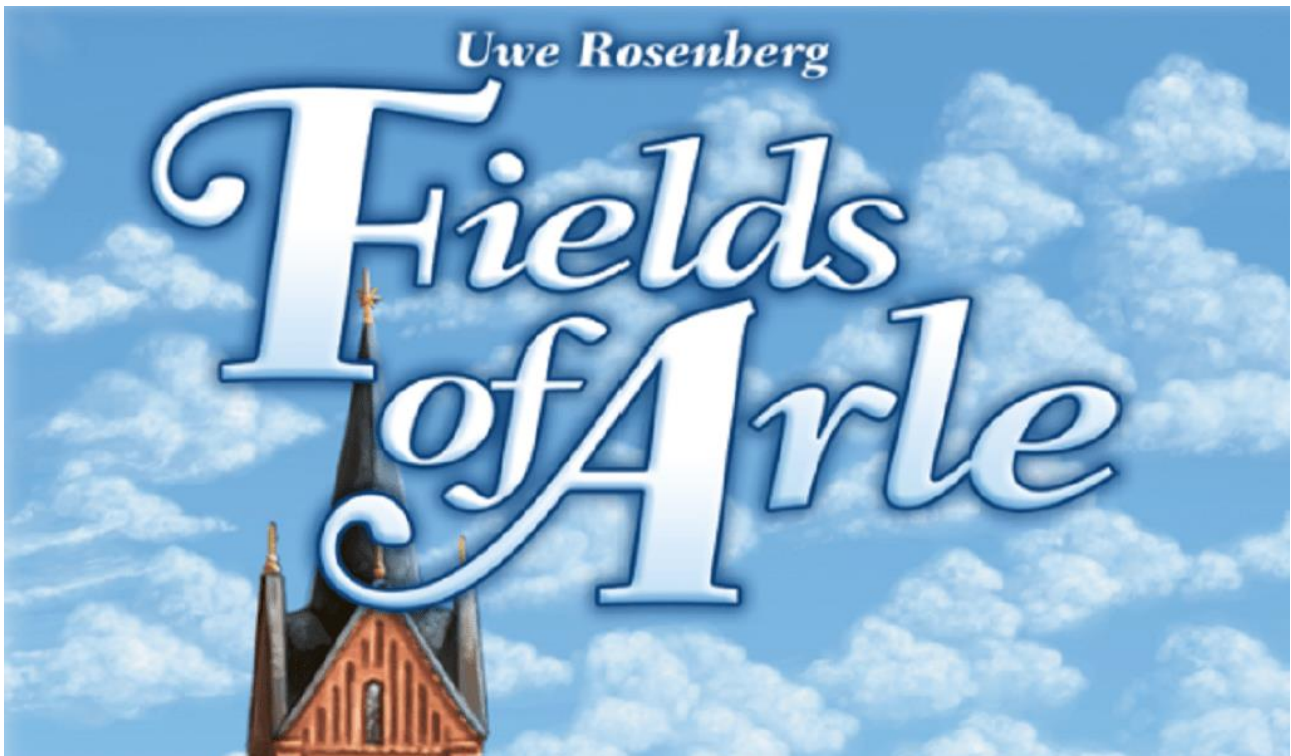


FIELDS OF ARLE

Dopo un duro lavoro nei campi si parte per vendere o barattare i prodotti al mercato.



Introduzione

Che [Uwe Rosenberg](#) fosse un appassionato della campagna e della vita contadina era ormai chiaro a tutti, (dopo Agricola, Ora et Labora, Caverna, ecc.) ma Fields of Arle è un'opera speciale dell'autore tedesco perché è dedicata praticamente alla sua famiglia: i nomi dei paesini utilizzati sono infatti proprio quelli in cui i nonni ed i genitori hanno vissuto e lavorato per tanti anni quando lui era piccolo. Quindi questo è forse il suo gioco più autobiografico.

Unboxing

La scatola di Fields of Arle è grande quasi come quelle di Caverna (tanto per rimanere sui giochi di Rosenberg) ed al suo interno troviamo un sacco di materiali, per cui lo stupore nel leggere che si gioca solo in due è ancora maggiore.

Chi ricorda dello stesso autore -sempre per due giocatori- "Agricola - tutte le creature grandi e piccole" e "[Le Havre ancora in porto](#)" dovrebbe aver già intuito che per Fields of Arle non basta il solito tavolino da bar ma serve il tavolo del salotto (o una bella scrivania) perché la superficie coperta da tabelloni, plance e materiali vari è veramente imponente.

Inoltre la meccanica del gioco è molto più complessa dei due titoli citati sopra e quindi Fields of Arle è indirizzato soprattutto ai giocatori più esperti.



I Componenti.

Non voglio annoiare il lettore con la lunga lista dei componenti e quindi ecco un breve sommario:

- un tabellone lungo e stretto (300x500 mm),
- due plance per i giocatori (250x354mm),
- due depositi (194x284) che si useranno anche per seguire i viaggi verso i diversi villaggi della regione
- una plancia (128x380 mm) per contenere attrezzature, merci ecc.
- 232 tessere di vario tipo,
- 60 animalletti di legno colorato (pecore, mucche e cavalli),
- 60 merci di legno colorato (torba e legno),
- marcatori per i giocatori, ecc.

Persino il primo approccio con il gioco risulta "impegnativo": un apposito foglietto di auto-adesivi vi costringerà infatti per qualche minuto a "pezzare" le mucche (sì, sì, è la verità, guardate la foto qui sotto), dare un'identità ai vostri agricoltori e identificare le risorse che avrete a disposizione.



Gli autoadesivi: notare, in alto, alcune mucche ancora "bianche" prima del processo di pezzatura.

Nonostante la quantità, la qualità dei componenti è ottima e viene garantita una buona ergonomia. Insomma, il gioco è sicuramente un po' caro (soprattutto se consideriamo che è per due soli giocatori) ma ogni centesimo è, a nostro avviso, ben speso.

Prima di iniziare la recensione vorrei anche sottolineare il fatto che Rosenberg ha aggiunto una variante per giocare in solitario; chi non ha club o amici nei dintorni può dunque competere con sé stesso. Chi invece non ha questa necessità scoprirà che raggiungere i 110 punti è già un successo rimarchevole.

Preparazione (Set-Up)

Con tanta roba da sistemare il set-up di Fields of Arle è un po' laborioso e porta via una ventina di minuti, per cui è consigliabile tenere tutti componenti suddivisi.

Il cuore del gioco è ovviamente il tabellone, dove sono indicate tutte le azioni disponibili e sul quale i giocatori effettueranno le loro migliori. Essendo un poco "complicato" abbiamo lasciato l'immagine che segue un po' più grande del solito.

1 1

Navice's Hut
before each November
1 1

Farmer's House
before each November
1 1 cutting

Plow Maker's Workshop
before each November
1

Workshop
before each November
1 1x

1 1

Smithy
any number

Cooperage
5 10 15
each each each
+1 +2 +3

1 8 / 8

Mill
3 5 6
+8 +10 +12

Weaving Mill
2 10 / 10

Weaving Mill
1 Weaving Looms +2

1 2 25

Textile House
1x each

Saddlery
2 3 cutting
Fleshing Beams +1

2 25

Waterfront House
10 2

Joinery
2 5

Joinery
per 1 cutting
per 2

2 9

Gulf House Inn
per Stable 1
per Stall 1

Berum Castle
Ovens Weaving Looms
each +1

Fisherman
1 Fish Traps +1
per Fish Trap 1

Fish Traps
1 2 3 4 5 6

Peat Boatman
3 per Peat Boat 1

Grocer
1 1

Fleshing Beams
1 3 5 6

Tanner
per Fleshing Beam 1 1

Wool Weaver
per Weaving Loom 1 1

Weaving Looms
2 3 4 5

Linen Weaver
per Weaving Loom 1 1

Colonist
1

Slaughtering Tables
1 2 3 4

Butcher
per Slaughtering Table 1 3 2
also per +1

Peat Cutter
per Spade 1 cutting

Spades
1 3 5 7

Cattle Trader
2 1 1 / 1

Dike Builder
1 per Shovel Pair 1

Shovel Pairs
1 2 2 3

Grocer
1 cutting
1 1 1

Clay Worker
per Shovel 1

Shovels
3 4 5 6

Builders' Merchant
2 1 1 1

Farmer
1 Plow
per Plow 1

Pottery Wheels
1 3 4

Potter
per Pottery Wheel 1 3 1

Forester
1 or 1 Building

Ovens
1 2 3 4

Baker
per Oven 1 1 6

Woodcutter
per Axe 1

Axes
1 3 4 5 6

Wood Trader
1 4 or 1 Building

Master
per Workbench 2

Workbenches
2 3 4

Master
per Workbench 2

Carpenter
1 Building or 1 Stall

Builder
1 Building

Wainwright
1 Vehicle and/or 1 Peat Boat

Carpenter
2 Stall Stable or 1 Stall

Warden
1x

Dike Warden
1x

Il tabellone: a sinistra gli edifici, a destra la zona delle azioni.

Esso è suddiviso in due colonne: quella di sinistra serve a contenere le tessere "edificio" a disposizione dei giocatori per migliorare la loro fattoria, mentre a destra sono indicate le azioni vere e proprie. Anche questa colonna è suddivisa in tre fasce: quella di sinistra indica le azioni disponibili in Primavera/Estate, quelle di destra indica le azioni in Autunno/Inverno, mentre al centro una serie di piccole "piste" serve a valutare il potenziamento delle azioni dei singoli giocatori man mano che progrediscono nel loro lavoro: si piazzano dei dischetti colorati su ognuna di queste piste da spostare verso destra ad ogni miglioria. Infine nella parte bassa del tabellone ci sono alcune caselle speciali che esamineremo più avanti in dettaglio.

Tocca poi alle plance individuali che mostrano il terreno a disposizione dei giocatori: e poiché siamo ai bordi del Mare del Nord una parte della fattoria è ancora coperta dall'acqua e dovrà essere bonificata per poter disporre di maggiori pascoli per il bestiame.



La plancia dei giocatori: a sinistra le zone non coltivabili (torbiere) mentre a destra le 5 dighe proteggono dalle maree.

Da notare che la parte bassa della plancia (a sinistra nella foto) contiene delle torbiere: si tratta di qualcosa piuttosto comune nei paesi nordici ma quasi sconosciute qui in Italia: in pratica gli agricoltori che trovano una torbiera fanno con appositi macchinari dei "rotoli" di terra e torba che vengono lasciati ad essiccare d'estate per poi essere venduti e/o utilizzati come riscaldamento (al posto della legna da ardere, piuttosto rara in quelle zone).

Di fianco alla plancia i giocatori piazzano un'altra scheda che è divisa in due parti: quella in basso mostra un deposito (vuoto) dentro cui i giocatori potranno mettere le attrezzature ed i carri che acquisteranno, mentre in alto c'è la rappresentazione schematica della Frisia Orientale con tutti i villaggi che sarà possibile visitare per vendere i propri prodotti o acquistare merci più pregiate.

2/5/8
1/3/5

1/2/3

3 2

1/4/6
1/2/3

3

Norden

4 5 7

Hage

1

Bee-Moor

2

Dornum

8

Emden

3 6 7 7

Aurich

4 4 5

Esens

2 4 4

Leer

2 3 5 6

Bremen

5 9 12 30

3

1 1

0

2

1

5 1

La plancia con il deposito e di villaggio.

Infine è necessario riempire di tessere (merci, carri, attrezzature, chiatte per il trasporto fluviale, ecc.) la plancia "supply". Sempre su questa plancia verranno depositate le tessere "generiche" che rappresentano i campi coltivati o ulteriori torbiere, i boschi (sul retro il terreno disboscato con un capanno per gli animali) e le stalle (grandi o piccole a seconda del numero di animali che possono contenere, da 3 a 6).



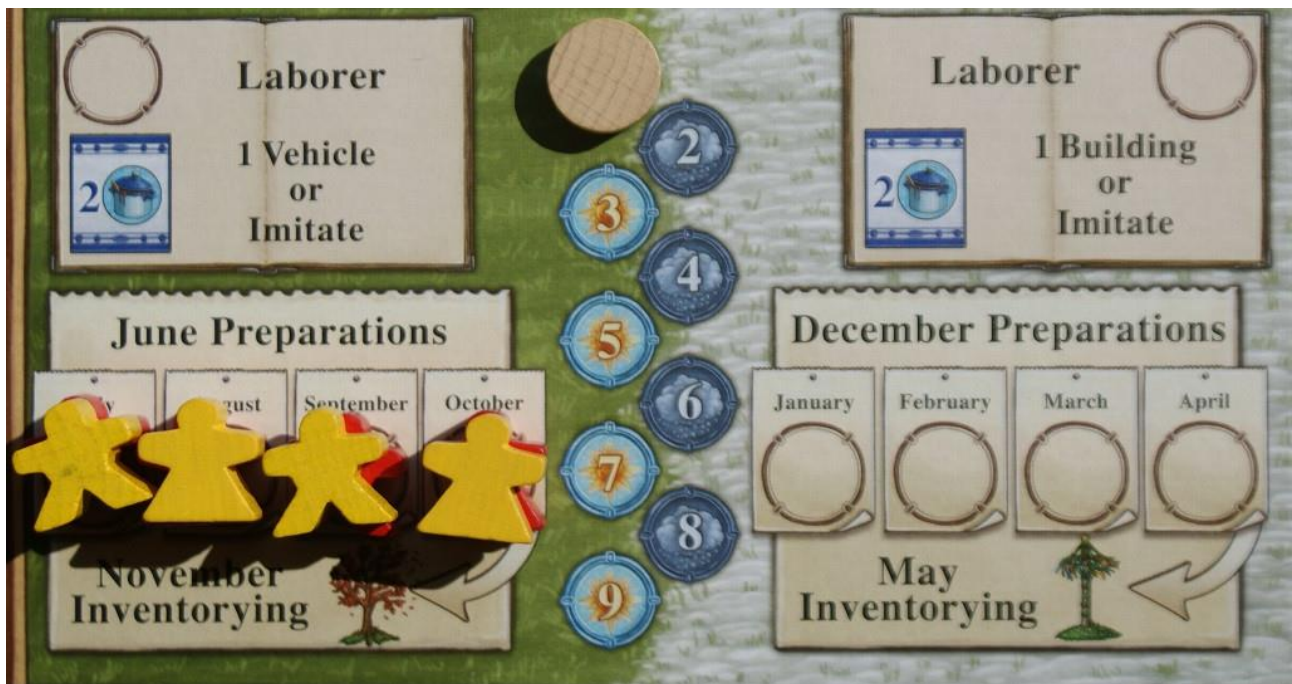
Plancia "Supply".

Abbiamo volutamente tenuto un po'... lungo questo capitolo, approfittando del set-up, per mostrarvi tutti i componenti di cartone di Fields of Arle. Ma è venuto il momento di vedere come funziona in pratica.

Il Gioco

A grandi linee questa è la sequenza:

1. piazzare i propri lavoratori (quattro) nelle caselle della stagione in corso (Estate o Inverno). I segnalini saranno sovrapposti ed il lavoratore in alto sarà il primo a giocare;
2. posare, alternandosi, un lavoratore sul tabellone ed eseguire l'azione scelta;
3. A fine turno (dopo le quattro azioni) eseguire le operazioni di fine stagione;
4. Spostare il segnalino dei turni avanti di uno spazio (e cambio stagione).



Il marcaturno (al centro) con i lavoratori pronti (notare che abbiamo sostituito i dischetti originali con dei meeples, maschi e femmine, naturalmente).

Le azioni disponibili sono tutte indicate sul tabellone: a sinistra quelle "estive" e a destra quelle "invernali": fra queste due colonne ci sono dieci mini "piste" che, come abbiamo già anticipato, saranno usate per seguire i progressi dei giocatori; quattro di esse (posare trappole per i pesci, vangare, spalare e usare l'ascia) possono essere incrementate eseguendo le azioni estive (pescare, raccogliere la torba, costruire una diga, lavorare l'argilla e tagliare alberi); altre quattro sono tipiche della stagione invernale (conciare la pelle, macellare gli animali, costruire vasellame e cuocere il pane); le ultime due infine (telai per la tessitura e banchi di lavoro) possono esser eseguite in entrambe le stagioni (con tessere tela o lino e master).

Il numero bianco grande sotto alle caselle centrali indica quante volte l'azione scelta può essere ripetuta.



Dettaglio di alcune azioni.

Così, per fare un esempio e facendo riferimento alla foto qui a sinistra, il giocatore GIALLO potrebbe mettere uno dei suoi quattro lavoratori nella casella "Wool Weaver" (tessitura della lana: terza casella dall'alto, a sinistra, nella foto) trasformando due balle di lana in stoffa (perché il suo segnalino è nella prima casella ed ha il numero "2" stampato sotto). Pagando due tessere "legno" potrebbe spostare il suo dischetto nella seconda casella della Weaving Looms (telaio di tessitura) per ottenere, la prossima volta, tre rotoli di stoffa.

Intanto il giocatore ROSSO ha scelto "Peat Cutter" (taglio della torba: quinta casella dall'alto) ed ha raccolto 5 cubetti di torba dai suoi campi. Se pagherà 1 tessera legno potrà avanzare nella terza casella di "spades" (vanga) ed ottenere a fine partita 2 Punti Vittoria (PV). Infatti le "stelline" che sono stampate sotto le tracce indicano quanti PV i giocatori raccoglieranno a fine partita se i loro dischetti avranno raggiunto quelle caselle.

Nella parte bassa del tabellone ci sono altre 4 caselle "azione speciale" per ogni stagione e anche esse, come tutte le altre, possono essere utilizzate da un solo giocatore (chi prima arriva ...) per costruire un edificio o una stalla, acquistare un mezzo di trasporto o una chiatta, "rovesciare" alcune tessere con l'apposito simbolo (per esempio i campi non coltivabili le cui tessere devono essere rovesciate per potere mostrare la torba e poterla poi raccogliere).

Le azioni speciali sono le uniche che permettono di acquistare nuovi edifici (o stalle) da posizionare in qualche casella vuota del proprio podere e quindi sono molto "ambite"; come si vede dalla foto qui sotto in Estate ce ne sono DUE (Carpenter e Builder) mentre in inverno solo una che, in compenso, permette di ampliare le proprie stalle e tenere così al riparo più animali (cavalli, mucche e pecore).



Le Azioni speciali, stampate nella parte bassa del tabellone.

In pratica i giocatori usano le diverse azioni per raccogliere risorse (legno e argilla) con le quali otterranno dei prodotti finiti (assi dal legno o mattoni dall'argilla) con cui acquistare edifici o stalle. Inoltre possono allevare il bestiame per poi macellarlo e raccogliere così cibo (per nutrire la famiglia) o pelli e lana (da conciare o tessere) per poi andarle a scambiare nei vari mercati della regione ed ottenere indumenti o borse. Naturalmente prima di partire bisognerà procurarsi un carretto o un barcone.

Infine ci sono le azioni che servono ad allargare la propria fattoria (strappando al mare aree inondate con l'utilizzo di nuove dighe oppure raccogliendo torba dalle zone non coltivabili) per poi piantare campi di lino o grano da trasformare in tessuti o cibo. Non mancheranno neppure i pascoli per l'allevamento del bestiame e qualche bosco da utilizzare per fare legna.



La plancia personale durante la partita: a destra si vedono i vari indicatori mentre sulla sinistra, a seguito delle visite ai mercati regionali, si sta formando una lunga strada per ricevere PV supplementari.

Come in tutti i giochi di Rosenberg a fine turno "succede qualcosa": in estate, per esempio, si aumentano sulla plancia personale gli indicatori del cibo di un numero di caselle proporzionato alla quantità di bestiame allevato nella fattoria, e poi si incassano grano, lino e legno in base ai campi già esistenti. Poi (credevate di esserne esentati almeno in questo gioco? Illusi!!!) bisogna nutrire il personale (3 punti cibo) e prepararsi ai rigori dell'inverno (spendendo due cubetti di torba). Al termine dell'inverno invece avremo la fase di riproduzione del bestiame (si aggiungono nuove miniature sui pascoli o nelle stalle) e si potranno tosare le pecore (facendo salire il marcatore "lana" in base al numero di ovini posseduti). Ah, sì, quasi dimenticavo ... ovviamente bisogna continuare a rimettere in forze la famiglia pagando altri 3 punti cibo.

La partita termina dopo nove turni (5 estivi e 4 invernali) e chi ha più PV vince il gioco. Anche in Fields of Arle Rosenberg permette ai giocatori di ottenere PV in tanti modi: ogni tessera "merce" vale 1-2 PV; così come tutti i veicoli acquistati (1-5 PV); ogni mercato raggiunto contribuisce ad aumentare il punteggio (da 0 a 10 PV) in base a quanta strada è stata percorsa (ovvero in base al numero di tessere mercato accumulate che, sul retro, hanno stampati spezzoni di strada); le "piste" delle attrezzature (di fianco alle caselle delle azioni) forniscono altri punti in base ai valori scritti sulle "stelline" (1-7 PV); gli indicatori sulla pista a destra della plancia personale contribuiscono aggiungendo 1-3 PV per ogni marcatore che ha raggiunto una certa altezza; gli animali forniscono dei moltiplicatori (2 PV per ogni animale della razza meno numerosa, 1 PV per quelli della seconda

meno numerosa, e 0 PV per quella più numerosa); gli edifici hanno un loro valore; ecc. Insomma, spero di avere reso l'idea!



Un po' di bestiame per la fattoria. Da notare che le mucche sono ancora tutte bianche perché appena uscite dalla scatola.

Qualche considerazione finale

Quello che più colpisce in Fields of Arle è la "logica contadina" che ispira il gioco e che spinge i partecipanti a fare le azioni più elementari nella successione più remunerativa, in termini non solo di guadagno, ma anche di preparazione alla mossa successiva.

Fin dall'inizio è chiaro che la fattoria dovrà essere bonificata in fretta, non solo per avere più pascoli per gli animali, ma anche (e soprattutto), per seminare altro grano ed altro lino, per avere una riserva di legname e per costruire un po' di stalle ed edifici. Bisogna fare molta attenzione a mantenere i tre tipi di animali circa alla pari, in numero, perché in questo modo si faranno più PV vittoria: avere una "razza" molto indietro infatti priverà il giocatore di un grosso gruzzolo. Così, per esempio, non serve a nulla avere il monopolio delle pecore quando si posseggono solo due mucche perché i 2 PV si calcoleranno solo su queste ultime! Le stalle poi servono non solo ad incrementare gli allevamenti ma anche a facilitare l'equilibrio delle specie spostando animali all'interno della propria fattoria e facendoli ruotare nelle stalle (dove le razze meno numerose potranno avere più "figli") ogni volta che una di esse è cresciuta troppo.

I terreni infruttuosi devono esser cambiati in torbiere appena possibile e queste ultime devono essere bonificate per ricavare cubetti di torba: nel frattempo sarà possibile creare nuove dighe che faranno retrocedere lo spazio invaso dalle acque del mare per lasciare posto a nuovi terreni da sfruttare, senza contare che, portando le dighe all'estremità della fattoria, si evitano anche piccole penalità in PV.

Un altro modo per fare punti è quello di sfruttare i mercati della regione: per potere usare questa azione è necessario possedere un carro grande abbastanza da poter trasportare le materie prime da trasformare in merci più pregiate. I carri possono essere infatti caricati con merci grezze (legno, argilla, stoffa o cuoio) da trasformare in materiali pregiati (il legno in tavole, l'argilla in mattoni, la pelle in scarpe o giubbotti, la lana in cappotti, ecc.) ognuno dei quali a sua volta potrà servire per soddisfare i mercati o per accumulare PV extra.



I mercati della Frisia Orientale.

Come si vede dalla foto qui sopra ci sono tessere "Mercato" di diversa grandezza ed ognuna di esse mostra diverse combinazioni di merci: queste tessere possono essere caricate sui carri di dimensioni adeguate ma è necessario "pagare" una o più combinazioni di merci per ottenere la tessera e del cibo. Per esempio il mercato di Leer (tessera in basso a sinistra nella foto) accetta sia lino grezzo (dando in cambio 2 cibi) che tela di lino (3 cibi), una mucca (5 cibi), una a scelta fra scarpe di cuoio, camicia o cappotto (6 cibi) oppure una qualsiasi combinazione delle quattro possibilità. Oltre ad incassare cibo (facendo salire i relativi marcatori sulla sua plancia personale) il giocatore può caricare la tessera sul suo carro e, a fine turno girarla sul lato "strada" per piazzarla sulla plancia.

A questo punto sarà chiaro a tutti che il cuore del gioco è dato dalle azioni sul tabellone e dalle conseguenti attrezzature e materie prime da raccogliere e spendere: è davvero molto importante cercare di far progredire i propri dischetti nelle tracce fra le due colonne estate/inverno, non soltanto perché in questo modo ogni azione porterà più "cose", ma anche perché a fine partita le stelline verranno aggiunte al punteggio totale e a volte possono fare la differenza.

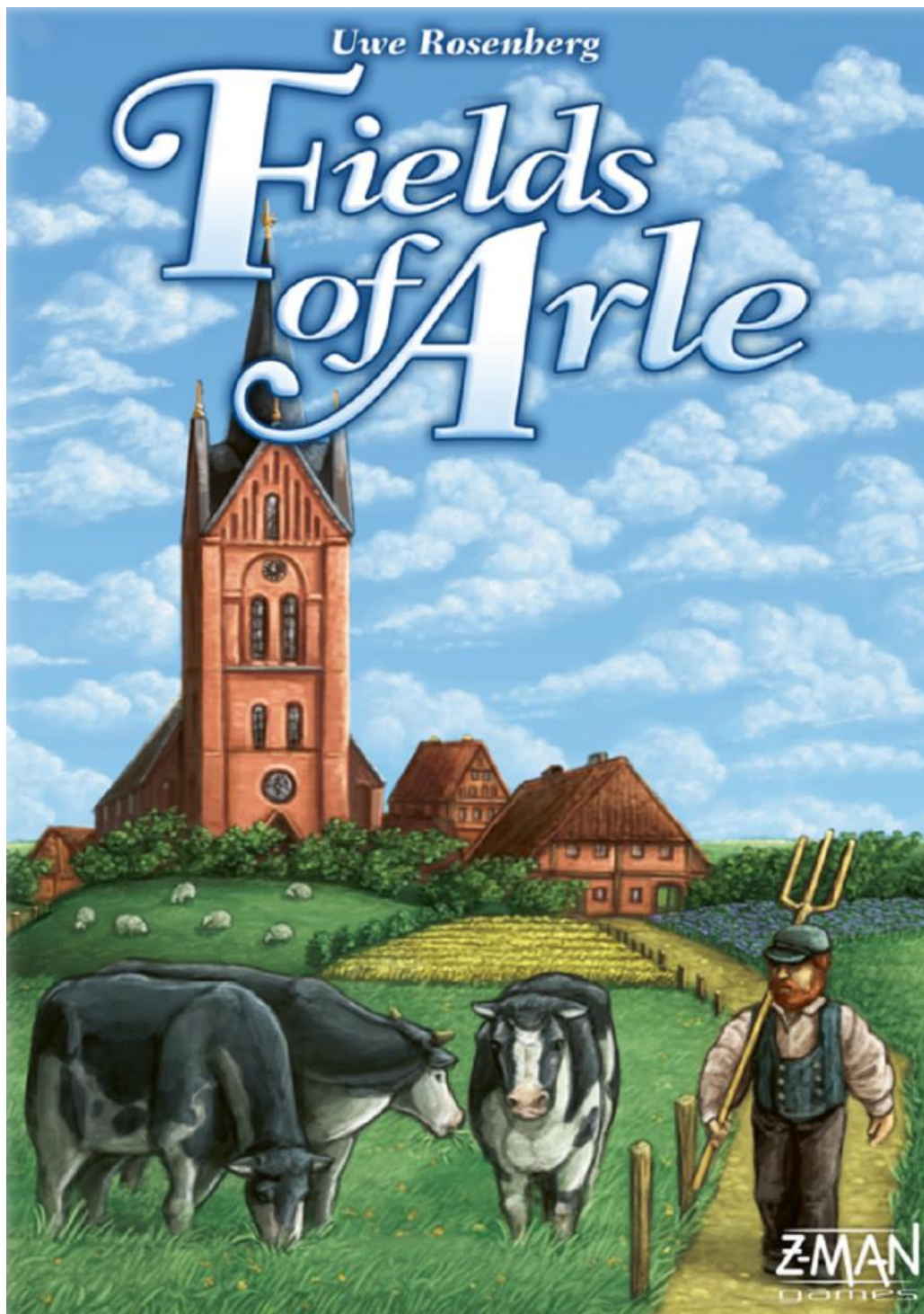


Una partita in corso: i materiali sono un po' "ammassati" perché il gioco era stato montato su un plateau di legno per poterlo spostare facilmente.

Gli edifici infine hanno una loro valenza, non solo per i punti, ma anche perché spesso possono esser sfruttati per tutta la partita: le tessere verdi, per esempio, costano poco e bisognerebbe dunque acquistarle subito per poterle utilizzare ad ogni turno e ricevere materiali o azioni gratuite: per esempio argilla, legno o grano, costruzione di una diga, ecc. Esse sono però anche le meno interessanti in termini di punteggio perché regalano solo 1 PV. Durante la partita, dopo aver messo da parte le MP necessarie, si potranno acquistare edifici più importanti che assegneranno un numero di PV adeguato al loro costo (da 3-4 a 10-15).

Ho provato Fields of Arle con parecchi amici ed in certi casi li ho praticamente obbligati ad iniziare a giocare dopo una veloce "infarinata" delle sole regole di base per vedere come ne saltavano fuori: in tutti i casi hanno "improvvisato" nella giusta direzione e, seguendo la famosa "logica contadina", si sono comportati in modo eccellente, tanto che, alla seconda partita (e dopo aver finalmente spiegato loro ogni dettaglio del regolamento) erano già più che competitivi.

Se vi piacciono le opere di Rosenberg, non avete idiosincrasie per i giochi da DUE e non avete paura di investire ogni volta 20 minuti per allestire il gioco (ed altrettanti per riporre tutto in ordine) vi consiglio dunque vivamente di procurarvi Fields of Arle e tenerlo in evidenza sulla vostra scaffalatura. La durata di una partita è ovviamente "adeguata" al tipo di gioco, ma in generale non si superano i 90 minuti.



La scatola di Fields of Arle.

- Titolo originale: Fields of Arle
- Tipo: Eurogame
- Editore: Z-Man Games e altri
- Giocatori: 2
- Età: 13+
- Durata: 90-120 minuti