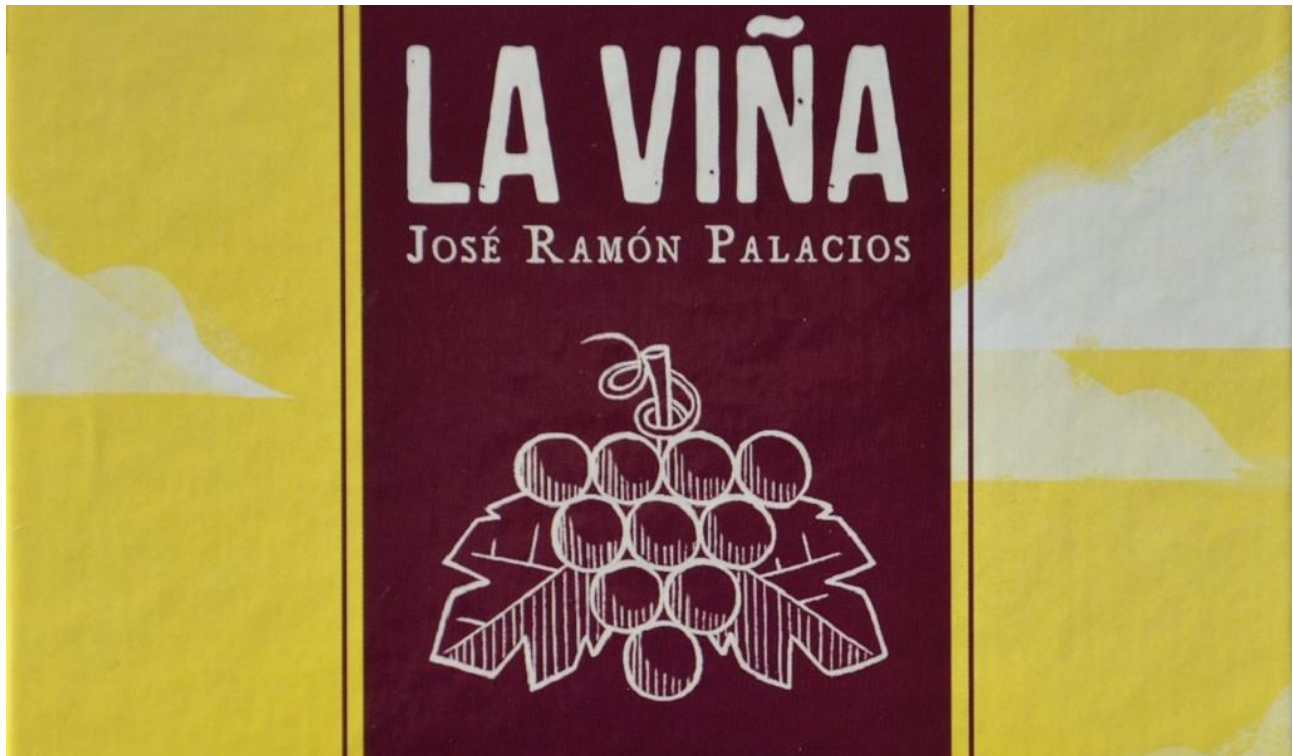


LA VIÑA

I vignaioli giocano le loro carte



Introduzione

La Viña, edito da **Devir** nel 2019, è essenzialmente un gioco di carte dove bisogna cercare di collezionare diverse qualità di “uva” da portare poi alle “cantine” per la preparazione del mosto e del vino.

Non ha niente a che vedere con altri giochi sullo stesso argomento (come Vinhos o [Viticulture](#), per fare un paio di esempi) sia per quanto riguarda i materiali che per la difficoltà. È stato ideato infatti per divertire da 2 a 5 giocatori, dagli 8 anni in su, e la sua durata, una volta imparate le regole, non supera mai i 45 minuti.



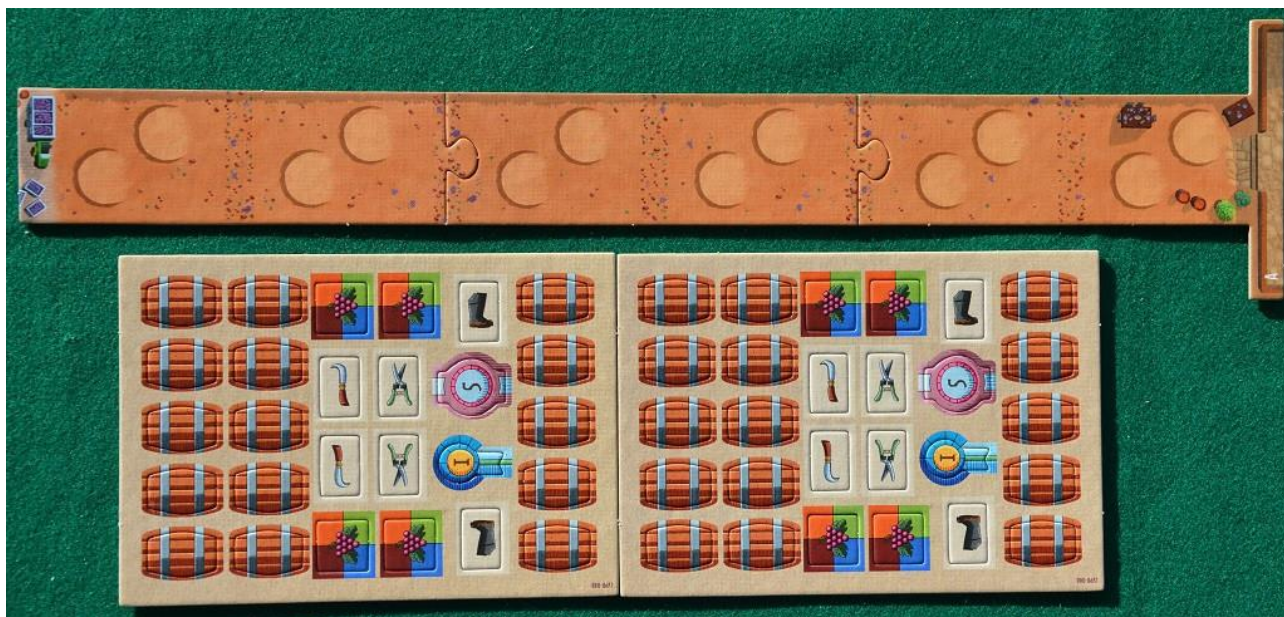
I component.

Unboxing

Apriamo la scatolina di **La Viña** (dove i materiali trovano posto senza sprechi di spazio), siamo incuriositi innanzitutto da tre piccole plance di cartone, da unire ad incastro per formare una specie di “passerella”: così andiamo subito a leggere le regole e scopriamo che si tratta della strada che passa in mezzo ai vigneti e che dovrà essere percorsa dai nostri vignaioli per raccogliere i vari tipi di uva (Garnacha, Chardonnay, Pinot Noir e Cabernet Sauvignon) e portarli alle cantine del paese.

Gli altri materiali forniti sono: 72 carte “uva”, 16 carte “paniere”, 16 carte “cantina vinicola”, 1 carta “Cantina sociale”, 5 carte “Vignaiolo” (una per giocatore), 7 meeples colorati, 30 tessere “barile”, 8 tessere “jolly” ed un mucchietto di gettoni e piccole tessere di cui parleremo in dettaglio più avanti.

Nulla da dire sui materiali, ma se farete un uso frequente del gioco vi consigliamo, come sempre, di imbustare le carte.



La strada che attraversa i vigneti. Notare che è divisa in “sezioni”, accanto alle quali verranno poste le carte “uva” e che ogni sezione ha due posti. In questa foto si vedono anche le tessere “barile” e gli “attrezzi”, oltre ad un paio di tessere PV di valore 1 e 5.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione di **La Viña** richiede pochi minuti: si monta “la strada” usando i pezzi indicati per ogni configurazione (2-3-4-5 giocatori) e si posano due carte ai due lati di ognuna delle “sezioni” di cui è composta, facendo attenzione che della seconda carta si veda solo l’ intestazione con il nome del vino (ed il suo valore”) ma non le “informazioni” supplementari stampate più in basso.

Un’ apposita tabella, basata sul numero dei partecipanti, suggerisce poi quali e quanti materiali bisogna aggiungere sul tavolo: carte “cantina” (da 5 ad 8), cesti di riserva (da 1 a 3 per tipo), “barili” per i giocatori (da 7 a 5) e tessere “utensili” (da 1 a 3 per tipo: roncola, cesoie e stivali). A questi materiali vengono sempre aggiunte la carta “Cantina Sociale” ed una tessera “Jolly” alla fine della strada (è quella quadrata con quattro colori che vedete nella foto qui sotto che mostra il tavolo preparato per quattro giocatori.



Il tavolo pronto per una partita a quattro. A destra si vedono le cantine cui portare l'uva, a sinistra ci sono invece la riserva dei Punti Vittoria (PV) e le carte con i diversi cesti supplementari. I vigneti sono già stati installati (due carte per postazione) ed i vignaioli sono pronti ad entrare in scena, partendo ... dall'ultimo.

Ogni giocatore riceve un vignaiolo (meeple colorato), un cestino da "2" e uno da "3" spazi uva oltre ad un certo numero di barili (nella foto sono 6 perché si gioca in quattro). Si decide chi sarà il primo e si piazzano i segnalini "vignaiolo" davanti all'ingresso, già nell'ordine di turno: il primo giocatore riceve 1 PP (Punto Prestigio, rappresentato da una coccarda blu con la scritta "1"), il secondo ne avrà 2, il terzo 3, ecc. Ora tutto è pronto per l'inizio della partita.

Il Gioco

Chi ha già giocato a Glen More conosce il sistema per il movimento: il segnalino più indietro nel percorso sarà anche il primo a fare la sua azione. **La Viña** ha adottato lo stesso sistema, anche se il numero di caselle da percorrere è molto inferiore. Il primo giocatore effettua dunque la sua mossa e piazza il suo vignaiolo in una qualsiasi postazione di una delle sezioni disponibili: normalmente si cerca di mettere il segnalino nella prima postazione della strada per avere il diritto di muovere per primi anche nel secondo turno, ma nel corso della partita conterà molto di più arrivare per primi a prendere una ben determinata carta "uva".



Le carte “uva”: notare i diversi disegni geometrici (triangolo, cerchio, quadrato e rombo) all'interno dei quali è indicato il “valore” di quella carta.

Prima o dopo il movimento il giocatore può prelevare una delle due carte totalmente visibili che si trovano a fianco della sua casella (una a destra ed una a sinistra) per aggiungerla ad uno dei suoi canestri: naturalmente la carta sotto a quella raccolta ora diventa visibile e potrà essere prelevata da uno dei "concorrenti".

Si continua in questo modo finché uno dei vignaioli non deciderà di (o non sarà costretto a) uscire dall'altro capo della strada: in questo caso egli per prima cosa prenderà la tessera Jolly che si trova davanti all'uscita, poi potrà consegnare la sua uva ad una delle cantine vinicole.

Pian piano anche tutti gli altri usciranno dalla strada e consegneranno la loro uva, tenendo presente che questa operazione non è mai obbligatoria e che qualcuno potrebbe benissimo conservare alcune carte per il turno successivo in modo da avere un “bottino” più alto e quindi essere in grado di effettuare una vendita più interessante.



Le carte “cantina vinicola”. Ognuna ha di solito un numero nel riquadro in alto a sinistra salvo quelle che abbiamo messo nella foto e che indicano invece il “moltiplicatore” da applicare al valore dell’uva scaricata, come indicato nel testo.

Giocando a **La Viña** è molto importante sapere che:

- I cesti dell'uva devono essere consegnati "separatamente": nessuno vieta di raccogliere uva dello stesso tipo in entrambi i cesti e di consegnarla alla stessa cantina, tuttavia ogni scarico viene conteggiato separatamente.
- Ogni cantina è caratterizzata dalla produzione di un certo tipo di vino (Garnacha, Chardonnay, Pinot Noir e Cabernet Sauvignon) ed ha un numero in alto a sinistra che indica il valore MINIMO che deve avere ogni consegna. Così, per esempio, se una cantina mostra il numero "9+" di Pinot occorre portare carte per un valore globale da 9 punti in su.
- Dopo aver consegnato l'uva i giocatori mettono uno dei loro "barili" in una casella libera della cantina: se non ci sono più caselle libere la consegna non può essere effettuata. Ogni casella della cantina indica il numero di Punti Prestigio (PP) guadagnati oppure, in alternativa, un moltiplicatore (x0,5, x1, x2, ecc.).
- Dopo aver messo il barile in una cantina il giocatore incassa i PP corrispondenti alla casella coperta e preleva di conseguenza le relative tessere (coccarde per 1 PP, etichette da 5 PP, bottiglie da 10 PP e diplomi da 50 PP) come si vede anche nella foto qui sotto.



Le tessere dei Punti Prestigio, tanto per restare in tema...

Se un giocatore si trova un po' in difficoltà, sia perché ha mescolato troppo le carte uva di diversi tipi, sia perché non ha abbastanza punti uva per fare una vendita (questo succede spesso verso la fine della partita, quando qualcuno ci precede e riempie una cantina, rendendo quasi inutile la nostra raccolta) può sempre rivolgersi alla Cantina sociale.

Si tratta di una cooperativa che accetta tutti i tipi di uva, anche se mescolati, ma paga solo la metà del loro valore.

Piuttosto che buttar via tutta l'uva raccolta ci si può accontentare, non senza avere prima dato un'occhiataccia velenosa all'avversario che vi ha ostacolato in quel modo.

Durante il proprio turno è possibile versare l'uva raccolta in un cesto in un altro più grande, se necessario, ma **TUTTE** le carte devono essere spostate.

È anche possibile acquistare nuovi cestini di raccolta più capienti alla fine di un round per aumentare la propria capacità, però la riserva di cestini grandi (da 3 o 4 carte) è limitata e chi prima arriva...



I cestini per la raccolta delle carte “uva”: all'inizio della partita i giocatori ne ricevono uno da 2 ed uno da 3 mentre gli altri vengono lasciati in riserva e possono essere acquistati successivamente.

Non è però possibile avere più di due cesti a persona, quindi se si acquista un cesto più grande se ne deve scartare uno di quelli più piccoli. Il costo di acquisto è dato dalla differenza dei due valori: un cestino da “2” vale 5 PP, mentre uno da quattro vale 12 PP, così se scarto il primo per prendere il secondo devo pagare 7 PP per la differenza.

Un certo numero di carte “uva” mostra nell'angolo destro in basso l'icona di un attrezzo (roncola, cesoie o stivali): quando un giocatore prende quelle carte acquisisce anche una delle tessere corrispondenti al disegno (se ancora disponibili) e la mette su uno dei due spazi appositi sulla sua carta “vignaiolo”. L'uso di queste tessere è il seguente:

- Roncola:** spendendo una di queste tessere il giocatore può prelevare la carta uva che si trova “sotto” ad un'altra a fianco della casella in cui si trova il suo vignaiolo;
- Cesoie:** spendendo una di queste tessere si possono prelevare entrambe le carte a destra o a sinistra della casella del nostro vignaiolo;
- Stivali:** usando una di queste tessere il giocatore può prelevare una qualsiasi carta uva che si trova di fianco ad una casella più indietro dell'attuale posizione del suo vignaiolo.



Alcune carte uva con i simboli delle attrezzature in basso a destra.

Il primo giocatore ad uscire dalla strada sarà anche il primo a giocare nel prossimo turno, e gli altri seguiranno di conseguenza in base alla loro uscita. Quando tutti sono arrivati alle cantine e si è determinato il nuovo ordine si procede ad un riordino del tabellone, piazzando una nuova tessera Jolly alla fine del percorso e riportando tutte le vigne a due carte, aggiungendone quindi delle nuove nelle caselle parzialmente o totalmente svuotate.

La partita procede in questo modo fino a che un giocatore non consegna il suo ultimo barile ad una cantina: gli altri continuano a muovere lungo la strada ed a consegnare la loro uva e quando tutti sono usciti dalla strada si contano i PP accumulati e chi ha il totale più alto viene dichiarato vincitore.



Una partita in corso.

Qualche considerazione e Suggerimento

A **La Viña** è quasi impossibile fare una programmazione a lungo termine perché la raccolta dell'uva dipende molto dai vignaioli che agiranno per primi e che potrebbero prendere proprio le carte che ci servono. Inoltre non tutte le cantine potrebbero essere ancora disponibili quando arriveremo alla fine della strada.

Di conseguenza al proprio turno bisogna considerare non solo le carte ancora visibili a fianco della strada per capire se riusciremo ad acquisirne un numero sufficiente per depositarle in una cantina, ma anche se qualcun altro sta facendo la stessa raccolta e potrebbe quindi portarcene via qualcuna impedendoci di completare la combinazione.

All'inizio della partita c'è sempre la massima disponibilità delle cantine, ma man mano che il gioco avanza e che i vignaioli depositano i loro barili le caselle libere si riducono di molto ed a volte non sarà possibile consegnare l'uva dove avevamo pensato di farlo. A questo punto restano comunque due possibilità:

- (a) tenersi tutta l'uva raccolta ed uscire senza consegnarla per aggiungere qualche altra carta nel prossimo round (e quindi bisogna poi essere fra i primi ad uscire) oppure
- (b) scaricare tutto nella Cooperativa per liberare i nostri cestì e ricominciare tutto, anche se bisogna accontentarsi della metà dei punti.

La maggior parte delle cantine richiede un solo tipo di uva, ma alcune permettono di versare un mix (per fare un "coupage"): in questo caso però almeno il 50% dei punti deve provenire dalle carte dell'uva di base (quella che dà il colore alla cantina).



I vignaioli. Notare che rosso e blu hanno due meeples ciascuno da usare esclusivamente nelle partite a due giocatori.

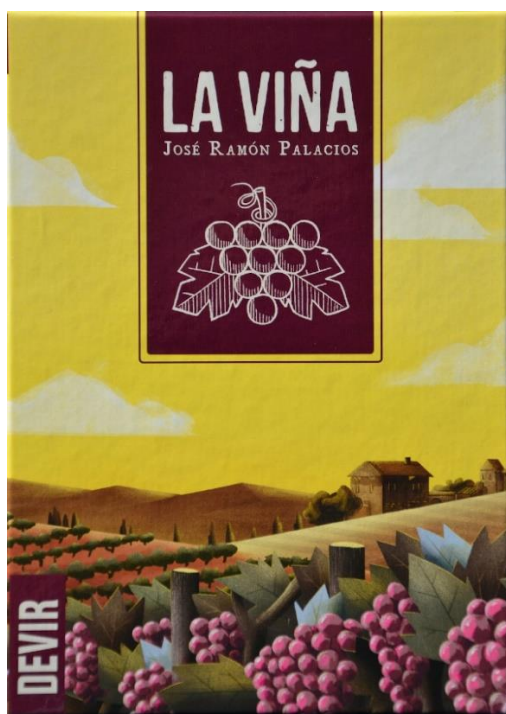
Una delle operazioni che tutti i giocatori imparano subito dopo la prima partita a **La Viña** è quella di cambiare al più presto il loro cesto più piccolo con uno più grande, prendendo possibilmente quello da "4" (di cui però sono disponibili solo tre esemplari).

Poiché i PP che si hanno in partenza sono troppo pochi è necessario effettuare almeno una consegna già nel primo round ed investire i PP guadagnati nell'acquisto del cesto grande. Esso sarà molto utile per consegnare molta uva ad alcune cantine che, come minimo, chiedono dai 12 punti in su, ma che in cambio assegnano parecchi PP.

Le tessere “Jolly” si possono accumulare ed il loro uso più importante è quello di aumentare di “1 punto” il valore di una qualsiasi consegna di uva, per cui vi consigliamo di cercare di ottenerne almeno uno o due e di tenerle da parte fino al momento in cui ne avrete davvero bisogno... e questo prima o poi succederà, credeteci.

Per quanto riguarda le tessere “attrezzatura” il loro utilizzo viene solitamente sottovalutato nelle prime partite, ma poi i giocatori si rendono conto che in qualche caso le cesoie possono consentire di prendere due carte dello stesso vino (se si sono combinate in questo modo a fianco di una casella) con le quali potrebbe essere possibile fare una forte combinazione da consegnare alle cantine più importanti. Quella che ci piace di più è però la tessera degli “stivali” perché permette di prelevare una carta dalla parte di percorso alle spalle del nostro vignaiolo: spesso questo significa utilizzare la sua abilità prima di muovere, portando via una carta importante a chi aveva fatto in modo di restare ultimo apposta per appropriarsene, ed uscire per consegnare l’uva alla cantina.

Commento finale



La scatola.

Nonostante sulla scatola sia indicata un’età da 8 anni in su, cosa più che plausibile perché il gioco non è difficile, noi crediamo però che **La Viña** sia più adatta ed apprezzata dai giocatori abituali che possono sfruttare tutte le sue “sottigliezze”: intendiamoci, anche i ragazzini sono in grado di capire ed applicare correttamente le regole, ma le useranno comunque con meno “malizia” (o cattiveria, se preferite) dei giocatori più scafati.

In effetti nei nostri test abbiamo notato che i più esperti non si sono mai limitati a scegliere e prelevare le carte necessarie a servire una cantina, ma hanno sempre cercato di danneggiare i loro avversari togliendo le carte che più servivano o arrivando per primi ad una cantina e posando l’ultima botte, chiudendola e rendendola così inutilizzabile agli altri. Si tratta dunque di un gioco abbastanza semplice da imparare e giocare, ma con molte più sfaccettature di quanto confezione e grafica lascerebbero capire: una buona aggiunta alla collezione di molti giocatori.

Si ringrazia [Devir Italia](#) per aver reso disponibile la copia di valutazione del gioco.