

REYKHOLT

Dopo le coltivazioni tedesche ed i pesci norvegesi... ecco gli ortaggi islandesi



Introduzione

Continua l'interesse di **Uwe Rosenberg** per la vita rurale, diventato ormai un suo marchio di fabbrica insieme alla meccanica del "piazamento lavoratori", ma dopo avere esplorato a fondo il suo Paese (la Germania, con Agricola e derivati, [Fields of Arle](#), ecc.), ed essere passato in seguito alla Norvegia ([Nusfjord](#)) ecco che ci si sposta ancora più a Nord e con **Reykholt** si approda sulle coste dell'Islanda. Si tratta di una "prima volta" di Uwe con l'editore Frosted Games e il gioco, uscito ad Essen nel 2018 è stato concepito per 1-4 partecipanti e una durata di circa 60 minuti.

L'ambientazione mette i giocatori nei panni di alcuni agricoltori (ma questa non è una novità con Rosenberg) che coltivano ortaggi all'interno di apposite serre riscaldate con energia geotermica (e come sappiamo l'Islanda è un paese vulcanico e quindi di questa energia ne ha da vendere).

Reykholt esiste veramente, ma si tratta di un piccolissimo villaggio situato nella vallata del fiume Reykjadalssà, nella parte occidentale dell'Islanda: è noto soprattutto per essere stato nel Medioevo un importante centro di studi con le scuole più importanti del Paese, anche sotto l'impulso dello scrittore e poeta **Snorri Sturluson**. Ma vediamo dalle vostre facce che sapevate già tutto e quindi evitiamo di annoiarvi oltre e passiamo subito all'esame del gioco, anche se dalle ricerche fatte non abbiamo riscontrato alcuna evidenza che a Reykholt esistano veramente delle serre ad energia geotermica per coltivare ortaggi (anche se è certo che ci siano nei dintorni delle sorgenti vulcaniche di acqua calda).



I component.

Unboxing

Apreno la scatola quadrata di **Reykholt** gli occhi si posano subito sulle 160 “risorse” di legno colorato che rappresentano pomodori (rossi), lattuga (verde), funghi (marroni), cavolfiori (bianchi) e carote (arancioni). Bisogna poi darsi un po’ da fare per montare le cinque “casce” (in tre pezzi da de-fustellare ed incastrare) che serviranno (con poco onore, per la verità) a contenere gli ortaggi: sono molto carine da vedere e quando vengono riempite con i segnalini fanno spettacolo, ma poi diventa complicato prelevare i singoli pezzi, almeno con le grosse dita che abbiamo noi. In ogni caso consigliamo di mettere due gocce di colla rapida sulle paratie laterali in modo da non dover più montare e smontare i pezzi: la scatola ha infatti ampio spazio per contenere le casce montate e tutto il resto.



Prima di mettere al lavoro i nostri contadini bisognerà applicare gli adesivi ai dischetti. No, le bottiglie non servono a scaldarli prima di andare al lavoro ma si usano come segna-punti.

Il tabellone è stampato su entrambe le facce: lato “A” per 3-4 giocatori e lato “B” per 1 o 2 soltanto.

La maggior parte del spazio serve ad ospitare le 24 caselle con le azioni del gioco, ma nella parte alta troveranno posto le tessere “round” che servono a tener conto del passare dei turni, mentre sul bordo del tabellone c’è la pista dei Punti Vittoria (PV) di cui parleremo più in dettaglio perché utilizza un sistema particolare.

A completare la componentistica di **Reykholt** ci sono alcuni mazzi di carte (che esamineremo più in dettaglio fra poco) e dei segnalini, sempre di legno colorato, alcuni dei quali rappresentano i lavoratori (dischetti ed adesivi: li vedete nella foto qui a sinistra) mentre gli altri servono a tener conto del punteggio raggiunto (bottiglie): il tutto in colori pastello (azzurro, rosa, giallo) e nero.

I materiali sono tutti di buona fattura e perfettamente adatti allo scopo per cui sono stati realizzati.

Le carte sono di dimensioni piuttosto “abbondanti” (75x106 mm) ed al momento noi non abbiamo trovato in zona delle bustine trasparenti di misura adeguata, anche se sicuramente esistono in commercio e sono consigliate perché si farà grande uso delle carte.

Il regolamento, che è sempre del grande formato quadrato così caro al buon Uwe, ha soltanto 12 pagine ed è stato localizzato in italiano dalla Raven Distribution. È pieno di foto, disegni ed esempi e si legge molto facilmente: 10 minuti di spiegazioni e siamo pronti a partire.



Il tavolo ad inizio partita.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver aperto il tabellone di **Reykholt** per metterlo al centro del tavolo i giocatori ricevono una carta riassuntiva a testa, tre lavoratori (i dischetti di legno colorato nella tradizione di Agricola e C., ma questa volta completi di adesivi per personalizzarli) ed un segnalino a forma di bottiglia da piazzare sulla prima casella della pista segnapunti.

Le casse vengono posate a fianco del tabellone e riempite con i rispettivi ortaggi (segnalini di legno e tessere moltiplicatrici). Dall'altra parte del tavolo si preparano i 5 mazzetti di carte “Serra”, uno per ogni tipo di disposizione degli appezzamenti all'interno (3-4-5 e 6) ed uno coperto, con il dorso evidenziato da un “punto interrogativo”, che contiene 5 altre serre diverse da pescare a caso se si sceglie l'azione specifica.



Le carte “Serra”

Come si vede nella carta in alto a sinistra della foto qui sopra, ogni “serra” contiene un numero variabile di appezzamenti (dai 3 della foto, fino ad un massimo di 6) e può essere utilizzata per coltivare un tipo di ortaggi (da scegliere fra 5 diversi per le serre più piccole, come nella foto, ad uno soltanto nelle serre da 6): se ne deduce che le serre piccole sono le più flessibili ma quelle grandi garantiscono una produzione più lunga nel tempo. Il numero di carte Serra da utilizzare in partita dipende dal numero dei giocatori, come evidenziato dai contadini disegnati sul retro della carta.

Bisogna in seguito scegliere uno dei cinque mazzetti di carte “Servizi”, ognuno dei quali è identificato da una lettera (A-B-C-D-E, con quest’ultimo set da usare solo nel gioco in due): le cinque carte scelte sono messe scoperte sul tavolo in modo che tutti le possano leggere. Anch'esse sono dello stesso grande formato delle prime e riportano un disegno al centro, ad indicare l’azione che devono svolgere, e da due scritte uguali (una nel senso opposto dell’altra) che spiegano l’effetto della carta.



Alcune Carte servizi

Nella scatola c'è infine un mazzo di carte separato dalle altre e con uno STOP all'esterno: queste carte si utilizzano solo per la versione "storia" e quindi non devono essere guardate dai giocatori se non si utilizza questa variante.

La persona che ha acquistato più recentemente dei pomodori riceve la carta di Primo Giocatore e tutto è finalmente pronto per iniziare la partita.

Il Gioco

Una partita a **Reykholt** dura sette turni ed ogni turno è diviso in quattro diverse fasi:

1. Fase del lavoro: i giocatori posano uno dei loro lavoratori sul tabellone ed eseguono l'azione scelta e si continua in questo modo per tre "giri", ricordando che ogni casella del tabellone può contenere un solo lavoratore;
2. Fase del Raccolto: si raccoglie un ortaggio da ogni serra e si mette nella propria riserva personale
3. Fase del Turismo: si vendono gli ortaggi raccolti e si avanza nel tracciato dei PV.
4. Fase del Rientro: i giocatori recuperano i propri lavoratori dal tabellone e si preparano per il turno successivo.



Partita in corso. I giocatori hanno già installato un certo numero di serre e stanno coltivando diversi tipi di ortaggi.

La fase più importante di **Reykholt** è naturalmente quella in cui si devono scegliere le azioni per quel turno, cercando di precedere gli avversari nell'occupazione delle caselle più remunerative. Il tabellone ha quattro colonne di 6 caselle ciascuna: la prima colonna è dedicata soprattutto alla costruzione delle serre, la seconda è più orientata alla semina ed al raccolto, la terza permette principalmente di prelevare degli ortaggi già maturi mentre la quarta è utilizzata all'inizio della partita per prendere carte Servizi e verso la fine per trasformare le proprie serre in PV.

Poiché si parte tutti senza serre è evidente che le prime azioni dovranno servire a procurarsene subito almeno una, ma fortunatamente a questo sono adibite tutte e sei le caselle della prima colonna, ognuna con modalità specifiche: si va così da semplice “Prendi una serra” (che permette di scegliere quella che si desidera) alla più limitata “Prendi 1 pomodoro ed una serra casuale” (pescando una carta dal mazzo con il punto interrogativo).

Per evitare che i primi giocatori possano avere più serre degli altri la maggior parte delle caselle della prima colonna ha una bandierina dell'Islanda, e le regole stabiliscono che ognuno può mettere un solo lavoratore sulle caselle con la bandiera di ogni colonna. Alcune caselle danno anche, in alternativa, la possibilità di scegliere l'azione di semina (oppure quella del raccolto) e quindi possono essere un grosso incentivo ad andarci fin dal secondo giro, se possibile, facendo però attenzione a rispettare le condizioni indicate: se una casella, per esempio, dice di seminare 2 o più serre bisogna avere come minimo due serre vuote, altrimenti si deve rinunciare a quella mossa.



[ca

Porzione del tabellone per il gioco in quattro

Vediamo qualche esempio aiutandoci con la foto qui a sinistra che mostra una piccola porzione del tabellone: la prima casella in alto a sinistra permette di prendere un pomodoro dalla riserva ed una serra da 3 o 4 appezzamenti (a scelta del giocatore); quella subito sotto invece, dietro pagamento di un cavolfiore o una carota, permette di prendere una serra e di seminare; la terza permette di prendere una serra a piacere, ecc.

Una volta ottenute le serre i giocatori devono procurarsi naturalmente qualche ortaggio da seminare e lo fanno solitamente occupando una casella della terza colonna: tornando al nostro esempio la prima casella in alto della terza colonna permette di prendere due ortaggi diversi purché se ne abbiano già di uguali nella propria riserva; la seconda permette di eseguire un raccolto e prendere un fungo oppure una carota; la terza autorizza a prendere dalla scorta generale un pomodoro ed una lattuga oppure un cavolfiore, ecc.

Una volta in possesso degli ortaggi necessari l'azione "semina" permette di piantarne uno nella serra (purché essa sia abilitata alla coltivazione di quel tipo di ortaggio): tutti gli appezzamenti vengono allora immediatamente riempiti con ortaggi uguali a quello appena piantato, presi naturalmente dalla scorta generale.

Infine con l'azione "raccolto" (attenzione: siamo sempre nella fase delle azioni, da non confondere con quella successiva) il giocatore può raccogliere 1-2-3 ortaggi (a seconda della casella scelta) da una delle sue serre.

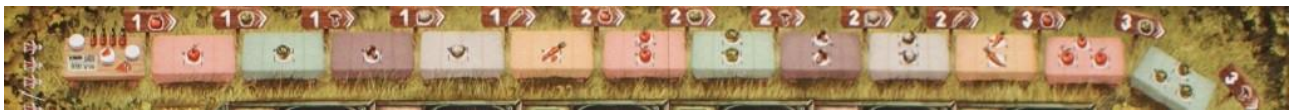


L'area del giocatore nero durante una partita.

Nella foto qui sopra vediamo un esempio: si tratta della postazione del giocatore nero come si presenta dopo i primi due turni di una partita: come si vede ha già acquistato due serre, piantando subito funghi e pomodori, ed ha effettuato uno o due raccolti per mettere da parte due funghi ed un pomodoro da portare al mercato.

Quando tutti i giocatori hanno posato i loro lavoratori ed eseguito le azioni scelte si passa alla seconda fase del turno: quella del "raccolto", che può esser eseguita in contemporanea prelevando una risorsa da ognuna delle serre possedute.

Nella successiva fase del "turismo" i prodotti raccolti vengono portati al mercato per essere venduti: in altre parole si scartano alcuni degli ortaggi posseduti per avanzare sulla pista dei PV. E qui il nostro Rosenberg ha avuto la buona idea di creare un nuovo sistema di punteggio.



La parte iniziale del tracciato dei PV.

Dando un'occhiata alla foto qui sopra (che mostra la parte iniziale del tracciato dei PV) si noterà che le prime cinque caselle contengono un solo ortaggio (nell'ordine pomodoro, insalata, fungo, cavolfiore e carota): per avanzare su questo tracciato bisognerà dunque pagare prima un pomodoro (la bottiglia avanza sulla prima casella) poi un'insalata (e si entra nella seconda casella), poi un fungo per la terza, e così di seguito.

Fortunatamente, per la fluidità del gioco e per non mandare in tilt il nostro cervello con troppi calcoli, Rosenberg ci permette di ricevere un “premio” (in risorse) e di avanzare in una casella anche se non possediamo l’ortaggio descritto: questo premio può essere chiesto ad ogni turno ed in un qualsiasi momento della fase. Continuando il nostro esempio, e supponendo di non possedere un fungo, potremo avanzare gratis nella terza casella (sfruttando il premio e prelevando quindi un fungo dalla riserva generale per metterlo nella nostra postazione) e poi pagare un cavolfiore per entrare nella quarta.

La quarta ed ultima fase di ogni turno è quella del “rientro”, quando tutti i giocatori si riprendono i lavoratori dal tabellone e viene girata la tessera “round” per mostrare il numero del turno successivo.

La partita termina alla fine del settimo turno (in realtà ci sono 8 tessere “round” ma l’ottava si usa solo con la variante “storia”) e chi ha la propria bottiglia più avanti nel tracciato dei PV viene dichiarato vincitore: in caso di parità vince chi è entrato per ultimo in quella casella.

Qualche considerazione finale



Tutte le risorse del gioco.

Come abbiamo visto **Reykholt** non è un gioco difficile e, rispetto a “nonno” Agricola e ad altri titoli di Rosenberg, non c’è lo stress da “cibo” che spesso ci ha angosciato su quei tavoli. In compenso l’autore ha farcito le regole con qualche “accessorio”.

Il più importante di tutti è l’utilizzo di carte speciali, chiamate “Servizi” che permettono di ottenere dei bonus in certe occasioni.

La cosa più “anomala” di queste carte, come abbiamo visto in precedenza, è la sua realizzazione grafica, con un bel disegno al centro della carta (eseguito in orizzontale) e due scritte uguali (le indicazioni del bonus) stampate però a 180° gradi, come si può vedere chiaramente nella fotografia qui sotto.



Le ultime carte “Servizi”, per le categorie D ed E. Quest’ultima si usa però solo per il gioco a due.

Il motivo di questa strana stampa è che una delle azioni possibili sul tabellone consente di utilizzare una carta servizi in comproprietà con un vicino: la carta viene quindi spostata fra i due giocatori coinvolti ed ognuno può così leggere facilmente il bonus dalla sua parte.

Questi bonus sono di varia natura, andando dal semplice avanzamento di una casella (tavolo) sul tracciato dei PV alla semina di ortaggi diversi in una serra già coltivata (purché il secondo tipo di ortaggio sia elencato fra quelli utilizzabili); oppure per seminare o raccogliere gratis, ecc. Prendere possesso di una di queste carte potrebbe anche influenzare le mosse successive e permettere al giocatore di approfittare il più possibile dei bonus acquisiti.



La postazione del giocatore blu durante una partita.

Prima di chiudere vogliamo fare un cenno alle due varianti comprese nel regolamento di **Reykholt**:

1. La modalità “Solitario” permette di giocare da soli per cercare di raggiungere il tavolo con 5 pomodori (sulla pista dei PV) con il minor numero di mosse possibile.
2. La modalità “Storia” invece sfrutta il mazzo che avevamo visto bloccato da uno STOP all'inizio di questa recensione e che contiene 5 carte scenario, 13 carte evento e 16 nuove carte “servizio”. Dopo il set-up i giocatori devono scegliere uno degli scenari proposti e preparare il tavolo come indicato. Il gioco procede come quello base, ma all’inizio di ogni fase “lavoro” è necessario girare una carta “evento” ed applicarne gli effetti (scartare o prendere risorse, avanzare sulla pista dei PV a certe condizioni, ecc).

Se vi piacciono i giochi che utilizzano il piazzamento lavoratori, se avete solo un’oretta per giocare e se amate manipolare segnalini di legno colorato **Reykholt** fa davvero per voi: è un titolo che si può insegnare in pochi minuti anche a giocatori saltuari o inesperti e che sicuramente piacerà a tutti, soprattutto per la possibilità di manipolare tanti ortaggi colorati da distribuire sulle varie serre acquisite.