

Ed Marriott's Scoville

LA (VERA) STORIA DI SCOVILLE

Wilbur Scoville è nato il 22 Gennaio 1865. Il mondo non sarebbe stato più lo stesso. Nel 1912 Scoville ha sviluppato la prova organolettica di Scoville (SOT), che viene utilizzata per misurare la "piccantenza" del peperoncino. Il Test di Scoville è ancora usato per misurare la capsaicina in un peperoncino, espressa come "Scoville Heat Units". Da allora, le persone hanno cercato di coltivare i peperoncini piccanti e sempre più piccanti.

LA (FALSA) STORIA DI SCOVILLE

La città di Scoville è stata fondata in onore di Wilbur, è come una casa per chi crede che i peperoncini **piccanti** siano i **migliori** peperoncini. Ogni anno in questo periodo, la città ospita il Festival del Peperoncino di Scoville. Il festival comprende aste di raccolta fondi per la scuola superiore locale (Forza Fiamme!), un enorme Mercato per gli agricoltori, premi incredibili per i coltivatori che piantano i peperoncini più piccanti, e il famoso concorso di cucina dei Peperoncini di Scoville, dove i concorrenti cercano di realizzare la ricetta che gli darà la vittoria.

La festa dura solo un giorno e l'agricoltore che produce il peperoncino più piccante si porterà a casa il trofeo di quest'anno.

Sei pronto a sentire il piccante?



ages
13+



2-6
players



60-90
minutes

COMPONENTI

1 PLANCIA DI GIOCO

Mercato Agricolo **Casa d'Aste** **Concorso di cucina**



Municipio di Scoville **Campo di Peperoncini** **Ordine di gioco**

134 PEDINE PEPERONCINO*

I peperoncini sono tutto. Piantali, raccoglili, incrociali e vendili per fare punti in molti modi differenti!



*Ci sono infiniti peperoncini nel gioco. Se rimani senza, sono presenti anche 50 tessere da 3x o 5x peperoncini.

6 SCHERMI GIOCATORE

Per nascondere quello che hai al resto dei giocatori.



6 AGRICOLTORI

Si muovono per raccogliere peperoncini.



6 DISCHI

Stabiliscono il turno di gioco.



65 CARTE ASTA

I giocatori offrono su queste carte per ottenere peperoncini extra. 30 sono le carte per la mattina e 35 per il pomeriggio.



Oggetto(i) per l'asta

48 CARTE MERCATO

I giocatori possono vendere i peperoncini per varie ricompense: denaro, peperoncini e punti. 24 carte per la mattina e 24 per il pomeriggio.



Peperoncini Ricompense richiesti

30 CARTE RICETTE

Si possono ottenere molti punti dal concorso di cucina dei peperoncini, restituendo alla riserva i peperoncini richiesti dalla ricetta.



Peperoncini richiesti **Punti vittoria**

12 PLACCHE RICOMPENSA

I giocatori possono avere punti extra, piantando il peperoncino del colore mostrato sulla placca.



118 MONETE

Usa le monete in tutte le varianti per stabilire l'ordine di turno e ottenere punti alla fine del gioco.



18 TESSERE AZIONE BONUS

Usa queste azioni speciali nel tuo turno per avere un vantaggio sui tuoi avversari oppure conservale per la fine del gioco, per avere punti extra.



6 TABELLE DI COLTIVAZIONE

Tienila in mano per ricordare le combinazioni di peperoncini che puoi realizzare per avere i più piccanti e rari! Sul retro c'è un riepilogo delle azioni di gioco.



PREPARAZIONE

- A. Generale:** Assembla la plancia. Crea delle pile (divise per colore) dei vari peperoncini. Fai lo stesso per le monete.
- B. Giocatori:** Ogni giocatore riceve uno **Schermo**, un **agricoltore ed un disco** dello stesso colore, **una tessera azione bonus per tipo, \$10 in monete**, e **tre peperoncini: rosso, giallo e blu**. I giocatori nasconderanno dietro lo schermo tutti i componenti ricevuti e che riceveranno per tutta la partita.
- C. Mercato Agricoltori:** Mischia il mazzo mattino delle carte mercato e pesca un numero di carte come indicato sulla plancia in base al numero di giocatori; quindi posizionale scoperte vicino la plancia. Rimetti nella scatola le carte mattino rimanenti e mischia le carte pomeriggio e posizionale sulla plancia. *(Sul disegno del tavolo quadrato.)*
- D. Concorso di cucina dei Peperoncini:** Mischia il mazzo ricette e pesca un numero di carte come indicato sulla plancia in base al numero dei giocatori; quindi puoi impilarle una sopra l'altra a faccia in un su per risparmiare spazio. Puoi ordinarle in base al punteggio dal più basso al più alto. Rimetti nella scatola le carte non utilizzate.
- E. Casa d'Aste:** Mischia le carte Asta del Mattino e del Pomeriggio e metti entrambi i mazzi a faccia in giù, vicino alla Casa d'Aste. Pesca un egual numero di carte in base al numero dei giocatori dal mazzo Mattina e posizionale negli spazi corrispondenti sulla plancia.
- F. Municipio:** Separa le Placche Ricompensa per colore dei peperoncini ed impilali negli spazi corrispondenti del tetto del Municipio, ordinandole in modo decrescente (con quella del valore più alto in cima). Se giocate in 2 o 3 giocatori, rimuovi una placca *(quella del valore maggiore)* da ogni pila e rimettila nella scatola.
- G. Campo Iniziale:** Prendi un peperoncino rosso, giallo e blu e tienili in mano; scegline due in moda casuale e piantali negli spazi di partenza del campo *(contrassegnati da linee verdi, alla sinistra e alla destra della stella)*. Il terzo rimettilo nella riserva.
- H. Ordine di gioco:** Prendi i dischi di ogni giocatore e mettili a caso sulla plancia nella sezione Ordine di Gioco. **Non** usare spazi di gioco differenti da quelli dei giocatori presenti *(Per esempio in 3 giocatori non usare gli spazi 4,5 e 6)*. Puoi coprire gli spazi inutilizzati con delle monete.
- I. Tabelle di coltivazione:** Tieni a portata di mano le Tabelle di coltivazione per consultarle.

Nell'esempio di seguito è mostrata la preparazione per 3 giocatori
Per tutta la durata degli esempi, useremo i seguenti nomi: "Greg" il verde, "Ruth" il rosso e "Yuri" il giallo.

The diagram illustrates the setup for 3 players: Greg (green), Ruth (red), and Yuri (yellow). Key elements include:

- Player Tokens:** Three player tokens (green, red, yellow) and a '3P' label indicating 3 players.
- Market (C):** A stack of 'WANTED' cards for each player.
- Recipe (D):** A stack of recipe cards.
- Auction (E):** Auction cards for the morning and afternoon.
- Municipality (F):** Reward placards for each player, with one removed from each stack.
- Field (G):** A grid of field spaces with a star in the center. Three peppers (red, yellow, green) are placed in the starting spaces.
- Order of Play (H):** A row of player tokens and a '3P' label.
- Cultivation Tables (I):** A large board with various colored peppers.
- Scoville Banner:** A red banner with the word 'Scoville' and a flame icon.
- Action Cards (B):** Cards for 'DOUBLE BACK ONCE (HARVESTING)', 'MOVE 1 EXTRA STEP (HARVESTING)', and 'PLANT 1 EXTRA PEPPER (PLANTING)'.
- Peppers (A):** A collection of various colored peppers.
- Monetes:** A stack of coins.

TURNO DI GIOCO

Ogni turno di Scoville consta di vari round di gioco. Ogni round è composto da queste cinque fasi:

- 1. ASTA** (I giocatori puntano per stabilire l'ordine di gioco e prendere le carte Asta.)
- 2. SEMINA** (I giocatori piantano peperoncini e possono vincere Placche Ricompensa.)
- 3. RACCOLTO** (I giocatori muovono i loro Agricoltori di max. 3 passi, e raccolgono i relativi peperoncini.)
- 4. COMPLETAMENTO** (I giocatori possono completare carte Mercato, Ricette e vendere peperoncini di un colore.)
- 5. TIME CHECK** (Controllare se dalla mattina si è passati al pomeriggio... o dal pomeriggio alla fine del gioco.)

1. ASTA

Nella fase d'**Asta**, tutti i giocatori puntano segretamente delle monete per scegliere l'ordine di gioco, ed in quell'ordine prendono le carte Asta.

ASTA PER L'ORDINE DI GIOCO

*Nota: Non ci sono aste per l'ordine di gioco nel primo round; l'ordine di gioco viene scelto casualmente durante il **Setup** (Preparazione). In tutti gli altri round, i giocatori **dovranno** fare l'asta per stabilire l'ordine di gioco.*

Prima di tutto metti i dischi del turno nei cerchi superiori, preservando l'ordine di turno del round precedente. Per puntare, ogni giocatore sceglie in segreto la quantità di monete tra quelle in suo possesso (anche zero) e le tiene nascoste nella mano. Quando tutti i giocatori sono pronti, tutti simultaneamente rivelano le puntate.

Il giocatore con la puntata più alta **sceglie** dove posizionare il proprio dischetto sul tracciato ordine di gioco. Di seguito il secondo con la puntata più alta e via via gli altri. I giocatori pagano alla banca la puntata appena eseguita.

- Nel caso in cui due puntate siano identiche (*maggiore di zero*), il giocatore che nel precedente turno veniva **prima**, sceglie per primo in questo turno.
- I giocatori che puntano **zero non scelgono** la posizione sul tracciato ordine di gioco. Dopo che tutti i giocatori che hanno puntato più di zero hanno scelto, i restanti si posizionano negli spazi disponibili dal minore al maggiore (*secondo l'ordine del turno precedente*)

PRENDERE CARTE ASTA



Con il nuovo ordine di gioco, ogni giocatore sceglie una delle carte disponibili nella Casa d'Aste. Quel giocatore prende i peperoncini dalla riserva mostrati sulla carta e scarta quella carta.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto, pesca nuove carte dal mazzo e ripristina la Casa d'Aste. (Usa il mazzo del Mattino se è Mattino, e del Pomeriggio se è Pomeriggio.) Nel raro caso che il mazzo si esaurisca, mischia gli scarti (del mazzo appropriato) e crea un nuovo mazzo.

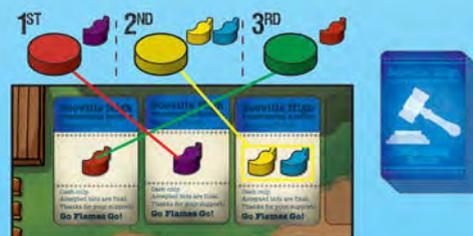


Esempio: Le puntate si rivelano. Greg ha puntato \$7 mentre Ruth e Yuri hanno puntato \$5. Greg sceglie per primo. Vuole essere primo nella fase di raccolta - che si svolge in ordine inverso - quindi sceglie il terzo spazio.

Ruth e Yuri hanno pareggiato, quindi sceglie il primo del turno precedente. Ruth sceglie il primo spazio, e Yuri (che non ha scelta) lo mette nel secondo.



Il **nuovo** ordine di gioco è Ruth, Yuri, Greg. Ruth sceglie la carta del peperoncino viola, Yuri quella con giallo e blu e Greg quella che rimane con la rossa. Tutti i giocatori scartano la propria carta e prendono i relativi peperoncini dalla riserva. Poi si ripristina la Casa d'Aste con tre nuove carte dal mazzo del Mattino.



2. SEMINA



Nella fase di **Semina**, tutti i giocatori (in ordine di turno) **devono** piantare un peperoncino. Per piantarlo, ogni giocatore, sceglie un peperoncino dalla sua riserva, e lo mette in uno spazio vuoto del campo di peperoncini.

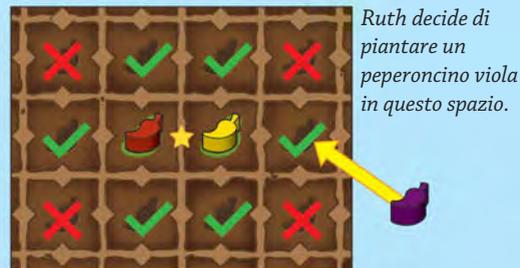
- Il peperoncino del giocatore può essere piantato **solo** in uno spazio che sia adiacente verticalmente o orizzontalmente ad un altro già piantato.
- Un giocatore può piantare un peperoncino extra usando la tessera Azione Bonus adeguata. (Vedi **Tessere Azione Bonus** per i dettagli.)

PLACCHE RICOMPENSA

Se un giocatore pianta un peperoncino di un colore di una delle Placche Ricompensa che sono nel Municipio, quel giocatore ottiene la placca del valore più alto per quel tipo di peperoncino. (Le Placche sono impilate dalla più grande alla più piccola.)

- Le Placche contenenti peperoncini di diverso colore si possono reclamare piantando un peperoncino Viola • Arancione • Verde.
- Ogni giocatore può ottenere una sola Placca Ricompensa per turno, **anche se** il giocatore ha usato una tessera Azione Bonus per piantare un secondo peperoncino che gli permetterebbe di ottenerne un'altra.
- Ogni giocatore può avere più di una Placca Ricompensa di uno stesso colore, sempre che l'abbia ottenuta in turni differenti.

Esempio: Ruth inizia. Può piantare un peperoncino in qualunque posto del campo contrassegnato dalla spunta verde. Quelli contrassegnati con la X non possono essere usati perchè non adiacenti ad altri già piantati in orizzontale o verticale.



Ruth decide di piantare un peperoncino viola in questo spazio.

Esempio: Ruth ha piantato un peperoncino viola, e c'è una Placca Ricompensa viola/arancione/verde nel Municipio. Ruth prende quella di maggior valore, ottenendo due punti!



3. RACCOLTO

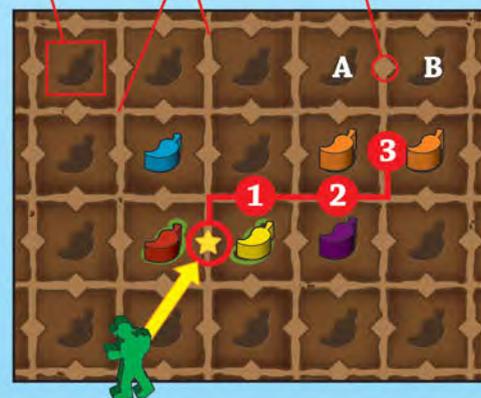


Nella fase di **Raccolto**, ogni giocatore (in ordine **inverso** di turno) muove il suo agricoltore per un massimo di tre passi lungo i sentieri del campo coltivabile, prendendo un peperoncino dalla riserva per ogni passo fatto tra due campi coltivati.

- **Nel primo turno**, ogni giocatore, nel proprio turno, piazza il proprio agricoltore sulla stella, (in qualunque direzione) poi inizia il suo movimento. Nei turni successivi, gli agricoltori, iniziano il movimento da dove si trovano.
- Gli agricoltori possono muoversi massimo di tre passi ma **devono fare almeno** un passo. Un passo consiste nello spostamento dell'agricoltore da una tacca tra due campi coltivabili o coltivati ad un'altra (o in una tacca tra il campo e l'esterno dello stesso se si sta viaggiando verso l'esterno). È irrilevante che il campo sia coltivato o meno.
- Gli agricoltori **non possono** superare altri agricoltori o fermarsi dove si trova un agricoltore. (Nel raro caso in cui un agricoltore fosse impossibilitato a muoversi anche di un solo passo, perchè totalmente bloccato, quel giocatore salta la sua fase di Raccolta.)
- Un agricoltore **può** ad inizio turno essere ruotato verso qualunque direzione, ma una volta iniziato il movimento **non può** essere "nuovamente girato" nella direzione opposta. Infatti in uno stesso turno non è possibile passare su una porzione di sentiero su cui si è già passati.
- **Quando un agricoltore finisce il movimento tra due campi coltivati, raccoglie un peperoncino dalla riserva. Il giocatore raccoglie un peperoncino (o peperoncini) in base alla Tabella di Coltivazione.**
- **Guarda gli incroci di peperoncini possibili nella prossima pagina ed impara ad utilizzare la Tabella di Coltivazione per riuscire a raccogliere i peperoncini migliori e più piccanti!**

tacca tra i campi A e B

campo sentieri



Esempio: È il turno di Greg, ed è il primo round. Mette la sua pedina agricoltore sulla stella ed inizia (Il posizionamento iniziale sulla stella NON è un passo, quindi non raccoglie nulla)

Passo 1 lo effettua tra un campo vuoto ed un peperoncino giallo, non raccoglie nulla.

Passo 2 lo effettua tra un peperoncino arancione ed un viola, controlla la tabella e raccoglie un peperoncino bianco!

Passo 3 lo effettua tra due peperoncini arancioni. Controlla la tabella e vede che deve raccogliere un peperoncino nero!

Nel prossimo round, il suo agricoltore inizierà il movimento nella tacca tra i due peperoncini arancioni.

INCROCI DEI PEPERONCINI

Quando un agricoltore passa o finisce il suo movimento tra due peperoncini, quel giocatore incrocia i peperoncini sulla Tabella di Coltivazione e prende dalla riserva il relativo peperoncino(i).

I giocatori impareranno velocemente le combinazioni tra i peperoncini, ma è bene sempre controllare sulla Tabella di Coltivazione per essere sicuri di non commettere alcun errore.

Per usare la Tabella di Coltivazione, cercare un peperoncino sulla riga orizzontale e l'altro su quella verticale, quindi eseguire l'incrocio, ed il punto dove le due righe si incontrano, quello è il peperoncino(i) da raccogliere.

- La maggior parte delle combinazioni hanno come risultato un solo peperoncino.
- Qualche combinazione ha come risultato due peperoncini.
- Qualche combinazione (*tutte quelle che coinvolgono il peperoncino marrone*) ha come risultato una **X** nella tabella, in quel caso il giocatore non raccoglie alcun peperoncino.

Esempio 1: Il tuo agricoltore è tra due peperoncini blu.

Incrociando la riga blu e la colonna blu, si ottengono 2 peperoncini blu.

Esempio 2: Il tuo agricoltore è tra un peperoncino arancione ed uno viola. Incrociando la riga arancione e la colonna viola si ottiene un peperoncino bianco!

Esempio 3: Il tuo agricoltore è tra un peperoncino marrone ed uno arancione. Incrociando la riga marrone e la colonna arancione non ottieni nulla!

4. COMPLETAMENTO

Nella fase di **Completamento**, tutti i giocatori (nel proprio turno di gioco) possono effettuare una o tutte le azioni seguenti. Il giocatore può eseguire l'azione o le azioni nell'ordine che preferisce, ma **solo una volta** per round.

VISITARE IL MERCATO AGRICOLTORI

Il giocatore può scegliere una carta Mercato disponibile nel Mercato Agricoltori. Il giocatore paga i peperoni mostrati sulla metà della carta dove riporta la scritta "wanted" e riceve le ricompense della faccia a fianco. Il giocatore conserva la carta Mercato dietro il suo schermo.



Esempio: Yuri sceglie questa carta Mercato dal tavolo. Paga quanto richiesto, ovvero un peperoncino giallo ed uno arancione; riceve un peperoncino marrone, \$3 entrambi dalla riserva, e conserva la carta Mercato dietro il suo schermo. A fine partita varrà 1 punto vittoria che concorrerà per la vittoria finale.

PARTECIPARE AL CONCORSO DI CUCINA DEI PEPERONCINI

Il giocatore può scegliere una ricetta disponibile nella zona concorso di cucina. Il giocatore paga la combinazione di peperoncini richiesta e conserva la carta Ricetta dietro il suo schermo.



Esempio: Yuri sceglie la carta Ricetta dal Concorso di Cucina dei Peperoncini. Paga 2 peperoncini neri, 2 marroni e 2 rossi alla riserva, e conserva la carta Ricetta dietro il suo schermo. A fine partita questa carta frutterà ben 16 punti vittoria.

VENDERE UN LOTTO DI PEPERONCINI

Il giocatore può vendere **al massimo cinque** peperoncini di **un solo colore** in suo possesso. Per ogni peperoncino così venduto guadagna \$1 per ogni **due** piantati dello stesso colore sul campo.



Esempio: Yuri potrebbe vendere fino a cinque peperoncini di un colore in suo possesso. Verifica quindi i peperoncini che sono attualmente piantati nel campo:

- Peperoncini Rossi gli frutterebbero zero.
- Peperoncini Viola gli frutterebbero zero.
- Peperoncini arancioni gli frutterebbero \$1 cadauno.
- Peperoncini Blu gli frutterebbero \$1 cadauno.
- Peperoncini Viola gli frutterebbero \$2 cadauno.

Yuri decide di vendere 3 peperoncini gialli che mette in riserva; riceve dalla banca \$6.

5. TIME CHECK

Il gioco si divide in **Mattino** e **Pomeriggio**. Il gioco inizia il Mattino con la preparazione vista nel setup iniziale. La fase **Time Check** si svolge come segue:

SE È MATTINO

Primo, conta il numero di carte Ricetta rimanenti al concorso di cucina.

- Se ci sono **meno** carte che giocatori (per esempio 2 o meno in 3 giocatori), si salta il Pomeriggio. Si svolge **un ultimo round** e il gioco termina dopo la fase di **Completamento** del round. **Nota: Questo non accade spesso di Mattina, ma è possibile.**

Poi conta il numero di carte Mercato, presenti nel Mercato Agricoltori

- Se **ci sono almeno** un numero di carte pari al numero dei giocatori (per esempio 3 carte o più per 3 giocatori), la fase Mattino continua. Comincia un nuovo round!
- Se ci sono meno carte dei giocatori, il gioco passa alla fase di Pomeriggio.
 1. Scarta tutte le carte Mercato **Mattino** dal Mercato degli Agricoltori, poi pesca nuove carte Mercato dal mazzo **Pomeriggio** e ripristina il Mercato Agricoltori dello stesso numero di carte pari al numero di carte con cui il gioco è iniziato; riponi le restanti carte Mercato Pomeriggio nella scatola.
 2. Riponi le carte Asta Mattino nella scatola, ma lascia dove sono le carte Asta che sono scoperte nella Casa d'Aste; Comincia un nuovo round!



Esempio: In questa partita a 3 giocatori è mattina e nel Mercato Agricoltori è presente solo 1 carta. Questo significa che il prossimo round inizia il Pomeriggio.

Scarta le carte restanti del Mercato e sostituiscile con 9 carte del Mercato Pomeridiano (ed il resto del mazzo riponilo nella scatola), riponi poi nella scatola anche il Mazzo Aste Mattino.

SE È POMERIGGIO

Conta il numero di carte Mercato rimanenti nel Mercato Agricoltori, e il numero di Ricette rimanenti al Concorso di Cucina dei Peperoncini.

- Se ci sono **meno** carte che giocatori **in una** delle due locazioni, si svolge **un ultimo round** ed il gioco finisce dopo la fase di **Completamento**.
- Se ci sono **meno** carte che giocatori **in entrambe** le locazioni, il gioco termina immediatamente e non si svolge nessun round finale.

Altrimenti, comincia un nuovo round!



Esempio: In una partita a 3 giocatori si vede il Mercato Agricoltori con 2 carte, mentre il Concorso di Cucina ne ha ancora 3. Visto che solo una delle locazioni ha meno carte che giocatori, si svolge un ultimo round e poi il gioco termina.

FINE DEL GIOCO

Alla fine del gioco, ogni giocatore somma i suoi punti. I punti si possono ottenere da queste cinque categorie:

- 🔥 **Punti per ogni carta Mercato**
- 🔥 **Punti per ogni carta Ricetta**
- 🔥 **Punti per ogni Placca Ricompensa**
- 🔥 **Punti per ogni Tessera Azione Bonus inutilizzata**
- 🔥 **Ogni \$3 = 1 punto (ignora somme minori)**

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita! In caso di pareggio, vince quello con più soldi.



Esempio: Alla fine del gioco, questo giocatore ha **8 punti** vittoria dalle carte mercato, **21 punti** vittoria dalle carte ricette, **7 punti** vittoria dalle placche ricompensa, una tessera Azione Bonus inutilizzata da **4 punti** vittoria, e \$17 che fruttano **5 punti** vittoria. Il totale per il giocatore è $8 + 21 + 7 + 4 + 5 = 45$ punti. Sono sufficienti per vincere la partita? (Probabilmente no... vi abbiamo mostrato un punteggio basso per fare un calcolo matematico facile... ma tutto dipende dal punteggio degli altri giocatori!)

TESSERE AZIONE BONUS

Ogni giocatore prende 3 tessere Azione Bonus all'inizio del gioco. Queste tessere vanno nascoste dietro gli schermi dei giocatori. Possono essere giocate durante il turno di un giocatore, ognuna da un beneficio ed una volta utilizzata va scartata (Vanno scartate a faccia in su davanti allo schermo del giocatore, così da far vedere a tutti quali sono le tessere utilizzate). Possono essere usate più tessere durante uno stesso turno di gioco e ogni tessera non utilizzata vale 4 punti vittoria a fine partita. (Come mostrato sul retro della stessa)



Puoi giocarla durante il tuo turno nella fase di **Semina** per piantare un **secondo** peperoncino a tua scelta, seguendo le normali regole di Semina. (Considera il primo peperoncino come già piantato).

Se con il primo peperoncino hai guadagnato una Placca Ricompensa, questo secondo peperoncino **non** può essere usato per vincere una seconda Placca Ricompensa, anche se questa ti spettasse. (Puoi avere una placca per turno.) **Puoi** rifiutare una Placca Ricompensa per il primo peperoncino e richiederla per il secondo.



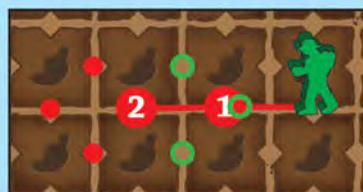
Puoi giocarla durante il tuo turno nella fase di **Raccolta** per muoverti di un quarto passo dopo che hai raggiunto già il limite dei tre passi. Tutte le regole di movimento si applicano anche a questo quarto passo.



Teoricamente questa carta potrebbe consentire un giro intero attorno ad un campo e finire nel punto in cui si è cominciato. Ma non violi la regola "di non ripassare" su un sentiero già percorso, perchè quel sentiero non lo hai mai fatto.



Puoi giocarla durante il tuo turno nella fase di **Raccolta**. Questa abilità permette all'agricoltore di girarsi **una volta** in questo turno. (Per essere chiari, non aggiunge passi al tuo turno; permette solo all'agricoltore di girarsi una volta soltanto e muoversi sulla parte di percorso già utilizzata)



Esempio: Greg inizia dove mostrato e muove di due passi. Visto che va verso sinistra, il suo prossimo passo potrebbe essere solo in una delle tacche segnate di rosso. Se gioca la tessera "Double Back Once", potrebbe ruotare nella direzione opposta, ed il prossimo passo avverrebbe in una delle tacche segnate di verde.

Ricorda che puoi girare il tuo agricoltore in qualunque direzione **all'inizio** del tuo turno.

CREDITI E RINGRAZIAMENTI

SCOVILLE GAME DESIGN

Ed Marriott

GAME DEVELOPMENT

Seth Jaffee

GRAPHIC DESIGN AND RULES DEVELOPMENT

Joshua Cappel

Published by Tasty Minstrel Games, L.L.C. PO

BOX 442 Morgan, Utah 84050 Copyright and

Trademark 2014

Tasty Minstrel Games, L.L.C.

www.playtmg.com

TRADUZIONE A CURA DI: Danilo ed Erika Bologna



The designer would like to thank Michael Mindes & Seth Jaffee for working with a first time designer and taking a chance on me.

The designer would also like to thank the following people for providing feedback and desiring to make the game better:

James Slager, Jon McGee, David Felker, Gary Schweisthal, Dustin Foster, Brad & Kendra Hansen, Andrew & Kelley Marriott, Mark Wyse, Carl Klutzke, Espen Klausen, Neil Roberts, Scott Metzger, Grant Rodiek, Chevee Dodd, Casey Clark, Brian Holt, Brett Myers, Francois Jolie, Ryan Metzler, Andrea Dexter, Nathanuil Demille, Matt Worden, Tom Fennwald, Steve Dast, Peter Dast, Beth Van Maanen, Paul Texidor, Mark Tucker, Debbie Wudtke, Josh Wudtke, Paul & Elizabeth Spurgis, Corey Young, J. Alex Kevern, Adam MacIver, Ben Rosset, Matthew O' Malley, Eric Leath, Jeff Large, David Chott, Matt Loomis, Brian Frahm, SDG.

And the designer would especially like to thank the Platinum Playtesters, without whom the game would not exist:

Erin Marriott, Jeremy "J" Van Maanen, Adam "A-Game" Buckingham, Ben "Bosun" McQuiston, Michael "Zeke" Lashua