

Key Harvest di J. Breese e M. Doyle. Keyword, re di Keydome ha diviso il regno in lotti coltivabili, i ricchi contadini se li contendono e sguinzagliano i propri lavoratori per ostacolare gli altri ed arricchirsi sempre più. Guarda questo bel campo di cavoli, piccolo contadinotto paffuto, lo vuoi? O preferisci un bel vigneto in collina? Sai resistere alle lusinghe di un aranceto in fiore? La tua fame di terra ti divorerà! Setup: piazzato il tabellone, ogni giocatore riceve 1 schermo, 1 tabella mercato, 6 lavoratori esagonali, 1 plancia di gioco divisa in esagoni: il contado. I lavoratori dovranno essere sempre visibili, le risorse vanno dietro lo schermo. Scegliere casualmente il 1° giocatore. Piazzare i 6 lavoratori cittadini sul tabellone – città. Prendere gli 8 campi con la sigla colorata, dare un colore a caso ad ogni giocatore, che piazza i 2 campi dello stesso colore nel proprio contado. Prendere 3 risorse di 2 tipi a caso e 2 risorse dei restanti 3 tipi, mischiarle e darne segretamente 3 ad ogni giocatore che le mette dietro lo schermo. Per il gioco in 2 o 3 giocatori, vedi il regolamento completo. Mettere tutti i campi nel sacchetto e pescarne 6 da mettere in città. Mettere 2 eventi a caso nella scatola senza guardarli ed i restanti 12 nel sacchetto, in 2 giocatori, usarli tutti. Mischiare bene i tasselli nel sacchetto. Il gioco: gira in senso antiorario, nel proprio turno il giocatore può effettuare 2 diverse azioni delle seguenti. A raccogliere. B usare lavoratori. C passare campi dal mercato al contado. D passare campi dalla città al mercato. L'azione C non può essere effettuata dopo la D.

A Raccogliere. I campi hanno un lato risorsa piccolo e uno grande, quando si piazza un campo, per qualsiasi motivo, metterlo dal lato grande. Quando si raccoglie girarlo dal lato piccolo, si può raccogliere da un N° qualsiasi di campi connessi sul proprio contado. I lavoratori non connettono i campi. Girare i campi raccolti, prendere le risorse dalla riserva, se una non è disponibile se ne può scegliere un'altra. Non si è obbligati a raccogliere tutto. B Piazzare o togliere lavoratori. Si possono usare i propri o quelli della città, si deve piazzare in modo che tocchi tanti campi quanto è il suo valore - rango stampato e mai adiacente ad un altro lavoratore. Se si rimuove un lavoratore, riporlo nella rispettiva riserva. Non si può rimuoverlo e poi piazzarlo, è la stessa azione. Si può mettere in uno spazio vuoto o rimpiazzare uno già sul contado, ma deve essere di rango inferiore (il N°). C Campi dal mercato al contado. 1 o 2 tasselli campo da qualsiasi mercato, anche diversi. Se dal proprio mercato, scarta le risorse presenti e piazzalo. Se da un altro mercato, si devono pagare le risorse presenti, il proprietario intasca il pagamento e anche le risorse presenti sul tassello. Quando si piazzano i tasselli se c'è presente un lavoratore, si può rimuovere o rimpiazzarlo riattivando la sua abilità. Questo piazzamento non è un'azione.

D Campi dalla città al mercato. 1 o 2 tasselli sul mercato se c'è posto. Si comincia con 1, metterlo sul mercato ed abbinarci un prezzo di 1 o più risorse pensando se si vuole utilizzarlo per se o farlo comprare agli altri. Una volta messe le risorse non si possono più spostare. Dal mercato si possono togliere campi solo quando vengono venduti o piazzati, altrimenti rimangono fino a fine gioco. Ora si refilla il tabellone e si può prendere il secondo, se si pesca un evento, va risolto immediatamente e poi piazzato sul tracciato eventi in ordine crescente.

Fine del gioco: quando è risolto il 10° evento, chi lo ha pescato finisce il proprio turno, si fanno 2 turni ancora, chi lo ha pescato solo 1, se si pescano eventi, si ignorano. Punteggio. Ognuno prende 1 risorsa del proprio colore e la piazza sul tracciato punti, scartare i lavoratori inutilizzati, sommare i ranghi di quelli nel proprio contado. Il gruppo più grande di campi connessi dà 1 PV per tassello. Il 2° gruppo più grande di campi connessi dà 2 PV per tassello. Chi ha più risorse di un tipo, + 1 PV, se pari niente a nessuno. Le risorse sui mercati non contano. Chi ha più PV vince, se pari chi ha più campi, se pari chi ha più risorse, se pari ripetere la partita. I campi sono 56 tutti diversi, quelli non connessi sono quelli che non confinano con nessun campo, un gruppo è almeno di 2 campi, anche per il conteggio dei PV finali.

Eventi, il 7° pescato va sul punto di domanda, se un giocatore ha meno di 7 tasselli totali sul proprio contado, rimettere nel sacchetto il N°1 e il N°2, slittare gli altri a sinistra. Gli eventi partono da chi l'ha pescato e girano antiorari, se durante un evento se ne pescano altri, metterli da parte e poi ributtarli nel sacchetto. Se finiscono i campi, pescare e risolvere fino a 10 eventi, la partita finisce.