

## ORDINE TURNO

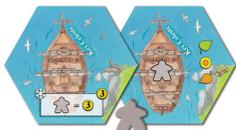


Il numero nel box indica l'ordine in cui i giocatori potranno ottenere il contenuto delle barche alla fine di **Primavera**, **Estate** e **Autunno** e in quale ordine otterranno una **Barca** da collocare nel loro villaggio alla fine dell'**Inverno**.

Il giocatore che vince l'asta per la tessera con l'icona del lavoratore viola ottiene il relativo segnalino e sarà il *giocatore iniziale* nella stagione successiva.

In **Inverno** è possibile per un giocatore vincere più di una delle tessere Ordine Turno; queste vanno piazzate nel villaggio del giocatore.

**Alla fine del gioco** si ottiene 1 punto per ogni altra tessera a cui la tessera Ordine Turno è collegata. Ai fini del punteggio finale, il **lavoratore viola** può essere utilizzato e conteggiato come una risorsa, **Abilità** o lavoratore di qualsiasi colore, e può anche essere collocato su *Barn*, *Blacksmith*, *Stone yard* o *Timber yard*



## KEY CELESTE

In **Primavera**, **Estate** e **Autunno** il giocatore che vince l'asta per la *Key Celeste* ottiene il **fantasma** (grigio). In **Inverno** il vincitore dell'asta prende la tessera e la aggiunge al suo villaggio.

Il **fantasma** può essere utilizzato per spaventare e rimpiazzare i lavoratori di un'offerta vincente di un altro giocatore e rubare così i lavoratori spaventati. Il giocatore derubato vince automaticamente l'asta per quella tessera (non sono ammesse altre offerte).

Non è possibile piazzare lavoratori sopra una tessera con il fantasma.

I lavoratori piazzati prima dell'arrivo del fantasma rimangono però sulla tessera.

Alla fine dell'**Estate** e dell'**Autunno** il fantasma ritorna sulla *Key Celeste*. Alla fine dell'**Inverno**, se utilizzato, viene rimosso dal gioco, altrimenti rimane a disposizione del suo possessore (vale punti però solo in combinazione con la tessera *Key Celeste*).

Alla fine dell'**Inverno**, il vincitore della tessera *Key Celeste* ottiene 3 punti. Se è anche il proprietario del fantasma e non l'ha utilizzato ottiene 3 punti addizionali.

Il fantasma non è un lavoratore e non può essere usato per ottenere i punti delle tessere Inverno che richiedono lavoratori

## BARCHE



### Keyflower (2 + giocatori)

Si ottiene 1 punto per ogni capacità di trasporto del giocatore.

Se il giocatore possiede la *Barca 2b* alla fine del gioco, il punteggio ottenuto dalla *Keyflower* viene raddoppiato



### Sea Bastion (2 + giocatori)

Loop: Si ottiene 1 punto per ogni tessera che, collegata da strade, crea un anello che si riunisce al punto di partenza. Una strada non può essere mai contata due volte



### Sea Breese (3 + giocatori)

Si ottengono punti (come indicato nel box) per ogni **Barca** (comprese le Barche **Estate**) collegata via fiume alla tessera **Home**



### Flipper (4 + giocatori)

Il giocatore può girare una tessera del proprio villaggio senza dover pagare il costo del Miglioramento.

Inoltre ottiene 2 punti



### Invincible (5 + giocatori)

Si ottengono 5 punti



### White Wind (6 giocatori)

Si ottiene 1 punto per ogni lavoratore che il giocatore possiede alla fine del gioco.

Nota: ogni lavoratore può essere conteggiato una sola volta. Se il lavoratore è già stato conteggiato per *Apothecary*, *Craftman's guild*, *Key market* o *Village hall*, non può essere ulteriormente conteggiato per *White Wind*

## INVERNO



### Apothecary

Si ottengono 3 punti per ogni 5 lavoratori (inclusi i verdi) posseduti alla fine del gioco



### Craftman's guild

Si ottengono 3 punti per ogni singolo set di lavoratori blu, rosso e giallo posseduti alla fine del gioco



### Emporium

Si ottengono 3 punti per ogni set di lavoratori di cui 1 verde e 2 di qualsiasi colore (incluso il verde) posseduti alla fine del gioco



### Jeweller

Si ottengono 2 punti per ogni risorsa Oro posseduta alla fine del gioco



### Key guild

Si ottengono 10 punti per ogni 5 gettoni **Abilità** posseduta alla fine del gioco



### Keythedral

Si ottengono 12 punti



### Key market

Si ottengono 2 punti per ogni lavoratore verde posseduto alla fine del gioco



### Mercer's guild

Si ottengono 5 punti per ogni singolo set di tre diverse risorse che possiede alla fine del gioco. L'Oro può essere utilizzato in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa, ma se viene utilizzato in questo modo non può fornire 1 punto ulteriore in quanto Oro



### Monument

Si ottengono 4 punti per ogni set di 3 risorse. Almeno 1 delle risorse deve essere Oro.

L'Oro utilizzato per il *Monument* non fornisce il punto per il conteggio dell'Oro



### Scholar

Si ottengono 3 punti per ogni gettone **Abilità** di un singolo tipo (a scelta) posseduto alla fine del gioco



### Scribes

Si ottengono 10 punti per ogni singolo set di tre diversi gettoni **Abilità** posseduti alla fine del gioco



### Village hall

1 punto per ogni lavoratore di un singolo colore (a scelta) posseduto alla fine del gioco



### Watermill

Si ottiene 1 punto per ogni risorsa di un singolo tipo (a scelta) posseduta alla fine del gioco.

Non si può utilizzare l'Oro, perché riceve già 1 punto alla fine del gioco e non può essere conteggiato due volte



### Windmill

Si ottengono 5 punti per ogni 5 risorse di qualsiasi tipo possedute alla fine del gioco

## BARCHE ESTATE



**Barche 1a e 1b**  
 Alla fine di **Estate, Autunno e Inverno**, il giocatore riceve:  
**Barca 1a:** due lavoratori extra a caso dal sacchetto (se disponibili)  
**Barca 1b:** 1 lavoratore verde extra dalla riserva (se disponibile)



**Barca 2a**  
 Permette di trasportare risorse e collocare tessere anche senza rispettare le caratteristiche del terreno (strade e acqua). Non si applica alla Barca *Sea Bastion* (che richiede strade collegate ad anello per ottenere punti)



**Barca 2b**  
 Tutte le capacità di Trasporto e Miglioramento del giocatore sono raddoppiate. Se il giocatore possiede la *Keyflower* alla fine del gioco, il punteggio ottenuto dalla *Keyflower* viene raddoppiato



**Barca 3a**  
 Durante il Miglioramento, ogni tipo di risorsa (oro, ferro, pietra e legno) può essere utilizzato in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa



**Barca 3b**  
 Ai fini del punteggio finale del gioco, oro, ferro, pietra e legno possono essere utilizzati e conteggiati in sostituzione di qualsiasi altro tipo di risorsa



**Barca 4a**  
 Se un altro giocatore fa un'offerta per una tessera Villaggio usando lavoratori di colore blu, rosso o giallo (ma non verde) il proprietario di questa **Barca** può fare una *controfferta* usando un colore diverso (compreso il verde). In ogni caso tutti i lavoratori utilizzati nella controfferta devono essere dello stesso colore

Nota: I lavoratori che non seguono il colore ufficiale vanno collocati sdraiati (in orizzontale) per facilitarne l'identificazione. Se tutti i lavoratori degli altri giocatori vengono spostati altrove, i lavoratori sdraiati vanno rimessi in piedi e quello diventerà il colore ufficiale



**Barca 4b**  
 Se il giocatore piazza lavoratori sopra una tessera, non è più tenuto a seguire la regola del colore (anche se sono stati utilizzati lavoratori verdi). Può utilizzare lavoratori di qualsiasi colore e anche di colori diversi fra loro

Nota: I lavoratori che non seguono il colore ufficiale vanno collocati sdraiati (in orizzontale) per facilitarne l'identificazione. Gli altri giocatori devono continuare a utilizzare il colore dei lavoratori in piedi durante l'utilizzo o per fare offerte per le tessere che hanno lavoratori sdraiati.

Non si applica se una tessera non è stata precedentemente utilizzata o non ha ricevuto offerte; il giocatore deve piazzare i propri lavoratori in piedi come al solito e, se più di uno, devono essere tutti dello stesso colore

## HOME, PRIMAVERA, ESTATE, AUTUNNO



**Alehouse, Inn**  
 Il giocatore pesca dal sacchetto il n° di lavoratori indicati (se disponibili)



**Apprentice hall**  
 Il giocatore pesca a caso dalla pila coperta il n° di gettoni Abilità indicato

## Barn, Blacksmith, Stone yard, Timber yard



Si ottengono punti per ogni risorsa del tipo indicato che si trova su quella tessera alla fine dell'**Inverno**. (Tutte le risorse così conteggiate non possono essere usate anche per *Jeweller, Mercer's guild, Watermill, Windmill*). L'Oro può essere utilizzato come sostituto di altre risorse (ma in questo caso non vale più come Oro ai fini del punteggio finale)



**Brewer**  
 Si scarta un gettone Abilità di qualsiasi tipo (a scelta) in cambio del n° indicato di lavoratori, pescati a caso dal sacchetto (se disponibili)



**Carpenter, Mason, Smelter**  
 Si scarta un gettone Abilità del tipo indicato in cambio di 3 risorse dalla riserva (se disponibili)

Nota: Le risorse vanno collocate su questa tessera se si trova nel villaggio del giocatore. Altrimenti vanno collocate sulla tessera **Home** del giocatore



**Fair, Peddler, Store**  
 Si scarta un lavoratore (extra) del colore indicato e in cambio si riceve il n° indicato di lavoratori verdi (se disponibili)

Nota: Se non ci sono sufficienti lavoratori verdi in riserva, non si possono prendere dal sacchetto

## Farrier, Home 1-6, Stables, Wainwright



Il giocatore può spostare risorse da una tessera all'altra, fino al n° indicato dall'icona *Carretto* e può svolgere tanti miglioramenti tessere fino a quanti indicati dalle icone *Casa*. Il trasporto delle risorse deve avvenire lungo le strade e può essere suddiviso tra una o più risorse

## Forge, Goldsmith, Sawmill, Sculptor, Well



Alla fine del gioco si ottengono i punti indicati

## Gold mine, Key mine, Keystone quarry, Keyword, Miner, Quarryman, Woodcutter



Si prendono dalla riserva le risorse indicate (se disponibili). Tutte le risorse vanno collocate sulla rispettiva tessera, se prodotte nel villaggio del giocatore. Altrimenti vanno collocate sulla tessera **Home** del giocatore



**Hiring fair**  
 Si scarta un gettone Abilità a scelta in cambio del n° indicato di gettoni Abilità, pescati a caso dalla pila coperta



**Tavern**  
 Si scarta un lavoratore (extra) in cambio del n° indicato di lavoratori, pescati a caso dal sacchetto (se disponibili). Il lavoratore non può essere scartato e poi utilizzato per sopperire a eventuali mancanze di lavoratori nel sacchetto



**Workshop**  
 Si riceve dalla riserva 1 risorsa tra le 3 indicate (se disponibile).  
 Tessera Migliorata: si ricevono tutte e 3 le risorse indicate (se disponibili)