

Windmill Valley

REGOLE DELLA PROMO POTENZIAMENTI



Questa è una promo: è richiesto il gioco base di Windmill Valley per giocare.

Componenti:

4 tessere Potenziamento Ruota Non Comuni

3 tessere Potenziamento Ruota Uniche.

Cambiamenti alla preparazione:

Prima di iniziare la partita, aggiungete le nuove tessere alle altre tessere dello stesso tipo.

Cambiamenti alle meccaniche di gioco:

Non cambia nulla nel funzionamento del gioco.

Regole in solitario:

Puoi scegliere di giocare in modalità solitario le tessere promo senza nessun cambiamento aggiuntivo alle regole.



Ricevi uno Strumento. Poi risolvi l'azione dell'altra Ruota, a meno che l'altra Ruota non sia già stata risolta.



Paga 1 Strumento o 2 Fiorini per ottenere 4 Punti Vittoria. Poi risolvi l'azione dell'altra Ruota, a meno che l'altra Ruota non sia già stata risolta.



Pianta 1 Bulbo di Tulipano. Puoi scambiare 1 Bulbo di Tulipano dal tuo Magazzino con la riserva generale prima di Piantare. Poi risolvi l'azione dell'altra Ruota, a meno che l'altra Ruota non sia già stata risolta.



Scambia 1 dei tuoi Potenziamenti Fattoria con un altro dell'offerta e ottieni 3 Punti Vittoria. Poi risolvi l'azione dell'altra Ruota, a meno che l'altra Ruota non sia già stata risolta.



Esegui l'azione Commerciare con l'Esterio. Puoi eseguire entrambe le opzioni: prendere i Bulbi di Tulipano dalla carta per metterli nel tuo magazzino E posizionare un Bulbo di Tulipano per ottenere i benefici adiacenti. Poi risolvi l'azione dell'altra Ruota, a meno che l'altra Ruota non sia già stata risolta.



Scarta uno dei tuoi Potenziamenti Ruota per ottenere 5 Punti Vittoria e 2 Fiorini. Poi risolvi l'azione dell'altra Ruota, a meno che l'altra Ruota non sia già stata risolta.



Scambia uno dei tuoi Potenziamenti Ruota con un altro di qualsiasi tipo dell'offerta gratuitamente. Poi risolvi l'azione dell'altra Ruota, a meno che l'altra Ruota non sia già stata risolta.