

EINE FRAGE DER AHRE

By Rea Maurizio

Idea del gioco

L'aria fresca di campagna, i tramonti romantici, un picnic sul prato – molti sono affascinati dalla vita di campagna. Si respira aria di casa. Tuttavia, c'è molto di più nella vita di un coltivatore della sola genuina vita contadina – ci vogliono molte ore di duro lavoro per avere un ricco raccolto. In **Eine Frage Der Ahre**, i giocatori interpretano questi coloni, sviluppando le loro terre e costruendo fattorie. Ogni campo coltivato rende punti vittoria; tuttavia, in ogni round ogni giocatori può decidere di rinunciare a questi punti a salvaguardia sua fattoria, che comunque fornisce punti vittoria. Contemporaneamente, dovrà controllare gli avversari, per evitare che si sviluppino troppo e si espandano a sue spese.

Componenti del gioco

- Plancia di gioco
- 25 tessere terra piccole (1 campo ciascuna)
- 1 tessera fine-gioco
- 5 tessere giocatore
- 60 tessere terra grandi (2 campi ciascuna)
- 25 cubi fattoria
- 1 tessera “6+1,,
- 15 tessere bestiame (5 mucche, maiali e polli ciascuna)
- 5 segnalini dei punti vittoria
- 10 fattorie + 1 fattoria nera giocatore iniziale

Preparazione del gioco

Metti la **plancia di gioco** in modo tale che ogni giocatore possa accedervi facilmente. Scegli un colore e metti di fronte a te la **tessere giocatore** di quel colore, con il 100 rivolto verso il basso.

Metti i **segnalini dei punti vittoria** di tutti i giocatori sullo spazio 0 della **pista dei punti vittoria**.

Metti 1 cubo fattoria di ogni colore dei giocatori sui 5 spazi più in basso delle piste granaio (a destra sotto le frecce).

Mescola le 5 **tessere pollo** e ponile 1 ciascuna coperte nel granaio, una per ogni tipo di raccolto. Le illustrazioni in alto a sinistra del granaio mostrano in quale fila le tessere dovrebbero essere disposte, secondo il numero dei giocatori. Poi mescola le 5 **tessere maiale** e ponile 1 ciascuna coperta su ogni tessere pollo. Per concludere, mescola le 5 **tessere mucca** e metti 1 ciascuna coperta sopra ogni tessere maiale. Ci dovrebbero ora essere 5 pile dei tre tipi di bestiame ciascuna (dall'alto in basso: mucca/maiale/pollo).

Nota: Con 2 giocatori, non avrai bisogno delle tessere pollo. Metti solo le tessere mucca e maiale sulla prima fila del granaio.

Metti 1 cubo **fattoria** di ogni colore dei giocatori su ciascuno dei due spazi dentro il granaio, sui simboli fattoria corrispondenti al numero dei giocatori.

Mescola tutte le 60 **tessere terra grandi** e mettile coperte vicino alla plancia di gioco in varie pile.

Nota: Con 3 giocatori, rimuovi 10 tessere terra grandi dal gioco e rimettile nella scatola senza guardarle; con 2 giocatori, rimuovi 20 tessere terra grandi.

Pesca **6 tessere terra grandi** e mescolale insieme alla tessera **fine-gioco** e mettile di lato in una pila coperta. Poni la **tessera "6+1,,** in cima. Non avrai bisogno di questa pila fino quasi alla fine del gioco.

Ogni giocatore pesca **3 tessere terra grandi** senza mostrarle agli altri giocatori.

Ogni giocatore riceve **5 tessere terra piccole**, 1 di ogni tipo di raccolto, e le pone scoperte davanti a se come sua riserva.

Il giocatore che recentemente è stato in una fattoria mette la **fattoria nera giocatore iniziale** davanti a se ed inizia il gioco.

Esempio di disposizione iniziale con 4 giocatori: Ogni giocatore ha 1 tessera giocatore, 5 tessere terra piccole scoperte e una mano di 3 tessere terra grandi. I segnalini per i punti vittoria di tutti i giocatori sono sullo spazio 0 della pista dei punti vittoria sulla plancia di gioco; i cubi fattoria sono sullo spazio più in basso del granaio; e le fattorie sono state poste sugli spazi per 4 giocatori a sinistra del granaio. Le tessere bestiame sono poste sul secondo spazio dalla parte superiore del granaio. La pila delle 7 tessere fine-gioco sono state poste di lato.

Giocare la partita

A partire dal giocatore iniziale, si gioca a turno in senso orario. Il primo giocatore terrà la fattoria nera giocatore iniziale fino alla fine del gioco.

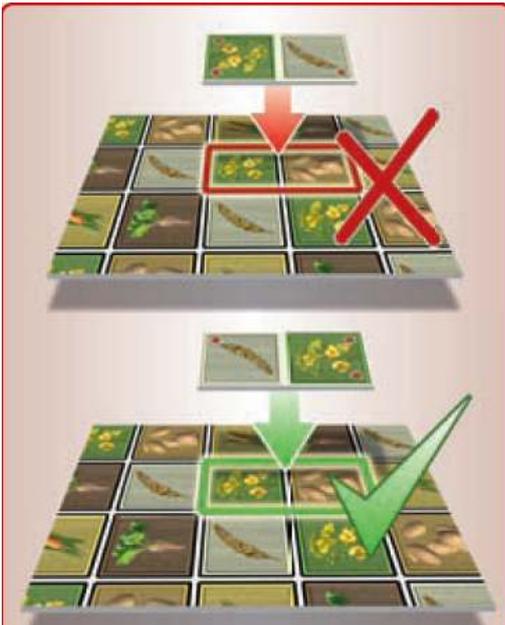
Una turno di gioco consiste nelle seguenti azioni:

- 1) Disporre la tessera terra**
- 2) Guadagnare i punti**
- 3) Valutare la fattoria**
- 4) Pescare la tessera terra grande**

Tutte le azioni interessano soltanto il giocatore attivo.

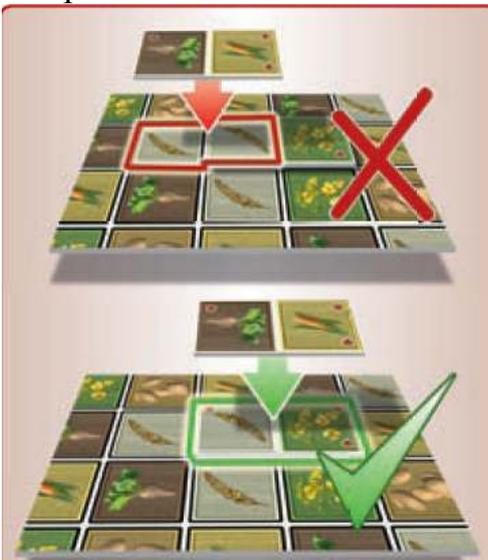
1) Disporre la tessera terra

Prendi una tessera terra **grande** dalla tua mano o una tessera terra **piccola** dalla tua riserva e mettila **scoperta** sull'**area raccolto** della plancia di gioco. Tieni presente la regola della **rotazione del raccolto**: Non puoi coprire un qualunque **tipo di raccolto** con lo stesso tipo di raccolto.



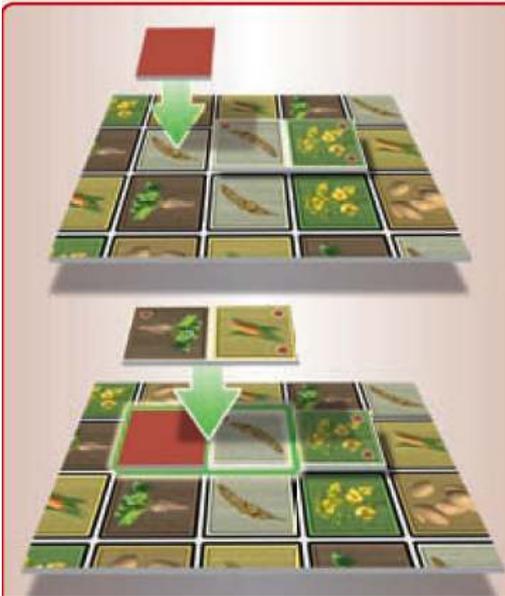
Esempio: Vuoi mettere una tessera terra grande di grano/ravizzone. Non puoi mettere la tessera in modo che il grano copra un altro campo di grano. Puoi, tuttavia, metterla in modo che il grano copra un campo di ravizzone ed il ravizzone copra un campo di patate.

Puoi disporre la tessera terra in modo da **coprire** le tessere terra disposte in precedenza. Per fare ciò, devi disporre la tessera terra grande in modo che entrambi i campi siano **allo stesso livello**.



Esempio: Non puoi disporre la tua tessera terra in modo da coprire campi di altezze differenti. Devi disporla in modo da coprire campi di uguale altezza.

Tuttavia, puoi utilizzare una tessera terra **piccola** dalla tua riserva per livellare una altezza differente. (Significa che le tessere terra piccole hanno due funzioni differenti.) Per fare ciò, metti la tessera terra piccola scelta coperta sulla plancia di gioco per alzare il livello. Poi immediatamente metti la tessera terra grande dalla tua mano in modo tale che **copra** la tessera piccola coperta. Riguardo alla regola di rotazione del raccolto, tratta le tessere piccole coperte come se non ci fossero affatto.



Esempio: Metti la tessera terra piccola scelta coperta sul campo di grano a sinistra in modo da ottenere la stessa altezza delle tessere terra precedentemente giocate. Poi metti la tua tessera terra grande su di essa.

Puoi mettere coperta qualunque tessera terra piccola rimasta per livellare la differenza di altezza, persino le tue tessere piccole grano o barbabietola, che non hai addirittura usato per i raccolti. Riguardo la rotazione del raccolto, poni le barbabietole sul grano in modo che la tua azione sia legale.

Puoi utilizzare **solo 1 tessera terra piccola** per turno di gioco. Perciò, non puoi livellare differenze di altezza di più di un livello. Non puoi neanche disporre la tessera terra piccola coperta e poi metterci sopra un'altra tessera terra piccola.

2) Guadagnare i punti

Ci sono due tipi di punti: **punti vittoria** e **punti fattoria**. Decidi per ciascuno dei tuoi campi separatamente che tipo di punti vuoi guadagnare: punti vittoria o punti fattoria. Non potrai **mai** guadagnare **entrambi** i tipi di punti per lo stesso campo. Tuttavia, puoi guadagnare differenti tipi di punti per ciascuno dei due campi della **stessa** tessera terra grande. Puoi guadagnare soltanto punti per i campi delle tessere terra messe **durante questa turno**.



Esempio: Hai messo la tessera terra grande grano/ravizzone. Puoi ora guadagnare i punti vittoria o fattoria per entrambi i campi. O puoi decidere di guadagnare punti vittoria per il campo di grano e punti fattoria per il campo di ravizzone, o viceversa.

Punti vittoria

Ogni gruppo di campi dello stesso tipo di raccolto che è **orizzontalmente** o **verticalmente** adiacente ad un altro, **senza riguardo al livello**, conta come una

regione. I campi diagonalmente adiacenti non sono considerati parte di una regione. Sia i campi stampati sulla plancia di gioco che campi sulle tessere terra messe sulla plancia contano nella formazione della regione.

Il **numero di campi** che la regione contiene dopo la collocazione della tessera è uguale al **numero di punti vittoria** che ottieni per quella regione.

Se non c'è nessun campo con lo stesso tipo di raccolto adiacente ad un campo appena giocato, ottieni 1 punto vittoria - la regione si comporrà di questo unico campo.

Sposta il tuo **segnalino dei punti vittoria** in avanti del numero di spazi corrispondente ai punti vittoria guadagnati. Qualora superassi i 99 mentre avanzi, gira la tessera giocatore, rivelando il numero 100 e avanza ancora a partire dallo spazio 0 sulla pista dei punti vittoria.



Esempio: Hai messo la tessera terra grande di grano/ravizzone e decidi di guadagnare i punti vittoria per entrambi i campi. Il campo di grano frutta 3 punti vittoria poiché la regione contiene 3 campi di grano. Il campo di ravizzone frutta 2 punti vittoria poiché la regione contiene 2 campi di ravizzone. Quindi, guadagni complessivamente 5 punti vittoria.

Se giochi una **tessera terra grande con 2 identici tipi di raccolto**, puoi decidere di guadagnare i punti vittoria per entrambi i campi come al solito. Poiché entrambi i campi fanno parte della stessa regione, ottieni due volte lo stesso numero di punti vittoria, secondo le dimensioni della regione.



Esempio: Hai disposto la tessera terra grande di grano/grano. Il risultato è una regione di grano delle dimensioni di 4 campi. Se scegli i punti vittoria per entrambi i campi sulla tua tessera, guadagni due volte 4 punti vittoria, complessivamente 8.

Naturalmente, puoi ancora decidere guadagnare i punti vittoria solo per uno di questi campi ed i punti fattoria per l'altro. (Non prenderesti punti fattoria per entrambi i campi se uno dei campi da 0 punti fattoria; vedi i *punti fattoria*.)

Punti fattoria

Solitamente gli angoli di ogni campo di ciascuna tessera mostrano 1-2 **simboli granaio**. Il **numero di questi simboli granaio** da il **numero di punti fattoria** che guadagni per quel campo. Nota che soltanto i simboli granaio stampati sul campo vanno conteggiati come punti fattoria e non qualunque altro simbolo del granaio nella stessa regione! Le regioni hanno soltanto importanza quando si calcolano i punti vittoria.

Sposta il tuo cubo **fattoria del raccolto corrispondente** di tanti spazi nella direzione della freccia pari ai punti fattoria guadagnati.

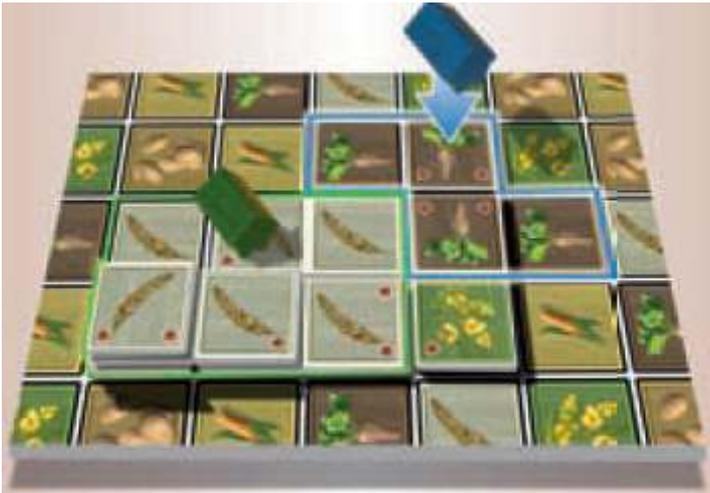


Esempio: Hai messo 1 tessera terra grande di grano/semi di ravizzone e decidi di guadagnare punti fattoria per entrambi i campi. Segna 1 punto fattoria per il campo di grano poiché mostra 1 simbolo granaio. Segna 2 punti fattoria per il campo di ravizzone poiché mostra 2 simboli granaio. Sposta il tuo cubo di grano in avanti di uno e di due il tuo cubo di ravizzone.

Costruire fattorie

Una volta che **tutti e 5 i tuoi cubi fattoria** hanno raggiunto o superato la fila con a sinistra una delle tue fattorie, **immediatamente** costruisci questa fattoria. Prendi la tua fattoria e mettila su un campo a tua scelta in una regione della plancia di gioco. Tuttavia, non puoi metterla in un campo in una regione che già contiene un'altra fattoria. La **regione** dove metterai la tua fattoria **apparterrà a te**.

(Nel caso altamente improbabile che ci sono già fattorie in tutte le regioni esistenti, non potrai costruire la tua fattoria. Prova ancora nel tuo prossimo turno, dopo aver guadagnato i punti. Ciò significa che devi costruire la fattoria non appena diventa possibile.)



Esempio: Nell'esempio sopra, tutti i tuoi 5 cubi hanno raggiunto o superato la fila dove c'è una delle tue due fattorie. Quindi, immediatamente costruisci questa fattoria. Non puoi disporre la fattoria su un campo della regione del grano poiché questa regione già appartiene alla fattoria verde. Così decidi di mettere la tua fattoria su un campo di barbabietola. La regione della barbabietola ora ti appartiene.

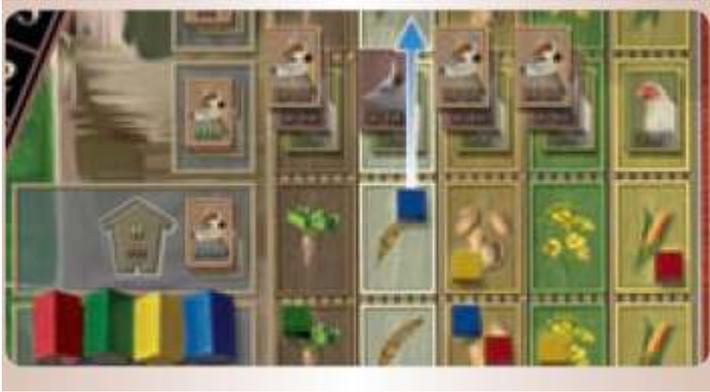
D'ora in poi, alcune **regole speciali** si applicano a **questa regione**:

- **Non** è più possibile mettere una tessera terra sul campo in cui c'è una fattoria.
- **Nessun** giocatore ottiene **alcun punto vittoria** per la collocazione di un campo adiacente a questa regione. Persino se fosse lo stesso proprietario della fattoria. Tuttavia, i giocatori possono ancora guadagnare i **punti fattoria** mettendo un campo adiacente a questa regione.
 - Puoi mettere le tessere terra in modo tale da ridurre la dimensione della regione di un altro giocatore, o da tagliarla in tante diverse regioni più piccole separate. Soltanto la regione dove c'è la fattoria resta di proprietà di quel giocatore.
 - **Non** ti è permesso collegare due regioni **con stesso tipo di raccolto** se c'è già una **fattoria** in **ciascuna di queste due regioni**.

Tessere bestiame

Se uno dei tuoi **cubi fattoria** raggiunge o supera un campo su cui c'è almeno una **tessera bestiame**, prendi la relativa tessera **in cima** e mettila coperta davanti a te. **Alla fine del gioco**, guadagni i **punti vittoria** indicati sulla parte anteriore di queste tessere. D'ora in poi, potrai guardare la parte anteriore delle tue tessere in qualunque momento, ma non potrai mostrarle agli altri giocatori.

Rimuovi il relativo **cubo fattoria** dal gioco. Se successivamente nel gioco metterai altre tessere terra con questo tipo di raccolto, **non** otterrai altri **punti fattoria**, ma dovrai invece ottenere **punti vittoria**.



Esempio: Se metti la tessera terra che contiene un campo di grano in questo caso guadagni 1 o 2 punti fattoria, e il tuo cubo fattoria arriva o persino supera il campo con la tessera bestiame sulla pista del grano. La tessera mucca è già andata ad un altro giocatore. Quindi, prendi la tessera maiale che è in cima e mettila coperta davanti a te. Se vuoi, puoi guardar le tessere per vedere quanti punti vittoria (fra 6 e 10) riceverai alla fine del gioco. Rimuovi il tuo cubo del grano dal gioco.

Potresti ancora, forse vincere la tessera mucca sulla pista della patata - dopo tutto, valgono almeno 11 punti vittoria, forse persino 15. Purtroppo, non hai in mano una tessera terra grande con un campo della patata e 2 simboli del granaio. Per impedire al giallo e al rosso di precederti, metti la tessera patata piccola dalla tua riserva sulla plancia. Ciò ti fornisce i due punti fattoria necessari sulla pista della patata per ottenere la tessera mucca. Rimuovi il tuo cubo della patata dal gioco.

3) Valutare la fattoria

Nota: Salta questa azione se ancora non hai costruito una fattoria.

Ora guadagni **punti vittoria** per ogni **fattoria** che hai costruito. Il **numero di campi** della **regione** contenente una tua fattoria è pari al **numero di punti vittoria** che ottieni. Il campo con sopra la tua fattoria conta per questi punti. Sposta corrispondentemente il tuo **segnalino punti vittoria** in avanti sulla pista dei punti vittoria.

Guadagni punti indipendentemente dal fatto che hai o meno ingrandito la regione della tua fattoria durante questo turno. Inoltre ottieni punti per una fattoria nello stesso turno in cui l'hai costruita.



Esempio: Nell'esempio sopra (Costruire fattorie), hai costruito la tua fattoria sulla regione della barbabietola formata da 4 campi. Questo ti frutta 4 punti vittoria.

4) Pescare le tessere terra grandi

Se metti le tessere terra **grandi** durante questo turno di gioco, riprendi una nuova tessera terra grande da una delle pile in modo da averne di nuovo 3 in mano. **Non** puoi prendere dalla pila con la tessera “6+1,, finchè tutte le altre tessere terra grandi sono ancora disponibili (vedi Fine del gioco).

Se hai messo una tessera terra **piccola** scoperta, salta questa azione poiché hai ancora 3 tessere grandi in mano. Non peschi per le tessere terra piccole posizionate; hai in totale 5 tessere terra piccole da usare per l'intero gioco.

Fine del gioco

Non appena un giocatore ha preso l'ultima tessera terra grande dalla pila, mette la pila con la tessere “6+1,, in gioco. Rimuovi la tessere “6+1,, dal gioco. D'ora in poi, ogni giocatore pescherà da questa pila.

Una volta che un giocatore ha estratto la tessera **fine-gioco**, il gioco continua fino a che il giocatore **alla destra del giocatore iniziale** non ha finito il suo turno. Ciò garantisce ai giocatori lo stesso numero di turni. Se il giocatore alla destra del giocatore iniziale estrae la tessera fine-gioco, il gioco si conclude immediatamente. Tutti i giocatori ora scoprono le loro **tessere bestiame** e muovono in avanti i loro **segnalini dei punti vittoria** come indicato dai punti sulle tessere stesse. **Il giocatore con più punti vince il gioco**. In caso di parità, il giocatore con la fattoria sulla regione con il maggior numero di campi vince.