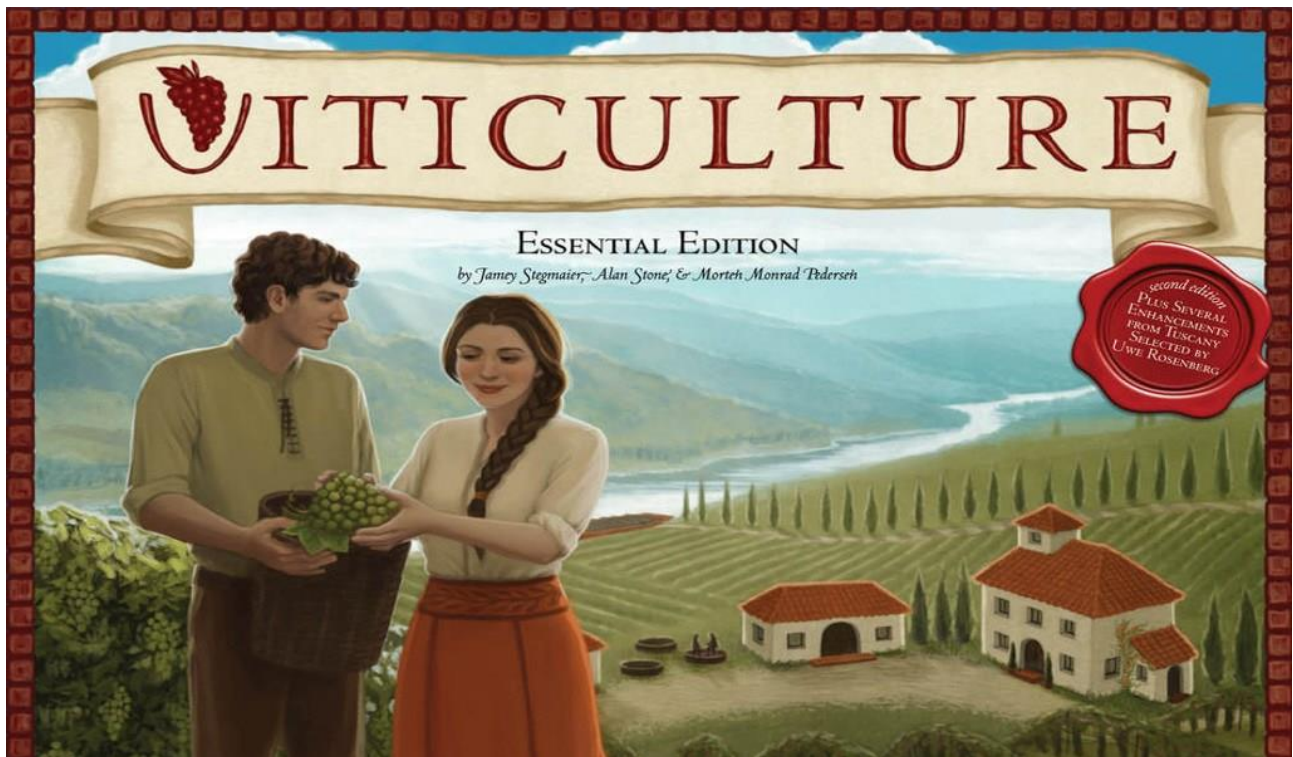


VITICULTURE ESSENTIAL



Introduzione

Viticulture Essential è maturato nel tempo proprio come fa il mosto nella botte: il gioco "Viticulture" fu inizialmente pubblicato nel 2013 dagli americani della Stonemaier (dal nome dei due autori e soci, Alan STONE e Jamey StegMAIER) e può essere considerato uno dei primi grandi "casi di successo" di Kickstarter anche se, fra i tanti consensi, emersero anche alcune critiche.

Viticulture mostrava gran parte dei difetti tipici dei giochi proposti da aziende esordienti tramite Crowdfunding (per approfondimenti leggi questo articolo): si lamentavano soprattutto lacune al regolamento ed una gestione un po' troppo semplicistica di alcune parti del gioco. Così l'anno successivo i due soci dettero alle stampe l'espansione "Tuscany" che, oltre a sistemare definitivamente i punti "oscuri" del gioco base, aggiunse una lunga serie di mini-espansioni e miglioramenti da inserire a piacimento.

Nel 2015 Stonemaier decise di ristampare Viticulture includendo una parte delle novità di Tuscany sotto il nome di "Viticulture Essential". Successivamente pubblicò anche la versione riveduta e corretta dell'espansione: "Tuscany Essential".

L'oggetto di questa recensione sarà "Viticulture Essential", la nuova versione del gioco base che può essere considerata a tutti gli effetti una "seconda edizione". Daremo un occhio anche a "Tuscany essential", senza però approfondire le dinamiche che genera, spesso diverse da quelle del gioco base.

Per chi possiede la prima edizione del gioco, le principali novità di Viticulture Essential sono:

- riscrittura del regolamento;
- 36 carte "Mamma" e "Papà" che "provengono" dall'espansione Tuscany e che permettono di iniziare il gioco in maniera "asimmetrica";
- revisione delle carte "Campo" rispetto alle "proprietà" del gioco base;
- aggiunta una sezione del Regolamento per il gioco "in solitario" curato da una terza persona, Morten Pedersen, che include una serie di 24 carte "Automa" per gestire le partite. Questa è una caratteristica degli ultimi giochi Stonemaier di cui vi avevamo già parlato in Scythe.

Unboxing



I component.

La scatola di Viticulture Essential si distingue nettamente dalla "massa" per le sue misure inabituali: 220x270x100 mm. All'interno troviamo un tabellone che riproduce una zona collinare della Toscana (dove il gioco è ambientato, tra la fine '800 e i primi del '900) che comprende campi ed edifici che presto si tramuteranno in possibili azioni. Completano la confezione:

- 6 plance dei giocatori,
- 4 mazzi di carte (vini, contratti, visitatori estivi ed invernali),
- 3 mazzi di carte grandi (papà, mamme ed "automa"),
- un centinaio di segnalini di legno in 6 diversi colori,
- una cinquantina di segnalini semisferici di vetro,
- una serie di monete (da 1, 2 e 5 Lire).

Tutti i materiali sono robusti e ben fatti, anche se le carte sono di piccolo formato. Se prevedete un uso intenso del gioco, vi consigliamo vivamente un piccolo investimento extra in bustine protettive trasparenti.

L'[ergonomia](#), nel corso della partita è ottima, con qualche piccolo dubbio, se proprio vogliamo essere estremamente pignoli, per i marcatori di vetro che, essendo semisferici, tendono a scivolare un po' dalle dita: d'altra parte è stata scelta questa soluzione per permettere di leggere i numeri che quei segnalini dovranno coprire.

La grafica di Viticulture Essential aiuta perfettamente a calarsi nell'ambientazione perché rende molto efficacemente le colline e le coltivazioni della Toscana. Da questo punto di vista, il gioco è promosso a pieni voti.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up è piuttosto rapido: si mescolano e si posano sul tabellone, negli spazi previsti, i quattro mazzi di carte e si distribuisce la dotazione iniziale di segnalini ai giocatori insieme ad un tris di carte "campo" di diverso valore, e qui scopriamo un'altra simpatica particolarità della versione Viticulture Essential: le tre carte "campo" infatti devono essere posate in modo da coprire esattamente il disegno stampato sulla plancia individuale e ... in effetti combaciano perfettamente.



Il tabellone durante il primo turno di gioco.

Ogni giocatore prende poi, in maniera casuale, una carta “mamma” ed una “papà” (anche se, essendo il gioco ambientato in Toscana, avrebbero dovute chiamarle "babbo" ...). Le "mamme" assegnano i primi due lavoratori (meeples di legno colorato) e 2-3 carte piccole che i giocatori prelevano immediatamente dai relativi mazzi del tabellone (due delle mamme assegnano ai figli più fortunati anche 2 Lire). Le carte “babbo” invece assegnano sempre un "soprastante" (un meeple di legno colorato dalla stazza più grande degli altri), una somma di denaro (da 1 a 6 Lire) e la scelta fra:

- un'ulteriore sommetta (1-6 Lire);
- un segnalino extra (lavoratore o edificio);
- 1 Punto Vittoria (PV).

Attenzione: vi consigliamo caldamente di utilizzare una variante proposta nell'espansione "Tuscany": assegnare cioè a tutti due mamme e due babbi fra cui scegliere le carte da utilizzare. In questo modo si può mitigare l'influenza delle bizzie della fortuna.



Tutti i segnalini del gioco: in basso a destra i marcatori trasparenti per calcolare uva e vini.

A questo punto i giocatori posano i segnalini appena acquisiti sulla loro plancia e, sorteggiato il "primo giocatore", piazzano sul tabellone la "bottiglia di vino" sull'apposita rondella (che indicherà eventuali ricavi extra durante la partita) e decidono dove mettere il loro "gallo" (ancora le sveglie le avevano in pochi): sì perché Viticulture Essential permette ai giocatori di alzarsi ad orari diversi, secondo la loro indole e le loro necessità. Quindi il gallo sulla casella "1" del trespole stampato sul tabellone farà giocare per primo il giocatore che l'ha scelta, mentre gli altri seguiranno nell'ordine scelto. Da notare che le caselle dalla seconda alla settima danno tutte un piccolo bonus: carte di vari colori, una Lira, un PV oppure un lavoratore "neutrale" extra da utilizzare in quel turno.

Non resta che mettere i segna punti sulla casella "0" del relativo tracciato e si è pronti a partire. La partita termina quando il segna-punti di un giocatore raggiunge o supera la casella "20": a questo

punto si termina regolarmente il turno e chi avrà ottenuto più PV sarà proclamato "vinaio" dell'anno ... maremma maiala! (scusate, ma uno dei giocatori dei play test è toscano ed ha appena perso per un solo punto)

Il Gioco

Il tabellone di Viticulture Essential è diviso in due sezioni, Estate ed Inverno, ed in ognuna di esse possono essere eseguite sei diverse azioni. La foto che segue ci mostra la sezione estiva dove possiamo notare subito che ognuna delle sei azioni ha tre caselle.



La parte "estate" del tabellone, con le sei aree per le azioni.

La casella di sinistra di ogni azione è l'unica sempre disponibile; quella del mezzo si aggiunge quando ci sono 3-4 partecipanti (ed aggiunge un bonus specifico) mentre quella di destra è utilizzabile soltanto con 5-6 giocatori.

Il primo giocatore posa uno dei suoi lavoratori su una casella a sua scelta ed esegue immediatamente una delle seguenti azioni:

1. "Give a tour" (visita alla fattoria) permette di incassare 2 Lire (tre se si usa la casella centrale col bonus).
2. "Draw" fa pescare una carta verde "vigna" (due col bonus).
3. "Plant" permette di piantare una carta vigna (due col bonus) mettendola su uno dei tre campi della propria plancia.
4. "Build" fa costruire un edificio sulla plancia personale (vedremo come e quali fra poco).
5. "Sell/Buy" può essere utilizzato per vendere un tipo d'uva già raccolto (al prezzo fisso indicato su una tabella apposita) oppure uno dei tre campi iniziali (per fare moneta e poter acquistare altre cose) o infine per acquistare un campo venduto in precedenza (allo stesso prezzo). Il bonus centrale significa che il giocatore guadagna 1 PV.
6. "Play (carte visitatori -gialle-)" è un'azione spesso estremamente importante se il giocatore ha acquisito un po' di "visitatori" e vuole sfruttare il loro bonus: sconti sull'acquisto di edifici, guadagno di carte, possibilità di piantare una vigna extra, guadagno di qualche Lira, attacchi agli avversari, ecc.



Le azioni invernali.

Le azioni invernali (foto sopra) vengono eseguite con i lavoratori e/o col soprastante rimasti disponibili: quelli piazzati sulle azioni estive infatti restano sul posto fino al termine del turno, per cui non è mai una cattiva idea quella di investire inizialmente qualche Lira per assumere un paio di lavoratori extra, in modo da averne un numero congruo che vi permetta di fare azioni in entrambe le stagioni.

- "Draw" per pescare una carta "contratto" (due col bonus).
- "Harvest" per effettuare la raccolta di uva da uno dei propri campi (due col bonus): in pratica si sommano tutti i numeri rossi e bianchi delle carte "vigna" di quel campo e si piazza i segnalini di vetro trasparente sui due totali.
- "Train" serve ad assumere un nuovo lavoratore per il resto del gioco al prezzo di 4 Lire (3 col bonus). I neo assunti entrano in gioco nel turno successivo, quindi è bene non aspettare la fine partita per assumerli ...
- "Play (carte blu)" per giocare i visitatori invernali.
- "Wine" serve trasformare in vino due marcatori di uva (tre col bonus): in pratica si spostano i marcatori dai tini della sezione "uva" a quelli del vino nella cantina, mantenendo il valore numerico acquisito.
- "Fill" (miglior traduzione: "completare l'ordine") serve per vendere i vini del colore e del valore indicato sulla una carta "ordine" in possesso del giocatore ed incassare un certo numero di PV ed uno o più avanzamenti nella pista del guadagno permanente.
- "Gain" da utilizzare per incassare 1 Lira quando proprio non si può fare di meglio. Da notare che in questa casella può starci un numero illimitato di lavoratori.

Un ruolo speciale è quello del Soprintendente: infatti esso può essere piazzato in qualsiasi casella, come gli altri lavoratori, ma se tutte le caselle di un'azione sono occupate il Soprintendente può ugualmente eseguire quell'azione (ma senza poter utilizzare il bonus).

Non crediamo servano altri dettagli su queste azioni, quindi proviamo a dedicare qualche minuto alle carte:



Carte Ordini, in alto, e Vigne, in basso.

Anche qui la spiegazione è rapidissima: per soddisfare gli ordini (in alto nella foto) bisogna accumulare un certo numero di vini del tipo rosso, bianco, rosé o spumante. La prima carta in alto a sinistra, per esempio, chiede 4 unità di vino rosso per dare in cambio 2 PV ed una casella di

avanzamento nella pista del guadagno permanente. La penultima in alto a destra chiede invece 4 punti di bianco e 4 di rosé per regalare 4 PV ed un avanzamento.

Per ottenere i vini indicati bisogna innanzitutto piantare le vigne giuste nei tre campi disponibili: facendo di nuovo riferimento alla foto soprastante notiamo che la prima carta in basso a sinistra indica una vigna di Sangiovese che produrrà soltanto 1 punto di vino rosso ma, essendo gran parte della redazione di Balena Ludens locata in Romagna, non potevamo esimerci dal mostrarvela. La penultima in basso a destra invece produrrà ben quattro punti vino ma per essere piantata necessita dell'installazione di un "traliccio" protettivo (trallis) il quale potrà essere acquistato con l'azione estiva "Build", al costo di 2 Lire. Altri tipi di vigne necessitano invece di un sistema di irrigazione (3 Lire), altri ancora, i più pregiati, di entrambi.

Una volta piantata la vigna bisognerà attendere la fase autunnale per raccogliere l'uva (sommando i punti "rossi" e mettendo un segnalino sul totale rosso e facendo lo stesso per i bianchi) e produrre (finalmente) il vino (trasformando i punti uva in altrettanti punti vino): per ottenere il rosé bisogna sommare un'uva rossa ad una bianca (ad esempio con 3 punti rossi + 2 bianchi si ottengono 5 punti di rosé) ma per lo spumante occorrono due uve rosse ed una bianca.

Direi che è venuto il momento di parlare un po' più in dettaglio della plancia personale: ne vedete una qui sotto, fotografata durante una partita.



La plancia personale durante una partita.

In alto si vedono due campi già occupati dai vigneti ed uno ancora da riattivare (era stato venduto dal giocatore ad inizio partita per incassare 5 lire usate poi per fare acquisti). I campi hanno una capienza di 5-6-7 vigneti, ovvero possono essere usati per giocare "X" carte verdi il cui totale non

superi 5-6-7 punti. Il primo campo della foto contiene già 6 punti (4 rossi e 2 bianchi) e quindi gli manca un solo punto per essere completato, mentre il secondo ha 4 punti e può aggiungerne ancora 2.

In basso a sinistra ci sono i tini dove viene raccolta l'uva prima di essere "pigiata" per fare il vino: in base alla somma dei colori di ogni campo un segnalino trasparente sarà inserito su un tino del colore appropriato. A destra ci sono le tre cantine dell'azienda. La prima è disponibile già ad inizio partita, mentre la seconda e la terza devono essere acquistate durante il gioco: nella foto si vede che la cantina "media" (costo 4 Lire) è già stata attivata, mentre la grande ancora non è stata costruita (ed è l'unica che può contenere anche lo spumante). Il giocatore, come si vede, ha già accumulato 5 Punti di vino rosso, 4 di bianco e 6 di rosé.

Da notare che a fine anno tutti i segnalini trasparenti si spostando di un punto in verso destra: le uve possono arrivare ad un massimo di 9, mentre per i vini il massimo è determinato solo dalla costruzione delle cantine.

E poiché parliamo di edifici ecco qui sotto l'intera gamma di quelli disponibili:



Gli edifici di ogni giocatore.

Ve li presento partendo dalla sinistra in alto per arrivare a destra in basso:

- "Degustazione" (1 PV gratis se si esegue l'azione estiva Give Tour e si possiede almeno un vino);
- "Traliccio" (indispensabile per piantare certe vigne);
- serbatoio di "Irrigazione" (per piantare alcune specie di vigna);
- "Giogo" (Yoke) utilizzato per eliminare una vigna da un campo, se necessario, oppure per fare una raccolta gratis di uva);
- "Cottage" (fa prendere una carta "visitatore" extra);
- "Cantina piccola" e "Cantina grande" (per poter immagazzinare sempre più vino);
- "Mulino" (fa guadagnare 1 PV all'anno se si pianta una vigna).

L'acquisto degli edifici è una delle azioni più influenti sul gioco, specialmente per poter piantare tutti i tipi di vigna, all'inizio, e guadagnare bonus extra verso la fine della partita. Naturalmente questo implica la disponibilità di una certa somma di denaro da spendere quasi ad ogni turno e, di conseguenza, la necessità di andarlo a cercare sulle azioni o vendendo un campo per poi riacquistarlo più tardi.



Le carte dei Visitatori: in alto quelli estivi ed in basso gli invernali. Si possono vedere alcune delle azioni bonus disponibili nel testo sotto al disegno.

Alla fine di ogni turno, durante il riposo invernale dei nostri lavoratori e delle nostre vigne e mentre il vino matura nei tini, si eseguono alcune azioni di routine:

1. tutti i marcatori dell'uva e del vino si spostano di uno spazio (per il vino si avanza oltre il massimo di 3 punti solo se le cantine media e/o grande sono state già costruite).
2. Lavoratori e soprastante ritornano sulla plancia dei giocatori e si aggiungono ad eventuali nuovi assunti durante il turno.
3. Si incassano i soldi indicati sulla "ruota" dei pagamenti (ricordo che questo valore aumenta ad ogni vendita di vino fino ad un massimo di 5 lire all'anno) che simboleggiano probabilmente gli ultimi bonifici effettuati dai clienti.
4. I giocatori che hanno più di 7 carte in mano scartano l'eccesso.
5. Il segnalino di primo giocatore viene passato a destra.

Poi si ricomincia tutta la procedura fino a che uno (o più) dei segnalini marca punti non raggiunge i 20 punti: si conclude il turno in corso e si calcola il punteggio finale. Chi ha il totale più alto sarà sicuramente proclamato viticoltore dell'anno.

Qualche considerazione finale

È ovvio che le prime considerazioni "strategiche" dovranno esser fatte dopo aver ricevuto il bonus iniziale delle carte papà e mamma.



Le carte Babbi e Mamme.

Nella nostra foto vedete, per esempio, che "mamma Alaena" distribuisce una carta gialla, una verde ed una viola che quindi potrebbero già indicare quale vigna piantare per poter vendere l'"ordine" acquisito. Sotto, sempre per fare un altro esempio, "babbo Andrew" non solo fornisce 4 Lire (un buon capitale iniziale) ma permette di scegliere fra il "traliccio" e 2 lire extra ... immagino che ci ha seguito fin qui abbia già capito che il traliccio è la scelta più intelligente perché fin dall'inizio permette di piantare più del 60% delle vigne.

Poi i giocatori dovranno decidere dove piazzare la loro "sveglia" (pardon, il gallo, visto che qui siamo in campagna e gli orologi con la sveglia li avevano solo i ricchi Signori!). Anche questa è una decisione importante, soprattutto nei primi 3-4 turni, perché essere fra i primi a giocare significa poter scegliere dove mettere il nostro lavoratore e quindi andare sull'azione assolutamente necessaria, prendendo anche il relativo bonus: avete pochi denari? Subito su "Give Tour" per incassare 2+1(per il bonus) Lire. Avete un paio di vigne che potrebbero essere sfruttate per arrivare in fretta al vostro ordine iniziale? Subito su "Plant" per piantarle entrambe utilizzando anche il bonus. Non avete nessuna vigna interessante in mano? Non vi resta che prenderne due (col bonus) andando su "Draw" e così via.

Se vedete che i primi posti sono già occupati niente paura; guardate che "bonus" sono ancora disponibili e scegliete il più vantaggioso per il vostro gioco. Verso fine partita è comunque interessante essere sempre primi o secondi a giocare, se possibile, perché avrete sicuramente bisogno di effettuare delle azioni ben specifiche e non potrete rischiare di farvele "soffiare" dagli avversari.



I segnalini dei giocatori: in alto a sinistra si nota la "sveglia" della fattoria e, in secondo piano al centro, il soprapstante.

Cercate di tenere il vostro "soprastante" in riserva finché potete: uno dei "trucchetti" più interessanti del gioco è infatti quello di usarlo su azioni completamente occupate per farle ugualmente usando, appunto, il soprastante che è l'unico segnalino in grado di esser usato in questo modo.

Un'azione fortemente sottovalutata nelle prime partite è "PLAY": esiste sia in estate che in autunno e permette di giocare una o due carte gialle (o blu): tutte queste carte danno indubbi vantaggi ai loro possessori (quelle blu sono forse un po' più "pesanti"), e mi sentirei di affermare che se un giocatore non ne prende mai nessuna avrà seri problemi a vincere la partita. Quindi è importante cercare di ottenerne qualcuna al momento della "sveglia" mattutina.

Lo scrivente confessa sempre ed apertamente di amare i giochi basati sulla vita di campagna e quindi Viticulture Essential mi è piaciuto molto. Pur non avendo fatto nulla di veramente innovativo Stegmaier e Stone sono riusciti ad amalgamare in maniera molto intelligente ed intuitiva alcune meccaniche di uso comune come il piazzamento lavoratori e la gestione delle risorse. Un altro punto di forza del gioco è l'elevata interazione fra i giocatori (soprattutto indiretta): data la scarsa disponibilità di caselle per le azioni spesso i primi di mano riescono ad occupare quelle migliori costringendo gli altri a cercare alternative o ad impiegare subito il loro soprastante se davvero sono con l'acqua alla gola.



La scatola di Viticulture Essential.

L'unica cosa che non riesco ad apprezzare del tutto è l'uso delle carte "visitatori" : credo infatti che non siano tutte perfettamente "bilanciate" e che alcune di esse possano creare un divario difficile da

colmare in una fase delicata del gioco: Uncertified Oenologist, per esempio, permette di costruire una cantina al costo di 1 PV (invece di spendere 6 Lire); Con il "Governor" il giocatore può chiedere una carta gialla a tre avversari (che non possono rifiutare) oppure 1 PV se non ne hanno alcuna; con "Reaper" si può raccogliere uva gratis da tre campi (ed è l'unico modo per raccogliere uva da tre campi con una sola azione !!!) ma se questo avviene si guadagnano anche 2 PV; "Home steader" permette di costruire un edificio con lo sconto di 3 Lire oppure di piantare 2 vigne, e fin qui tutto OK, ma se si spende 1 PV è possibile fare entrambe le azioni; ecc.

Come si vede nulla di davvero... scandaloso, ma se qualcuno riesce ad usare una o più di quelle carte nei primi 2-3 turni è possibile che guadagni un vantaggio importante, costringendo poi gli altri ad inseguire sudando le proverbiali sette camicie.

Come dicevo nel preambolo in questa versione Viticulture Essential è stato aggiunto un capitolo per il gioco "in solitario" (così amato dagli americani) che prevede l'uso di apposite carte "automa" (ne vedete un esempio nella foto qui sotto).



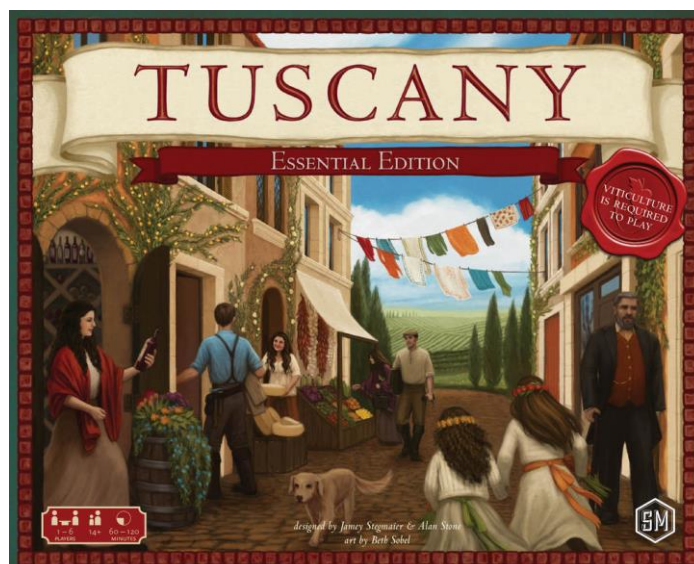
Le carte Automa per il gioco in solitario.

Lo scopo sarà quello di fare più punti del vostro avversario (il sig. Automa, appunto): all'inizio di ogni stagione si gira una carta e si piazza un lavoratore dell'avversario sulle caselle indicate per quella stagione, di fatto rendendole inutilizzabili per il giocatore "umano". Ci sono 5 diversi livelli di settaggio dell'automa: dal "molto facile" al "molto difficile" e quindi è possibile addestrarsi a giocare Viticulture Essential anche da soli. Al momento di scrivere questa recensione ho fatto solo un paio di prove e francamente tutto sembra funzionare bene: qualche volta la fortuna non è dalla nostra parte ma poi è possibile rifarsi al turno successivo. Considerando il valore medio delle versioni "in solitario" dei giochi che danno questa possibilità Viticulture è senz'altro ben posizionato, ma io preferisco ancora passare il mio tempo libero giocando con amici in carne ed ossa.

Prima di chiudere vorrei evidenziare per i nuovi giocatori alcune regole che nelle prime partite è facile sbagliare o sottovalutare. Tenetele a mente quando proverete Viticulture Essential:

1. "Piantare" significa mettere UNA carta verde su un vostro campo (due col bonus) senza superare il limite max del campo stesso.
2. Il soprastante giocato su una casella col bonus lo riceve normalmente. Nessun Soprastante riceve il bonus se viene aggiunto ad una azione già piena di lavoratori.
3. Quando si raccoglie l'uva dai campi e se uno dei totali è già occupato si deve mettere il nuovo segnalino nella prima casella libera dietro a quella occupata.
4. Quando si passa alla fase "inverno" tutti i giocatori possono scegliere una carta "visitatore" gialla o blu. Chi ha il cottage ne può scegliere due (anche una per tipo).
5. Quando si raccoglie l'uva le carte verdi non vengono scartate ma restano sui rispettivi campi fino alla fine (a meno che non ne venga tolta qualcuna col Yoke).

Come ho detto, questi sono stati gli errori più comuni ai nostri tavoli di test: sappiamo bene che nessuno di voi li commetterà ... ma non si sa mai! Per quanto riguarda la vendita del vino abbiamo anche usato una "variante" (anche se pare sia stata addirittura provata dai due autori) che accorcia la durata della partita facendo circolare più soldi: in pratica se si usano più punti vino di quanto necessario per soddisfare un ordine la differenza viene resa al giocatore in monete. Prendetelo come un semplice consiglio, ma a noi è piaciuta e vi invitiamo quindi a provarla almeno una volta.



L'espansione Tuscany Essential

Non è possibile chiudere questa recensione senza accennare brevemente all'espansione Tuscany Essential: essa modifica in maniera sensibile il gioco con alcune novità:

Un nuovo tabellone che aumenta e modifica ulteriormente le azioni, introducendo 4 diverse stagioni, cambia decisamente il modo di decidere l'ordine di gioco del turno ed aggiunge una minuscola carta della Toscana, divisa in Province, sulle quali possono essere giocati dei segnalini a forma di stella per ottenere un bonus immediato (carte o soldi) e punti vittoria a fine partita per chi ne ottiene la maggioranza

- Un nuovo mazzo di carte "piccole" (gli edifici) da utilizzare con apposite azioni per ottenere vantaggi immediati o "investire" sul futuro.
- Un'appendice alla plancia personale, su cui giocare fino a due carte "edificio".
- Due serie di nuovi meeples personalizzati (e dipinti).
- 36 stelle di legno colorato (sei per giocatore) per occupare le province della mini mappa della Toscana.

Abbiamo provato anche questa espansione che però ha allungato di molto il tempo di gioco. Pensiamo quindi che sia un effettivo "passo in avanti" ma che debba essere riservata a partite con 3-4 giocatori al massimo.

- Titolo originale: Viticulture Essential Edition
- Editore: Stonemaier Games, Ghenos Games
- Giocatori: 1-6
- Età: 10+
- Durata: 90-120 minuti

