



Campi di Arle - Aiuto Giocatore

Setup

Piazzare il tabellone al centro del tavolo e determinare casualmente gli edifici da utilizzare.

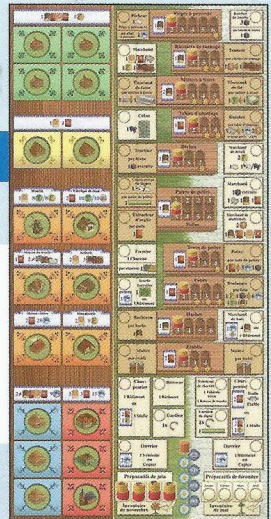


Eliminare 7 edifici verdi, 3 gialli e 3 blu dalla partita.

Per la vostra prima partita eliminare gli edifici verde scuro con il simbolo dell'orologio

Nelle partite successive, eliminare i 4 edifici verde chiaro (con l'albero) e casualmente 3 edifici verde scuro con l'orologio.

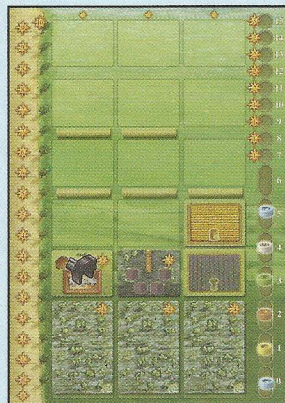
Mettete l'indicatore di stagione sulla casella 1 e scegliete casualmente il primo giocatore.



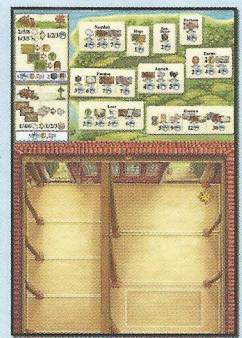
• Prendete i lavoratori e gli indicatori attrezzo del vostro colore e piazzateli sul tabellone principale.



• Prendete una plancia Villaggio e piazzate paludi, torbiere, campi ed una stalla con un cavallo. Piazzare 6 indicatori bene sulle caselle da 0 a 5 della traccia a destra (come raffigurato).



• Prendete una plancia Destinazioni di Viaggio e Fienile e piazzate le tessere Destinazione del vostro colore sulle caselle corrispondenti della plancia.



Prendete 4 legno, 4 argilla e 3 torba



Svolgimento di un Semestre

PREPARAZIONE (a partire dal 2o semestre)

Passare il segnalino primo giocatore al vostro avversario a meno che abbia utilizzato l'azione speciale nel semestre appena chiuso. Mettete i vostri lavoratori in posizione per il semestre attuale.



FASE DEL LAVORO



A turno, piazzate i vostri lavoratori sulle caselle Azione vuote del semestre in corso (inverno, estate) ed effettuate l'azione immediatamente. Uno solo dei vostri lavoratori può essere piazzato su una casella Azione del prossimo semestre (così facendo permetterete al vostro avversario di essere primo giocatore nel prossimo semestre).

In ogni momento durante la fase del lavoro potete:

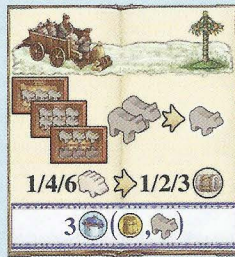
- caricare i vostri veicoli,
- ridistribuire i vostri animali,
- utilizzare gli edifici con un orologio,
- utilizzare i vostri edifici di torba.

INVENTARIO



Alla fine dell'estate fate l'inventario di novembre:

- scaricate i vostri veicoli,
- ricevete la mungitura di vacche e pecore,
- raccogliete campi e foreste, poi
- pagate 3 cibo e 2 torba.



Alla fine dell'inverno, fate l'inventario di maggio:

- scaricate i veicoli,
- gli animali dentro le vostre stalle e scuderie si riproducono,
- ricevete la lana delle pecore, poi
- pagate 3 cibo.

Fine partita

La partita termina dopo 9 semestri. Se avete una barca da torba potete scaricare la torba rimanente per scambiarla con gli altri beni.



Conteggio dei punti vittoria.

I punti vittoria sono rappresentati dalle rose dei venti.

Punti vittoria dagli animali




- 2 punti vittoria per ogni animale della specie meno presente nel vostro Villaggio.
- 1 punto vittoria per ogni animale della specie che è la 2a meno presente nel vostro Villaggio.
- 0 punti per gli animali della specie più presente nel vostro Villaggio.




Equipaggiamento



	NOME	SI OTTIENE DA	FUNZIONE
	Aratro	Contadino (<i>estate</i>), Fucina (<i>edificio</i> *)	<ul style="list-style-type: none"> • Consente di piazzare i campi • Migliora l'efficacia della falegnameria (<i>edificio</i>)
	Barca da Torba	Fabbricante di Veicoli (<i>inverno</i>), Junk Dealer's Inn (<i>edificio</i> *)	<ul style="list-style-type: none"> • Permette di scambiare la torba con le altre risorse in qualsiasi momento • Migliora l'efficacia del barcaio (<i>inverno</i>) • Migliora l'efficacia della falegnameria (<i>edificio</i>) e della fucina (<i>edificio</i> *)
	Veicoli piccoli (<i>carretti a mano, carrozze</i>)	Bracciante (<i>estate</i>), Fabbricante di Veicoli (<i>inverno</i>), Junk Dealer's Inn (<i>edificio</i> *)	<ul style="list-style-type: none"> • Consente di trasformare i materiali da costruzione (<i>in Mattoni/Legname</i>) ed i tessuti (<i>in vestiti</i>) • Consente di scambiare per ottenere cibo una volta giunti a destinazione**
	Veicoli grandi (<i>carretti, carri, carri a cavallo, calesse</i>)	Bracciante (<i>estate</i>), Fabbricante di Veicoli (<i>inverno</i>), Chiesa (<i>edificio</i> *)	<ul style="list-style-type: none"> • Consente di trasformare i materiali da costruzione (<i>in Mattoni/Legname</i>) ed i tessuti (<i>in vestiti</i>) • Consente di scambiare per ottenere cibo a destinazione**

Piazzate i nuovi equipaggiamenti nel vostro Fienile.
 * Questo edificio potrebbe non essere in gioco
 ** Quando piazzate la tessera *Destinazione* sopra un veicolo, dovrete immediatamente vendere almeno uno dei beni raffigurati al fine di ricevere il cibo.

Girando le Tessere

 L'azione Sovrintendente (*estate*) e Sovrintendente degli Argini (*inverno*) consente di girare certe tessere sul retro. Il **Castello Berum (B)** consente di farlo una sola volta.



FRONTE	RETRO	PUNTI	EFFETTO
Barca da Torba	Aratro	+2	Migliora l'efficacia dell'azione Contadino (<i>estate</i>)
Carretto a mano/ Carro/Carretto	Carrozza/Calesse/ Carro a Cavallo	+1	1 casella supplementare singola
Torbiera	Torbiera Asciutta	+3	Alòalternativa all'azione del colono (<i>estate</i>) (<i>se quest'ultima prevede anche un cavallo</i>)
Stalla	Deposito* e**	+?	Raddoppia il valore in punti delle risorse sulla traccia delle risorse
Scuderia	Doppia Stalla*	+3	Può contenere 2 specie di animali al posto di 1
Foresta	Parco*	+4	Può contenere 2 animali (<i>ma non consente più di ottenere legno durante l'inventario di novembre</i>)

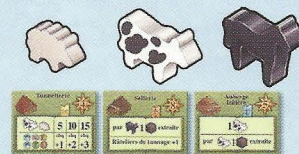
* L'unico modo di ottenere questo edificio è di utilizzare l'azione che permette di girare una tessera.

** Il valore delle risorse non viene ulteriormente aumentato avendo depositi supplementari.

Animali

UTILIZZO/VANTAGGIO

- Forniscono 1 punto vittoria alla fine del gioco.
- Sono requisiti per ottenere l'aratro ed i grandi veicoli così come la lana (*inventario di maggio*).
- Possono essere convertiti in cibo e pellame (*per il cuoio*) per mezzo del macellaio (*inverno*)
- Può essere venduto per Cibo in diverse Destinazioni di Viaggio
- Migliora l'efficienza di certi edifici (*Fabbrica di Botti**, *Selleria*, *Milk House Inn**)



NOME	OTTENIBILE CON...	PUO' CONTENERE	RIPRODUZIONE
Stalla	L'azione del Falegname (<i>estate, inverno</i>)	3 animali dello stesso tipo	Fino ad 1
Scuderia	Rimpiazzando 1 stalla con l'azione del Falegname (<i>inverno</i>) o usando la Bottega del Falegname (<i>edificio</i> *)	6 animali dello stesso tipo	Fino a 2
Doppia Stalla	Girando una scuderia	2x3 animali edello stesso tipo	Fino a 2
Parco	Girando una foresta	2 animali	nessuna
Diga	(<i>disponibile dall'inizio</i>)	1 animale	nessuna
Casella Terreno Vuoto	Costruire una diga, bonificando una palude	2 animali dello stesso tipo	nessuna

* Questo edificio potrebbe non essere in gioco