

Introduzione

Keyflower - the Farmers è un'espansione per il gioco *Keyflower*. In *Keyflower* ogni giocatore sviluppa il proprio villaggio nel corso di quattro stagioni facendo offerte per una gamma di tessere villaggio (edifici specializzati e barche), abilità, risorse e lavoratori ('keyples').

In *Keyflower - the Farmers*, i giocatori sviluppano la parte agricola della propria economia ottenendo nuovi edifici per le fattorie, coltivando il grano e allevando e nutrendo animali da fattoria (mucche, maiali e pecore). Gli animali sono tenuti nei campi creati dalla disposizione delle strade, aggiungendo una nuova dimensione e nuove strategie al gioco base.

I punti ora possono essere ottenuti attraverso l'acquisizione e l'allevamento degli animali, coltivando il grano e dalla disposizione delle strade.

I giocatori possono scegliere di usare tutte le tessere di *Keyflower - the Farmers* e aggiungere casualmente tessere da *Keyflower* fino a raggiungere il numero di tessere richiesto o semplicemente mischiare i due set di tessere.

Keyflower the Farmers

Componenti

21 tessere esagonali grandi

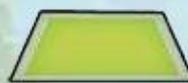
3 tessere ordine di turno



18 tessere villaggio (che includono due tessere barca estate)



30 tessere grano



Nuova icona –
Campo rettangolare

Tutte le tessere di *Keyflower - the Farmers* riportano il disegno di una piccola pecora bianca per poter essere identificate.

12 mucche di legno marroni



24 maiali di legno rosa



32 pecore di legno bianche



6 ziplock di plastica

Queste regole rappresentano un implemento alle regole del gioco base *Keyflower*, pertanto dovrebbero essere lette assieme a quest'ultime.

Set up

Seguire le regole di set up di *Keyflower*, ad eccezione di quanto segue:

Tessere ordine turno. Quando usate l'espansione *Keyflower – the Farmers*, sostituite le tessere ordine di turno numero 1, 2 and 3 di *Keyflower* con le corrispondenti tessere di *Keyflower – the Farmers*.



Continuate ad usare la tessera ordine di turno numero 4 di *Keyflower* in 5 o 6 giocatori.

Quando i giocatori si aggiudicano l'asta per la tessera ordine di turno, essi ottengono le risorse indicate sulla tessera in aggiunta alla scelta della barca. Le risorse date dalla tessera ordine di turno sono prese nello stesso momento in cui un giocatore riceve i lavoratori e le tessere abilità da una delle barche (in primavera, estate o autunno) o quando ricevono la tessera barca (in inverno). I giocatori non possono generare risorse piazzando lavoratori sulla tessera ordine di turno.

Tessere villaggio. Aggiungete le quattro nuove tessere primavera, estate e autunno alle corrispondenti tessere stagione di *Keyflower*.

Mischiate le sei nuove tessere villaggio con le tessere inverno di *Keyflower*. Il numero di tessere inverno ricevute da ciascun giocatore è aumentato nel seguente modo: con 2-4 giocatori ogni giocatore riceve 4 tessere inverno (anziché 3), con 5-6 giocatori ogni giocatore riceve 3 tessere inverno (anziché 2).

Sistematate le mucche, i maiali, le pecore e le tessere grano in pile separate a lato dell'area di gioco.

Durante la vostra prima partita a *Keyflower – the Farmers* si raccomanda di applicare la "Variante Farmers" (vedi pag.8). In questa variante, in primavera, estate e autunno i giocatori giocano con tutte e quattro le tessere villaggio dell'espansione *Keyflower - the Farmers* (per familiarizzare con le nuove tessere), più un numero di tessere di *Keyflower* fino a raggiungere il numero di tessere necessario per ogni stagione.

Quando vengono distribuite le tessere inverno, i giocatori creano una selezione delle tessere inverno da usare prendendo le sei tessere villaggio di *Keyflower - the Farmers*, e aggiungendo il numero richiesto di tessere da *Keyflower*.

Il numero delle tessere esagonali da utilizzare in una partita è il seguente:

Giocatori	2	3	4	5	6
Case	2	3	4	5	6
Barche	2	3	4	5	6
Ordine di turno	1	2	3	4	4
Primavera, estate e autunno	6	7	8	9	10
Inverno per giocatore	4	4	4	3	3
Inverno introdotte	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

Campi

In *Keyflower* la disposizione delle strade era importante solo per la distribuzione delle risorse e per i punteggi assegnati dalla barca "Sea Bastion". In *Keyflower - the Farmers* le strade vengono usate anche per creare campi in cui custodire gli animali e per ottenere i punteggi assegnati dalla tessera "Hillside".

Un campo è un'area circondata da strade, acqua e dai lati non connessi delle tessere. Un campo si può estendere attraverso più tessere. (In figura vedi le zone bordate di rosso.)

Ogni tessera casa ha cinque differenti campi (numerati in figura) che includono il campo (numero 1) che costeggia tutti i lati del fiume di partenza. (L'illustrazione sulla tessera casa numero 1 mostra un ruscello e, sul lato migliorato, alcuni gradini che scendono verso la riva del fiume. Gli scalini non sono considerati una strada e né il ruscello né gli scalini creano un campo in più.)

Si deve notare che anche gli angoli dei campi sulle tessere barca non creano una connessione con la tessera barca adiacente.

Gli animali possono essere piazzati nei campi durante il gioco. Ogni campo contenente uno o più animali farà ottenere punti a fine partita.

Set up – Regole rapide

Seguire le regole di set up di *Keyflower*, ad eccezione di quanto segue:

Usare le tessere ordine di turno numero 1, 2 e 3 di *Keyflower – the Farmers*.

I giocatori che vincono l'asta per queste tessere ordine di turno ottengono anche le risorse indicate sulla tessera.

Tessere villaggio. Aggiungere le tessere di *Keyflower – the Farmers* alle tessere di *Keyflower*. Ciascun giocatore riceve 4 tessere inverno (in una partita con 2-4 giocatori) o 3 (con 5-6 giocatori).

Nella prima partita a *Keyflower – the Farmers* è consigliato che tutte le tessere siano di *Keyflower – the Farmers*.

Campi

In *Keyflower - the Farmers* Le strade sono usate per creare campi in cui custodire gli animali.

Un campo è l'area circondata da strade, acqua e dai lati non connessi delle tessere.

Ogni campo contenente uno o più animali farà ottenere punti a fine partita.

Animali

1. Utilizzo degli animali

In *Keyflower – the Farmers*, vengono introdotti nel gioco tre tipi di animali. Le pecore sono disponibili a partire dalla primavera, i maiali a partire dall'estate e le mucche a partire dall'autunno.

Gli animali si ottengono allo stesso modo delle altre risorse, piazzando un lavoratore sulla tessera che genera quell'animale.

Se un animale è generato usando una tessera del proprio villaggio, l'animale è piazzato in un campo della tessera che lo ha generato.

Il campo deve essere o sgombro da altri animali o contenere solo animali della stessa tipologia.

Un animale non può essere piazzato in un campo che contiene già un altro tipo di animale (ad esclusione del possessore della barca 5a). Nel disegno a destra, il giocatore che possiede queste tessere non può generare una mucca sulla tessera "cow shed" in quanto entrambi i campi di questa tessera sono già occupati da una diversa tipologia di animale.

Ricordate che un campo si può estendere attraverso più tessere. Tutte le parti del campo in ciascuna di queste tessere deve essere vuota o solo contenere la stessa tipologia di animale che si vuole generare. Se non ci sono campi disponibili sulla tessera che genera l'animale, allora nessun nuovo animale sarà generato piazzando un lavoratore su questa tessera.

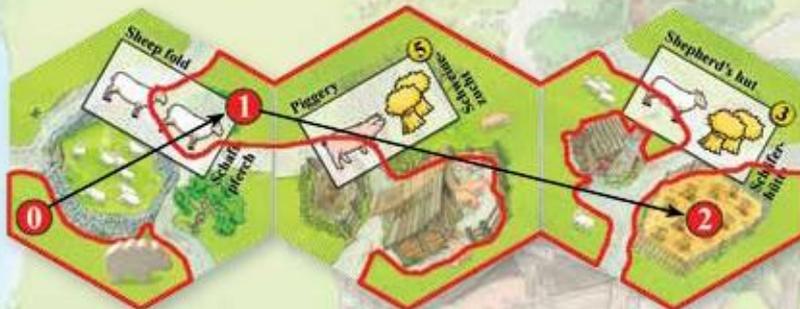
Se un animale è generato usando una tessera che si trova nel villaggio di un altro giocatore o una tessera non ancora aggiudicata, l'animale va piazzato su un campo della tessera casa del giocatore di turno. Anche in questo caso va applicata la regola per cui il campo deve essere vuoto o contenere solo animali della stessa tipologia.

Se un giocatore genera più di un animale, gli animali possono essere piazzati su più campi nella stessa tessera. Gli animali sono sempre piazzati sulle tessere. Non possono mai essere piazzati dietro lo schermo di un giocatore.

2. Muovere gli animali

A fine partita sarà il numero di campi occupati da animali e non il numero di animali che farà ottenere punti ai giocatori (ad eccezione delle pecore, se il giocatore possiede la tessera "sheep shelter"). Per questo motivo i giocatori potrebbero voler spostare i loro animali in altri campi. Spostare gli animali è possibile piazzando lavoratori sulle tessere che consentono il trasporto e, se si vuole, aumentare questa capacità di trasporto spendendo grano (vedi Grano).

Quando vengono usate le tessere trasporto (tessere casa e le tessere "farrier", "paddock", "stable" o "wainwright"), si possono muovere gli animali. Si spende in movimento per muovere un animale da un campo a un campo adiacente. I campi sono considerati adiacenti se c'è una tessera che contiene entrambi i campi (indipendentemente dal numero di strade che separano i campi). Ad esempio nel disegno sottostante, servono due movimenti per muovere la pecora al campo 2. Ricordate che i campi si estenderanno attraverso diverse tessere.



Gli animali che sono in un campo possono muoversi liberamente in ogni parte del campo anche attraversando una o più tessere.

Gli animali possono essere mossi attraverso un qualsiasi numero di campi, ma ogni campo in cui l'animale si muove costa un movimento. Gli animali possono muoversi attraverso i campi che contengono altre tipologie di animali ma non possono terminarvi il loro movimento.

La capacità massima di trasporto può essere divisa tra il movimento di animali e di risorse.

Animali

1. Utilizzo degli animali

Keyflower – the Farmers, introduce pecore, maiali e mucche nel gioco.



Se un animale è generato usando una tessera del proprio villaggio, l'animale andrà piazzato in un campo della tessera che lo ha generato.

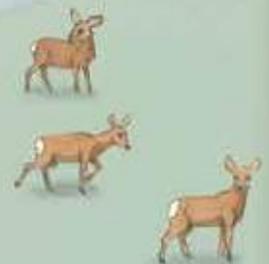
Un campo può ospitare solo una tipologia di animale (ad eccezione del giocatore che possiede la barca 5a).

Se un animale è generato usando una Tessera nel villaggio di un altro giocatore o è una tessera non ancora aggiudicata, allora l'animale andrà collocato in un campo della tessera casa del giocatore attivo.

2. Muovere gli animali

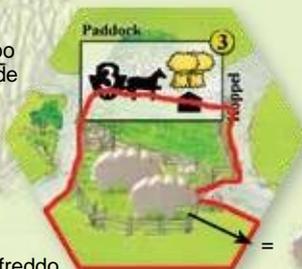
Gli animali possono essere spostati sfruttando l'abilità di trasporto delle tessere che può essere incrementata spendendo grano.

Si deve spendere un movimento per spostare un animale da un campo ad un campo adiacente.



3. Allevare gli animali

Alla fine della primavera, dell'estate e dell'autunno, dopo che gli strumenti sono stati presi dalle barche, si procede con la fase allevamento. Se ci sono due o più animali dello stesso tipo in un campo allora genereranno un nuovo animale della stessa tipologia. Il giocatore deve prendere un animale della tipologia appropriata e piazzarlo nello stesso campo della coppia che lo ha generato.



Gli animali non figliano alla fine dell'inverno. Fa troppo freddo.

Gli animali devono essere nello stesso campo per figliare. Non possono farlo se sono in campi separati, anche se sono sulla stessa tessera.

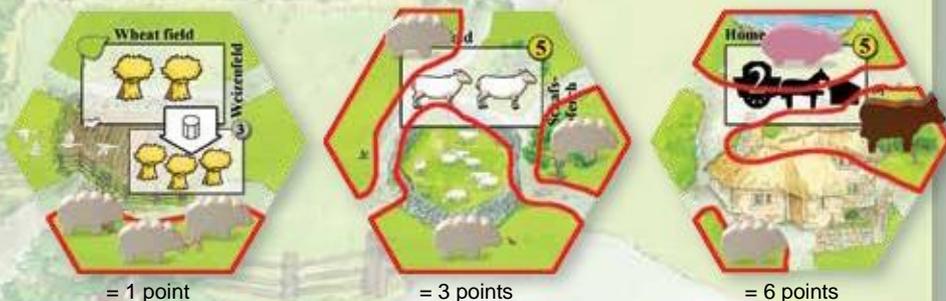
Gli animali non figliano se ci sono altre tipologie di animali in quel campo (ad eccezione del proprietario della barca 5a), in quanto gli animali non possono essere piazzati in quel campo.

Se un giocatore possiede la barca 6b e riceve una pecora e un maiale alla fine della stagione, allora gli animali ricevuti in questo modo vanno piazzati in campi della tessera casa del giocatore prima di procedere con la fase di allevamento e possono figliare.

Nella sfortunata eventualità che non ci siano abbastanza animali della tipologia generate, allora il giocatore riceverà il numero di animali della tipologia disponibile. Se l'ammancio avviene durante la fase allevamento, allora gli animali appena nati sono presi seguendo il nuovo ordine di turno a partire dal nuovo giocatore iniziale.

4. Ottenere punti per i campi in cui sono presenti animali.

I giocatori ottengono punti vittoria alla fine del gioco per il numero di campi che ogni tipologia di animale occupa, non il numero di animali. Ogni campo con una o più mucche farà normalmente ottenere 3 punti, ogni campo con uno o più maiali farà ottenere normalmente 2 punti e ogni campo con una o più pecore farà ottenere normalmente 1 punto.



Si possono ottenere punti addizionali se il giocatore possiede le tessere inverno "dairy", "truffle orchard" e "weaver".

Nonostante gli animali non possano essere mossi all'interno di un campo che contiene un'altra tipologia di animale (ad eccezione del giocatore che possiede la barca 5a), è possibile che gli animali si possano trovare nello stesso campo con una differente tipologia di animale dopo che due campi vengono connessi. Questo può accadere facilmente in inverno con il piazzamento delle tessere inverno che contengono solo una strada. Gli animali fanno ottenere lo stesso i punti anche se sono nello stesso campo con una diversa tipologia di animale. In ogni caso, fate attenzione a non unire due campi in inverno che hanno due animali della stessa tipologia su di essi poiché in questo caso solo uno dei due campi farà ottenere punti.

Alla fine della partita il meeple viola del primo giocatore può essere fatto valere come un animale piazzato in un qualsiasi campo.

3. Allevare gli animali

La fase allevamento avviene dopo che gli strumenti sono stati presi dalle barche.

Se ci sono due o più animali della stessa tipologia in un campo allora essi figlieranno e creeranno un nuovo animale.

Gli animali non figliano alla fine dell'inverno.

Gli animali ottenuti con la barca 6b arrivano prima che avvenga la fase allevamento e possono figliare.

4. Ottenere punti per i campi in cui sono presenti animali.

Ogni campo con almeno una mucca farà ottenere 3 punti, con un maiale 2 punti e con una pecora 1 punto.

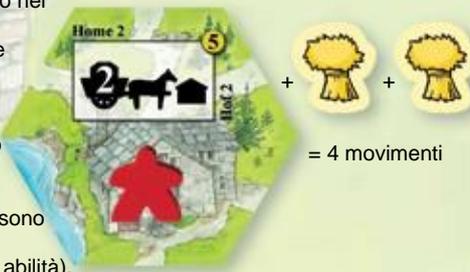
Gli animali possono trovarsi nello stesso campo con un'altra tipologia di animale se i campi in cui si trovavano vengono uniti piazzando una tessera.

Nel calcolo dei punteggi il meeple viola del giocatore iniziale può essere fatto valere come un animale.

Grano

Keyflower – the Farmers introduce il grano nel gioco. Il grano può essere usato per incrementare la capacità di trasporto delle tessere con un'abilità di movimento.

Il grano viene normalmente ottenuto nello stesso modo in cui si ottengono le altre risorse, piazzando un lavoratore su una tessera che lo produce. I segnalini grano sono tenuti nascosti dietro il proprio schermo giocatore (allo stesso modo delle tessere abilità).



Il grano può essere usato per aumentare la capacità di trasporto solo quando una tessera con abilità di movimento (le tessere casa e le tessere "farrier", "paddock", "stable" o "wainwright") viene usata. Per ogni grano che viene speso la capacità di movimento è aumentata di uno. La capacità di trasporto così ottenuta può essere usata sia per muovere risorse che per spostare animali o (se si spende più di un grano) per una combinazione di entrambe.

Il movimento generato grazie al grano non può essere raddoppiato se il giocatore possiede la barca 2b. Il grano non fa ottenere punti se un giocatore possiede la tessera "Keyflower".

Se la riserva di tessere grano termina non ci si possono sostituire. Alla fine della partita il meeples viola del giocatore iniziale può essere fatto valere come una tessera grano.

Chiarimenti sulle regole

La seguente sezione non introduce nessuna nuova regola ma chiarisce certe regole del gioco base *Keyflower* e spiega come alcune regole di *Keyflower* interagiscono con quelle di *Keyflower - the Farmers*.

Inizio della stagione

Quando le tessere abilità sono sistemate sulle barche, sono sistemate a faccia in su, di modo che il tipo di abilità sia visibile.

In inverno ogni giocatore sceglie una o più delle tessere da mettere in gioco tra quelle ricevute durante la fase di set up. Non ci sono restrizioni sul numero di tessere che ogni giocatore può scegliere, ovviamente con l'espansione i giocatori ricevono più tessere durante la fase di set up rispetto a *Keyflower*.

Fare un'offerta

I lavoratori verdi non possono essere usati al posto di lavoratori di altri colori.

Il turno di un giocatore può consistere nell'aggiungere più lavoratori a un'offerta già esistente. Più lavoratori possono essere aggiunti a prescindere dal fatto che l'offerta esistente sia vincente o perdente. In ogni caso il nuovo numero totale di lavoratori deve creare o continuare ad essere un'offerta vincente.

I lavoratori utilizzati in un'offerta che viene superata possono essere mossi ovunque, a creare una nuova offerta, produrre sulle tessere del villaggio o nel sacchetto come parte di uno scambio. In ogni caso i lavoratori devono rimanere assieme.

Fine di una stagione

Si raccomanda di seguire la seguente procedura alla fine di ogni stagione per evitare confusioni:

Primo: tutti i lavoratori che fanno parte di un'offerta perdente tornano al giocatore.

Secondo: il giocatore iniziale ottiene tutte le tessere villaggio che ha vinto, seguito da ogni altro giocatore in senso orario. I lavoratori che formavano le offerte vincenti sono rimessi nel sacchetto.

Terzo: seguendo il nuovo ordine di turno distribuire il contenuto delle tessere barca. Se un giocatore possiede la barca 1 (che fornisce lavoratori) e/o la barca 6 (che fornisce due grani o un maiale e una pecora), li prende in questo momento.

Quarto (tranne in inverno): se ci sono due o più animali in un campo (dopo che gli animali della barca 6 sono stati piazzati), gli animali possono figliare e il giocatore può aggiungere un animale di quella tipologia in quel campo.

Grano

Il grano può essere usato per incrementare la capacità di trasporto quando una tessera movimento viene usata. Ogni grano speso aumenta l'abilità di movimento di 1.

Nel calcolo dei punteggi il meeples viola del giocatore iniziale può essere fatto valere come un grano.

Fine di una stagione

La procedura raccomandata è:

1. Ritirare i lavoratori usati per le offerte.
2. Prendere le tessere vinte un giocatore alla volta.
3. Stabilire l'ordine di turno e distribuire il contenuto delle tessere barca.
4. Fase allevamento (non in inverno).

Fine del gioco e punteggi

Come già spiegato nelle regole del gioco base *Keyflower*, i giocatori ottengono punti per le tessere nei loro villaggi e per la risorsa oro alla fine della partita.

In aggiunta, i giocatori possono ora ottenere punti per i campi che contengono animali e, con le relative tessere, per il grano e i campi.

Il meeple viola del giocatore iniziale può essere fatto valere come un animale (di qualunque tipologia ed in qualsiasi campo) o come un segnalino grano.

Procedura per il conteggio dei punti

1. Assegnare i punti per le risorse posizionate durante il gioco sulle tessere autunno che permettono di ottenere punti ("barn", "blacksmith", "stone yard" e "timber yard"). (Le risorse non possono essere spostate su queste tessere durante la fase di calcolo punteggi alla fine del gioco). Fatto questo posizionate le risorse già conteggiate a lato di modo da evitare di contarle due volte.



2. Assegnare i punti per le pecore che sono state posizionate nel campo contenente la tessera "sheep shelter" durante il gioco. (Le pecore non possono essere spostate alla fine del gioco). Fatto questo posizionate le pecore conteggiate a lato in modo da evitare di contarle due volte.



3. Assegnare i punti per ogni campo contenente uno o più animali come segue: un campo contenente una o più pecore vale un punto, uno o più maiali 2 punti e una o più mucche 3 punti. Si possono ottenere punti aggiuntivi se il giocatore possiede le tessere "weaver", "truffle orchard" o "dairy". Gli animali non possono essere spostati alla fine del gioco.

4. Assegnare i punti per le tessere con un punteggio fisso indicato in alto a destra sulla tessera.



5. Collocare i lavoratori, le tessere abilità, le risorse rimanenti e il meeple del primo giocatore (se non è già stato conteggiato) come si desidera sulle rimanenti tessere inverno o sulla tessera barca "White Wind" e assegnare questi punti.



6. Assegnare i punti per le rimanenti tessere barca: "Keyflower", "Sea Bastion" e "Sea Breese".



7. Assegnare i punti per le tessere ordine di turno (un punto per ogni tessera adiacente).



8. Assegnare un punto per ogni risorsa oro (escluse quelle già conteggiate, per esempio sulla tessera "Jeweller").



Il giocatore col maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di parità, il giocatore che ha scelto per primo la propria barca è il vincitore.

Chiarimenti sui punteggi

Il numero massimo di punti assegnati dalla barca "Sea Breese" è 32 anche se un giocatore ha più di cinque tessere barca connesse con la sua tessera casa.



Come regola generale ogni risorsa può essere conteggiata solo una volta nell'assegnazione dei punti. Tuttavia ci sono due eccezioni per i campi come spiegato qui di seguito:

Campi con animali al loro interno. Anche se gli animali non possono essere mossi all'interno di campi contenenti altre tipologie di animali (ad eccezione del giocatore che possiede la barca 5a), è possibile che gli animali si trovino in campi in cui sono presenti altre tipologie di animali se i campi in cui si trovavano vengono connessi. Questo è consentito e può accadere facilmente piazzando una tessera inverno in quanto queste contengono solo una strada ciascuna. Il campo assegna sempre un punto per ogni diversa tipologia di animale contenuta assegnando così punti più di una volta. Come già detto, i giocatori devono fare attenzione a non unire due campi contenenti la stessa tipologia di animale, poiché in questo caso solo uno dei due campi uniti in questo modo farà ottenere punti.

Ogni tessera contenente un campo che si connette alla tessera "Hillside" permette di ottenere punti grazie alla tessera "Hillside", anche se sono già stati assegnati dei punti grazie a questa tessera.

Fine del gioco e punteggi

La procedura raccomandata è:

1. Assegnare i punti per le risorse sulle tessere autunno.

2. Assegnare i punti per le pecore sulla tessera "sheep shelter".

3. Assegnare i punti per ogni campo che contiene uno o più animali.

4. Assegnare i punti per le tessere con un punteggio fisso.

5. Assegnare i punti per le restanti tessere inverno e per la barca "White Wind".

6. Assegnare i punti per le restanti tessere barca

7. Assegnare i punti per le tessere ordine di turno.

8. Assegnare un punto per ogni risorsa oro.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Tessere villaggio - Dettagli

Tessere ordine di turno



Le risorse date dalle tessere ordine di turno vengono ricevute nello stesso momento in cui un giocatore riceve i lavoratori e

le tessere abilità da una delle barche (in primavera, estate e autunno) o quando riceve la tessera barca (in inverno). Un giocatore non può piazzare lavoratori sulle tessere ordine di turno per generare risorse. Se un giocatore vince l'asta per più di una tessera ordine di turno, otterrà le risorse da ogni tessera ordine di turno.

Tessere primavera



Farm yard. Se questa tessera non è migliorata, il giocatore che piazza un lavoratore su questa tessera riceve una pecora e, a scelta, una tessera abilità o un grano (se disponibili). Se questa tessera è stata migliorata, il giocatore riceve una pecora, un segnalino abilità e un grano (se disponibili).

Una pecora generata da un giocatore nel proprio villaggio deve essere posizionata in un campo di questa tessera. Una pecora generata nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera non ancora aggiudicata deve essere posizionata in un campo sulla tessera casa del giocatore.



Paddock. Quando un lavoratore viene piazzato su questa tessera, il giocatore riceve il numero di grani indicato dalle icone grano disegnate (se disponibili). Il giocatore può muovere risorse o animali del proprio villaggio fino al numero indicato sulla tessera e può migliorare un edificio del proprio

villaggio. I grani ottenuti possono essere spesi in questo turno o essere messi dietro lo schermo del giocatore.



Sheep fold. Quando un lavoratore viene piazzato su questa tessera, il giocatore riceve una (lato base) o due (lato migliorato) pecore (se disponibili). Una pecora generata da un giocatore nel proprio villaggio deve essere posizionata in un campo di questa tessera. Una pecora generata nel villaggio di un

altro giocatore o da una tessera non ancora aggiudicata deve essere posizionata in un campo sulla tessera casa del giocatore. Il muro disegnato nel centro della tessera non crea un campo aggiuntivo.



Wheat field. Quando un lavoratore viene piazzato su questa tessera, il giocatore riceve il numero di grani indicato dalle icone grano disegnate (se disponibili) e li ripone dietro il proprio schermo. Il muro disegnato nel centro della tessera non crea un campo aggiuntivo.

Tessere estate



Barca 5a. Il giocatore che possiede questa barca può piazzare o muovere pecore, maiali e mucche nello stesso campo in cui sia presente un'altra tipologia di animale. Gli animali potranno figliare anche se ci sono animali di altre tipologie nello stesso campo.



Barca 5b. Sia nel conteggio dei punti vittoria che in ogni momento durante la partita, il grano può essere fatto valere come una qualsiasi risorsa e viceversa.



Barca 6a. Quando si ricevono i lavoratori dalle barche alla fine dell'estate e dell'autunno o la tessera barca alla fine dell'inverno, il giocatore riceve anche due tessere grano (se disponibili). Le tessere grano vanno posizionate dietro lo schermo del giocatore.



Barca 6b. Quando si ricevono i lavoratori dalle barche alla fine dell'estate e dell'autunno o la tessera barca alla fine dell'inverno, il giocatore riceve anche un maiale e una pecora (se disponibili).

Il maiale e la pecora devono essere piazzati in un campo disponibile della tessera casa del giocatore. Se non ci sono

campi disponibili il giocatore non può ricevere il maiale o la pecora. Gli animali sono assegnati prima della fase allevamento, quindi questi animali possono figliare in estate e/o autunno se c'è almeno un altro animale della stessa tipologia nel campo in cui sono stati piazzati.

Shepherd's hut. Quando un lavoratore viene piazzato su questa tessera, il giocatore riceve il numero di grani indicato dalle icone grano disegnate (se disponibili). Una pecora generata da un giocatore nel proprio villaggio deve essere posizionata in un campo di questa tessera. Una pecora generata nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera non ancora aggiudicata deve essere posizionata in un campo sulla tessera casa del giocatore. Le tessere grano vanno posizionate dietro lo schermo del giocatore.

Pigsty. Quando un lavoratore viene piazzato su questa tessera, il giocatore riceve uno (lato base) o due (lato migliorato) maiali (se disponibili). Un maiale generato da un giocatore nel proprio villaggio deve essere posizionato in un campo di questa tessera. Un maiale generato nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera non ancora aggiudicata deve essere posizionato in un campo della tessera casa del giocatore.

Tessere Autunno



Cow shed. Quando un lavoratore viene piazzato su questa tessera, il giocatore riceve una (lato base) o due (lato migliorato) mucche (se disponibili). Una mucca generata da un giocatore nel proprio villaggio deve essere posizionata in un campo di questa tessera. Una mucca generata nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera non ancora aggiudicata in un campo sulla tessera casa del giocatore.



Piggery. Quando un lavoratore viene piazzato su questa tessera, il giocatore riceve il numero di maiali e di grani indicato (se disponibili). Un maiale generato da un giocatore nel proprio villaggio deve essere posizionato in un campo di questa tessera. Un maiale generato nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera non ancora aggiudicata in un campo sulla tessera casa del giocatore. Il grano va posizionato dietro lo schermo.



Ranch. Quando un lavoratore viene piazzato su questa tessera, il giocatore riceve il numero di mucche e di grani indicato (se disponibili). Una mucca generata da un giocatore nel proprio villaggio deve essere posizionata in un campo di questa tessera. Una mucca generata nel villaggio di un altro giocatore o da una tessera non ancora aggiudicata in un campo sulla tessera casa del giocatore. Il grano va posizionato dietro lo schermo.



Sheep shelter. Ogni pecora in questo campo può essere assegnata allo "sheep shelter". Ogni pecora assegnata fa ottenere l'indicato numeri di punti vittoria a fine partita. La tessera "sheep shelter" Non ha nessuna strada e il campo contenente questa tessera si estenderà tra più tessere.

Tessere inverno

Ricordate che le tessere inverno sono potenzialmente utili per circondare le tessere ordine di turno che assegnano un punto per ogni tessera adiacente, e per connettere più tessere alla tessera "Hillside". In ogni caso quando piazzate una tessera inverno fate attenzione a non unire inavvertitamente due campi che contengono la stessa tipologia di animali poiché è il numero di campi con almeno un animale al proprio interno che permette di guadagnare punti vittoria e non il numero di animali in un campo.



Bakery. Chi ha questa tessera ottiene 4 punti per ogni set compost da una risorsa, un grano e una tessera abilità.



Dairy. Chi ha questa tessera ottiene 7 punti (anziché 3) per ogni campo nel proprio villaggio che ha una o più mucche su di esso.

Granary. Chi ha questa tessera ottiene 3 punti ogni due tessere grano in suo possesso. Un solo grano non fa ottenere punti.



Hillside. Per ogni tessera su cui il campo della tessera "hillside" si estende fa ottenere un punto vittoria.

Nell'esempio il campo della tessera "hillside" si estende ad altri sei campi. (numerati da 2 a 7).

Suggerimento: il piazzare le vostre tessere inverno può aumentare il numero di tessere connesse alla tessera "hillside" (ma fate attenzione a non connettere tessere con la stessa tipologia di animali su di esse poiché ridurrebbe i punti dati dal numero di campi con animali su di essi).

Truffle orchard. Chi ha questa tessera ottiene 5 punti (anziché 2) per ogni campo nel proprio villaggio che ha uno o più maiali su di esso.

Weaver. Chi ha questa tessera ottiene 3 punti (anziché 1) per ogni campo nel proprio villaggio che ha una o più pecore su di esso.

Varianti

A. The Farmers' variant. In primavera, estate e autunno, giocate con tutte e quattro le tessere villaggio di "Keyflower - the Farmers" più un numero di tessere prese da Keyflower fino al raggiungimento del numero richiesto di tessere per ogni stagione.

Allo stesso modo, quando distribuite le tessere inverno, create una selezione di tessere inverno prendendo le sei tessere inverno di Keyflower - the Farmers, più un numero di tessere prese da Keyflower fino al raggiungimento del numero richiesto di tessere, quindi distribuitele normalmente.

B. The Gamers' variant. I lavoratori che un giocatore riceve all'inizio del gioco sono posizionati dietro lo schermo del giocatore, così come ogni lavoratore ottenuto attivando ad esempio le tessere "alehouse", "brewer", "inn" o "tavern". Ogni altro lavoratore, cioè quelli presi dalle barche, dalle offerte perdenti e dal proprio villaggio alla fine di una stagione e ogni lavoratore verde (non pescato dal sacchetto) sono posizionati di fronte allo schermo del giocatore. Le tessere abilità e grano sono anche posizionati di fronte allo schermo. Questa variante renderà il gioco molto più intenso e competitivo e dovrebbe essere utilizzata solo se tutti i giocatori sono d'accordo.

C. The Mixed Ability variant. Se tra i giocatori ci sono disparità di esperienza e abilità, allora i meno capaci possono essere agevolati ricevendo, ad inizio partita, un lavoratore verde in aggiunta ai normali otto lavoratori.



NOTA

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



WWW.GOBLINS.NET

Traduzione a cura de IGiullari

