verranno applicate le regole della specifica variante: in tal caso dovranno essere prese in conto, come vedremo, anche le nuove carte.

La nostra recensione esaminerà principalmente l’espansione Tuscany Essential Edition, ma per dare maggiore chiarezza alla nostra esposizione cercheremo di accennare brevemente al sistema di gioco e faremo riferimento a Viticulture soprattutto in caso di modifiche o variazioni alle regole di base.

Preparazione (Set-Up)

Ogni giocatore riceve una plancia personale, con allegata la nuova placchetta (se si utilizza la variante delle strutture), le solite tre carte “campo” sulle quali piazzare i vigneti. Si distribuiscono in seguito 2 mamme e 2 babbi a tutti i partecipanti (questa “variante”, suggerita anche dagli autori, è stata sempre adottata nei nostri test perché permette di ridurre un pochino l’alea delle risorse iniziali): i giocatori scelgono una carta per tipo e scartano le altre, poi ciascuno incassa quanto indicato (lavoratori, soprastante, denaro e/o una struttura).



Il nuovo tabellone di gioco come si presenta prima dell’inizio della partita).

Il tabellone di Tuscany Essential Edition viene a sua volta piazzato sul tavolo e sarà “caricato” con una serie di segnalini di legno sagomato nei colori giocatori: i “galli” (che servono ad indicare l’ordine di turno) sulla sinistra, le “bottiglie” nella pista circolare in alto a sinistra (il suo utilizzo non è cambiato rispetto al gioco base) ed i “cilindretti” nella pista dei Punti Vittoria (PV) sul lato basso del tabellone. Infine si posano i cinque mazzetti di carte (verde, giallo, viola, blu e marrone) nelle rispettive caselle sul lato superiore.

Il tabellone, come si vede, contiene 17 “aree” (4 primaverili di colore verde, 4 estive gialle, 4 autunnali rosse e 4 invernali azzurre ed una “neutrale più grande, indicata da delle monete, in basso a destra) dove verranno posati i nostri lavoratori. Come vedremo la sequenza di gioco è stata modificata parzialmente e sono state aggiunte tre diverse aree per dare qualche opzione extra ai giocatori, ai quali vengono consegnati, oltre al solito set di strutture, 6 stelline e (se si usa l’apposita variante) 2 lavoratori specializzati.



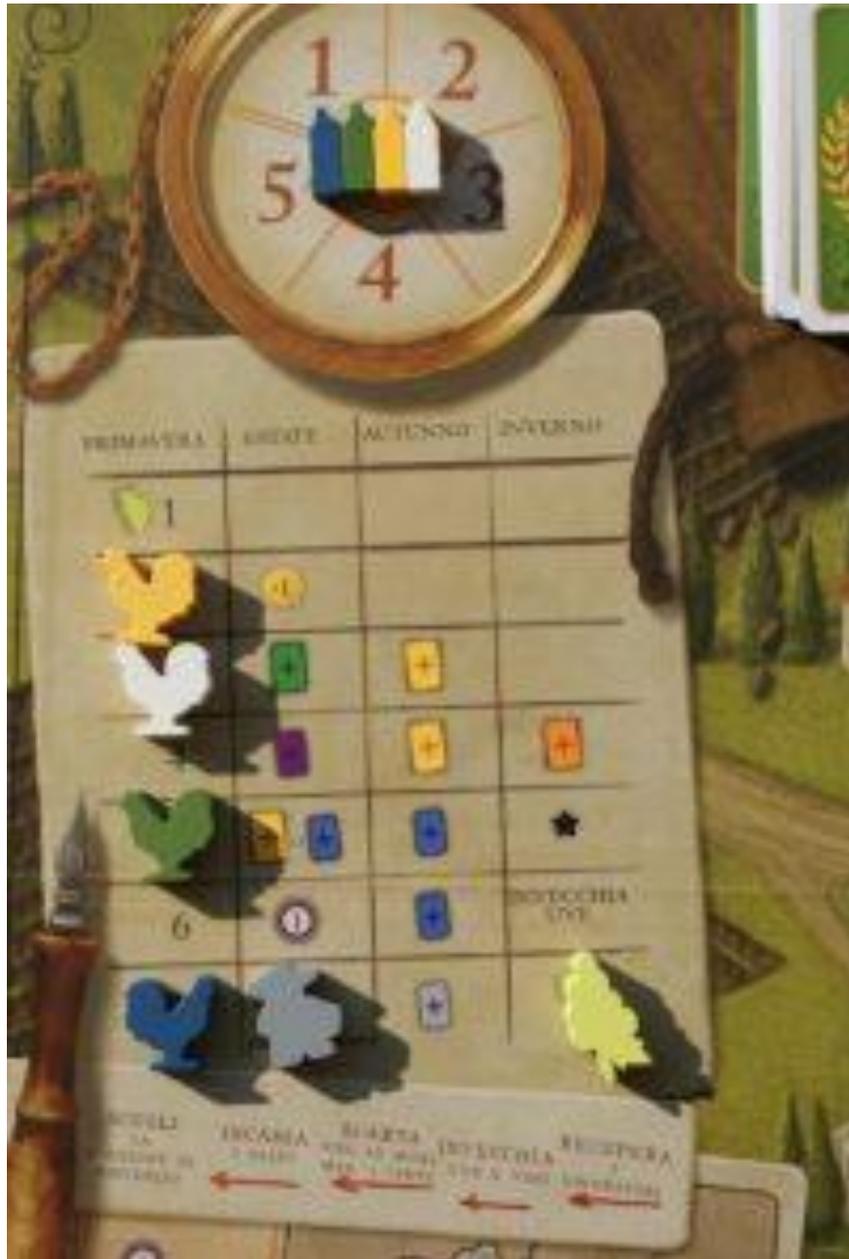
stelline da utilizzare per marcare la propria influenza in Toscana.

I materiali sono numerosi, ben fatti e sufficientemente robusti: qualche giocatore preferisce comunque assicurare una vita più sicura e più lunga alle carte proteggendole con piccole bustine trasparenti, visto che vengono manipolate in continuazione.

Scopo del gioco è arrivare al più presto a 25 PV (e dunque non più a 20) per chiudere la partita e cercare di avere il punteggio più alto alla fine dell’ultimo turno.

Il Gioco

Ogni “turno” di Tuscany Essential Edition si svolge, come nel gioco base, in quattro fasi: Primavera, Estate, Autunno ed inverno: tuttavia ora, a differenza del gioco base, anche in primavera ed autunno si possono eseguire delle azioni, mentre quelle di estate e inverno sono state “ridotte” a 4 postazioni diverse. Cambia inoltre il modo per determinare l’ordine di gioco di ogni anno.



Il tracciato delle “sveglia”, rigorosamente “biologica”.

La partita infatti inizia sorteggiando il primo giocatore e mettendo in fila gli altri in senso orario: sono disponibili 7 diversi “orari” di sveglia, ma nel primo turno la fila n° 1 deve restare vuota e potrà essere utilizzata solo se, nel turno precedente, un giocatore avrà scelto la fila n° 7. I giocatori, a turno, scelgono una delle file e piazzano il loro galletto nella casella di sinistra (come si vede nella foto).

Poiché essere primi di mano è un sicuro vantaggio (permettere infatti di scegliere sempre per primi le caselle migliori) agli altri giocatori vengono offerti dei bonus: carte supplementari, Punti Vittoria (PV), soldi, ecc. Questi bonus però non vengono raccolti subito, ma solo quando, dopo aver “passato” in una stagione, il giocatore fa avanzare il suo galletto in quella successiva. La settima fila è un po’ diversa: è vero che il giocatore che l’ha scelta giocherà in quell’anno (turno) sempre per ultimo, però in estate acquisterà un lavoratore extra, in autunno una carta a sua scelta ed in inverno riceverà il grappolo d’uva (segnalino giallo in basso a destra nella foto) che gli consentirà di diventare primo nel turno successivo



La parte sinistra del tabellone, per le azioni primaverili ed estive.

La parte sinistra del tabellone è dedicata alle azioni primaverili ed estive. Ognuna delle quattro aree possiede tre caselle, ma solo una viene utilizzato nel gioco a 2, due nel gioco a 3-4 e tutte nel gioco a 5-6. Alcune di queste caselle hanno inoltre un bonus che verrà assegnato al primo giocatore che la sceglierà.

PRIMAVERA

- 1) Mercato: è possibile ottenere una carta “vigna” (dorso verde). Bonus: 1 carta vigna extra.
- 2) Giro turistico: si guadagnano 2 monete. Bonus: 1 moneta extra.
- 3) Costruzioni: è possibile costruire un’attrezzatura pagando il costo indicato sulla plancia personale. Bonus: sconto di 1 moneta. Lo scopo delle costruzioni è quello di agevolare i giocatori:
 - I pergolati (o tralicci) sono necessari per certi tipi di tipi.

- Il serbatoio serve per piantare altri tipi di viti (ma alcune qualità più pregiate necessitano di entrambi).
- Il cottage permette di guadagnare una carta extra in autunno.
- Il mulino a vento regala 1 PV ogni volta che si pianta una vigna.
- Il carretto permette di fare un'azione di raccolta uva o di estirpazione vigna.
- La sala di degustazione fa guadagnare 1 PV se il giocatore mette un lavoratore nella casella "giro turistico".
- La cantina "media" permette di fare invecchiare meglio il vino, facendolo salire di valore: inoltre sarà possibile fare dei vini rosé.
- La cantina "grande" permette un ulteriore invecchiamento e la creazione di vini spumanti.

4) Influenza: si tratta di un'azione nuova e consente al giocatore che la sceglie di posare (o muovere) una dei suoi segnalini d'influenza (le stelline) in una delle 7 province toscane. La prima stella di ogni colore che viene messa in una provincia permette al suo possessore di guadagnare il bonus indicato (una carta o 1-2 Lire). A fine partita chi ha più influenza in ogni provincia guadagna il numero di PV indicato (1-2).



La toscana divisa in province, ognuna delle quali assegna un bonus immediato ed 1-2 PV a fine partita.

ESTATE

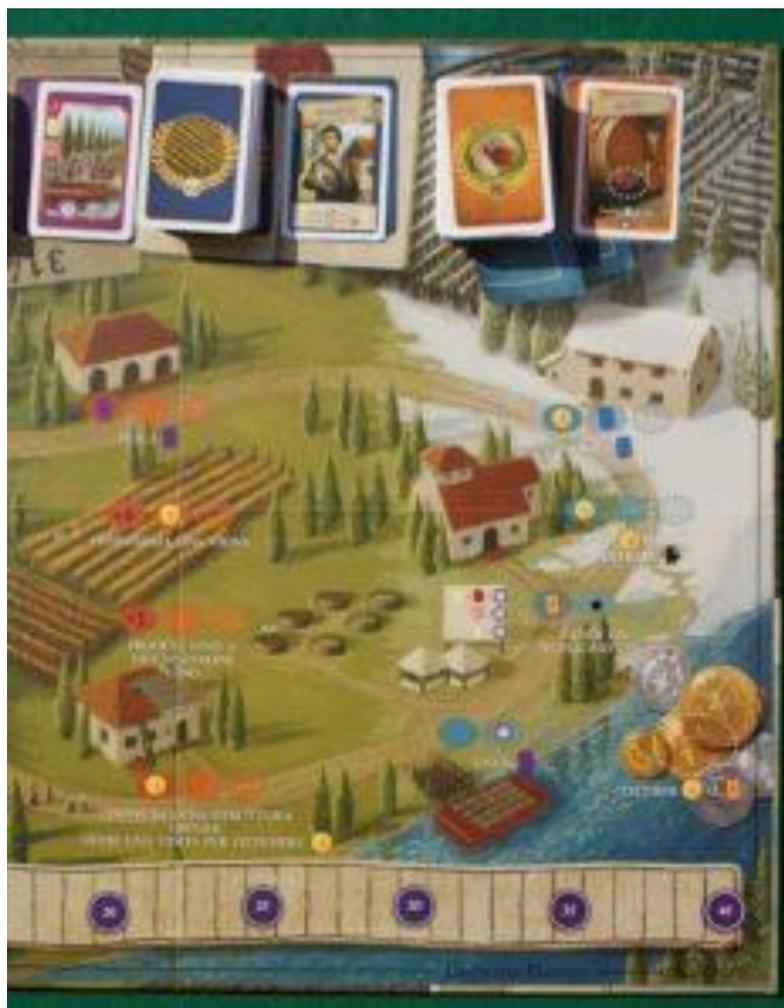
5) Visitatori estivi: è possibile giocare una carta visitatori "gialla" applicandone immediatamente gli effetti. Bonus: si può giocare una seconda carta gialla oppure si riceve 1 Lira. Queste carte sono

molto importanti perché sono una specie di “obiettivi” provvisori che permettono di guadagnare soldi, carte, PV, ecc. se si rispettano certe condizioni.

6) Piantare vigne: con questa azione si può mettere una “vigna” (carta verde) su uno dei tre campi della propria plancia. Bonus: si può piantare una seconda vigna. Le vigne hanno tutte un certo valore in punti rossi e/o bianchi, a seconda del tipo di vino che potranno produrre. Ogni campo può accogliere vigne per un valore non superiore al numero stampato (5-6-7). Molte vigne, per essere piantate, necessitano di adeguate attrezzature (pergolato o serbatoio o entrambi). Questa è una delle operazioni più importanti del gioco perché senza vigne non si può avere l’uva con cui preparare il vino: è quindi importante programmare bene la mossa, in base alle carte ottenute, perché i campi siano pronti ad accoglierle con gli strumenti giusti (da acquistare preventivamente).

7) Commercio: seconda nuova azione introdotta dall’espansione Tuscany Essential Edition. Permette di scartare uno dei quattro “oggetti” indicati (2 carte, 3 Lire, 1 PV o 1 segnalino “uva”) per ottenerne un altro. Per esempio scartando due carte posso chiedere 3 Lire, oppure arretrando di 1 PV posso prendere due carte a mia scelta, ecc. Bonus: permette di ripetere questa azione una seconda volta.

8) Comprare/vendere una vigna: è possibile vendere uno dei tre campi installati sulla propria plancia (per ottenere 5-6-7 monete) oppure ricostruirlo (pagando la stessa somma). Bonus: si ottiene una carta marrone (strutture) oppure 1 PV.



La parte destra del tabellone, con le azioni autunnali e invernali.

La parte destra del tabellone permette di eseguire le azioni autunnali e invernali

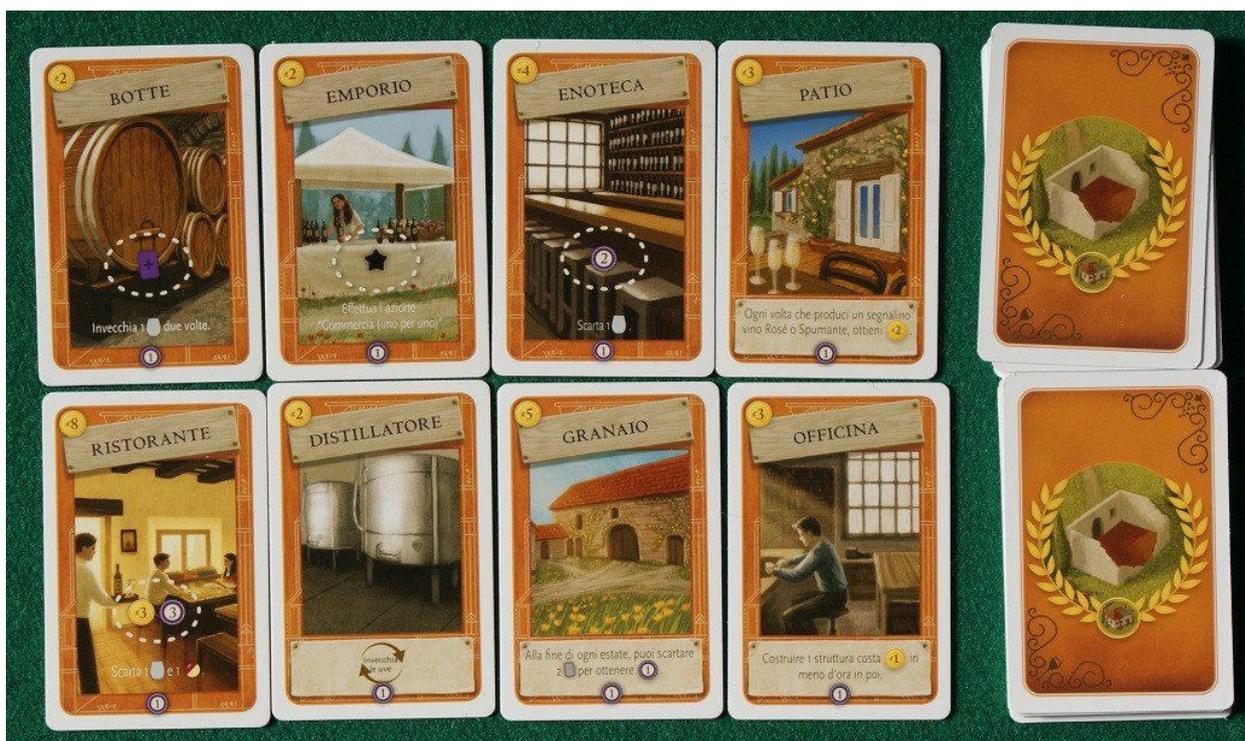
AUTUNNO

9) Ordini: si può pescare una carta ordini (viola). Bonus: è possibile ottenere una seconda carta viola. Queste carte sono le più importanti del gioco: esse mostrano infatti il tipo di vino (rosso, bianco, rosé o spumante) richiesto dal mercato ed il valore di invecchiamento MINIMO necessario per la vendita. In cambio essi garantiscono un certo numero di PV e un avanzamento nel cerchio del denaro extra di fine anno.

10) Vendemmia: mandando un lavoratore in questa casella è possibile vendemmiare tutte le vigne che si trovano su uno dei tre campi della propria plancia personale. Bonus: si può vendemmiare un secondo campo oppure si riceve 1 Lira.

11) Pigiatura: in queste caselle l'uva viene pigiata nei tini (rigorosamente con i piedi!) per creare una identica quantità di vino. Possono essere creati due segnalini vino. Bonus: si può creare un terzo segnalino vino. Dai segnalini trasparenti dell'uva rossa si fa il vino rosso, da quelli bianchi il bianco, combinando un rosso con un bianco si ottiene il rosé e combinando due rossi con un bianco si ottiene lo spumante.

12) Costruzione Struttura o Giro Turistico: questa nuova casella permette di costruire una delle "carte" struttura dell'espansione (se era già nella propria mano) pagandone il costo (indicato in alto a sinistra, come si vede nella foto qui sopra) e collocandola in una delle caselle della plancetta aggiuntiva. Ogni carta assegna immediatamente 1 PV all'acquirente e permette di avere vantaggi di vario tipo: "migliorie" (bonus permanente), "saldi" (bonus alla fine di ogni anno) e "azioni speciali" (posando un lavoratore su queste carte si eseguono azioni personalizzate). Bonus: il giocatore riceve 1 Lira. In alternativa è possibile fare un "giro turistico" come in Primavera.



Le nuove carte "struttura".

INVERNO

13) Visitatori invernali: è possibile giocare una carta blu ed eseguire quanto offerto da quel visitatore, come si era fatto in estate. Bonus: si può giocare una seconda carta blu oppure si guadagna 1 Lira.

14) Assumere nuovi lavoratori: pagando 4 lire è possibile assumere un nuovo lavoratore (fino ad averne un massimo di cinque, oltre al soprastante). Bonus: sconto di 1 lira sul costo d'assunzione. Ovviamente ogni lavoratore in più permette di eseguire un'azione extra durante ogni turno, quindi questa è una casella molto ricercata nei primi turni della partita.

15) Vendere Vino: Anche questa azione è nuova e serve ad ottenere dei PV extra in cambio di un segnalino "vino" scartato da una delle proprie cantine. I vini rossi o bianchi assegnano 1 PV, quelli rosé 2 PV e gli spumanti 4 PV. Bonus: è possibile piazzare una nuova stellina sulle province oppure prendere una carta "struttura". Attenzione: non è più possibile vendere la propria uva, come nel gioco base, se non con l'azione commercio oppure dietro richiesta di un visitatore (giallo o blu).

16) Soddisfare gli ordini: si può mandare qui un lavoratore se il tipo di vino posseduto (ed il suo invecchiamento) corrispondono a quanto indicato su una delle carte ordini possedute. Bonus: 1 PV. Dopo la vendita il giocatore sposta il suo segnalino sulla pista dei Punti Vittoria di tante caselle quante ne indicava la carta ordine e muove la sua "bottiglia" nella pista circolare della valutazione extra.

IN TUTTE LE STAGIONI

17) Esiste infine una casella dove può andare un numero illimitato di lavoratori: è stampata in basso a destra del tabellone (sotto alle azioni invernali) e mostra delle monete. Ogni lavoratore posato in questa zona fornisce 1 lira al suo possessore.



La plancia personale durante una partita: notare i segnalini trasparenti per le quantità di uva in corso di lavorazione, a sinistra, ed il grado di invecchiamento del vino, a destra. Notare anche, a sinistra, la nuova plancia per le strutture.

La foto qui sopra mostra la plancia personale di un giocatore nel corso di una partita: come si vede ha già acquistato un pergolato, un serbatoio per l'irrigazione ed il carretto, oltre ad avere allargato la sua cantina. Inoltre possiede due campi attivi (il terzo lo ha venduto per ricavare 5 lire) con alcune vigne. Sulla sinistra si notano due carte "struttura", una delle quali ha una casella per lavoratori e potrebbe essere usata dal suo possessore per prendere una carta viola, ecc.

Se questo vignaiolo dovesse "vendemmia" in questo momento ricaverebbe 4 punti di uva rossa e 1 punto di bianca dal campo di sinistra e/o 3 punti di uva rossa e 4 di bianca da quello di destra. Dovrebbe quindi piazzare dei nuovi segnalini trasparenti sulla parte sinistra della plancia, in corrispondenza del 3 e del 4 rosso (che però sono già occupati, quindi i nuovi segnalini andrebbero sul 2 ed 1) e del 4 ed 1 bianco. Se invece decidesse di fare del vino sposterebbe i tre segnalini dell'uva nelle caselle 3 e 4 rosso e 3 bianco nelle cantine a destra. Avendo già la cantina "media" potrebbe anche decidere di combinare un rosso ed un bianco per fare un rosé.

Il gioco procede in questo modo finché uno dei partecipanti non raggiunge la casella 25 PV sul tabellone: si completa regolarmente l'anno in corso e poi si verifica chi ha ottenuto più PV.

Qualche considerazione finale

Come anticipato all'inizio di questa chiacchierata Tuscany Essential Edition migliora sicuramente il gioco base anche se lo complica leggermente (specialmente se si usano tutte e tre le varianti). Resta tuttavia un gioco di complessità media, soprattutto se si segue una logica molto lineare: per ottenere fama e gloria serve un vino di qualità, quindi occorre piantare, coltivare e vendemmiare l'uva giusta. Tutto molto semplice, all'apparenza, se non fosse che anche la concorrenza ha gli stessi obiettivi ed i posti nelle singole aree sono limitati, dunque vale ancora di più il vecchio adagio che dice: chi prima arriva meglio alloggia.



Partita in corso a Tuscany Essential Edition).

Di conseguenza ecco che bisogna pensare in anticipo non solo alle azioni desiderate, ma anche a come cercare di arrivare per primi ad eseguirle. Già in primavera inizia il sottile “gioco” della sveglia: meglio essere primi e rinunciare a tutti i bonus delle altre posizioni o un paio di carte extra possono esser utili? Oppure perché non mettersi in fondo per diventare primi il turno successivo? Una cosa è certa: essere sempre gli ultimi non è consigliabile, quindi se si è costretti a scegliere l'ultima posizione meglio andare sulla riga 7 ed essere così certi di giocare per primi nel turno successivo.

I lavoratori si possono usare una sola volta in una delle quattro stagioni e da qui nasce il secondo dilemma: meglio eseguire più azioni all'inizio e rinforzare la mia plancia con nuovi vigneti o accumulando un po' di soldi, rinunciando però, per esempio, al raccolto per rimandarlo al prossimo anno o è indispensabile produrre vino adesso?

Per fortuna se una posizione è già occupata molte altre restano libere, per cui l'abilità dei giocatori sta nel non farsi trovare impreparati ed avere sempre un minimo di risorse ed un piano “B” per sapere approfittare di ogni opportunità.



Le carte da utilizzare per i lavoratori "specializzati".

La terza variazione maggiore di Tuscany Essential Edition in rapporto al gioco di base è costituita da 11 carte e 14 "Lavoratori Specializzati": si tratta di nuovi meeples di legno (negli stessi sei colori del gioco base) sui quali sono stati stampati dei disegni (una faccina per le signore ed una tuta da lavoro per i maschietti). All'inizio della partita vengono estratte a caso due carte (professore, mercante, contadino, politico, ecc.) e su di esse vengono posati i due lavoratori speciali di colore grigio (un maschio e una femmina).

Quando i giocatori sceglieranno l'azione "assunzione di un nuovo lavoratore" potranno spendere una lira in più per prendere il lavoratore specializzato invece di quello normale (attenzione: al massimo uno per persona e per turno) ma non si potrà arrivare mai a superare il massimo a 6 lavoratori, soprastante incluso (quindi in cambio di uno specializzato si rinuncia ad un lavoratore standard). Ogni "specializzato" ha un'abilità unica, indicata sulla carta corrispondente: ad esempio il professore permette di recuperare un lavoratore già giocato in quella stagione, il mercante fa pescare una carta a scelta, il contadino permette di prendere il bonus di uno specifico spazio anche senza andare sulla casella corrispondente, ecc.



Il tabellone del lato "B" senza lo spazio per le carte marroni.

Gli autori di Tuscany Essential Edition hanno pensato anche a chi non trova avversari nella sua area o preferisce giocare da solo. Come già fatto per il gioco base anche nell'espansione è infatti incluso un capitolo delle regole (ideato e firmato da Morten Pedersen) che permette di confrontarsi con un avversario invisibile, chiamato "Automa", il quale usa un particolare mazzo di carte per le sue azioni. Inoltre la sua efficacia può essere regolata (molto facile, facile, normale, difficile e molto difficile) per permettere a tutti di giocare competitivamente ma senza sentirsi "frustrati" dopo aver perso una partita.

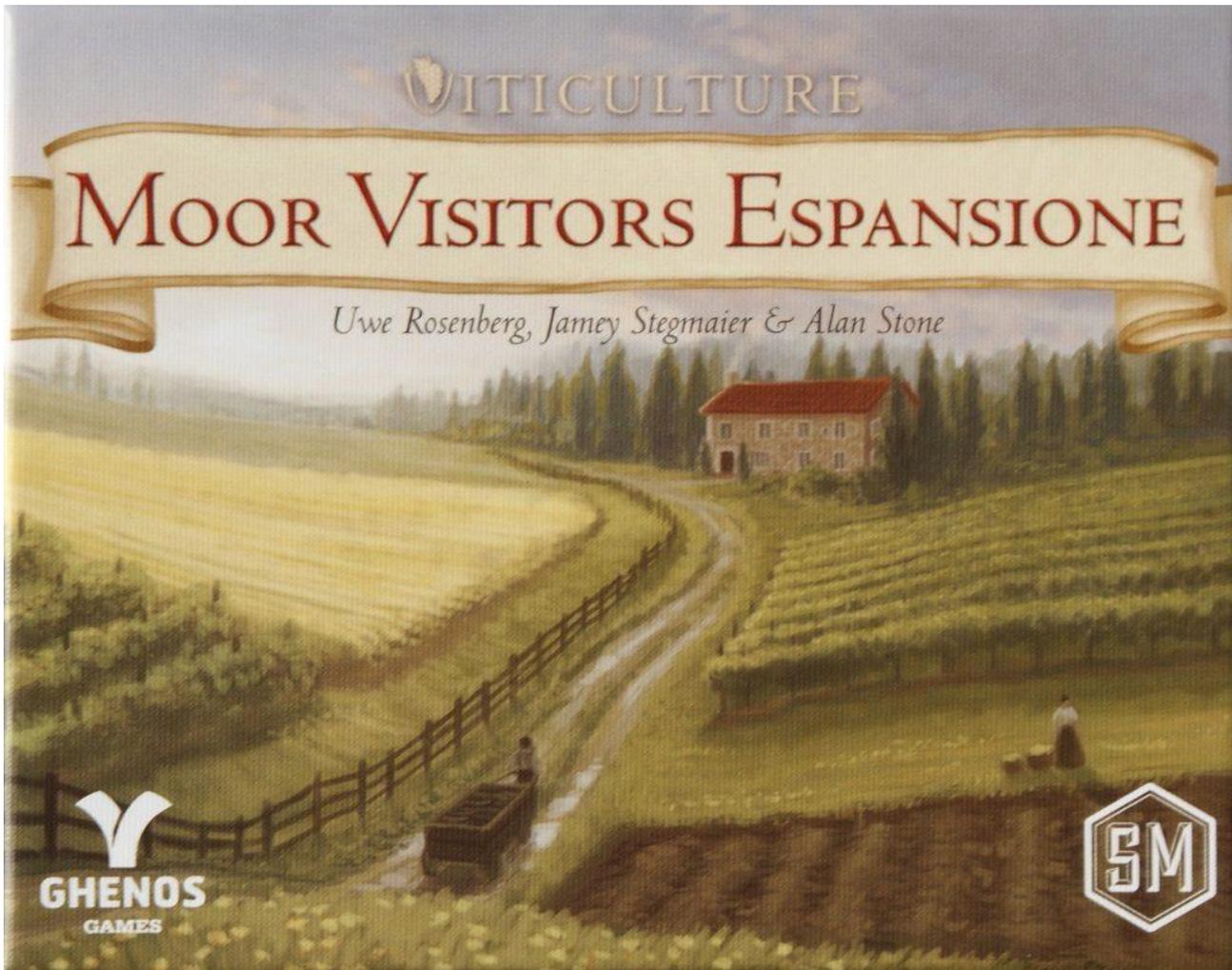
Il gioco ha avuto un'accoglienza più che ottima presso i nostri gruppi test, al punto che per lunghi mesi è stato spesso specificamente richiesto in serate successive: in effetti vale ogni singolo centesimo speso per il suo acquisto e fornirà ore di divertimento senza mai arrivare a posizioni di "deja vu", non solo perché ci sono tante carte diverse che ogni volta possono produrre combinazioni differenti, ma anche e soprattutto perché ogni volta è possibile esplorare nuove strategie per cercare di arrivare a risultati più esaltanti. Ovviamente l'interazione è piuttosto alta e riguarda soprattutto la ricerca delle azioni, visto che non tutte le caselle saranno disponibili al proprio turno e quindi serviranno tattiche alternative che tuttavia conducano poi al risultato desiderato.



La scatola del gioco.

Come abbiamo ribadito più volte Tuscany Essential Edition è un acquisto da fare sicuramente se vi è piaciuto Viticulture: naturalmente dovrete poi giocare sempre con il nuovo tabellone ma non siete obbligati ad attivare tutte le varianti. A noi il gioco base (Viticulture Essential Edition) è piaciuto moltissimo, e con Tuscany ancora di più perché permette qualche strategia extra (pensate solo alla

scelta di “dove” giocare i vostri lavoratori, con TUTTE E QUATTRO le stagioni operative) e perché ci sono più possibilità a disposizione.



La scatola di Moor Visitors.

Chiudiamo questa recensione presentandovi un'altra piccola espansione: Viti-culture Moor Visitors. Si tratta di un mazzo di carte aggiuntivo, sempre localizzato in italiano da Ghenos Games, da aggiungere a quelle del gioco base per una maggiore variazione.

Sono comprese nella confezione 20 carte Visitatori primaverili (gialli), 21 visitatori autunnali (blu) ed 1 struttura (marrone, da usare con Tuscany). La cosa più curiosa da segnalare è che in questa espansione ha messo una zampina perfino Uwe Rosenberg, al quale evidentemente il gioco è piaciuto molto (e come non avrebbe potuto essere così, visto il suo amore per la campagna e la vita contadina?).