



## PREPARAZIONE

- 1) Ogni giocatore riceve una carta Iniziale e compone di conseguenza la propria plancia.
- 2) Le carte Azione Speciale sono disposte in base al numero di giocatori.
- 3) Disporre i nuovi Grandi Miglioramenti sulla plancia sotto quelli del gioco base.
- 4) Distribuzione carte (in base al livello di complessità scelto):
  - a) **livello 1: nessuna** carta è distribuita;
  - b) **livello 2:** ogni giocatore riceve 7 Piccoli Miglioramenti dall'espansione;
  - c) **livello 3:** ogni giocatore riceve 7 Occupazioni dal gioco base, 3 Piccoli Miglioramenti dal gioco base e 4 Piccoli Miglioramenti dall'espansione.
- 5) Utilizzare il nuovo segnapunti.
- 6) Tutti gli altri aspetti sono preparati come nel gioco base.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### Azioni Personali

Come nel gioco base, piazzare un segnalino Persona per eseguire un'azione del tabellone.

### Azioni Speciali (usare una carta Azione Speciale mantenendo il segnalino Persona)

- 1) **Non si può** svolgere un'Azione Speciale se tutti i Membri hanno svolto la loro azione.
- 2) Se un'Azione Speciale è usata una **prima volta**, il giocatore prende la carta, svolge **UNA** delle azioni e poi la piazza **scoperta** davanti a sé.
- 3) Per usarla una **seconda volta**, un **altro giocatore** paga 2 Cibi, prende la carta, svolge **UNA** delle azioni e poi la piazza **coperta** davanti a sé.
- 4) Una carta Azione Speciale coperta non può essere usata fino al prossimo turno, quando tutte le carte sono girate scoperte accanto al tabellone.

### Dettaglio Azioni Speciali

- **Taglia Torba:** rimuovere 1 Palude dal tabellone e ricevere 3 Combustibili dalla riserva.
- **Recidi e Brucia:** rimuovere 1 Foresta e rimpiazzarla con 1 Campo dalla riserva (secondo le regole base, non si può fare se si lascia un Campo isolato dagli altri Campi esistenti).
- **Abbatti Alberi:** rimuovere 1 Foresta e ricevere 2 Legni dalla riserva.
- **Mercante di Cavalli:** prendere 1 Cavallo dalla riserva (pagando Cibo):
  - a) i Cavalli seguono le stesse regole degli altri animali (compreso il piazzamento);
  - b) i Cavalli possono essere convertiti in Cibo solo con i Grandi Miglioramenti "Mattatoio Equino" o "Cucina all'aperto" (nel caso, lo si può fare in **ogni momento**).
- **Fiera d'Assunzione:** ricevere 1 Cibo dalla riserva (in una partita a 3, ricevere 2 Cibi).
- **Mercato Nero:** pagare 1 Combustibile per giocare 1 Piccolo Miglioramento (rispettando i requisiti della carta). Utilizzarlo solo in partite di complessità 2 o 3.
- **Lavoro clandestino:** pagare 1 Combustibile e 1 Cibo per giocare 1 Piccolo Miglioramento OPPURE Grande (rispettando i requisiti della carta).

## Riscaldare le Stanze

- 1) Durante ogni raccolto si deve pagare **1 Combustibile per Stanza** della casa (a prescindere dal numero di Membri della Famiglia):
  - a) le case in Argilla richiedono in totale 1 Combustibile in meno;
  - b) le case di Pietra richiedono in totale 2 Combustibili in meno.
- 2) Per ogni Combustibile in difetto, 1 Membro della Famiglia riceve su di esso un segnalino Letto e il prossimo turno può andare solo nell'Infermeria (ricevendo 1 Cibo).
- 3) Il Legno può essere usato al posto del Combustibile (come il Grano al posto del Cibo).
- 4) **Si può scegliere di non scaldare** tutte le Stanze anche con abbastanza Combustibile.
- 5) Alla fine dell'ultimo raccolto, i Membri della Famiglia malati contano solo 1 punto.
- 6) L'Infermeria non ha limiti al numero di Membri su di essa.

**Variante speciale:** i Grandi Miglioramenti acquistati aventi il simbolo Cottura ricevono prima un segnalino "non ancora in uso" e non possono essere usati fino a quando 1 Combustibile è pagato alla riserva. Aggiornare un Miglioramento già pronto per l'uso rende il nuovo Miglioramento già utilizzabile.

## CONDIZIONI

### Miglioramenti

- 1) X Grandi Miglioramenti (o Piccoli): avere **almeno X** Grandi Miglioramenti (o Piccoli).
- 2) X Miglioramenti: avere **almeno X** Miglioramenti giocati sul tavolo (le carte Itineranti **non** contano).
- 3) Al massimo X Miglioramenti: non più di X Miglioramenti giocati sul tavolo (le carte Itineranti **non** contano).

### Tessere

- 1) Le tessere coperte **non** contano.
- 2) Avere ancora tessere Foresta: **almeno 1** Foresta rimasta sulla Fattoria.
- 3) X tessere Foresta: avere **almeno X** tessere Foresta rimaste sulla Fattoria.
- 4) Al massimo X Foreste: avere non più di X Foreste (Foreste coperte **non** contano).
- 5) Esattamente X Foreste: numero esatto di tessere (Foreste coperte **non** contano).

### Allevamento

Avere 1 Cavallo: avere **almeno 1** Cavallo di legno in gioco (le carte Cavallo **non** contano).

### Numero del turno

- 1) Non dopo il turno X: non può essere giocato dopo il turno X, ma può essere giocato **prima o durante** il turno X.
- 2) Non prima del turno X: non può essere giocato prima del turno X, ma può essere giocato **durante o dopo** il turno X.

### Costruire la tua casa

- 1) 3 Stanze: avere **almeno 3** Stanze ("Capanna di Torba" **non** conta come Stanza).
- 2) Rimodernato ad Argilla/Pietra: avere **almeno** rinnovato al livello richiesto o superiore.
- 3) Vivere ancora in una capanna di Legno: il giocatore non ha ancora rimodernato.