

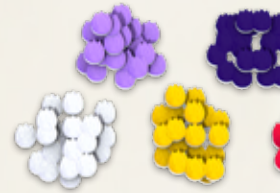
Windmill Valley



Modalità in solitario

I tulipani sbocciano e appassiscono, e lo stesso vale per il favore della Regina. Ogni anno viene indetta alla corte reale una gara per nominare il migliore coltivatore di tulipani. Il vincitore ottiene il privilegio di curare il giardino reale fino all'evento successivo. Ma la competizione è accanita e dovrai prepararti bene a questa sfida, affinché i tulipani che presenterai alla Regina siano così meravigliosi da conquistare il suo cuore.

Preparazione in solitario



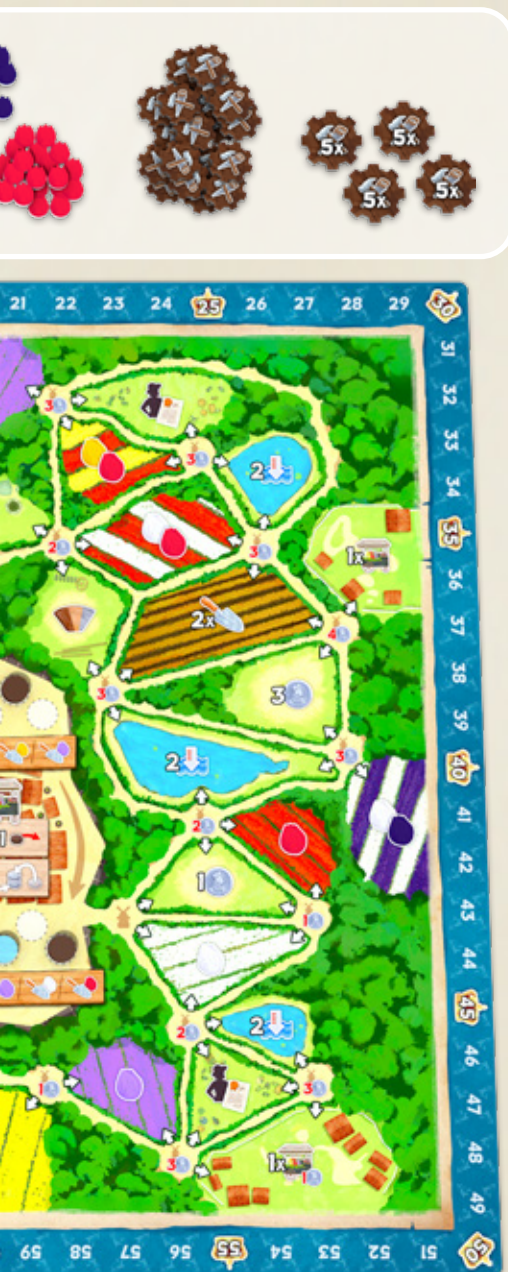
Area del Giocatore



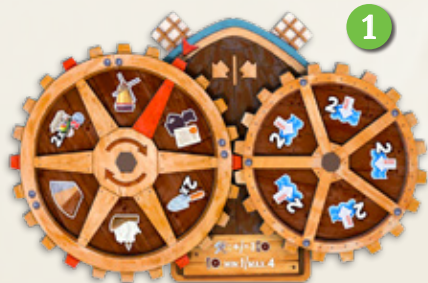
4B

Dopo aver letto tutto il regolamento base (ti servirà per capire come giocare il tuo ruolo), segui le fasi per la preparazione di una partita a 2 giocatori e applica i seguenti cambiamenti:

- 1 Prendi due plance Mulino a Vento casuali e due plance Fattoria (una per te e una per il Giardiniere), posiziona il tuo segnalino sul tuo tracciato dei Fiorini sullo slot del primo giocatore ma non posizionare nessun segnalino Giocatore sul tracciato dei Fiorini del Giardiniere.
- 2 Posiziona la tessera sovrapponibile sugli Appezzamenti del Giardiniere.
- 3 Posiziona i segnalini Mulino a Vento del Giardiniere sulla plancia Giardiniere e i tuoi sulla tua, come di consueto.
- 4 Prendi un Bulbo di Tulipano casuale (4A) e un segnalino Strumento (4B) per te. Il Giardiniere inizia la partita senza Bulbi di Tulipano e senza Strumenti.
- 5 Dopo aver posizionato il tuo segnalino Giocatore sul Mercato, posiziona il segnalino Giocatore del Giardiniere sulla prima area Mercato che incontri in senso antiorario partendo dal tuo segnalino. Posiziona i segnalini Neutrali come previsto dal regolamento base.
- 6 Pesca due carte Potenziamiento Fattoria di Partenza casuali, scegline una da infilare sotto la tua plancia e gira quella rimanente per usarla come carta Desiderio della Regina (6A). Posiziona il segnalino del Giardiniere rimanente accanto alla carta Desiderio della Regina (6B).
- 7 Scegli un livello di difficoltà: Facile, Medio o Difficile (importante: il livello è rilevante soprattutto durante il calcolo del punteggio a fine partita). Se scegli il livello Difficile, rimuovi le carte G1, G7 e G17 dalle carte Giardiniere.
- 8 Mescola le carte Giardiniere per formare un mazzo e posizionalo a faccia in giù accanto alla sua plancia Fattoria.
- 9 Tu sei il primo giocatore.
Sei pronto a giocare!



Area del Giardiniere



Concetti generali

Cambiamenti importanti

Tu svolgi i tuoi turni allo stesso modo delle partite a più giocatori, mentre le azioni del Giardiniere saranno determinate dal suo mazzo di carte e dalla sua Ruota Grande. Il Giardiniere può influenzare la Chiusa e il Livello dell'Acqua e riscuotere Punti Vittoria (PV) nel corso della partita proprio come il giocatore in solitario. Il Giardiniere non spende mai Fiorini: tutte le sue azioni che costerebbero Fiorini sono da considerarsi gratuite.

Il Giardiniere non riceve e non spende mai Strumenti e non posiziona Bulbi di Tulipano nel suo Magazzino per nessun motivo.

Ricompense

Ogni volta che il Giardiniere riceve una ricompensa per avere eseguito un'azione, usa la seguente tabella per sapere come applicarla:

Icona	Effetto
	Ottiene l'ammontare di PV mostrati.
	Pianta il Bulbo del colore mostrato su un Appezamento.
	Pianta il Bulbo del colore mostrato nell'angolo in basso a destra della carta Giardiniere su un Appezamento.
	Converte gli eventuali Fiorini o Strumenti ottenuti in 1 PV ciascuno (il Giardiniere non usa né Strumenti né Fiorini durante la partita).

Panoramica del turno del Giardiniere

Il turno che svolge il Giardiniere è simile al tuo ed è composto dalle seguenti fasi:

1. Rivelare una nuova carta
2. Regolare la Chiusa e il Livello dell'Acqua
3. Girare le Ruote Azione
 - a. Controllare se è necessario eseguire l'azione Abbassare il Livello dell'Acqua.
 - b. Se la Ruota Grande del Giardiniere ha completato una rotazione, il suo segnalino Giocatore avanza di una casella verso destra sul tracciato del Calendario; avanza anche il segnalino accanto alla carta Desiderio della Regina (vedi pagina 5).
4. Eseguire l'Azione sulla Ruota **Grande**.

1. Rivelare una nuova carta

Nel turno del Giardiniere, pesca la prima carta del mazzo Giardiniere e posizionala a faccia in su accanto al mazzo. Il fronte di questa carta e il retro della carta in cima al mazzo determineranno le azioni del Giardiniere nel suo turno. Se in un qualsiasi momento il mazzo del Giardiniere dovesse esaurirsi, metti da parte la carta appena pescata e rimescola gli scarti per comporre un nuovo mazzo.

Anatomia della carta Giardiniere



2. Regolare la Chiusa e il Livello dell'Acqua

In base al valore nella parte alta della carta pescata, il Giardiniere farà una tra queste azioni:

- a) Lascia l'indicatore della Chiusa sul suo livello attuale se il numero indicato è "+0";
- b) Muove l'indicatore della Chiusa di una o due caselle verso il basso (se possibile) se il numero indicato è rispettivamente "-1" o "-2"; oppure
- c) Muove l'indicatore della Chiusa di una o due caselle in alto (se possibile) se il numero è rispettivamente "+1" o "+2".

Il Giardiniere **riceve i normali Punti Vittoria** come di consueto. Poi regola l'indicatore del Livello dell'Acqua, se necessario.

Aprire o chiudere la Chiusa

Se il Giardiniere non può muovere l'indicatore della Chiusa del numero di caselle richiesto, lo muove semplicemente del numero di caselle possibile. Per esempio, se la velocità attuale è pari a 2 e la carta richiede al Giardiniere di aumentarla di 2, la velocità aumenterà soltanto di 1 e il Giardiniere riceverà 3 Punti Vittoria per l'aumento. Proprio come te, il **Giardiniere non può aumentare le velocità** se così facendo l'indicatore del Livello dell'Acqua andrebbe oltre la casella più a destra, quindi **oltre l'8**.

3. Girare le Ruote Azione

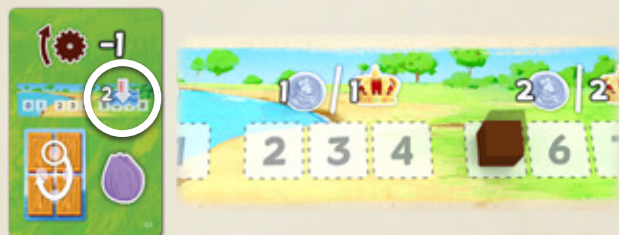
Muovi le Ruote Azione del Giardiniere del numero di scatti determinato dalla velocità dell'acqua attuale.

Abbassare il Livello dell'Acqua

Confronta la sezione in cui si trova l'indicatore del Livello dell'Acqua con le icone Livello dell'Acqua sulla carta Giardiniere. Se la carta mostra un'azione Abbassare il Livello dell'Acqua sulla sezione che corrisponde alla posizione attuale dell'indicatore, il Giardiniere può eseguire l'azione con la forza indicata e ottiene i Punti Vittoria che ne derivano.



Esempio: Il Giardiniere rivela una carta. Muove l'indicatore della Chiusa di uno spazio in basso e gira le sue Ruote Azione di un numero di scatti pari alla velocità attuale dell'acqua (in questo caso, 1). Il Livello dell'Acqua non sale dal momento che la velocità è pari a 1.



L'indicatore del Livello dell'Acqua si trova nella sezione di destra e la carta indica la sezione più a destra, quindi il Giardiniere abbassa il Livello dell'Acqua. Il Giardiniere muove l'indicatore di 2 caselle verso sinistra e ottiene 4 PV. Esegue infine l'azione sulla Ruota Grande.

Completare un giro di Ruota

Quando la Ruota Grande del Giardiniere ha completato una rotazione, il suo segnalino Giocatore avanza di una casella sul tracciato del Calendario. Il Giardiniere ottiene immediatamente la ricompensa comune e la ricompensa unica più alta disponibile. Se deve scegliere tra due Bulbi, il Giardiniere sceglie il Tulipano del colore corrispondente alla riga con più bulbi.

Questo farà anche progredire il Giardiniere verso il completamento del Desiderio della Regina. Per il Giardiniere il completamento del Desiderio della Regina funziona diversamente che per te.

Il Giardiniere non deve soddisfare i requisiti indicati sulla carta, ma sposterà il suo segnalino a ogni rotazione completata. Dopo la prima rotazione, infatti, il segnalino Giocatore del Giardiniere andrà a occupare lo slot della ricompensa di valore più basso sulla carta Desiderio della Regina, per poi proseguire a ogni rotazione completata verso la ricompensa più alta. Sia tu che il Giardiniere riscuoterete i punti del Desiderio della Regina alla fine della partita.

Importante: Questo significa che guadagnerai il maggior numero possibile di Punti Vittoria se soddisferai il Desiderio della Regina prima che la Ruota Grande del Giardiniere completi la sua terza rotazione; da quel momento in poi potrai riscuotere solo la seconda ricompensa.

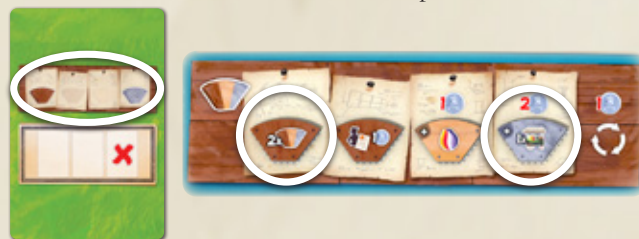
4. Eseguire l'Azione sulla Ruota Grande

Azione: Potenziare le Ruote



Il Giardiniere prende una delle tessere Potenziamento Comune e la tessera Potenziamento Non Comune o quella Unica dalle pile come indicato dalle icone sul retro della carta in cima al mazzo del Giardiniere e le posiziona entrambe accanto alla sua plancia Mulino, non sulle Ruote Azione. Rifornisce i Potenziamenti sulla plancia come di consueto una volta che l'azione è stata eseguita. Nel raro caso in cui la riserva di Potenziamenti Unici e Non Comuni si esaurisca e quindi lo spazio vada rifornito con quello Comune, il Giardiniere nel suo turno prende comunque i 2 Potenziamenti dalle posizioni indicate.

Il Giardiniere **non usa i potenziamenti** sulle ruote e li usa soltanto per riscuotere **Punti Vittoria** alla fine della partita.

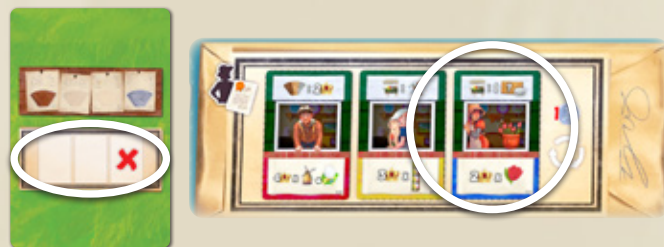


Esempio: Il Giardiniere esegue un'azione Potenziare le Ruote. Prende il Potenziamento Comune più a sinistra e un Potenziamento Unico, in quanto quelle sono le icone rese visibili sulla carta in cima al suo mazzo.

Azione: Potenziamento Fattoria



Il Giardiniere prende una carta in base a quanto indicato sulla carta in cima al suo mazzo e la posiziona in un mazzo accanto alla sua plancia (non sugli spazi della plancia). Non c'è limite al numero di carte Potenziamento Fattoria che il Giardiniere può avere. Rifornisci le carte sul Tabellone come previsto dalle normali regole. Il Giardiniere ignora gli effetti su queste carte: le usa solo per **guadagnare Punti Vittoria** alla fine della partita.



Esempio: Il Giardiniere prende la carta Potenziamento Fattoria più a destra, come indicato dalla carta in cima al suo mazzo, e la posiziona accanto alla sua plancia Fattoria. Poi le carte vengono rifornite.

Azione: Costruire un Mulino



Il Giardiniere prende uno dei suoi Mulini (non ha importanza quale) e lo posiziona sul Tabellone, selezionando lo spazio più costoso collegato al Mercato. Se ci sono due o più spazi altrettanto costosi tra cui scegliere, predilige lo spazio adiacente a una ricompensa nell'ordine di priorità seguente:

1. Azione Piantare Bulbi;
2. Azione Potenziare le Ruote;
3. Azione Ottenere un Potenziamento Fattoria;
4. Ricevere 2 Bulbi;
5. Ricevere 1 Bulbo;
6. Azione Visitare il Mercato;
7. Azione Abbassare il Livello dell'Acqua;
8. Ricevere Fiorini/Strumenti.

Se questo è il **primo Mulino** sul Tabellone, il Giardiniere lo posiziona sullo spazio disponibile più vicino al suo segnalino Giocatore sul Mercato e non vengono applicate le regole sopracitate.

Una volta che il Mulino è stato posizionato, il Giardiniere riceve tutte le ricompense dai Campi adiacenti a quel Mulino nell'ordine soprastante. Come sempre, sia tu che il Giardiniere ottenete Punti Vittoria per i Mulini usati per tracciare un percorso fino al Mercato.



Esempio: Il Giardiniere (il Blu) vuole posizionare un Mulino e ci sono due spazi ugualmente costosi sul Tabellone. Seguendo la lista delle priorità, il Giardiniere sceglie lo spazio accanto al Campo dove riceverebbe un'azione Ottenere un Potenziamento Fattoria. Poi tu (il Rosso) ottieni 1 Punto Vittoria come di consueto. Il bonus Potenziare le Ruote non viene preso in considerazione in quanto vicino a entrambi.

Azione: Visitare il Mercato



Muovi il segnalino Giocatore del Giardiniere di 2 spazi in senso orario come indicato dall'azione sulla Ruota, saltando le eventuali aree riempite del tutto. Il Giardiniere non bada al numero indicato sull'icona e non riceve le normali ricompense. Invece, per ogni passo fatto, il Giardiniere **posiziona un Bulbo** del colore indicato sull'attuale carta Giardiniere sui suoi **Appezamenti** (come spiegato nella seguente sezione "Piantare Bulbi"). Se posizioni il tuo segnalino su quello del Giardiniere, tu paghi 1 Fiorino e lui ottiene invece 1 PV.

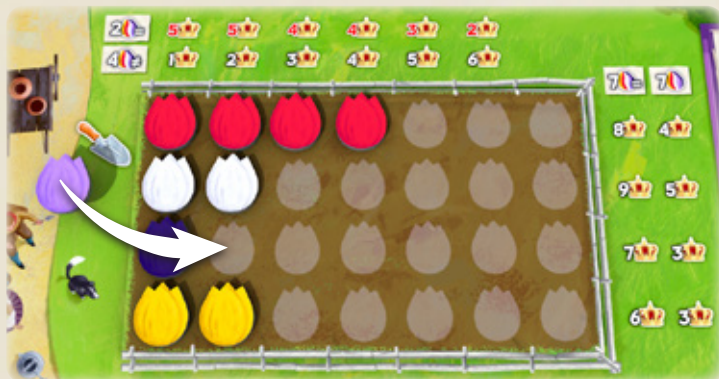
Azione: Piantare Bulbi



Il Giardiniere posiziona sui suoi Appezamenti di Tulipani il numero di Bulbi del colore indicato dalla carta Giardiniere attuale.

Quando pianta un Bulbo per qualsiasi motivo:

- Se il Bulbo non corrisponde a nessuno dei Tulipani piantati o se la riga dei Tulipani del colore corrispondente è piena, il Giardiniere pianta il Bulbo nell'Appezamento più a sinistra e più in alto disponibile.
- Se il Bulbo corrisponde al colore dei Tulipani già piantati negli Appezamenti, il Giardiniere lo pianta nella riga con i Tulipani corrispondenti, nell'Appezamento più a sinistra disponibile.
- Se gli Appezamenti del Giardiniere sono pieni, il Giardiniere ottiene 1 Punto Vittoria per ogni Bulbo in eccesso che avrebbe ottenuto.



Esempio: Il Giardiniere vorrebbe piantare un Bulbo Violetto, ma non c'è nessuna riga che abbia già dei Bulbi dello stesso colore nella prima colonna, quindi cerca l'Appezamento più a sinistra e lo posiziona nella riga con il Bulbo Nero.

Azione: Commerciare con l'Esteri



Il Giardiniere vorrebbe posizionare un Bulbo del colore indicato sulla carta Giardiniere attuale, **prendendolo dalla riserva**, su uno degli spazi della carta Commercio con l'Esteri. Prima tenterà di collocarla sullo spazio contrassegnato sulla sua carta attuale, e se quello spazio è già occupato, il Giardiniere collocherà il Bulbo sul successivo spazio disponibile in senso orario. Se un Bulbo viene posizionato in questo modo, il Giardiniere ottiene le ricompense adiacenti in qualsiasi ordine.

Se il **colore** del Bulbo indicato dalla carta Giardiniere **corrisponde** al colore di almeno uno dei Bulbi sulla carta Commercio con l'Esteri, invece di posizionare un nuovo Bulbo, il Giardiniere **prende tutti i Bulbi** dalla carta e li pianta nei suoi Appezamenti come spiegato in precedenza. Il Giardiniere li rimuove dalla carta Commercio con l'Esteri e li pianta nell'ordine indicato sulla sua carta.



Esempio: Stando alla sua carta, il Giardiniere vuole posizionare un Bulbo Bianco sullo spazio indicato della carta Commercio con l'Estero. Su quella carta non c'è nessun Bulbo Bianco, quindi il Giardiniere può effettivamente posizionare un Bulbo di quel colore. Tuttavia, lo spazio su cui vuole posizionare il Bulbo è già occupato. Il Giardiniere posiziona allora il Bulbo Bianco preso dalla riserva sullo spazio vuoto successivo in senso orario e riceve le seguenti ricompense: un'azione "Ottenere un Potenziamiento Fattoria" e un'azione "Ottenere 2 Bulbi di qualsiasi colore".

Fine della partita e punteggio

La fine della partita si innesca nello stesso modo di una partita a più giocatori. Tuttavia, al livello di difficoltà Medio e Difficile non c'è nessun round aggiuntivo e la partita termina col round attuale (essendo tu il primo giocatore, se sei tu a innescare la fine della partita, il Giardiniere ha diritto a un ultimo turno). Poi tu calcolerai i Punti Vittoria come di consueto, mentre il punteggio del Giardiniere viene calcolato in base ai seguenti criteri, che dipendono dalla difficoltà scelta all'inizio della partita:

	Facile	Medio	Difficile
Desiderio della Regina	Il valore indicato di PV dipende dalla posizione del segnalino Giardiniere.		
Per ogni Potenziamiento Ruote	2 PV	3 PV	4 PV
Per ogni carta Potenziamiento Fattoria	2 PV	3 PV	4 PV
Per ogni riga o colonna completata sui suoi Appezzamenti di Tulipani	Regole normali	Guadagna i PV delle colonne riempite, anche se i colori non soddisfano i criteri (il Giardiniere non riceve mai PV negativi); guadagna i punti delle righe come normalmente previsto dalle regole	Guadagna i PV più alti per ogni colonna e riga completata, a prescindere dal colore dei Tulipani negli Appezzamenti del Giardiniere
Per i Bulbi sui suoi Appezzamenti di Tulipani	1 PV	1 PV	3 PV ogni 2 Bulbi



Esempio: Al livello di difficoltà Medio, il Giardiniere ha ricevuto 55 PV nel corso della partita. Poi riceve 10 PV per aver soddisfatto i requisiti per il Desiderio della Regina, 12 PV per i Potenziamenti Fattoria, 24 PV per i Potenziamenti Ruote, 15 PV per le colonne completate nei suoi Appezzamenti, 17 PV per le righe completate e 24 PV per i Tulipani negli Appezzamenti. Nel complesso, il Giardiniere ottiene 157 PV.

Ora calcola il tuo punteggio secondo il regolamento di base. Chi ha ottenuto più punti fra te e il Giardiniere vince.



Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?

