

Scoville Labs

La competizione si sta scaldando al Festival del Peperoncino di Scoville. I concorrenti che vogliono l'ambito trofeo di Scoville stanno utilizzando la scienza per provare ad ottenere un vantaggio. I laboratori personali sono in costruzione e i coltivatori stanno studiando i loro peperoncini... per provare ad incrementare la qualità e accelerare il processo per ottenere il massimo della piccantezza!

Indossa gli occhiali di sicurezza, questo festival sta per esplodere!

COMPONENTI

12 NUOVE CARTE MERCATO

6 Mattina, 6 Pomeriggio. Mischia le carte nel mazzo mercato corretto durante la preparazione.



12 NUOVE CARTE RICETTE

Mischia le carte nel mazzo ricette durante la preparazione.



Il mercato e le ricette di Scoville Labs hanno questo simbolo sulle carte; ti sarà d'aiuto per distinguere le carte base dall'espansione se vorrai separarle.

6 PLANCE LABORATORIO 6 NUOVE TESSERE BONUS



36 TESSERE PEPERONCINO

Usali nel caso le pedine peperoncino si esauriscano.



48 NUOVE PEDINE PEPERONCINO

... così le pedine peperoncino non si esauriscono!



6 TABELLE DI COLTIVAZIONE ALTERNATIVE

Un modo differente di guardare gli incroci di coltivazione.



1 CARTA VITTORIA HOT STUFF

Per vantarsi spudoratamente.



🔥 PREPARAZIONE

Prepara il gioco normalmente, con queste eccezioni:

Giocatori: Dai ad ogni giocatore una plancia Laboratorio e una tessera Bonus Azione **addizionale** "Pianta 1 Peperoncino Extra".



Municipio: In 2 o 3 giocatori, **non** rimuovere le placche come faresti normalmente.



🔥 TURNO DI GIOCO

Scoville Labs fornisce un nuovo modo per incrociare i peperoncini e coltivarli privatamente. In aggiunta, i peperoncini di un dato colore piantati nel Laboratorio incrementeranno il prezzo di vendita per quel colore solo per **quel** giocatore! Questo avrà un impatto nelle fasi **Semina** e **Completamento** come descritto di seguito:

FASE 2: SEMINA

Nel corso di ogni fase **Semina**, **dopo** che hai piantato obbligatoriamente il peperoncino nel campo principale, puoi **opzionalmente** piantare **un** peperoncino dalla tua riserva nel tuo Laboratorio. Il primo peperoncino piantato nel tuo Laboratorio può essere messo ovunque, ma i successivi **devono** essere piantati obbligatoriamente **adiacenti** al peperoncino esistente (*non in diagonale*).

Quando pianti un peperoncino nel Laboratorio, **immediatamente** guadagni peperoncini in base alla tabella delle combinazioni per ogni peperoncino adiacente (*non in diagonale*) per ogni nuovo peperoncino piantato. Poi il tuo turno di **Semina** è finito. Quindi la prima volta che pianti nel tuo laboratorio non guadagni nulla, ma ulteriori peperoncini piantati faranno guadagnare immediatamente i peperoncini nati dall'incrocio.



Esempio: Per il primo peperoncino piantato nel laboratorio, pianti il peperoncino arancione come mostrato. Questo non produce nulla, perchè non si creano incroci.



*Esempio: In seguito, pianti un peperoncino verde come mostrato. Questo si incrocia con quello viola alla sinistra (producendo uno bianco), e con quello verde sopra (producendo uno nero). Ma **non** si incrocia con quello arancione in diagonale. Raccogli immediatamente il peperoncino bianco e nero.*

È necessario finire di piantare tutti i peperoncini nel campo principale per il turno (incluso quello che si può piantare con la tessera bonus "Pianta 1 Peperoncino Extra") **prima** di poter piantare nel tuo Laboratorio.

La tessera bonus "Pianta 1 Peperoncino Extra" **può** essere usata nel tuo Laboratorio, ma solo se hai piantato un peperoncino normalmente nel Laboratorio in questo turno.



La Placca Bonus non si può ricevere per i peperoncini piantati nel tuo Laboratorio. I peperoncini piantati nel campo ricevono la placca normalmente.



Se tutti gli spazi nel tuo Laboratorio sono occupati, non puoi più piantare nel tuo Laboratorio.

FASE 4: COMPLETAMENTO

..quando completi una carta mercato

Alcune delle nuove carte Mercato Mattina hanno Azioni Bonus come ricompensa. Puoi ottenere queste carte normalmente, e nasconderle dietro il tuo schermo. Quando vuoi usare queste Azioni Bonus, scarta la carta Mercato dal gioco (*perdendo così i suoi punti*) e usa l'Azione Bonus, seguendo le normali regole.



...quando si VENDE UN LOTTO DI PEPERONCINI

Quando vendi un lotto di peperoncini, puoi contare i peperoncini **nel tuo Laboratorio** in aggiunta a quelli nel campo, per determinare quanti soldi ti spettano. Puoi ancora vendere al massimo cinque peperoncini di un colore alla riserva.

I peperoncini piantati nel Laboratorio (*proprio come quelli piantati nel campo!*) non possono essere venduti. Solo i peperoncini nella riserva personale possono essere venduti.



Laboratorio di Yuri



Laboratorio di Ruth

Esempio: Nel campo principale ci sono 3 peperoncini blu, e Yuri ha 3 peperoncini blu piantati nel suo Laboratorio. Pertanto, Yuri potrebbe vendere i peperoncini blu per 3\$ ognuno. Ruth non ha peperoncini blu nel suo laboratorio, quindi potrebbe vendere i suoi peperoncini blu per 1\$ ognuno.

HOT STUFF!

Vincere è fantastico...quando tutti **sanno** che hai vinto è anche meglio! Fatti un selfie con il braccio alzato stringendo la carta Hot Stuff in mano, e condividilo con il mondo così che possa vederti!



Inoltre, alla **prossima** partita di Scoville, puoi **scegliere** la tua posizione sul tracciato ordine di turno prima che gli altri lo facciano in modo casuale.



Tweeting? Tag @TastyMinstrel and @EdPMarriott so that we can see your gloat face!

CREDITI E RINGRAZIAMENTI



SCOVILLE LABS DESIGN

Ed Marriott

GAME DEVELOPMENT

Seth Jaffee

GRAPHIC DESIGN

Joshua Cappel

Tasty Minstrel Games, LLC

PO BOX 442 Morgan, Utah 84050

Copyright and Trademark 2015

Tasty Minstrel Games, LLC

www.playtmg.com

TRADUZIONE A CURA DI: Danilo Bologna

The designer would like to thank David Felker, Jeremy Van Maanen, Adam Buckingham, Dustin Foster, Kevin Weidkamp and SDG for their contributions. Thanks from TMG to all Kickstarter backers for making this expansion possible!