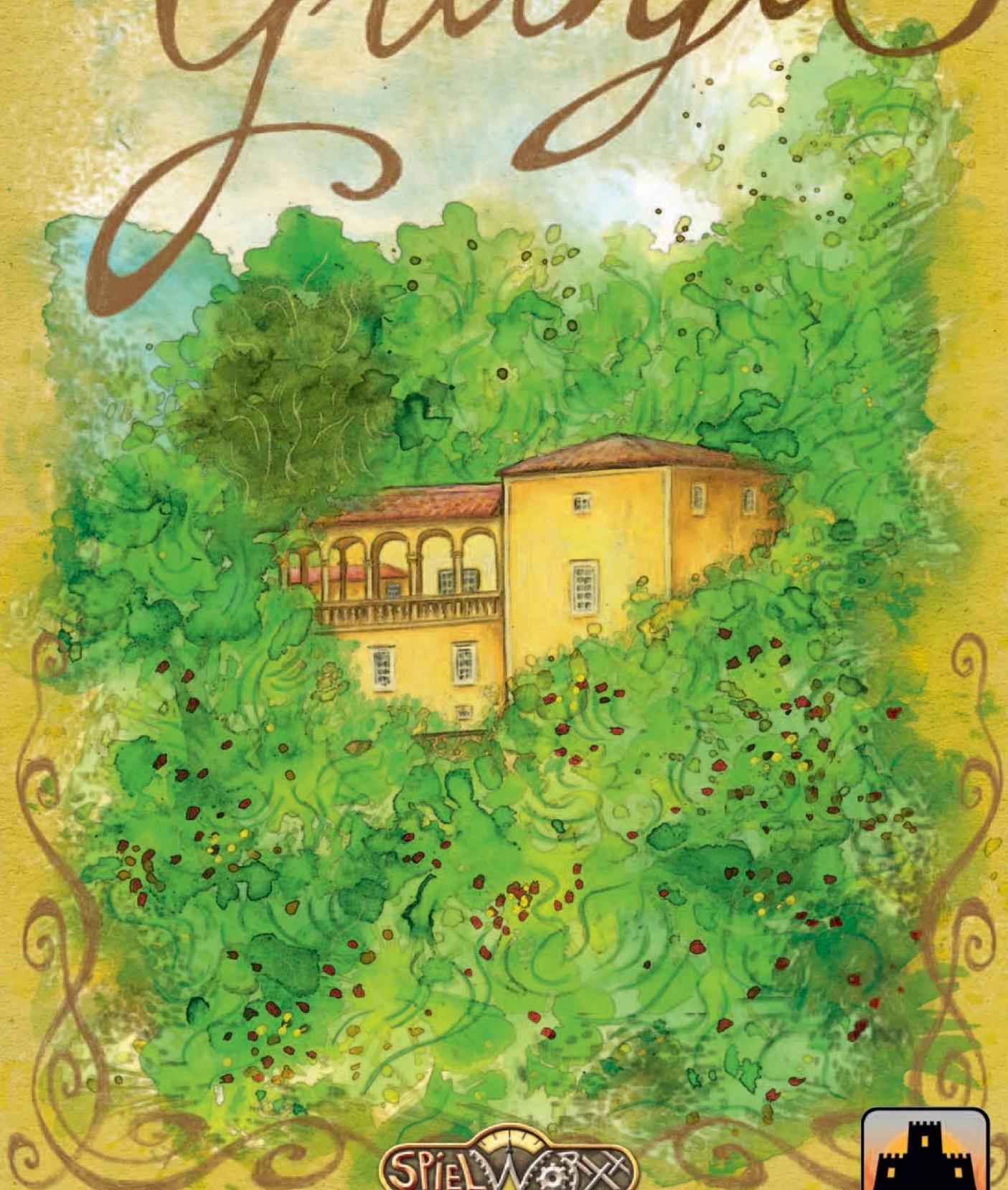


Un gioco di
Andreas Odendahl e Michael Keller
per 1-4 giocatori

La Granja



2.0 COMPONENTI E TERMINI IMPORTANTI

CONTENUTO

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti e Termini Importanti
- 3.0 Obiettivo del Gioco
- 4.0 Preparazione del Gioco
- 5.0 Sequenza di Gioco
- 6.0 Fase Fattoria
- 7.0 Fase Rendita
- 8.0 Fase Trasporto
- 9.0 Fase Conteggio
- 10.0 Fine del Gioco
- 11.0 Giocare in Solitario

Ogni copia di **La Granja** contiene:

- ✿ 1 Tabellone
- ✿ 4 Plance del Giocatore (*la Fattoria*)
- ✿ 66 Carte Fattoria
- ✿ 9 Dadi Rendita
- ✿ 100 Segnalini Giocatore (*ottaedri di legno; 25 in ognuno dei 4 colori dei giocatori*)
- ✿ 4 Dischetti di legno (*1 in ognuno dei 4 colori dei giocatori*)
- ✿ 16 Segnalini Asino (*4 segnalini per ogni giocatore*)
- ✿ 38 Monete d'Argento (*di valore 1 e 3*)
- ✿ 66 Segnalini Punti Vittoria (*di valore 1, 3, 5, 10*)
- ✿ 4 Segnalini Ordine di Turno (*numerati da 1 a 4*)
- ✿ 24 Segnalini Tetto
- ✿ 24 Segnalini Negoziante
- ✿ 3 Segnalini Negozio Chiuso (*numerati da 1 a 3*)
- ✿ 4 Schede Riepilogative
- ✿ 1 Regolamento (*questo*)
- ✿ 1 Glossario (*delle Carte Fattoria*)

2.1 Il Tabellone

Il centro del tabellone raffigura il Mercato di *Esporles*. Esso è composto da Spazi Mercato esagonali, dove su ogni spazio sono raffigurati dei numeri di valore da 2 a 6. Gli Spazi Mercato dove è raffigurata una "X" non possono essere usati nelle partite con 2 o 3 giocatori (vedi 4.0).

Lungo il bordo del Mercato sono raffigurati sei Negozi. Quattro differenti righe di simboli (una per giocatore) sono associate ad ogni Negozio. Ogni giocatore può consegnare i Prodotti della Fattoria o le Casse di Merce su ogni Negozio come indicato dai vari simboli. I segnalini dei Negozianti sono impilati sui rispettivi spazi a fianco delle righe dei simboli.

Gli spazi Rendita sono situati sul lato sinistro del Tabellone (dove sono raffigurati dei dadi di valore da 1 a 6).

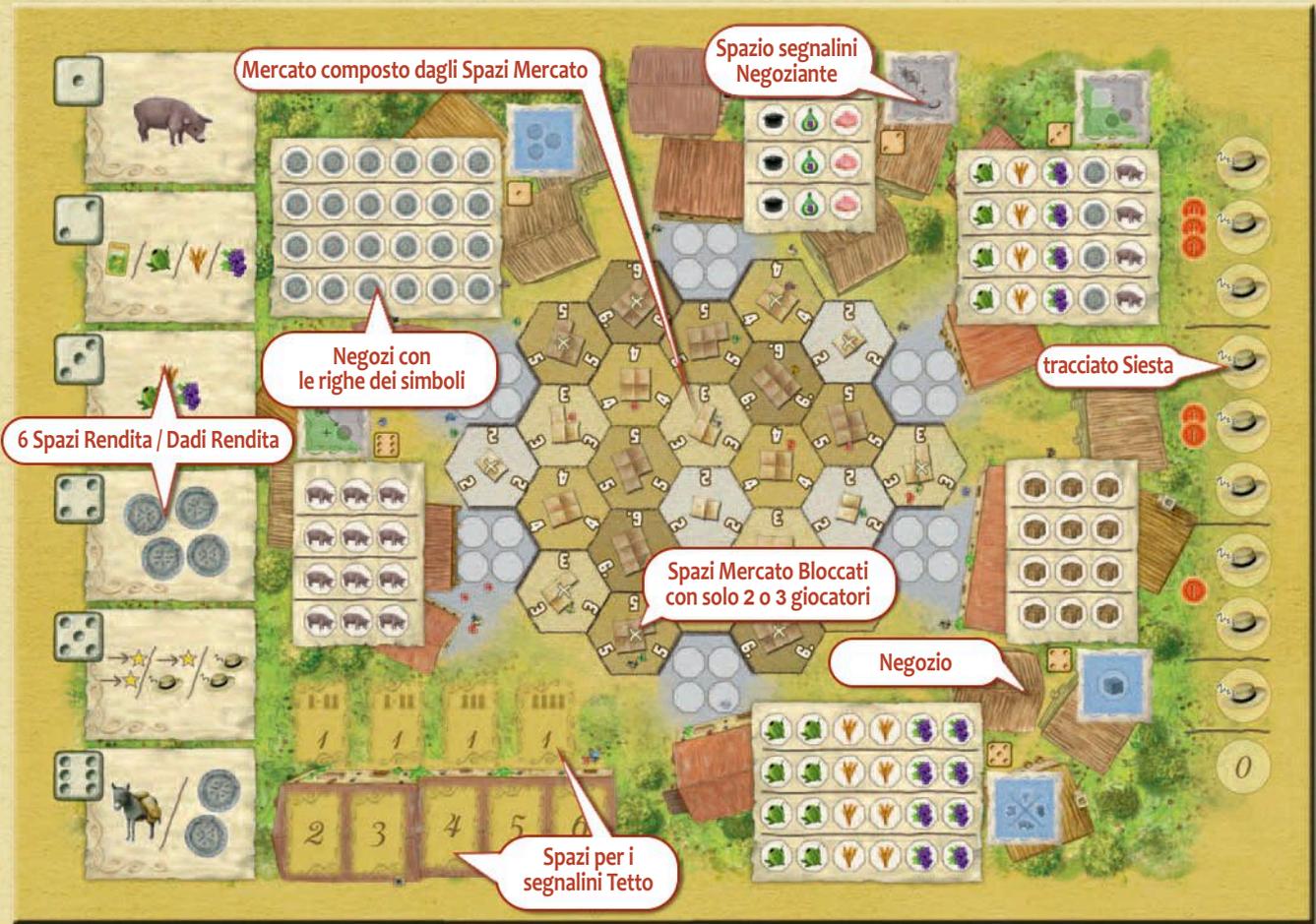
Gli spazi per i segnalini Tetto sono situati nell'angolo in basso a sinistra del tabellone. I segnalini per i round dal 2 al 6 sono impilati secondo l'ordine di round come indicato sul tabellone. I segnalini Tetto per il round corrente sono esposti individualmente sul tracciato presente sopra queste pile.

1.0 INTRODUZIONE

In **La Granja**, da 1 a 4 giocatori controllano delle piccole Fattorie attorno ad *Alpich*, il laghetto vicino al villaggio di *Esporles* sull'isola di Majorca.

Durante il corso del gioco, i giocatori sviluppano le proprie Fattorie e consegnano le merci al villaggio per ottenere il titolo di **La Granja** della propria regione. La tempistica è un elemento critico!

La Granja è un affascinante gioco che richiede una attenta pianificazione. I giocatori avranno successo se sapranno districarsi dai capricci delle carte e dei dadi.



Il tracciato Siesta è situato sul lato destro del tabellone. Esso indica quanto i giocatori “riposano” in un determinato round, ed è usato per determinare l’ordine di turno.

2.2 Carte Fattoria

La *Granja* contiene 66 carte Fattoria. Durante il gioco, i giocatori pescano le carte che aggiungono alla loro mano e giocano posizionandole sotto ad uno dei quattro lati della propria Plancia.

Dopo aver giocato una carta, solo il lato della carta scelto dal giocatore è Attivo ed influenza il gioco. Le informazioni sugli altri tre lati della carta è irrilevante per il resto del gioco.

- ✿ Una carta giocata sulla sinistra della Plancia rappresenta un Campo. Una specifica Merce Coltivata cresce su un Campo – Olive, Grano, o Uva.
- ✿ Una carta giocata su uno dei tre incavi nella parte superiore della Plancia rappresenta un Banco del Mercato.
- ✿ Una carta giocata sulla destra della Plancia rappresenta una Estensione della Fattoria.
- ✿ Una carta giocata su uno dei tre incavi nella parte



inferiore della Plancia rappresenta un Aiutante che possiede delle abilità speciali.



2.3 Dadi Rendita

Ci sono 9 dadi nel gioco. In base al numero di giocatori, un certo numero di dadi è usato ed assegnato sugli appositi spazi sul tabellone.





2.4 Plancia del Giocatore (la Fattoria)

Ogni giocatore ha una propria Plancia che rappresenta la sua Fattoria. Su questa Fattoria ci sono sei spazi per i Negozianti acquisiti, diversi Depositi (per le Merci Coltivate e le Merci Lavorate), i Costi di Lavorazione, i prezzi di Acquisto e Vendita delle Risorse, uno spazio centrale per le Casse di Merce, un recinto dei Maiali con due spazi, una Tabella raffigurante le 9 Risorse ed i costi delle Estensioni (che incrementano dopo ogni Estensione), la Fattoria stessa con cinque spazi per i segnalini Tetto acquisiti, uno spazio per i segnalini Asino giocati, e gli spazi per i due dadi Azione che il giocatore sceglierà ogni round.

Attenzione: Mentre gli spazi per le Casse di Merce e i Depositi per le Merci Coltivate e le Merci Lavorate possono contenere un qualsiasi numero di segnalini, il recinto dei Maiali ha solo due spazi (spazi ottagonali), quindi può contenere un massimo di due Maiali.

Le carte Fattoria possono essere piazzate negli appositi spazi sui quattro lati della Plancia; il loro uso varia in base

a dove vengono piazzate. Al massimo possono essere piazzate tre carte nella parte superiore o inferiore della Plancia, una carta in ognuno dei tre incavi. Le carte piazzate sulla sinistra e sulla destra della Plancia sono parzialmente nascoste sotto le altre carte già piazzate nella medesima posizione in modo che solo la parte appropriata della carta resti visibile. Non ci sono limiti al numero di carte che possono essere piazzate a destra e sinistra della Plancia.



2.5 Segnalini di Gioco

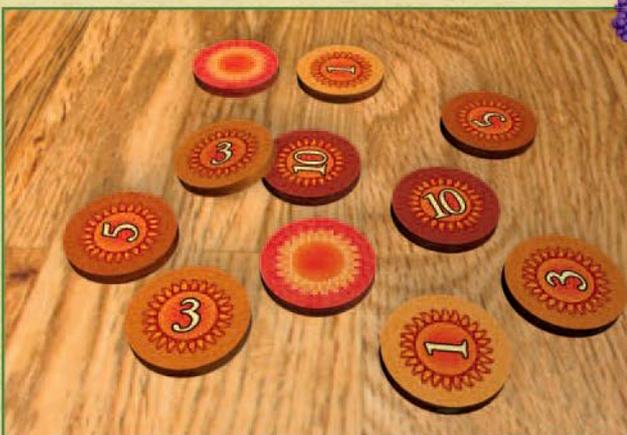
2.5.1 Monete d'Argento

Le Monete d'argento sono la valuta del gioco. Il gioco contiene Monete di valore 1 e di valore 3. Un giocatore può scambiare 3 Monete di valore 1 per 1 Moneta di valore 3 dalla banca (o viceversa) in qualsiasi momento durante il gioco. Se nel regolamento viene menzionata "1 Moneta" significa 1 Moneta di valore 1.



2.5.2 Segnalini Punti Vittoria

Quando un giocatore guadagna dei Punti Vittoria, egli immediatamente prende il corrispettivo numero di segnalini Punti Vittoria dalla riserva comune. Ci sono segnalini di valore 1, 3, 5 e 10 Punti Vittoria. Un giocatore può fare cambi con i propri segnalini dei Punti Vittoria (alla stessa stregua di quanto avviene per le monete) in qualsiasi momento durante il gioco. I giocatori possono tenere nascosti i propri segnalini Punti Vittoria. Se il regolamento menziona "1 punto vittoria", significa un segnalino Punti Vittoria di valore 1.



2.5.3 Segnalini Negoziante

Ogni Negozio nel villaggio ha il proprio specifico segnalino Negoziante. Ogni giocatore può prendere un segnalino su ogni Negozio. Il lato frontale del segnalino indica la suo "effetto istantaneo", vedi 8.3.1.



2.5.4 Segnalini Tetto

Ogni giocatore può comprare un segnalino Tetto per round. Un segnalino Tetto fornisce al suo proprietario un Bonus monouso. I giocatori ricevono Punti Vittoria per i segnalini Tetto come indicato sulla Plancia del giocatore subito dopo averli acquistati (a partire dal secondo segnalino Tetto).



2.5.5 Segnalini Asino

Ogni giocatore ha un identico set di quattro segnalini Asino. I giocatori scelgono un segnalino Asino ogni round. I segnalini indicano il numero di Consegne (espresse attraverso gli Asini) e qualche volta il numero di spazi che un giocatore può avanzare sul tracciato Siesta raffigurato sul tabellone (espresi attraverso i Cappelli).



2.5.6 Segnalini Negozio Chiuso

La *Granja* contiene tre segnalini Negozio Chiuso numerati da 1 a 3. Essi sono posti su tre dei sei Negozi del villaggio all'inizio del gioco ed inizialmente bloccano l'accesso ai Negozi su cui sono stati posti.



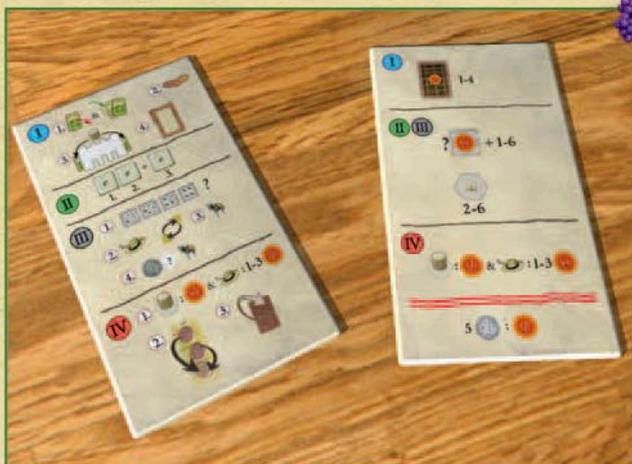
2.5.7 Segnalini Ordine di Turno

Questi segnalini indicano l'ordine di turno dei giocatori.



2.6 Schede Riepilogative

Queste Schede riportano un sommario della sequenza di un round di gioco. Il retro indica i vari modi in cui i giocatori possono guadagnare dei Punti Vittoria.



2.7 Componenti in Legno

2.7.1 Pedine dei giocatori

Ogni giocatore riceve 25 pedine nel proprio colore. Essi rappresentano i vari oggetti che un giocatore possiede o ha usato in base a dove essi sono piazzati sulla Plancia o sul Tabellone.



Esempio: Se la pedina di un giocatore si trova sullo spazio delle Casse di Merce, rappresenta una Cassa di Merce; se si trova su un Campo di Olive, rappresenta una Oliva; se si trova su uno Spazio Mercato nel villaggio, rappresenta un Banco del Mercato, ecc.



Le 25 pedine rappresentano anche il numero massimo di queste che un giocatore può avere!

Se un giocatore ha usato tutti e 25 le pedine (che succede molto di rado), egli può rimuovere una pedina dalla sua Plancia o dal Tabellone per usarla come parte della sua azione corrente.

2.7.2 Dischetti

I dischetti dei giocatori sono posti sullo spazio zero del tracciato Siesta sul tabellone. I dischetti dei giocatori durante il gioco potranno essere avanzati.

2.8 Spiegazione dei Termini

In *La Granja* i seguenti termini hanno un significato speciale:

❁ **Merci Coltivate (harvest goods):** Ci sono tre tipi di merce che possono essere coltivate: Olive, Grano e Uva. Esse sono poste nei Campi e nei Depositi e possono essere Lavorate. Tutte le Merce Coltivate di un giocatore che non sono state coltivate nei suoi Campi devono essere poste nei Depositi appropriati.

- ❁ **Risorse (resources):** Olive, Grano, Uva e Maiali (il tradizionale *porc negre*) sono le Risorse nel gioco. Esse possono essere acquistate, vendute o lavorate.
- ❁ **Merci Lavorate (upgraded goods):** L'Uva diventa Vino, i Maiali diventano Salumi, le Olive e il Grano diventano Cibo. Una lavorazione può costare Monete.
- ❁ **Rendita (revenue):** Un giocatore riceve una rendita attraverso i dadi. Le rendite possono essere una o più Risorse, Monete, una Consegna, una o due Lavorazioni gratuite, uno o due Avanzamenti sul tracciato Siesta, e la pesca di carte.
- ❁ **Colore delle Etichette:** Le quattro Fasi del gioco e le varie sottofasi sono identificate per colore:
 - ❶ Fase Fattoria – blu
 - ❷ Fase Rendite – verde
 - ❸ Fase Trasporto – grigio
 - ❹ Fase Conteggio – rosso
- ❁ **Casse di Merce (trade commodity):** Le Casse di Merce possono essere rimesse nella riserva delle pedine del giocatore in cambio di Risorse e Azioni.



- ❁ **Fattoria:** La Plancia del Giocatore (con le varie carte connesse) rappresenta la sua Fattoria.
- ❁ **Risorse della Fattoria:** Un termine onnicomprensivo che include le seguenti cose:
 - 🌀 Argento (Monete)
 - 🌀 Punti Vittoria
 - 🌀 Merci Coltivate (Olive, Grano, Uva)
 - 🌀 Merci Lavorate (Cibo, Vino, Salumi)
 - 🌀 Maiali

Nell'angolo in alto a destra della Plancia del giocatore c'è un riepilogo dei costi per le Estensioni della Fattoria e di tutte le Risorse della Fattoria.
- ❁ **Consegna:** Il simbolo di un Asino rappresenta una Consegna. Una Consegna consiste nel portare una Merce da un Campo o Deposito (e talvolta da una Carta) su un Negozio del villaggio o su un Banco del Mercato (carta collegata alla Plancia del giocatore).

3.0 OBIETTIVO DEL GIOCO

Durante il corso di sei round di gioco, i giocatori espanderanno la loro Fattoria e consegneranno le Merci al villaggio di *Esporles*, guadagnando così Punti Vittoria.

I giocatori hanno due opzioni per guadagnare Punti Vittoria nel villaggio:

1. Quando un giocatore ha rifornito completamente un Negozio, egli riceve dei Punti Vittoria e un segnalino Negoziante che gli garantisce un Bonus per il resto del gioco.
2. Quando un giocatore ha rifornito completamente un Banco del Mercato presente nella sua Fattoria (cioè la carta posta nella parte superiore della Plancia), egli riceve dei Punti Vittoria e una Cassa di Merce.

È importante osservare le azioni degli altri giocatori, per manipolare l'ordine di turno, e per rispondere alle stravaganze dei dadi e delle carte durante il corso del gioco.

Il giocatore che avrà guadagnato il maggior numero di Punti Vittoria alla fine del gioco sarà il vincitore e riceve il titolo di *La Granja* della regione!

4.0 PREPARAZIONE

Piazza il Tabellone al centro dell'area di gioco.

Ogni giocatore riceve una Plancia del Giocatore (la sua Fattoria), 25 pedine del colore scelto, ed un set di segnalini Asino (quattro segnalini raffiguranti 1, 2, 3 e 4 simboli Asino).

Ogni giocatore riceve un segnalino Punti Vittoria di valore 1 e 1 Moneta di valore 1, che piazza a fianco della propria Fattoria. Ogni giocatore inoltre piazza una sua pedina sullo spazio per le Casse di Merce della propria Fattoria. Il resto delle pedine del giocatore forma la sua riserva personale.

Un giocatore mescola le 66 carte e ne distribuisce quattro coperte ad ogni giocatore. Le altre carte sono poste a faccia in giù in un mazzo a fianco del tabellone per formare il mazzo di pesca.

Attenzione: Se, e quando, l'ultima carta è stata pescata dal mazzo di pesca, tutte le carte scartate sono mescolate per creare un nuovo mazzo di pesca.



Un giocatore ordina i segnalini Tetto per numero di round e li impila in diverse pile a faccia in giù. Se ci sono meno di quattro giocatori, rimuovi tanti segnalini Tetto da ogni pila quanti necessari finché il numero di segnalini in ogni pila sia uguale al numero dei giocatori. Piazza queste pile sul tabellone negli spazi corrispondenti raffigurati sul tabellone (organizzati per numero di round). I segnalini Tetto per il round 1 sono posti a faccia in su sugli spazi del tracciato soprastante.

Piazza i segnalini Negoziante sul tabellone sugli spazi appositi a fianco del rispettivo Negozio raffigurato sul tabellone. Piazza un segnalino Punti Vittoria di valore 1 su ogni spazio grigio chiaro adiacente ad ogni Negozio (quelli con i quattro spazi per le pedine dei giocatori).

Lancia un dado. Piazza il segnalino Negozio Chiuso numero 1 ed un segnalino Punti Vittoria di valore 1 sul Negozio indicato dal risultato del dado. Lancia il dado altre due volte, e piazza rispettivamente i segnalini Negozio Chiuso numero 2 e 3 e anche un segnalino Punti Vittoria di valore 1. Rilancia il dado se necessario in caso



il risultato indichi un Negozio che ha già un segnalino Negozio Chiuso. **Nota:** I segnalini Negozio Chiuso devono essere piazzati al centro della tabella con le righe dei simboli.

Determina in modo casuale il giocatore iniziale. Egli riceve il segnalino Ordine di Turno n.1. Poi in senso orario a partire dal giocatore iniziale, ogni altro giocatore prende il segnalino Ordine di Turno successivo. Rimetti eventuali segnalini Ordine di Turno non usati nella scatola.

Prendi un numero di dadi appropriato in base al numero di giocatori. **Il numero di dadi deve essere uguale al doppio del numero di giocatori più 1.**

Giocatori	Numero di dadi da usare
2 giocatori	5 dadi
3 giocatori	7 dadi
4 giocatori	9 dadi

In ordine di turno, ogni giocatore piazza una delle proprie pedine su uno Spazio Mercato centrale del Mercato sul tabellone (quelli con i valori 2, 3, 4, e 5). Il primo giocatore piazza la propria pedina sullo Spazio Mercato di valore 2; i restanti giocatori seguono in ordine ascendente. In partite con 3 giocatori, vengono occupati gli spazi di valore 2, 3, 4; in partite con 2 giocatori vengono occupati solo gli spazi di valore 2 e 3.

In ordine di turno inverso, ogni giocatore piazza il proprio dischetto sullo spazio zero del tracciato Siesta. Essi devono essere impilati, con il dischetto del giocatore iniziale posto in cima alla pila.

I segnalini dei Punti Vittoria e le Monete devono essere poste a fianco del tabellone per formare una riserva comune.

Attenzione: In partite con 2 o 3 giocatori la maggior parte degli Spazi Mercato esterni non saranno usati. Questi spazi hanno raffigurata una "X" al centro.





5.0 SEQUENZA DI GIOCO

La **Granja** è composto da sei round di gioco. Un round di gioco a sua volta è composto da quattro Fasi:

- I Fase Fattoria (vedi 6.0)
- II Fase Rendita (vedi 7.0)
- III Fase Trasporto (vedi 8.0)
- IV Fase Conteggio (vedi 9.0)

Attenzione: La **Granja** non prevede un tracciato dei round. I giocatori possono usare il retro dei segnalini Tetto e gli spazi vuoti per le pile dei segnalini Tetto per determinare il round di gioco corrente.

5.1 Azioni effettuabili in qualsiasi momento

La **Granja** è un gioco molto flessibile – la maggior parte delle volte solo il giocatore attivo può effettuare varie azioni nell'ordine da lui scelto. Questo è specialmente importante per certe azioni che possono essere risolte in qualsiasi momento durante il gioco indipendentemente dalla Fase di gioco in corso. Queste

azioni includono rimettere nella riserva Casse di Merce, comprare e vendere Risorse, e Lavorare le Merci.

5.1.1 Usare le Casse di Merce



Di volta in volta durante il gioco un giocatore riceve delle Casse di Merce (la maggior parte delle volte quando un Banco del Mercato è stato rifornito completamente). Ogni Cassa di Merce è rappresentata da una pedina del giocatore posta sullo spazio centrale della Fattoria. Un giocatore può rimettere una Cassa di Merce nella propria riserva delle pedine per effettuare una delle seguenti azioni:

- ✿ **Prendere 4 Monete**
Il giocatore prende 4 Monete di valore 1 dalla riserva.
- ✿ **Prendere 2 differenti Merci Coltivate**
Il giocatore prende 2 differenti Merci Coltivate e piazza 2 proprie pedine sul rispettivo Deposito sulla sua Fattoria.

❁ Pescare una carta o giocare una carta

Il giocatore piazza una delle carte della propria mano sotto alla Plancia (pagando il costo se essa rappresenta una Estensione della Fattoria, vedi 6.0) oppure pesca la carta in cima al mazzo di pesca e la aggiunge alla sua mano.

❁ Prendere un Maiale

Il giocatore prende un Maiale e piazza una delle proprie pedine su uno spazio del Recinto dei Maiali.

❁ Lavorare due Risorse gratuitamente

Il giocatore può Lavorare due delle proprie Risorse gratuitamente e trasferirle dal Campo o Deposito dove si trovano nel rispettivo Deposito delle Merci Lavorate. Per farlo, egli muove una sua pedina dal Deposito o Campo nella direzione della freccia verso il corrispondente Deposito delle Merci Lavorate. Il costo indicato sulla freccia non è pagato.

Alternativamente, il giocatore può trasportare le Casse di Merci su uno dei Negozi del villaggio durante la Fase Trasporto, vedi 8.3.1.

5.1.2 Comprare e Vendere Risorse

Quando un giocatore compra delle Risorse, egli piazza uno dei propri segnalini giocatore per ogni Risorsa acquistata nel rispettivo Deposito o Recinto.



Quando vende delle risorse, egli rimuove le rispettive pedine dal proprio Deposito o Recinto. Le Merci Coltivate non possono essere vendute direttamente dai Campi. **Eccezione:** Carta 35 Agricultural Worker.

Attenzione: Le Merci Lavorate non possono essere direttamente acquistate o vendute. Un giocatore può "comprare" una Merce Lavorata indirettamente comprando una Risorsa al costo d'acquisto e pagando le Monete previste per Lavorarla.

5.1.3 Lavorare le Risorse

Un giocatore può Lavorare le Merci Coltivate e i Maiali, tramutandole in Merci Lavorate. Per farlo la pedina viene spostata dal relativo spazio Risorsa verso il relativo spazio delle Merci Lavorate.

Il costo della Lavorazione è indicato sulla Fattoria fra il Campo dove la Merce Coltivata è stata coltivata e il relativo Deposito delle Merci Lavorate; o fra il Recinto dei Maiali e il relativo Deposito delle Merci Lavorate.



5.1.4 Merci Coltivate sui Campi

Le Merci Coltivate non sono mai spostate da un Campo al Deposito. Esse rimangono sul Campo finché non avviene una delle seguenti cose:

- ❁ Vengono Lavorate (vedi 5.1.3)
- ❁ Sono usate come pagamento dei costi di una Estensione della Fattoria (vedi 6.0)
- ❁ Sono usate per una Consegna (vedi 8.3)

6.0 FASE FATTORIA I

La Fase Fattoria è composta da quattro sottofasi. Una sottofase è sempre risolta completamente da tutti i giocatori prima che venga risolta la successiva. Dopo che i giocatori avranno preso confidenza con le regole del gioco, le prime tre sottofasi della Fase Fattoria possono essere risolte simultaneamente da tutti i giocatori. Altrimenti, la Fase Fattoria è giocata in ordine di turno.

1. Giocare 1 carta Fattoria e pescare una nuova carta/e

Ogni giocatore può giocare una carta e pescare una o più nuove carte alla fine di questa sottofase.



Eccezione: Nel primo round tutti i giocatori giocano 2 carte!

I giocatori devono piazzare le loro carte sotto la loro Fattoria in base a come essi desiderano utilizzarle:

- ❁ Una carta piazzata sotto al lato *sinistro* della Plancia rappresenta un *Campo*. Un Merce Coltivata sarà prodotta su un Campo vuoto – Olive, Uva o Grano (vedi sottofase 3 della Fase Fattoria). Infilare la carta giocata come Campo sotto il lato sinistro della Plancia in modo che solo le informazioni sul lato sinistro della carta restino visibili. Un giocatore può avere un qualsiasi numero di Campi. Un Campo entra in gioco sempre “vuoto” (cioè senza raccolto sopra di esso)!
- ❁ Una carta piazzata in uno dei tre incavi nella parte *superiore* della Plancia diviene un *Banco del Mercato*. Infilare la carta sotto la parte superiore della Plancia in modo che solo le informazioni raffigurate nella parte superiore della carta restino visibili. Specifiche Merci sono raffigurati attraverso i corrispondenti simboli. Queste Merci sul Banco del Mercato devono essere rifornite dal giocatore. Quando il Banco del Mercato viene rifornito completamente, esso viene posto sul Mercato del villaggio e fa guadagnare al giocatore Casse di Merce e Punti Vittoria in base a quanto indicato sulla riga sotto le Merci del Banco (vedi 8.o).
- ❁ Una carta piazzata sulla *destra* della Plancia rappresenta una *Estensione della Fattoria*. Inserisci la carta giocata sotto il lato destro della Plancia in modo che restino visibili solo le informazioni indicate sul lato destro della carta. Una Estensione della Fattoria offre diversi benefici.
- ❁ Una carta piazzata in uno dei tre incavi nella parte *inferiore* della Plancia rappresenta un *Aiutante* che conferisce al giocatore delle abilità speciali. Inserisci la carta sotto il lato inferiore della Plancia in modo che solo le informazioni raffigurate nella parte centrale bassa della carta restino visibili. L’Aiutante e le sue funzioni sono descritte in dettaglio nel Glossario.

Usare una carta come Banco del Mercato, Aiutante o Campo viene fatto sempre gratuitamente. Se un giocatore ha già tre Banchi del Mercato (o tre Aiutanti) collegati alla propria Plancia e desidera giocare un’altra carta in tali posizioni, deve scartare una carta già collegata alla Plancia per far spazio a quella nuova.

Giocare una carta come Estensione della Fattoria richiede un pagamento. Le Estensioni della Fattoria sono pagate con le Risorse della Fattoria. Ogni carta giocata come Estensione costa una o più Risorse della Fattoria tutte differenti. Il costo della prima Estensione è di una Risorsa della Fattoria, la seconda costa due diverse Risorse della Fattoria, la terza tre diverse Risorse della Fattoria, e così via.

Nota: A partire dalla seconda carta giocata come Estensione, per il pagamento devono essere usate Risorse della Fattoria tutte differenti tra loro.

I giocatori possono trovare una panoramica delle Risorse della Fattoria e dei costi delle Estensioni della Fattoria nell’angolo in alto a destra della propria Fattoria.



Alla fine di questa sottofase, ogni giocatore pesca delle carte finché la sua mano non raggiunge il limite previsto. Ogni giocatore inizia il gioco con un limite di tre carte per la propria mano. Questo è indicato sulla Plancia.

Ogni Estensione della Fattoria posseduta da un giocatore e alcuni Aiutanti aumentano il limite di carte della mano.



Attenzione: Il limite di carte della mano ha effetto solo in questo momento; durante il resto del round un giocatore può avere più carte nella sua mano rispetto al limite consentitogli. Se un giocatore, per rientrare nel limite della mano, deve scartare le carte in eccesso dalla propria mano, egli può scegliere quali carte scartare.

2. Ricevere i Ricavi

Ogni giocatore riceve i Ricavi dalla riserva. All’inizio del gioco nessun giocatore ha dei Ricavi regolari.



I segnalini *Negoziante blu* sulla Plancia (tre di essi, vedi 8.3.1) e le Estensioni della Fattoria con una parte blu, producono dei Ricavi per il giocatore. I Ricavi possono essere Monete, Merci Coltivate, Maiali o Case di Merce.



Questo giocatore ha dei Ricavi per 4 Monete e 1 Cassa di Merce. Egli mette le Monete nella sua riserva a fianco della Fattoria ed una propria pedina che rappresenta 1 Cassa di Merce nello spazio centrale sulla sua Plancia

3. Raccolto dei Campi e Riproduzione dei Maiali

Ogni giocatore produce nuove Merci Coltivate sui Campi e Maialini dai Maiali.

Una Merce Coltivata viene posta su ogni **Campo vuoto** del giocatore. Egli prende una delle proprie pedine e la piazza sul Campo.



Le nuove Merci Coltivate crescono su questi due nuovi Campi

Se un giocatore ha almeno due Maiali, egli ottiene un nuovo Maiale dalla loro riproduzione.

Nota: Per ricevere il Maiale addizionale, un giocatore deve avere lo spazio necessario nel proprio Recinto. Se egli non ha lo spazio necessario, egli non può far riprodurre i Maiali (un giocatore non può vendere immediatamente un Maiale appena nato!).

La Fattoria ha spazio per due Maiali. Ogni appropriata Estensione della Fattoria fornisce lo spazio per un altro Maiale. Anche se il giocatore ha diversi Maiali, dalla riproduzione ottiene solo un nuovo Maiale.



Il giocatore riceve 1 nuovo Maiale con la riproduzione

4. Acquistare segnalini Tetto

Ogni giocatore può acquistare un segnalino Tetto del round corrente in ordine di turno.



Attenzione: Nel primo round, i giocatori comprano i segnalini Tetto in ordine inverso all'ordine di turno!

Un segnalino Tetto ha raffigurato il relativo costo in Monete.

Nota: Il prezzo corrisponde al round corrente. Parte da 1 Moneta nel primo round ed incrementa fino a 6 Monete nel sesto ed ultimo round.

I segnalini Tetto acquistati sono posti sullo spazio più a sinistra ancora libero del relativo tracciato sulla Plancia (questo spazio potrebbe non corrispondere al numero del round in corso). Quando un giocatore copre con il segnalino Tetto uno spazio dove sono raffigurati dei Punti Vittoria, egli riceve immediatamente questi punti.



Il giocatore acquista un altro segnalino Tetto nel round 2. Egli paga 2 Monete e riceve 1 Punto Vittoria.

Ogni segnalino Tetto fornisce uno speciale Bonus utilizzabile una singola volta, che può essere usato a piacere dal giocatore in uno dei suoi turni. Tutti i segnalini Tetto sono colorati in base alla Fase nella quale essi possono essere usati. Dopo che sono stati usati devono essere capovolti a faccia in giù.

Nota: Ogni giocatore può comprare un segnalino Tetto per round. Dato che la Fattoria ha solo 5 spazi per i segnalini Tetto, un giocatore può comprare un massimo di 5 segnalini Tetto (vedi la carta Fattoria *Storage Builder* per l'unica eccezione). Un segnalino Tetto acquistato non può essere scartato.

I segnalini Tetto hanno le seguenti funzioni:

✿ **Prendere 1 Oliva (oppure 1 Uva)**



Il giocatore prende 1 Oliva/Uva e piazza una sua pedina sul Deposito corrispondente nella sua Fattoria.

✿ **Prendere 1 Grano (oppure 1 Oliva)**



Il giocatore prende 1 Grano o 1 Oliva e piazza una sua pedina sul Deposito corrispondente nella sua Fattoria.

✿ **Prendere 1 tipo di Merce Coltivata**



Il giocatore prende un tipo di Merce Coltivata (Oliva, Grano, Uva) e piazza una sua pedina sul Deposito corrispondente nella sua Fattoria.

✿ **Prendere 2 differenti tipi di Merce Coltivata**



Il giocatore prende 2 *differenti* tipi di Merce Coltivata e piazza due sue pedine sul Deposito corrispondente nella sua Fattoria.

✿ **Prendere 1 Maiale**



Il giocatore prende 1 Maiale e piazza una sua pedina su uno degli spazi nel Recinto dei Maiali. Se il giocatore non ha spazi nel Recinto, deve vendere il Maiale immediatamente.

✿ **Lavorare una Risorsa gratuitamente**



Il giocatore può lavorare una qualsiasi sua Risorsa gratuitamente e muoverla dal suo Campo/Deposito nel corrispondente Deposito delle Merci Lavorate.

✿ **Effettuare una Consegna**



Il giocatore può effettuare una Consegna (vedi 8.3).

✿ **Gioca 1 carta o Pesca 1 carta**



Il giocatore gioca una delle carte dalla sua mano sulla sua Fattoria (tenendo a mente i costi per le Estensioni, vedi 6.0!) o pesca la carta in cima al mazzo e la aggiunge alla propria mano.

✿ **Ricevere 1 Punto Vittoria**



Il giocatore riceve 1 punto vittoria che prende dalla riserva.

✿ **Ricevere 2 Monete**



Il giocatore riceve 2 Monete che prende dalla riserva.

✿ **Capovolgere un segnalino Tetto**



Il giocatore volta un segnalino Tetto usato rimettendolo a faccia in su, rendendolo così utilizzabile una seconda volta.

✿ **Avanzare di 1 o 2 spazi sul tracciato Siesta**



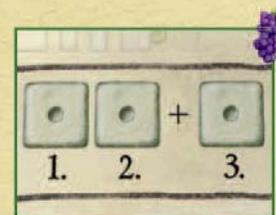
Il giocatore può avanzare di uno o due spazi sul tracciato Siesta (vedi 8.2). Egli avanza il suo dischetto di conseguenza di uno o due spazi sul tracciato Siesta.



7.0 FASE RENDITA II

7.1 Prendere i Dadi Rendita

Il giocatore iniziale prende un numero di dadi in base al numero di giocatori (vedi 4.0), li lancia, e li piazza alla sinistra dello spazio Rendita corrispondente.



In ordine di turno, ogni giocatore prende un dado e lo piazza sullo spazio dei dadi di sinistra della sua Fattoria ed effettua la relativa azione. Quando ogni giocatore ha preso un dado, ogni giocatore, in ordine



di turno, prende un secondo dado, lo piazza sullo spazio per i dadi di destra della sua Fattoria ed effettua la relativa azione.



Un dado deve essere lasciato a fianco degli spazi Rendita. Tutti i giocatori adesso risolvono l'azione relativa a questo dado in ordine di turno.

7.2 Gli Spazi Rendita



❁ Risultato 1: Prendere 1 Maiale

Il giocatore prende 1 Maiale e piazza una sua pedina su uno spazio nel Recinto dei Maiali. Se il giocatore non ha spazi liberi, deve vendere immediatamente il Maiale.



❁ Risultato 2: Giocare 1 carta, Prendere 1 carta o prendere 1 Merce Coltivata

Il giocatore può scegliere fra le seguenti opzioni:

1. Inserisce una carta della sua mano sotto la Fattoria oppure pesca la carta in cima la mazzo di pesca e la aggiunge alla sua mano.
2. Prende un tipo qualsiasi di Merce Coltivata (Olive, Grano, Uva) e piazza una sua pedina sul rispettivo Deposito nella sua Fattoria.



❁ **Risultato 3: Prendere 2 differenti Merce Coltivate.** Il giocatore prende 2 differenti Merce Coltivate e piazza due sue pedine sul rispettivo Deposito della sua Fattoria.



❁ **Risultato 4: Prendere 4 Monete.** Il giocatore prende 4 Monete dalla riserva.



❁ **Risultato 5: Lavorare 2 Risorse gratuitamente, Lavorare 1 Risorsa gratuitamente e avanzare di uno spazio sul tracciato Siesta, oppure avanzare di due spazi sul tracciato Siesta.**

Il giocatore può scegliere fra le seguenti opzioni:

1. Egli può Lavorare due Risorse qualsiasi gratuitamente e sposterle dai rispettivi Campi o Depositi nel loro nuovo Deposito riservato alle Merce Lavorate.

2. Egli può Lavorare una sua Risorsa qualsiasi gratuitamente e spollarla dal rispettivo Campo o Deposito verso il rispettivo Deposito delle Merce Lavorate. Inoltre egli può avanzare di uno spazio sul tracciato Siesta.
3. Egli può avanzare di due spazi sul tracciato Siesta.



❁ Risultato 6: Effettuare una Consegna o prendere 2 Monete.

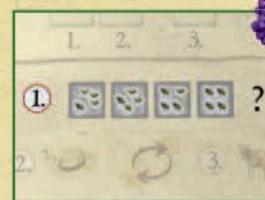
Il giocatore può effettuare una Consegna (vedi 8.3) o prendere 2 Monete dalla riserva.

7.0 FASE TRASPORTO III

La Fase Trasporto consiste di quattro sottofasi. La sottofase 1 è risolta simultaneamente; le restanti sottofasi sono risolte in ordine di turno. Ogni sottofase deve essere completamente risolta prima di poter passare alla successiva.

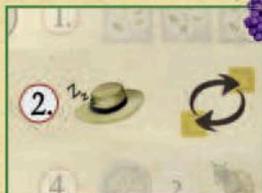
8.1 Scegliere il segnalino Asino

Ogni giocatore sceglie segretamente uno dei propri segnalini Asino disponibili e lo piazza a faccia in giù di fronte a se. Nel primo round, il giocatore ha tutti e quattro i segnalini Asino disponibili. Nel secondo round, il segnalino scelto in precedenza non sarà più disponibile; nel terzo round non saranno più disponibili i segnalini scelti nel primo e secondo round. All'inizio della Fase Trasporto nel quarto round, tutti i segnalini Asino vengono rimessi nella disponibilità dei giocatori, così essi avranno la possibilità di scegliere nuovamente tra tutti e quattro. Dopo di ciò, i round 5 e 6 vengono trattati come i round 2 e 3. Quando tutti i giocatori hanno scelto un segnalino Asino, questi vengono capovolti simultaneamente.



8.2 Avanzare sul tracciato Siesta

In ordine di turno, i giocatori avanzano sul tracciato Siesta in base al segnalino Asino scelto (0, 1, 2 o 3 spazi). Se un giocatore termina su uno spazio occupato da un altro giocatore, piazza il proprio dischetto sopra a quelli già presenti nello spazio.



Nota: Uno dei segnalini Negoziante incrementa il numero di spazi che un giocatore può avanzare sul tracciato Siesta (vedi 8.3.1).



Un giocatore non può avanzare oltre l'ultimo spazio del tracciato Siesta. Adesso il nuovo ordine di turno è determinato: il giocatore il cui dischetto si trova più avanti sul tracciato Siesta sarà il nuovo primo giocatore e prende il segnalino Ordine di Turno n. 1. Il giocatore il cui dischetto si trova in seconda posizione sul tracciato Siesta prende il segnalino Ordine di Turno n. 2, ecc. Se i dischetti di due o più giocatori occupano lo stesso spazio sul tracciato Siesta, il giocatore il cui dischetto si trova in cima alla pila si considera più avanti rispetto ai giocatori il cui dischetto si trova sotto, e quindi prende il successivo segnalino Ordine di Turno di valore inferiore. **Il nuovo ordine di turno ha effetto immediatamente. Lascia i dischetti dove si trovano sul tracciato Siesta.**

8.3 Effettuare le Consegne

I giocatori adesso effettuano le loro Consegne secondo il nuovo ordine di turno.

Ogni simbolo di un Asino sui segnalini Asino rappresenta una Consegna. Il numero di simboli Asino presenti sul segnalino rappresenta il numero massimo di Consegne che un giocatore può effettuare.



Nota: Uno dei segnalini Negoziante incrementa il numero di Consegne che un giocatore può effettuare (vedi 8.3.1).

Ogni giocatore effettuerà tutte le proprie Consegne prima che il giocatore successivo possa effettuare le proprie. Una Consegna è svolta muovendo una Merce della Fattoria da un Campo o Deposito (e qualche volta da una Carta) su un Negozio del villaggio oppure su un Banco del Mercato sulla Fattoria del giocatore. Un giocatore continua ad effettuare le Consegne finché egli non ha effettuato tutte le Consegne desiderate e che gli sono consentite.

Quando un giocatore ha effettuato tutte le proprie Consegne, egli piazza il suo segnalino Asino scelto a faccia in giù nell'angolo in alto a sinistra sulla propria Plancia. Questo segnalino non sarà più disponibile finché tutti i segnalini Asino non saranno ripresi (vedi 8.1).

8.3.1 Consegne nei Negozi del Villaggio

Ogni giocatore può effettuare le Consegne in tutti e sei i Negozi. Tuttavia, all'inizio del gioco, tre dei sei Negozi sono Chiusi ed hanno un segnalino Negozio Chiuso posto sopra per indicare ciò (vedi 8.3.2). I giocatori non possono effettuare Consegne nei Negozi chiusi.

Ogni Negozio ha una riga di simboli per ogni giocatore. Le righe con i simboli sono separate da linee. Un giocatore sceglie una riga vuota quando effettua la sua prima Consegna. Adesso egli è assegnato a tale riga. I simboli indicano quali Merci della Fattoria devono essere consegnate nel Negozio.

Un giocatore può consegnare le Merci della Fattoria in vari Negozi durante una singola Fase Trasporto.

Per effettuare una Consegna, il giocatore prende le Merci richieste o le Casse di Merce dalla propria Fattoria e piazza la pedina che la rappresenta sul relativo simbolo sulla "sua" riga della tabella relativa al Negozio. Le Merci della Fattoria possono essere consegnate in qualsiasi ordine su un Negozio; un giocatore non è obbligato a consegnare le Merci nell'ordine riportano sulla sua riga. Le Consegne nei Negozi possono essere effettuate attraverso più round se necessario.

Quando un giocatore ha completamente rifornito un Negozio (cioè le sue pedine occupano tutti gli spazi della sua riga), egli *immediatamente* trasferisce una delle proprie pedine su uno degli spazi del Negozio evidenziati in grigio chiaro. Il giocatore non potrà più fare Consegne in questo Negozio.

Le sue rimanenti pedine sono rimessi nella sua





riserva personale. Se il giocatore è il primo a rifornire completamente un dato Negozio, egli immediatamente prende il segnalino Punti Vittoria presente sullo spazio grigio.

Il giocatore inoltre prende uno dei segnalini Negoziante dal Negozio e lo piazza, a faccia in su, sul corrispondente spazio della sua Fattoria e riceve un numero di Punti Vittoria in base al numero di round in corso. Ogni giocatore mantiene i propri segnalini Negoziante fino alla fine del gioco.



Il giocatore può immediatamente usare solo una volta l'effetto indicato sul lato frontale del segnalino!

Nota: Come promemoria, il lato frontale del segnalino è più chiaro del retro.



I segnalini Negoziante sono voltati sul retro alla fine del round in corso.

Quattro dei sei segnalini permettono a chi li possiede di usare una volta l'effetto dei segnalini Negoziante nella Fase appropriata a partire dal round successivo. Il colore del segnalino corrisponde al colore della Fase nella quale può essere usato:

- ✿ **Blu:** Questi segnalini incrementano i Ricavi.
- ✿ **Grigio/Verde:** Questi segnalini possono essere usati nella Fase Rendita o nella Fase Trasporto.
- ✿ **Grigio:** Questi segnalini forniscono un effetto Bonus durante la Fase Trasporto.

Questi 4 segnalini Negoziante hanno i seguenti effetti:

✿ Mercante



Il Mercante fornisce al giocatore 3 Monete aggiuntive nella Fase Fattoria. Quando il segnalino è acquisito, il giocatore riceve immediatamente 3 Monete.

✿ Costruttore di Carri



Il Costruttore di Carri permette al giocatore un avanzamento aggiuntivo sul tracciato Siesta nella sottofase 2 della Fase Trasporto ed una Consegna gratuita nella sottofase 3 della Fase Trasporto (non nella sottofase 4 - Consegne Extra!). Quando il segnalino è acquisito, il giocatore effettua immediatamente una Consegna gratuitamente e riceve i Punti Vittoria (una volta) come indicato sullo spazio occupato dal proprio dischetto sul tracciato Siesta.

✿ Salumiere



Il Salumiere fornisce una Cassa di Merce nella sottofase 3 della Fase Fattoria. Quando il segnalino è acquisito il giocatore prende subito una Cassa di Merce.

✿ Fruttivendolo



Il fruttivendolo permette al giocatore di prendere una Risorsa qualsiasi nella sottofase 3 della Fase Fattoria. Quando il segnalino è acquisito, il giocatore prende subito una a Risorsa di sua scelta.

I seguenti due segnalini forniscono Punti Vittoria extra al proprietario ogni volta che la condizione indicata è soddisfatta (a partire dal round successivo):

✿ Magazzino



Il Magazzino del Villaggio fa guadagnare 2 Punti Vittoria al giocatore quando egli riceverà un segnalino Negoziante nei round successivi (ma non nel round corrente!). Quando il segnalino è acquisto il giocatore prende immediatamente 2 Punti Vittoria.

Normalmente il Magazzino del Villaggio è usato nella sottofase 4 della Fase Trasporto – tuttavia, esso può essere usato nella Fase Rendita se il giocatore prende un segnalino Negoziante dopo una Consegna a seguito dell'uso di un dado di valore 6.

✿ Macellaio



Il Macellaio fornisce al giocatore 1 Punto Vittoria aggiuntiva quando egli conteggia i punti per un Banco del Mercato. Quando il segnalino è acquisito, il giocatore riceve immediatamente un numero di Punti Vittoria uguale al numero di Banchi del Mercato sulla sua Fattoria (da 0 a 3). Normalmente il Macellaio è usato nella sottofase 3 della Fase Trasporto – tuttavia, può essere usato nella Fase Rendita se un giocatore ha conteggiato un Banco del Mercato dopo una Consegna a seguito dell'uso del dado numero 6.



Nel secondo turno di gioco il giocatore Consegna tutte e tre le merci lavorate al Costruttore di Carri per primo. Egli piazza uno delle sue pedine su uno degli spazi grigi e rimette le altre due pedine nella sua riserva. Egli è stato il primo giocatore a rifornire completamente il Costruttore di Carri, quindi egli riceve 4 Punti Vittoria oltre al segnalino Negoziante del Costruttore di Carri – 1 segnalino Punti Vittoria dallo spazio grigio, 1 segnalino Punti Vittoria dal Negozio che ha sbloccato (vedi 8.3.2), 2 Punti Vittoria per aver rifornito completamente il Negozio. Egli usa immediatamente il segnalino Negoziante per la prima volta, effettua una Consegna e prende tanti Punti Vittoria quanti indicati sullo spazio occupato dal suo dischetto sul tracciato Siesta.

8.3.2 Negozi Chiusi

All'inizio del gioco, tre Negozi sono Chiusi (cioè l'accesso a questi Negozi è proibito) e sopra vi è stato posto un segnalino Negozio Chiuso. Questi Negozi non possono ricevere una Consegna finché un giocatore non rifornisce

completamente un altro Negozio fra quelli disponibili.

Quando un giocatore è il primo a rifornire completamente un Negozio fra quelli disponibili (ed una delle sue pedine è stata posta sullo spazio grigio chiaro a fianco del Negozio), il segnalino Negozio Chiuso numero 1 è rimosso e rimesso nella scatola. Questo Negozio adesso è aperto e disponibile immediatamente per essere rifornito da tutti i giocatori (anche nel turno stesso del giocatore).

Il giocatore che ha così permesso la riapertura del Negozio prende il segnalino Punti Vittoria dalle righe con i simboli come ricompensa.



Questo Negozio è il primo che viene rifornito completamente da un giocatore. Il segnalino Negozio Chiuso numero 1 viene rimosso.

Il segnalino Negozio Chiuso numero 2 è rimosso allo stesso modo quando un giocatore rifornisce completamente un secondo Negozio; il segnalino Negozio Chiuso numero 3 viene rimosso quando un giocatore rifornisce completamente un terzo Negozio. Questi nuovi Negozi divengono immediatamente disponibili per ricevere delle Consegne da parte dei giocatori. Il giocatore che ha permesso la riapertura dei Negozi 2 e 3 inoltre prende il segnalino Punti Vittoria dalle righe con i simboli per aver permesso la riapertura del rispettivo Negozio.

8.3.3 Consegne ai Banchi del Mercato

Un giocatore può rifornire uno o più dei propri Banchi del Mercato. I simboli su i Banchi del Mercato (carte Fattoria) determinano quale Merce della Fattoria deve essere consegnata al Banco. Le Merci della Fattoria possono essere consegnate al Banco in qualsiasi ordine e anche in diversi round.

Quando effettua una Consegna al Banco, il giocatore rimuove la Merce della Fattoria dalla sua Fattoria e piazza una sua pedina sul simbolo corrispondente alla Merce raffigurata sul Banco del Mercato.

Quando un giocatore ha rifornito completamente un Banco (cioè è presente una sua pedina su ogni simbolo), egli prende il numero di Punti Vittoria indicato sulla carta

(da 2 a 6) e piazza un sua pedina, presa dalla sua riserva, sullo spazio centrale della sua Fattoria, che rappresenta una Cassa di Merce. La carta è rimossa dalla Fattoria e posta nella pila degli scarti a faccia in su.

Le pedine che erano presenti sulla carta sono rimesse nella riserva del giocatore.



Il giocatore può effettuare due Consegne. Egli prende l'Oliva dal Campo ed un Grano dal suo Deposito e le Consegna entrambe al Banco del Mercato. Il Banco adesso è stato rifornito completamente, e il giocatore riceve 4 Punti Vittoria e 1 Cassa di Merce come ricompensa.

Il giocatore poi prende una pedina dalla sua riserva e la piazza su uno Spazio Mercato vuoto il cui numero corrisponde al numero di Punti Vittoria raffigurato sul Banco del Mercato che è appena stato rifornito completamente. Tutte le pedine avversarie presenti sugli Spazi Mercato adiacenti il cui valore è inferiore, sono rimosse dal tabellone e rimesse nella riserva dei rispettivi giocatori. Il giocatore riceve 1 Punto Vittoria per ogni pedina avversaria rimossa.

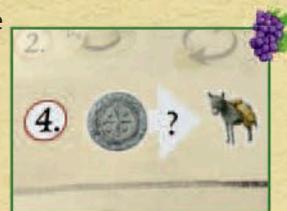
Attenzione: Quando tutti gli Spazi Mercato corrispondenti al numero indicato sul Banco del Mercato completato sono già occupati, il giocatore può scegliere la pedina di un avversario presente su uno spazio il cui valore corrisponde al valore indicato sul Banco appena completato, e rimuoverla dal tabellone, rimpiazzandola con una propria pedina. Tutte le pedine avversarie sugli spazi adiacenti il cui valore è inferiore sono rimosse come al solito, e il giocatore riceve 1 Punto Vittoria per ogni pedina avversaria rimossa (incluso quella sostituita).



Dopo aver rifornito il Banco del Mercato, il giocatore piazza una sua pedina sullo spazio di valore 4. Egli rimuove le pedine avversarie dagli spazi di valore 3. La pedina sullo spazio di valore 5 resta dove si trova. Il giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni pedina avversaria rimossa

8.4 Acquistare ed Effettuare Consegne Extra

In ordine di turno, ogni giocatore può acquistare Consegne Extra (al costo di 1 Moneta per Consegna). I giocatori non sono obbligati ad acquistare una o più delle Consegne Extra disponibili per loro.



Attenzione: Il numero di Consegne Extra disponibili per un giocatore è uguale al numero di simboli Consegna Extra raffigurati sulla Plancia della Fattoria (a destra) più il numero delle Estensioni Grige della Fattoria. Ogni Consegna Extra permette al giocatore di effettuare un Consegna ad un Negozio del Villaggio o ad un Banco del Mercato (vedi 8.3).

Ogni giocatore inizia il gioco con 1 Consegna Extra disponibile (come indicato nell'angolo in alto a destra sulla sua Plancia). Alcune Estensioni della Fattoria forniscono al giocatore Consegne Extra aggiuntive.

Nel suo turno, un giocatore può acquistare tante Consegne Extra quante ne desidera e risolverle, tuttavia non è obbligato ad acquistarne.



Il giocatore può acquistare fino a 2 Consegne extra. Egli decide di acquistarne 1, paga 1 Moneta, ed effettua una Consegna ad un Negozio.

9.0 FASE CONTEGGIO IV

I giocatori rimettono le loro pedine poste sugli Aiutanti usati nella propria riserva ed effettuano un conteggio di fine round e predispongono la plancia e il tabellone per il successivo round. Gli ultimi due passi sono omessi nel sesto e ultimo round.

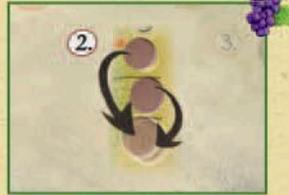


1. Ogni giocatore prende 1 Punto Vittoria per ogni propria pedina presente sul Mercato (i giocatori non

ricevono Punti Vittoria per le loro pedine poste sui Negozi).

2. Ogni giocatore riceve 0, 1, 2 o 3 Punti Vittoria come determinato dalla posizione del loro dischetto sul tracciato Siesta.

3. I dischetti dei giocatori sul tracciato Siesta sono rimessi sullo spazio zero. I dischetti sono impilati in modo che il dischetto del primo giocatore sia in cima alla pila seguito dagli altri dischetti secondo l'ordine di turno.



4. Capovolgere i segnalini Tetto per il round successivo. I giocatori capovolgono sul lato opposto i segnalini Negoziante che hanno acquisito durante questo round, abilitando così l'uso degli stessi nel momento appropriato per il resto del gioco.



Il giocatore riceve 2 Punti Vittoria sul tracciato Siesta e 4 Punti Vittoria per le sue pedine sul Mercato. Le 2 pedine sui Negozi non gli portano alcun punto vittoria.

presente sui Campi non può essere convertita in Monete – così come le Merci Coltivate presenti sui Depositi del giocatore.

2. Converti le Monete in Punti Vittoria al cambio di 5:1 (5 Monete valgono 1 Punto Vittoria).

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di Monete rimaste (non convertite) è il vincitore. Se perdura la situazione di parità, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

11.0 GIOCO IN SOLITARIO

La Granja può essere giocata in solitario, specialmente per imparare le meccaniche chiave. Tutte le regole sono valide con le seguenti eccezioni.

Preparazione

1. Sono necessari i componenti di un giocatore più le pedine di un colore non utilizzato (da usare per il "giocatore neutrale").
2. Si usano 5 dadi.
3. Si usano i segnalini Ordine di Turno 2 e 3. Mescola questi segnalini coperti e pescane uno; piazza una pedina sullo spazio al centro del Mercato che corrisponde al numero del segnalino pescato. Una pedina del giocatore neutrale viene posta sull'altro spazio centrale del mercato.
4. In ogni round sono piazzati due segnalini Tetto disponibili per l'acquisto.

Sequenza di Gioco

1. **Fase Rendita:** Quando il giocatore è il primo giocatore (avrà il segnalino Ordine di Turno numero 2), egli sceglie un dado e risolve l'azione. Il giocatore poi scarta un dado – nel primo, secondo, e terzo round il dado di valore inferiore, nel quarto, quinto e sesto round il dado di valore maggiore. Il giocatore poi sceglie un secondo dado. Seguendo la procedura indicata sopra, scarta un secondo dado. Il giocatore poi usa il dado rimasto. Se il giocatore non è il primo giocatore, un dado è scartato prima che il giocatore scelga un dado secondo la procedura indicata sopra. Quando il giocatore rimuove dal Mercato delle pedine del giocatore neutrale, egli riceve 1 Punto Vittoria per ogni pedina rimossa.

10.0 FINE DEL GIOCO

La Granja termina dopo sei round.

Alla fine del sesto round ogni giocatore effettua quanto segue:

1. Converti in Monete le sue pedine sulla Fattoria al cambio del normale prezzo di vendita (Risorse) oppure al prezzo di conversione (Casse di Merce). Nota che le Merci Lavorate non possono essere convertite in Monete. Inoltre ogni Merce Coltivata

2. Fase Trasporto: Quando il giocatore è il primo giocatore, egli effettua completamente la sua Fase Trasporto. Pesca una carta dal mazzo di pesa. Piazza una pedina del giocatore neutrale su uno spazio del Mercato con il valore corrispondente ai Punti Vittoria indicati sulla carta pescata (sezione Banco del Mercato).

Le seguenti regole si applicano nel posizionamento:

- a. Scegli lo Spazio Mercato che permette al giocatore neutrale di rimuovere il maggior numero di tue pedine dal Mercato.
- b. Se diversi spazi consentono lo stesso maggior numero di rimozioni, piazza la pedina in modo che sia il più difficile possibile da rimuovere (cioè tanto distante quanto possibile da un altro pedina del giocatore neutrale o in uno spazio dove gli spazi adiacenti di valore maggiore sono già occupati).
- c. Se il giocatore non ha pedine sul Mercato (o nessuna che possa essere rimossa), la pedina del giocatore neutrale deve essere piazzata in modo che sia il più difficile possibile rimuoverla (vedi sopra).

Se il giocatore non è il primo giocatore, pesca una carta dal mazzo di pesca e piazza una pedina del giocatore neutrale su uno spazio del Mercato con il valore corrisponde ai Punti Vittoria indicati sulla carta pescata (sezione Banco del Mercato) prima di effettuare la Fase Trasporto.

3. Fase Conteggio: Se il giocatore raggiunge il terzo spazio sul tracciato Siesta, egli è il giocatore iniziale nel successivo turno, altrimenti gioca per secondo.



Autore: Andreas Odendahl, Michael Keller
Sviluppo: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Grafica: Harald Lieske
Layout: Lin Lütke-Glanemann
Revisione Regolamento: Garry Rice

Note Finali

“Dice for the Galaxy” di Michael Keller’s ha formato la base per creare La Granja. La meccanica della distribuzione dei dadi ha dato origine al gioco ancora non pubblicato “Arriba” di Matthias “Matze” Cramer ed è stata l’ispirazione per il sistema di distribuzione dei dadi di questo gioco. In “Glory for Rome” (2005) Carl Chudyk ha creato un modo eccezionale di usare le carte; la nostra speranza è di aver creato una piacevole variante. Gli elementi centrali al centro del tabellone soon stati ispirati dal tempio di “Luna” (H@ll Games, 2010) di Stefan Feld. L’autore desidera ringraziare in special modo Stefan Feld, H@ll Games, Uwe Rosenberg ed infine, ma non per questo meno importanti, Linda e Claudia per il loro supporto.



Playtester

Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Robert Bachmann, Ralph Bruhn, Gesa Bruhn, Uwe Rosenberg, Horst Sarchow, Thorsten Tolzmann, Karsten Esser, Grzegorz Kobiela, Silke Hüsches, Christian Stöhr, Julius Kündiger, Tobias Miliz, Uta Dohlenburg, Till Ullrich, Matthias Cramer, Susanne Cramer, Stefan Molz, Johanna Engels, Herbert Harengel, Henning Schröder, Stefan Heine, Tim Melkert, Johanna Moratz, Jens Grotholtmann, Jonas Blohm, Mathias Saurer, Selim Hamdani, Michael Keller, Andre Ruch, Marcel Ruch, Thomas Schmitz, Daniel Bader, Roan Weber, Marc Schmitz, Peter Raschdorf, Nicole Vogt, André Schröder, Monika Harke, Rainer Harke, Jan Degler, Marlies Strassburger, Rolf Raupach, Dirk Schröder, Carsten Büttemeier, Dagmar Bock, Dirk Bock, Jörg Schröder, Martina Weidner, Katharina Bock, Markus “Kusi” Haldemann, Richard Büchi, Alexander Blaser, Dario Manzone, Markus Krug, Steffen Rieger, Eva Hein, Stefan Trümpler, Stefan Peterhoff, Kerstin Wollschläger, Kathrin Gerber, David Gerber, Hardy Krüger, Sven Graumann, Ilja Mett, Thyra Puls, Elmar Grubert, Kaspar Wyss, Manta e i tester di Bödefeld e Majorca.

Traduzione Italiana: Francesco “ZeroCool” Neri

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.