

Pianta 1 . Quindi, se hai almeno 3 tipi diversi di piantati su quel campo, guadagni

Costruisci una struttura con di sconto o guadagna per ogni struttura già edificata di costo

Scegli 1: Guadagna , Costruisci una struttura con uno sconto di , pianta fino a 2

Scarta 2 per guadagnare o Scarta 4 per guadagnare

Guadagna . Ogni avversario può perdere per guadagnare

Costruisci una struttura con di sconto. Se il costo della struttura è o guadagni anche

Paga per guadagnare o perdi per guadagnare

Paga per piazzare sul tuo pigiatoio oppure scarta 1 per guadagnare e

Scegli 2: Guadagni , Costruisci 1 struttura, Pianta 1

Pianta 1 . Puoi piantarla in un campo anche nel caso in cui il totale ecceda il valore max del campo

Paga per pescare 3 oppure scarta 1 e 3 Carte Ospite per guadagnare

Pianta 1 . Quindi, se hai piantato nei tuoi campi un totale di almeno 6 , guadagni

Tutti i giocatori possono costruire 1 struttura con uno sconto di . Tu guadagni per ognuno che lo fa

Costruisci una struttura con di sconto oppure pianta fino a 2 . Puoi perdere per fare entrambe

Pianta 1 anche senza le strutture richieste oppure sradica e scarta 2 per guadagnare

Pesca 3 a meno che tutti gli avversari si accordino per darti 3 Carte Ospite (in totale)

Pesca 1 e pianta 1 oppure scambia 2 fra due campi

Scarta 1 per guadagnare oppure Scarta 1 per guadagnare

Guadagna oppure fai fino a 2

Muovi il su una riga vuota della tabella del risveglio, prendi il bonus, quindi passa alla prossima stagione

Costruisci 1 struttura pagandone i costi normali e pianta 1 . Se è un di valore 4, guadagni

Guadagna oppure Pesca 1 e 1

Scarta 2 per pescare 1 carta di ogni tipo (max 4)

Piazza un lavoratore su un'azione di una stagione futura. Esegui l'azione all'inizio di quella stagione

Pianta fino a 2 e guadagna oppure sradica e scarta 1 per guadagnare

Paga per recuperare fino a 2 da altre azioni per essere impiegati di nuovo in questa annata

Pianta 1 anche senza le strutture richieste oppure sradica e scarta 1 per guadagnare

Pesca 2 oppure Guadagna . Puoi perdere per fare entrambe

Paga per costruire 2 strutture qualsiasi ignorando il costo normale

Guadagni per ogni campo vuoto che possiedi oppure per ogni campo piantato che possiedi

Ogni avversario può darti . Per ogni avversario che decide di non farlo, guadagni

Guadagna oppure Vendemmia 1 campo

Perdi per costruire una struttura da o oppure perdi per costruire qualsiasi struttura

Perdi per guadagnare oppure Paga per guadagnare

Pesca 1 , 1 , ed 1 . Ogni avversario può pescare 1

Tutti i giocatori possono piantare 1 . Guadagni per ogni avversario che decide di farlo

Paga fino a 3 avversari ciascuno. Guadagni per ognuno di questi avversari

Pesca 2 o scarta 1 di valore 7 o più per guadagnare

Gira a faccia su la prima carta di ogni mazzo. Pesca 2 di queste carte e scarta le altre

Scegli 2: Pesca 1 , migliora la cantina al costo normale, guadagna

Guadagna per ogni carta nella tua mano o Scarta la tua mano (min 1 carta) per guadagnare

Pesca 1 e 1 o Scarta 2 Carte Ospite per guadagnare

Fai fino a 3 . Guadagni per ogni tipo di vino che hai fatto

Scegli 1: Fai fino a 2 , Evadi 1 , Scarta 1 per guadagnare

Paga per addestrare 1 che puoi usare da subito oppure Scarta 1 per guadagnare

Guadagna e pesca 1 o Fai fino a 3

Guadagna e pesca 1 oppure pesca 1 e fai fino a 2

Costruisci 1 struttura al suo costo normale. Quindi, se hai almeno 6 strutture, guadagni

Vendemmia 1 campo ed inoltre Pesca 1 oppure Paga per costruire un Giogo (Yoke)

Vendemmia fino a 2 campi e scegli 1: Guadagna , Guadagna

Scegli fino a 3 avversari che dovranno darti 1 cadauno. Guadagna per chi non lo fa

Tutti possono pagare per addestrare 1 . Guadagni per ogni avversario che lo fa

Vendemmia 1 campo ed inoltre Pesca 1 oppure Paga per costruire un Giogo (Yoke)

Esegui qualsiasi azione (senza bonus) di una stagione precedente senza piazzare il lavoratore

Al momento in cui giochi la carta, aggiungi alla tua mano la prima carta di 2 differenti pile di scarti

Scegli 2: Vendemmia 1 campo, Fai fino a 2 , Evadi 1

Pesca 2 oppure scarta 1 di valore 4 o più per guadagnare

Vendemmia fino a 2 campi o Fai fino a 3 . Puoi perdere per fare entrambe

Ogni giocatore può recuperare il suo lavoratore grande. Guadagni per ogni avversario che lo fa

Pesca 2 e guadagna o evadi 1 e guadagna extra

Avanza la tua cantina al prossimo livello con uno sconto di o Invecchia 1 ed evadi 1

Tutti i giocatori possono fare fino a 2 . Pesca 1 e 1 per ogni avversario che lo fa

Paga per piazzare 1 e 1 sul pigiatoio oppure evadi 1 e guadagna extra

Scarta 1 o per guadagnare e

Il giocatore alla tua destra deve scegliere 1: Perdere , Darti 2 , Pagarti

Invecchia tutti i due volte oppure Paga per avanzare la cantina al prossimo livello

Se hai meno di , guadagna . Viceversa, Pesca 1 , 1 e 1

Paga per addestrare 1 o Guadagna se hai un totale di 6

Scarta 1 per guadagnare . Se è il di maggior valore di qualsiasi cantina, guadagni

Fai fino a 2 oppure Paga per addestrare 1

Vendemmia fino a 3 campi. Se vendemmi 3 campi guadagni

Perdi per addestrare 1 o Guadagna per ogni avversario che ha un totale di 6

Fai fino a 2 di valore 4 o superiore, anche senza aver migliorato la cantina

Perdi per guadagnare o Guadagna per ogni avversario che lo fa

Invecchia tutti i due volte o Perdi per avanzare la cantina al prossimo livello

Invecchia tutti i due volte o Perdi per avanzare la cantina al prossimo livello

Perdi per addestrare 1 o Guadagna per ogni avversario che ha un totale di 6

Fai fino a 2 di valore 4 o superiore, anche senza aver migliorato la cantina

Perdi per guadagnare o Guadagna per ogni avversario che lo fa

Invecchia tutti i due volte o Perdi per avanzare la cantina al prossimo livello