



## PREPARAZIONE

- 1) Prendere le carte Occupazione col numero di giocatori necessario per l'utilizzo.
- 2) Ogni giocatore prende 1 Fattoria.
- 3) Ogni giocatore prende 3 cibi (giocatore iniziale: 2 cibi e il segnalino giallo).
- 4) Mescolare e distribuire 7 Occupazioni e 7 Miglioramenti Minori ad ogni giocatore. **Varianti:** pescare 10, scartare 3; nella versione Famiglia non si usano carte; si possono scartare tutte le 7 Occupazioni/Miglioramenti Minori e pescarne 6 (anche ripetendo); tenere 1 carta Occupazione, passare il resto a sinistra, continuare fino a quando tutti hanno 7 carte (ripetere per Miglioramenti Minori).
- 5) Ogni giocatore prende tutti i pezzi di legno di un colore (5 membri della Famiglia, 4 stalle, 15 recinti) e una carta riassuntiva.
- 6) Piazzare 1 stanza di legno nei due spazi disegnati sulla Fattoria e 1 membro della Famiglia in ognuna di queste.
- 7) Piazzare in ordine i 3 tabelloni al centro del tavolo. **Variante:** nella versione Famiglia, girare il primo tabellone sul lato Famiglia.
- 8) Piazzare le appropriate (numero di giocatori) carte Azione verdi sul primo tabellone. **Variante:** le carte Azione Famiglia sono usate nella versione Famiglia.
- 9) Separare per Fase le carte Turno blu e mescolare ogni mazzetto, poi impilarli coperti in ordine (I in alto).
- 10) Piazzare le carte Miglioramento Maggiore sul rispettivo tabellone.

## RIEPILOGO DEL TURNO

- 1) **Girare una nuova carta azione** dal mazzo Turno e metterla sul tabellone.
- 2) **Reintegrare materiali** (Legno: marrone; Argilla: rosso; Giunco: bianco; Pietra: grigio; Grano: giallo; Verdura: arancio), **cibo** e **animali** (nessun limite per spazio).
- 3) **Fase Lavoro:** in senso orario dal giocatore iniziale, ogni giocatore effettua un turno piazzando un suo membro della Famiglia su uno spazio azione non occupato. Ci sono **4 tipi di azione:**

### Azione A – Ingrandire/Ristrutturare/Costruire stalle

**Ingrandire:** 5 Legno/Argilla/Pietra+2 Giunco. Piazzamento ortogonale e adiacente.

**Ristrutturare** (da Fase 2; rinnovare intera abitazione): Legno→Argilla (1 Argilla per stanza+1 Giunco); Argilla→Pietra (1 Pietra per stanza+1 Giunco).

**Costruire stalle** (massimo 4): 2 Legno. La stalla raddoppia la capacità di un pascolo recintato o contiene un animale se non è recintata.

### Azione B – Crescita della Famiglia (da Fase 2)

1 stanza è necessaria per ogni membro della Famiglia. La stanza deve essere pronta prima della crescita, tranne se si usa l'azione "Crescita della Famiglia senza stanza" (Fase 5). Piazzare sull'Azione il nuovo membro della Famiglia, che non può essere usato prima del prossimo turno.

### Azione C – Arare/Seminare

**Arare:** piazzare 1 nuovo campo adiacente ortogonalmente a campi esistenti.

**Seminare:** piazzare 1 Grano o Verdura (presi dalla propria riserva) in uno o più campi vuoti e aggiungere rispettivamente 2/1 segnalini dalla riserva generale.

### Azione D – Allevare animali/Costruire recinti

Per tenere animali bisogna recintare i pascoli. Possono stare 2 animali per riquadro del pascolo (4 con stalla). I pascoli recintati possono tenere solo 1 tipo di animale. 1 animale può stare in casa (senza togliere spazio per la Famiglia)

**Recinti:** 1 Legno per recinto. I pascoli devono essere ortogonalmente adiacenti.

### Giocare Occupazioni, Miglioramenti Maggiori o Minori

Scegliere l'azione appropriata, prendere un Miglioramento Maggiore o giocare dalla mano un Miglioramento Minore o Occupazione (costo in alto a destra, requisiti in alto a sinistra). I punti bonus alla fine della partita sono riportati nel cerchio dorato. **In qualsiasi momento, il giocatore con un fornello/focolare può convertire Grano/Verdura/Animali in cibo.** **Variante:** in ogni momento, i giocatori possono scartare 3 carte (Occupazione o Miglioramenti Minori) e pescarne 1.

## FINE DEL TURNO

Il turno finisce quando tutti i lavoratori dei giocatori sono stati piazzati.

**Ritorno a casa:** i giocatori riprendono dai tabelloni tutti i loro membri della Famiglia e li mettono nelle proprie stanze.

### Raccolto (fine dei Turni 4, 7, 9, 11, 13 e 14)

1) **Campo:** mettere nella riserva personale 1 Grano o Verdura preso da ogni campo seminato.

2) **Nutrire:** per ogni membro 2 cibi (1 per neonati). Prendere 1 Elemosina per ogni cibo mancante. Grano e Verdura possono essere sempre scambiati per 1 cibo.

3) **Riproduzione:** se si hanno almeno 2 animali di un tipo, prendere 1 nuovo animale di quel tipo (solo se può essere sistemato nella Fattoria).

## FINE DELLA PARTITA

Dopo il raccolto alla fine del 14° Turno, calcolare i punti secondo la tabella e aggiungere i punti bonus delle carte. Il vincitore è il giocatore che ha totalizzato più punti (in caso di parità si divide la vittoria).