

VILLAGE BIG BOX

Scene di vita ordinaria in un piccolo villaggio



Introduzione

Nel 2011 venne pubblicato il gioco [Village](#), di Inka e Markus Brand, che incontrò un buon favore del pubblico, e questo spinse l'editore a realizzare due espansioni: "Locanda" (**Village Inn**) nel 2013 e "Porto" (**Village Port**) nel 2014, oltre ad una serie di piccoli omaggi distribuiti ai giocatori in fiera o come inserto nelle riviste del settore. Nel 2015 venne pubblicato anche "My Village" che, come succede spesso per i titoli di successo, utilizza i dadi per la sua meccanica.

Essendo il gioco ormai esaurito da tempo, Eggertspiele ha fortunatamente deciso di riproporlo, dopo averlo rivisto e corretto, e nel 2023 ecco dunque arrivare anche nel nostro Paese, grazie ad [Asmodée Italia](#), la grande scatola di [Village Big Box](#) di cui ci occuperemo in questa recensione. Dedicato a 1-5 giocatori di 12 anni o più, può impegnare i partecipanti per un tempo variabile da 90 a 150 minuti, in base ai materiali e alle espansioni che si vorranno utilizzare.

Village Big Box contiene infatti il gioco originale e le espansioni Locanda, Porto e Obiettivi di Vita oltre alla nuova variante "Matrimonio" (di cui noi non avevamo ancora sentito parlare) e a una manciata di nuove tessere "Cliente": come ciliegina sulla torta è stato aggiunto anche un capitolo per il Gioco in Solitario (che mancava nell'originale).

Naturalmente chi possiede già **Village** e una o più espansioni si domanderà se valga la pena o meno di acquistare anche questo "scatolone": abbiamo dunque preparato una lista "comparativa" alla fine di questo articolo, ma il nostro parere è sicuramente positivo, per i motivi che capirete leggendo il nostro articolo.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Village Big Box.

La scatola di **Village Big Box** è molto... maggiorata rispetto agli standard odierni, ma è stato necessario progettarela in questo modo per contenere i componenti del gioco originario e quelli di tutte le espansioni. La prima annotazione che viene fatta all'apertura della scatola da quasi tutti i giocatori che hanno provato l'originale è che la scelta artistica della nuova edizione è molto più "essenziale" rispetto ai dettagliati e bucolici disegni di Michael Menzel.

Osservazione giusta, ma questa è immediatamente controbilanciata se si guarda la realizzazione dei nuovi componenti: tabellone "double face" (il territorio di "campagna" del lato A diventa il "mare" sul lato B, porto compreso); plance personali realizzate in cartone multistrato sul quale sono ricavate delle "finestrelle" per segnalini e tessere; il libro delle cronache cittadine che si apre davvero "a libro" e al suo interno ha delle finestrelle per i "defunti"; i segnalini dei familiari (i classici meeples di legno colorato) sono già tutti numerati in serigrafia; ecc.

Sono fornite anche due plance separate per le espansioni "Locanda/Birrificio" e "Matrimonio/Contrabbando", mentre tessere, monete, sacchi di grano, ecc. vengono estratti da quattro grandi fustelle. Quando staccate le tessere fate attenzione a tenere separate quelle del gioco base da tutte quelle "speciali" per le espansioni (chiaramente indicate sulla fustella) in modo da facilitare il setup in ogni configurazione.

I materiali sono tutti di buona qualità e verranno utilizzati senza problemi: per giocare con le espansioni nella vecchia edizione si dovevano coprire parti del tabellone con plance sagomate che non erano il massimo della ... stabilità e aggiungere altre tessere, mentre ora tutto questo non è più necessario.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo da gioco preparato per una partita a quattro: si nota che il tabellone è girato sul lato con il mare (espansione “Porto”) mentre la plancia in primo piano ci dice che si utilizzerà anche l’espansione “Locanda”.

Volendo iniziare una partita a **Village Big Box** bisogna decidere per prima cosa quale lato del tabellone utilizzare e quali espansioni mettere in gioco: confessiamo che noi siamo partiti utilizzandole tutte e quattro nella prima partita, ma poi ci siamo... accontentati di un paio, a rotazione, in quelle successive, per ridurre il tempo del gioco.

A questo punto si tratta di “caricare” i componenti necessari: le tessere del “mercato” si utilizzano con ogni versione; la plancetta “nave” e le tessere forziere, tè e cacao solo con il “Porto”; le carte “Paesano” solo se c’è la “Locanda”; ecc.

I giocatori ricevono una plancia personale (la “Fattoria”) con i primi quattro familiari (marcati con il numero “1”), un segnatempo a forma di clessidra per la ruota della vita e una moneta. Se si gioca

con la “Locanda” si riceve anche una tessera “Birra”, con il “Porto” si aggiunge una plancetta “Nave” e col Matrimonio si ha diritto ad un quinto familiare col numero “1”.



Foto 3 – La postazione di un giocatore all’inizio di una partita con le espansioni “Locanda” e “Porto”. Notare in alto a destra la “Ruota della Vita”. Sulla sinistra della plancia le... future generazioni, con i numeri 2-3-4.

Ognuno tiene in riserva gli altri 7 familiari (numerati da “2” a “4”) e 6 dischetti (se si gioca senza il Porto). Poi si utilizza la carta “Preparazione” giusta (cioè quella che tiene conto delle espansioni utilizzate) per “seminare” ad ogni turno un certo numero di cubetti nelle diverse caselle del tabellone (e delle eventuali plance aggiuntive) tenendo conto che:

- Quelli arancioni e rosa servono soprattutto per “Mestieri” e “Viaggi”;
- Quelli marroni sono per “Chiesa” e “Viaggi”;
- Quelli verdi si utilizzano per il “Mercato” ed il “Municipio”
- I 6 neri (7 se si gioca con il “Matrimonio”) rappresentano invece la “Peste”

Il Gioco

Village Big Box utilizza la meccanica del “piazzamento lavoratori” che questa volta potremmo definire “doppio”, nel senso che i partecipanti eseguiranno delle azioni prelevando i cubetti dalle varie caselle e potranno ottimizzarle utilizzando i loro familiari. La maggior parte delle azioni richiede la spesa di una certa quantità di tempo: nelle note che seguono chiameremo “clessidra”

ogni unità di tempo, e ad essa corrisponde uno spostamento del relativo segnalino sulla “Ruota della Vita” della plancia personale.



Foto 4 – Il tabellone sul lato Porto, con tutte le caselle per le azioni.

Al suo turno ogni giocatore deve prendere un cubetto da una delle caselle (scegliendone il colore fra quelli disponibili), eseguendo poi l'azione relativa:

- Raccogliere Grano: basta avere almeno un familiare nella Fattorie e prendere un cubetto da questa casella per ottenere 2 sacchi di grano (da mettere nella plancia personale);
- Famiglia: con questa azione si porta in gioco (nella Fattoria) un nuovo familiare, seguendo la numerazione 2-3-4;
- Municipio: scegliendo questa azione il giocatore può mettere un familiare nella prima casella del palazzo comunale, pagando due cubetti “verdi” (o una “pergamena”) e 1 clessidra e prendendo il segnalino di “Primo Giocatore” (un anello) per il turno successivo. In alternativa si potrà fare avanzare un familiare già sul posto (pagando sempre cubetti verdi o pergamene e 2-3 clessidre) per ottenere vari bonus: cubetti, tessere “Merce”, Punti Prestigio (PP).
- Mestieri: in quest'area di sono ben 5 caselle ed ognuna permette di eseguire una particolare azione pagando cubetti e clessidre, oppure mandando un familiare nella bottega e pagando solo clessidre: il “Carradore” fa prendere una tessera “Carro”; dallo “Stalliere” si sceglie una tessera “Cavallo” o “Bue”; dal “Fabbro” ci sono gli “Aratri”; nell’“Ufficio” si ottengono le “Pergamene”. Nel Mulino non si possono mettere familiari, ma pagando 2 clessidre e 2 sacchi di grano si ottengono 2 Monete d'oro.



Foto 5 – Le tessere dei “Clienti” che affollano il Mercato.

- Mercato: in questa casella c'è sempre un solo cubetto e chi lo raccoglie fa scattare l'azione Mercato per tutti i giocatori. Ci sono delle tessere “Cliente” (le vedete nella Foto 5 qui sopra) ognuna delle quali richiede un certo tipo di merce (grano, animali, carri, ecc. in varie combinazioni) ed offre in cambio dei PP (numero bianco all'interno di uno scudetto azzurro). Il giocatore che ha fatto scattare l'azione può effettuare un'operazione gratuita, poi, a giro, tutti possono servire un cliente pagando, oltre alle merci, 1 cubo verde e 1 clessidra.
- Pozzo: questa è una casella speciale dove non si preleva nulla ma si “pagano” tris di cubetti dello stesso colore per eseguire una qualsiasi delle altre azioni. Si usa ovviamente quando non ci sono più cubetti nelle caselle desiderate.
- Chiesa: pagando 1 cubetto marrone si può mandare in Seminario uno dei propri familiari (prelevato dalla Fattoria): in pratica si mette il familiare in un sacchetto dove si trovano sempre altri quattro meeples di colore nero (i monaci) e al termine del turno si eseguirà una speciale azione (la “Messa”) per piazzarli su un tracciato che a fine partita darà PP extra.
- Viaggio: sul lato A del Tabellone si vedono la campagna circostante il nostro villaggio e una serie di paesi con cui potremo commerciare: prelevando un cubetto qui sarà possibile mandare uno

o più familiari in quest'area per raggiungere i vari paesi (pagando un carro e dei cubetti) ed ottenere i bonus indicati: a fine partita il numero di villaggi visitati servirà ad aggiungere PP extra al totale dei giocatori.



Foto 6 – Esempio di Carte “Capitano” per l’espansione Porto.

Se abbiamo utilizzato l’espansione “Porto” di **Village Big Box**, al posto della campagna il lato B del tabellone ci mostra il porto del villaggio, il mare ed alcune isole, su ognuna delle quali si potrà lasciare un familiare come guardiano del faro (incassando dei PP), oppure effettuare un commercio (lasciando tessere Merci in cambio di PP) o anche prelevare delle tessere speciali: “Forzieri” (che danno delle monete d’oro), “Balle di Tè” e “Ceste di Cacao”. Per effettuare i nostri viaggi marittimi avremo però bisogno di una nave e di qualcuno che sappia manovrarla: apposite carte rappresentano i “Capitani” da ingaggiare (Foto 6) pagandoli 1-2-3 monete d’oro (più costano e meno si spende poi nei viaggi in mare, come si vede sulla parte bassa delle loro carte).

Alla partenza dal porto si potranno caricare sulla nave fino a tre “tessere” o familiari, mentre al rientro le tessere prese sulle isole potranno essere spostate sulla plancia personale ed incassate (le monete) o vendute al Mercato (Tè e Cacao). Attenzione però: i Capitani utilizzati vengono “scartati” al rientro in porto, quindi è meglio fare un buon programma per ogni viaggio.



Foto 7 – La plancia della Espansione Locanda.

Utilizzando l'espansione "Locanda" dovremo invece affiancare l'apposita plancia (Foto 7) al tabellone: essa aggiunge una nuova casella (arancione) a quelle del gioco base e permette due nuove azioni:

- Birrificio: pagando grano e clessidre (oppure mandando un familiare e pagando solo clessidre) si otterranno due tessere "Birra";
- Locanda: serve ad acquisire delle carte "Personaggio" (nelle tre pile di carte delle tre caselle sotto alla locanda) che daranno ognuna dei bonus specifici.



Foto 8 – Le carte “Personaggio” della espansione Locanda.

Così “l’Abate” (prima carta in alto a sinistra nella foto qui sopra) potrà essere ingaggiato offrendogli... una birra e, in cambio, ci farà spostare un familiare sull’ultima casella del tracciato della Chiesa (che vale 6 PP); il “Fabbro” (in alto a destra) dietro pagamento di una moneta ci darà due aratri; “L’Artista” (in alto al centro) ci costa due birre ma ci permetterà di ottenere a fine partita più PP per i familiari che avremo messo sul libro delle cronache cittadine; ecc.

Con l’espansione “Matrimonio” di **Village Big Box** sarà necessario aggiungere un’altra plancia al setup, affiancando anch’essa al tabellone: Essa ci offre due nuove caselle:

- Contrabbando (arancione in alto): prelevando un cubetto qui si può eseguire una delle azioni stampate alla sua sinistra (tessere “Pane” o “Strumenti”, cubetti, tessere Clienti del Mercato);



Foto 9 – La plancia “Matrimonio”.

- Matrimonio (gialla al centro): questa è forse l'azione più "complessa" di tutto il gioco ma siccome serve a far fidanzare e sposare due familiari di casate diverse... non poteva essere altrimenti, come nella realtà. In una prima fase si metteranno dunque dei familiari sulle caselle a sinistra della plancia (fate finta che sia un sensale dei matrimoni) poi, con l'aiuto di un dado D4 speciale, si accoppieranno i nostri rampolli e si manderanno a lavorare nelle due nuove botteghe del villaggio (il fornaio ed il meccanico, al centro della plancia) ed infine potranno andare ad abitare nelle apposite casette che vedete a destra della plancia, dove tutti... vivranno felici e contenti.

Naturalmente le tessere “Pane” e “Strumenti” ottenute con il sudore della loro fronte si usano per ottenere qualche vantaggio in partita: con una tessera “Strumenti” si raddoppia il bonus dei “Clienti” (al Mercato), mentre con il Pane si può fare avanzare un familiare nel tracciato della Chiesa oppure si può ringiovanire un familiare (per esempio trasformando un “1” in “2”, cosa molto utile se si ha un “vecchio” meeple in un tracciato importante).



Foto 10 – Esempio di carte “Obiettivo”.

Aggiungendo ad una partita di **Village Big Box** le carte “Obiettivo” (una espansione che era apparsa inizialmente con il Porto nel 2014 ma che è stata rivista e corretta, aumentando anche il numero delle carte) è possibile ottenere dei PP extra se si soddisfano le condizioni stampate.

Guardando la foto 10, per esempio, vediamo che la carta in alto a sinistra (Accolito) assegna 8 PP a chi ha un familiare di valore “4” sul tracciato della Chiesa; la carta in basso a destra (Aristocratica) assegna immediatamente 5 PP se si posseggono 7 monete d’oro; la “Locandiera” (in basso a sinistra) regala 8 PP a chi la scopre quando ha 4 Personaggi in mano; ecc.

Una partita a **Village Big Box** può terminare in tre diversi modi:

- (a) – se il Libro delle Cronache” è stato riempito (con i familiari defunti);
- (b) – se il cimitero “Comune” (di fianco alla chiesa) viene completamente occupato;
- (c) – se le tre caselle “sepolto in mare” del tabellone “Porto” sono state occupate.

A questo punto si aggiungono ai PP già acquisiti quelli dovuti al Libro delle Cronache (vedi commenti), alla posizione di tutti i familiari nel tracciato della chiesa e del Municipio, al numero di città visitate (tabellone lato A), quelli delle tessere Cliente acquisite durante le azioni del Mercato e dando 1 PP extra per ogni moneta d’oro rimasta. Chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

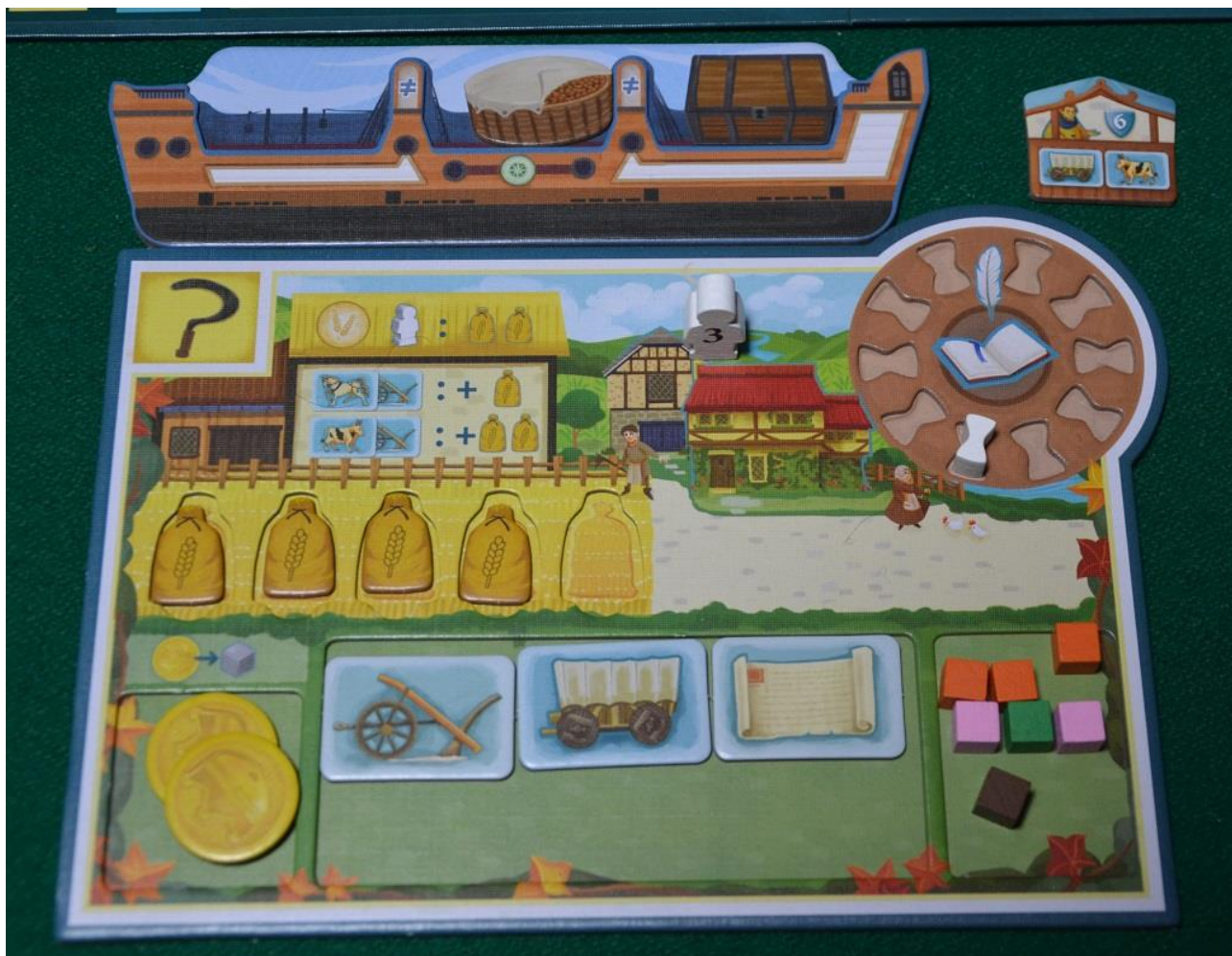


Foto 11 – La plancia personale durante una partita: notare in alto la nave (ancora carica con una cesta di cacao ed un forziere), le merci acquisite (in basso) e la ruota della vita.

Una delle caratteristiche più singolari di Village Big Box è la “Ruota della Vita”: essa è costituita da 10 finestrelle sulla parte in alto a destra della plancia personale ed ogni volta che i giocatori spendono delle “clessidre” il segnalino (anch’esso a forma di clessidra, come si vede nella foto) si sposta di una casella: quando supera la penna bianca uno dei familiari “passa a miglior vita” e, a seconda della posizione che aveva sul tabellone, viene sepolto con tutti gli onori, mettendo il suo segnalino all’interno di una delle finestrelle del grande Libro delle Cronache cittadine, ad imperitura memoria per le future generazioni.

Approfittiamo dell’argomento per dire che se un giocatore è costretto a prelevare un cubetto “nero” (la peste) perde automaticamente due punti vita.



Foto 12 – Il “Libro delle Cronache” a fine partita.

In base al numero di “defunti” che occupano il Libro si otterranno 12 PP (con 5 o più segnalini), 7 PP (con 4 segnalini) o 4 PP (con soli 3 segnalini). Ricordate dunque di prestare molta attenzione a chi farete “defungere” e da quale luogo, perché ogni riga del Libro è relativa ad una delle caselle “Azione” e se la riga è finita chi muore in quella casella andrà al Cimitero Comune senza darvi alcun vantaggio.

In base a quanto appena scritto è bene ricordare che se volete fare PP extra a fine partita è bene mandare al Seminario, in Municipio o in Viaggio dei familiari che non rischino di morire, altrimenti rimarrete a bocca asciutta: utilizzate quindi gli “1” per i vari mestieri e cercate di aggiungere il prima possibile alla vostra fattoria un paio di familiari di valore “2” (li ottenete con azione “Famiglia”) per piazzarli il prima possibile su Chiesa e Municipio.

Fate di tutto per avere sempre 1-2 monete e 2-4 sacchi di grano in fattoria per poterli utilizzare a fine turno quando verrà eseguita la “Messa”: in questa fase infatti verranno estratti a sorte 4 meeples dal sacchetto nero e se vorrete evitare che i vostri non escano (ricordate? ci sono anche 4 monaci neri all’interno) potrete pagare 1 moneta per estrarre a mano un vostro familiare e metterlo sulla prima casella del tracciato della Chiesa. Per avanzare nelle caselle successive sarà necessario effettuare delle “offerte” in grano (2-4 tessere) al convento.



Foto 13 – La plancia per il gioco in solitario.

Come avevamo anticipato il regolamento di **Village Big Box** prevede anche alcune pagine di regole per il gioco in solitario, e avrete “Carla” come avversario. Per questa modalità si utilizzano alcuni componenti specifici, fra cui la plancia che vedete nella foto 13 qui sopra, due speciali carte (“panorama della messa” e “panorama delle nozze”), 6 tessere trapezoidali “Fato”, tre dischetti e un meeple rosa. Si applicano tutte le regole del gioco base (nella modalità due giocatori) con alcune modifiche: la più importante è l’utilizzo dell’apposita plancia come promemoria delle azioni (i cilindretti copriranno quelle non presenti se si gioca senza espansioni o solo con alcune di esse) e su di essa verranno anche posizionate le tessere “Fato”.

In generale ogni volta che preleveremo un cubetto Carla ci “copierà” prendendone uno dello stesso colore (da quella casella, se ce ne sono, o dalla successiva, in senso orario, come indicato dalla plancia) e piazzandoli sulle “finestrelle” della plancia accanto al simbolo della casella utilizzata (Carla non esegue le azioni). Al termine della partita una tabella vi dice come siete andati: con 0-39 punti il vostro sarà un livello da “Apprendista”, ma con 80 o più sarete un abitante “da leggenda” per il vostro villaggio



Foto 14 – La scatola di Village Big Box.

Commento finale

A noi il “vecchio” Village era piaciuto molto fin dalla sua prima uscita ed avevamo quindi acquistato anche le due espansioni che però non avevamo mai sfruttate a fondo (specialmente quelle del “Porto”) per la poca praticità: tutte quelle “sovrapposizioni” di tessere e plance di varie forme davano fastidio perché si spostavano in continuazione e ci avevano un po’ indispettiti.

Con **Village Big Box** il problema è stato brillantemente risolto sfruttando entrambe le facce del tabellone ed aggiungendo due plance separate da affiancare. Le nuove plance Fattoria ed il Libro delle Cronache ci sono davvero piaciuti: questa nuova “tecnica” del cartone multistrato con finestrelle (per posizionare in maniera stabile i vari segnalini) è sempre più sfruttata ed effettivamente aggiunge quel “tocco in più” che caratterizza le migliori produzioni.

Quindi il nostro commento è più che positivo e crediamo che avere riunito in un’unica scatola il gioco base e tutte le espansioni sia stata davvero una buona idea, non solo per chi aveva solo la scatola di base, ma anche per tutti i nuovi giocatori che non avevano potuto provare prima questo ottimo gioco.

Come facciamo spesso, anche per **Village Big Box** abbiamo realizzato delle tabelle riassuntive (sempre in italiano) che possono essere di aiuto a chi il gioco lo conosce già e desidera un promemoria sia durante la spiegazione agli amici che come riferimento durante la partita per eventuali domande o chiarimenti. Lo potete [scaricare qui](#).

Troverete qui sotto la tabella comparativa fra gioco base e nuova edizione che vi avevamo annunciato e che speriamo possa essere utile a chi possiede il vecchio gioco per decidere se prendere o meno la nuova edizione.

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

COMPARAZIONE FRA IL NUOVO “VILLAGE BIG BOX” E LA VECCHIA EDIZIONE (ESPANSIONI INCLUSE)

Avendo già in casa la vecchia scatola di Village e le due espansioni maggiori ci siamo chiesti anche noi cosa fosse cambiato nella nuova edizione Big Box, per cui abbiamo sgombrato il tavolo da ping pong ed abbiamo steso tutti i componenti delle due versioni per ottenere la seguente lista:

- (1) – Scatola: ovviamente la nuova (315x430x97 mm) è assai più grande della vecchia (297x297x70 mm) che comunque poteva tranquillamente contenere tutti i materiali delle espansioni. Notiamo che il disegno vecchio era molto più “romantico” (con i due giovani abbracciati in primo piano) del nuovo, che però doveva includere le diverse espansioni per giustificare il nome “Big Box”;
- (2) – Tabellone: Il vecchio (570x570 mm) aveva un disegno piuttosto “bucolico” e la pista “Kramer” (quella del punteggio) tutt’intorno, mentre il nuovo (528x600 mm) è a “double face” e con un disegno più stilizzato: sul lato A vediamo il villaggio tradizionale e le campagne circostanti, mentre sul lato B la campagna è sostituita dal mare. Nel gioco originale servivano dunque dei pezzi extra da de-fustellare e sovrapporre al disegno di base, mentre nel Big Box si aggiunge, se necessario, una plancia per Locanda e Matrimonio. La pista del punteggio infine è stata spostata su un lato del tabellone;
- (3) – Libro delle Cronache: nel vecchio gioco era inglobato sul tabellone, salvo aggiungere in seguito (con le espansioni) una plancia esterna. Nel Big Box abbiamo un vero e proprio “libro” (che chiudendosi mostra persino un “dorso” di colore diverso) ricavato da cartone multistrato con una serie di inserti in cui posare i segnalini “familiare estinto”. Una idea grafica molto ben riuscita;
- (4) – Plance dei giocatori: anche in questo caso la nuova edizione è molto migliorata rispetto alla vecchia: quest’ultima aveva infatti delle plance quadrate (132x132 mm) sulla quali si muoveva un dischetto per il passaggio del “tempo”. La nuova plancia è molto più grande (145x210 mm) ed è realizzata con cartone multistrato sul quale sono state ricavate delle finestre;

- (5) – Preparazione: il vecchio gioco (e le espansioni) utilizzavano delle tessere (67x85mm), mentre in Big Box si usano delle carte dal design completamente nuovo;
- (6) – Familiari: erano 44 nel gioco base (giallo, rosso, blu e bianco) a cui si aggiunsero gli 11 grigi dell'espansione Locanda. Su tutti (e sui 4 monaci neri) si doveva aggiungere un adesivo trasparente con i diversi numeri. Nella edizione Big Box sono sempre 55 ma i numeri sono già serigrafati su tutti i segnalini;
- (7) – Merci: il gioco base aveva 8 tessere (26x38 mm) per tipo (pergamena, cavallo, bue, aratro e carro) alle quali si aggiungevano le 12 “Birre” dell'espansione Locanda, mentre il gioco ha 12 tessere (25x37 mm) degli stessi tipi e 15 “Birra”;
- (8) – Monete: erano 15 (più 6 dall'espansione Locanda) ed ora sono 25;
- (9) – Sacchetti di Grano: erano 20 (più 5 da Locanda) e sono rimasti 25;
- (10) – Cubetti “Influenza”: erano 72 nel base (18 per colore) a cui si aggiungevano i 20 di Locanda (5 per colore) e i 12 del Porto (3 per colore). In Big Box sono diventati 132 (33 per verde, arancio, rosa e marrone);
- (11) – Monaci e Peste: invariati
- (12) – Tessere Mercato: erano 24 (22x22 mm) più 4 da Locanda e 4 uscite come Goodies. Ora sono 45, a forma di casetta (32x32 mm) di cui 4 per Locanda, 5 per Matrimonio e 12 da varie “promo”;
- (13) – Carte Paesano: erano 30 (56x87 mm) più 4 per il Porto. Sono rimaste 30 (56x87 mm) con immagini più stilizzate, più 4 per il Porto e 3 per il Matrimonio;
- (14) – Carte Capitano: erano 15 (56x87 mm) nell'espansione Porto e restano le stesse;
- (15) – Carte Obiettivo: erano 9 “Oro” 8 “Argento” (espansione Porto) e diventano 10 “Oro” e 9 “Argento”;
- (16) – Primo Giocatore: era una tessera 29x56 mm (con i due innamorati) ed ora un gettone (26 mm) con una colomba;
- (17) – Prossimo Giocatore (Anello): era e resta un gettone (26 mm);
- (18) – Navi (Espansione Porto): erano 5 tessere (60x154 mm) di vascelli visto dall'alto: ora sono visti di fianco e realizzati in cartone multistrato con finestre in alto (50x178 mm);
- (19) - Tessere varie (espansione Porto): c'erano 6 forzieri, 6 Balle di tè e 6 ceste di cacao e restano invariate nella edizione Big Box, con piccole variazioni delle dimensioni;
- (20) – Espansione Matrimonio: aggiunge 16 tessere quadrate (23x23 mm) per gli “Strumenti”, 16 per il “Pane”, 1 plancia “Matrimonio” (190x250 mm), 3 familiari di colore “Rosa” e 1 dado D4 (18 mm);
- (21) – Versione “In Solitario”: aggiunge una plancia (128x128 mm) di cartone multistrato con finestrelle, 6 tessere trapezoidali “Fato” e 3 dischetti Marcatore” di legno naturale (10 mm)

Dal punto di vista delle Regole ecco alcune note:

R1 – Nel setup sono stati aggiunte dei “premi” per il secondo, terzo, quarto e quinto giocatore di turno;

R2 – Ci sono ora 5 nuove pagine di regole per il gioco “In Solitario”;

R3 – Nella versione “Locanda” è cambiato il setup (si usa la nuova plancia extra tabellone) ed il disegno sulle carte è cambiato: un calamaio vuoto (invece di un boccale di birra vuoto) per quelle che valgono solo a fine partita, e un calamaio pieno (era un boccale di birra) per le altre. L’elenco delle carte e dei loro effetti ora è stampato su un pieghevole a parte;

R4 – Nella versione ”Porto” si usa il lato B del tabellone e senza plance addizionali;

R5 – La versione “Matrimonio” è tutta nuova (5 pagine extra);

R6 - Il pieghevole allegato illustra anche 12 tessere “Mercato” e 1 tessera forziere nuovi (Erano dei “promo”).