

# Il mietitore



## Fase A

il personaggi sono mischiati e distribuiti sugli edifici normalmente.

Poi si piazza il Mietitore sull'edificio rimanente corrispondente al turno attuale (l'edificio dove le regole base dicono di lasciare vuoto lo spazio).

## Fase B

Un giocatore può piazzare un proprio dado o un dado dei pirati sul Mietitore per attivare un raccolto speciale nella regione. Ognuno delle 4 caselle del mietitore può avere solamente un dado piazzato su di esso (può essere utilizzato una volta per turno). Tutte le altre regole (ad esempio il massimo limite di dadi uguale al numero dei giocatori e non più di un dado pirata per personaggio) sono sempre valide.

Il giocatore fa l'azione del raccolto normalmente, poi prende altre 2 risorse (grano, canna da zucchero o vino) in base a dove ha messo il dado sul Mietitore.

Eccezione: la casella in basso a destra permette di prendere una risorsa aggiuntiva di sua scelta (inclusa una di legno **se ancora disponibile**).

Per tutte le caselle, il giocatore, per poter prendere la risorsa aggiuntiva indicata sulla casella, deve avere un lavoratore su un campo nella regione che la produce.

Per ricevere il bonus delle due risorse, la piantagione dove risiede il lavoratore selezionato per riceverlo non deve avere ancora legno.