

Windmill Valley



Regolamento

Alla fine del XIX secolo, oltre 9.000 mulini a vento sorgono qua e là nelle campagne dei Paesi Bassi. Alcuni sono stati costruiti appositamente per bonificare le pianure sotto il livello del mare, chiamate "polder". I polder intorno a questi mulini a vento sono campi pieni di sgargianti tulipani, i fiori protagonisti della turbolenta storia della prima bolla speculativa e ora semplicemente un elemento essenziale dei paesaggi olandesi, in particolare lungo la famosa Bloemen Route (o "Strada dei Fiori").

In *Windmill Valley*, un gioco fino a quattro giocatori ispirato alla Bloemen Route, vestirete i panni di coltivatori di tulipani e imprenditori. Costruirete e potenzierete i vostri mulini a vento, cercherete nuovi bulbi di tulipani nei mercati stranieri o tra i venditori locali per comprarli e piantarli e tenderete di assicurarvi i braccianti e i contratti più vantaggiosi e remunerativi. Che i vostri campi fioriti facciano diventare verdi d'invidia i vostri concorrenti!

Componenti



1 tabellone



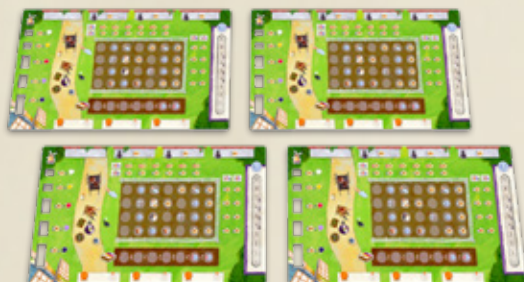
4 plance Mulino a Vento
(1 per giocatore)



44 segnalini
Strumento



48 tessere Potenziamento Ruota
(24 Comuni – marrone scuro, 12 Non Comuni –
marrone chiaro, e 12 Uniche – acciaio)



4 plance Fattoria (1 per giocatore)



4 carte Commercio Estero



195 Bulbi di Tulipano (39 per colore in
5 colori: bianco, giallo, rosso, violetto e nero*)



30 carte Potenziamento Fattoria



36 segnalini Mulino a Vento (9 per ogni colore)



1 tessera
Limite del Calendario



6 carte Potenziamento Fattoria
di Partenza



3 segnalini Neutrali



20 segnalini Giocatore
(3 grandi e 2 piccoli per ogni giocatore)



15 tessere "X"



4 riassunti del giocatore

Indicatore della Chiusa
e indicatore del Livello
dell'Acqua



4 segnalini Punti
Vittoria +100/+200



20 carte Giardiniere



1 tessera
sovrapponibile



1 riassunto
del giocatore in solitario

Componenti per la modalità solitario:

Questo regolamento
e 1 regolamento modalità
solitario

Gli Strumenti e i Bulbi di Tulipano non devono essere considerati limitati. Se in qualsiasi momento restate a corto di questi componenti, usate qualsiasi sostituto appropriato per rappresentarli (ad esempio dei cubetti colorati...).

Prima di iniziare la vostra prima partita, staccate con prudenza i componenti in cartoncino e separate tutti gli altri elementi: vi sarà molto più facile preparare la partita. Assemblate le plance Mulino a Vento usando le puntine di plastica incluse (vedi sotto).

Assemblare le Plance Mulino a Vento

- 1 Usate una puntina di plastica per fissare la ruota più grande al lato sinistro della plancia Mulino a Vento.



- 2 Girate la ruota in modo che la freccia rossa sulla plancia e il raggio rosso della ruota coincidano.



- 3 Usate un'altra puntina per fissare la ruota piccola sul lato destro in modo che l'incavo in corrispondenza di uno dei raggi della Ruota Piccola coincida con uno dei denti rossi della Ruota Grande.



- 4 Ecco la plancia Mulino a Vento completa!



***Nota storica:** È impossibile far crescere un tulipano completamente nero, esistono solo sfumature sempre più scure di viola. Nonostante siano stati in molti a provarci e non sempre con lo stesso successo, anche a fine XIX secolo, i risultati migliori sono stati raggiunti nel 1986 da Geer Hageman. Il suo tulipano "Paul Scherer" è considerato la variante più scura esistente, tuttavia mostra ancora alcune sfumature marcatamente violacee.

Preparazione

- 1 Posizionare il Tabellone sul tavolo.
- 2 Mescolate le tessere Potenziamento Ruota formando delle pile divise per colore. Poi pescate 2 Potenziamenti Comuni (marrone scuro), 1 Potenziamento Non Comune (marrone chiaro) e 1 Potenziamento Unico (acciaio) e posizionatele a faccia in su nei rispettivi spazi sul tabellone (2A).

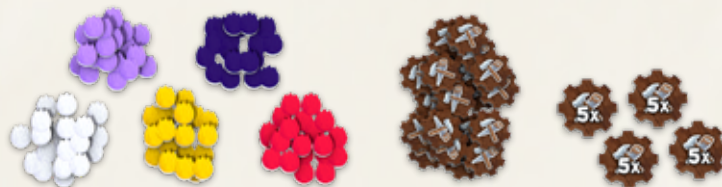
4



2



3



1

7A



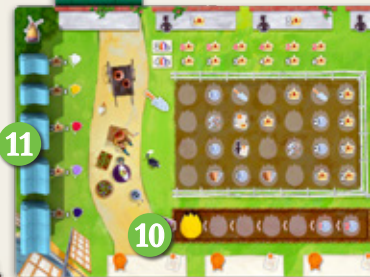
7



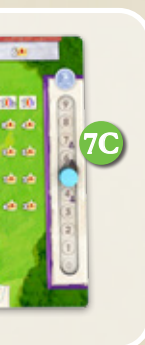
8A

11

10



- 3 Mescolate le carte Potenziamo Fattoria per comporre un mazzo. Pescate 3 carte Potenziamo Fattoria e posizionatele a faccia in su in ordine casuale sui relativi spazi del Tabellone (3A).
- 4 Posizionate le tessere "X", le tessere Potenziamo Ruota, le carte Potenziamo Fattoria (a faccia in giù), i Bulbi di Tulipano e i segnalini Strumento accanto al Tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.
- 5 Posizionate l'indicatore della Chiusa e l'indicatore del Livello dell'Acqua (cubetti marroni) sul numero più basso dei rispettivi tracciati del Tabellone (1 per la Chiusa e 0 per il Livello dell'Acqua).
- 6 Mescolate le carte Commercio Estero e posizionatele in un mazzo a faccia in su sul Tabellone nello spazio corrispondente.



*Un esempio di preparazione
per 3 giocatori*

- 7 L'ultima persona che ha comprato dei fiori è il primo giocatore (si gioca in senso orario). Consegnate a ogni giocatore 1 plancia Fattoria, 1 plancia Mulino a Vento (scelta a caso), 1 riassunto del giocatore, 1 segnalino Strumento, 9 segnalini Mulino a Vento e 5 segnalini Giocatore del proprio colore. Ogni giocatore dovrà posizionare un segnalino Giocatore grande sulla casella "5" del tracciato dei Punti Vittoria (7A), un altro sulla casella di partenza del tracciato Calendario (7B) e un segnalino Giocatore piccolo sul tracciato dei Fiorini della propria plancia Fattoria sulla 4^a/5^a/6^a/7^a posizione a seconda che sia il 1°/2°/3°/4° giocatore (7C). Tenete momentaneamente da parte i due segnalini rimanenti.
- 8 Disponete sul tavolo un numero di carte Potenziamo Fattoria di Partenza pari al numero di giocatori +1, con il lato Capacità a faccia in su (faccia verde). Rimettete le carte Potenziamo Fattoria di Partenza in più nella scatola. Andando **dall'ultimo al primo giocatore**, ogni giocatore deve scegliere una carta e infilarla sotto lo slot più a sinistra della sua plancia Fattoria, in modo che la metà superiore che mostra la capacità sia visibile (8A). Posizionate la carta rimanente sul Tabellone accanto al Calendario, girandola sul lato del Desiderio della Regina (faccia gialla) (8B).
- 9 Sempre in **ordine di turno inverso**, ogni giocatore deve posizionare uno dei suoi segnalini Giocatore su un'area Mercato che non contenga un altro segnalino Giocatore, se possibile. Il primo a posizionare il segnalino troverà tutte le aree libere, mentre, nel caso di quattro giocatori, l'ultimo dovrà inevitabilmente scegliere un'area già occupata. Dopo che tutti i giocatori hanno posizionato il proprio segnalino Giocatore, posizionate i segnalini Neutrali (marroni) come segue:
 - In una partita a **2 giocatori**, posizionate un segnalino Neutrale in ognuna delle tre aree del Mercato.
 - In una partita a **3 giocatori** posizionate un segnalino Neutrale nelle due aree senza il segnalino del primo giocatore.
 - In una partita a **4 giocatori**, posizionate un segnalino Neutrale nell'area successiva disponibile in senso antiorario partendo dal segnalino del primo giocatore.
 Rimettete gli eventuali segnalini Neutrali rimasti nella scatola. I giocatori dovranno temporaneamente mettere da parte il loro quinto segnalino Giocatore, accanto alla loro area: potrà essere usato in seguito per il Desiderio della Regina.
- 10 Il primo giocatore riceve ora 1 Bulbo di Tulipano Bianco, il secondo giocatore 1 Bulbo di Tulipano Giallo, il terzo 1 Bulbo di Tulipano Rosso e il quarto 1 Bulbo di Tulipano Violetto. I bulbi vanno posizionati in basso sulla vostra plancia Fattoria, nello slot più a sinistra del vostro magazzino.
- 11 Infine, ogni giocatore dovrà posizionare i suoi Mulini a Vento negli slot sul lato sinistro della propria plancia Fattoria divisi per gruppi. Partendo dall'alto, posizionate 1/1/2/2/3 Mulini.
- 12 In una partita con meno di 4 giocatori, coprite la parte relativa del Calendario con la tessera Limite del Calendario, lasciando scoperta l'ultima colonna. In una partita a 2 giocatori, coprite l'ultima riga; in una partita a 3 giocatori, coprite la penultima.

Ora siete pronti per iniziare a giocare!

Svolgimento del gioco

In *Windmill Valley*, i giocatori svolgono turni alternandosi finché uno di loro non arriva alla fine del tracciato del Calendario, innescando la fine della partita. Quando questo accade, completate il turno in corso, in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni. Poi, ogni giocatore gioca un ultimo turno per passare infine al calcolo del punteggio finale. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita.

Nel vostro turno girerete le Ruote Azione sulla vostra plancia Mulino, creando una serie di due azioni, e sceglierete un'azione (o, in certi casi, entrambe le azioni) da eseguire. Ogni volta che la vostra **Ruota Grande completa una rotazione**, avvanzerete sul tracciato del Calendario, avvicinandovi così alla fine della partita.

Il Tracciato dei Fiorini



Nel corso della partita otterrete e spenderete Fiorini. Ogni volta che ottenete dei Fiorini, spostate il vostro segnalino verso l'alto sulla vostra plancia; quando spendete dei Fiorini, spostatelo invece verso il basso. Non potete accumulare più di 9 Fiorini (ogni eventuale eccesso va perduto) e non potete scendere sotto zero (vale a dire che non potete spendere più Fiorini di quelli che possedete al momento).



Questo simbolo significa che **ottenete** dei Fiorini. Tutti i **numeri bianchi** nel gioco sono positivi e indicano che ottenete quanto riportato.



Questo simbolo significa che dovete **spendere** dei Fiorini. Tutti i **numeri rossi** nel gioco sono negativi e indicano che dovete spendere quanto riportato per risolvere l'effetto.

Ottenere Bulbi

Ogni volta che ottenete dei Bulbi, posizionatevi nel vostro Magazzino, da sinistra a destra. Il vostro Magazzino può contenere fino a 7 Bulbi. Quando posizionate un Bulbo in uno dei due spazi più a destra, dovete pagare 1 o 2 Fiorini. Se ottenete un Bulbo e il vostro Magazzino è pieno, oppure se non volete o non potete pagare il costo aggiuntivo degli spazi più a destra, potete scartare uno dei Bulbi nel vostro Magazzino e posizionare quello nuovo al suo posto. Ogni volta che usate (non scambiate!) Bulbi dal vostro Magazzino, dovete far scorrere gli eventuali Bulbi rimanenti verso sinistra per colmare i vuoti.



Nota: Sui due spazi più a destra del Magazzino è stato inserito un promemoria per ricordare che dovete pagare 1 o 2 Fiorini ogni volta che posizionate un Bulbo su di essi.

Struttura del turno

Nel vostro turno dovete eseguire queste fasi nell'ordine seguente:

1. Potete decidere se cambiare la velocità dell'acqua aprendo o chiudendo la Chiusa, determinando così la velocità a cui gireranno le vostre Ruote Azione. Non è obbligatorio modificare la velocità dell'acqua da un turno all'altro.



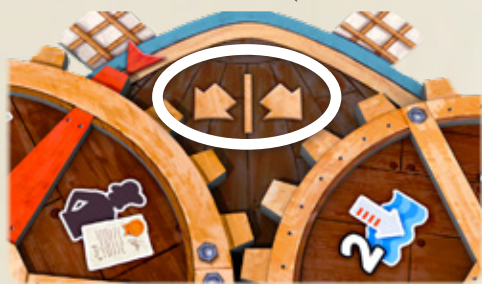
2. Regolate il Livello dell'Acqua (solo se l'indicatore della Chiusa si trova a velocità 2 o 3, anche se non è stato mosso).



3. Girate le Ruote Azione sulla vostra plancia Mulino di un numero di scatti pari all'attuale velocità dell'acqua (1, 2 o 3).



4. Eseguite l'azione rappresentata su uno degli spazi delle vostre Ruote Azione indicati dalle frecce (o tutti e due, in alcuni casi).



Desiderio della Regina

Importante: Se in un qualsiasi momento del vostro turno soddisfatte i requisiti della carta **Desiderio della Regina**, ricevete immediatamente il numero più alto di Punti Vittoria ancora disponibile sulla carta. Poi coprite questo valore con il segnalino che avevate messo da parte durante la preparazione, a indicare che non è più disponibile. Il secondo giocatore a soddisfare i requisiti otterrà i Punti Vittoria del secondo slot e il terzo giocatore del terzo slot. Vedere l'Appendice alle pagine 18-19 per una spiegazione delle carte Desiderio della Regina.

Fase 1: Regolare la Chiusa

Durante questa fase, potete aprire o chiudere la Chiusa, il che determina di quanti scatti gireranno le Ruote Azione sulla vostra plancia Mulino e la velocità dell'acqua. Durante questa fase avete 3 opzioni:

• NESSUN CAMBIAMENTO

L'indicatore della Chiusa rimane nella sua posizione attuale.

• CHIUDERE LA CHIUSA

Per **ridurre la velocità dell'acqua**, potete muovere l'indicatore della Chiusa verso il **basso** di un qualsiasi numero di caselle. Questo non costa alcun Fiorino e non conferisce nessun Punto Vittoria.

• APRIRE LA CHIUSA

Per aumentare la velocità dell'acqua, potete muovere l'indicatore della Chiusa verso l'alto di un qualsiasi numero di caselle.



A differenza della chiusura, ogni casella di cui muovete l'indicatore verso l'alto ha un costo in Fiorini, ma vi conferisce anche immediatamente dei Punti Vittoria.

Per muovere l'indicatore della Chiusa dalla posizione in fondo al tracciato alla posizione intermedia, dovete pagare 1 Fiorino. Ricevete inoltre 1 Punto Vittoria.



Per muovere l'indicatore Chiusa dalla posizione intermedia del tracciato alla posizione in cima, dovete pagare 2 Fiorini. Ricevete inoltre 3 Punti Vittoria.

Importante: Come già specificato, è **consentito** muovere l'indicatore della Chiusa di più di una casella (se potete pagare per quel movimento). In questo caso pagherete un totale di 3 Fiorini e riceverete un totale di 4 Punti Vittoria. Tuttavia, **non è mai consentito** muovere l'indicatore della Chiusa in **più di una direzione** nello stesso turno. Se decidete di muovere l'indicatore della Chiusa, lo muovete verso l'alto o verso il basso, ma non in entrambe le direzioni.

Fase 2: Regolare il Livello dell'Acqua

Una volta che avete mosso l'indicatore della Chiusa (o lo avete lasciato nella sua posizione attuale), dovete regolare il Livello dell'Acqua. Se la **velocità** attuale è **1**, il Livello dell'Acqua **non aumenta**. Se la velocità attuale è **2**, il Livello dell'Acqua **aumenta di 1**. Se la velocità attuale è **3**, il Livello dell'Acqua **aumenta di 2**. **Attenzione** a non confondere la velocità dell'acqua con il Livello dell'Acqua: la velocità viene determinata dalla posizione dell'indicatore della Chiusa e va da 1 a 3, mentre il Livello dell'Acqua va da 0 a 8 e viene aggiornato a ogni turno in base alla velocità dell'acqua (se la Chiusa è sull'1 rimane invariato) in base alla velocità dell'acqua.

Esempio: Alla velocità "1" indicata dall'indicatore della Chiusa, l'indicatore del Livello dell'Acqua non si muove.



Alla velocità "2" indicata dall'indicatore della Chiusa, l'indicatore del Livello dell'Acqua si muove di 1 casella verso destra sul relativo tracciato.



Alla velocità "3" indicata dall'indicatore della Chiusa, l'indicatore del Livello dell'Acqua si muove di 2 caselle verso destra sul relativo tracciato.



Non potete **mai** muovere l'indicatore del Livello dell'Acqua oltre la posizione più a destra del relativo tracciato. Se **all'inizio del vostro turno** l'indicatore del Livello dell'Acqua si trova al suo massimo, dovete ridurre obbligatoriamente la velocità dell'acqua a 1. Infatti non è possibile concludere la fase Regolare la Chiusa con l'indicatore della Chiusa in una posizione che porterebbe l'indicatore del Livello dell'Acqua oltre la casella 8.

I Punti Vittoria e i Fiorini indicati sopra le tre sezioni del tracciato del Livello dell'Acqua vengono guadagnati attraverso l'Azione Abbassare il Livello dell'Acqua (vedere pagina 9).

Fase 3: Movimento delle Ruote

Essendo collegate, le Ruote Azione si muovono insieme. Il numero di scatti di cui vanno mosse è pari all'attuale velocità dell'acqua, come indicato dalla posizione dell'indicatore della Chiusa. Per scatto si intende l'intervallo fra una tacchetta rossa e l'altra della Ruota Grande.

La Ruota Grande deve sempre essere mossa in **senso orario**.



Esempio: Con una velocità di "1", ogni Ruota Azione si muove di uno scatto.



Con una velocità di "2", ogni Ruota Azione si muove di due scatti.



Con una velocità di "3", ogni Ruota Azione si muove di tre scatti.

Strumenti



Un modo per **aumentare** o **ridurre** il numero di scatti di cui si muoveranno le Ruote Azione sulla vostra plancia Mulino è spendere i vostri Strumenti. Per ogni Strumento speso, aumentate o diminuite di 1 il numero di scatti di cui si muove ogni Ruota Azione. Una volta spesi, rimetteteli insieme agli altri Strumenti nella scorta comune. Usare gli Strumenti non cambia la posizione dell'indicatore della Chiusa e non ha alcun effetto sul Livello dell'Acqua.

Importante: Dovete muovervi di almeno uno scatto, ma mai di più di quattro scatti, a prescindere da quanti Strumenti spendete.

Calendario

Ogni volta che il raggio rosso sulla Ruota Grande **si allinea o oltrepassa** la freccia rossa sulla vostra plancia Mulino, dovete muovere il vostro segnalino Giocatore di una casella verso destra sul tracciato del Calendario. Potete ricevere la **ricompensa** comune (riportata sulla casella del Calendario) in qualsiasi **momento** durante il vostro **turno attuale**, nonché scegliere una delle ricompense uniche (riportate sulle colonne) disponibili associate alla vostra attuale casella Calendario. Una volta che avete scelto la vostra ricompensa unica, questa non sarà più disponibile, pertanto contrassegnatela con una tessera "X". Ricordate: certe ricompense sono disponibili soltanto con un determinato numero di giocatori.



Esempio: Il giocatore Blu gira le Ruote e completa la prima rotazione: il raggio rosso è allineato con la freccia. Il giocatore Blu muove il suo segnalino fino alla sezione successiva del Calendario e riceve un Bulbo di un colore qualsiasi e 3 Fiorini. Infine, il Blu copre la casella ricompensa unica con la tessera "X".

Quando un giocatore arriva sulla casella finale del tracciato del Calendario, **innesca la fine della partita** (vedere "Fine della partita e punteggio", pagina 12). Mentre **potete scegliere di ignorare parzialmente o interamente le ricompense che riceverete durante la partita**, l'innesco della fine della partita non può mai essere ignorato.

Fase 4: Eseguire le Azioni

Una volta che avete mosso le vostre Ruote Azione, potete selezionare una delle due Azioni indicate dalle frecce sulla vostra plancia Mulino ed eseguirla, come descritto di seguito. Tuttavia, se una di queste Azioni mostra un'icona (presente sulle tessere Potenziamiento Ruota Non Comuni e Uniche), potete eseguire **entrambe** le azioni (nell'ordine che preferite).



Esempio: Dopo avere mosso le sue Ruote Azione, il Blu può scegliere di Piantare Bulbi o di Abbassare il Livello dell'Acqua.

All'inizio della partita, tutte le azioni su entrambe le Ruote Azione sono prestabilite e tutte le azioni sulla Ruota Piccola sono identiche. Tuttavia, nel corso della partita aggiungerete alle vostre Ruote dei Potenziamenti per migliorare o cambiare le loro azioni.

Oltre alle azioni sulle vostre Ruote Azione, anche alcune ricompense sul Tabellone, sulla vostra plancia Fattoria e sulle carte possono fornirvi delle azioni extra durante il vostro turno, a cui si applicano le stesse regole spiegate nelle pagine seguenti. Se a causa di queste azioni extra eseguite la stessa azione più di una volta nello stesso turno, queste vanno considerate azioni diverse e le regole verranno applicate singolarmente ogni volta che eseguite l'azione.

Se per qualsiasi motivo non siete in grado di eseguire **nessuna delle azioni** sulle vostre Ruote, ottenete semplicemente **2 Fiorini** e terminate il vostro turno. Se potete eseguire almeno una delle azioni delle due Ruote, non avete invece diritto a prendere la ricompensa di 2 Fiorini.

Azione: Abbassare il Livello dell'Acqua



Questa azione vi permette di ottenere Fiorini e/o Punti Vittoria come ricompensa e poi di abbassare il Livello dell'Acqua. **Il numero sull'icona dell'azione sulla Ruota rappresenta la forza dell'azione.**

Ogni volta che Abbassate il Livello dell'Acqua, prima controllate in quale sezione si trova l'indicatore e ottenete le ricompense come segue:



Livello Più Alto dell'Acqua: Se l'indicatore si trova su uno di questi spazi, ottenete 2 Fiorini o 2 Punti Vittoria moltiplicati per la forza della vostra azione (se la forza è 2, allora otterrete 4 Fiorini o 4 Punti Vittoria).



Livello Intermedio dell'Acqua: Se l'indicatore si trova in uno qualsiasi di questi spazi, ottenete 1 Fiorino o 1 Punto Vittoria moltiplicato per la forza della vostra azione (se la forza è 2, allora otterrete 2 Fiorini o 2 Punti Vittoria).



Livello Più Basso dell'Acqua: Se l'indicatore si trova su uno di questi spazi, ottenete 1 Fiorino moltiplicato per la forza della vostra azione (se la forza è 2, allora otterrete 2 Fiorini). La freccia a sinistra indica che ogni movimento al di sotto dello spazio "0" è ancora valido ai fini della ricompensa, ma che l'indicatore resta al suo posto. **È dunque possibile abbassare il Livello dell'Acqua anche se si è già sullo "0" per ottenere le ricompense.**

Una volta che avete ricevuto le vostre ricompense, muovete l'indicatore del Livello dell'Acqua verso sinistra di **un numero di caselle pari alla forza dell'azione**. Se l'indicatore arriva alla posizione più a sinistra del tracciato, ignorate l'eventuale movimento in eccesso: il Livello dell'Acqua non può mai scendere fisicamente sotto "0".

Azione: Potenziare le Ruote



Questa azione vi permette di installare uno dei Potenziamenti del Tabellone sulle vostre Ruote Azione, migliorando e cambiando in questo modo le azioni disponibili. Potete prendere qualsiasi Potenziamento Comune (marrone scuro) gratuitamente, spendere 1 Fiorino per prendere il Potenziamento Non Comune (marrone chiaro) o spendere 2 Fiorini per prendere il Potenziamento Unico (acciaio). Posizionate il Potenziamento su uno spazio azione qualsiasi su una delle vostre Ruote Azione. Potete anche sostituire un Potenziamento installato in precedenza (in questo caso, rimettete il Potenziamento sostituito nella scatola). Da questo momento in poi, l'azione di questo Potenziamento sovrascriverà l'azione precedente sul suo spazio. **Non potete però installare un nuovo Potenziamento sugli spazi indicati dalle frecce in questo turno.**

Dopo avere installato un Potenziamento, rifornite immediatamente lo spazio rimasto vuoto sul Tabellone con un Potenziamento del tipo corrispondente (rimiscolate le tessere scartate se la pila è vuota). Se un tipo di Potenziamento si esaurisce del tutto, rifornite semplicemente lo spazio con una tessera Potenziamento Comune e coprite il costo riportato sul Tabellone con una tessera "X".

Prima di selezionare un Potenziamento, potete spendere 1 Fiorino **una volta per turno** per scartare tutti i Potenziamenti mostrati sul tabellone e sostituirli con quattro nuovi Potenziamenti (dei rispettivi tipi).

Azione: Ottenere un Potenziamento Fattoria



Questa azione vi permette di prendere una delle tre carte Potenziamento Fattoria disponibili e aggiungerla alla vostra plancia Fattoria come Aiutante o come Contratto. **Prima** di eseguire questa azione, potete spendere 1 Fiorino **una volta per turno** per spostare tutte le carte Potenziamento Fattoria disponibili scoperte nella pila degli scarti accanto al mazzo e sostituirle con tre nuove carte. Poi selezionate una delle tre carte nuove e aggiungetela alla vostra plancia Fattoria. Quando aggiungete una carta alla vostra plancia Fattoria, potete:

- Aggiungerla allo slot **Aiutante** più a sinistra disponibile lungo il bordo alto della vostra plancia, infilando la carta sotto la plancia in modo che sia visibile soltanto la sua parte superiore. La carta è ora un Aiutante.



- Aggiungerla allo slot **Contratto** più a sinistra disponibile lungo il bordo basso della vostra plancia, infilando la carta sotto la plancia in modo che sia visibile soltanto la sua parte inferiore. La carta è ora un Contratto.



Una volta ottenuti, gli Aiutanti vi offrono immediatamente una capacità speciale che potete risolvere **una volta per turno** per il resto della partita. La capacità è disponibile non appena scegliete l'azione che la innesca e può essere risolta prima o dopo avere eseguito l'azione.

Quando ingaggiate un Aiutante, **ricevete** immediatamente il numero di **Punti Vittoria** indicato sullo spazio che avete appena riempito.



I Contratti creano delle condizioni esclusive di Punti Vittoria che vanno risolte alla fine della partita (vedere "Fine della partita e punteggio", pagina 12).

Dopo avere eseguito questa azione, pescate una nuova carta Potenziamento Fattoria e posizionalatela al posto di quella presa.

La vostra plancia Fattoria contiene esattamente sei slot Potenziamento Fattoria: tre per gli Aiutanti e tre per i Contratti. Se tutti gli slot di un tipo sono pieni, durante questa azione potete **sostituire una carta a vostra scelta**, ma non otterrete più i punti Vittoria degli spazi Aiutante. Se decidete di sostituire una carta, scartate semplicemente la carta sostituita.

Azione: Costruire un Mulino



Questa azione vi permette di prendere uno dei Mulini dalla vostra plancia Fattoria e di posizionarlo sul Tabellone per ottenere Punti Vittoria e varie ricompense. All'inizio della partita avete cinque gruppi di Mulini e potete prendere un Mulino da uno qualsiasi di questi gruppi per eseguirla.

Per ogni gruppo di Mulini svuotato, alla fine della partita otterrete 1, 2 o 3 Punti Vittoria per ogni Bulbo del colore corrispondente presente nei vostri Appezzamenti (vedere "Fine della partita e punteggio", pagina 12).

Per poter costruire un Mulino, dovete soddisfare due condizioni:

1. Dovete spendere 0-4 Fiorini, in base al costo indicato sullo spazio Mulino selezionato.
2. Lo spazio deve essere collegato al Mercato (area al centro del Tabellone) direttamente o **attraverso un percorso ininterrotto di Mulini** di qualsiasi colore e non deve essere occupato da nessun altro Mulino.

Una volta che un Mulino è stato posizionato, il suo spazio è considerato occupato e non sarà più possibile posizionarvi altri Mulini. Dopo avere posizionato un Mulino, svolgete le seguenti fasi:

1. Tracciate un percorso dal vostro nuovo Mulino fino al Mercato. Se il percorso passa attraverso dei Mulini appartenenti ad **altri giocatori**, il proprietario di ogni Mulino riceve 1 Punto Vittoria per Mulino. Dovete usare il **percorso più breve**, e **non ricevete Punti Vittoria** dai vostri Mulini. Se ci sono 2 percorsi altrettanto corti, il giocatore può scegliere quale preferisce.
2. Ricevete tutte le **ricompense** (vedere esempio sotto) dagli eventuali Campi adiacenti al Mulino che avete appena posizionato (indicati dalle frecce).

Alcuni Potenziamenti vi consentono di costruire Mulini che non sono collegati al Mercato. Essendo isolati, non è possibile posizionare Mulini vicino a essi, a meno che il nuovo Mulino non crei un collegamento diretto con il Mercato.



Esempio: Dopo avere selezionato uno spazio su cui costruire il suo Mulino e avere pagato un costo di 3 Fiorini, l'Arancione posiziona il suo Mulino (A). Tracciando un percorso da quel Mulino arancione fino al Mercato, l'Arancione passa attraverso dei Mulini che appartengono ad altri due giocatori (B e C). Questo significa che quei giocatori ricevono 1 Punto Vittoria ciascuno. Infine, l'Arancione riceve le ricompense da tutti i Campi adiacenti al suo Mulino (contrassegnati).

Azione: Visitare il Mercato



Questa azione vi permette di muovere il vostro segnalino Giocatore all'interno dell'area Mercato del Tabellone per ottenere varie ricompense. Ogni volta che eseguite questa azione, risolvetele in base ai numeri raffigurati sull'icona sulla Ruota.



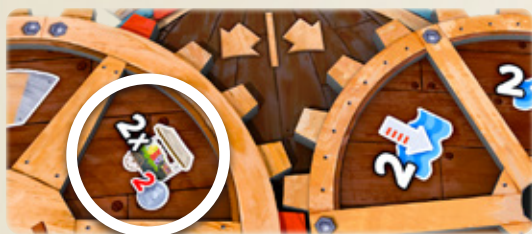
Il **numero rosso** indica il costo: quanti Fiorini dovete **spendere** per eseguire questa azione. Se non avete abbastanza Fiorini, non potete eseguire quest'azione.

Il **numero bianco** indica il movimento, ossia: di quanti spazi dovete **muovervi** per il Mercato.

Muoversi per il Mercato

Per ogni movimento, dovete spostare il vostro segnalino di uno spazio in senso orario per il Mercato. Poi, potete scegliere **una delle ricompense** dall'area del vostro segnalino e ottenerla. Ottenete di nuovo la stessa ricompensa per **ogni altro segnalino nella stessa area**. Le ricompense si ottengono per ogni area che attraversate, non solo da quella finale.

Una volta per turno, prima di muovervi, potete pagare 1 Fiorino per muovere un segnalino Neutrale da un'area Mercato a un'altra. Quest'ultima deve essere un'area in cui a un certo punto il vostro segnalino si sposterà durante il turno attuale. Se tutti gli spazi segnalino di un'area sono pieni, potete scegliere di saltarla e procedere verso quella successiva o di pagare 1 Fiorino a un altro giocatore per posizionare il vostro segnalino sopra il suo. Posizionare il vostro segnalino sopra quello di un altro giocatore vi permette di accedere a quell'area Mercato, ma **non** aumenta il numero di ricompense che ricevete (in altre parole, potete ricevere una ricompensa per tre volte al massimo), e **non** impedisce all'altro giocatore di muovere il suo segnalino nel proprio turno. Non potete posizionare il vostro segnalino su un segnalino Neutrale.



Esempio: Il Rosso sceglie di eseguire un'azione Visitare il Mercato con due movimenti per 2 Fiorini.



Prima di eseguire l'azione, il Rosso paga 1 Fiorino per muovere un segnalino Neutrale su un'altra area Mercato (A). Poi esegue il suo primo movimento in quella stessa area (B).



Il Rosso sceglie di prendere 3 Bulbi Neri.



Infine, dopo il suo secondo movimento, il Rosso prende 2 Bulbi Gialli.



Dato che il secondo Bulbo Giallo deve andare nel penultimo spazio del Magazzino del Rosso, il Rosso paga 1 Fiorino per posizionarlo. In totale, il Rosso paga 4 Fiorini e ottiene 5 Bulbi durante il suo turno.

Azione: Piantare Bulbi



Questa azione vi permette di piantare i Bulbi del vostro Magazzino nei vostri Appezzamenti di Tulipani. Gli eventuali moltiplicatori (per esempio "2x") inclusi nell'icona indicano quanti Bulbi potete piantare. Se non c'è nessun moltiplicatore, potete piantare un solo Bulbo. Per ogni Bulbo che potete piantare:

1. Selezionate un Bulbo qualsiasi dal vostro Magazzino.
2. Piantatelo nell'Appezzamento di Tulipani più a sinistra disponibile su una qualsiasi riga della vostra plancia Fattoria.
3. Se coprite una ricompensa indicata sull'Appezzamento, ricevetela immediatamente.

Dopo avere piantato i vostri Bulbi, fate scorrere verso sinistra gli eventuali Bulbi rimanenti nel vostro Magazzino.

Al di là delle ricompense immediate, i Bulbi nei vostri Appezzamenti possono farvi guadagnare anche una notevole quantità di Punti Vittoria a fine partita, specialmente se riuscite a mantenere le vostre **righe di tulipani monocolore** e le vostre **colonne multicolore**.



Esempio: Il Blu esegue l'azione Piantare Bulbi con un moltiplicatore "x2" e decide di piantare 1 Bulbo Giallo e 1 Bulbo Violetto. Ognuno può essere piantato nell'Appezzamento disponibile più a sinistra di qualsiasi riga, ma il Blu vuole mantenere le sue righe monocolore. Posiziona quindi il Bulbo Giallo sulla seconda riga ricevendo 1 Strumento, poi posiziona il Bulbo Violetto sulla quarta riga ricevendo 1 Fiorino. Il Blu fa poi scorrere il Bulbo Rosso rimanente fino allo spazio vuoto più a sinistra per colmare il vuoto.

Per tutte le ricompense offerte dal completamento degli Appezzamenti, vedere l'Appendice a pagina 13.

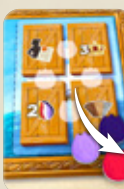
Azione: Commercicare con l'Estero



Questa azione vi permette di commerciare con l'estero usando i Bulbi del vostro Magazzino. Ogni volta che eseguite questa azione, potete scegliere di posizionare un Bulbo sulla carta Commercio con l'Estero e ottenere le ricompense corrispondenti, oppure di rimuovere tutti i Bulbi presenti sulla carta Commercio con l'Estero, prendendo quelli che volete e rimettendo il resto nella riserva.



Se decidete di posizionare un Bulbo sulla carta Commercio con l'Estero, il Bulbo deve essere di un colore che non sia già presente sulla carta. Poi ricevete le ricompense sui due quarti adiacenti al Bulbo che avete appena posizionato, ottenendole nell'ordine che preferite. Dopo avere ricevuto le vostre ricompense, se sono presenti quattro Bulbi sulla carta Commercio con l'Estero, rimettete i Bulbi nella riserva e posizionate la carta in fondo al mazzo.



Se ci sono già dei Bulbi presenti sulla carta Commercio con l'Estero, potete scegliere di rimuoverli tutti invece di posizionarne un altro. Mettete i Bulbi rimossi che volete nel vostro Magazzino e rimettete gli altri nella riserva.

Fine della partita e punteggio

Non appena un giocatore arriva alla fine del tracciato del Calendario, si innesca la fine della partita. Completate il round attuale, in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di turni, poi giocate tutti **un ultimo turno**.

Guadagnate Punti Vittoria per ognuna delle voci seguenti:

1. Contratti sulla vostra plancia Fattoria.
2. Gruppi di Mulini vuoti sulla vostra plancia Fattoria.
3. Righe e colonne complete di Appezamenti sulla vostra plancia Fattoria.

Punteggio dei Contratti

Riscuotete i Punti Vittoria dei vostri contratti uno alla volta. (Vedere l'Appendice per una lista completa dei Contratti, pagine 15-17.)



Punteggio dei Gruppi di Mulini

Ogni Gruppo di Mulini vuoto vi fornisce un numero di Punti Vittoria per ogni Bulbo del colore indicato nei vostri Appezamenti (non nel Magazzino):



- 1 Punto Vittoria per ogni Bulbo Bianco nei vostri Appezamenti.
- 1 Punto Vittoria per ogni Bulbo Giallo nei vostri Appezamenti.
- 2 Punti Vittoria per ogni Bulbo Rosso nei vostri Appezamenti.
- 2 Punti Vittoria per ogni Bulbo Violetto nei vostri Appezamenti.
- 3 Punti Vittoria per ogni Bulbo Nero nei vostri Appezamenti.

Punteggio degli Appezamenti

Guadagnate un ammontare di Punti Vittoria per ogni riga completa e per ogni colonna completa di Appezamenti in base al colore dei loro Bulbi:



Ogni riga di Appezamenti ha due valori diversi in Punti Vittoria. Una **riga completa** di Appezamenti fornisce il **numero più alto** di Punti Vittoria se tutti i Bulbi condividono lo **stesso colore**. Altrimenti, fornisce il numero più basso di Punti Vittoria.



Una **colonna completa** di Appezamenti può fornirvi il numero di Punti Vittoria indicato sopra alla colonna, se **tutti** i Bulbi sono di **colore diverso**. Altrimenti, se ci sono dei Bulbi dello **stesso colore** nella colonna, **completa o incompleta** che sia, perdetevi il numero indicato di Punti Vittoria.

Punteggio finale e risoluzione dei pareggi

Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita.

In caso di parità, risolvete in quest'ordine:

1. Vince il giocatore con più Bulbi sui suoi Appezamenti.
2. Vince il giocatore con più Bulbi nel suo Magazzino.
3. Vince il giocatore con più Mulini sul Tabellone.

Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

Variante per esperti

Dopo avere giocato qualche partita, se volete cimentarvi in una partita più impegnativa, potete decidere di rinunciare al turno finale aggiuntivo. In altre parole, dopo che un qualsiasi giocatore è arrivato sull'ultimo spazio del Calendario, giocate fino alla fine del round (quando tutti i giocatori avranno svolto un pari numero di turni) e poi passate a calcolare il punteggio finale.

Appendice

Azioni	
	Potenziare le Ruote (pagina 9)
	Costruire un Mulino (pagina 10)
	Visitare il Mercato (pagina 10)
	Abbassare il Livello dell'Acqua (pagina 9)
	Ottenere un Potenziamento Fattoria (pagina 9)
	Piantare Bulbi (pagina 11)
	Commerciare con l'Estero (pagina 12)

Generali	
	Ricevi il numero indicato di Punti Vittoria.
	Perdi il numero indicato di Punti Vittoria.
	Ricevi un segnalino Strumento.
	Ricevi i Bulbi indicati e posizionali nel tuo Magazzino.
	Ricevi un Bulbo Tulipano di un colore qualsiasi (a tua scelta).
	Ricevi i Fiorini indicati.
	Paga i Fiorini indicati
	Riscuoti immediatamente i Punti Vittoria di un tuo Contratto. Riscuoterai comunque i Punti Vittoria del Contratto anche alla fine della partita.

Potenziamenti



Pianta fino a 3 Bulbi.



Esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua di forza 3. Ricevi sia i Punti Vittoria che i Fiorini (se applicabile).



Esegui un'azione Costruire un Mulino. Puoi pagare 1 Fiorino per posizionare il Mulino senza stabilire un collegamento con il Mercato.



Esegui un'azione Commerciare con l'Esterio. Puoi posizionare un Bulbo di un colore già presente sulla carta.



Esegui un'azione Commerciare con l'Esterio. Puoi pagare 1 Fiorino per ottenere una ricompensa aggiuntiva, diversa dalle due ricompense adiacenti al tuo Bulbo. (Non la ottieni se decidi di prendere i Bulbi presenti sulla carta.)



Esegui un'azione Potenziare le Ruote. Ricevi 2 Fiorini.



Esegui due volte un'azione Potenziare le Ruote.



Esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua di forza 3. Ricevi 2 Fiorini.



Esegui un'azione Costruire un Mulino. Ricevi 1 Fiorino.



Esegui un'azione Visitare il Mercato muovendoti di tre spazi. Paga 2 Fiorini per eseguire l'azione.



Esegui un'azione Visitare il Mercato muovendoti di due spazi. Paga 1 Fiorino per eseguire l'azione.

Potenziamenti



Esegui un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria. Ricevi 1 Fiorino.



Esegui un'azione Visitare il Mercato muovendoti di uno spazio. Paga 1 Fiorino per eseguire l'azione.



Ricevi 2 Fiorini.



Rimuovi 1 Mulino dalla tua plancia Fattoria (rimettilo nella scatola).



Esegui un'azione Potenziare le Ruote.



Ricevi 1 Bulbo di un colore qualsiasi.



Esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua di forza 2.



Esegui un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria. Ricevi 3 Fiorini.



Esegui un'azione Visitare il Mercato muovendoti di uno spazio gratuitamente.



Ricevi 4 Fiorini.



Ricevi 2 Fiorini e 3 Punti Vittoria.

Potenziamenti



Pianta fino a 3 Bulbi. Puoi scambiare 1 Bulbo del tuo Magazzino con uno della riserva prima di piantare.



Esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua di forza 2. Ricevi sia i Punti Vittoria che i Fiorini.



Esegui un'azione Costruire un Mulino. Puoi posizionare il Mulino senza stabilire un collegamento al Mercato. Ricevi 1 Fiorino.



Esegui un'azione Costruire un Mulino e ricevi 3 Fiorini.



Prendi un Bulbo di un colore qualsiasi dalla riserva e mettilo nel tuo Magazzino. Ricevi 1 Fiorino e 1 Punto Vittoria.



Pianta fino a 4 Bulbi.



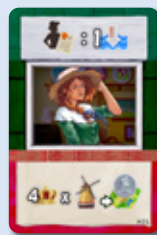
Esegui un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria.



Esegui un'azione Commerciale con l'Estero. Puoi pagare 1 Fiorino per ottenere tutte le ricompense sulla carta (non le ottieni se decidi di prendere i Bulbi).

Ricorda: se il potenziamento riporta un “+” puoi eseguire anche l'azione dell'altra Ruota, se non è già stata risolta.

Carte Potenziamento Fattoria



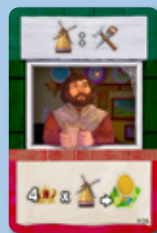
Aiutante: Quando esegui un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria, puoi anche eseguire un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua con forza 1.
Contratto: Ricevi 4 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca una ricompensa in Fiorini.



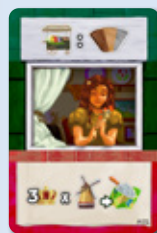
Aiutante: Quando esegui un'azione Potenziare le Ruote, puoi ricevere 2 Punti Vittoria.
Contratto: Ricevi 4 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca una ricompensa in Bulbi Bianchi.



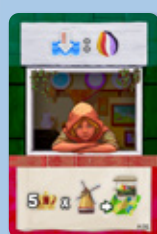
Aiutante: Quando esegui un'azione Commerciale con l'Estero, puoi ricevere 2 Punti Vittoria.
Contratto: Ricevi 5 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca una ricompensa in Strumenti.



Aiutante: Quando esegui un'azione Costruire un Mulino, puoi ricevere 1 Strumento.
Contratto: Ricevi 4 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca una ricompensa in Bulbi Gialli.



Aiutante: Quando Visiti il Mercato, puoi anche eseguire un'azione Potenziare le Ruote.
Contratto: Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca come ricompensa un'azione Piantare Bulbi.



Aiutante: Quando esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua, puoi ricevere 1 Bulbo di un colore qualsiasi nel tuo Magazzino.
Contratto: Ricevi 5 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca come ricompensa un'azione Visitare il Mercato.

Carte Potenziamento Fattoria



Aiutante: Quando muovi l'indicatore della Chiusa verso l'alto, puoi ricevere 2 Punti Vittoria extra.

Contratto: Ricevi 5 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca come ricompensa un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria.



Aiutante: Quando esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua, puoi ricevere un Bulbo Giallo o Rosso nel tuo Magazzino.

Contratto: Ricevi 4 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca una ricompensa in Bulbi Rossi.



Aiutante: Quando esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua, puoi aggiungere +1 forza a quell'azione.

Contratto: Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca come ricompensa un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua.



Aiutante: Quando Costruisci un Mulino, puoi ricevere 2 Punti Vittoria.

Contratto: Ricevi 5 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino adiacente a un campo che fornisca come ricompensa un'azione Potenziare le Ruote.



Aiutante: Quando esegui un'azione Commerciano con l'Esteri, puoi ricevere 1 Strumento.

Contratto: Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni tuo Potenziamento Ruota Grande.



Aiutante: Quando esegui un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria, puoi ricevere 1 ricompensa da un'area Mercato adiacente al tuo segnalino.

Contratto: Ricevi 15 Punti Vittoria se possiedi un Potenziamento su ogni spazio della Ruota Piccola.

Carte Potenziamento Fattoria



Aiutante: Quando esegui un'azione Potenziare le Ruote, puoi guardare 3 Potenziamenti extra pescati da qualsiasi pila. Senza mostrarli agli altri giocatori, rimetti quelli che hai pescato ma che non hai comprato in cima alla loro pila, **oppure** scartali.

Contratto: Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni Potenziamento Ruota Comune che possiedi.



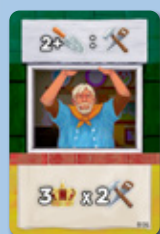
Aiutante: Quando esegui un'azione Potenziare le Ruote, puoi anche eseguire un'azione Abbassare il Livello dell'acqua con forza 1.

Contratto: Ricevi 4 Punti Vittoria per ogni Potenziamento Ruota Unico che possiedi.



Aiutante: Quando esegui un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria, puoi anche piantare 1 Bulbo.

Contratto: Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni carta Potenziamento Fattoria che possiedi.



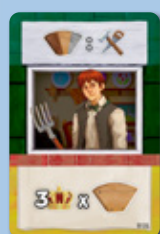
Aiutante: Quando esegui un'azione Piantare Bulbi per piantare 2 o più Bulbi, puoi prendere 1 Strumento.

Contratto: Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni secondo Strumento che possiedi.



Aiutante: Quando esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua con forza pari o superiore a 2, puoi piantare 1 Bulbo.

Contratto: Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni tuo Mulino sul Tabellone.



Aiutante: Quando esegui un'azione Potenziare le Ruote, puoi prendere 1 Strumento.

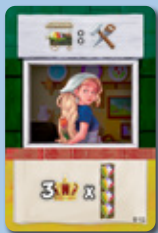
Contratto: Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni Potenziamento Ruota Non Comune che possiedi.

Carte Potenziamento Fattoria



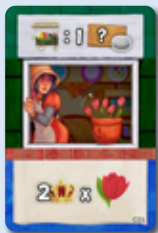
Aiutante: Quando esegui un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua, puoi ricevere 1 Bulbo Bianco o Violetto nel tuo Magazzino.

Contratto: Ricevi 4 Punti Vittoria per ogni riga piena nei tuoi Appezzamenti.



Aiutante: Quando esegui un'azione Visitare il Mercato, puoi prendere 1 Strumento.

Contratto: Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni colonna piena nei tuoi Appezzamenti.



Aiutante: Quando esegui un'azione Visitare il Mercato, puoi ricevere 1 ricompensa aggiuntiva da un'area Mercato adiacente al tuo segnalino.

Contratto: Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni Bulbo Rosso nei tuoi Appezzamenti.



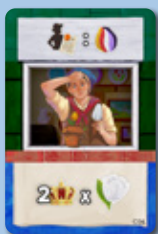
Aiutante: Quando esegui un'azione Piantare Bulbi, puoi ricevere 2 Punti Vittoria.

Contratto: Ricevi 12 Punti Vittoria per ogni riga completa di Bulbi Violetto nei tuoi Appezzamenti.



Aiutante: Quando esegui un'azione Commerciare con l'Estero, puoi eseguire un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua con forza 1.

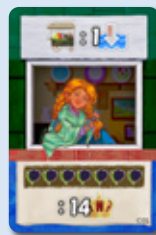
Contratto: Ricevi 10 Punti Vittoria per ogni riga piena di Bulbi Gialli nei tuoi Appezzamenti.



Aiutante: Quando esegui un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria, puoi ricevere 1 Bulbo di un colore qualsiasi nel tuo Magazzino.

Contratto: Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni Bulbo Bianco nei tuoi Appezzamenti.

Carte Potenziamento Fattoria



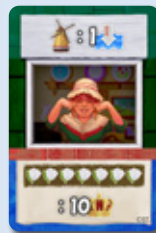
Aiutante: Quando esegui un'azione Visitare il Mercato, puoi eseguire un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua con forza 1.

Contratto: Ricevi 14 Punti Vittoria per ogni riga piena di Tulipani Neri nei tuoi Appezzamenti.



Aiutante: Quando esegui un'azione Costruire un Mulino, puoi ricevere 1 ricompensa da un'area Mercato adiacente al tuo segnalino.

Contratto: Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni Bulbo Nero nei tuoi Appezzamenti.



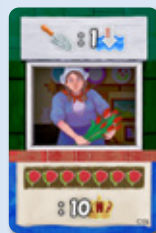
Aiutante: Quando esegui un'azione Costruire un Mulino, puoi eseguire un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua con forza 1.

Contratto: Ricevi 10 Punti Vittoria per ogni riga piena di Bulbi Bianchi nei tuoi Appezzamenti.



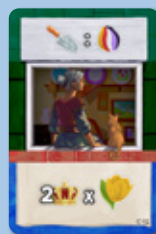
Aiutante: Quando esegui un'azione Commerciare con l'Estero, puoi anche piantare 1 Bulbo.

Contratto: Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni Bulbo Violetto nei tuoi Appezzamenti.



Aiutante: Quando esegui un'azione Piantare Bulbi, puoi eseguire un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua con forza 1.

Contratto: Ricevi 10 Punti Vittoria per ogni riga piena di Bulbi Rossi nei tuoi Appezzamenti.



Aiutante: Quando esegui un'azione Piantare Bulbi, puoi ricevere 1 Bulbo di un colore qualsiasi nel tuo Magazzino.

Contratto: Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni Bulbo Giallo nei tuoi Appezzamenti.

Potenziamenti Fattoria di Partenza / Desideri della Regina



Quando esegui un'azione Commerciare con l'Esterio, puoi selezionare due ricompense qualsiasi (non devono essere per forza adiacenti al Bulbo che hai posizionato) e puoi posizionare un Bulbo dalla riserva anziché dal tuo Magazzino.



Quando esegui un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria, puoi pescare 3 carte extra dal mazzo. Senza mostrarle agli altri giocatori, rimetti le carte che hai pescato ma che non hai comprato in cima al mazzo (rifornisci prima gli spazi vuoti, se necessario) oppure scartale.

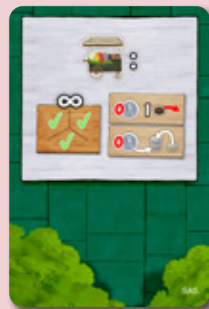


Quando esegui un'azione Piantare Bulbi, puoi pagare 1 Punto Vittoria per piantare 1 Bulbo extra.



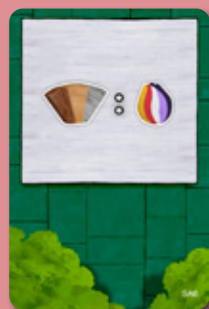
Quando esegui un'azione Costruire un Mulino, puoi ricevere 1 Punto Vittoria e 1 Fiorino.

Potenziamenti Fattoria di Partenza / Desideri della Regina



Quando esegui un'azione Visitare il Mercato, in ogni area Mercato non hai l'obbligo di ottenere la stessa ricompensa, ma puoi prendere una ricompensa diversa per ogni segnalino. Inoltre non paghi per muovere un segnalino Neutrale o per posizionare il tuo segnalino sopra quello di un altro giocatore (il giocatore riceve comunque il Fiorino sul suo tracciato).

Importante: Puoi prendere sempre una ricompensa diversa per segnalino, non solo una volta per turno.



Quando esegui un'azione Potenziare le Ruote, puoi ricevere 1 Bulbo di un colore qualsiasi.



Riscuoti questi punti quando hai 6 segnalini Strumento nella tua area Giocatore.



Riscuoti questi punti quando hai una carta Contratto per ognuno dei 3 gruppi (bordo rosso, giallo e blu).

Potenziamenti Fattoria di Partenza / Desideri della Regina



Riscuoti questi punti quando hai piantato i Bulbi su tutti gli Appezamenti raffigurati.



Riscuoti questi punti quando hai 4 Mulini sul Tabellone **collegati** tramite un percorso ininterrotto di Mulini.



Riscuoti questi punti quando hai almeno 6 Potenziamenti Ruota, inclusi almeno 2 Potenziamenti Non Comuni e almeno 2 Unici.

Ricorda: Puoi riscuotere i Punti della carta Desiderio della Regina soltanto una volta per partita.

Riconoscimenti

Autore: Dani Garcia

Sviluppo: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Kuba Polkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Maciej Górkowski, Borys Bielaś

Autore della modalità in solitario: Dani Garcia

Sviluppo della modalità in solitario: Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski

Illustratori: Pedro Codeço, Katarzyna Witos

Grafica: Zbigniew Umgelter

Revisione del regolamento: Emanuela e Robert Pratt

Impaginazione del regolamento: Zbigniew Umgelter, Zuzanna Kolakowska

Gli autori e Board&Dice desiderano ringraziare le persone seguenti per il playtest, i consigli e il feedback:

Łukasz "LukSky" Stadnik, Paweł "Wppxis" Gajda, Yuriy Ivanov, Wiktoria Matyja, Jakub Kisala, Anita Sokolowska, Patryk Galka, Adam Kamiński, Damian "Erefor" Adamczak, Patryk Olbert, Richard van Gerrevink, Przemysław Kapica, Daniel "Gun3R" Sobolewski, Bartek Bajda, Charlie Adams, Dario Ghidini, Miłosz Murawski, Emil Pacholczyk, Agnieszka Matejko, Maciej „mat_eyo” Matejko, Anna Polkowska, Jan Skornowicz, Iwona Jaworowska, Małgorzata Sztokfisz, Jan "SoAmazinglyBad" Mikołajczak, Ariel Kowalski, Krzysztof Wójcikiewicz, Klaudyna Mikołajczyk, Julia Gauza, Ania Oksanen, Dave Haenze, Michał Mazurek, Dominik "Vykk" Pańczyk, Rafał Romaniuk, Jacob Coon, Marta Szpaderska, Jan-Fredrik "JF" Wahlin, Andrew Cleverley, Akwa Timba, Jarosław "Yaro" Pawelczyk, Marcin Lenkiewicz, Jan "Archytaz" D'Huyvetter, Tjark Schönfeld, Jordan Thomas, jnordmoe, Damian Głuszczyk, Mateusz Myrcha, Kaśka Siejka, Maria Józwik, Krzysztof "Aoqi" Świerczyński, Filip Loba, Boris Denković, Giacomo Mallamaci, Jochen De Vriese, Lori Anné, Frikkie Borman, Dan Hinkin, Ernie Penner, Marc Gerstein, Trevor Vincent, Michał Stachowiak, Michał "Milka" Milczarek, Krzysztof "Lidder" Widera.

Un messaggio dall'autore: "Desidero ringraziare tutti gli amici e i playtester che mi hanno aiutato a creare questo gioco con il loro tempo e il loro parere. Avete fatto in modo che tutti gli ingranaggi di questa macchina combaciassero."

Edizione italiana

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupì

Revisione: Giulia Bazzurro

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

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





Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?

