



PREPARAZIONE

- 1) Ogni giocatore prende **1 plancia**, **1 segnalino punteggio** (da piazzare su 1), **10 monete**, **1 Campo Casa**, **1 Magazzino/Carretto** e **1 carta riassuntiva**.
- 2) Piazzare nel Negozio le verdure raffigurate (tranne gli spazi con sfondo chiaro).
- 3) Ogni giocatore mescola separatamente **2 set di 4 Campi Privati** da 3, 4, 5 e 6 spazi e li impila uno sull'altro.
- 4) Determinare un giocatore iniziale, che prende il segnalino più grande.
- 5) In ordine, comprare 1 verdura dal Negozio e seminarla nel Campo Casa. **NOTE:** *si possono piantare solo le verdure raffigurate sul Campo; non più di 2 giocatori possono seminare lo stesso tipo di verdura all'inizio della partita.*

SVOLGIMENTO DEL TURNO (la partita si svolge in 9 turni)

1) FASE RACCOLTO (i giocatori possono giocare simultaneamente)

- 1) Girare un nuovo Campo Privato e piazzarlo accanto ai Campi esistenti.
- 2) Raccogliere 1 verdura da ogni Campo e metterle sul Carretto (scartare il Campo se viene raccolta l'ultima verdura).
- 3) Spostare sul Carretto le verdure presenti nel Magazzino dal turno precedente.

2) FASE CARTE

- 1) Rimescolare le carte Azione scartate con le rimanenti per formare un nuovo mazzo.
- 2) Ogni giocatore riceve **4 carte Azione**.

TURNO DI DISTRIBUZIONE

Il primo giocatore piazza scoperta sul tavolo 1 carta dalla propria mano per iniziare a formare il Cortile. Poi a turno ogni giocatore:

- 1) aggiunge al Cortile **1 carta dalla propria mano**, **OPPURE**
- 2) sceglie **1 carta dal Cortile e 1 dalla propria mano**, le gioca nelle appropriate zone e piazza scoperte nel Cortile le carte che gli rimangono.

NOTE: *non è consentito passare; in 2 giocatori si può pescare 1 carta dal mazzo da aggiungere al Cortile prima di effettuare il turno.*

L'ultimo giocatore rimasto deve immediatamente scegliere 2 carte da giocare e prende il segnalino giocatore iniziale. Il penultimo diventa il secondo giocatore.

3) FASE AZIONE (in qualsiasi ordine e un qualsiasi numero di volte)

NOTE: *in 4 giocatori, prima delle azioni, il giocatore iniziale sceglie uno dei "non iniziali" e l'altro viene abbinato al secondo giocatore. Il giocatore iniziale e il*

secondo giocano simultaneamente e possono influenzare solo i rispettivi partner. Quando finiscono giocano i due giocatori "non iniziali".

1) Comprare un Pacco Doppio (solo 1 volta per turno): pescare 2 carte dal mazzo Azione e tenerne da 0 a 2. Il costo in monete è il numero più alto tra Aiutanti e Mercati. Se si tengono 2 carte posizzarle una sopra l'altra nell'area corrispondente a quella in alto. Se si tratta di un Campo Comune pagare 2 monete anche se messo sotto. Quando la carta in alto viene scartata piazzare quella che si trova sotto nella rispettiva area.

2) Seminare: piazzare 1 verdura dal Carretto su un Campo e riempire i rimanenti spazi con verdure dalla scorta. **NOTE:** *a seconda del numero di spazi è possibile seminare solo determinate verdure.*

3) Comprare/vendere verdure al Negozio (sfondo scuro: costo di acquisto, sfondo chiaro: prezzo di vendita). **NOTE:** *si possono comprare solo verdure disponibili e si può vendere solo se ci sono i rispettivi spazi liberi.*

4) Scambiare verdure ai Mercati: il numero di scodelle è il numero di verdure da scambiare per la verdura soprastante (scartare il Mercato quando si svuota).

5) Usare e scartare Aiutante (oppure scartare senza usare).

6) Consegnare ad un Cliente Abituale. **NOTE:** *se si manca la consegna in un turno dopo che il segnalino è sul lato rosso pagare una penalità di 2 monete.*

7) Consegnare ad un Cliente Occasionale (+2/-2 monete se si hanno più/meno Clienti Abituale rispetto ai Clienti Occasionali).

FINE DELLA FASE AZIONE

1) Mettere le verdure nel Magazzino fino alla capienza massima, vendere al Negozio oppure scartare. **NOTE:** *il magazzino può essere migliorato pagando 2 monete per stoccare fino a 4 verdure.*

2) Punteggio: il primo passo costa 1 moneta, quelli aggiuntivi il valore riportato sullo spazio su cui si vuole muovere.

PRESTITI

Si può prendere un Prestito (5 monete) in qualsiasi momento. Non può essere ripagato. **A fine partita sottrarre 1 dal punteggio per ogni Prestito posseduto.**

FINE DELLA PARTITA (fine del 9° turno)

Vince il giocatore più avanti sul percorso. In caso di pareggio chi ha più monete. In caso di ulteriore parità chi ha più verdure nei Campi e nel Magazzino.