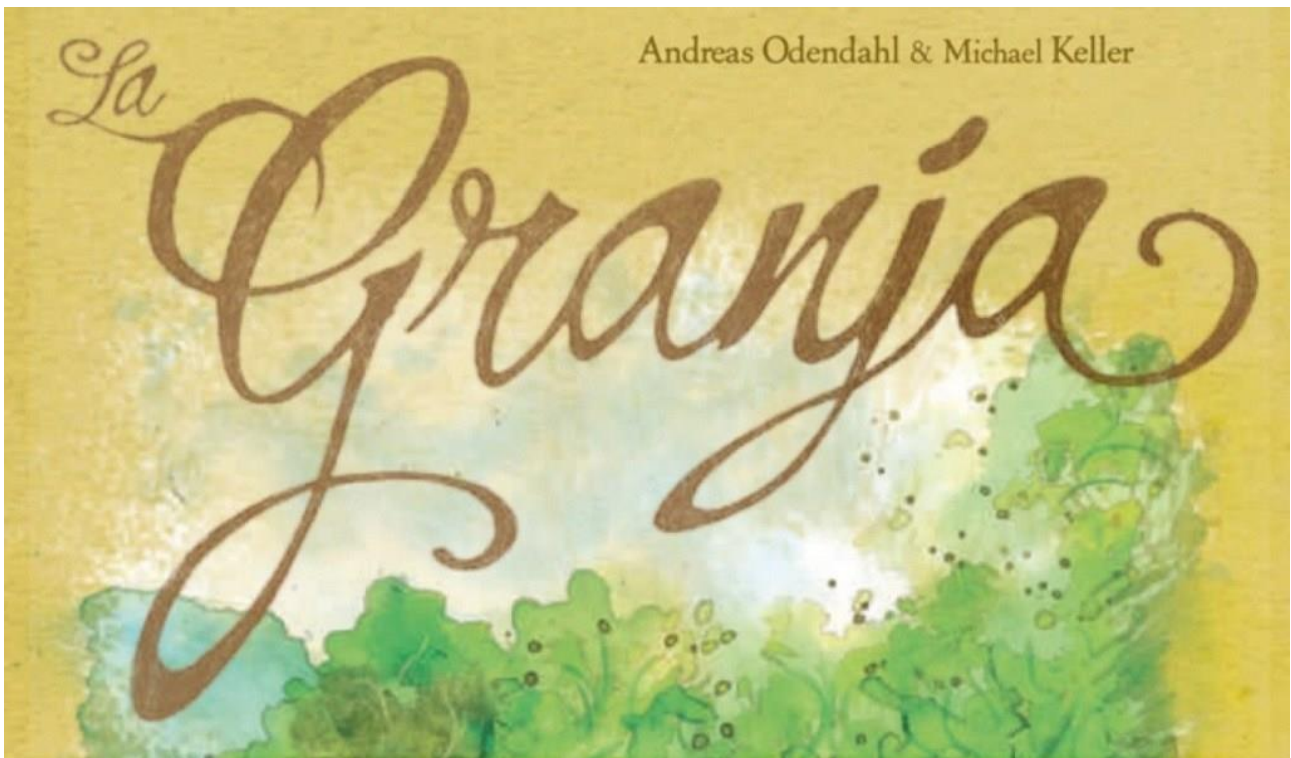


LA GRANJA

Al lavoro nei campi sotto il sole di Majorca



Introduzione

A chi scrive i giochi basati sulle fattorie, l'agricoltura e l'allevamento piacciono molto, e nella sua collezione sono davvero tanti i titoli che trattano questo argomento. Era dunque quasi... obbligatorio acquistare una copia di La Granja (in spagnolo significa "fattoria" o "cascina"), visti anche i commenti più che favorevoli post "Essen 2015". E, in effetti, il gioco ha scalato tutte le classifiche fino ad arrivare, nel momento in cui scrivo queste note, all'86° posto in classifica di BBG, con un ragguardevole voto medio di 7,86.

Tanto vale dirlo subito: La Granja vale quei commenti favorevoli e quella votazione sopra la media. Quello che i giocatori dovranno fare, nei panni di solerti agricoltori, è abbastanza semplice: coltivare i loro campi ed allevare il bestiame, raccogliere i frutti del loro lavoro, caricarli su un carretto e venderli al mercato del vicino paese o accumularli nel deposito comune. Il tutto concedendosi anche qualche "siesta" per ritemperare le proprie forze: d'altra parte tutte le fattorie sono situate nella solatia isola di Majorca, ed il caldo lì si fa sentire! In realtà l'approccio iniziale però non è così semplice soprattutto perché bisogna comprendere rapidamente, come vedremo, l'uso migliore delle carte.

Unboxing

La scatola di La Granja, prima delle operazioni di sfustellatura dei componenti, sembra fin troppo piena, ma una volta preparati i materiali il volume occupato si riduce di molto. Comunque è consigliabile munirsi di sacchetti per imbustare i vari componenti separatamente e facilitare di conseguenza anche il set-up iniziale.



I component.

A parte il piccolo tabellone (300x420 mm) che raffigura il paese con il suo mercato ed i vari depositi, quello che colpisce di più all'apertura della scatola sono le quattro plance per i giocatori: esse sono di cartone robusto (dimensioni: 165x255 mm) "sagomato" in maniera da poter "infilare" le carte sotto di essa, nei quattro lati, in modo che sia visibile solo la parte di esse che serve in quel posto.



Le plance personali durante una partita.

Come potete vedere dalla foto qui sopra il lato di sinistra viene utilizzato per il piazzamento dei "campi" da coltivare; quello di destra per l'allevamento (maiali ed asinelli) e per ingrandire la fattoria (cioè aumentare le carte in mano); quello in basso per avere dei bonus permanenti: quello in alto infine serve a preparare i carretti da portare al mercato.

Tutti gli altri componenti "classici": carte, tessere varie, monete, gettoni Punti Vittoria (PV), dadi e segnalini di legno colorato (un colore diverso per ogni giocatore). Completano la dotazione quattro schede riassuntive (68x120 mm) stampate su cartone robusto. La realizzazione è di buona qualità, ma attenzione: se siete dei maniaci delle bustine per proteggere la carte qui avrete qualche problema. Infatti le dimensioni delle plance sono state calcolate al millimetro per accogliere le carte "nude" e con le bustine si potrebbe un po' guastare... l'[ergonomia](#): inserendo infatti nuove carte si finisce per spostare inevitabilmente qualcuna di quelle già installate. Ovviamente si tratta di un "difetto" minore e vale solo per chi solitamente imbusta le carte (sottoscritto incluso).

Preparazione (Set-Up)

La preparazione di La Granja richiede un piccolo sforzo per piazzare sul tabellone le tessere "tetto" e "mestiere", dare ad ogni partecipante una dotazione (uguale per tutti) di segnalini di legno e tessere "Asinello" oltre ad un gettone da 1 PV e 1 moneta. Ognuno piazza un segnalino del suo colore al centro del tabellone, nella zona del Mercato, ed un altro segnalino sulla sua plancia, nella casella "Merci Disponibili". Poi vengono distribuite quattro carte a tutti. I 9 dadi (se si gioca in quattro) vengono messi a lato del tabellone per il successivo uso.



Il tabellone durante una partita.

Il Gioco

Ci sono alcune azioni che possono essere liberamente fatte in aggiunta a quelle che vedremo nella sequenza di gioco ed è importante sottolinearne l'uso prima di approfondire il resto:

- Scambio merci: è possibile scambiare le merci in deposito nella fattoria (all'inizio della partita tutti ne hanno una nella casella delle "Merci Disponibili") per ottenere, in alternativa, una delle seguenti:
 - 4 monete,
 - 2 segnalini "risorsa" (grano, uva, olive),
 - 1 maiale,
 - 1 carta dal mazzo,
 - trasformazione di due segnalini "risorsa" in prodotto finito (cibo, vino o carne)Si tratta in ogni caso di un'azione che nel corso della partita verrà sfruttata soprattutto quando manca "qualcosa" per completare un carretto del mercato o il carico di un deposito;
- Acquisto o vendita di risorse: pagando o incassando il numero di monete indicato sulla plancia si possono vendere le risorse che i giocatori hanno già stivate nei loro magazzini. E' un'azione da utilizzare per fare soldi (se si sono accumulate molte risorse e se ne hanno già abbastanza per riempire un altro carretto) oppure per acquistare qualche risorsa mancante in modo da completare un carretto da portare al mercato;
- Trasformazione delle risorse: per soddisfare molte richieste del mercato occorre ogni tanto trasformare qualche risorsa, pagando qualche moneta agli specialisti, in un prodotto finito: pagando 2 monete, per esempio, si può trasformare un segnalino "grano" (preso dal magazzino del grano, sulla propria plancia) in un "cibo" (si sposta semplicemente il segnalino appena tolto nella casella del cibo). Anche le olive diventano "cibo", mentre l'uva si trasforma in vino ed i maiali in carne macellata.

La durata di una partita a La Granja non è eccessiva: al massimo un paio d'ore per le prime due o tre volte, poi, una volta conosciuto il meccanismo, un'ora e mezza circa. Si tratta di 6 turni in tutto, durante i quali si eseguiranno, nell'ordine, le seguenti fasi:

Fase della fattoria: si gioca per prima cosa una carta dalla propria mano in una delle quattro postazioni della plancia (vedere foto 3), poi si incassano eventuali guadagni (in base a carte o tessere giocate precedentemente), si effettua la "semina" (mettendo un segnalino su ogni campo) e si fanno nascere i maialini (se si hanno almeno due maiali "adulti" nelle stalle). Come ultima azione si acquista una tessera "tetto": queste ultime assegnano dei bonus a chi le acquista. Il loro costo cresce di turno in turno da 1 a 6 monete. La fattoria ha 5 caselle e quindi può accogliere 5 tessere tetto.



Le tessere "Tetto".

Nell'esempio della foto qui sopra siamo già al terzo turno e le tessere costano 3 monete: la prima a sinistra regala una risorsa, la seconda due monete, la terza un'azione trasporto (che vedremo fra poco) e la quarta una "trasformazione" (da risorsa a prodotto finito).

Fase dei guadagni: i dadi vengono lanciati e divisi a seconda del numero uscito. A turno i giocatori prendono un dado da una delle sei caselle del tabellone ed eseguono l'azione corrispondente



I dadi ed i relativi bonus.

Sono disponibili i seguenti tipi di beneficio:

1. prendere 1 maiale,
2. pescare una carta o prendere una risorsa,
3. prendere 2 risorse a scelta,
4. prendere 4 monete,
5. fare due trasformazioni o avanzare sul tracciato della siesta,
6. prendere 2 monete o fare un trasporto gratis

Fase dei trasporti: è senza dubbio il momento più importante della partita. Dopo aver tanto faticato per produrre merci, allevare maiali o caricare carretti è venuto il momento di trasportarli in città. Occorre fare prima un salto alla stalla per prendere gli asini: tutti i giocatori hanno ricevuto all'inizio 4 tessere "Asinello". Esse sono divise in due settori : sul primo vengono mostrati da 1 a 4 asini e sull'altro da 1 a 3 cappelli per la siesta. I giocatori scelgono segretamente una tessera e tutti le rivelano contemporaneamente: ogni icona "asino" permette di trasportare una risorsa ai depositi cittadini o al banchetto del mercato ed ogni icona "cappello" fa avanzare il segnalino di una casella nell'apposito tracciato. E' inoltre possibile effettuare trasporti extra pagando 1 moneta per ogni asinello che compare nelle carte a destra della plancia (sviluppo della fattoria) oppure sfruttando i bonus accumulati.



Si vedono chiaramente i 6 depositi che circondano il mercato e la pista della "Siesta", sulla destra.

A questo punto si verifica chi ha il segnalino più in alto nel tracciato della "siesta": il suo proprietario diventerà il primo giocatore del prossimo turno e gli altri a seguire nell'ordine. Essere primi di mano significa avere maggiore scelta oppure eseguire prima degli altri un'azione importante nei depositi in modo da assicurarsi dei vantaggi extra. Quindi è bene ogni tanto sacrificare qualche azione per avanzare sul tracciato della siesta ed evitare di restare troppe volte nelle ultime posizioni.

Ed arriva finalmente anche il momento di verificare come si sono comportati i nostri contadini nel turno appena concluso: i giocatori ricevono PV in base alla loro posizione sul tracciato della siesta ed al numero di segnalini che hanno piazzato nel mercato.

Poi tutto ricomincia da capo fino al termine del sesto turno quando, effettuato il normale conteggio dei punti, tutti venderanno i loro prodotti finiti (non quelli sui campi) al prezzo indicato sulle plance e scambieranno questi soldi in PV (5 monete per 1PV). Chi ha più PV vince la partita.

Bottom Line

Dopo un paio di partite non ci sono più dubbi o incertezze sulla meccanica del gioco ed i partecipanti possono concentrarsi soprattutto sulle tre operazioni fondamentali: l'uso delle carte, il riempimento dei depositi ed il mercato.



Le carte da gioco.

Le carte, come si vede dalla foto, sono state stampate in modo che, dopo essere state infilate sotto la plancia, appaia solo quello che si può usare in quella posizione. A sinistra abbiamo i campi da coltivare (casella gialla per il grano, verde per gli ulivi e viola per le viti): è bene non esagerare nell'aggiungere campi alla propria fattoria perché solitamente una carta per tipo è più che sufficiente per rifornire il contadino di risorse.

In alto ci sono da 1 a 4 caselle con i simboli delle risorse (grano, uva, olive e maiali) e/o dei prodotti finiti (cibo, vino, carne): mettendo queste carte in alto, sulla plancia, e riempiendo pian piano tutte le caselle significa portare al mercato un carretto pieno di mercanzie da vendere per guadagnare da 2 a 6 PV, mettere uno dei segnalini usati nella casella "Merci disponibili" della propria plancia ed

un altro all'interno del Mercato in una casella corrispondente al valore della carta. All'inizio è quasi indispensabile riempire carretti in fretta (ed usare quindi quelli con 2 risorse al massimo) per avere qualche segnalino disponibile sulla plancia per eventuali scambi, ma da metà partita in poi è bene puntare su carretti da 4-5 PV (con risorse e prodotti finiti) per poter agire con più tranquillità sul mercato.

La parte della carta che appare quando essa viene infilata a destra della plancia mostra sempre due dei seguenti tre simboli: +1 asinello (per ottenere un trasporto extra pagando una moneta); +1 moneta (durante la fase dei guadagni); +1 stalla per i maiali. A metà partita è senz'altro importante avere almeno un paio di asinelli extra e, se possibile, anche 1-2 monete ed 1 stalla. Questo permette di fare un paio di trasporti in più, di ricevere 1-2 monete extra ad ogni turno e di posizionare un maialino quando nella stalla principale abbiamo entrambi i genitori che hanno fatto quindi il loro dovere biologico.

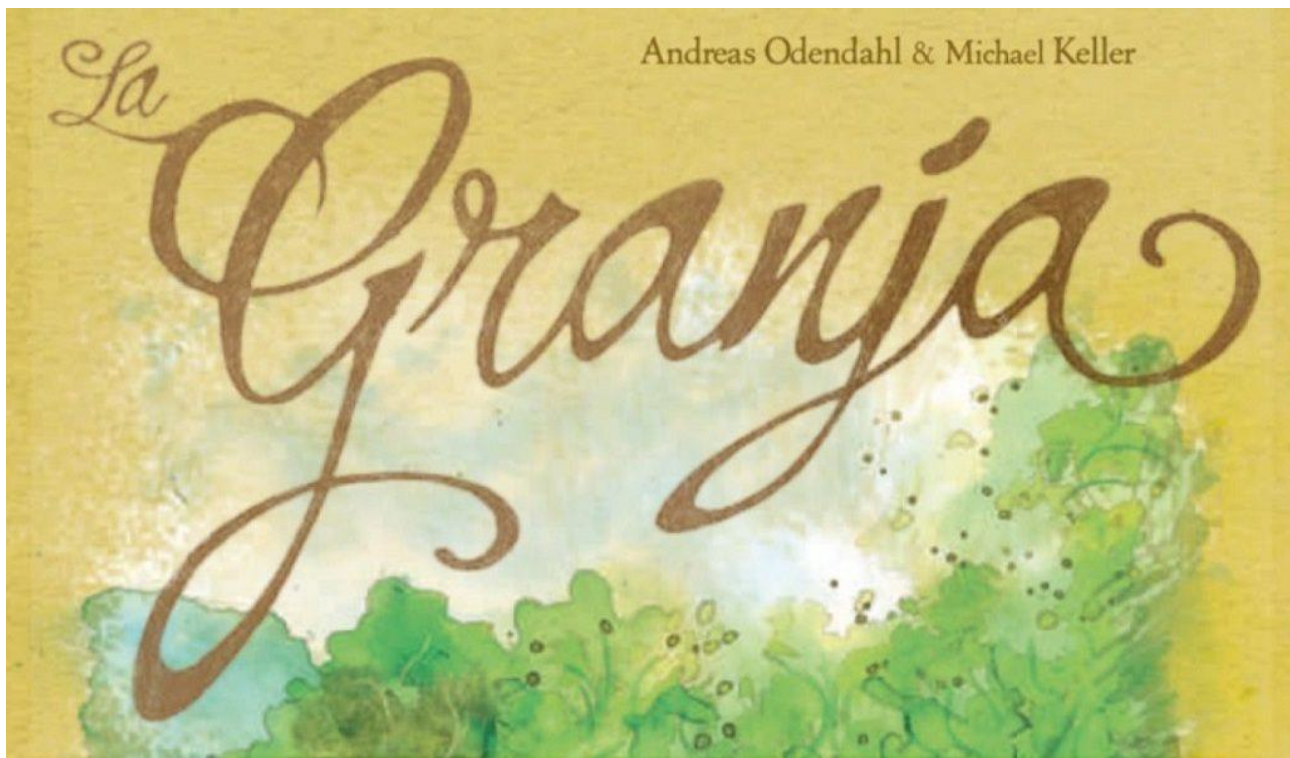
Infine sulla carta è presente un testo che appare solo se essa viene infilata nella parte bassa della plancia: si tratta ovviamente di bonus che potremmo classificare in una scala che va dal "debole" al "molto interessante". Quando si pescano le carte è bene quindi leggere il testo attentamente prima di decidere se vale la pena di usarlo o se è più importante sfruttare la carta in altre zone. Alcuni bonus sono disponibili una sola volta per turno (ad esempio: ricevi due maialini invece di uno se hai tre adulti; quando usi un dado per un prodotto agricolo ricevi anche due monete; quando riempi un carretto ricevi 2 monete; ecc.) altri sono invece permanenti (hai due stalle extra per i maiali; ogni tetto costa 1 moneta in meno; quando compri un tetto avanzi anche di 1 casella nella siesta; ecc.). Un intelligente uso di questi bonus può dare benefici molto interessanti, soprattutto se una carta si combina con le altre.

Il mercato al centro del paese consente ai giocatori di guadagnare 1 PV per ogni segnalino del loro colore che vi si trova. Nella foto, per esempio, il giocatore giallo guadagnerebbe 1 PV ad ogni turno, contro i 2 PV degli avversari. Ogni volta che un giocatore completa un carretto posiziona un nuovo segnalino nel mercato in una casella che abbia un valore pari o inferiore ai PV indicati sulla carta "carretto" usata, eliminando tutti i segnalini avversari che si trovano in caselle adiacenti di valore più basso. Se, nel nostro esempio, il giocatore blu completasse un carretto da 4 PV e posasse il suo segnalino sulla casella "4" in basso, proprio sotto al giallo, eliminerebbe sia il verde nella casella "3" che il giallo nella "2". I PV guadagnati al mercato non sono tanti, in realtà, ma sono comunque utili e soprattutto "gratis" (infatti abbiamo già ottenuto dei PV portando il carretto al mercato), quindi perché non approfittarne?



Una partita in corso. Si nota che i tre depositi di destra sono in corso di riempimento, mentre due sono ancora bloccati e quello in alto a sinistra non è stato ancora usato.

I sei depositi in paese vengono riempiti pian piano con le azioni di "trasporto", come abbiamo visto: man mano che i giocatori completano una fila guadagnano la tessera corrispondente. Completando la "Merchant House" (a sinistra in alto) il giocatore riceverà 3 monete extra in ogni fase dei guadagni; con "Butcher" (a sinistra in basso) 1 PV extra ad ogni carretto completato; con "Wainwright" (in alto) un trasporto gratis ed una casella gratis nella siesta; con "Greengrocer" (in basso) una risorsa gratis durante la fase di raccolto; con "Village Store" (a destra in alto) 2 PV per ogni ulteriore tessera che conquisterà durante la partita; con "Deli" infine (a destra in basso) riceverà un segnalino gratis nella casella Merci disponibili della sua plancia. Il primo a completare una fila riceve inoltre un bonus extra. Si comprende come sia opportuno cercare di completare almeno 4 dei sei depositi, cominciando possibilmente dal Village Store per avere più PV in seguito acquisendo altre tessere. La mia favorita è però la Merchant House perché permette di avere più monete a disposizione ad ogni turno che è possibile poi usare per effettuare negli ultimi 2 turni (i più decisivi) un certo numero di trasporti extra.



La scatola del gioco.

In conclusione non mi resta che consigliare La Granja a tutti i giocatori a cui piacciono sia la gestione delle risorse che le combo con le carte mettendoli però in guardia: le alternative possibili ad ogni turno sono sempre tante, per cui occorre programmare le proprie mosse con un certo anticipo.

Fortunatamente non ci sono tempi morti per "paralisi da analisi" perché mentre gli altri si danno da fare c'è tutto il tempo di preparare la propria mossa indipendentemente dalla carta che verrà pescata. Non mi sembra però un gioco adatto per famiglie o giocatori occasionali. Dopo oltre dieci partite ritengo che il numero ideale sia di quattro giocatori, anche se il gioco resta valido anche in tre. In due non l'abbiamo mai provato, mentre in solitario funziona sempre molto bene ma cercare di battere dei record non dà la stessa soddisfazione che misurarsi con altre persone. Consigliato

- Titolo originale: LA GRANJA
- Tipo: Sviluppo e scambio risorse
- Editore: Stronghold Games
- Giocatori: 1-4
- Età: 12+
- Durata: 90-120 minuti