

# Keyflower the Farmers

## ORDINE TURNO



Le risorse indicate nelle tessere Ordine Turno si ottengono, alla fine di Primavera, Estate e Autunno, assieme ai lavoratori e ai gettoni Abilità e, alla fine dell'Inverno, assieme alle Barche. Non è consentito piazzare lavoratori sulle tessere Ordine Turno per ottenere risorse. Se un giocatore vince l'asta per più di una tessera Ordine Turno, ottiene risorse da ciascuna tessera.

## INVERNO



### Bakery

Si ottengono 4 punti per ogni set composto da un gettone Grano, una risorsa e 1 gettone Abilità



### Dairy

Si ottengono 7 punti (anziché 3) per ogni campo del proprio villaggio su cui si trovano una o più Mucche



### Granary

Si ottengono 3 punti per ogni coppia di gettoni Grano posseduti. Un singolo gettone Grano non frutta alcun punto.



### Hillside

Si ottiene 1 punto per ogni tessera in cui si estende il campo della tessera Hillside



### Truffle orchard

Si ottengono 5 punti (anziché 2) per ogni campo del proprio villaggio su cui si trovano uno o più Maiali



### Weaver

Si ottengono 3 punti (anziché 1) per ogni campo del proprio villaggio su cui si trovano una o più Pecore

## BARCHE ESTATE



### Barca 5a

Permette di piazzare o spostare Mucche, Maiali e Pecore insieme tra loro negli stessi campi. Gli animali nel villaggio del possessore di questa Barca si riproducono anche se ci sono diversi tipi di animali nello stesso campo



### Barca 5b

Ai fini del conteggio dei punti a fine partita, il Grano può essere contato come un qualsiasi tipo di risorsa e qualsiasi tipo di risorsa può essere contata come Grano



### Barca 6a

Alla fine dell'Estate e dell'Autunno, il giocatore prende, oltre ai lavoratori della Barca, anche 2 gettoni Grano (se disponibili). Alla fine dell'Inverno, oltre a prendere una Barca, il giocatore prende 2 gettoni Grano (se disponibili). I gettoni Grano vanno piazzati dietro il proprio schermo



### Barca 6b

Alla fine dell'Estate e dell'Autunno, il giocatore prende, oltre ai lavoratori della Barca, anche un Maiale e una Pecora (se disponibili). Alla fine dell'Inverno, oltre a prendere una Barca, il giocatore prende un Maiale e una Pecora (se disponibili). Il Maiale e la Pecora vanno piazzati sopra un campo compatibile della propria tessera Home. Se non ci sono campi compatibili, il giocatore non può prendere il Maiale e/o la Pecora. In Estate e in Autunno gli animali si ottengono prima della riproduzione, per cui se nel campo in cui vengono piazzati si trovano già uno o più animali dello stesso tipo, si riproducono

## PRIMAVERA, ESTATE, AUTUNNO



### Cow shed

Si ottiene il numero di Mucche indicato (se disponibili). Le Mucche generate nel proprio villaggio vanno collocate sopra un campo compatibile di questa tessera.

Le Mucche generate nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera all'asta vanno collocate sulla propria tessera Home



### Farm yard

Si riceve dalla riserva una Pecora, un gettone Grano o un gettone Abilità (se disponibile). Se la tessera è *migliorata*, si ricevono una Pecora, un gettone Grano e un gettone Abilità (se disponibili). Una Pecora generata nel proprio villaggio va collocata sopra un campo compatibile di questa tessera.

Una Pecora generata nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera all'asta va collocata sulla propria tessera Home



### Paddock

Si riceve il numero indicato di gettoni Grano (se disponibili). Il giocatore può spostare risorse o animali da una tessera all'altra del proprio villaggio, fino al n° indicato dall'icona Carretto e può migliorare una tessera del proprio villaggio.

Il gettone o i gettoni Grano ottenuti possono essere spesi in quello stesso turno o piazzati dietro lo schermo del giocatore



### Piggery

Si riceve un Maiale più il numero indicato di gettoni Grano (se disponibili). Un Maiale generato nel proprio villaggio va collocato sopra un campo compatibile di questa tessera.

Un Maiale generato nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera all'asta va collocato sulla propria tessera Home.

Il gettone o i gettoni Grano ottenuti vanno piazzati dietro lo schermo del giocatore



### Pigsty

Si ottiene il numero di Maiali indicato (se disponibili). Maiali generati nel proprio villaggio vanno collocati sopra un campo compatibile di questa tessera.

Maiali generati nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera all'asta vanno collocati sulla propria tessera Home



### Ranch

Si riceve una Mucca più il numero indicato di gettoni Grano (se disponibili). Una Mucca generata nel proprio villaggio va collocata sopra un campo compatibile di questa tessera. Una Mucca generata nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera all'asta va collocata sulla propria tessera Home.

Il gettone o i gettoni Grano ottenuti vanno piazzati dietro lo schermo del giocatore



### Sheep fold

Si ottiene il numero di Pecore indicato (se disponibili). Pecore generate nel proprio villaggio vanno collocate sopra un campo compatibile di questa tessera. Pecore generate nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera all'asta vanno collocate sulla propria tessera Home. Nota: l'area recintata al centro dell'illustrazione sulla tessera non crea un campo aggiuntivo



### Sheep shelter

Ogni Pecora in questo campo può essere spostata sullo Sheep Shelter. Ogni Pecora spostata vale il numero indicato di punti alla fine del gioco. Nota: la tessera Sheep Shelter non ha strade e il campo di questa tessera si estende solitamente attraverso diverse tessere



### Shepherd's hut

Si riceve una Pecora più il numero indicato di gettoni Grano (se disponibili). Una Pecora generata nel proprio villaggio va collocata sopra un campo compatibile di questa tessera. Una Pecora generata nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera all'asta va collocata sulla propria tessera Home.

Il gettone o i gettoni Grano ottenuti vanno piazzati dietro lo schermo del giocatore



### Wheat field

Si riceve il numero indicato di gettoni Grano (se disponibili).

I gettoni Grano vanno collocati dietro il proprio schermo.

Nota: l'area recintata al centro dell'illustrazione sulla tessera non crea un campo aggiuntivo