



Dice Brewing



Brewer's Almanac

Introduzione

Caro ed Onorevole amico del birrifico Dice Brewing. Con soddisfazione indiscussa e gioia accogliamo tu, giovane apprendista, nella nostra umile birreria. È un onore per noi che, tra tutte le offerte di lavoro che avrà ricevuto, ha scelto il nostro birrifico. Abbiamo molto ammirato la vostra precedente produzione e il modo in cui approccia lo sviluppo e la cultura della fabbricazione della birra.

Tuttavia, dobbiamo verificare sul campo le sue qualifiche. Per fare ciò, vi assumiamo per un periodo di prova - Che inizia oggi! Oltre a lei, un paio di altri notevoli apprendisti hanno iniziato il lavoro presso la nostra fabbrica di birra. Dovrà competere con loro, visto che purtroppo vi è un solo posto di Mastro Birraio nella nostra azienda. Come potrà probabilmente immaginare, non sarà un lavoro facile ... Dovrà misurarsi nella produzione di vari tipi di birra, acquisendo malti e luppoli specifici, così come migliorare le Ricette con ingredienti che renderanno eccellenti la vostra birra. Ma non è tutto ... Gli apprendisti potranno competere l'uno contro l'altro direttamente, rendendovi la vita più difficile, utilizzando magari metodi non molto raffinati! Basta parlare! È il momento di iniziare la prova e andare avanti con ciò che è più importante - la birra!

Mr. Hoppy, il nostro dipendente del Dipartimento Formazione vi guiderà attraverso le nostre complicate regole presenti in questa guida. Se avete domande, non esitate a chiedere a lui. Vi auguriamo buona fortuna e gioia nella produzione della birra !!



Indice

1. Obiettivo del Gioco
2. Preparazione
3. Sommario del flusso di Gioco
4. Elementi del Gioco
5. Descrizione dettagliata delle Fasi
 - 5.1. Lancio e Piazzamento dei dadi
 - 5.2. Acquisto
 - 5.3. Produzione Birra
 - 5.4. Riordino del Posto di Lavoro
6. Fine del Gioco

1. Obiettivo del Gioco

Numero di Giocatori: da 2 a 4

Durata del Gioco: da 45 a 90 minuti

I giocatori sono dei produttori di birra il cui obiettivo è acquisire le risorse necessarie per creare molte nuove Ricette di birra e ricevere così la ricompensa relativa alla loro produzione - oro e punti esperienza. Per farlo, ogni giocatore usa la propria Plancia e due carte, Mercato e Mercato Nero, per raccogliere le proprie risorse e conservare le proprie riserve assieme a dei gettoni che alterano il corso del gioco. Il giocatore che avrà il maggior numero di punti esperienza alla fine del gioco, sarà il vincitore.

has to
14 to 44
16th, 1870, and first
A. D., 1873, for IM-

Burrs,

R CALCINING:

Soda
Borax
Ammonia
Soda
or Muretic Acid

erized very fine.

59 = = = =
City of Jefferson
ment to his satisfaction,

on of the sum of = = = =
= = = = Dollars,
convey, and set over unto the
of the foregoing
by Letters Patent in said In-

erson Co. No. 277/64
one single ball

place or places whatsoever. To
behalf of his legal repre-
from time to time be granted, or
enjoyed by me had this assignment

and seal, this 10th day



2. Preparazione

- A. **Dadi Risorsa e Gettoni Seme:** Piazza i *dadi Risorsa* divisi per colore (10, 11, 12, 13) e i *gettoni Seme* (8) al centro del tavolo. Il numero dei *dadi Risorsa* e *gettoni Seme* è limitato a quello fornito nel gioco.
- B. **Gettoni Blocco:** Piazza i *gettoni Blocco* (7) al centro del tavolo, a fianco dei *dadi Risorsa* e dei *gettoni Seme*.
- C. **Gettone Stagione/Priorità:** Piazza questo gettone (4) a fianco della pila dei *dadi Risorsa*, *gettoni Seme* e *gettoni Blocco*. Piazza il *gettone Stagione/Priorità* sul lato **Inverno**.
- D. **Carte Ricetta:** Prepara le *carte Ricetta* iniziali (1) in base alla modalità di gioco scelta:
- I. Modalità Standard:** con 2/3/4 giocatori pesca rispettivamente 3/3/4 *carte Ricetta* iniziali dal mazzo. Queste carte includono: *Mass Lager*, *Cheap Lager*, *Experimental Lager* (per 2 o 3 giocatori) oppure *Mass Lager*, *Cheap Lager*, *Experimental Lager*, *Sladek Pilsner* (per 4 giocatori). Tutte le *carte Ricetta* iniziali hanno il **retro di colore verde**. Piazza le *carte Ricetta* iniziali scoperte una di fianco all'altra, in un ordine qualsiasi, in modo che tutti possono vederle. Mescola le restanti carte e mettile in un mazzo coperto a fianco delle *carte Ricetta* iniziali.
- II. Modalità Avanzata:** Mescola il mazzo con tutte le *carte Ricetta* e forma con esse un mazzo coperto. Con 2/3/4 giocatori pesca rispettivamente 3/3/4 *carte Ricetta*. Piazza queste carte scoperte una di fianco all'altra, in un ordine qualsiasi, a fianco del mazzo delle *carte Ricetta*, in modo che tutti possono vederle.
- E. **Mercato e Mercato Nero:** Piazza la *carta Mercato* (3) e *Mercato Nero* (5) una di fianco all'altra, sotto le *carte Ricetta*, e poi dividi tutti i gettoni (2), (6) e forma con essi delle pile. Piazza i gettoni sulle carte, negli spazi con la corrispondente grafica.
- F. **Carte Riepilogo:** Ogni giocatore riceve una *carta Riepilogo* (15) che piazza di fronte se sul tavolo.



Ricordate che in questi box troverete un sacco di informazioni importanti che potranno aiutarvi a prendere delle decisioni. Pertanto, è utile farvi riferimento ogni tanto.



- G. **Carte Magazzino:** Consegna ad ogni giocatore una *carta Magazzino* (16). I giocatori piazzano questa carta di fronte a se, in modo che tutti possono vederla.
- H. **Monete e Punti Esperienza:** Ogni giocatore prende una *Moneta* (9) di valore 2 e un *cubetto verde* per segnare i *Punti Esperienza* (17) che piazza sullo spazio "0" della propria *Plancia del Giocatore* (14) (nell'angolo in alto a sinistra).
- I. **Distribuzione Risorse:** Ogni giocatore riceve un *dado giallo Malto Chiaro* (11), un *dado nero Malto Scuro* (12), un *dado verde Luppolo* (10), un *dado blu Abilità di Produzione* (13), ed un *gettone Seme* (8). Il *gettone Seme* è piazzato nel *Magazzino*, mentre i dadi formano la *Riserva Attiva* del giocatore.

Sotto, è raffigurato un esempio di preparazione. Se non lo trovi comodo per il tuo spazio di gioco, piazza i vari componenti sul tavolo nel modo che preferisci. Inoltre, predisponi lo spazio in modo da non versare la birra accidentalmente sul gioco!



- 1 30 x Carte Ricetta
- 2 15 x Gettoni Ingredienti Speciali
- 3 1 x Carta Mercato
- 4 1 x gettone Stagione/Priorità
- 5 1 x Carta Mercato Nero
- 6 18 x Gettoni Azione
- 7 4 x Gettoni Blocco
- 8 6 x Gettoni Seme
- 9 12 x Monete
- 10 12 x Dadi Luppolo
- 11 14 x Dadi Malto Chiaro
- 12 14 x Dadi Malto Scuro
- 13 10 x Dadi Abilità di Produzione
- 14 4 x Plance dei Giocatori
- 15 4 x Carte Riepilogo
- 16 4 x Carte Magazzino
- 17 4 x Cubetti Punti Esperienza

Area di Gioco del Giocatore



Riserva Attiva

La **Riserva Attiva** è il posto sul tavolo, di fronte ad ogni giocatore, dove i dadi vengono lanciati. È anche dove i giocatori tengono i dadi che decidono di lanciare all'inizio del successivo round (i dadi rimasti nella Riserva Attiva devono essere lanciati all'inizio del round successivo).

Magazzino

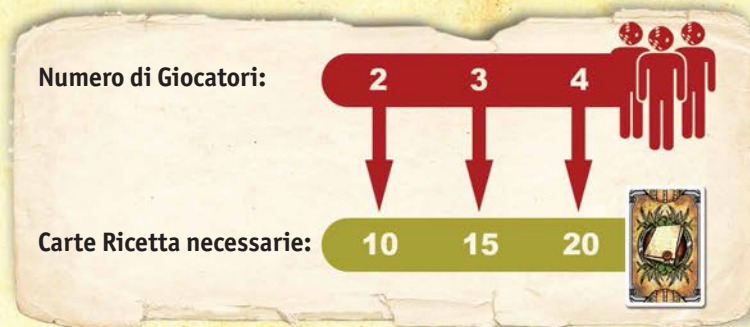
Il **Magazzino** serve a due scopi. Primo, è dove i giocatori conservano i propri dadi con i risultati che desiderano mantenere (i dadi immagazzinati sono esclusi dal lancio obbligatorio all'inizio del round successivo). Il loro secondo scopo è associato con la regola che, quando viene prodotta la Birra, puoi usare solo i dadi presenti nel magazzino. I dadi possono essere conservati per diversi round - finché un giocatore decide di usarli sulla propria Plancia e/o per produrre Birra.

Maggiori dettagli circa la Riserva Attiva e il Magazzino possono essere trovati più avanti nel regolamento.

3. Sommario del Flusso di Gioco

Il giocatore che ha consumato più birra negli ultimi 7 giorni inizia il gioco. Alternativamente, prima di iniziare il gioco, ogni giocatore lancia un dado. Il giocatore che ottiene il risultato più alto riceve il **gettone Stagione/Priorità** ed inizia il gioco. I restanti giocatori giocano in senso orario dopo il giocatore iniziale. Questo è l'ordine stabilito.

Ogni partita dura fiché i giocatori, come gruppo, non avranno prodotto un certo numero di *carte Ricetta*. Il numero di *carte Ricetta* necessarie per terminare il gioco dipende dal numero dei giocatori. Con **2/3/4** giocatori, saranno necessarie rispettivamente **10/15/20** *carte Ricetta*. Ogni partita è composta da diversi round ognuno composto dalle seguenti fasi:



Riepilogo delle Fasi

Lancio e Piazzamento dei Dadi – Prima, i giocatori lanciano i dadi della loro *Riserva Attiva* – questo determina le risorse che essi possono usare in un round. Poi, i giocatori decidono cosa vogliono fare con queste risorse. Essi decidono se vogliono piazzare i dadi sulla propria **Plancia del Giocatore (in ordine di turno)**, se vogliono trasferirli sulla **carta Magazzino** o se vogliono lasciarli nella **Riserva Attiva** per lanciarli all'inizio del round successivo. Dopo che un giocatore ha effettuato il suo turno, sarà il turno del giocatore alla sua sinistra. Ogni giocatore può effettuare quante mosse desidera durante questa Fase, tuttavia, egli deve attendere il proprio turno secondo l'ordine stabilito. Se il giocatore non desidera effettuare una mossa, egli può passare. La **Fase Lancio e Piazzamento dei Dadi** termina quando tutti i giocatori avranno passato.

Acquisti – durante questa Fase, ogni giocatore può comprare un gettone dal *Mercato* e un gettone dal *Mercato Nero*. L'acquisto del o dei gettoni avvengono in senso orario. Il termine della **Fase Acquisti** è l'ultimo momento in cui un giocatore può decidere quali dadi della *Riserva Attiva* piazzare nel *Magazzino*.

Produzione della Birra – nell'ordine stabilito, i giocatori scelgono la *carta Ricetta* che vogliono produrre e piazzano tutte le Risorse necessarie su di essa. Poi essi raccolgono tutti i Bonus e le Ricompense specificate sulla carta per aver realizzato tale Ricetta. Durante la **Fase di Produzione della Birra**, i *gettoni Azione* possono essere usati solo all'inizio della Fase - prima che il giocatore con il *gettone Priorità* scelga la carta Ricetta che egli intende produrre.

Riordino del posto di lavoro – i giocatori calcolano gli effetti e raccolgono i dadi dalla propria *Plancia del Giocatore* (e li piazzano nella propria *Riserva Attiva* o nella *Riserva Generale* - in base all'effetto). Il *gettone Stagione/Priorità* viene quindi voltato, passato al giocatore successivo, e il gioco procede con il round successivo.

ATTENZIONE:

Durante la Fase 1, trasferire i dadi dal Magazzino alla Riserva Attiva non è considerato un turno. Quindi, in un round il giocatore può trasferire un numero qualsiasi di dadi. **Maggiori dettagli circa le Fasi possono essere trovate più avanti nel regolamento.**

4. Elementi di Gioco

50 x Dadi Risorsa

La *Riserva Generale* include un totale di **50 dadi a 6 facce** in 4 differenti colori. Essi rappresentano le Risorse richieste per produrre la Birra indicata sulle carte Ricetta. **Nel gioco sono inclusi:** 14 dadi neri (*Malto Scuro*), 14 dadi gialli (*Malto Chiaro*), 12 dadi verdi (*Luppolo*) e 10 dadi blu (*Abilità di Produzione*).



14 x Malto Scuro



14 x Malto Chiaro



12 x Luppolo



10 x Abilità di Produzione

6 x Gettoni Seme

I **gettoni Seme**, quando vengono usati nella *Casa del Malto* o nella *Piantazione di Luppolo* permettono al giocatore di acquisire **dadi Malto Chiaro** addizionali o **dadi Luppolo** – entrambe le aree sono raffigurate sulla *Plancia del giocatore*. Ogni giocatore riceve 1 **gettone Seme** quando il **gettone Stagione/Priorità** viene voltato sul lato *Estate*.



1 x Gettone Stagione/Priorità

Il **gettone Stagione** è anche il **gettone Priorità** – esso determina quale giocatore è il primo ad effettuare il suo turno nel round. Se il gettone è voltato sul lato *Estate*, tutti i giocatori ricevono un **gettone Seme**. Se il gettone è voltato sul lato *Inverno* nessun giocatore prende alcun **gettone Seme** dalla riserva.

Il gettone è passato al giocatore successivo in senso orario alla fine di ogni round. Il giocatore che riceve il gettone, lo volta, cambiando così la stagione.



12 x Monete

I **gettoni delle Monete** sono a doppia faccia e sono usati per indicare gli introiti. Essi possono essere acquisiti producendo specifiche Birre o dopo aver scambiato specifiche Risorse in cambio di Monete usando la **Plancia del Giocatore**. Le Monete sono a doppia faccia (ogni lato ha differenti valori, da 1 a 6). I giocatori inoltre scambiano le proprie Monete per i gettoni degli **Ingredienti Speciali** al **Mercato** e per **gettoni Azione** al **Mercato Nero**.



fronte

retro



fronte

retro



fronte

retro

6 x Gettoni Blocco

I **gettoni Blocco** sono usati per disabilitare alcune azioni degli altri giocatori sulla loro **Plancia del Giocatore**. Il modo in cui utilizzare questi gettoni è indicato nella descrizione dettagliata della sezione Fasi nel regolamento.



15 x Gettoni Ingredienti Speciali

I giocatori possono usare degli **Ingredienti Speciali** per migliorare le *Ricette* delle Birre durante la *Fase Produzione delle Birre* e ricevere così ricompense addizionali per la loro produzione. I giocatori comprano i gettoni degli **Ingredienti Speciali** utilizzando le proprie **Monete** durante la *Fase Acquisti*. I prezzi dei gettoni degli **Ingredienti Speciali** sono indicati sulla **carta Mercato**. **Durante un round, ogni giocatore può comprare solo un Ingrediente Speciale dalla carta Mercato.** I gettoni degli **Ingredienti Speciali** sono:



3 x Frutta



3 x Spezie



3 x Miele



3 x Malto Speciale



3 x Luppolo Speciale



Dopo che qualsiasi **Ingrediente Speciale** è stato utilizzato, viene rimesso nella rispettiva pila sulla carta Mercato, così che possa essere acquistato nuovamente.

18 x Gettoni Azione

Questi gettoni possono influire sulle Risorse degli altri giocatori e dare ad ogni giocatore la chance di risolvere errori precedenti. I giocatori comprano i **gettoni Azione** durante la **Fase Acquisti**. I prezzi di ogni **gettone Azione** è indicato sulla **carta Mercato Nero**.

I **gettoni Azione** acquistati o acquisiti sono messi sul tavolo in modo che tutti possono vederli.

L'immagine sul gettone deve essere visibile a tutti gli altri giocatori.



3x Prelevare un Dado – Il giocatore può prelevare un dado (proprio o avversario) dal *Magazzino* e porlo nella propria *Riserva Attiva*.



3x Bloccare un Edificio – Il giocatore piazza il gettone sull'Edificio desiderato sulla *Plancia del Giocatore* di un avversario (deve essere fatto all'inizio della *Fase Produzione*). Durante il round in corso, il giocatore bloccato non potrà effettuare alcuna azione sull'edificio che gli è stato bloccato.



3x Bloccare/Proteggere un Dado – Il giocatore piazza il gettone sotto al dado scelto (proprio o avversario). Se viene scelto il dado di un avversario, questo è bloccato ed egli non potrà usarlo per il resto del round. Se viene scelto un proprio dado, nessuno potrà cambiarne il risultato o **Prelevarlo** dal *Magazzino* per il resto del round.



3x Bloccare una Ricetta – Il giocatore può bloccare una carta Ricetta piazzando il gettone sulla carta desiderata (questo deve essere fatto all'inizio della Fase Produzione delle Birre). In questo round, nessuno potrà usare questa carta Ricetta.



3x Aumentare il Valore di un Dado – Il giocatore può aumentare il valore del dado scelto di 1 per il resto del round.



3x Rilanciare un Dado – Il giocatore può rilanciare il dado scelto presente nella propria (o avversaria) *Riserva Attiva*, *Magazzino* o *Plancia del Giocatore*.

Dopo che qualsiasi gettone Azione è stato usato, questo è rimosso da gioco, quindi non potrà essere acquistato o acquisito nuovamente durante la partita.



Ricorda: I *gettoni Azione* possono essere giocati in qualsiasi momento (salvo se la descrizione del gettone non indichi diversamente). La *Fase Produzione delle Birre* è l'unica eccezione. Durante questa Fase, tutti i gettoni devono essere giocati all'inizio della Fase (sia quelli giocati per incrementare il valore di un risultato sia quelli giocati per rendere il gioco più difficile agli avversari).

Gioco Avanzato: i gettoni acquistati o acquisiti sono messi sul tavolo con l'immagine a faccia in giù in modo che gli altri giocatori non possono vederli.

4 x Carte Magazzino

Questa carta è dove i giocatori conservano le Risorse richieste per la produzione delle Birre (*Dadi Risorsa* e gettoni di *Ingredienti Speciali*). Le Risorse su questa carta sono usate per produrre nuove carte Ricetta o sono usati sulla *Plancia del Giocatore*. Ricorda che le Risorse conservate nel *Magazzino* possono essere usate nella **Fase Lancio e Piazzamento dei Dadi**. In questo modo, il valore del dado scelto, può essere incrementato oppure scambiato per altri Ingredienti, ad esempio Malto Chiaro o Malto Scuro.



4 x Carte Riepilogo

Ogni giocatore ha la propria **carta Riepilogo** che contiene un riepilogo delle Fasi di Gioco e una descrizione dei **gettoni Azione**.



4 x Cubetti Verdi

I **cubetti Verdi** sono utilizzati per tenere traccia dei Punti Esperienza che i giocatori hanno guadagnato. Ogni giocatore ha il proprio cubetto posto sulla propria **Plancia del Giocatore**.



30 x Carte Ricetta

Tutti i giocatori che vogliono produrre certe Birre competono per accaparrarsi le **carte Ricetta**. Ci sono 8 tipi di Birre che possono essere prodotte, ed ognuna in 3 livelli (principiante, intermedio, esperto) presenti nel mazzo delle carte Ricetta, così come 6 carte Ricetta Sperimentale che combinano vari tipi di frutta, spezie e altri Ingredienti disponibili nel Mercato – una vera sfida per un birraio curioso.

Le **carte Ricetta** sono composte da **3 aree**: **Ricompensa**, **Ricetta Base** e **Miglioramenti**:



1 Ricompensa

Il giocatore riceve una ricompensa per aver prodotto una Ricetta. In base al livello della Ricetta essa può essere:



Moneta d'Oro



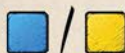
Punti Esperienza



Gettone Azione



Gettone Azione e Moneta d'Oro



Dadi Addizionali



Dadi Addizionali e Moneta d'Oro



2 Ricetta Base

Indica il numero e il valore minimo dei dadi richiesti per produrre la Birra. In questo caso, per poter produrre questa Birra occorrono:

- 2 dadi Malto Chiaro, uno con un valore min. di 2, e uno con un valore min. di 3,
- 2 dadi Malto Scuro, uno con un valore min. di 3 e uno con un valore min. di 5,
- 1 dado Luppolo con un valore minimo di 4.

3 Miglioramenti

I giocatori possono migliorare la Ricetta aggiungendoci i gettoni degli **Ingredienti Speciali** e i **dadi blu Abilità di Produzione** per ricevere un Bonus (in questo caso può essere un dado blu, malto speciale o luppolo).



Ricompensa



Bonus



Esempio di Produzione:

In questo round, Luca ha l'opportunità di produrre la Ricetta Strong Roasted Stout. Ha tutti gli ingredienti richiesti nel suo Magazzino: due dadi gialli con i valori 5 e 3 (la Ricetta richiede un 3 e un 2), due dadi neri con i valori 5 e 4 (la Ricetta richiede un 5 e un 3) e un dado verde di valore 4 – esattamente quello che la Ricetta richiede. Ha anche due gettoni Ingrediente Speciale: **Luppolo Speciale** e **Malto Speciale**. Egli può usarli entrambi per migliorare la Ricetta base (ma non contemporaneamente – vedi 3: Miglioramenti). Egli informa gli altri giocatori che produce la Ricetta Strong Roasted Stout. Trasferisce i dadi Risorsa utilizzati dal suo Magazzino alla sua Riserva Attiva (potrà rilanciarli nel round successivo). Inoltre decide di migliorare la Ricetta con il Malto Speciale, così oltre ai **5 Punti Esperienza** guadagna anche **5 Monete** addizionali.




4 x Plance dei Giocatori

Ogni giocatore riceve una **Plancia del Giocatore** dove egli può acquisire, sviluppare e gestire le risorse nella propria *Riserva Attiva*. Ogni Plancia è composta da 4 Edifici.




Casa del Malto (Malt House)

La Casa del Malto è composta da 3 spazi ed è disponibile fin dal primo round. 

Acquisire Malto Chiaro (dadi gialli)

Per poter acquisire a fine round un dado giallo, il giocatore deve piazzare un **gettone Seme** nello spazio con l'immagine del seme. In questo modo, alla fine del round  (Fase Riordino Posto di Lavoro) egli può prendere un dado giallo dalla riserva generale e aggiungerlo alla propria **Riserva Attiva** (il gettone Seme viene poi rimesso nella riserva dei gettoni Seme ). Il giocatore può anche ricevere 1 dado giallo istantaneamente  (durante il round). Per farlo, il giocatore, dopo aver piazzato il **gettone Seme** sullo spazio con raffigurato il seme, deve mettere un **dado blu** *Abilità di Produzione* con un valore minimo di 3 sullo spazio con il dado blu raffigurato immediatamente sotto. Dopo di ciò, egli prende immediatamente un dado giallo dalla riserva. Questo dado quindi è lanciato e poi posto (lasciando il valore inalterato) nella **Riserva Attiva** o nel **Magazzino**.

Acquisire Malto Scuro (dadi neri)

Per poter acquisire a fine round un dado nero, il giocatore deve usare un dado giallo scambiandolo poi con un dado nero. Per farlo, il giocatore piazza il dado giallo con un valore qualsiasi sulla propria plancia. Come nell'esempio precedente, alla fine del round  il giocatore prenderà un dado nero dalla riserva generale e metterà il dado giallo  nella riserva generale. Il giocatore può acquisire un dado nero immediatamente  utilizzando un dado blu come spiegato nell'esempio precedente. *Nella realtà il malto chiaro diviene scuro arrostendolo in un forno!*

Incrementare il valore dei dadi gialli e neri

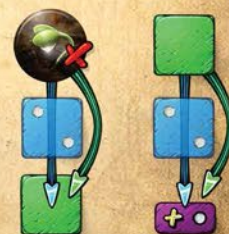
Per poter incrementare il valore di uno dei propri dadi Malto di 1, il giocatore può piazzare tale dado (dalla *Riserva Attiva* o dal *Magazzino*) sulla propria Plancia. In questo modo, alla fine del round egli potrà ruotare il dado scelto incrementando il suo valore di 1.

Similarmente all'esempio precedente, il giocatore può incrementare il valore di un dado Malto immediatamente usando un dado blu con un valore minimo di 2.

Piantazione di Luppolo (Hops Plantation)

La Piantazione di Luppolo consiste di 2 spazi ed è disponibile fin dal primo round. 

Le Azioni che hanno luogo sulla **Piantazione di Luppolo** sono analoghe a quelle che avvengono nella **Casa del Malto**. I giocatori possono scambiare **gettoni Seme** per un **dado verde** (che rappresenta il luppolo) o incrementare il valore di un dado verde di 1.



Scuola Professionale (School of Skills)

La Scuola Professionale è composta da 3 spazi ed è disponibile a partire dal secondo round.



I giocatori possono usare i dadi blu *abilità di produzione* per attivare alcuni utili effetti nella Scuola Professionale:

- 1 Piazzando un dado blu con un valore minimo di 2, il giocatore sceglie un numero di dadi dal proprio **Magazzino** o dalla propria **Riserva Attiva** e li lancia ancora una volta (*essi possono essere dadi di differenti colori*). Se il giocatore lancia i dadi dal Magazzino, essi vengono rimessi nel Magazzino dopo essere stati lanciati – indipendentemente dal risultato ottenuto. I dadi blu usati per questo scopo sono rimessi nella **Riserva Attiva** del giocatore alla fine del round.
- 2 Piazzando un dado blu con un valore minimo di 3, il giocatore sceglie un colore fra quelli dei dadi (*giallo, nero, o verde*) e lancia nel centro del tavolo tutti i dadi disponibili nella riserva generale del colore scelto. Dopo il lancio, egli sceglie uno dei dadi lanciati (*cioè quello con il valore maggiore*) e lo scambia con uno dei propri dadi (*dal suo Magazzino o Riserva Attiva*). Il dado blu usato viene rimesso nella **Riserva Attiva** del giocatore alla fine del round. **Attenzione: Puoi scambiare solo un dado dello stesso colore e solo un dado per round!**
- 3 Piazzando un dado blu con un valore minimo di 5, il giocatore riceve un **dado blu** *Abilità di Produzione* aggiuntiva durante la **Fase Riordino Posto di Lavoro**. Il **dado blu** usato viene rimesso nella **Riserva Attiva** del giocatore alla fine del round.

Dipartimento dei Semi (Department of Seed)

Il Dipartimento dei Semi è composto da 3 spazi ed è disponibile a partire dal terzo round.




I giocatori possono usare il Dipartimento dei Semi per scambiare:



I giocatori possono velocizzare ognuno di questi effetti usando i *dadi blu* *Abilità di Produzione*.

Attenzione: Tutti i dadi posti nel Dipartimento dei Semi (eccetto ogni dado blu usato per velocizzare l'effetto) sono rimessi nella riserva generale (e non nella Riserva Attiva del giocatore) alla fine del round così essi saranno disponibili nuovamente per tutti i giocatori.

Altre regole riguardanti la Plancia:

1. Dopo essere stati usati, i dadi blu sono sempre rimessi nella Riserva Attiva del giocatore (*eccetto quello usato per essere convertito in 4 Monete*).
2. C'è un lucchetto al centro della Plancia che indica in quale round certi Edifici divengono disponibili. Dal 3^o round tutti gli Edifici sono disponibili.
3. Se c'è un simbolo  a fianco di un dado o gettone, quest'ultimo deve essere rimesso nella riserva generale al centro del tavolo (*i giocatori perdono queste Risorse*).

Ricorda che puoi velocizzare gli effetti in ogni round durante la Fase Lancio e Piazzamento dei Dadi. Se, per esempio, piazzi un gettone Seme nel primo spazio nella Casa del Malto e un dado Malto Chiaro sul secondo spazio della Casa del Malto, il prossimo tuo turno potrai usare il dado blu per prendere il Malto Chiaro immediatamente (*piazzandolo sul 1^o spazio*) o Malto Scuro (*piazzandolo sul 2^o spazio*).



1 Carta Mercato e 1 Carto Mercato Nero

Nella scatola sono incluse due altre carte: *Mercato* e *Mercato Nero*. Qui è dove i giocatori possono effettuare acquisti.

Dopo aver effettuato il pagamento, il giocatore prende il gettone che ha acquistato. Dopo che il gettone dell'Ingrediente Speciale è stato usato durante la Fase Produzione, esso viene rimesso nella rispettiva pila sul Mercato ed è nuovamente disponibile per tutti i giocatori.

Mercato



Il Mercato è disponibile per i giocatori dal secondo round.



I giocatori possono acquistare *Ingredienti Speciali* al Mercato. Durante la Fase Acquisiti di qualsiasi round, ogni giocatore può comprare solo un **gettone Ingrediente Speciale**. Per comprare un gettone, il giocatore deve pagare l'ammontare di *Monete* indicato sulla carta Mercato. Il giocatore può ridurre il prezzo degli *Ingredienti Speciali* usando un *dado blu Abilità di Produzione* del valore appropriato. Un dado usato in questo modo è posto sulla *carta Mercato*.

- Il prezzo delle *Spezie* e *Malto* sono ridotti di 1 Moneta piazzando sul Mercato un dado blu con un valore minimo di 4.
- *Miele* e *Luppolo* sono ridotti di 1 Moneta piazzando sul Mercato un dado blu con un valore di 5, oppure di 2 Monete usando un dado di valore 6.

Ogni giocatore può piazzare un *dado blu* per **diminuire** il costo durante il proprio acquisto, e tale sconto si applica solo al giocatore che ha piazzato il dado, ed ogni giocatore deve usare i propri dadi blu.

Mercato Nero



Il Mercato Nero è disponibile per i giocatori dal terzo round.



Durante la Fase Acquisiti, oltre che acquistare *gettoni di Ingredienti Speciali*, i giocatori possono anche acquistare un **gettone Azione**. Per farlo, il giocatore deve pagare l'ammontare di Monete indicato sulla carta del Mercato Nero a fianco del **gettone Azione** scelto.

I gettone Azione usati devono essere scartati e rimessi nella scatola dado che non faranno più parte della partita.

5. Descrizione Dettagliata delle Fasi

5.1. Lancio e Posizionamento dei Dadi

Lancio dei Dadi

Durante la prima parte della prima Fase di ogni round, il giocatori lanciano i dadi della propria **Riserva Attiva** nell'ordine stabilito in precedenza.

Ricorda che i dadi conservati sulla carta Magazzino non possono essere rilanciati in questa Fase del gioco.



I dadi non saranno lanciati fino all'inizio del successivo round, il che significa che "il dado è tratto" è devi pensare a cosa fare con i risultati ottenuti. Questo viene fatto durante la seconda parte della Fase - Piazzamento.

Una volta che i dadi sono stati lanciati, ognuno può decidere quali dei dadi lasciare nella **Riserva Attiva** (magari perché i risultati non sono soddisfacenti) e quali trasferire nel **Magazzino** per bloccare il loro risultato finché non verranno utilizzati per **produrre** o piazzati sulla **Plancia**. I dadi tenuti nel **Magazzino** non sono lanciati all'inizio del round successivo, mentre i dadi presenti nella **Riserva Attiva** dovranno essere rilanciati.

Ricorda che i dadi messi nel Magazzino non possono essere riportati di nuovo nella Riserva Attiva del giocatore (a meno che, tu non usi un gettone Azione che ti permette di Prelevare un dado dal Magazzino), ma essi possono essere usati per le azioni sulla Plancia del Giocatore.

Piazzamento dei Dadi

Dopo aver lanciato i dadi risorsa della Riserva Attiva, i giocatori possono usare i dadi della **Riserva Attiva** o del **Magazzino** per attivare certi effetti che si trovano sulla **Plancia del Giocatore**.

I giocatori posizionano i dadi sulle proprie Plance, iniziando dal giocatore che in questo round possiede il **gettone Stagione/Priorità**.

Ogni azione effettuata sulla **Plancia del Giocatore** è considerata un **turno**. I giocatori possono effettuare il proprio turno, uno alla volta, seguendo l'ordine stabilito in precedenza.

Durante il suo **turno**, il giocatore può:

- **Piazzare uno o due dadi di qualsiasi colore**
- **Piazzare un gettone Seme ed un dado di un colore qualsiasi**
- **Piazzare due gettoni Seme**

Dopo che il giocatore ha completato il suo turno, il giocatore alla sua sinistra effettua il suo. Ogni giocatore può effettuare tanti turni quanti desidera durante un round, tuttavia, dopo ogni turno essi devono aspettare che gli altri giocatori abbiano effettuato il loro turno (o passato).

I **dadi** e i **gettoni Seme** sono tenuti sulla **Plancia del Giocatore** fino alla fine del round a meno che il giocatore usi i **dadi blu** **Abilità di Produzione** per velocizzare un certo effetto. Se il giocatore acquista un dado addizionale durante questa Fase, egli lo **lancia immediatamente e (mantenendo il risultato ottenuto) lo piazza nella Riserva Attiva o nel Magazzino**. Questo dado può essere usato come qualsiasi altro dado durante il round.

Esempio: Luca desidera incrementare il valore di un dado Malto da 3 a 4. Per farlo, piazza il dado sul terzo spazio della Casa del Malto. Allo stesso tempo, nota che c'è una carta Ricetta rivelata sul tavolo che può produrre in questo round solo se riesce a piazzarci sopra un dado giallo di valore 4. Non desidera aspettare la fine del round per prenderla, perché qualcun'altro può produrre questa Ricetta, così decide di piazzare un dado blu su questo spazio (casualmente ha un dado blu di valore 3 che è sufficiente), ruota il dado giallo in modo che indichi il valore 4 e lo mette nel Magazzino! In questo modo, ha appena effettuato il suo turno, piazzando due dadi di qualsiasi colore. Adesso il giocatore alla sua sinistra può effettuare il suo turno.

Durante il posizionamento dei dadi, il giocatore può usare tutti i dadi che ha nella sua **Riserva Attiva** e **Magazzino**, alcuni di essi o nessuno. Ogni giocatore decide quanti turni essi vogliono effettuare durante questa Fase.

Passare

Se decidi che hai finito di posizionare i tuoi **dadi Risorsa** e **gettoni Seme** sulla Plancia, puoi passare. Prima di procedere con la Fase successiva, devi aspettare che gli altri giocatori abbiano terminato il proprio turno.

Ricorda che passando non blocchi il gioco di nessun'altro giocatore!

Spazi Bloccati (gettone Blocco)

I singoli spazi sulle *Plance del Giocatore* possono essere usati da 1/2/3 giocatori contemporaneamente nella partite con rispettivamente 2/3/4 giocatori. Questo significa che in partite con 3 giocatori, solo 2 giocatori possono mettere i gettoni Seme sullo stesso spazio nella propria *Casa del Malto* per poter ricevere un *dado Malto Chiaro* nel prossimo round. Cioè, quando 2 giocatori occupano lo stesso spazio sulle loro *Plance dei Giocatori*, il terzo giocatore deve piazzare il *gettone Blocco* sullo stesso spazio della propria *Plancia*. Questo giocatore non potrà usare quello spazio durante il round. La regola si applica a tutti gli Edifici delle *Plance dei Giocatori* (*Malt House, Hops Plantation, School of Skills and Department of Seed*).

Ricorda che i gettoni Blocco bloccano solo uno spazio ed è possibile usare gli altri spazi sullo stesso edificio, ad esempio aumentare il valore di uno.



Esempio di lancio e piazzamento dei dadi :



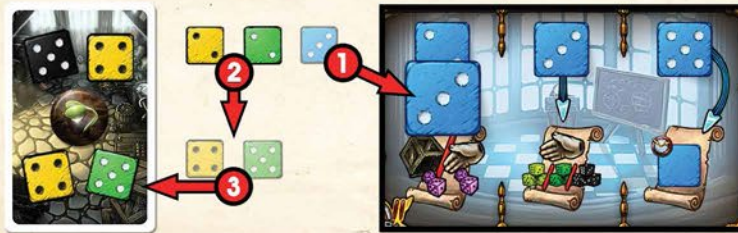
Prima del lancio



Dopo del lancio



L'ultimo round, Luca ha lasciato 3 dadi che non desiderava trasferire nel **Magazzino** dalla **Riserva Attiva** (principalmente a causa del basso valore). Sfortunatamente, dopo il lancio dei dadi all'inizio del round successivo, i risultati dei dadi non sono migliorati... ma non si arrende dato che ha ottenuto un risultato di 3 su un dado blu e adesso può usarlo sulla sua *Plancia del Giocatore* nell'edificio *Scuola Professionale* per poter incrementare il risultato dei dadi rimanenti. Il valore di 3 gli conferisce la possibilità di usare il primo o secondo spazio di questo edificio. Sceglie l'effetto del primo spazio e mette il suo dado blu su tale spazio per ricevere un lancio extra di Malto e Luppolo. Sì! un lancio extra! Adesso ha un dado malto di valore 4 e uno Luppolo di valore 5. Adesso li trasferisce nel **Magazzino** così può conservare i risultati ottenuti!



Può piazzare ancora un dado o gettone Seme sulla *Plancia*. Gli è rimasto un gettone Seme, ma desidera conservarlo per il round successivo. Dato che non desidera altro dai suoi dadi nel **Magazzino** (i risultati sono buoni!) o con i gettoni e dato che non ci sono dadi nella sua **Riserva Attiva**, decide di **passare**.

Ricorda che trasferire i dadi sul Magazzino non è considerato un turno!

Attenzione: Ricorda che nel primo round, i giocatori possono usare solo la *Casa del Malto* e la *Piantagione di Luppolo*. Gli altri Edifici sono inattivi - saranno disponibili per i giocatori a partire da certi round (in quale round ogni edificio diviene disponibile è indicato al centro del tabellone tramite l'icona del lucchetto).

Regola del lancio sfortunato - i giocatori possono decidere di giocare usando questa regola. Se con il lancio dei dadi nella prima Fase, hai ottenuto dei risultati di 1 (indipendentemente dal colore del dado), puoi usarli nella *Fase Acquisti* in questo round. 2/3/4 dadi con un valore di 1 possono essere trattati rispettivamente come 2/4/6 Monete.

Esempio: Luca ha ottenuto un 1 su 3 dadi in questo round - 1 giallo, 1 verde e 1 nero. Decide di non cambiare questi risultati usando la *Plancia del Giocatore*. Ha solo 2 Monete e desidera comprare gettoni per un valore totale di 6 Monete. Con questo lancio può usufruire di 4 Monete in più per la durata di questo round. Adesso, ha abbastanza Monete per effettuare l'acquisto desiderato.

Importante! Non scambiare questi dadi per le Monete. Non devi trasferirli nel **Magazzino** per poterli usare durante la *Fase Acquisti*. Quando usi i dadi per gli acquisti, non metterli al centro del tavolo, mantienili nella tua **Riserva Attiva**.

5.2. Acquistare i gettoni degli Ingredienti Speciali e Azione

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro turno, si procede con la successiva **Fase Acquisti**. Oltre al trasferimento dei dadi dalla **Riserva Attiva** al **Magazzino**, nell'ordine stabilito, ogni giocatore può comprare un gettone **Ingrediente Speciale** dal **Mercato** e/o un **gettone Azione** dal **Mercato Nero**.

Esempio: Per poter bloccare un altro giocatore durante la Fase di Produzione Birre, puoi **Prelevare** un dado che è importante per lui dal suo Magazzino e piazzarlo nella sua Riserva Attiva all'inizio della Fase Produzione usando il gettone Azione "Prelevare un dado". In questo caso, egli non ha più a disposizione il dado nero, e questo potrebbe ostruire la sua produzione durante questo round. Dato che il dado si trova ora nella sua Riserva Attiva, egli dovrà lanciarlo all'inizio del successivo round. Quindi, ti suggeriamo di scegliere il dado di valore maggiore... muahahaha!

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno di acquisto dei gettoni o hanno passato, si procede con la Fase successiva.

Ricorda che i gettoni Azione possono essere giocati in qualsiasi momento (a meno che le istruzioni del gettone indichino diversamente). La Fase Produzione delle Birre, tuttavia, è la sola eccezione. Durante la Fase Produzione delle Birre, tutti i gettoni devono essere giocati all'inizio della Fase - prima che gli altri giocatori inizino ad effettuare le loro azioni. Se un avversario ha già dichiarato quale Ricetta desidera produrre, non puoi più usare il gettone Azione!



5.3. Produzione Birre e calcolo dei risultati

Durante la **Fase Produzione Birra**, i giocatori producono le Ricette disponibili (se essi hanno le risorse sufficienti) nell'ordine stabilito. Il giocatore con il **gettone Stagione/Priorità** inizia. Il successivo giocatore inizia dopo che l'intero processo di Produzione Birre è stato completato dal primo giocatore.

Per poter produrre una Birra base, il giocatore che sceglie una certa Ricetta deve avere abbastanza dadi dei colori giusti e dei valori sufficienti che soddisfano i requisiti indicati sulla carta Ricetta. La versione migliorata della Birra, può essere prodotta aggiungendo **dadi blu Abilità di Produzione** o **gettoni Ingredienti Speciali** alla Ricetta base (come indicato nella sezione inferiore della carta Ricetta). Questi sono gli **Ingredienti** addizionali che possono migliorare la Birra per poter così ricevere bonus addizionali in **Monete** o **Punti Esperienza**. **Tutti gli Ingredienti devono essere posti sulla carta Ricetta.**

Apprendista! Non dimenticare che puoi usare solo un ingrediente addizionale – un dado blu Abilità di Produzione oppure un gettone Ingrediente Speciale. Scegli saggiamente!



Dopo aver Prodotto le Birre (piazzando gli Ingredienti sulla Ricetta), il giocatore:

- Prende la **carta Ricetta** della Birra prodotta e la pone di fronte a se.
- Pesca la carta Ricetta in cima al mazzo e la piazza scoperta nel posto dove è stata prelevata la carta Ricetta appena prodotta. Questa nuova Ricetta è disponibile per i giocatori per essere prodotta già nel round in corso.
- Mette i dadi usati per la Produzione nella sua **Riserva Attiva** (questo dadi non possono essere usati nuovamente per produrre in questo round!).
- Rimette i gettoni degli **Ingredienti Speciali** (se sono stati usati per migliorare la Ricetta) nella rispettiva pila sulla carta **Mercato** (come già sai questa regola non si applica ai gettoni Azione che sono scartati e rimessi nella scatola).
- Rimette i **dadi blu Abilità di Produzione** (se sono stati usati per migliorare la Ricetta) nella sua **Riserva Attiva**.
- Aggiunge 1 Punto Esperienza segnandolo sul tracciato della propria **Plancia del Giocatore** usando il **cube verde** (produrre qualsiasi Ricetta fa guadagnare al giocatore 1 Punto Esperienza addizionale).

Producendo una **Ricetta**, un giocatore può ricevere **Punti Esperienza**, **Monete**, un **gettone Azione** o un **dado** del colore scelto. I dadi acquisiti sono posti nella **Riserva Attiva** del giocatore, mentre un **gettone Azione** viene posto nel **Magazzino**. I giocatori possono produrre **Ricette** finché hanno i dadi appropriati con i valori minimi richiesti nel proprio **Magazzino**, tuttavia, essi devono aspettare il loro turno. Questo significa che ogni giocatore può produrre solo una **Ricetta** alla volta. Per produrre un'altra **Ricetta**, un giocatore deve aspettare finché tutti gli altri giocatori avranno avuto la loro chance di produrre (nell'ordine stabilito).

5.4. Riordino del Posto di Lavoro

Fine del Round! I giocatori riordinano la loro **Plancia del Giocatore**. Ogni giocatore raccoglie tutti i dadi piazzati durante la **Fase Lancio e Piazzamento dei dadi** e applica i relativi effetti:

1. Cambiare il valore dei dadi (se il giocatore non ha velocizzato l'effetto usando un **dado blu Abilità di Produzione**).
2. Raccogliere i dadi piazzati per ricevere specifici effetti (es. i dadi usati nella **Scuola Professionale**), così come raccogliere i dadi ricevuti attraverso questi effetti.
3. Scambiare i dadi/gettoni per le rispettive Risorse o Monete (se il giocatore non ha velocizzato l'effetto usando un **dado blu Abilità di Produzione**).

Inoltre, i dadi blu piazzati nel **Mercato** durante la **Fase Acquisti** sono rimessi nella rispettiva **Riserva Attiva** dei giocatori.

Ricordati dell'ordine di turno stabilito! Il giocatore con il **gettone Stagione/Priorità** è sempre quello che inizia la valutazione degli effetti, così come raccogliere e scambiare le sue risorse in base agli effetti. Dopo che egli ha terminato la sua valutazione, il giocatore successivo inizia la propria.

Attenzione: Mentre gli effetti sono valutati nell'ordine stabilito, può avvenire una situazione nella quale i giocatori non possono scambiare i propri gettoni Seme per dadi Malto o Luppolo (es. tutti i dadi sono stati raccolti dagli altri giocatori). In questo caso, il suo gettone è sprecato - il giocatore non riceve alcun dado addizionale per la sua Riserva Attiva e il gettone Seme è rimesso nella rispettiva pila al centro del tavolo.

Tuttavia, se uno dei giocatori rimette i dadi gialli o verdi nella riserva dei dadi disponibili durante la Fase Riordino del Posto di Lavoro, il giocatore che non può prendere le risorse durante la sua valutazione può adesso pescare un dado anziché sprecare il gettone Seme.

6. Fine del Gioco

Il gioco termina quando tutti i giocatori (2/3/4), complessivamente, hanno prodotto rispettivamente **10/15/20 Ricette**.

Attenzione: Se durante il suo turno, uno dei giocatori produce la Ricetta che causa la fine del gioco, il round continua finché tutti i giocatori avranno terminato la Fase Produzione e completato la Fase Riordino del Posto di Lavoro.

Dopo aver calcolato tutti gli effetti dell'ultimo round, i giocatori aggiungono i punti per le risorse acquisite ai propri Punti Esperienza come segue:

Per ogni **2 Monete**, i giocatori ricevono **1 Punto Esperienza**

Per ogni dado Risorsa: **giallo e verde**, i giocatori ricevono **1 Punto Esperienza**

per ogni **dado nero**, i giocatori ricevono **2 Punti Esperienza**

Esempio: Dopo la Fase Riordino del Posto di Lavoro nell'ultimo round nel quale il numero di carte Ricetta stabilito è stato prodotto, puoi iniziare a calcolare i tuoi punti. Alla fine di questo round le risorse di Luca sono le seguenti:



4x Dadi gialli Malto Chiaro

per un totale di **4 Punti Esperienza**



3x Dadi verdi Luppolo

per un totale di **3 Punti Esperienza**



3x Dadi neri Malto Scuro

per un totale di **6 Punti Esperienza** (3 x 2PE)



2x Dadi blu Abilità di Produzione

questi dadi non fanno guadagnare alcun PE

Possiede anche 7 Monete che gli fanno guadagnare 3 Punti Esperienza. In totale ha totalizzato: $4+3+6+3=16$ Punti Esperienza. Questo totale deve essere aggiunto ai 10 Punti Esperienza che ha guadagnato durante il gioco. La sua partita termina con un totale di **26 Punti Esperienza!**



Il giocatore che ha guadagnato più **Punti Esperienza** vince il gioco!

Traduzione in Italiano ed Impaginazione: Francesco "ZeroCool_1771" Neri



Autori:
Ireneusz Huszcza, Filip Głowacz

Disegni:
Piotr Uzdowski

Un Ringraziamento a:
Rob Bell