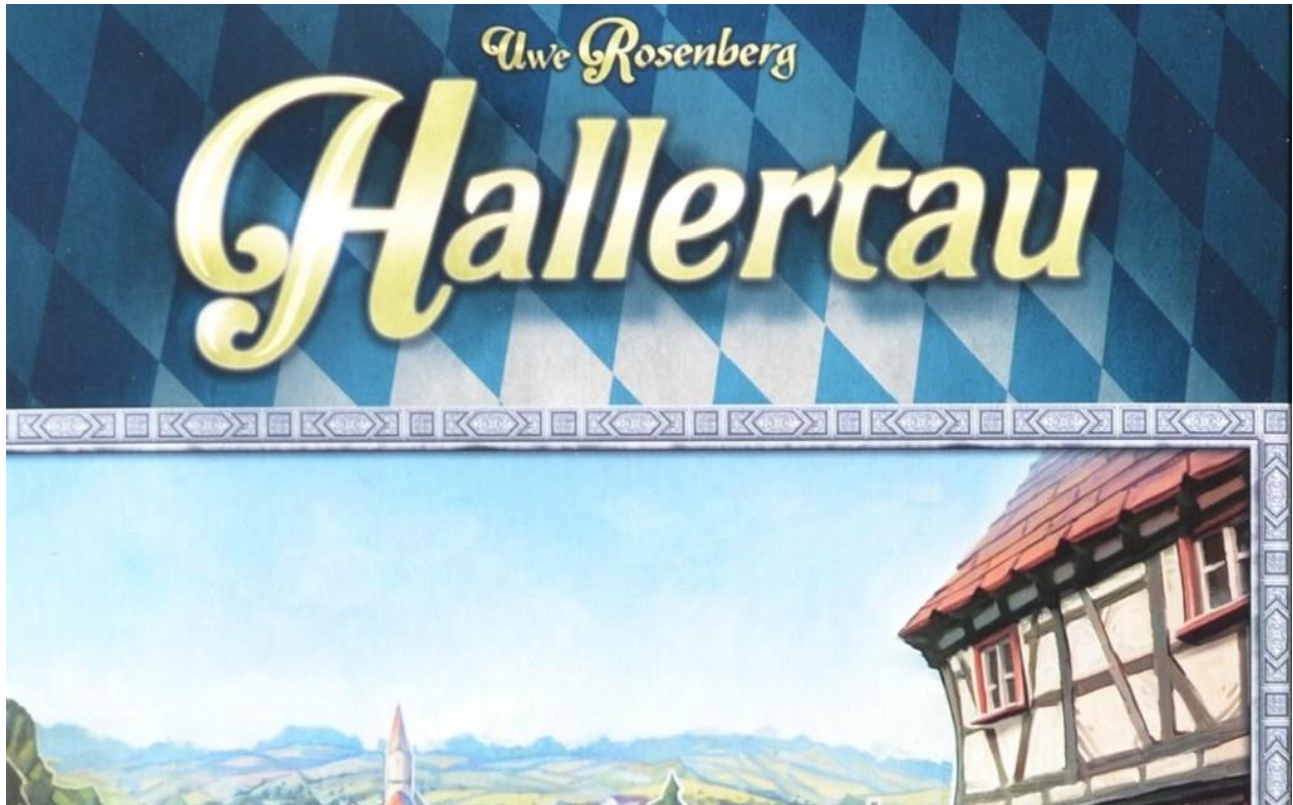


HALLERTAU

Facciamo prosperare la nostra fattoria ed il nostro villaggio nella “patria” del luppolo.



Introduzione

Stando ai “si dice” che girano, sembra che Uwe Rosenberg abbia deciso che **Hallertau** sia il suo ultimo lavoro della grande “saga” dei giochi sulla vita di campagna, iniziata nel 2007 con **Agricola** e dedicato alla sua famiglia e alle proprie origini (i genitori erano agricoltori e se volete avere un’idea dell’area in cui vivevano e lavoravano provate **Fields of Arle**).

Hallertau, pubblicato nel 2020 da Lookout Games e uscito nel 2021 nel nostro Paese grazie ad [Asmodée Italia](#), è stato concepito per 1-4 giocatori “esperti” (con 12 o più anni di età); le partite che possono durare dai 90 ai 150 minuti (una volta imparate le regole); è ambientato nella regione bavarese di Hallertau, famosa soprattutto perché produce oltre il 30% del luppolo consumato in tutto il mondo.

La meccanica di base è il “Piazzamento Lavoratori” ma, come in altre opere di questo autore, l’uso delle carte è altrettanto importante: la “miscela” scelta da Rosenberg per questo nuovo lavoro è comunque sufficientemente innovativa da renderlo abbastanza complesso, è vero, ma sempre divertente, e tutti i partecipanti sono e restano coinvolti dal primo all’ultimo turno, indipendentemente dalle residue possibilità di vincere la partita, perché c’è sempre “tanto” da fare per mantenere in efficienza la propria fattoria.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatola di **Hallertau** ha più o meno le stesse dimensioni di quella di **Festa di Odino** o di Caverna e contiene anch'essa una grande quantità di materiali, a partire dalle otto fustelle da cui si ricavano tutte le plance per formare le postazioni dei giocatori. Ci sono poi 10 mazzi di carte (di piccolo formato: 44x67 mm), 10 diversi tipi di risorse (per un totale di 175 segnalini di legno sagomato e colorato) ed un sacchetto di "Lavoratori" (80 cubetti di colore "blu tuta") uguali per tutti. Preparatevi a spendere un'oretta del vostro tempo per staccare i pezzi dalle fustelle e riporre tutti i componenti in sacchetti separati, utili soprattutto per facilitare la preparazione prima di ogni nuova partita.

Il regolamento, in italiano, è redatto nell'ormai "classico" stile di Rosenberg: la prima parte è dedicata alla presentazione dei materiali e dello scopo del gioco, poi arrivano le spiegazioni sul funzionamento dettagliato e sulle azioni da eseguire, ed infine c'è il "glossario" (con la lista dei

termini utilizzati e dei dettagli sull'uso) seguito da ben 6 pagine con l'indice e le spiegazioni di tutte le carte.



Foto 2 – Alcune carte “Fattoria”.

Queste ultime sono 336, divise in vari mazzi: quattro mazzi “Fattoria” (35 carte per mazzo, per un totale di 140, e ne vedete alcune nella foto qui sopra); 120 “Cancello” (30 a mazzo); 45 “Bonus”; 25 “Punto” (cioè degli Obiettivi) e 6 “Quadrante” (da utilizzare solo se non si gioca in quattro). Ogni mazzo ha una numerazione diversa (vedete i numeri in basso a sinistra nella foto) ma, in generale sono tutte organizzate allo stesso modo: nella parte alta può esserci un “quaderno” (prima, terza, quarta e quinta carta della foto) che indica quali “risorse” bisogna possedere (ma senza pagarle) per ottenere quanto indicato nella parte in basso. In alternativa una “freccia arancione” indica quante risorse bisogna spendere per ottenere quanto indicato sotto. Molte carte infine hanno una piccola icona in basso a destra che ricorda al giocatore, dopo l'utilizzo, di prendere una carta “Bonus” dal relativo mazzo. Ci siamo dilungati un po’ su questo punto per non doverci tornare ogni volta nelle fasi che esamineremo più avanti.

La componentistica di **Hallertau** è, come sempre, all'altezza delle aspettative e quindi di ottima qualità, mentre il regolamento, come d'abitudine, pur contenendo tutto il necessario per imparare a giocare, non è il massimo dell'organizzazione: a volte capita che la risposta ad un dubbio non sia nel capitolo o nel paragrafo più logico, ma nel glossario o nell'indice finale, per cui si è sempre certi che esiste ma... bisognerà cercarla con attenzione.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – La postazione dei giocatori ad inizio partita.

Sì, sì, avete visto bene: la foto mostra che la postazione di ogni partecipante è composta da ben cinque diverse plance che raffigurano la casa, la campagna che la circonda, i campi da coltivare, le stalle e la “cassetta di sicurezza” della... “azdora” (parola del dialetto romagnolo che indica “reggitrice” della famiglia), visto che contiene solo dei gioielli.

Sullo sfondo, dietro la casa, è raffigurata l’area in cui si trova la fattoria e col procedere del gioco apparirà pian piano anche il villaggio al centro della zona. Le cinque tessere col “tetto” arancione che vedete accanto alla casa rappresentano i negozi a cui dovranno vendere le coltivazioni e gli altri prodotti della fattoria.

Se guardate attentamente la parte in alto a sinistra dell’abitazione vedrete che una delle finestre è senza vetri e fa intravedere sullo sfondo il numero “6”: questo numero (che nel corso della partita aumenterà fino a 12) indica quanti lavoratori saranno a disposizione. Contrariamente a tanti altri giochi di Rosenberg, questa volta si utilizzano degli “operai” uguali per tutti (i cubetti blu) ed è importante capire fin dall’inizio che è assolutamente necessario aumentare rapidamente il loro numero per riuscire ad eseguire in seguito un adeguato numero di azioni.



Foto 4 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Al centro del tavolo verrà posizionato il tabellone delle “Azioni” (altro “classico” delle opere di Rosenberg) che è diviso in quattro “quadranti”: se si gioca in quattro sono tutti disponibili, altrimenti se ne esclude qualcuno (e si usano le carte “Quadrante” proprio per visualizzare quelli utilizzabili).

I giocatori decidono quale dei quattro mazzi “Fattoria” utilizzare e tutti ricevono 6 di quelle carte da posare sulle apposite caselle della plancia “Stalle” **SENZA GUARDARLE**. Si sceglie poi uno dei quattro mazzi “Cancello”, dando quattro carte a tutti, ed infine ognuno prende una carta “Punto” (che sono in pratica degli obiettivi per fare PV). Le carte rimaste si posano sul tabellone centrale insieme al mazzo “Bonus”.

Siamo quasi alla fine, coraggio!!!!

Tutti prendono 3 tessere “campo arato” e le piazzano sulla plancia dei campi, mettendo in basso anche un segnalino “Lino” (blu), un “Orzo” (marrone) ed una “Segale” (giallo). Ora ci siamo e tutto è pronto: prendete i vostri attrezzi e iniziamo a lavorare.

Il Gioco



Foto 5 – Il tabellone delle Azioni.

Chi conosce la serie “agricola” di Rosenberg sa che il cuore di ognuno di questi giochi è il tabellone delle “Azioni”: **Hallertau** non fa eccezione, e la foto 5 qui sopra lo dimostra. Come vedete sono disponibili 16 diverse caselle, ognuna delle quali permette di eseguire una o più azioni specifiche. Ciò che è parzialmente “nuovo” è il fatto che ogni casella possa essere utilizzata per tre volte: il primo che arriva posa infatti UN lavoratore sulla casella più in basso ed esegue l’azione; per fare altrettanto il secondo deve usare DUE lavoratori ed il terzo TRE. Nei primi 2-3 turni della partita difficilmente qualcuno avrà il coraggio di “sprecare” ben 3 lavoratori (sui 6-8 disponibili), ma verso la fine le caselle più importanti saranno sempre piene di gente molto indaffarata.

Anche in questo tabellone ci sono delle icone che spiegano cosa si può ottenere gratuitamente, oppure scambiando “qualcosa” (solite frecce arancioni): in alcuni casi oltre ad ottenere un bonus sarà possibile eseguire anche un’azione specifica (per esempio seminare, raccogliere risorse in base al numero di turno o di pecore, ecc.). Lo scopo della vostra prima partita (di prova) sarà dunque quello di imparare a conoscere bene cosa si può fare sul tabellone per ottenere le risorse necessarie alla propria strategia.



Foto 6 – La plancia “Villaggio” senza la casa del fattore e i cinque negozi.

Lo scopo di una partita ad **Hallertau** è ovviamente quello di avere il maggior numero di Punti Vittoria (PV) alla fine della partita, e questi punti si ottengono essenzialmente in quattro modi:

- (A) - facendo avanzare la “Casa” sulla plancia “Villaggio” (quest’ultima la vedete “nuda” nella foto 6 qui sopra) per arrivare a 18-34-50 o 70 PV;
- (B) – spostando verso destra le cinque tessere “Negozio” in modo da “scoprire” le caselle “+3” che vedete sulla destra della plancia “Villaggio”;
- (C) – posando il maggior numero possibile di carte “Bonus” (ognuna delle quali assegna da 1 a 7 PV);
- (D) – raccogliendo e soddisfacendo le carte “Punto” (ognuna delle quali può dare da 2 a 14 PV).

Vediamo infine la sequenza di gioco, che è divisa in 10 fasi:

- (1) – rimozione dei lavoratori: si tolgono tutti i lavoratori della fila più in alto di ogni casella sul tabellone delle azioni;
- (2) – reclutamento dei lavoratori: i giocatori prendono la prima carta “Fattoria” disponibile sulla plancia “Stalle” (sempre senza guardarla) e ci mettono sopra tanti cubetti blu quant’è il numero che appare nella finestra della casa (si parte da 6 e si può arrivare a 12);



Foto 7 – Esempio di carte “Bonus”.

(3) – si incassa poi quanto indicato dalle carte “Bonus” già attivate. Per poterle mettere in tavola i giocatori devono eseguire (una sola volta) quanto richiesto sulla carta: per esempio pagare 2 pecore (carta in basso a sinistra nella foto) per avere una pecora gratis ad ogni turno (e 5 PV a fine partita), oppure possedere (senza spenderli) 7 orzo e 5 luppolo (carta in alto a destra) per avere un orzo a turno (e 3 PV a fine gioco), ecc.

(4) – fase delle Azioni: è il momento di mandare i propri lavoratori sul tabellone;

(5) – si può finalmente aggiungere la carta fattoria di quel turno alla propria mano quando tutti i lavoratori sono stati utilizzati;

(6) – si “promuovono” tutte le tessere campi coltivati VUOTE nella plancia “campi” facendole salire di uno spazio verso l’alto, poi ognuno può farne salire una a scelta di un ulteriore spazio;



Foto 8 – La postazione individuale subito prima della fase “Raccolto”.

(7) – raccolto: tutti i segnalini sui campi vengono spostati nella casella “Deposito” alla loro sinistra: se date un’occhiata alla foto 8 qui sopra vedrete che l’orzo (segnalino marrone) verrà spostato sul valore “5”, il Lino (blu) sul valore “4” e la Segale (Giallo) in quella da “3”;

(8) – mungitura: per ogni pecora nelle vostre stalle riceverete un segnalino “latte”;

(9) – progresso: è in questa fase che i giocatori vendono i loro prodotti ai negozi, le cui tessere si spostano di una casella verso destra. Se si liberano completamente una o più colonne a destra della plancia “Casa” questa avanzerà verso destra e, di conseguenza, nella finestrella apparirà un maggior numero di lavoratori per il prossimo turno (o, verso la fine, i PV guadagnati);

(10) – spostare i macigni: su ognuno dei cinque tracciati dei negozi sono posizionati, ad intervalli regolari, due macigni e, per avanzare con i negozi in quelle caselle, bisogna prima spostare i macigni (con l’aiuto delle tessere “Attrezzo”, ottenibili in cambio di cubetti lavoratore): in questa fase i giocatori ristabiliscono la distanza dei macigni dai singoli negozi.

Una partita ad **Hallertau** dura esattamente 6 turni (sono proprio le sei carte “Fattoria” che abbiamo messo sulla plancia “Stalle” a scandire il tempo) ed al termine si effettua il conteggio dei PV, sommando a quanto abbiamo già visto 1 PV per ogni pecora rimasta nelle nostre stalle.



Foto 9 – Il tavolo di Hallertau alla fine di una partita.

Abbiamo deciso di non appesantire troppo il testo entrando in dettagli delle regole che potrebbero non interessare chi vuole avere solo un'idea del gioco, ma nelle considerazioni che seguono si terrà conto di ulteriori sfaccettature.

Qualche considerazione e suggerimento

Come spesso accade con giochi abbastanza impegnativi, anche in **Hallertau** sarà necessario decidere fin dall'inizio come gestire la propria fattoria per ottenere il massimo e cercare di vincere la partita: a questo scopo possono aiutarci (almeno nei primissimi turni) le carte "Obiettivo", le quali ci chiederanno di procurarci una serie di risorse necessarie per "pagare" la carta, e questo a sua volta genera la necessità di eseguire azioni specifiche, ecc.

In generale è consigliabile impiegare energie e risorse per spostare la casa nei primi due turni di 1-3 colonne sulla plancia “Villaggio” (grazie al ridotto numero di risorse da pagare per spostare un negozio) in modo da avere qualche lavoratore extra e poter sfruttare senza troppo sforzo le “seconde righe” delle azioni più importanti.



Foto 10 – Le tessere Negozio.

È bene ricordare che ogni tessera “negozio” accetta due o tre tipi di “risorsa” (come si vede nella foto 10 qui sopra), magari con qualche restrizione, per cui bisogna tener d’occhio le proprie riserve per averne in numero sufficiente a spostarle tutte di almeno due caselle nei primi due turni, sfruttando una risorsa per il primo spostamento ed un’altra per il secondo. Potrebbe aiutare anche avere un gioiello nel forziere, se non si riesce a racimolare il necessario. Da notare che la Distilleria e la Carpenteria obbligano il giocatore a giocare più risorse di un tipo (orzo e mattoni) rispetto all’altro (luppolo e segale) per cui è necessario fare soprattutto scorta di quelle del primo tipo.

Come avrete notato le plance “Campi” permettono di coltivare solo Orzo, Luppolo, Segale e Lino, e per fare questo è obbligatorio usare le azioni “semina” del tabellone: guai quindi a passare un turno senza seminare nulla, anche perché le caselle di questo tipo sono solo quattro e sono sempre molto ricercate, quindi al vostro turno pensate bene prima di agire. Le risorse mancanti si ottengono

invece con altre azioni del tabellone (per esempio mattoni e le pecore) oppure trasformando qualcosa (lana, latte, carne e pelli dalle pecore, per esempio): datevi sempre una priorità, in base alla disponibilità delle risorse accumulate nei vostri depositi e non cambiate idea all'ultimo momento, a meno che gli avversari non vi abbiano lasciato qualcosa di troppo "invitante" di cui approfittare.

Nei primi turni la manodopera è davvero molto scarsa e non riuscirete a fare tutto quello che vorreste, tuttavia anche qui cercate di attenervi sempre il vostro "piano" iniziale (ricordate? avete impiegato parecchi minuti e la massima concentrazione per decidere il da farsi) e non esitate a mettere due lavoratori su una casella per voi fondamentale anche se la prima riga è già occupata dagli avversari.



Foto 11 – I gettoni "attrezzo".

Nel corso di ogni partita ad **Hallertau** vi capiterà abbastanza spesso di non avere abbastanza lavoratori per occupare una casella troppo affollata e di non trovare alternative intelligenti: beh, una c'è sempre, scambiare qualche lavoratore con dei gettoni "Attrezzo", assolutamente indispensabili in seguito per rimuovere i macigni. Nelle prime partite i giocatori tendono a non curarsi troppo di questi gettoni, salvo poi rendersi conto dell'errore quando perdono l'opportunità di muovere un negozio solo perché c'è un masso attaccato ad esso: e così anche la casa dovrà restare ferma, facendovi perdere lavoratori extra o, verso la fine, PV importanti. Tra l'altro è bene sapere che gli attrezzi si utilizzano una volta sola a turno ma non si scartano dopo l'uso e quindi una volta messi in magazzino saranno utili fino al sesto turno: averne 5 sempre pronti è quasi un "dovere", per la vostra fattoria.

Anche le carte "Cancello" inizialmente vengono un po' snobbate perché non danno PV e i vantaggi sono spesso considerati troppo "leggeri" rispetto ai "Bonus": il problema è in realtà che solo usando le carte "Cancello" si possono ottenere nuove "Bonus", per cui se avete un cubetto che... vi cresce

mandatelo nell'area "Cancello" e prendete una nuova carta appena possibile. È vero che dopo l'uso sono scartate, ma non si spendono azioni per giocare queste carte e spesso possono aiutarvi a risolvere una situazione di stallo o di pericolo (per esempio spostando una pecora nelle stalle, regalandovi un "attrezzo", permettendo di coltivare un campo o di effettuare un raccolto, ecc.).

Non dimenticate infine il ruolo dei "Gioielli": ci sono alcune caselle che permettono di spendere "cose importanti" (una tessera campo o l'indietreggiamento di un negozio) per ottenere 1-2 gioielli. Fatelo, se potete privarvi in quel momento di quanto richiesto, perché avere una piccola riserva di gioielli (3-5) verso la fine vi permetterà di avanzare più velocemente con i negozi: infatti è sufficiente UN SOLO gioiello per fare avanzare un negozio di una casella e non si devono utilizzare le "merci" da lui richieste normalmente. In alcune delle nostre partite ha vinto proprio chi, sfruttando i gioielli, è riuscito a fare arrivare a fondo pista (70 PV) la sua casa, liberando 2-3 colonne in un solo turno.

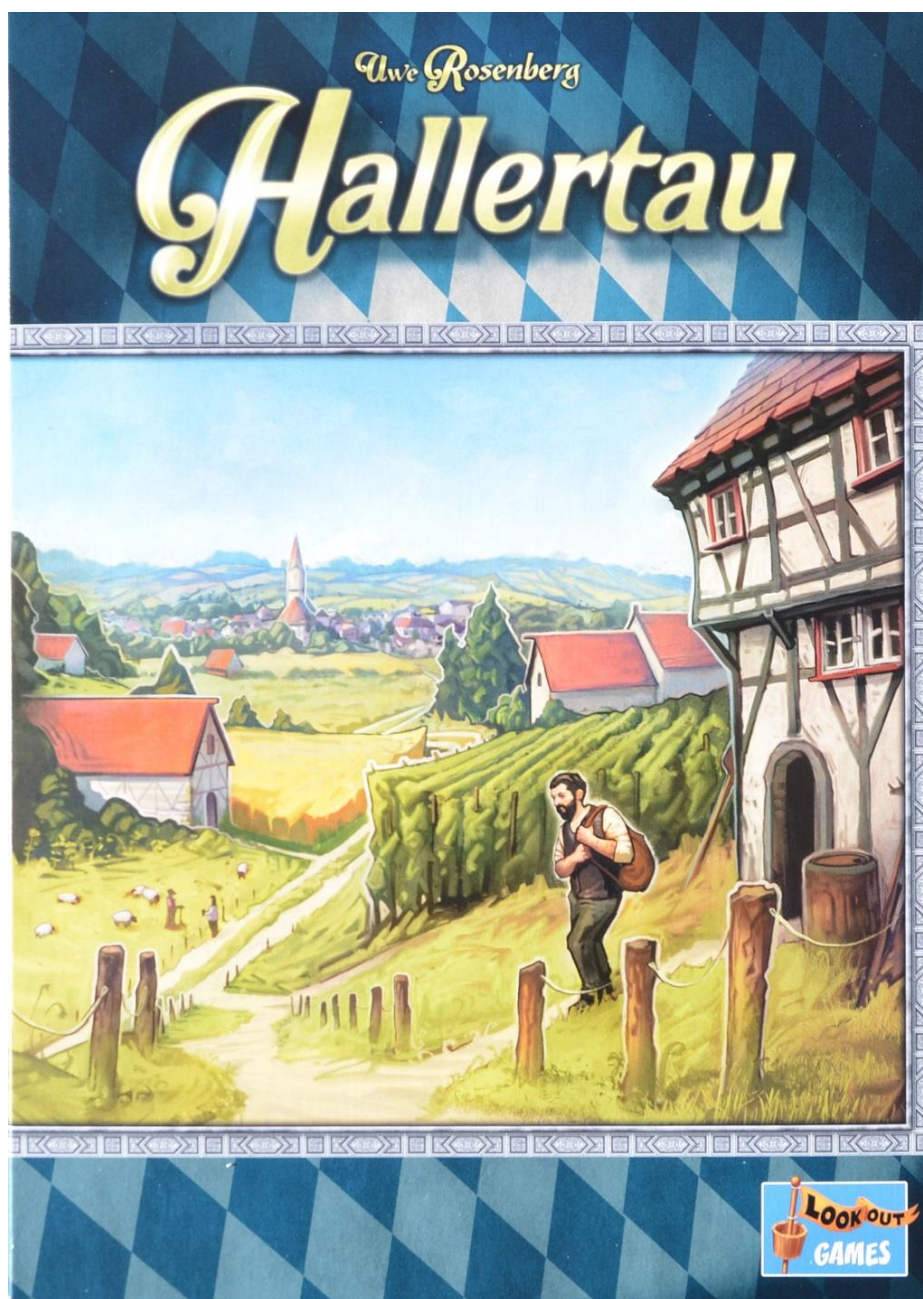


Foto 12 – La scatola del gioco.

Anche in **Hallertau** è stata introdotta una regola specifica per giocare “in solitario”, ma Rosenberg se l’è cavata in maniera molto semplice: basta giocare da soli con le solite regole... e cercare di arrivare a 100 PV (110 PV sarebbe un risultato strepitoso, ma noi non ci siamo mai arrivati...). Lo abbiamo incontrato a Essen un paio di anni fa e ci ha candidamente confessato che a lui i giochi in solitario non piacciono, ma che è costretto a mettere delle regole specifiche solo per ragioni “commerciali”.

Commento finale

Come scrivevo nell'Introduzione, è difficile restare delusi da questo gioco: anche i più “refrattari” alla meccanica del Piazzamento Lavoratori hanno dovuto ammettere, a fine partita, di essersi divertiti. In realtà il commento più diffuso, quando intervistavamo i giocatori per conoscere il loro parere sul gioco e annotare quelle indicazioni (perché quelle note diventano sempre la base delle nostre recensioni), è stato: “anche se ho perso mi sono divertito fino in fondo”.

Questo è possibile perché c’è sempre qualcosa da fare anche nei momenti più “delicati”: l’importante è cercare di immedesimarsi nel gioco e cominciare a pensare come un buon coltivatore/allevatore, eseguendo azioni “logiche” secondo una sequenza naturale. Arare il campo per seminarlo e poi raccogliere i frutti da vendere al mercato per ingrandire la fattoria, assumere altro personale, allevare qualche animale, acquisire nuovi campi ecc.

Ottimo lavoro Uwe!

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

Se qualcuno fosse interessato ad una tabella riassuntiva fatta dallo scrivente per semplificare le spiegazioni ai nuovi giocatori può andare a scaricarla [qui](#)
(<https://www.bigcream.it/it/Accessori/?gioco=Hallertau>)