

AGRICOLA: TUTTE LE CREATURE GRANDI E PICCOLE – BIG BOX

Ritorna sui nostri tavoli un “classico” e “bucolico” gioco per due.



Introduzione

“Agricola Tutte le Creature Grandi e Piccole” fu pubblicato nel 2012 e, come altri titoli di una “linea” creata appositamente, era un adattamento per due soli partecipanti di un gioco più impegnativo già pubblicato precedentemente e che aveva ricevuto un buon successo di pubblico e di vendite: ci riferiamo ovviamente ad Agricola, ma lo stesso ragionamento vale anche per “The Inland Port” (tratto da Le Havre), “Cave vs Cave” (ispirato a Caverna), Catan Card Game (Coloni di Catan), ecc.

Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole - Big Box (uscito nel 2018 sotto i colori della Lookout Games e distribuito quest’anno nel nostro Paese da Asmodée Italia) è una riedizione del gioco originario con l’aggiunta delle due espansioni “More building Big and Small” e “Even More Building Big and Small” uscite rispettivamente nel 2012 e nel 2013.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La prima “differenza” fra le due edizioni salta subito all’occhio prendendo la confezione in mano: non c’è più la scatolina 200x200 mm della gamma “2 Players” ma una un po’ più grande (tipo “Carcassonne”) con l’illustrazione modificata rispetto all’originale (i due contadinelli non sono più abbracciati ma, pur continuando a guardarsi teneramente, sono ora separati dalle pecore!). Esaminando i componenti ci si ritrova subito in un ambiente ben noto, ma... un momento, i personaggi e i segnalini risorsa non sono più degli “amorfi” dischetti, ma dei meeples ben identificabili: ottima sorpresa! Resta sfortunatamente il ... brutto colore nero dei maiali (che l’autore si ostina a chiamare cinghiali ...) i quali finiscono per confondersi un po’ le pietre (nere a loro volta, e anche qui la scelta è un po’ strana, visto che in quasi tutti i giochi la pietra è colorata di grigio).



Foto 2 – Il tabellone.

Completano la confezione di **Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole - Big Box** il vecchio tabellone (180x180 mm) con le caselle “azione” su cui mandare i “lavoratori” e sei “fustelle” che contengono gli altri materiali: dalle plance “fattoria” (una per giocatore) alle tessere per espanderle, dagli edifici della confezione originale a quelli delle due espansioni. Se non avete mai giocato prima ad Agricola: Tutte le creature grandi e piccole, vi consigliamo di utilizzare per le prime partite solo le tessere base (4 stalle e 4 edifici speciali, facilmente identificabili perché hanno il dorso “giallo”) che sono facili da utilizzare e senza effetti speciali da conteggiare.

I materiali sono perfettamente adatti allo scopo per cui sono stati forniti e (colori a parte) non ci sono commenti negativi da fare. Il manuale, in italiano, è molto facile da leggere e comprende anche quattro pagine con la spiegazione di tutte le tessere del gioco e del loro utilizzo.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita. Le otto tessere “edificio” sono quelle base.

Per prima cosa si deve posizionare il tabellone al centro del tavolo e “caricarlo” con le risorse iniziali: come potete vedere (Foto 3) si tratta di piazzare 1 e 3 risorse “Legno” nella zona del bosco (in alto a sinistra), 1 e 2 “Pietre” nella cava (in alto a destra), una “Staccionata” (barretta gialla) nella zona dei pascoli, 1 maiale, 1 mucca, 1 cavallo e 1 fascina di canne nella zona dei recinti (in basso a destra). Successivamente, all’inizio di ogni turno, sarà necessario riempire di nuovo queste caselle, ma con una eccezione: se alcune di quelle dei recinti sono ancora piene si aggiungerà al posto di quello indicato l’animale fra parentesi (pecora o maiale).

I giocatori prendono una plancia “Fattoria”, nove staccionate ed i tre contadini di un colore (rossi o blu). Le tessere per l’ampliamento della fattoria, gli edifici e la riserva degli animali e delle risorse vengono messi sul tavolo e si può cominciare.

Il Gioco



Foto 4 – La fattoria sta sviluppandosi.

Lo scopo di **Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole - Big Box** è quello di allevare il maggior numero di animali possibile in ognuna delle quattro specie (pecore, maiali, mucche e cavalli) perché la fetta più importante dei Punti Vittoria (PV) si ottiene proprio dal bestiame.

Però non si possono tenere animali allo... stato brado sui prati della fattoria ed occorre dunque creare al più presto dei recinti (come si vede nella Foto 4 qui sopra): ogni quadrato potrà allora ospitare due bestie dello stesso tipo, che possono diventare quattro se all'interno del recinto viene costruito anche un "Fienile".

I giocatori iniziano la partita mandando i loro lavoratori a procurandosi i materiali necessari a costruire le staccionate (legno) e gli edifici (legno, pietra e canne), allargando poi i loro pascoli con nuove tessere "Espansioni", senza le quali non potranno ospitare molti capi di bestiame.



Foto 5 – Gli edifici di “base”.

Purtroppo le staccionate a disposizione (nove per ciascuno all’inizio ed altre otto che diventano disponibili durante la partita, una a turno) non permetterebbero di creare abbastanza recinti, quindi sarà necessario costruire nel corso della partita anche alcuni edifici extra, ed in particolare delle “stalle”, per le quali occorrono 3 risorse “pietra” ed una di “canne” (come si legge sulla parte in alto a sinistra delle tessere della Foto 5).



Foto 6 – Pecore al pascolo...

Tutti gli edifici non solo forniscono delle recinzioni extra ma permettono di ospitare anche un certo numero di animali (il valore è quello in basso a destra sulle tessere). Posizionandoli quindi nel miglior modo possibile sarà più possibile creare dei “pascoli recintati” e quindi aumentare ad ogni turno le proprie mandrie.

Per procurarsi gli animali si devono invece mandare i lavoratori nella zona “recinti” del tabellone: qui ci sono quattro settori, ognuno dei quali offre un mix di animali e chi sceglie un’area si porta a casa tutto il contenuto. A questo punto è bene ricordare che con 2 o più animali della stessa specie nel proprio allevamento a fine turno si ottiene un... vitellino gratuito (max uno per specie).

Il bestiame accumulato può essere liberamente trasferito in qualunque momento da un pascolo all’altro o all’interno degli edifici purché non si mettano mai due animali diversi nello stesso luogo. In questo modo si possono programmare al meglio non solo i propri acquisti, ma anche dove e quando sistemare i cuccioli che nasceranno a fine turno.



Foto 7 – Questi maiali probabilmente hanno trovato un bel laghetto di fango... per essersi sporcati in questo modo!

Poiché i “lavoratori a nostra disposizione sono soltanto tre e verranno posati sul tabellone uno alla volta, alternandosi con l’avversario, bisognerà studiare bene la propria situazione all’inizio di ogni turno prima di decidere dove mandarli, sperando che lo spazio previsto non venga occupato prima di poter effettuare la posa. C’è però una casella nel tabellone che, pur assegnando 1 solo segnalino legno, permette di essere i primi a giocare nel turno successivo: non dimenticatevene perché a volte iniziare il turno può essere importante per andare su una casella dove si sono accumulate parecchie cose e lasciarle all’avversario sarebbe davvero un regalo troppo grosso.



Foto 8 – Le tessere aggiuntive della ex espansione “More Buildings”.

Chi conosce già il gioco o quelli che hanno fatto almeno 3-4 partite con le regole "base" di **Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole - Big Box** possono in seguito utilizzare le decine di edifici aggiuntivi che facevano parte delle due espansioni originali e che sono state riproposte tutte insieme in questa scatola (ne vedete alcune nella Foto 8 qui sopra). Durante il setup, oltre ad utilizzare le 5 tessere Stabbio/Stalla basta ricordarsi di aggiungere 4 tessere “Edificio Speciale” prese a caso dal mucchio. Per i più esperti infine è possibile utilizzare anche fino ad otto “Edifici Speciali” e dare quindi vita a delle partite estremamente combattute.

Ogni partita dura 8 turni, ed è facile tenerne conto perché all’inizio di ognuno di essi si deve mettere sul tabellone una delle 8 staccionate gialle che erano state messe da parte al setup (andate a riguardarvi la Foto 3: le vedete a destra, sotto i Fienili).



Foto 9 – Attenzione... transito della mandria di bovini verso l'abbeverata.

Al termine bisogna fare un po' di "conti" per determinare il vincitore:

- (1) – Per prima cosa si sommano tutti gli animali posseduti ed ognuno di essi assegna 1 PV al suo possessore;
- (2) – In seguito si verificano i Bonus/Malus legati al numero di animali per tipo. Così, ad esempio, chi ha soltanto da 0 a 3 animali di un tipo riceve 3 PV di penalizzazione, mentre chi ha, che so, 13 pecore ottiene un bonus 3 PV, con 5 cavalli si guadagna 1 PV, con 7 Bovini 1 PV, con 8 maiali 1 PV, ecc.
- (3) - Ogni edificio costruito può dare da 0 a X PV, con X che è il numero stampato dentro un cerchietto a sinistra del nome sulla tessera. Da notare che alcuni edifici hanno un valore su un lato ed uno superiore sull'altro: per esempio lo "Stabbio" vale 1 PV, ma se viene trasformato in "Stalla" (pagando 5 Legni o 5 Pietre) il suo valore sale a 4 PV.
- (4) – Ogni tessera "Estensione vale 4 PV, ma solo se è stata completamente utilizzata (con recinti e/o edifici)



Foto 10 - Ecco come appare la postazione di un giocatore a fine partita.

Nella foto qui sopra vedete un esempio di come potrebbe apparire una fattoria al termine della partita: riuscite già a calcolare il punteggio del giocatore?

Qualche considerazione e suggerimento

Sul “come” giocare una partita ad **Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole** ognuno ha le sue idee e le sue strategie, quindi non ci resta che fare insieme qualche considerazione di carattere generale.

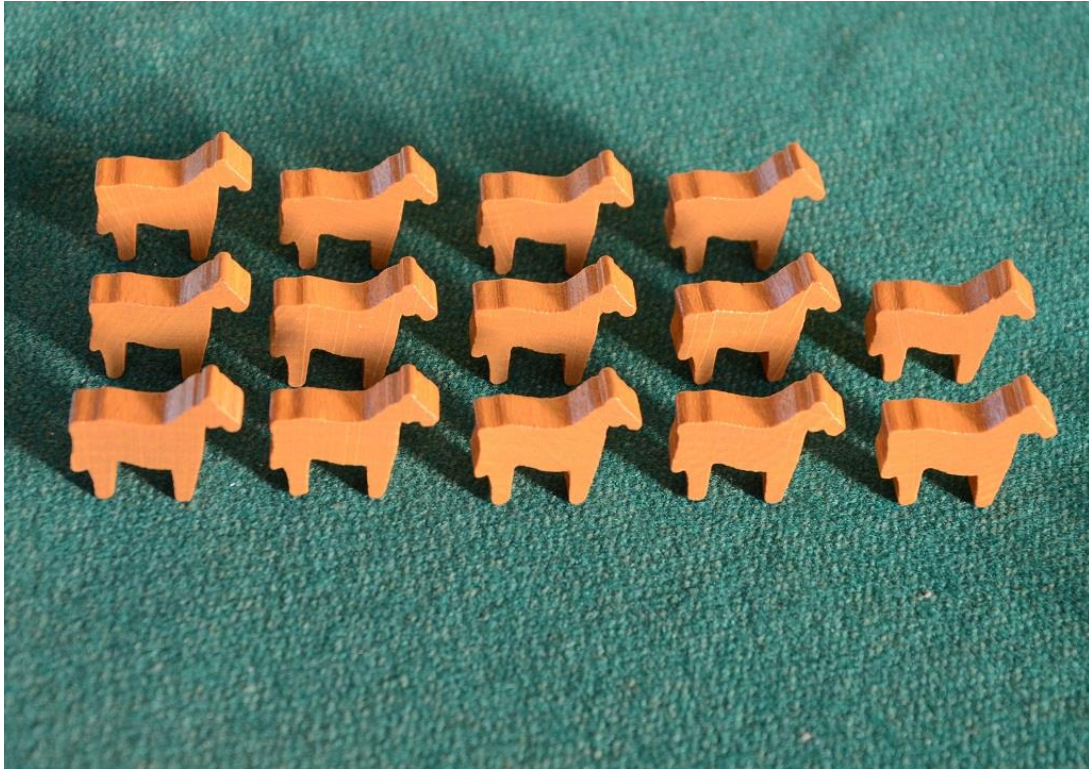


Foto 11 – Ed ecco un bel branco di cavalli...

Noi generalmente preferiamo concentrarci inizialmente sulla raccolta di pietre, legname e canne per poi costruire appena possibile un paio di Stabbi e rimanere con abbastanza legno da pagare almeno 6 staccionate (riguardate sulla Foto 10 la posizione dello Stabbio in alto e della Stalla aperta in basso e capirete perché): così otterremo rapidamente un paio di pascoli che cercheremo subito dopo di completare con un Fienile (casette gialle).



Foto 12 – I segnalini legno, pietra e canna hanno subito una bella trasformazione in questa edizione (nella vecchia erano dei semplici dischetti di legno colorato).

A questo punto è bene spostare l'attenzione sugli animali e cercare di acquistarne rapidamente una coppia per tipo, in modo da approfittare delle “nascite” di fine turno. La soglia minima per fare PV bonus è di 8 pecore, 7 maiali, 6 mucche e 5 cavalli, quindi se pensate di non arrivarci in qualcuna di queste quattro categorie è inutile insistere, meglio concentrarsi sulle altre (ma provate ugualmente a raccogliete un minimo di 4 animali per tipo, se vi capita l'occasione, per non pagare penalità).

Nei primi due turni di gioco la casella del tabellone che offre 1 legno, 1 pietra 1 canna è molto interessante perché da sola vi permette di avere rapidamente tutti i materiali necessari a comprare uno Stabbio, quindi usatela se ognuna delle caselle “risorsa” più interessanti (quelle con i 3 legni o 2 pietre) è stata già occupata. Poi, man mano che la partita avanza, essa diventerà sempre meno importante.



Foto 13 – E naturalmente anche i Contadini sono stati abbelliti, abbandonando i dischetti rossi e blu del gioco originale. Eccoli qui tutti pimpanti.

La casella che offre una staccionata ed una tessera “Estensione della fattoria” è da utilizzare almeno un paio di volte nella partita, per assicurarsi un minimo di 2 estensioni (inoltre le due staccionate extra non fanno mai male ...): se poi siete primi di mano e si sono accumulate sulla casella due o più staccionate (nessuno l’ha usata nel turno precedente) precipitatevi ad occuparla perché spesso una staccionata di più può fare la differenza a fine partita per riempire un’estensione.

Prima di passare ai commenti vediamo se avete fatto bene in conti della Foto 10 (credevate ce ne fossimo dimenticati, vero?):

- 33 PV per gli animali (13 pecore, 8 maiali, 7 bovini e 5 cavalli);
- 6 PV di bonus (3 PV le pecore, 1 PV per maiali, mucche e cavalli, spero siate stati attenti quando spiegavo il punto (2) dei bonus...);
- 4 PV per gli edifici (1 PV per ognuno dei 2 “stabbi” e 2 PV per la “stalla aperta”, e chi non ci crede vada a rivedersi la Foto 5);
- 8 PV per le due “estensioni” completamente utilizzate

Per un totale di 51 PV: chi di voi aveva indovinato?

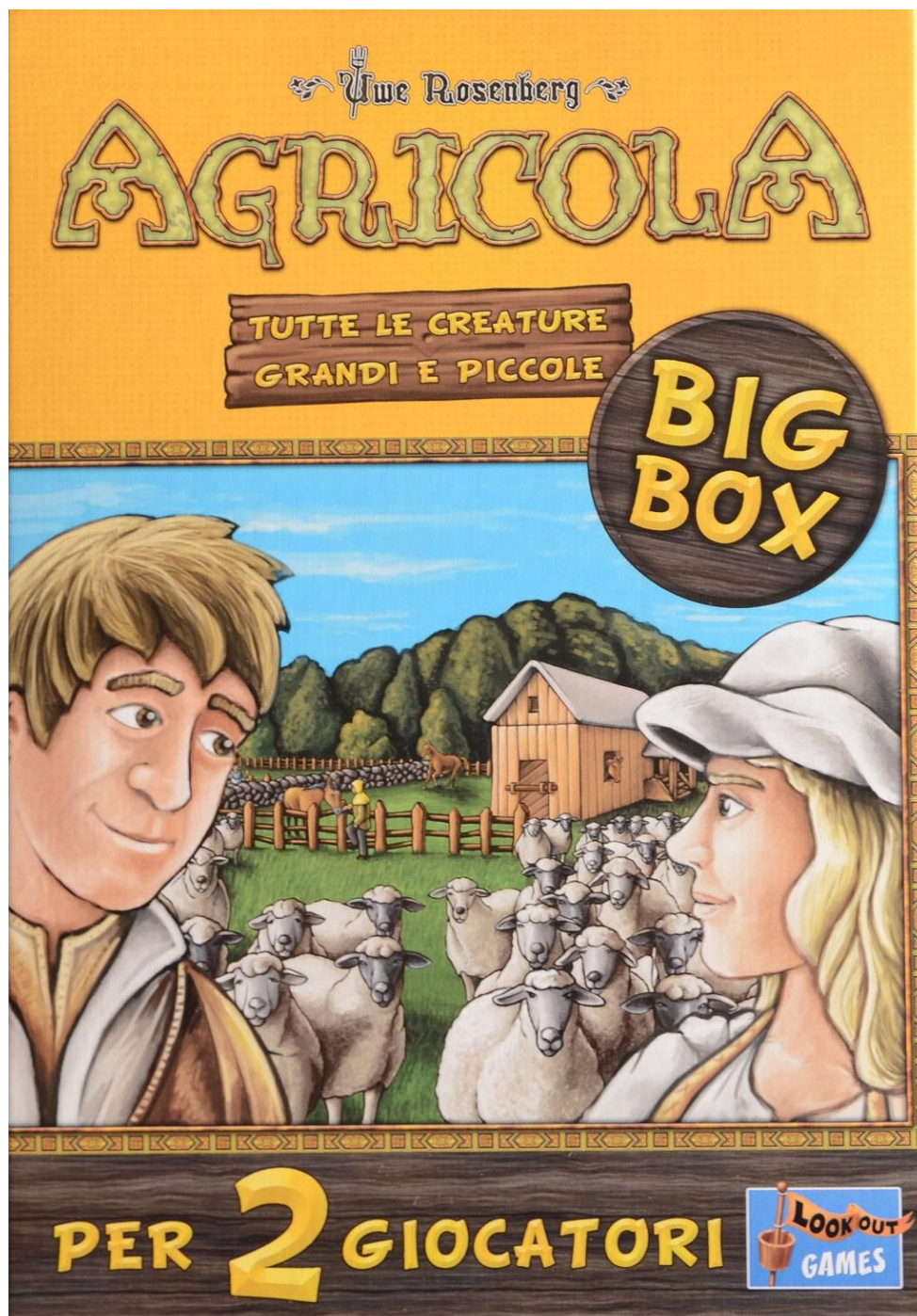


Foto 14 – La scatola del gioco.

Commento finale

La domanda che molti di voi si starà ponendo a questo punto è se chi possiede la versione originale dovrebbe essere interessato ad acquistare anche questo **Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole – Big Box**: parlando sinceramente, e considerando che le regole del gioco sono rimaste invariate, vi diciamo che se già possedete anche le due espansioni (quelle con gli edifici speciali) allora non vale la pena di comprare un... doppione, visto che l'unica differenza sono i meeples dei contadini e dei materiali (gli animali erano già così).

Se invece avete solo la scatola originale, al vostro posto un serio pensierino a comprare pure il Big Box io lo farei: gli edifici speciali infatti possono variare molto il gioco standard ed averne tanti a

disposizione, da pescare a caso dal mucchio, significa moltiplicare il numero delle partite “diverse” che potrete fare.

Chi scrive ha già giocato, più o meno, un centinaio di partite di **Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole**, soprattutto perché usa questo gioco molto spesso con amici e familiari per impegnare mezz'oretta in attesa che arrivino gli altri (per una partita più impegnativa) o per giocare con i ragazzi (ed ora con i nipoti) dopo cena o in qualche pomeriggio di maggior calma. E nessuno ha mai rifiutato di riprendere in mano il gioco, se adeguatamente sfidato...

*"Si ringrazia la ditta **Asmodée Italia** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*