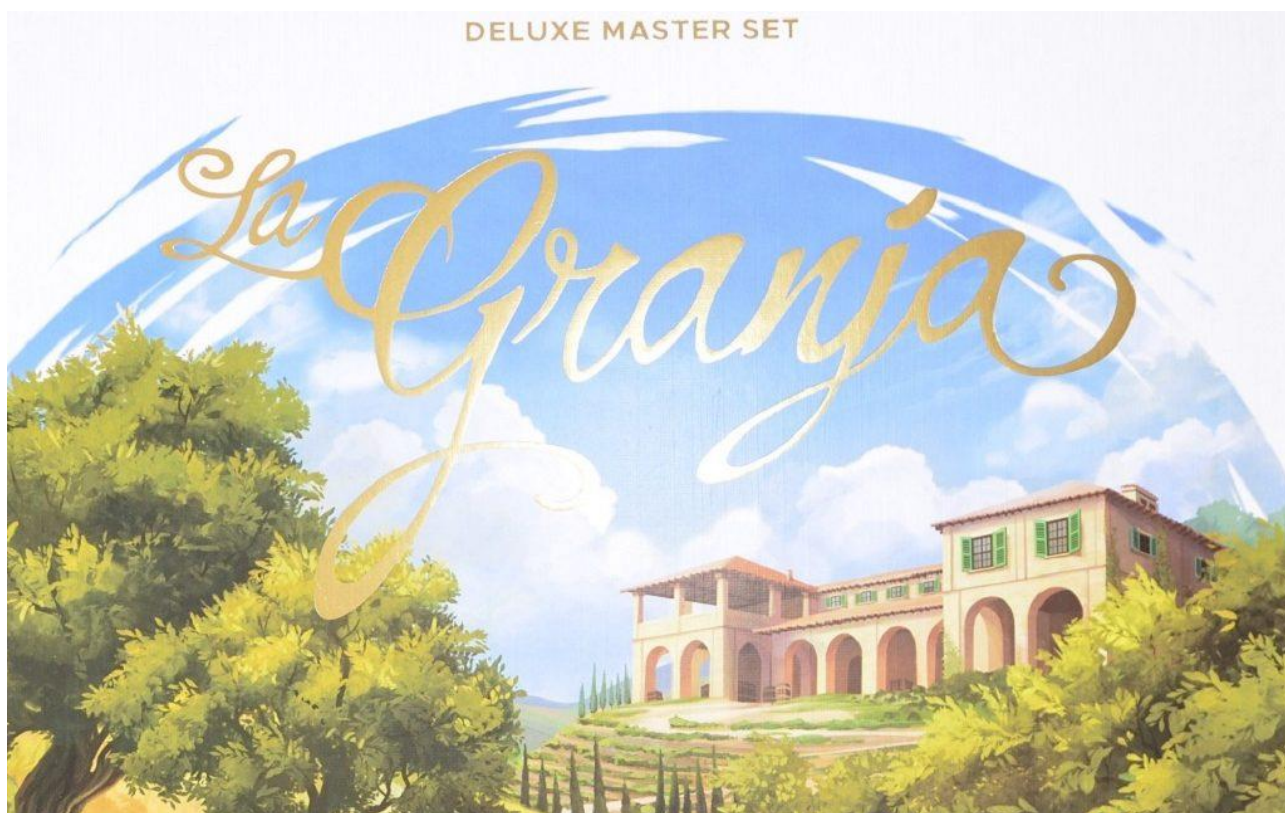


LA GRANJA DELUXE MASTER SET

Un ottimo gioco che si ripresenta in una “lussuosa” veste



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 25/11/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Nel 2014 venne pubblicato un gioco che si basava sulla vita in una grande fattoria, un argomento diventato molto “di moda” dopo il successo di “Agricola”: il suo nome era [La Granja](#) (dedicato a 1-4 giocatori di 12 anni o più) e Balena Ludens ne fece la recensione due anni più tardi, quando fu possibile reperirne una copia anche in Italia.

Il gioco era stato studiato espressamente per “esperti” ed ebbe indubbiamente un buon successo, al punto che diventò rapidamente introvabile, nonostante si parlasse più volte di una ristampa... imminente.

Questa notizia è diventata finalmente realtà grazie all’editore polacco Board&Dice e [Giochix.it](#) ci offre l’opportunità di usufruire anche di una versione in italiano ... e che versione!!!!



Foto 1 – La confezione di La Granja: Deluxe Master Set prevede due termoformati sovrapponibili, con coperchio trasparente, per riporre ordinatamente tutti i componenti.

La Granja: Deluxe Master Set (questo è il nome della nuova edizione) in realtà sembrerebbe qualcosa di totalmente diverso, dal punto di vista grafico, se non fosse per le “regole di base” che sono rimaste praticamente quelle originali, naturalmente con un libretto riveduto e corretto, tutto a colori e con ancora più foto.

Inoltre la componentistica è stata “raddoppiata”, con l’aggiunta di ben 12 “Moduli” extra per variare a piacere le condizioni di partenza e lo svolgimento delle partite.

Insomma, come diceva un comico alla TV ... “E’ lui o non è lui? Certo che è lui!”, ma con un aspetto decisamente migliorato.

Per i lettori più curiosi abbiamo aggiunto alla fine dell’articolo una dettagliata comparazione fra le due edizioni. E chi ha solitamente il compito di spiegare le regole dei giochi agli amici può trovare alcune schede riassuntive, sempre a fine articolo, che ci sono state molto utili durante i nostri test.

Questa recensione sarà incentrata soprattutto sui Moduli aggiuntivi, dopo un breve riassunto delle regole di base: chi volesse maggiori dettagli si può leggere naturalmente il precedente articolo. E per chi vuole rinfrescarsi la memoria più rapidamente, a fine recensione troverà il modo di stampare delle schede riassuntive.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di La Granja: Deluxe Master Set: la foto non rende giustizia ai componenti ma vi dà un’idea di quanta “roba” ci sia nella scatola.

Aprire la scatola di **La Granja: Deluxe Master Set** ed estrarne i componenti è un’operazione da effettuare con calma e con grandissimo piacere e, come noi, sarete sicuramente indecisi su cosa esaminare prima, visto come sono stati realizzati tutti i componenti.

Le plance sono in cartone multistrato con degli “slot” per l’inserimento delle carte (e sì, le possiamo inserire anche con le bustine protettive); la maggior parte delle tessere e dei segnalini è di legno colorato e serigrafato; le 6 fustelle contengono centinaia di tessere; le regole... urka...ci sono ben quattro libretti: Regolamento Base; Moduli aggiuntivi, con le relative regole extra; “Glossario” con la spiegazione dettagliata di tutte le carte; gioco in solitario (con l’aiuto di una plancia specifica e diversa da quelle standard).

Insomma, un lavoro davvero eccezionale, e la ciliegina sulla torta è data dai due termoformati sovrapponibili (con coperchio trasparente) che possono contenere TUTTI i componenti mantenendoli in ordine perfetto (li vedete nella Foto 1).



Foto 3 – Il tabellone è double face: il lato A (nella foto) è per giocare in 3 o 4, mentre il Lato B è per 1-2.

Ehi... stop, fermatevi e non toccate niente prima di avere consultato il libretto dei Moduli e avere individuato i componenti “extra” da utilizzare per ognuno di essi: staccateli uno alla volta dalle fustelle, aggiungete tessere e carte ove necessario e inseriteli in buste separate per non fare confusione.

Potete utilizzare il termoformato superiore per i materiali dei Moduli e quello inferiore per quelli “di base”.

Preparazione (Set-Up)

Come potete vedere dalla foto qui sotto, per le vostre partite a **La Granja: Deluxe Master Set** è necessario un tavolo abbastanza spazioso perché le plance individuali sono grandine e bisogna lasciare spazio tutto intorno per inserire le carte “Fattoria”.



Foto 4 – Tavolo “apparecchiato” per una partita a tre, con l’aggiunta dei materiali per 5 Moduli aggiuntivi.[/caption]

La preparazione richiede un po’ di tempo perché ci sono tanti elementi e, dopo le prime partite, sicuramente vorrete sperimentare anche qualche Modulo aggiuntivo che richiede ulteriori elementi e spazio extra: vi anticipiamo subito che “esagerare” con i Moduli può diventare controproducente perché si finisce col “disperdere” le proprie risorse.

Meglio aggiungerne 1-2 al massimo e, fatta un po’ di esperienza, deciderete in seguito quali adottare come vostri beniamini.

Il Gioco

PREMESSA: chi vuole conoscere tutti i dettagli delle regole è bene che vada a rileggersi il nostro articolo del 20 marzo 2017 ([lo trovate qui](#)) perché non li ripeteremo in questa recensione, dedicata quasi esclusivamente ai Moduli supplementari.



Foto 5 – Il tabellone al setup.

Riassumiamo comunque la sequenza di gioco, con qualche nota, ricordando che una partita a **La Granja: Deluxe Master Set** dura sei turni e che in ognuno di essi si eseguono le seguenti fasi:

- (1) – Fase della Fattoria: tutti giocano una carta (due nel primo turno) e ripescano per riformare la loro mano (inizialmente di 3 carte, ma che può crescere durante il gioco).
Le carte si devono inserire sotto uno dei quattro lati della plancia: a sinistra diventano dei campi da coltivare; a destra aumentano le carte in mano, i trasporti, le entrate in denaro e le stalle per i maiali; in basso diventano degli “Aiutanti” che danno bonus in certe situazioni; in alto sono dei “carretti” con cui vendere le proprie merci.
In questa fase i giocatori ricevono anche la “rendita” del turno, fanno crescere i prodotti dei campi (o nascono nuovi maialini) e possono comprare tessere “Tetto” per avere dei bonus extra.



Foto 6 – Le carte di Granja: in base a dove verranno posizionate (sotto i quattro lati della plancia) ne resterà visibile solo una parte.

(2) – Fase delle entrate: vengono lanciati dei dadi e tutti, a turno, ne scelgono due, incassando quanto indicato nelle relative caselle. Alla fine resta sempre un dado sul tabellone che permette a TUTTI di eseguire quell'azione.

(3) – Fase dei Trasporti: i giocatori scelgono una tessera “Asino” ed eseguono tante “consegne” di merci (al mercato o al carretto) quanti sono gli asini stampati (1-2-3-4). Le tessere giocate si recuperano solo alla fine del terzo turno per essere nuovamente utilizzate. Al termine di questa fase tutti i giocatori possono eseguire trasporti extra in base alle icone asino aggiuntive delle carte messe a destra della plancia e pagando una moneta per ognuna di esse.

Le merci consegnate al mercato permettono di guadagnare apposite tessere “Commerciante” che, una volta posizionate sulla plancia personale, aggiungono bonus immediati o permanenti. Inoltre vengono piazzati dei segnalini sulle caselle centrali del tabellone (Mercato).

(4) – Fase dei Punti: si incassa 1 Punto Vittoria (PV) per ogni segnalino del proprio colore già posizionato nel mercato, più 0-1-2-3 PV in base alla posizione del proprio marcatore sul tracciato della “Siesta” (che serve anche a determinare l’ordine dei giocatori).



Foto 7 – La postazione di un giocatore verso la fine della partita: notare le carte a sinistra (campi) e quelle a destra (azioni extra). In alto si metteranno i “Carretti” e in basso, al centro, si vede un aiutante.

Al termine del sesto turno i giocatori vendono tutti i loro averi (i costi sono indicati sul tabellone), poi trasformano i soldi in PV (5 monete per 1 PV) e sommano il risultato a quelli guadagnati fino a quel momento. Chi ha più punti vince.

La Granja Deluxe Master Set sarebbe già un ottimo gioco utilizzando solo le regole e i materiali “di base”, ma un libretto di regole aggiuntive ci permette di aggiungere fino a 12 Moduli extra che utilizzano qualche nuovo componente e danno un po’ più di “sale” alle partite.

Questa recensione dovrebbe servire soprattutto per illustrarvi brevemente questi moduli extra, ma prima di iniziare vi consigliamo nuovamente di... non esagerare: alcuni moduli infatti aggiungono altri modi per consegnare le merci e utilizzandone troppi si finisce per disperdere le risorse dei giocatori e impoverire il mercato.

MODULO 1: IN MEZZO



Foto 8: Le carte del Modulo 1.

Si utilizzano otto grandi carte da posizionare “in mezzo” ai giocatori: le carte vengono prese a caso e messe sul tavolo a metà strada fra due giocatori vicini: quindi ognuno avrà una carta a destra e una a sinistra.

Come vedete nella foto ad ogni carta possono essere consegnate le merci indicate nella parte alta (quella con le due frecce), ma ogni giocatore deve seguirne l’ordine: il giocatore a destra, per esempio, deve consegnare due bottiglie d’olio prima di portare olive, carne, uva, ecc. Il giocatore di sinistra invece deve iniziare con due “Cibi”, poi l’uva, ecc.

Se la carta viene completamente riempita il giocatore con più segnalini riceve la ricompensa indicata in basso a sinistra (numero 1), mentre l’altro riceve quella di destra.

Questo modulo è interessante e ve lo consigliamo

MODULO 2: TETTI ROTTI

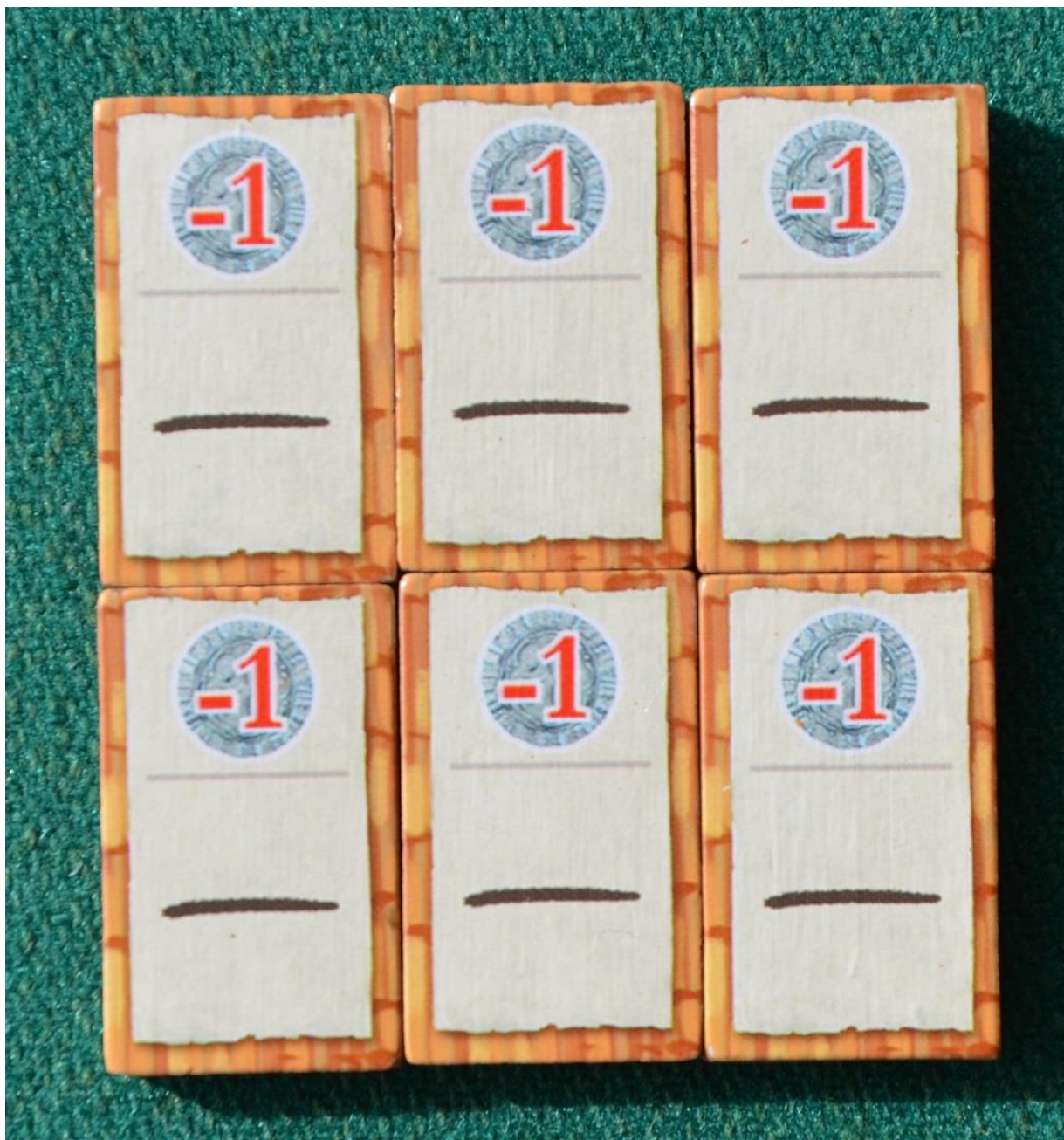


Foto 9 – Le tessere del Modulo 2.

Per giocare questo modulo di **La Granja Deluxe Master Set** bastano solo 6 tessere “Tetto Rotto”: se ne aggiunge una all’espositore dei tetti in ogni turno e la sua caratteristica è che costa sempre e solo 1 moneta (mentre i Tetti di “base” hanno un costo che varia da 1 a 6 monete nel costo dei turni).

La cosa negativa è che, come vedete nella foto, queste tessere non danno alcun Bonus a chi le acquista, ma permettono comunque di incassare le monete indicate sulla casella che copriranno (sul tetto della fattoria).

Anche qui vi consigliamo di... adottarlo spesso nelle vostre partite.

MODULO 3: PAESE MOVIMENTATO



Foto 10 – Gli edifici del Modulo 3.

Questo è il modulo più... ricco dei dodici, visto che contiene 6 nuove tessere “Entrate” da sovrapporre, in maniera causale, alle azioni di base stampate sul tabellone, e ne introduce una nuova per la costruzione degli edifici.

Ci sono poi 10 carte “Edificio” da piazzare sul tabellone accanto alle “botteghe” del commercio: esse assegnano dei bonus extra al giocatore che ha la maggioranza dei segnalini accanto all’edificio e un vantaggio “minore” a tutti gli altri giocatori adiacenti.

Infine ci sono 10 bellissime casette di legno bianco serigrafato, tutte diverse fra loro (ognuna corrisponde ad una delle carte), da piazzare nell’area del mercato, sul vertice di uno degli esagoni. I segnalini dei giocatori posti nelle caselle adiacenti servono a conteggiare i bonus delle carte di cui parlavamo poco sopra.

È stato anche il Modulo più... discusso durante i nostri test e alla fine abbiamo deciso di non utilizzarlo più perché genera troppa confusione sulla zona del Mercato, complicando la vita ai giocatori: **La Granja Deluxe Master Set** è già un bel “cinghiale” da solo e questo modulo aggiunge ulteriori difficoltà nella programmazione... ma è anche il più... decorativo, naturalmente.

MODULO 4: CALCHONERA

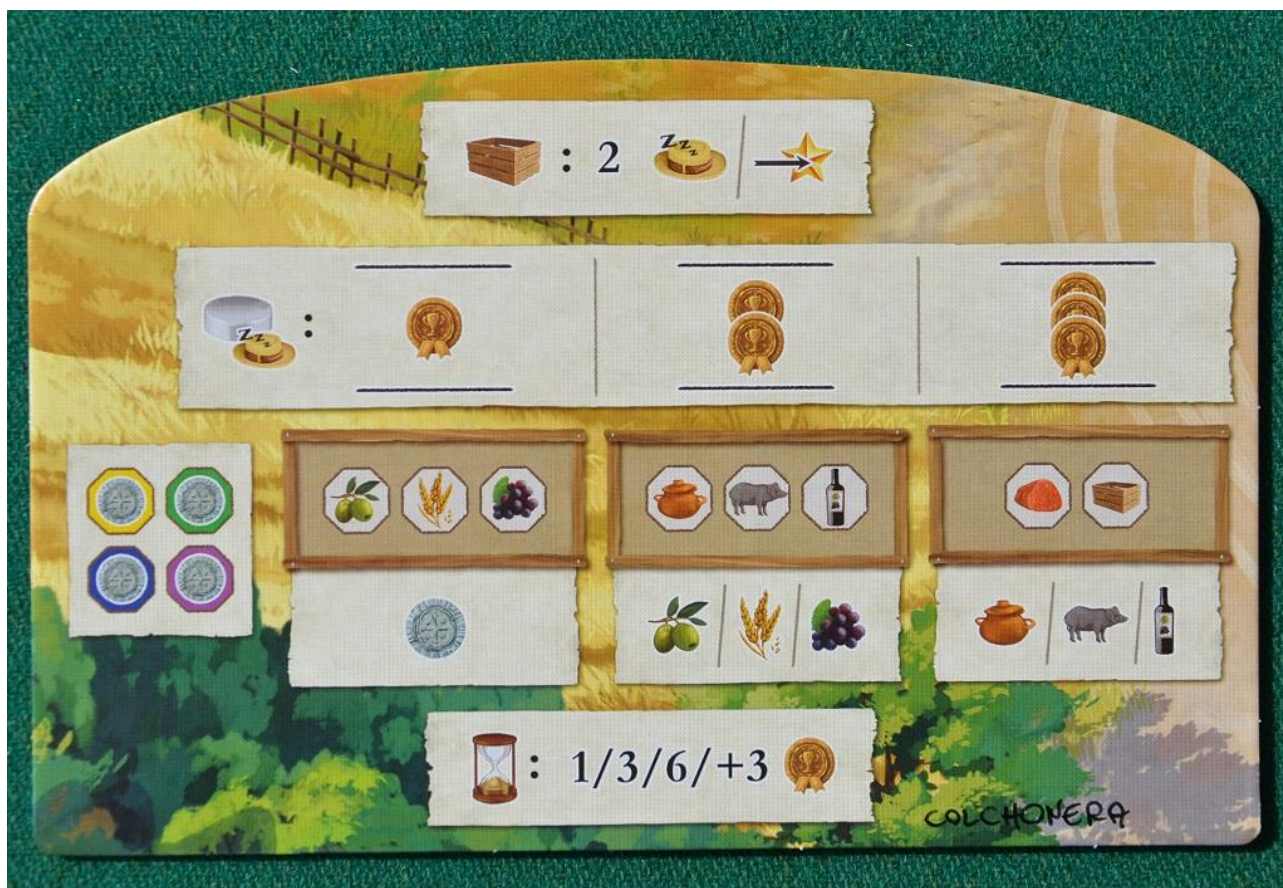


Foto 11 – La plancia del Modulo 4.

Questo modulo è stato invece molto apprezzato: in pratica si aggiunge una plancia (la vedete nella foto qui sopra) dove tutti possono portare le merci indicate per incassare quanto è illustrato nelle figure in basso: così, per esempio, se abbiamo il segnalino Siesta nelle caselle da 1 PV e consegniamo un “grano” riceviamo 1 moneta; se siamo nelle caselle siesta da 2 PV e portiamo qui un “maiale” possiamo prendere una risorsa; ecc.

La casella di sinistra viene occupata invece pagando una moneta (ogni giocatore può usarla una sola volta coprendo il suo colore) ma non dà nulla in cambio nell'immediato. A fine partita però chi ha 1-2-3-4 segnalini sulla plancia guadagna 1-3-6-9 PV, come indicato nel riquadro in basso.

In alto vediamo inoltre una nuova possibilità di scambio per le merci in stock sulla nostra plancia: ognuna di esse infatti ci permette di ottenere 2 avanzamenti siesta (il cappello), oppure due miglioramenti (uva in vino, grano in cibo, ecc.), oppure uno di entrambi.

Ve lo consigliamo caldamente.

MODULO 5: CONSULENTI E BRIGANTI



Foto 12 – I listelli Consulente/Brigante e i dadi grigi del Modulo 5.

Per questo modulo si utilizzano quattro listelli (uno per giocatore) e si deve scegliere da che parte girarlo: sul lato A (i due in alto nella foto) sono rappresentati i “Consulenti” (per un gioco positivo) mentre sul Lato B (quelli in basso) vediamo i Briganti (per un gioco più... cattivo).

In entrambi i casi vengono sostituiti anche alcuni dadi bianchi del gioco “base” con altrettanti grigi: i dadi si lanciano come sempre nella fase delle “Entrate”, ma chi ne sceglie uno grigio, dopo avere eseguito l’azione standard, ha l’opportunità di farne anche una supplementare mettendo un segnalino nella casella del listello che riporta lo stesso valore del dado utilizzato (e pagando una moneta o un PV).

Nel caso dei Consulenti si guadagna qualche bonus, quindi i dadi grigi saranno i più ricercati; nel caso dei Briganti si perdono risorse e PV e quindi tutti cercheranno di farli prendere agli avversari...

Noi abbiamo usato più volte questo modulo, ma sempre sul lato Consulenti: in **La Granja Deluxe Master Set** c’è già talmente tanto da fare che ci sembrava controproducente dare altri grattacapi ai giocatori.

MODULO 6: CANTO DELL'ASINO

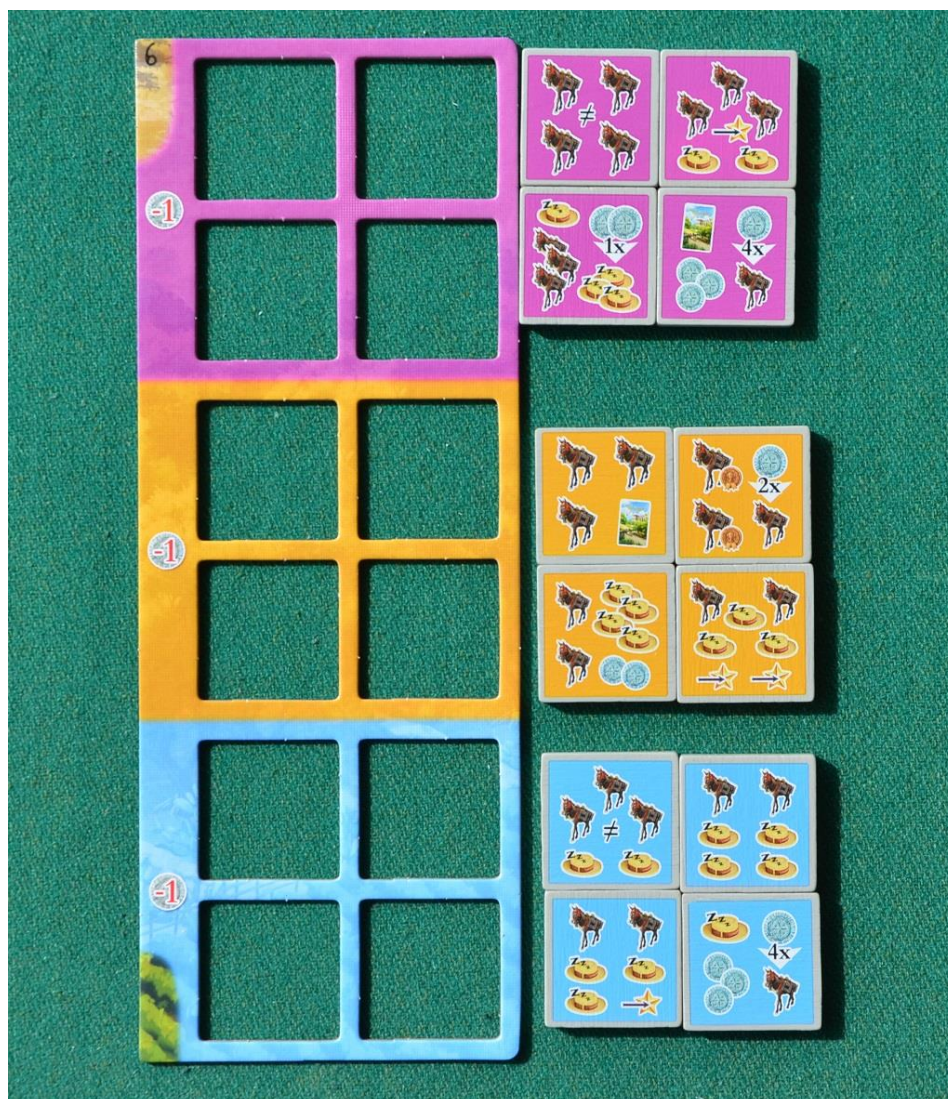


Foto 13 – Le nuove tessere “Asino” e la griglia del Modulo 6.

Dopo aver riempito la “griglia” con le tessere “Asino” del colore corrispondente, il gioco prosegue regolarmente, ma il tracciato “Siesta” diventa molto più importante perché nella fase del “Punteggio” i giocatori potranno acquistare (al prezzo di una moneta) le nuove tessere “Asino” in base al colore raggiunto:

- Un asino “azzurro” se il segnalino “Siesta” è arrivato sulle caselle 3-4
- Un asino “arancione” se è sulle caselle 5-6-7
- Un asino “viola” se è invece sulle caselle 8-9

Si può acquistare una sola tessera per fase punteggio e se la griglia di quel colore è vuota se ne prenderà una del colore sottostante. Le nuove tessere, come si vede sulla foto, hanno qualche bonus extra e potranno essere utilizzate al posto di quelle base.

Questo è un modulo interessante, perché non solo stimola i giocatori a salire più in fretta sul tracciato della Siesta, ma rende la fase del trasporto più varia.

MODULO 7 – INDICATORI GRANDIOSI



Foto 14 – I blocchetti colorati del Modulo 7.

I giocatori ricevono i due blocchetti del loro colore ad inizio partita e ne piazzano uno nel Mercato al posto dell'abituale segnalino iniziale gratuito.

L'altro blocchetto può essere messo su una Bottega o sul Carretto al posto di due merci adiacenti e può essere spostato nel Mercato come fosse un normale segnalino, ma vale 2 PV nel conteggio dei punti.

I blocchetti già sul mercato possono eliminare come sempre i segnalini nelle caselle di valore più basso, ma possono essere eliminati solo da altri blocchetti "grandioso".

Non si modifica più di tanto la normale sequenza del gioco, quindi si può usare ogni tanto per variare le partite.

MODULO 8 - BRACCIANTI



Foto 15 – I meeples e le tessere “Asino” aggiuntive del Modulo 8.

Altro modulo piuttosto “simpatico”, dal punto di vista grafico, che aggiunge quattro coppie di braccianti (marito e moglie) e quattro tessere “Asino” un po’ particolari, visto che permettono di fare avanzare il marcatore “Siesta” di ben 4 caselle: esse sostituiscono le tessere del gioco base con 4 asini che devono essere tolte dal gioco.

I “Braccianti” invece possono essere utilizzati nella fase delle “Entrate”: dopo aver preso come sempre un dado dal tabellone e avere svolto l’azione corrispondente il giocatore può utilizzare il valore del dado per mandare uno dei suoi braccianti su un carretto (occupando uno degli spazi merce), oppure su un edificio commerciale (aperto o chiuso) o su carte “In mezzo” (se si usa questo modulo) purché il loro valore sia uguale a quello del dado.

I segnalini vengono ripresi in vari modi, in base all’uso che se ne era fatto, e possono garantire consegne gratuite extra.

Questo modulo è il naturale complemento al sesto (canto dell’Asino) e rende più semplice sia le consegne che l’utilizzo degli edifici commerciali.

MODULO 9 – LE SIGNORE DI “LA GRANJA”



Foto 16 – Le carte “Signora” del Modulo 9.

Questo modulo è composto da 6 carte “Signora” (le vedete nella foto qui sopra), da una tessera speciale “Aiutante di Felipa” e da un dado verde (di “Ana”).

Al setup si scoprono tante carte “Signora” quanti sono i giocatori (più una) e ognuno, in ordine inverso di turno, ne sceglie una, prendendo anche eventuali elementi aggiuntivi (Ana ha il dado verde, Felipa la tessera speciale). Ogni carta fornisce un bonus specifico al giocatore che la possiede durante una o più delle fasi del gioco

Questo è un Modulo che non complica troppo la vita ai giocatori e fornisce loro qualche risorsa e/o punto extra: vale la pena di utilizzarlo ogni tanto per variare le partite.

MODULO 10 – COMMERCIO A LUNGA DISTANZA



Foto 17 – La plancia da utilizzare col Modulo 10.

Ad inizio partita basta semplicemente aggiungere la plancia “Commercio a lunga distanza” accanto al tabellone. Si utilizza durante la fase del Punteggio: dopo avere segnato come al solito i PV per il Mercato e il tracciato Siesta i giocatori possono consegnare uno dei set di risorse stampato sulla nuova plancia per mettere un loro segnalino in uno dei suoi spazi ancora disponibili (e guadagnare i PV indicati).

A fine partita, e prima di convertire le merci in monete, tutti possono scartare una risorsa di quelle indicate sulla plancia del “Commercio a lunga distanza” per ogni indicatore del loro colore che vi avevano piazzato precedentemente: otterranno in cambio il numero dei PV indicato sulla plancia (di fianco alla clessidra).

Se, per esempio, ho messo tre indicatori sulla plancia (uno sulle monete, in alto a sinistra, uno sui maiali in basso a sinistra e uno sulla carne, in basso a destra) riceverò a fine partita 1 PV per ogni moneta che mi è rimasta e 2 PV per ogni maiale o carne che ho sulla plancia.

Questo è decisamente un modulo interessante.

MODULO 11 – NUOVE CARTE FATTORIA



Foto 18 – Le carte “Fattoria” del Modulo 11.

Questo modulo aggiunge semplicemente 60 nuove carte al mazzo di “base”, il che significa che il libretto n°3 (Glossario Carte Fattoria) verrà consultato ancora più spesso.

Al momento in cui scriviamo queste note non abbiamo ancora provato questo modulo: le carte originali di **La Granja Deluxe Master Set** sono già abbastanza varie (e alcune anche difficili da piazzare al posto giusto) per consigliarci di provarne altre sessanta, soprattutto in partite test dove qualcuno dei partecipanti giocava per la prima volta...

MODULO 12 – PLANCE COMMERCIO



Foto 19 – I gettoni “Commercio” e le tessere “Modificatore” del Modulo 12.

Questo Modulo fornisce 40 nuovi segnalini (20 gettoni e 20 tessere, come vedete nella foto qui sopra) e 4 listelli Commercio (ognuno dei quali ha 10 spazi per i gettoni e 5 per le tessere). Ogni giocatore riceve un listello e i segnalini del suo colore, poi piazza i 5 gettoni negli appositi spazi della parte alta del listello e le tessere negli spazi della seconda riga.

Accanto alle tessere sono stampate delle risorse: durante la partita i giocatori possono consegnare agli avversari le merci indicate, partendo sempre da sinistra, e mettendo il loro primo gettone nella casella accanto al modificatore dell'altro giocatore: chi esegue questa azione (esportatore) incassa subito i PV della casella lasciata scoperta dal gettone appena spostato, mentre il suo avversario (importatore) prende la tessera Modificatore appena attivata.

Queste tessere possono essere usate (anche più di una alla volta) per modificare il valore di un dado nella fase delle “Entrate” oppure per ottenere una moneta gratuita: poi sono scartate per sempre.

Questo è un altro Modulo da usare con attenzione perché aggiunge ulteriori “distrazioni” all'uso delle risorse.

Commento finale

Siamo arrivati finalmente alla fine di questa... maratona, ma speriamo di avervi dato qualche indicazione interessante sulle “infinite” combinazioni di moduli che potrete utilizzare per rendere la vita di **La Granja Deluxe Master Set** molto, molto lunga (e un po' più complicata).

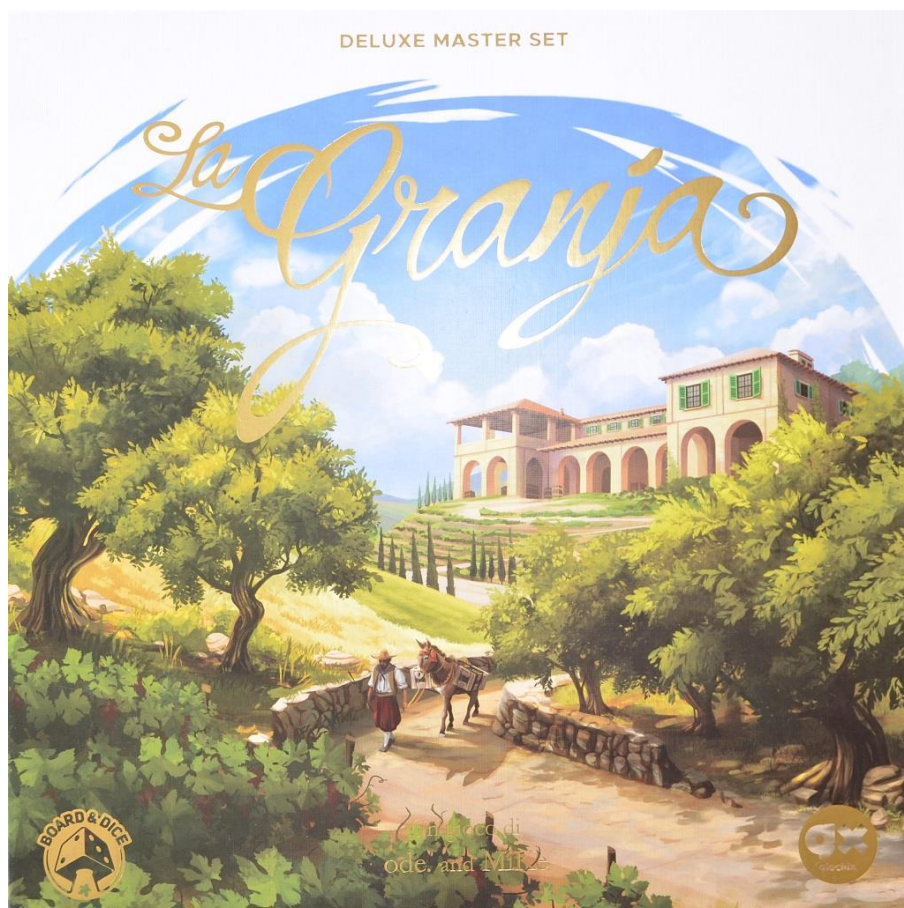


Foto 20 – La scatola di La Granja Deluxe Master Set.

A questo punto non ci resta che ribadire quanto avevamo anticipato: attenzione a non esagerare con i Moduli: utilizzarne troppi insieme per non snaturare il gioco. I nostri “contadini” sono abituati a effettuare azioni molto semplici: coltivare i loro campi e curare un po' di maiali, effettuare il raccolto e portare i loro prodotti al mercato oppure a venderli su delle bancarelle formate dai loro carretti. Costringerli a decidere da quale parte dirigersi per la consegna di quanto hanno prodotto potrebbe generare una certa confusione in loro e... nei giocatori che li rappresentano.

Il gioco base è davvero molto buono e la nuova componentistica arricchisce ancora di più le partite e la voglia di partecipare: ma si tratta pur sempre di un titolo abbastanza complesso.

Aggiungere un paio di Moduli ogni volta consente di rendere più vario e più competitivo il gioco e la voglia di provarli tutti è forte: anche noi abbiamo... esagerato (5 moduli in una volta sola) ma ci siamo resi conto quasi subito che alla partita avevamo aggiunto qualche complicazione di troppo, rallentando il gioco (e se qualcuno al tavolo è un... pensatore scatterà subito la “paralisi da analisi”).

Per meglio organizzare le nostre spiegazioni abbiamo realizzato alcune schede riassuntive di supporto: chi fosse interessato le può scaricare gratuitamente dal sito Big Cream, [a questo link](#).

Qui sotto invece trovate la comparazione delle due versioni.

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

DIFFERENZE FRA IL GIOCO BASE (LG) E L'EDIZIONE DELUXE (DE)

(Comparazione del solo “Gioco Base”)

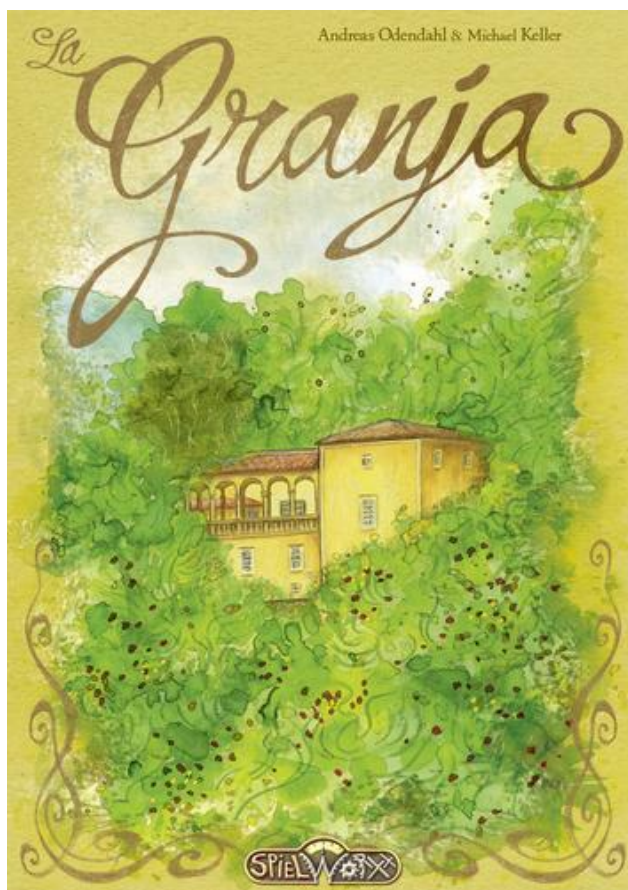


Foto 21 - La scatola della prima edizione di La Granja

1 – TABELLONE

(LG) – Misure: 300x420 mm, con 24 esagoni centrali del Mercato

(DE) – Misure: 560x560 mm, con 30 esagoni centrali per il Mercato

2 – PLANCE DEI GIOCATORI

(LG) – Misure: 165x255 mm, in cartone mono-strato da fustella

(DE) – Misure: 210x280 mm, in cartone tri-strato con slot per carte e tessere

3 – CARTE

(LG) – 66 carte (56x88 mm)

(DE) – 66 carte (56x88 mm) che mantengono le stesse caratteristiche e gli stessi numeri delle vecchie (pur con grafica diversa). Eliminate le strisce colorate con le fasi utilizzabili, sostituite da dei cerchietti con dei numeri romani. Da notare che gli slot della plancia sono larghi abbastanza da contenere le carte dentro le bustine protettive.

4 – DADI

(LG) – 9 dadi bianchi da 16 mm, con puntini neri

(DE) – 9 dadi bianchi da 18 mm, con puntini dorati

5 – SEGNALINI DEI GIOCATORI

(LG) – 4 dischetti di legno colorato (15 mm) per tracciato “Siesta”: 1 per giocatore

- 100 cilindretti “Indicatore” si legno colorato: 25 per giocatore.

(DE) – 4 dischetti di legno bianco (20 mm) serigrafato: 1 per giocatore

- 100 cilindretti “Indicatore” uguali ai vecchi

6 – TESSERE ASINO

(LG) – 16 tessere di cartone da fustella (24x24 mm)

(DE) – 16 tessere di legno grigio serigrafate (34x34x5 mm)

7 – TESSERE TETTO

(LG) – 24 tessere di cartone da fustella (20x30 mm)

(DE) – 42 tessere di legno marrone serigrafato (20x33x5 mm)

8 – TESSERE COMMERCIO

(LG) – 24 tessere di cartone da fustella (20x20 mm)

(DE) – 24 tessere di legno bianco in forme varie (uno ha persino la testa di un maiale!)

9 – **TESSERE VARIE**

(LG) – 4 tessere “Ordine Turno” di cartone da fustella (25x25 mm)

- 3 Tessere “Ordine Edificio” di cartone da fustella (23x23 mm)

(DE) – 4 tessere di legno bianco serigrafato (30x30 mm) per “Ordine Turno”

- 3 tessere di legno bianco a forma di “X” per “Ordine Edifici”
- 12 gettoni “Sfinimento” di cartone da fustella (20 mm)

10 – **MONETE**

(LG) – 27 monete d’argento di valore “1” (20 mm) e 14 di valore “3” (25 mm) da fustella

(DE) – 30 monete d’argento di valore “1” (16 mm) e 30 di valore “3” (22 mm) da fustella

11 – **PUNTI VITTORIA**

(LG) – gettoni di cartone (18 mm): 25 da “1 PV”, 10 da “3”, 10 da “5” e 24 da “10”

(DE) – coccarde di cartone: 49 da “1 PV” (16 mm), 20 da “5” (20mm), 12 da “20” (25 mm) e 8 da “50” (30 mm).

12 – **REGOLAMENTO**

(LG) - un libretto di 20 pagine (A4) con illustrazioni ed esempi

(DE) – un libretto “Regole di Base” di 28 pagine (A4) con più illustrazioni, ma che ricalca fedelmente quello originale, note comprese, ma che aumenta il numero delle illustrazioni (con i nuovi componenti).

- Un libretto “Gioco in Solitario” di 24 pagine (A4) con le regole specifiche ed il loro adattamento ai diversi Moduli extra. Il gioco “Base” originario aveva una sola pagina
- Un libretto “Moduli” di 44 pagine (A4) con la spiegazione dei materiali extra da utilizzare per 12 diverse modalità di gioco (ognuno aggiunge qualcosa o modifica le regole di base)
- Un libretto “Glossario delle carte” di 16 pagine (A4) con la spiegazione di tutte le scritte sulle carte “Fattoria” (il gioco originale aveva un pieghevole per le 66 carte di base)

13 – **ALTRI COMPONENTI**

Inutile elencarli: come abbiamo visto ogni “Modulo” ha qualche elemento nuovo da aggiungere al gioco e il loro numero sicuramente è superiore a quello dei pezzi di base.