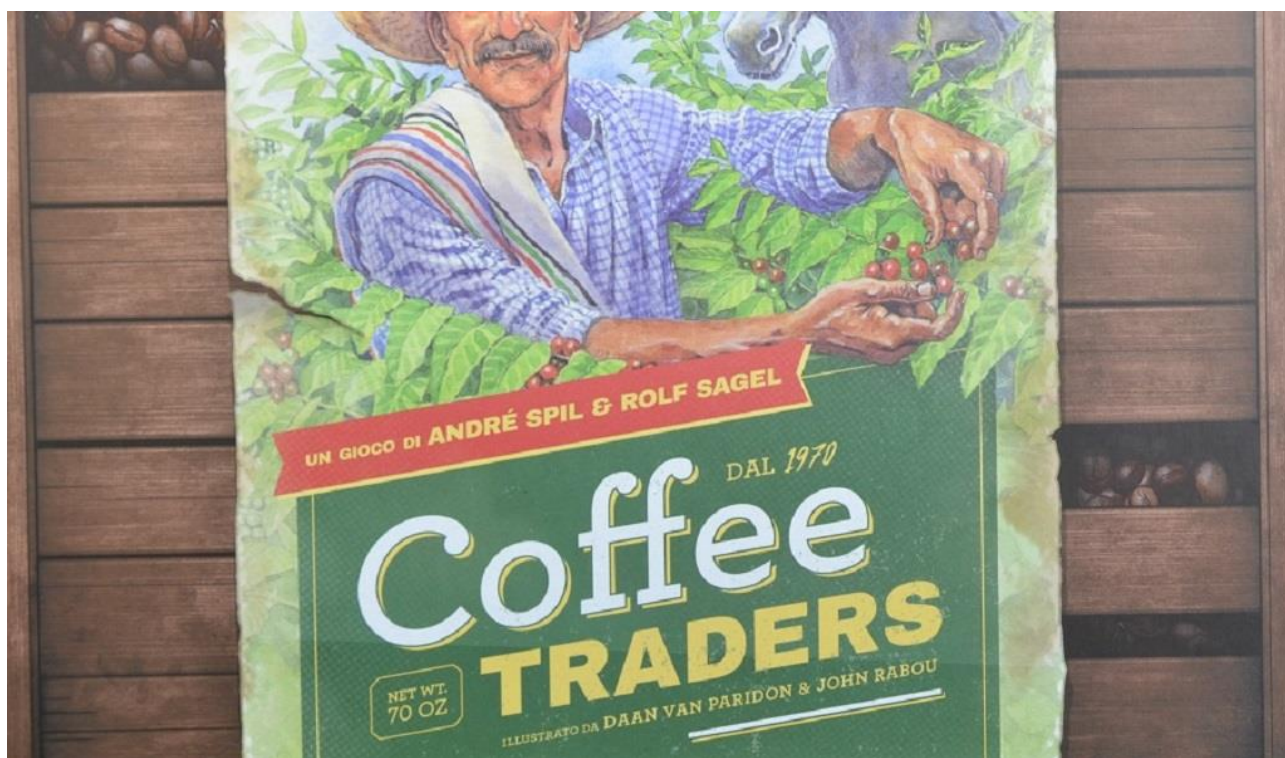


# COFFEE TRADERS

## Il “Manuale” per il commercio equo-solidale del caffè



## Introduzione

Nei nostri ...anta anni di attività ludiche abbiamo incontrato sempre più spesso giochi con regole non facili da comprendere (al punto, in qualche caso, da non invitare a procedere oltre) che si rivelano poi titoli di grande interesse e giocabilità e [Coffee Traders](#) è uno di questi: edito da Capstone Games e distribuito in Italia da [Giochix.it](#) (con traduzione integrale nella nostra lingua) è stato pensato per 2-5 giocatori esperti (da 14 anni in su), dura dai 120 ai 180 minuti (a seconda del numero dei partecipanti) e la grande scatola in cui viene venduto contiene davvero un sacco di roba.

Preparatevi però ad un inizio molto lento, per assimilare bene le regole, e solo dopo un paio di turni di prova avrete sicuramente compreso come funziona la meccanica e potrete... ripartire da zero per rimediare a tutti gli errori e le omissioni della prima prova. E vedrete che il gioco vi piacerà molto, come è successo a noi e ai nostri gruppi di test.

Una volta padroneggiate le regole potreste anche trovare utili le schede “sommario” che abbiamo preparato e usato soprattutto per spiegare il gioco ai nostri tavoli di prova con partecipanti alla prima partita, a cui abbiamo aggiunto qualche consiglio sul come (e il dove) ottenere le diverse risorse del gioco. Le troverete alla fine dell’articolo.

# Unboxing



Foto 1 – I Componenti di Coffee Traders.

La prima cosa che ci ha colpiti aprendo la scatola di **Coffee Traders** è la sua realizzazione grafica: l'esterno sembra una casetta di legno piena di caffè (come si vede da tre buchi nelle stecche) imballata con una fascia di carta. Sul retro del coperchio ritroviamo le stesse stecche di legno, viste dall'interno, con gli stessi "buchi" che mostrano la luce esterna: un piccolo "tocco di classe" che predispone subito al meglio i giocatori.

All'interno troviamo poi una miriade di componenti: centinaia di segnalini e cubetti di legno colorato (alcuni dei quali, da usare per installare le "piantagioni", sono serigrafati), decine di chicchi di caffè di plastica colorata, un sacchetto di monete di metallo cromato, tre fustelle con le tessere, cinque plance per i giocatori a forma di "libro mastro" che, aperte, misurano ben 200x550 mm.



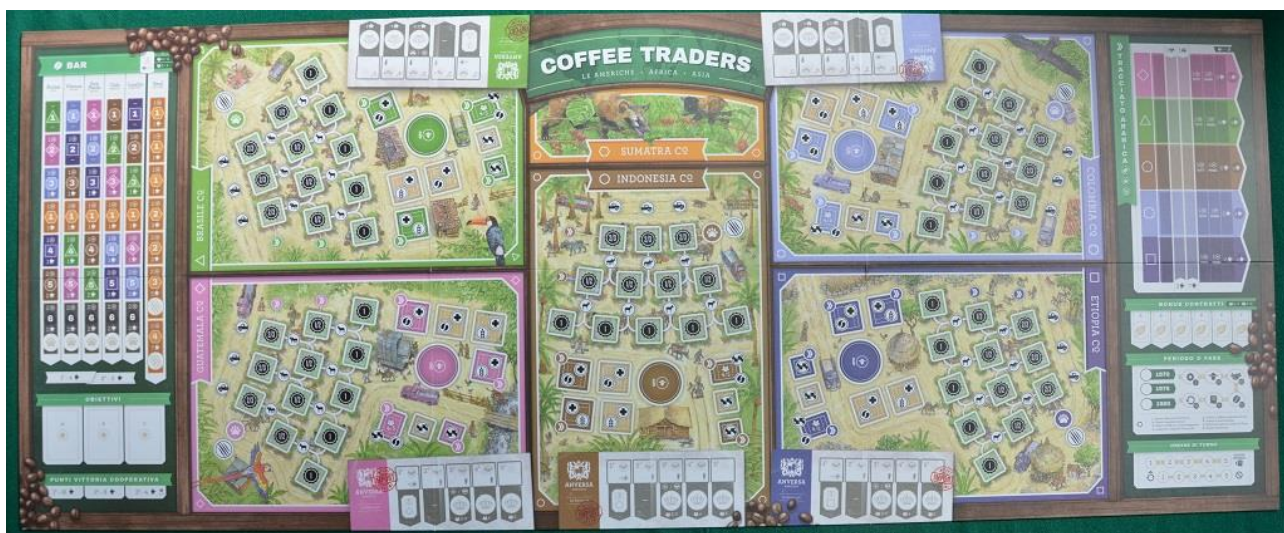


Foto 2 – Il Tabellone.

Poi, celato sul fondo, scopriamo il tabellone che, una volta aperto, misura ben 455x1150 mm e ci ha costretti, per la nostra prima partita, a spostarci sul tavolo più grande della casa. A differenza di altri giochi, qui gli autori hanno utilizzato al massimo sia le plance personali che il tabellone, in modo che tutte le azioni e tutti i punteggi fossero sempre chiari e sott'occhio per tutti.

Delle plance parleremo più avanti mentre occorre spendere qualche parola per il tabellone; come vedete nella foto esso è diviso in 10 aree: 6 di esse, al centro, corrispondono ad altrettante nazioni produttrici di caffè (Guatemala, Brasile, Indonesia, Colombia, Etiopia e Sumatra), mentre le altre sono dedicate, da sinistra a destra, alla distribuzione del caffè ai bar, come display per tre tessere “obiettivo”, ai tracciati dell’Arabica”, al deposito dei gettoni “Bonus”, alla sequenza e all’ordine del turno.



Foto 3 – Qui vediamo il tracciato “Arabica” (a sinistra), i gettoni Bonus (foglie colorate), la tabella



dei turni (con i due cilindretti beige) ed il doppio tracciato per l'ordine del turno (sulla destra) prima di una partita a tre giocatori).

L'impressione che abbiamo avuto esaminando i componenti è di grande... soddisfazione: i grafici dell'editore hanno fatto davvero un lavoro grandioso. Degno di nota è anche il fatto che per chi ha problemi nel distinguere i colori sono stati aggiunti anche dei simboli che permettano a tutti di riconoscere immediatamente i vari componenti stampati (un triangolo per il verde, un cerchio per l'arancione, ecc.)

## Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Il tavolo pronto per una partita con 3 giocatori.

Farvi l'elenco di tutte le operazioni necessarie a preparare il tavolo di **Coffee Traders** è fuori dallo scopo in questa chiacchierata, per cui ci limitiamo a mostrarvi una foto, dicendovi che ognuno deve riempire la plancia personale con i suoi segnalini, aggiungendo 6 tessere "Contratto" e i cubetti che rappresentano la quantità di caffè contenuta inizialmente nei nostri magazzini. Alcune piantagioni di "Livello 1" (tre quadrati di legno colorato che non trovano posto sulla plancia personale) saranno posizionate direttamente sul tabellone, seguendo le istruzioni dei contratti.

La plancia personale deve essere “caricata” adeguatamente con le piantagioni da spostare poi sul territorio, gli edifici (fattorie, magazzini, stabilimenti, tende per la vendita equo-solidale e ospedale), le risorse disponibili (un asino, tre monete, quattro commercianti/costruttori ed un po’ di caffè, sotto forma di cubetti colorati sui tracciati dei sei diversi tipi di caffè) e quelle di riserva (altre 3 monete ed un commerciante/costruttore).



Foto 5 – La plancia personale ad inizio partita.

Completano il tutto due “Lavoratori” (dei meeples più piccoli dei Commercianti, tutti di colore beige) e i segnalini “Azione” (dei micro ingranaggi): tre di colore nero, a cui se ne aggiunge un quarto colorato se si gioca in quattro.

Una partita a **Coffee Traders** dura tre turni (i tre quinquenni del 1970, 1975 e 1980) ed ogni turno si divide in 6 fasi. I giocatori rappresentano delle imprese commerciali del porto di Anversa (in Belgio) il cui compito è quello di creare ed aiutare delle cooperative di coltivatori nei diversi Paesi sopra elencati per poi importare e vendere il caffè prodotto.





Foto 6 – Alcune tessere “contratto” prese a caso dal mucchio prima di una partita con “tre” giocatori.

Prima di iniziare vengono anche distribuite casualmente ai giocatori sei tessere “Contratto” (contrassegnate da una lettera: A-B-C-D-E-F): le ultime due (E ed F) hanno anche un piccolo numero e devono essere accoppiate fra loro (chi riceve la E3, per esempio, deve cercare la tessera F3 e metterla nella sua plancia). Questo perché, evidentemente, esse sono state opportunamente “calibrate” dagli autori.

## Il Gioco

Deciso casualmente l’ordine dei giocatori per il primo turno, **Coffee Traders** inizia subito con la:

### Fase 1: LAVORO

In ordine di turno e “a giro” i giocatori utilizzano i loro segnalini “Azione” per eseguire una delle seguenti azioni:

(A) Aggiungere una piantagione in uno dei Paesi del tabellone: pagando un segnalino si prende la prima tessera piantagione disponibile (quadrati di legno colorato numerati da 1 a 3) e la si posa su una casella libera di una delle cooperative, pagando eventualmente 1-2 monete ma ricevendo in cambio il bonus della casella da cui la piantagione è stata prelevata;

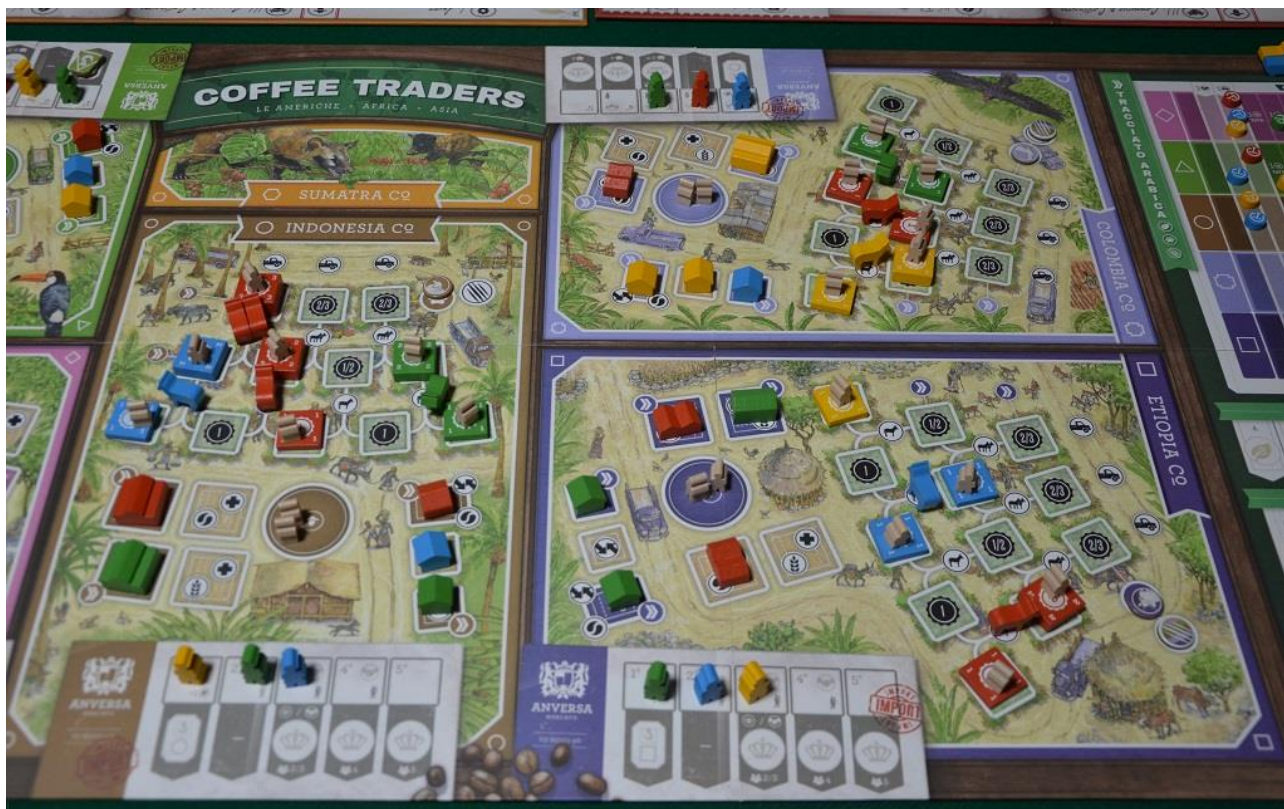


Foto 7 – Le cooperative di tre diversi Paesi: come si vede ognuna di esse si sviluppa in tre livelli (partendo dalla città, ovvero dal cerchio colorato con dei lavoratori) con piantagioni di valore 1, 1/2 e 2/3.

(B) Attivare i lavoratori: pagando un'azione il giocatore prende i lavoratori che si trovano nella città adiacente ad una delle cinque cooperative e li distribuisce su tutte le piantagioni ancora vuote, ricevendo anche un avanzamento sul tracciato "Arabica" se copre piantagioni diverse dalla sua;

(C) Acquistare un asino: pagando 2 azioni si prende un asino dalla propria riserva per metterlo su un sentiero che collega una delle proprie piantagioni di livello "1" ad una di livello "1/2" oppure fra un livello "1/2" ed un livello "2/3" (i numeri indicano semplicemente il tipo di piantagione che può essere collocato su quelle caselle);

(D) Incassare 2 monete o prendere uno "Zibetto" (da spostare nella casella "Sumatra") al costo di un'azione: bisogna scegliere una delle due opzioni. Il perché dello "zibetto" lo spieghiamo più avanti.

Quando tutti i giocatori hanno terminato i segnalini "Azione" si passa alla:

## FASE 2: ASSEGNARE LAVORATORI ALLE PIANTAGIONI

I giocatori iniziano la partita a **Coffee Traders** con 2 lavoratori extra ed in questa fase essi possono essere spostati su una delle piantagioni rimaste senza lavoratori (che altrimenti non produrrebbero nulla). Di nuovo chi mette un lavoratore sulla piantagione di un altro giocatore guadagna un avanzamento sul tracciato dell'Arabica.



### FASE 3: COMMERCIO E COSTRUZIONI

Anche in questo caso sono possibili tre opzioni:

(a) Si può spostare uno dei propri Meeple su un mercato (pagando 2 monete alla banca) facendolo diventare un “Mercante”: servirà ad incassare una certa quantità di caffè dalla cooperativa scelta. Gli altri giocatori possono “seguire”, mettendo uno dei loro mercanti nello stesso mercato del primo (nelle caselle 2-3-4) e senza pagare nulla.



Foto 8 – La cooperativa in Indonesia ci mostra un Mercante verde al primo posto (riquadro in basso) che è stato seguito dal rosso e dal giallo. Notare le due tende per l’equo-commercio a fianco della città.

(b) Si può spostare uno dei propri Meeple al posto di uno degli edifici ancora disponibili sulla plancia personale (pagando di nuovo 2 monete e non, come scritto per errore sul tabellone, 1 sola moneta), posizionando poi l’edificio sulla plancia o sul tabellone. In questo caso si tratterà di un “Costruttore” e gli altri giocatori possono “seguire” effettuando un’azione di costruzione (gratuita) dopo aver pagato un “caffè” al primo giocatore (spostare i cubetti nei relativi tracciati);

(c) In caso di estrema... necessità potreste anche decidere di “licenziare” uno dei Commerciali: in tal caso pagate 2 monete e togliete dal gioco uno dei vostri Meeple, ricevendo in cambio DUE spostamenti sul tracciato “Arabica”.



Quando tutti i giocatori “passano” consecutivamente si passa alla fase successiva:

#### FASE 4: RACCOLTO

Questo è il momento più cruciale di ogni partita a **Coffee Traders** perché i giocatori riceveranno quantità (e tipi) di caffè in base ai loro “investimenti”: infatti ogni piantagione produce una certa quantità di caffè (3 unità se si gioca in due o in tre, 2 unità in quattro o cinque) ed il totale di ogni cooperativa viene distribuito in questo modo:

- (I) 1 caffè ad ogni tenda di commercio equo solidale;
- (II) 1 caffè al primo Mercante di quell’area;
- (III) Il caffè rimanente viene distribuito, uno alla volta e a giro, a tutti i mercanti presenti in quell’area (compreso il primo) fino ad un massimo di cinque “giri” (se c’è abbastanza caffè, naturalmente).



Foto 9 – Esempio di raccolto e distribuzione in due Cooperative.

Facciamo un esempio con l’aiuto della Foto 9 qui sopra: in Brasile si raccoglieranno 16 unità di caffè (una piantagione rossa non è stata completata con i lavoratori e quindi non fornisce nulla) che verranno assegnate come segue:

- Verde: 1 (tenda) + 1 (Primo Mercante) + 4 (distribuzione)
- Blu: 1 (tenda) + 4 (distribuzione)

- Giallo: 1 (tenda) + 4 (distribuzione)

In Guatemala avremo di nuovo 16 unità da dividere, con Giallo e Verde ne otterranno 5 ciascuno mentre il Blu ne andranno 6 (perché ha il primo Mercante).

Dopo aver spostato i cubetti colorati sui diversi tracciati bisogna andare a vedere se ci sono “zibetti” a Sumatra: ognuno di essi assegna infatti 1 caffè Kopi Luwak (cubetto arancione) al suo possessore. Questo tipo di caffè si potrà poi utilizzare come Jolly nella fase successiva oppure si potrà vendere direttamente ai bar.

Tutti gli zibetti ritornano alla riserva dei loro padroni e si passa alla

## **FASE 5: VENDITA DEL CAFFÈ**

I giocatori, agendo sempre a turno (un'azione alla volta), hanno ora tre opzioni:

(1) Soddisfare i contratti: per farlo è necessario pagare il numero (ed il colore) di punti caffè richiesti da ogni contratto (abbassando dunque i relativi cubetti). Si toglie allora la tessera dalla plancia e si incassa quanto indicato nella casella appena liberata: si possono soddisfare più contratti alla volta e si ottengono anche dei Bonus extra (gettoni “Arabica”) in base alle lettere sui contratti.



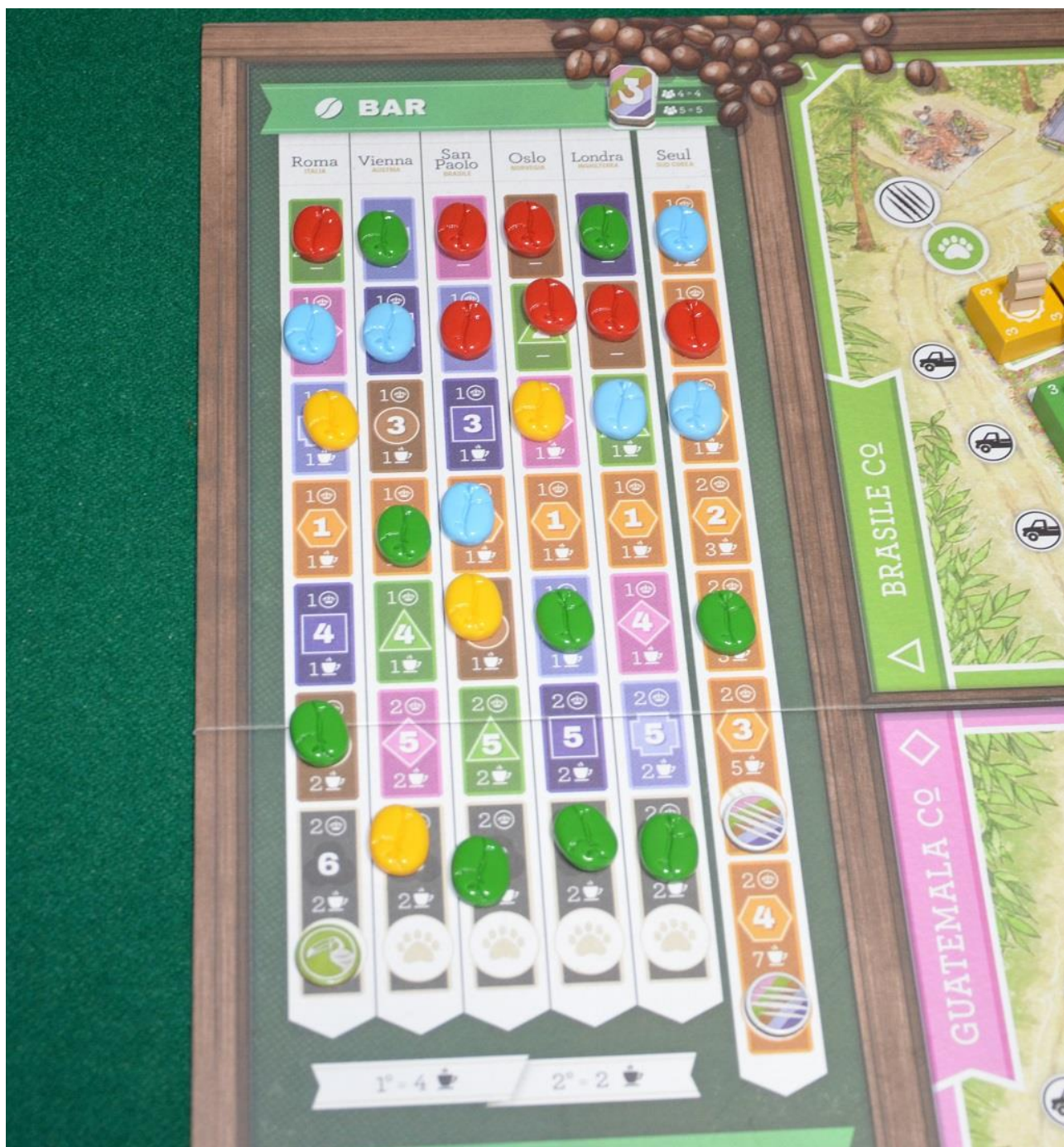


Foto10 – La tabella dei Bar alla fine di una partita a quattro giocatori.

(2) Vendere il caffè direttamente ai Bar: basta scegliere una casella sul relativo tracciato e pagare il caffè del colore e della quantità richiesti (aggiornando come sempre la posizione dei cubetti colorati sulla plancia personale): incassare subito dopo le monete indicate nella casella, da coprire con un segnalino “Chicco di caffè” del proprio colore.

(3) Passare: il giocatore che non può o non vuole utilizzare una parte del suo caffè può decidere di ritirarsi da questa fase e sposta il suo segnalino “turno” sulla seconda riga del tracciato, nella prima casella libera a sinistra. In questo modo si formerà il nuovo ordine per il turno successivo.

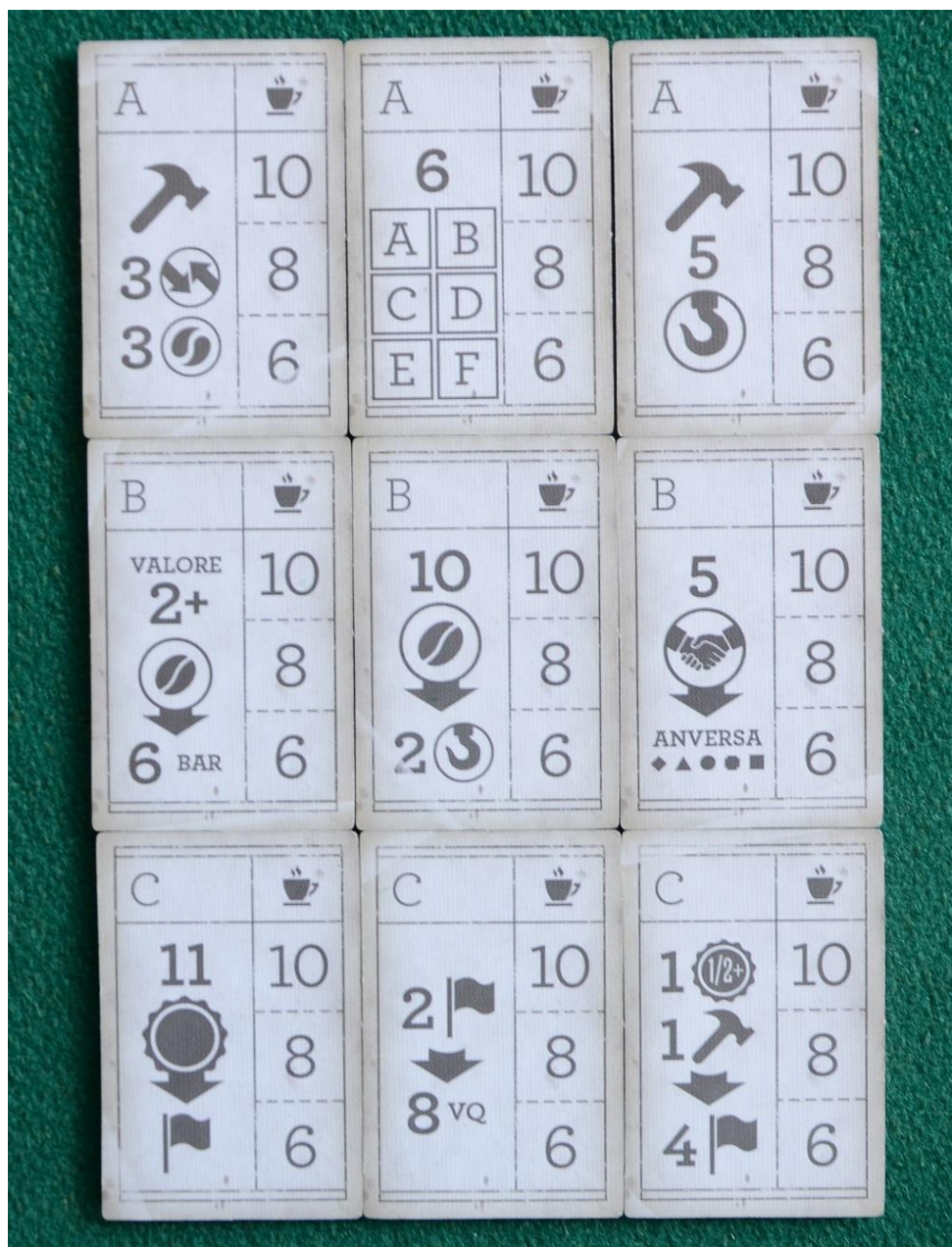


Foto 11 – Tutte le tessere Obiettivo Comune: all’inizio della partita se ne prende una per tipo (A-B-C) esponendole nelle apposite caselle del tabellone.

NOTA: in qualsiasi momento di una partita a **Coffee Traders** se un giocatore raggiunge i requisiti richiesti da una delle tre tessere “obiettivo” (selezionate a caso all’inizio) lo dichiara apertamente e mette uno dei suoi chicchi nella casella di valore più alto ancora disponibile per incassare, alla fine, 10-8-6 PV.

Al termine del terzo turno il gioco finisce e si conteggiano i Punti Vittoria (PV) tenendo conto di quelli guadagnati vendendo ai Bar, degli obiettivi raggiunti, del numero di edifici e piantagioni installati in ogni cooperativa, della posizione raggiunta dai propri segnalini sul tracciato “Arabica”, delle caselle scoperte sulla propria plancia.

Non ci sembra opportuno entrare in maggiori dettagli su questo punto, ma nei commenti faremo qualche accenno a quei tracciati che non abbiamo approfondito nella descrizione.



## Qualche considerazione e suggerimento

**Coffee Traders** è un titolo oggettivamente complesso, nel suo insieme, ma una volta che i giocatori hanno capito quali sono gli obiettivi del gioco ed hanno preso confidenza con le diverse sfaccettature della meccanica la strada diventa una discesa e non resta che programmare al meglio le proprie azioni secondo la “strategia” decisa per quella partita: vi sconsigliamo dunque di cambiare “rotta” in corso d’opera e prima di partire pensate bene a cosa volete sperimentare, poi tirate dritto per la vostra strada.



Foto 12 – Il tavolo al termine di una partita con quattro giocatori.

Per vincere bisogna fare dei PV, ma ci sono tanti modi per collezionarli: per ottenerne un buon numero, per esempio, è necessario avere la “maggioranza” (di piantagioni ed edifici) nelle cooperative delle cinque nazioni considerate. Dunque prendetene in considerazione almeno tre (trascurando magari la nazione in cui inizialmente non avete nulla) e concentrate lì non solo le piantagioni di maggior pregio (Livello 2 e 3), ma anche un buon numero di edifici: a fine partita ognuno di essi vale 1 Punto Costruzione (PC), ma gli ospedali valgono doppio e chi ottiene il totale di PC più alto riceve 16 PV (8-4 PV al secondo e al terzo). Basterebbero quindi due maggioranze e un secondo e terzo posto per mettere da parte 44 PV.

Un altro modo per ottenere PV è avanzare sui tracciati “Arabica” in modo da superare con TUTTI i vostri marcatori (uno per Cooperativa) almeno la terza colonna: in questo modo si guadagnano 10 PV (6+4). Se possibile cercate però di raggiungere la sesta o la settima con almeno un paio di marcatori per ottenere 6 e 4 PV da ciascuna riga (ed eventualmente anche un paio di asini gratis). Giocando bene si possono fare anche qui 30-40 PV.



Foto 13 – Il tracciato “Arabica” nella seconda parte di una partita.

Durante la partita a **Coffee Traders** tenete sempre d’occhio gli “Obiettivi” comuni: spesso non è complicato soddisfarne almeno un paio e ognuno di essi vale 10-8-6 PV per i primi tre che lo soddisfano, quindi anche qui potreste contare su 16-18 punti.

Poi c’è il discorso dei Bar: come abbiamo visto chi posa dei “chicchi di caffè” in queste caselle riceve delle monete, ma a fine partita si conteggiano anche i PV stampati in ognuna delle caselle occupate (0-1-2 PV, con valori ancora più alti per la colonna arancione). Inoltre chi ha la maggioranza in ogni colonna riceve 4 PV supplementari (2 al secondo classificato). Potreste quindi accumulare anche qui un’altra ventina di punti.

In linea di massima è consigliabile puntare a raccogliere il maggior numero di asinelli fin dall’inizio (pagando ogni tanto 2 azioni nella Fase 1, oppure con le tessere piantagione A1 e C2, o anche realizzando i contratti A e B, senza contare quelli che si ottengono per primi nella colonna 5 dell’“Arabica”): in questo modo potreste costruire rapidamente le piantagioni “2” e “3” in un paio di cooperative, distribuendo più caffè, da una parte, ma mettendo un piede avanti per la futura maggioranza.



Infine ricordate che i vostri “Mercanti” sono quelli che vi faranno ottenere la quantità (e il tipo) di caffè necessari a risolvere i contratti e rifornire i bar: prima di piazzarli (nella fase di Commercio) guardate non solo quali sono le nazioni che distribuiranno più caffè (in base al numero di piantagioni attive) ma anche quelle che più vi servono a soddisfare i contratti e cercate di mettere PER PRIMI in quel posto uno dei vostri meeple.

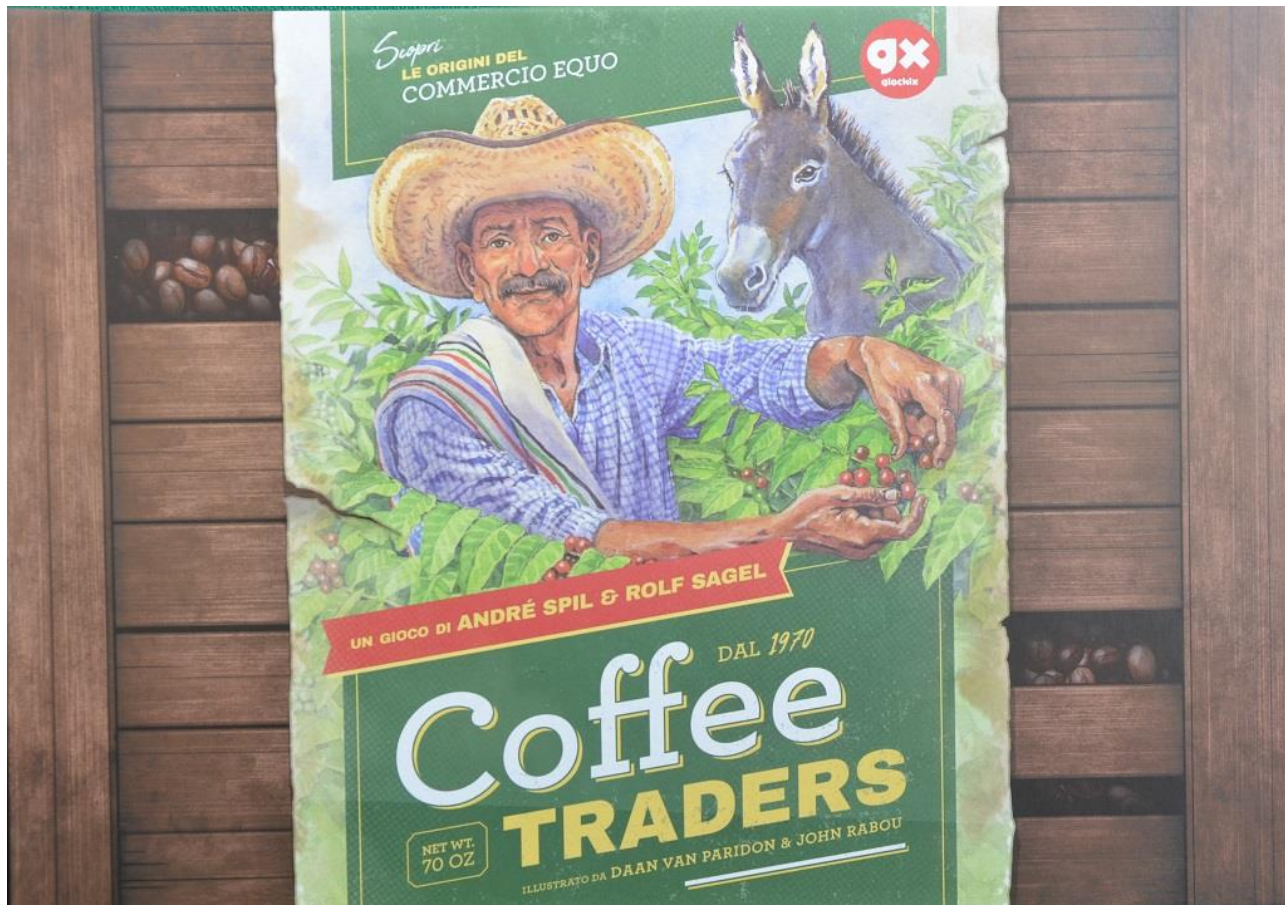


Foto 14- La scatola di Coffee Traders.

Vi chiederete probabilmente come si fa per avanzare sui tracciati della tabella “Arabica” e come mai non ne abbiamo ancora parlato: è stata una scelta voluta per non appesantire questa recensione, già abbastanza complessa da scrivere così com’è senza annoiare i nostri lettori. Per chi fosse interessato abbiamo però preparato una tabella riassuntiva che spiega come ottenere ogni singola risorsa del gioco. Troverete a fine articolo il link da cui scaricarla.

## Commento finale

È stato sempre abbastanza “divertente” vedere le facce dei giocatori che hanno provato con noi **Coffee Traders**: subito dopo la spiegazione, durante la partita e alla fine. Abbiamo visto così delle facce inizialmente perplesse e preoccupate di “cosa” fare e “dove” (nel primo turno di gioco), più rilassate dal secondo turno e decisamente soddisfatte al termine. Questo per dire che chi spiega il gioco deve averlo già provato almeno una volta per riuscire a dare anche le indispensabili indicazioni di massima agli amici, soprattutto all’inizio, quando loro si troveranno davanti un enorme tabellone, delle grandi plance e non sapranno da dove cominciare.



A fine partita abbiamo spesso discusso a lungo con i giocatori che hanno accettato di provare **Coffee Traders** con noi, e tutti sono stati concordi nel dire di averlo apprezzato molto, soprattutto per la grande libertà di scelta che tutti hanno alla ricerca di una strategia interessante.

Fortunatamente le azioni hanno sempre una loro logica e non resta che sperimentare diversi approcci per trovare quello che più ci soddisfa. Naturalmente la maggior parte delle nostre “cavie” era formata da giocatori già abbastanza scafati che non si sono spaventati alla vista del libretto delle regole e neppure dopo la dettagliata spiegazione necessaria a mettere la loro “Agenzia” al lavoro per la raccolta e la commercializzazione del caffè.



Foto 15 – La dotazione iniziale dei giocatori.



Se dovete spiegare più volte il gioco ai vostri amici o al club potreste trovare utili alcune schede sommario che abbiamo preparato, con la sequenza di gioco un po' ampliata, l'esame di tutte le azioni e un paio di tabelle sul come recuperare le diverse risorse. [La trovate qui e potete stamparla liberamente.](#)

-----  
*"Si ringrazia la ditta [GIOCHI.X](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*