

## Mi tierra 2.0

### Contenuto

15 carte mele di valore 1

12 carte grano di valore 1

9 carte carne di valore 1

10 carte gomitollo di valore 1

9 carte uva di valore 1

10 carte latte di valore 1

7 carte "vestiti" di valore 1

7 carte torta di valore 1

6 carte uova di valore 1

7 carte botti di valore 1

7 carte farina di valore 1

9 carte mele di valore 3

7 carte uva di valore 3

8 carte farina di valore 3

6 carte botti di valore 3

7 carte grano di valore 3

5 carte uova di valore 3

3 carte carne di valore 3

7 carte latte di valore 3

7 carte gomitollo di valore 3

32 tasselli rettangolari con polli, mucche, e altro...

11 aie

54 tessere prodotto (uva, mele, ecc...)

34 tessere A

23 tessere B

Materiale extra occorrente: 20 cubetti neri cavalli e 20 cubetti blu acqua.

### PREPARAZIONE

Mettere la plancia la centro del tavolo.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve una plancia personale e tre lavoratori. I restanti 2 vanno nella piazza dei lavoratori disoccupati e potranno essere assunti nel corso del gioco.

Mescolare le carte A e metterle coperte accanto alla plancia. Prendere le prime 7 carte e rimetterle nella scatola senza guardarle. Mescolare le carte B e metterle coperte accanto alla plancia. Queste carte verranno usate appena le carte A saranno esaurite.

Mescolare le carte sviluppo e metterle coperte accanto alla plancia. Poi prenderne quattro e posizionarle sull'area sviluppo sulla plancia formando un rettangolo (matrice 2x2).

Scegliere a sorte il giocatore iniziale. Il primo round è svolto in senso orario, quindi il secondo giocatore sarà quello seduto alla sinistra del giocatore iniziale.

Questo tracciato indica il denaro posseduto da ogni giocatore in ogni momento. A compensare il vantaggio dei primi giocatori, il primo giocatore posiziona il suo cubetto sul \$ 5, mentre il secondo giocatore sul \$ 6, il terzo sul \$ 7 ed il quarto sul \$ 8.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si compone di 5 fasi che sono ripetute durante la partita.

- **Fase 1: Cambio stagione**
- **Fase 2: Nuovo ordine di gioco**
- **Fase 3: Mantenimento mercato e lavoratori**
- **Fase 4: Posizionamento dei lavoratori**
- **Fase 5: Attivazione dei lavoratori**

### **Fase 1: Cambio stagione**

All'inizio di ogni round avanzare il cubetto stagioni di uno spazio. Se arriva nell'ultimo spazio della seconda riga muoverlo nuovamente nel primo spazio della prima riga. Ogni inverno ci sarà un concorso di bellezza ed ogni estate un rodeo.

### **Fase 2: nuovo ordine di gioco**

I giocatori iniziali hanno il vantaggio di poter scegliere le posizioni migliori sulla plancia. In questa fase si determina l'ordine di gioco per il prossimo turno.

La tabella con l'ordine di gioco si trova dell'angolo sinistro della plancia. Ci sono sei ruote che indicano le posizioni da 1 a 6.

Per stabilire l'ordine di gioco verificare chi è il giocatore in ultima posizione sul tracciato denaro.

Quindi, il giocatore con meno denaro giocherà per primo, il giocatore successivo per secondo e così via (per i turni successivi si dovrà anche a considerare l'attivazione dei lavoratori: i lavoratori sulla tabella ordine di gioco nella linea inferiore). In caso di parità tra i giocatori, va prima il giocatore il cui cubo sta sopra gli altri sul tracciato denaro, in altre parole l'ultimo ad avere preso denaro.

Il tracciato denaro consente a tutti i giocatori di conoscere in ogni momento il denaro disponibile di ogni avversario.

### **Fase 3: Mantenimento lavoratori e mercato**

### Mantenimento lavoratori

In questa fase ogni giocatore deve verificare quanti lavoratori ha assunto. Per ogni lavoratore che ecceda i 3 iniziali deve pagare \$ 2 alla banca.

Il pagamento è fatto muovendo indietro il proprio cubetto sul tracciato denaro.

Esempio: se hai 5 lavoratori, hai 2 lavoratori oltre i 3 iniziali ( $5-3=2$ ) quindi devi pagare alla banca \$ 4. Un giocatore non può andare in negativo sul tracciato denaro. Nel caso non avesse denaro sufficiente per pagare i suoi lavoratori dovrebbe restituirli. Egli può comunque restituire alcuni lavoratori alla riserva anche per eliminare questo pagamento ricorrente ogni turno.

### Mantenimento mercato

- Se ci sono carte mercato nell'area mercati in chiusura (linea inferiore), metterle nella pila degli scarti.
- Verificare se ci sono carte mercato col simbolo fuori-mercato nell'area del mercato ufficiale. Togliere tali carte dalla plancia e spostarle nell'area mercati in chiusura.
- Rifornire il mercato ufficiale di carte mercato (senza considerare quindi le carte nell'area mercati in chiusura) in modo da avere tante carte pari al numero dei giocatori.

### **Fase 4: Posizionamento dei lavoratori**

A partire dal giocatore iniziale in ordine di turno, egli può posizionare un lavoratore negli spazi validi sulla plancia o nella sua fattoria. Poi tocca al secondo giocatore in ordine di turno. Si prosegue finché tutti i giocatori hanno posizionato il loro primo lavoratore. Poi il primo giocatore posizionerà il suo secondo lavoratore. La procedura continua finché tutti i giocatori hanno posizionato il loro ultimo lavoratore.

I lavoratori possono essere posizionati in qualunque spazio valido della plancia. *Unica eccezione si ha nelle partite a 2 giocatori, dove uno spazio di ogni zona è considerato bloccato.*

Un giocatore può posizionare più lavoratori su una stessa zona finché ci sono spazi validi. Ciò gli consente di svolgere l'azione associata più di una volta in quel turno.

Nota: Quando i lavoratori sono messi nei **boschi** o alla **rivendita di semi**, il giocatore ne può posizionare due insieme sullo stesso spazio. Ciò gli consentirà di scegliere il risultato del dado (vedi attivazione).

Per avere una carta sviluppo occorre posizionare un lavoratore in uno dei cinque spazi validi (vedi foto).

### **Fase 5: Attivazione dei lavoratori**

In questa fase i lavoratori posizionati nella fase precedente iniziano a produrre. L'ordine di attivazione delle diverse zone della plancia è indicato nell'immagine.

Una volta che le aree di produzione della plancia sono state attivate (1-13), la loro fattoria (14), i giocatori attivano i rodei/concorsi di bellezza degli animali (15 *solo in estate/inverno*), i mercati ufficiali e nero (16-17) e infine l'ordine di turno (18).

Una volta attivato il lavoratore va tolto dallo spazio occupato dove stava lavorando e posizionato sulla capanna della plancia del giocatore.

#### Lavoratori nelle aree produttive sulla plancia

Se ci sono più lavoratori sulla stessa area, il lavoratore posizionato prima viene attivato per primo, quindi quello più a sinistra.

#### BOSCO

Lancia il **dado verde** per determinare la capacità (2 o 3) del recinto da prendere. Se hai posizionato insieme due lavoratori, puoi sceglierne la capacità senza lanciare il dado. Il recinto deve essere subito posizionato nella fattoria. Una volta collocato non potrà essere più mosso.

#### ALLEVAMENTO OVINO

Lancia il **dado bianco** per stabilire quante pecore (1, 2 o 3) puoi prendere. Se ottieni più pecore di quante puoi posizionarne nei recinti della tua fattoria, le pecore eccedenti possono essere rimpiazzate da una unità di carne. Ciascun recinto può contenere un solo tipo di animale.

#### PIAZZA DEI LAVORATORI DISOCCUPATI

Prendi un lavoratore del tuo colore disoccupato e posizionalo sulla tua capanna. Potrai avere solo 2 lavoratori supplementari nel gioco (5 in totale).

#### COLTIVAZIONI

Lancia il **dado bianco** per stabilire i semi di quale coltivazione puoi prendere: 1 mela, 2 grano, 3 uva. Se hai posizionato insieme due lavoratori, puoi sceglierne la coltivazione senza tirare il dado. La coltivazione deve essere subito posizionata nella tua fattoria (il grano, a differenza delle altre coltivazioni, può essere posizionato in un campo libero o anche in un recinto). Una volta collocata non potrà essere più mossa.

#### ALLEVAMENTO BOVINO

Lancia il **dado verde** per stabilire quante mucche (1 o 2) puoi prendere. Se ottieni più mucche di quante puoi posizionarne nei recinti della tua fattoria, le mucche eccedenti possono essere rimpiazzate da una unità di carne. Ciascun recinto può contenere un solo tipo di animale.

#### POLLAIO

Lancia il **dado bianco** per stabilire quanti polli (1, 2 o 3) puoi prendere. Se ottieni più polli di quanti puoi posizionarne nei recinti della tua fattoria, i polli eccedenti possono essere rimpiazzati da una unità di carne. Ciascun recinto può contenere un solo tipo di animale.

#### INDUSTRIA DI LAVORAZIONE DEI PRODOTTI ANIMALI

Consente di ottenere i prodotti derivati dagli animali. Devi però avere il numero minimo di animali richiesti. Per usare l'industria dovrai pagare \$ 5 ed otterrai il prodotto. Potrai ottenere 3 tipi di prodotto pagando solo \$ 5 per tutti. Gli animali restano nella fattoria (non devi rimetterli nella riserva).

#### MULINO AD ACQUA

Lanciare il **dado verde** per stabilire quanti cubetti blu di acqua (1 o 2) puoi prendere. L'acqua può essere usata sulla plancia personale in 2 modi:

-Irrigare i campi: puoi mettere un cubetto tra due campi per irrigarli. Devi formare una catena di irrigazione a partire da casa tua (rappresentata dalla tubatura). Il campo di mele prestampato è considerato già irrigato, come anche il campo a sinistra. Quando produci in un campo irrigato, la produzione viene raddoppiata.

-Addestrare degli animali: l'acqua è usata per addestrare gli animali per i rodei/concorsi.

Nota: e' possibile spostare i cubetti blu da un posto all'altro all'inizio del round. Dai recinti ai campi, dai campi ai recinti o tra diversi campi.

#### TORRE DELL'OROLOGIO

Consente di scegliere tra due azioni:

1) Pescare le prime 4 carte mercato, guardarle e poi rimetterle al loro posto nello stesso ordine.

Se è un unico giocatore ad avere un lavoratore qui, potrà anche modificare l'ordine delle carte mercato prima di rimetterle sul loro mazzo;

2) Lanciare il **dado verde** per stabilire quanti cavalli (1 o 2) puoi prendere. Se ottieni più cavalli di quanti puoi posizionarne nei recinti della tua fattoria, i cavalli eccedenti possono essere rimpiazzati da una unità di carne. Ciascun recinto può contenere un solo tipo di animale.

#### FORNO

Per fare una torta dovrai rimettere nella riserva 1 latte, 2 uova e \$ 8. Ogni lavoratore può produrre al massimo una torta.

#### SVILUPPO

I lavoratori sono attivati in ordine di turno in quest'area. Il giocatore attivo paga \$ 1 per ciascuna carta sviluppo che il suo lavoratore tocca, poi ne sceglierà una e la posizionerà sulla sua fattoria (quella carta è già ricompresa nel prezzo).

Ogni lavoratore all'inizio tocca 2 carte sviluppo tranne quello al centro che ne tocca 4. Ogni volta che una carta viene presa, il costo delle carte restanti si riduce. Può accadere che non ci siano più carte sviluppo quando un lavoratore viene attivato.

I giocatori possono scartare le carte sviluppo presenti nella fattoria per far posto alle nuove carte sviluppo acquistate successivamente. In tal caso le carte scartate tornano nel mazzo degli scarti.

## INDUSTRIA VINICOLA E DI MACINAZIONE

Per produrre un sacco di farina occorrerà restituire alla riserva 3 grano e \$ 5. Per produrre vino occorrerà restituire alla riserva 3 uva e \$ 5.

Ogni lavoratore può produrre al massimo un sacco di farina e un vino, pagando solo \$ 5 alla banca per entrambi i beni.

## INDUSTRIA VESTIARIO

Per produrre abbigliamento occorrerà restituire alla riserva 3 lana e \$ 7. Ogni lavoratore può produrre al massimo una unità di vestiario.

Nota: i giocatori non possono spostare le coltivazioni o i recinti acquistati precedentemente per metterne dei nuovi. Possono comunque scartarne alcuni prima di acquistarne altri e poi successivamente rimpiazzarli con quelli nuovi.

Ci sono carte che consentono di ritirare il dado. Se così è il primo lancio viene cancellato, ma il risultato del secondo tiro dovrà essere accettato anche se peggiorativo per il giocatore.

## ATTIVAZIONE DEI LAVORATORI NELLA PROPRIA FATTORIA

Una volta attivate le aree produttive della plancia, i giocatori attivano le loro plance personali, quindi ciascuna fattoria.

Iniziando dal primo giocatore in ordine di turno, ogni giocatore che ha posizionato almeno un lavoratore sulla sua fattoria li attiverà nell'ordine desiderato.

Un lavoratore su una coltivazione produce una risorsa del tipo piantato. Se ci sono due coltivazioni dello stesso tipo collegate ortogonalmente (non diagonalmente), lo stesso lavoratore produrrà 2 unità di quella risorsa invece di una.

Esempio: Se un lavoratore è in un campo di mele, produrrà una unità di mele. Se il campo è collegato di lato ad un altro campo di mele, il lavoratore produrrà due mele invece di una.

Un lavoratore produce sempre al massimo due risorse in ogni turno, persino se la fattoria ha più di due campi collegati dello stesso tipo. Eccezione: carte sviluppo.

*Nota: Una coltivazione irrigata raddoppia le risorse prodotte.*

## CARTE SVILUPPO

I giocatori ricevono dei benefici dalle loro carte sviluppo.

## ADDESTRAMENTO ANIMALI PER CONCORSI/RODEI

Gli animali (pecore, mucche, polli e cavalli) hanno tre livelli di addestramento:

Livello 1	Necessità: nessuna. Tutti gli animali acquisiti hanno il livello 1 di addestramento
Livello 2	Necessità: stare da solo (1 animale) in un recinto (non importa 2 o 3 spazi) + 1 cubo acqua +1 tessera coltivazione grano.

Livello 3	Necessità: 1 lavoratore (addestratore) nel recinto + stare da solo (1 animale) in un recinto + 1 cubo acqua +1 tessera coltivazione grano. Una volta che il lavoratore nel recinto diviene addestratore non può fare altro per il resto della partita.
-----------	--

### Concorsi di bellezza (Inverno)

Ogni inverno c'è un concorso di bellezza per animali.

Nella fase 4 i giocatori possono mettere i lavoratori sul podio. I giocatori vi posso partecipare con **pecore, mucche e polli**.

Ogni lavoratore posizionato rappresenta uno o più animali tutti di un'unica razza e con lo stesso livello di addestramento.

Il risultato del concorso per ciascun concorrente è calcolato moltiplicando il numero degli animali partecipanti per il loro livello di addestramento (1 lavoratore per tre mucche di livello 2:  $3 \times 2 = 6$ ).

Il vincitore del concorso è il giocatore che realizza complessivamente con i suoi lavoratori il punteggio più alto. In caso di pareggio sommare il valore del premio \$ e dividerlo tra i giocatori pari (arrotondando per difetto), mentre le carte premio vengono prese da ciascuno come da posizione in classifica.

1 concorrente	1 premio
2 concorrenti	1 premio (primo classificato)
3 concorrenti	2 premi (primo e secondo classificato)
4+ concorrenti	3 premi (primo, secondo e terzo classificato)

Premio I° classificato	\$ 7 + 2 carte normali* o 3 carte base**
Premio II° classificato	\$ 5 + 1 carte normali* o 2 carte base**
Premio III° classificato	\$ 1 + 1 carte base**

\*Carte normali: *carne, mele, grano, uva, uova, lana, latte, farina, vino*.

\*\*Carte base: *carne, mele, grano, uva*.

Dopo il concorso rimuovere il cubetto acqua dal recinto degli animali di livello 2 o 3 partecipanti.

### Rodei (Estate)

Ogni estate c'è un rodeo.

Nella fase 4 i giocatori posso mettere i lavoratori nell'arena. I giocatori vi posso partecipare solo con i **cavalli**.

Ogni giocatore può far partecipare più cavalli, ma occorre posizionare un lavoratore nell'arena per ciascun cavallo presentato.

Il risultato del rodeo per ciascun concorrente è calcolato moltiplicando il numero dei cavalli partecipanti per il loro livello di addestramento (2 lavoratori rispettivamente per 1 cavallo di livello 3 e 1 cavallo di livello 1:  $1 \times 3 + 1 \times 1 = 4$ ).

Il vincitore del rodeo è il giocatore che realizza complessivamente coi i suoi lavoratori il punteggio più alto. In caso di pareggio sommare il valore del premio \$ e dividerlo tra i giocatori a parimerito (arrotondando per difetto), mentre gli animali premio vengono presi da ciascuno come da posizione in classifica.

1 concorrente	1 premio
2 concorrenti	1 premio (primo classificato)
3 concorrenti	2 premi (primo e secondo classificato)
4+ concorrenti	3 premi (primo, secondo e terzo classificato)

	Premio I° classificato	Premio II° classificato	Premio III° classificato
1° estate	<b>14 \$</b> +1 mucca +1 animale a scelta	<b>7 \$</b> + 1 mucca	<b>7 \$</b>
2° estate	<b>28 \$</b> +1 mucca +1 animale a scelta	<b>14 \$</b> + 1 mucca	<b>14 \$</b>
3° estate	<b>42 \$</b> +1 mucca +1 animale a scelta	<b>21 \$</b> + 1 mucca	<b>21 \$</b>
4° estate	<b>56 \$</b> +1 mucca +1 animale a scelta	<b>28 \$</b> + 1 mucca	<b>28 \$</b>

Dopo il rodeo rimuovere il cubetto acqua dal recinto dei cavalli di livello 2 o 3 partecipanti.

## LAVORATORI AI MERCATI

### *Mercati ufficiali*

Il primo giocatore a poter vender al mercato è il primo ad aver messo un lavoratore in quest'area, cioè quello nello spazio più in alto.

Quando quest'area è attivata il giocatore deve scegliere una carta mercato tra quelle presenti e vendere le risorse che quel mercato vuole acquistare al prezzo indicato.

Ogni mercato indica le risorse richieste, il prezzo e il numero massimo di risorse vendibili in esso (vedi alla fine del regolamento per i dettagli).

*Nota: i cavalli non possono essere venduti nel mercato ufficiale, ma solo nel mercato nero.*

Una volta finite le sue vendite, il mercato è rimosso dal gioco e rimpiazzato da una nuova carta presa dal mazzo. Ciò persino se il giocatore ha venduto meno di quanto il mercato richiedeva.

Il turno passa poi al lavoratore in seconda posizione, e così via.

Una volta che tutti i lavoratori hanno fatto la loro prima vendita, inizia un secondo giro di vendita, iniziando sempre dal giocatore in prima posizione e via di seguito.

Quando un giocatore non vende nel suo turno per qualunque ragione (non ha più risorse o decide di smettere) viene rimesso subito sulla sua capanna e non partecipa più ad alcuna vendita nel turno.

I giocatori possono mettere più lavoratori al mercato. Ciò è lecito e strategico se c'è l'interesse di fare più vendite prima degli altri per evitare che gli altri scelgano le carte desiderate venendo così eliminate.

Se un giocatore rimane da solo nel mercato ufficiale, potrà vendere su un solo mercato per lavoratore. Poi dovrà uscire o andare al mercato nero. Quindi, se ci sono più lavoratori di uno stesso giocatore nel mercato, egli potrà vendere una sola volta in più per ogni lavoratore sul mercato.

#### *Carte evento*

Le carte evento riportano la E sul lato sinistro della carta mercato.

Quando rimpiazzando una carta mercato M si scopre una carta evento, si hanno due possibilità:

- è un evento istantaneo, l'azione viene subito eseguita e l'evento scartato.
- è un evento permanente (indicato da un fiore giallo), viene posizionato sull'area eventi (la E sulla plancia) e ci resterà finché non arriva un nuovo evento (permanente o meno). Quando si pesca il terzo evento permanente, non viene posizionato. Indica invece che il gioco termina una volta che tutte le fasi del turno corrente sono concluse.

#### *Mercato nero*

I giocatori con i lavoratori nel mercato ufficiale possono essere tentati dal commercio nel mercato nero. Per esempio, se nessuno nel mercato ufficiale intende acquistare ciò che il giocatore ha da vendere.

Durante l'attivazione di un lavoratore nel mercato ufficiale, il giocatore può spostarlo al mercato nero. Quel lavoratore non potrà più tornare al mercato ufficiale per il resto del round.

Il mercato nero viene attivato una volta che tutti i lavoratori del mercato ufficiale sono stati rimossi, tornando alla loro capanna o perché spostati al mercato nero.

I giocatori che hanno lavoratori al mercato nero possono vendere quante risorse/animali desiderano al prezzo della tabella. Invece possono acquistare max 3 risorse/animali per lavoratore presente in ciascun turno.

Il prezzo di vendita è a sinistra. Il prezzo di acquisto è a destra. Le risorse/animali senza prezzo di acquisto non possono essere comprate (es. cavalli).

FINE DEL ROUND

Una volta completate le fasi precedenti ripeterle di nuovo e via di seguito finchè si verificano le condizioni di fine gioco.

#### NUOVO ROUND: FASE 1

I lavoratori nella tabella ordine di gioco sono attivati nella fase 1 del turno seguente a quello in cui sono posizionati. Tutti i cubetti nella linea superiore sono ordinati secondo le seguenti regole:

1 posizionare i cubetti dei giocatori che hanno i lavoratori nella linea inferiore nello stesso ordine sulla tabella (linea superiore).

2 Posizionare i cubetti restanti secondo la posizione dei giocatori sul tracciato denaro come descritto nella fase 1 all'inizio del regolamento.

Procedere poi con la fase 2.

#### FINE PARTITA

Il gioco termina per il verificarsi di una di queste condizioni:

-Quando il terzo evento permanente appare (quello col fiore giallo), esso non verrà però applicato.

-Alla fine del 16° round (quando il cubo è passato due volte su ogni stagione).

Il gioco terminerà una volta che tutte le fasi del round corrente sono completate.

Tutte le fasi sono svolte e il gioco finirà dopo che tutti i lavoratori nel mercato nero sono stati restituiti ai giocatori.

Finito il gioco i giocatori che hanno prodotto torte ed abiti li venderanno direttamente alla banca.

**Ogni torta frutterà loro \$ 49 e ogni abito \$ 47.**

Poi i giocatori sommeranno le carte risorse ancora possedute agli animali nei loro recinti, e li cambieranno 3 a \$1. Esempio: se a fine partita un giocatore ha 2 mele, 1 vino, 3 uva, 1 mucca, 1 pecora, otterrà \$ 2 ( $8/3=2,6$ ).

Il giocatore più avanti nel tracciato denaro è il vincitore. Se c'è parità, il giocatore con più risorse e animali rimasti dopo lo scambio vince. Se c'è ancora parità i giocatori condivideranno la vittoria.