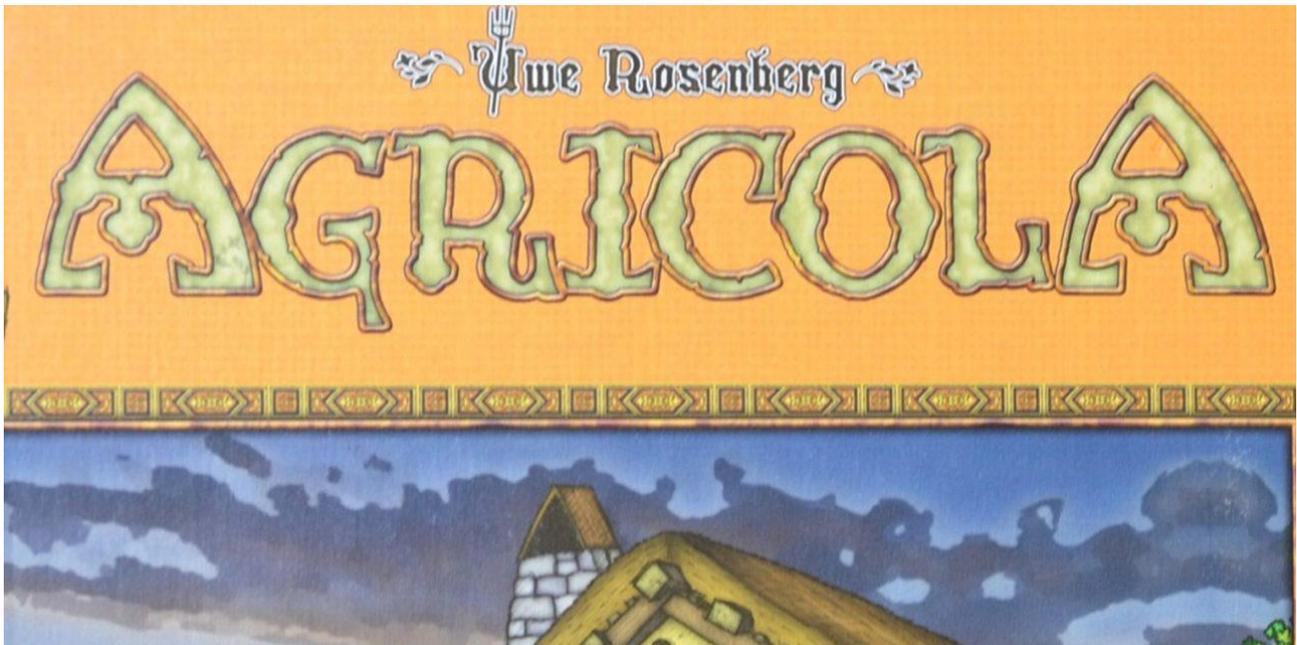


## AGRICOLA E ACCESSORI

La vita rurale nel diciassettesimo secolo era dura e faticosa.



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 04-09-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## I “SEMPREVERDI” DI BALENA LUDENS



In questa serie vengono recensiti titoli usciti già da oltre 10 anni ma praticati ancora regolarmente al punto da poter essere considerati ormai dei “classici”.

All’epoca della loro pubblicazione questo sito non esisteva ancora, quindi abbiamo pensato di riproporli un po’ alla volta in modo da integrare l’archivio di Balena Ludens i cui articoli sono invece basati soprattutto sull’attualità del momento e la recensione degli ultimi giochi pubblicati.

### Introduzione

**Agricola** è diventato ormai un “classico” dei giochi da tavolo: conosciuto in tutto il mondo e stampato in centinaia di migliaia di copie, in decine di lingue diverse, ha ottenuto una quarantina di premi e menzioni onorevoli: basti pensare allo Spiel des Jahres (2008), al Jogo do Ano (2008), L’As d’Or (2009), Migliore meccanica di gioco a Lucca 2009, ecc.

Fu pubblicato per la prima volta nel 2007 dalla Lookout Games (di cui l’autore era socio) e poi ripreso da dozzine di altri editori: nel 2016 venne stampata una nuova riedizione, riveduta e corretta, disponibile ancor oggi in tutti i negozi specializzati.

Negli anni non si contano più le espansioni e gli accessori che sono stati messi a disposizione dei giocatori, a partire dai segnalini di legno delle varie risorse (che tutti hanno sostituito ai “dischetti” originali) per continuare con centinaia di nuove carte.

Vogliamo quindi rendere omaggio anche noi a un titolo che ha segnato in maniera indelebile lo sviluppo del gioco “moderno”.

## Unboxing

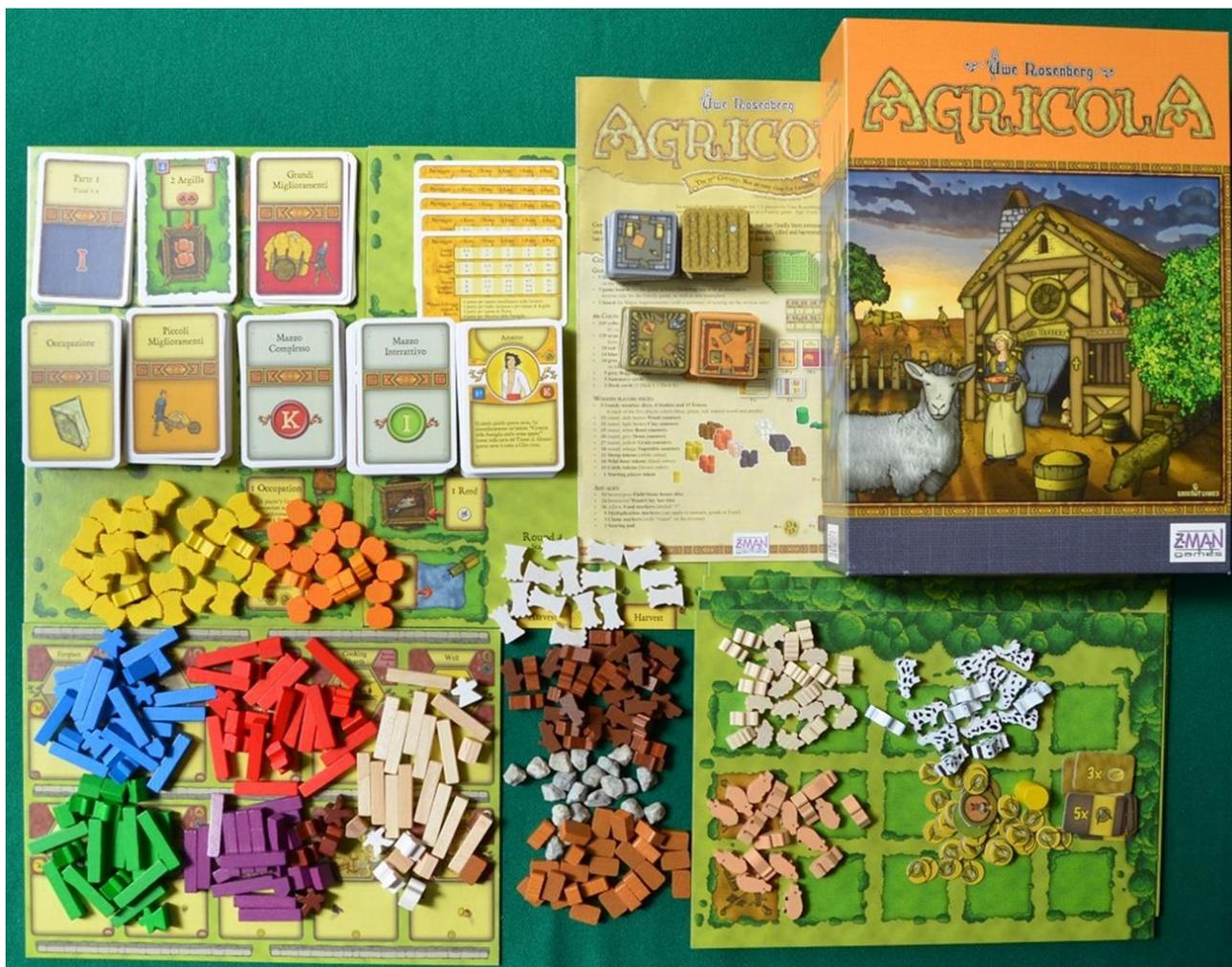


Foto 1 – I componenti di Agricola: la maggior parte dei segnalini sono già stati sostituiti con altri dalle forme più consone all’ambientazione del gioco.

Aperto la scatola di **Agricola** si resta a bocca aperta di fronte alla... copiosità dei componenti: decine di segnalini di legno (contadini, animali, risorse varie, staccionate, ecc.), più di 300 carte di vari tipi, quattro plance con cui comporre il tabellone e altre cinque per i giocatori, a rappresentare la loro fattoria, più decine di tessere (stanze per la casa e terreno coltivabile) da defustellare.

Diciamo subito che i componenti originali dei segnalini erano in realtà dei dischetti di legno colorato, ma crediamo che ormai non li abbia più nessuno: anche noi li abbiamo sostituiti con altri dalla forma più realistica, partendo dai dischetti che rappresentavano i contadini che sono stati scambiati con dei Meeple sottratti ad altri giochi: chi vorrebbe giocare mandando a coltivare i campi da dei dischetti colorati?

Nulla da dire in ogni caso sui componenti, buoni anche quelli di base, ma ottimi i loro sostituti.

Due parole per quanto riguarda le carte, di cui parleremo meglio durante la recensione: non credo che valga la pena di proteggerle tutte con delle bustine trasparenti, se non per quelle di base che hanno un utilizzo più frequente.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro: sarebbe meglio sfruttare una tavola più grande per non sentirsi davvero troppo stretti.

Predisporre il tavolo per una partita ad **Agricola** richiede un po' di tempo: meglio quindi farlo prima che arrivi il resto della combriccola. Come potete vedere nella foto 2, si tratta di predisporre il tabellone (composto da 4 diverse plance da accostare), aggiungere tutte le carte necessarie (le blu sulla destra sono quelle dei "Round", le rosse sulla sinistra sono quelle dei "Miglioramenti Importanti", le verdi sono quelle delle "Azioni") e poi completare l'opera mettendo le risorse disponibili sul tabellone in base a quanto indicato sulle carte stesse.

I giocatori ricevono una plancia "Fattoria", 5 Contadini, 4 stalle e 15 staccionate nel colore da loro scelto, poi piazzano due tessere "Stanza di Legno" sulle due caselle pre-stampate sulla plancia e aggiungono i primi contadini: marito e moglie. Nel corso del gioco verranno al mondo altri 3 "eredi" che forniranno ulteriore manodopera alla fattoria per farla prosperare e vivere tutti in ambienti sempre più confortevoli.

NOTA: in questa recensione si parlerà soprattutto della versione "Familiare" del gioco, che non utilizza le carte "Occupazione" o "Piccolo Miglioramento": chi non ha mai giocato ad **Agricola** farà bene ad iniziare le prime partite in questo modo, per poi passare al gioco completo (di cui vi parleremo comunque alla fine) quando tutti i partecipanti avranno almeno 2-3 partite al loro attivo. La scatola utilizzata è quella originale della Lookout: le versioni più recenti sono state migliorate

nella grafica, nella componentistica e nella stesura del regolamento, ma il gioco resta essenzialmente lo stesso.

## Il Gioco



Foto 3 – L’area del tabellone con le Azioni di base: 10 sono pre-stampate, mentre le ultime 6 vengono aggiunte con apposite carte.

Una partita ad **Agricola** dura esattamente 14 turni, durante i quali manderemo i nostri villici al lavoro, li nutriremo e cercheremo di ampliare la loro casa per accogliere i loro figli. La meccanica di base scelta da Rosenberg è il “Piazzamento Lavoratori”, ma le sfaccettature da lui introdotte in questo gioco lo rendono davvero unico.

Il Tabellone, ad inizio partita, ci mostra 16 caselle con le azioni di base (le vedete nella Foto 3): 10 sono già stampate sulle due plance adiacenti, mentre le ultime 6 vengono create utilizzando le carte “verdi” (Azioni di Base) con il numero dei giocatori stampato sull’angolo in alto a sinistra (nel nostro esempio il numero “4”).

Mettendo un “lavoratore” su una casella la occupiamo (gli altri per quel turno non possono venirci) ed eseguiamo immediatamente quanto indicato: potremo quindi raccogliere delle materie prime (legno, pietra e canne) o del cibo, oppure costruire nuove stanze, o migliorare la casa (passando dal legno ai mattoni o alla pietra), arare un campo, seminare, mietere, ecc.



Foto 4 – L’area del tabellone con le carte “Azioni Aggiuntive”. Siamo ancora al setup e tutte le carte sono nascoste.

Sulla parte destra del tabellone di **Agricola** ci sono altre 14 caselle, su ognuna delle quali viene posata una carta “blu” (Azioni Supplementari): all’inizio di ogni turno si gira la prima carta coperta e si aggiungono così altre azioni, di solito un po’ più potenti di quelle di base o completamente nuove, come l’acquisto del bestiame (pecore, maiali o mucche), o la nascita di un figlio (se abbiamo costruito una nuova stanza nella casa per ospitarlo), ecc.

Se guardate con attenzione la Foto 4 vi accorgete che sotto ogni colonna di carte, in basso, è stampata la scritta “Harvest” (Raccolto): questa è una importante prerogativa del gioco perché quando un round arriva al termine si può effettuare il raccolto ma poi bisogna nutrire la famiglia.

Un round è composto da un numero variabile di turni (quattro nel primo, tre nel secondo, due nel terzo, quarto e quinto, uno soltanto nel sesto round) durante i quali dovremo effettuare un’attenta pianificazione delle azioni per assicurarci che alla fine ci sia da mangiare per tutti i membri della fattoria: ad **Agricola** il cibo è una priorità e difficilmente se ne ha abbastanza da poterlo mettere da parte: inoltre più la fattoria progredisce (e quindi disporrà di maggiori risorse) più cala il numero dei turni del round, ma cresce quello delle bocche da sfamare. Un meccanismo molto interessante ma anche un po’ stressante, soprattutto le prime volte!



Foto 5 – La Fattoria ad inizio partita.

La nostra Fattoria è composta da una... plancia di cartone rigido sulla quale sono stampate 15 caselle quadrate ben separate l'una dall'altra. All'inizio della partita ogni giocatore riceve due tessere "Stanza di Legno" da mettere sulle apposite caselle (in basso a sinistra nella foto): poi ci sono i contadini (moglie e marito, che occupano una stanza ciascuno), mentre dobbiamo mettere nella nostra personale 15 barrette colorate (le recinzioni per gli animali), quattro stalle (cassette colorate) e i futuri tre "eredi" (che al momento sono però solo nei sogni dei futuri genitori).

Rosenberg, bontà sua, ci fornisce anche 2-3 gettoni "Cibo" per aiutarci a sostenere i nostri contadini nei primi tempi,

Dopo una breve riflessione sul "cosa fare" (basata sulle azioni disponibili, ma anche sulle possibili alternative, soprattutto quando si è ultimi di turno) la partita ha inizio: il Primo Giocatore scopre la nuova carta "Azioni Supplementari" e piazza in campo un lavoratore, eseguendo l'azione scelta. Gli altri seguono... a ruota (in senso orario).

Terminati i contadini ognuno riprende quelli del suo colore e si ricomincia tutto da capo: è bene notare subito che nel corso della partita i giocatori potrebbero avere un diverso numero di lavoratori a disposizione e quindi qualcuno avrà magari 1-2 turni in più.



Foto 6 – Grano ed Ortaggi sono il primo obiettivo, ma per ottenerli bisogna prima arare e seminare i campi. I segnalini della foto non erano nella scatola originale.

Per godervi al meglio le partite ad **Agricola** dovrete immedesimarvi nella famiglia a cui è stata affidata la vostra Fattoria: quindi per prima cosa sarà bene raccogliere un po' di materie prime (legno soprattutto, ma anche mattoni, canne e pietre) con le quali costruire un po' di steccati per il bestiame e poi ampliare e migliorare la casa.

Poi bisogna arare i campi e seminarli (con grano o ortaggi) in modo da raccogliere il frutto del proprio lavoro e sfamare la famiglia: infine bisogna procurarsi un po' di bestiame, cosa possibile solo in un secondo momento perché gli animali appaiono solo scoprendo alcune carte delle "Azioni Supplementari".

In ogni caso non basta soltanto procurarseli, ma occorre anche allevarli in appositi recinti (le varie specie devono restare separate) e cercare di accoppiarli per garantire la crescita del branco: in questo modo avremo a disposizione cibo fresco e un po' più di... ricchezza (sotto forma di Punti Vittoria).



Foto 7 – Gli animali della fattoria. Non erano inclusi nella scatola originale. Mucche e maiali sono stati ridipinti a mano.

Quando termina un turno seguito dalla scritta “Harvest” (l’ultimo di ogni round) la partita si arresta per qualche attimo e si eseguono alcune operazioni specifiche:

- (a) – per prima cosa si preleva un segnalino da ogni campo coltivato (grano o ortaggio);
- (b) – poi dobbiamo verificare di poter nutrire tutta la famiglia (2 gettoni “Cibo” per ogni adulto e 1 gettone per i bambini nati in quel turno). Chi non ha abbastanza cibo per tutti i membri riceve una carta “Carità” per ogni gettone mancante, cosa che costerà dei PV alla fine;
- (c) – infine, se nei pascoli ci sono almeno 2 animali dello stesso tipo (pecore, mucche o maiali) si aggiunge un “cucciolo” al branco, sempre che la recinzione costruita sia in grado di accettarlo.

Al termine della fase “Harvest” del quattordicesimo turno (sesto round) la partita ad **Agricola** termina e dobbiamo tirare le somme del nostro lavoro. Per farlo calcoleremo il nostro punteggio in base a:

- (1) – campi coltivati nella nostra fattoria;
- (2) – pascoli creati (terreno recintato occupato dagli animali);
- (3) – segnalini “Grano” e “Ortaggi” nella nostra riserva;
- (4) – numero di animali di ogni tipo;
- (5) – tipo di stanze (legno, mattoni o pietra) della nostra casa;
- (6) – ecc.



Foto 8 – Ecco come si presenta una fattoria... ben sfruttata.

Se abbiamo lasciato delle caselle vuote nella fattoria veniamo penalizzati in base al loro numero, mentre altri punti negativi possono arrivare per ogni carta “Carità” che siamo stati costretti a prendere. Naturalmente chi ottiene più PV vince la partita

Un buon “Fattore” però non trascura mai le occasioni che gli si possono presentare per fare meno fatica o ottenere risultati più interessanti: a questo provvedono le carte “rosse” (Grande Miglioramento) piazzate sull’apposita plancia durante il setup.

Diciamo subito che è quasi “obbligatorio” cercare di ottenerne almeno un paio, se vogliamo avere più possibilità di vittoria: nelle nostre partite, per esempio, solo il 10-15% sono state vinte da chi non ne aveva acquistata nessuna.

La maggior parte dei Grandi Miglioramenti (come potete vedere nella foto 9 che segue) permette di trasformare un prodotto o un animale in più gettoni Cibo: come abbiamo già anticipato pensare a nutrire la famiglia deve essere sempre alla base delle nostre azioni, sapendo che più si avanza con la partita, più si riduce il numero dei turni di ogni round e aumentano le bocche da sfamare. Avere un Forno in casa, una Cucina, un Pozzo, ecc. aiuta davvero a ridurre le nostre preoccupazioni.



Foto 9 – Esempio di carte “Grande Miglioramento”.

Nella nostra introduzione vi avevamo detto che avremmo descritto soprattutto il gioco “Familiare” di **Agricola** (su oltre 100 partite lo abbiamo usato almeno 90 volte) perché è più rapido, intuitivo e non richiede sforzi “extra”.

Una volta imparato però, e soprattutto quando i partecipanti sono tutti giocatori esperti, possiamo aggiungere le carte “Occupazione” (gialle) e “Piccolo Miglioramento” (arancioni): sono le regole a dirci quante usarne in base al numero delle persone sedute al tavolo (ne vengono date 7 a testa per tipo).

Queste carte possono influire abbastanza sul gioco: una distribuzione “sbilanciata” può quindi favorire (o penalizzare) eccessivamente uno o più giocatori, e per questo è procedura comune, usata praticamente da tutti, effettuare un Draft per arrivare alla nostra mano finale.



Foto 10 – Esempio di carte “Occupazione”.

Le regole di **Agricola** ci permettono di giocare anche “in solitario”: tutto resta uguale e il giocatore non deve fare altro che eseguire un turno dopo l’altro, con le seguenti eccezioni:

- (a) non riceve alcun Cibo ad inizio partita;
- (b) per sfamare i membri della sua famiglia spende 3 gettoni Cibo a testa;
- (c) non ci sono carte Azione Base sul tabellone.

In questa versione è bene utilizzare anche le carte “Occupazione” e “Piccolo Miglioramento”, perché il buon Uwe ci permette di trasformare in “permanente” il bonus di una carta Occupazione usata nella partita precedente, dandoci così una mano a superarci. In effetti non c’è un “livello minimo” da raggiungere, e le partite dopo la prima dovrebbero servire a superare il punteggio delle precedenti, se possibile.

## Qualche considerazione e Suggerimento

Come succede in quasi tutti i giochi “campestri” di Uwe Rosenberg, anche **Agricola** può essere giocato seguendo semplicemente la “logica” dell’ambientazione: siamo tutti dei contadini, quindi cosa dobbiamo fare? Innanzitutto sopravvivere, quindi nei primi turni cerchiamo di arare e seminare i campi, preparare degli steccati per il bestiame e mettere da parte un po’ di cibo per il nostro sostentamento.

Poi arrivano le quattro carte “Azione Secondaria” del primo round che ci permettono di acquistare una pecora e/o un Miglioramento, quindi tenetevi pronti a mandare su di esse uno dei vostri lavoratori, sempre che abbiate messo in riserva le risorse necessarie. Ricordate poi che con un minimo di due animali dello stesso tipo vi assicurerete la nascita di un cucciolo ad ogni turno, quindi cercate di formare delle coppie appena possibile.

Le tre carte del secondo round permettono non solo di ammodernare la casa (se ci sono i componenti necessari), ma anche di ingrandire la famiglia facendo nascere il primo figlio. Fra le due carte del terzo round si trova il modo di acquistare un maiale, mentre le mucche arrivano al quarto round: avete preparato abbastanza steccati per accogliere i vostri animali?

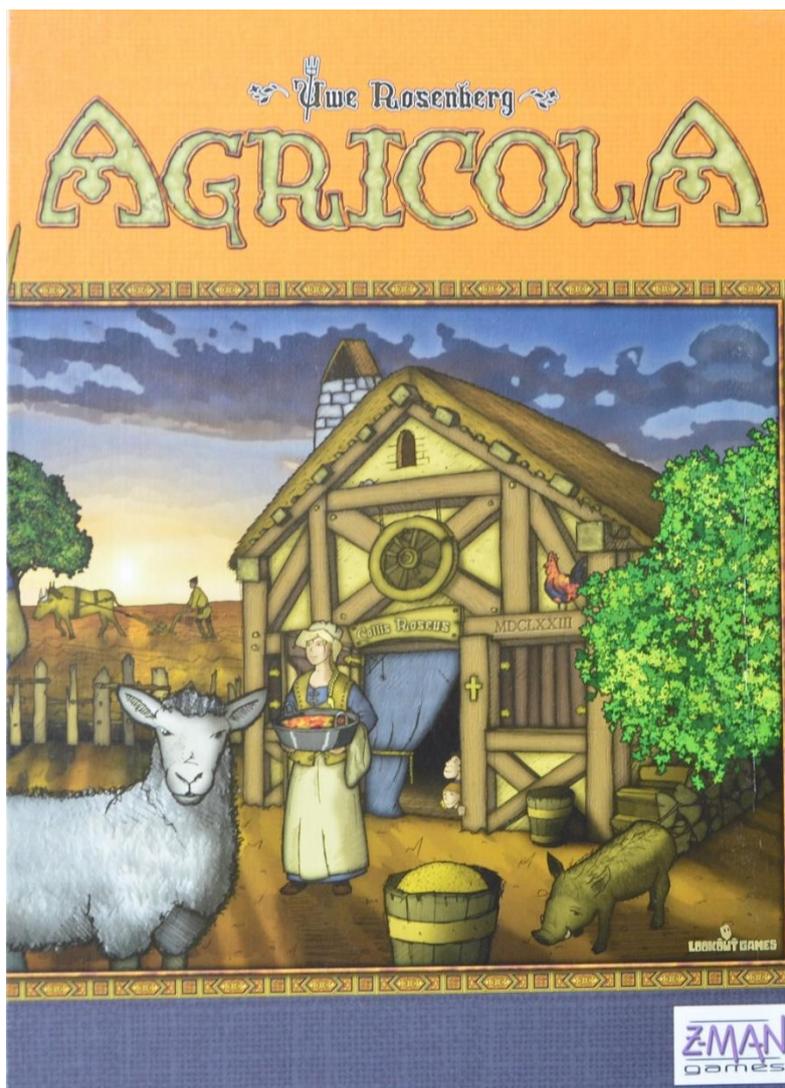


Foto 12 – La scatola di Agricola.

Ricordate che **Agricola** premia soprattutto chi è avanzato il giusto in ogni settore: campi, pascoli, casa, bestiame e ... figli, quindi cercate di procedere con grande equilibrio su tutti i fronti e non perdetevi mai d'occhio la vostra plancia.

Cercate di riempirla il prima possibile con un'equa suddivisione fra pascoli e campi coltivati, ma non dimenticate mai di lasciare tre caselle vuote adiacenti alla casa: vi serviranno per costruire le nuove stanze per i vostri eredi.

Dopo aver costruita la terza camera e fatto nascere il primo figlio arriva il momento di migliorare l'edificio trasformando i muri di legno in mattoni, poi si aggiunge un'altra stanza (per il secondo figlio) e bisogna passare ai muri di pietra prima che arrivi il terzo.



Foto 13 - Le tessere dei campi (in alto a destra) e per la costruzione della vostra casa: legno (in basso a destra), mattoni (a sinistra) e pietra (in alto a sinistra).

## Commento finale

Quando fu pubblicato **Agricola** fece un gran clamore e si vedevano scatole del gioco a qualsiasi manifestazione ludica, quasi sempre con componenti migliorati o modificati per rendere più realistiche le partite: ricordo ancora un amico di Faenza che aveva creato dei magnifici (e molto realistici) segnalini con della pasta da modellare, seccata e dipinta. Tutti volevano giocare al suo tavolo...

Uwe Rosenberg è nato in una famiglia di agricoltori del Nord della Germania e ha voluto quindi rendere omaggio alle tradizioni della sua terra in molte delle sue opere: **Agricola** è quella più famosa, ma sicuramente è *Fields of Arle* il gioco da lui più "sentito", anche perché ha voluto metterci dentro tutti i villaggi e le cittadine in cui si recava il padre per i suoi commerci.

Il successo di un gioco si misura anche dal numero delle espansioni, goodies, ecc. che seguono la sua uscita, e **Agricola** non fa eccezione: solo su BGG, escludendo la versione rivista e corretta e lo "spin-off" All Creatures Big and Small, abbiamo contato almeno 60 titoli, anche se molti di essi si riferiscono soltanto a una o più carte da aggiungere al gioco base.

La sola vera espansione completa si chiama: **I CONTADINI DELLA BRUGHIERA** (Farmers of the Moor)



Foto 14 - Agricola: Contadini della Brughiera (Farmers of the Moor).

Questa scatola, di spessore ridotto rispetto all'originale, contiene carte e tessere extra, ma soprattutto aggiunge al gioco i segnalini dei cavalli (e le relative carte Azione Supplementare).

Altrettanto importanti sono state le espansioni relative alle carte: sono stati infatti pubblicati mazzi completi (evidenziati da una lettera, tipo L Deck, o X Deck, o Z Deck, ecc.) con Occupazioni o Miglioramenti di ogni tipo, inclusi quelli dovuti a una improbabile collaborazione con degli Alieni venuti dallo spazio...

Ovviamente è diventata una vera "mania" quella di collezionare queste carte extra, ma esse sostanzialmente non cambiano nulla dello spirito del gioco. Noi poi, poco interessati ai giochi con troppe carte, siamo rimasti sempre... fedeli all'Agricola originario, soprattutto nella versione Family.

Un gran gioco davvero!