



CHIH-FAN CHEN

HARVEST ISLAND

A FRUIT GROWER

REGOLAMENTO

Contenuto



1 tabellone delle Stagioni



12 carte Fertilizzante



12 segnalini Animale



12 segnalini Raccolta



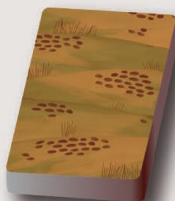
12 carte Terreno (4 Pianura, 4 Collina e 4 Montagna)



135 carte Stagione (110 carte Frutto e 25 carte Meteo)

Esempio di preparazione per 4 giocatori





Mazzi di carte
per ciascuna Stagione

1

2-1

AREA DI FERTILIZZAZIONE

AREA DEL METEO

3

4

Per ogni Stagione è rappresentata la quantità di ogni tipologia di carta

Stagione	Meteo	Fertilizzazione	Quantità
Primavera	Sole 3, Nuvola 2	Banana 5, Arancia 7, Melone 6, Fragola 6, Pesca 6	3, 4, 5, 6, 7
Estate	Sole 1, Nuvola 5	Banana 3, Melone 3, Fragola 4, Pesca 5, Pesca 5, Pesca 5, Pesca 3, Pesca 5, Pesca 4	3, 4, 5, 6, 7
Autunno	Sole 3, Nuvola 4	Banana 4, Pesca 5, Uva 4, Pesca 5, Pesca 7	3, 4, 5, 6, 7
Inverno	Sole 5, Nuvola 2	Banana 3, Uva 5, Pesca 5, Pesca 4, Pesca 6	3, 4, 5, 6, 7

REGOLAMENTO



Panoramica di Gioco

All'incrocio tra nordest e sudest asiatico si trova un'isola insolita e misteriosa chiamata Formosa. Questo luogo meraviglioso ospita montagne, pianure e colline di tutte le forme e dimensioni, con un clima subtropicale particolarmente adatto alla coltivazione dei frutti. Su quest'isola è possibile infatti raccogliere frutti nel corso di ogni stagione: con una coltivazione adeguata si possono produrre deliziose colture durante tutto l'anno.

In Harvest Island assumerete il ruolo di coltivatori che vivono in questa splendida isola, seminando su diversi tipi di campi e in diverse condizioni climatiche dovrete riuscire a massimizzare i vostri raccolti. Con le conoscenze acquisite dalle previsioni meteorologiche, dovrete riuscire a raccogliere i frutti nel momento giusto, per diventare così il miglior coltivatore che questa terra abbia mai visto!

Preparazione

1 Dividete le carte Frutto e le carte Meteo in 4 diversi mazzi Stagione (Primavera, Estate, Autunno e Inverno) in base retro delle carte. Mescolate ogni mazzo Stagione così formato e rimuovete in modo casuale da ogni mazzo un numero di carte in base al numero di giocatori, come indicato nella tabella a fianco. Rimettete le carte rimosse nella scatola del gioco senza guardarle. Queste carte non saranno usate durante questa partita.

Numero di giocatori	2	3	4
Carte Estate rimosse	6	0	0
Carte Autunno rimosse	6	6	0
Carte Inverno rimosse	6	6	6

2 Posizionate il tabellone delle Stagioni al centro del tavolo, come indicato nello schema di preparazione.

2-1 Posizionate tutte le carte Fertilizzante nell'Area di Fertilizzazione.

2-2 Posizionate tutti i Segnalini Raccolta nel riquadro in basso più a sinistra del tabellone delle Stagioni. Lasciate tutti i segnalini Animale da parte, per il momento.

2-3 Pescate 2 carte dal mazzo Stagione Primavera e posizionatele a faccia in su nell'Area di Approvvigionamento. Pescate 3 carte dal mazzo Stagione Primavera e posizionatele a faccia in su nell'Area di Stoccaggio. Se durante questo passaggio vengono pescate carte Meteo, lasciatele momentaneamente da parte e continuate a pescare finché entrambe le aree contengono il numero di carte Frutto richieste.

3 Ogni giocatore pesca 4 carte dal mazzo Stagione Primavera per formare la sua mano di carte iniziale. Se durante questo passaggio vengono pescate carte Meteo, lasciatele momentaneamente da parte e continuate a pescare finché tutti i giocatori hanno 4 carte nella propria mano iniziale. Rimiscolate nel mazzo Stagione Primavera le carte Meteo eventualmente pescate durante i passaggi 2-3 e 3.

4 Ogni giocatore prende 3 carte Terreno di diverso tipo (1 Pianura, 1 Collina e 1 Montagna) e le mette davanti a sé.

Il primo giocatore ad effettuare il proprio turno è colui che più recentemente ha mangiato il frutto preferito dall'autore: l'uva! Nel caso in cui nessuno abbia mangiato uva, determinate casualmente il primo giocatore.

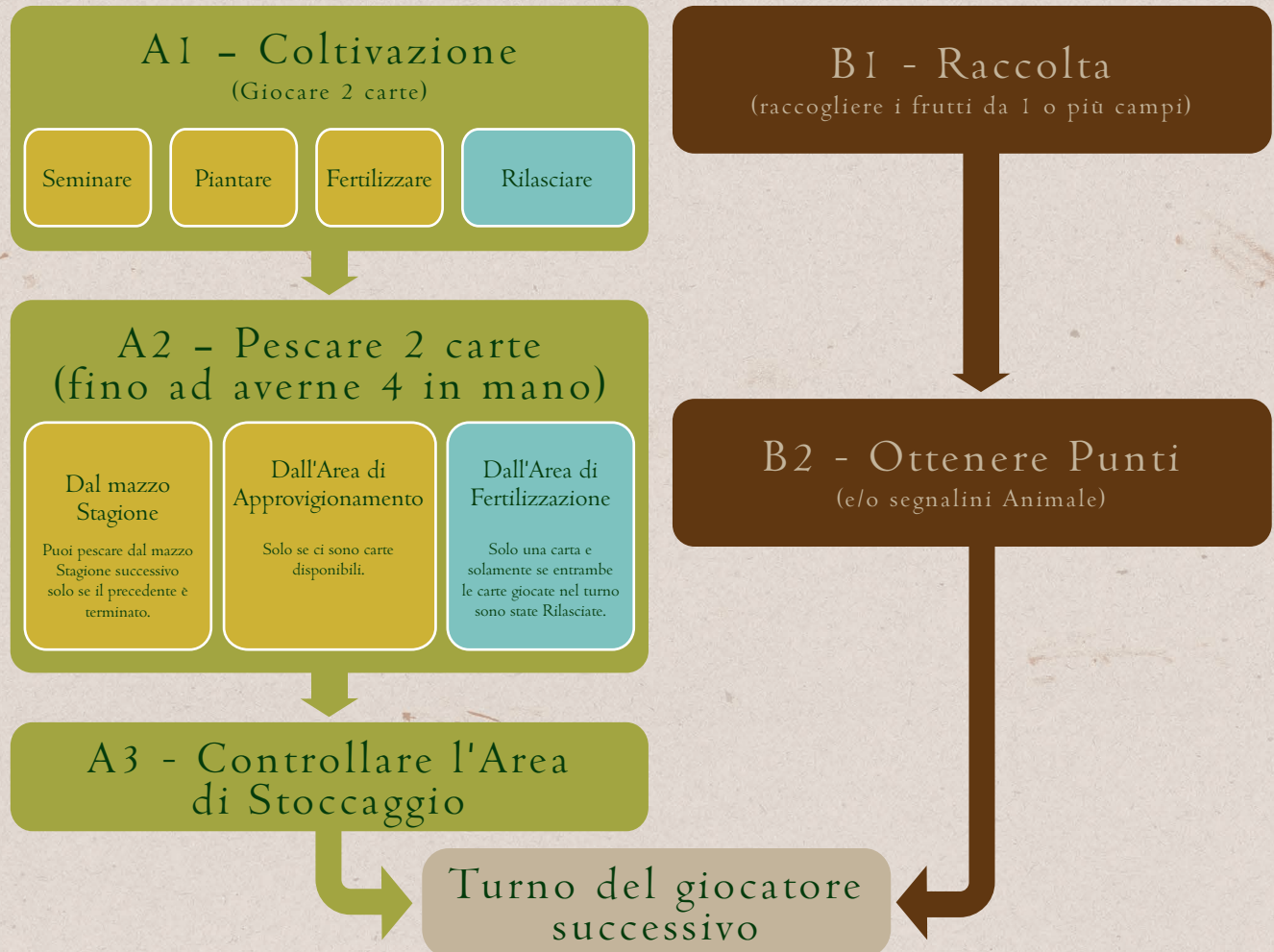
Svolgimento

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore esegue nel proprio turno UNA delle seguenti azioni:

A Coltivazione: gioca obbligatoriamente 2 carte e pesca fino ad avere 4 carte in mano.

B Raccolta: effettua la raccolta dei frutti da 1 o più campi.

I giocatori continuano a svolgere il proprio turno in questo modo fino alla fine della partita.



A1 - Coltivazione In base al tipo di carta giocata, potete effettuare le seguenti azioni:

Seminare

Semina un "seme" posizionando 1 carta Frutto dalla tua mano sotto una tua qualsiasi carta Terreno che non contenga già un seme.

Ogni carta Terreno può contenere il seme di 1 solo frutto alla volta. Non è possibile seminare in un campo già "seminato" prima di aver effettuato la raccolta.

Punti ottenuti dopo la Raccolta

Limite al numero di carte su questo campo (escluso il seme)

Seminare

Posiziona la carta sotto il campo (massimo 1 tipo di frutto per campo).

Stagioni in cui è presente la carta Frutto

Piantare

Posiziona la carta sopra il campo seminato.

Piantare

Pianta un "frutto" posizionando 1 carta Frutto dalla tua mano sopra una tua qualsiasi carta Terreno con un seme della stessa tipologia. Non puoi piantare carte Frutto in un campo senza un seme.

Posiziona la carta appena piantata sopra qualsiasi altra carta già presente nel campo, mostrando il numero nell'angolo in modo da capire sempre i punti che otterrai al momento della Raccolta.

Fertilizzare

Fertilizza un campo posizionando 1 carta Fertilizzante sopra una tua qualsiasi carta Terreno contenente un seme (vedi più avanti per l'ottenimento delle carte Fertilizzante).

Fertilizzare

Nota: puoi fertilizzare un campo con un qualsiasi tipo di seme, ma un campo senza seme non può essere fertilizzato. Durante **B. Raccolta** ogni carta Fertilizzante conta come 2 carte ai fini del numero di carte raccolte.

Rilasciare

Rilascia un frutto posizionando 1 carta Frutto nell'Area di Stoccaggio. Non puoi rilasciare una carta Fertilizzante.

Rilasciare

Area di Stoccaggio



Ogni campo può contenere un numero di frutti limitato, come indicato dalla capacità massima sulla carta Terreno (3 in Montagna, 5 in Collina e illimitata in Pianura). Ogni carta Frutto, escluso il seme, e carta Fertilizzante conta 1 ai fini di questo limite. Una volta raggiunto il limite massimo di frutti nel campo, non possono essere aggiunte nuove carte Frutto in quel campo.



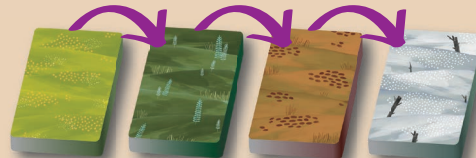
Limite di 3 raggiunto. In questo campo non è possibile Piantare o Fertilizzare.

A2 - Pescare 2 carte

Dopo aver giocato 2 carte dalla mano, riforniscila pescando 1 carta alla volta: **1** dal mazzo Stagione più a sinistra o **2** dall'Area di Approvvigionamento.



Nota: le carte Frutto devono essere pescate dai mazzi Stagione nell'ordine stabilito: Primavera> Estate> Autunno> Inverno. E possibile pescare da un mazzo solamente dopo aver esaurito il mazzo precedente.



Nota: nel caso in cui vengano pescate carte Meteo, metterele immediatamente a faccia in su nell'Area del Meteo a fianco del tabellone delle Stagioni e pescate un'altra carta in sostituzione (vedi Catastrofe Meteorologica in seguito).

Le carte Meteo rimangono nell'Area del Meteo anche se termina un mazzo Stagione.

Carte Fertilizzante

Se entrambe le carte giocate nel turno vengono rilasciate nell'Area di Stoccaggio, il giocatore può decidere di pescare 1 carta dall'Area di Fertilizzazione quando rifornisce la propria mano. Le carte da pescare durante questa fase restano 2: può dunque pescare 1 carta Frutto e 1 carta Fertilizzante oppure 2 carte Frutto, ma non 2 carte Fertilizzante.



Rilasciare



Conta come 2 carte quando si calcola il numero di carte durante la Raccolta.

Le carte Fertilizzante possono essere posizionate solo sulle carte Terreno che contengano un seme. Durante **B. Raccolta** ogni carta Fertilizzante conta come 2 carte ai fini del conteggio per ottenere i segnalini Animale (vedi Ottenere Punti più avanti).

A3 - Controllare l'Area di Stoccaggio

1 Se dopo aver pescato le 2 carte ci sono 4 o più carte nell'Area di Stoccaggio, **2** scarta tutte le carte presenti nell'Area di Approvvigionamento e sostituiscile con le carte dell'Area di Stoccaggio. Posiziona a fianco del tabellone le carte scartate formando una pila degli scarti. Dopodiché inizia il **Turno del giocatore successivo**.

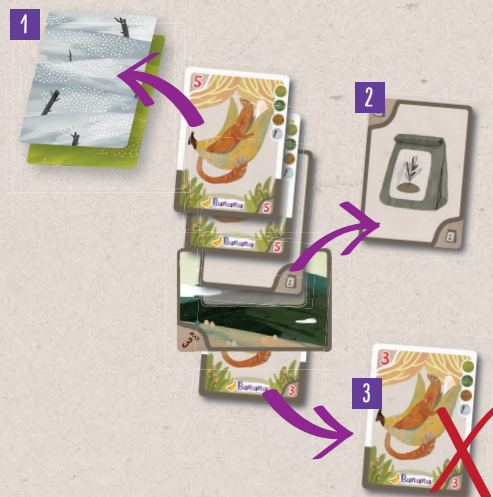
Salta questo passo se sono presenti meno di 4 carte nell'Area di Stoccaggio.



B1- Raccolta

Scegli **1, 2, o tutti i campi** davanti a te. **1** Posiziona tutte le carte Frutto sulle carte Terreno scelte a faccia in giù davanti a te come punti. Le carte Fertilizzante e le carte Frutto usate come seme non conferiscono punti. **2** Rimetti le carte Fertilizzante eventualmente scartate dai campi nell'Area di Fertilizzazione a fianco del tabellone delle Stagioni e **3** posiziona invece le carte Frutto usate come semi nella pila degli scarti.

Nota: potete scegliere di raccogliere da un campo in cui sia presente solamente la carta Frutto usata come seme. In questo modo, anche se non otterrete punti per la raccolta in questo campo, potrete dal turno successivo seminare nuovamente sulla carta Terreno appena liberata.



B2 - Ottenere Punti

Ciascuna carta Frutto ottenuta durante la Raccolta, al termine della partita, varrà i punti indicati in alto a sinistra sul fronte della carta. Nel caso in cui nel corso della stessa azione di Raccolta vengano ottenute almeno 3 carte dai campi, sarà possibile concorrere all'ottenimento dei segnalini Animale. Per ogni tipo di frutto, somma il numero di carte Frutto (escluso il seme) e di carte Fertilizzante ad esse associate che sono state raccolte. Ai fini di questo calcolo ciascuna carta Fertilizzante vale 2. Se questa somma è maggiore del numero associato allo spazio su cui è presente il segnalino Raccolta corrispondente, prendi immediatamente il segnalino Animale corrispondente e posizionalo davanti a te (in questo modo potresti toglierlo ad un altro giocatore!). Sposta il segnalino Raccolta corrispondente sullo spazio che indica la somma appena ottenuta. Ciascun segnalino Animale varrà 8 punti al termine della partita.

Esempio:

Enrico **1** effettua la Raccolta di 2 carte Frutto *Banana* e 1 carta Fertilizzante ($2 + 2 = 4$). **2** Il segnalino Raccolta della *Banana* si trova sullo spazio 3 del tabellone. **3** in questo modo Enrico ottiene il segnalino Animale della *Banana*.

4 Il segnalino Raccolta della *Banana* viene spostato sullo spazio 4 del tabellone per aggiornare il nuovo risultato da battere.



Spostare il segnalino Raccolta.

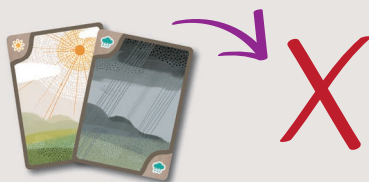
Dopo aver spostato il segnalino Raccolta dallo spazio 3 allo spazio 4, il nuovo valore da raggiungere con la Raccolta per ottenere il segnalino Animale della *Banana* è 5.

Una carta Terreno appena raccolta sarà vuota e dunque disponibile per essere nuovamente seminata. Inizia il **Turno del giocatore successivo**.

! Catastrofe Meteorologica

Le carte Meteo sono suddivise in 2 tipologie: Sole Rovente e Pioggia Battente. Ogni volta che una carta Meteo viene aggiunta all'Area del Meteo a fianco del tabellone delle Stagioni, verificate le seguenti condizioni:

- Se sono presenti sia il Sole Rovente che la Pioggia Battente, scartate 1 carta per tipo nella pila degli scarti.



- Se sono presenti 3 carte Meteo dello stesso tipo (3 Sole Rovente o 3 Pioggia Battente), si verifica immediatamente una Catastrofe Meteorologica e il gioco viene momentaneamente interrotto.



Risoluzione di una Catastrofe Meteorologica

- Ogni giocatore risolve questo effetto individualmente. Ogni giocatore controlla le carte Terreno di fronte a sé: il campo con il maggior numero di carte (escluso il seme) ne subirà le conseguenze. Scartate nella pila degli scarti un numero di carte Frutto pari a metà delle carte presenti nel campo (arrotondate per difetto), escluso il seme e dando priorità a quelle con il punteggio più alto. Non scartate la carta Frutto usata come seme e nemmeno le eventuali carte Fertilizzante. Dopo che tutti hanno risolto la Catastrofe Meteorologica, scartate nella pila degli scarti tutte le carte Meteo presenti nell'Area del Meteo e proseguite il gioco normalmente.
- Se il numero di carte da scartare supera il numero di carte Frutto presenti nel campo, scartate semplicemente tutte le carte Frutto nel campo (escluso il seme). Esempio: Enrico ha 5 carte in un campo (4 carte Fertilizzante e 1 carta Frutto), dovrebbe dunque scartare 2 carte ($5/2 = 2,5$ arrotondato a 2) a seguito della Catastrofe Meteorologica. Non potendo scartare né il seme né le carte Fertilizzante, scarta l'unica carta Frutto presente nel campo.
- Se più campi hanno la stessa quantità maggiore di carte, potete scegliere in quale campo risolvere l'effetto.
- Le carte Frutto raccolte in precedenza non sono influenzate dalla Catastrofe Meteorologica.
- La carta Frutto usata come seme e le eventuali carte Fertilizzante non possono essere scartate a seguito della Catastrofe Meteorologica.



Fine del gioco

Al termine del mazzo Stagione Inverno il gioco continua fino al termine del turno del giocatore alla destra del primo, in modo che tutti i giocatori abbiano effettuato lo stesso numero di turni, dopodiché la partita finisce. Il punteggio totale di ogni giocatore è calcolato sommando i seguenti valori:

- ogni carta Frutto raccolta vale i punti indicati in alto a sinistra;
- ogni segnalino Animale vale 8 punti;
- ogni carta Frutto e Fertilizzante ancora presente nei campi (esclusi i semi) vale 2 punti.

Il numero in alto a sinistra sulle carte Frutto ne indica i punti.



Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore! In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

Regolamento italiano a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Impaginazione: Margherita Cagnola

Distribuzione a cura di Dungeondice.it:

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.



62407

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.
Game concept © Big Fun Games 2019.

jumbo.eu
jumbostrategygames.com

