

La Granja

Traduzione e grafica by Yaya

1 2 3

 +  + 

Chef  1x 

Ogni Lavorazione costa 1 Moneta in meno.

 +  + 

Negoziatore  1x 

Ogni volta che una delle tue pedine è rimossa dal Mercato, ricevi 1 Punto Vittoria.

 +  + 

Facchino  1x 

Quando scegli un dado dagli spazi Rendita 2 o 6, prendi 2 differenti Rendite da tali spazi.

1x



4



Contadino

Spendi 1 Punto Vittoria per giocare una carta. (Se giochi un'Estensione della Fattoria, pagane regolarmente il costo)



1x



5



Anziano del Villaggio

Prima del lancio dei dadi, piazza una delle tue pedine su uno spazio Rendita. Solo tu potrai scegliere l'ultimo dado in quello spazio come 1° o 2° azione.



1x



6



Mercante

Spendi 1 Punto Vittoria per usare lo spazio Rendita corrispondente al numero del turno di gioco in corso in aggiunta alla Rendita scelta normalmente.



1x



7



Commerciante

Spendi 1 Cassa di Merce per ricevere 3 Merce Coltivate o 7 Monete.



1x



8



Venditore

Se ottieni almeno 1 Punto Vittoria dal tracciato Siesta durante la Fase Conteggio, ricevi immediatamente 1 Punto Vittoria supplementare.



9



Costruttore di Carretti

Quando conteggi un Banco del Mercato, puoi spendere 1 Moneta per tenerlo nella tua Fattoria.



1x



10



Costruttore di Capanni

Ciascuna Estensione della Fattoria costa 1 Risorsa in meno.



1x



11



Tornitore

Ogni segnalino Tetto costa 1 Moneta in meno.



1x



12



Stalliere

Se possiedi almeno 1 Maiale, puoi spendere 1 Grano per ricevere 1 Punto Vittoria.



1x





13



Manovale

Quando prendi un dado puoi spendere 1 Punto Vittoria per riutilizzarlo immediatamente.



1x



14



Caposquadra

Quando un altro giocatore usa un dado con lo stesso valore di uno di quelli presenti nella tua Fattoria, ottieni 1 Moneta.



1x



15



Bracciante Straniero

Subito dopo il lancio dei dadi, puoi cambiare il risultato di un dado a tua scelta. Se lo fai, avanzi di 1 spazio sul tracciato Siesta.



1x



16



Costruttore di Carri

Quando completi 1 Banco del Mercato, puoi giocare una nuova carta come Banco del Mercato purché sia di valore inferiore rispetto a quella completata.



1x



17



Mugnaio

Spendi 1 Oliva da uno dei tuoi Campi per giocare 1 carta.



1x



18



Bottaio

Spendi 1 Uva da uno dei tuoi Campi per effettuare una Consegna.



1x



19



Contadina

Il limite di carte che puoi tenere in mano è aumentato di 2.



1x



20



Imballatore

Nella sottofase 4 della Fase Trasporto, puoi effettuare una consegna gratuita in aggiunta alle tue consegne a pagamento.



1x



21



Donna del Mercato

Ogni volta che usi 1 Cassa di Merce per effettuare un'azione, puoi spendere 3 Monete per scegliere due azioni differenti.



1x



22



Falegname

Puoi pagare il costo dei segnalini Tetto con le Merce Lavorate:

= 3 Monete

= 4 Monete

= 5 Monete



1x



23



Servitore

Puoi effettuare 1 Lavorazione gratis.



1x



24



Carrettiere

La tua prima Consegna Extra è gratuita. Prendi 1 Moneta dopo aver effettuato la consegna.



+



+



+



+



+



25



Costruttore

Nella sottofase 1 della Fase Fattoria, puoi spendere 2 Monete per giocare 1 carta addizionale.



1x



26



Mezzadro

Dopo il lancio dei dadi, prendine 1 e mettilo di fronte a te. Puoi utilizzarlo gratuitamente. Gli altri giocatori devono pagarti 1 Merce della Fattoria o 2 Monete per utilizzarlo.



1x



27



Servitore Carrettiere

Quando effettui una Consegna ad un Negozio, puoi effettuare 1 Consegna gratuita ad un Banco del Mercato.



+



+



+



+



+



+



+



+



+



28



Fruttivendolo

Quando usi un dado per effettuare una Consegna, pesca una carta o gioca una carta e prendi 1 Merce Coltivata.



1x



29



Asinaio

Quando usi un dado per avanzare sul tracciato Siesta o per prendere un Maiale, puoi effettuare 1 Consegna gratuita ad un Negozio.



1x



30



Domestico

Incrementa il tuo limite di carte in mano di 1. Ogni volta che giochi una carta, puoi anche scartare 1 carta addizionale. Dopo averlo fatto, pesca le carte necessarie a completare la tua mano.



+



+



+



+



+



+



+



+



31



Fabbricante di Candele



Quando usi un dado per prendere almeno 1 Merce Coltivata, prendi 2 Monete.



1x



32



Carpentiere



Quando giochi una carta come Estensione della Fattoria, puoi spendere 1 Risorsa aggiuntiva, ma diversa, per giocare una carta extra (che non può essere un'altra Estensione).



33



Venditore Ambulante



Quando una tua pedina viene rimossa dal Mercato, puoi immediatamente riposizionarla su uno spazio vuoto adiacente.



1x



34



Raccogliatore



Nella sottofase 3 della Fase Fattoria, spendi 1 Moneta per piazzare 1 Merce Coltivata addizionale su un massimo di 2 Campi di tipo differente.



1x



35



Lavoratore Agricolo



Vendi 1 Merce Coltivata da uno dei tuoi Campi al suo prezzo di acquisto.



36



Allevatore di Cervi



Dopo la sottofase 3 della Fase Fattoria, prendi 1 Moneta per ogni spazio vuoto nel Recinto dei Maiali.



1x



37



Legatore di Paglia



Quando compri un segnalino Tetto, avanza di 1 spazio sul tracciato Siesta.



1x



38



Vasaio



Puoi pagare il costo delle Estensioni della Fattoria con qualsiasi combinazione di Risorse.



39



Costruttore di Stalle



Quando piazzati una pedina sul Mercato, puoi piazzarla su uno spazio di valore maggiore di 1 punto rispetto al consentito. Prendi 1 PV addizionale. Non rimuovi le pedine avversarie.



1x



40



Costruttore di Tetti

Quando ricevi una Risorsa da un segnalino Tetto, puoi immediatamente consegnarla ad un Negozio o ad un Banco del Mercato.



41



Addetta al Foraggio

Spendi 1 Grano da uno dei tuoi Campi per prendere 1 Maiale.



1x



42



Venditore

Quando usi un dado per avanzare sul tracciato Siesta, per pescare una carta o per giocarla, puoi effettuare 1 Consegna gratuita ad un Banco del Mercato.



1x



43



Costruttore di Fienili



= 3 Punti Vittoria



44



Commerciante di Semi

Quando usi un dado per prendere Monete, prendi 1 Merce Coltivata ma 1 Moneta in meno.



45



Mandriano

Se i tuoi Maiali figliano nella sottofase 3 della Fase Fattoria, prendi 1 Merce Coltivata.



1x



46



Imbonitore

Ogni volta che rimuovi una pedina avversaria dal Mercato, prendi 1 Punto Vittoria aggiuntiva.



47



Fattorino

Quando effettui una Consegna di una Oliva o un Grano, prendi 1 Merce Coltivata.



1x



48



Cestaio

Quando giochi una carta come Estensione della Fattoria, prendi 1 Punto Vittoria.



1x



49



Giardiniere

Piazza su questa carta 1 Merce Coltivata presa da un tuo Campo o Deposito assieme ad una pedina presa dalla tua riserva. Puoi usarle in seguito come un qualsiasi tipo di Merce Coltivata.



1x



50



Falegname

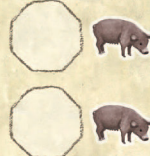
Quando giochi una carta come Estensione della Fattoria, puoi pagare 1 Moneta per prendere 1 Maiaiale.



51



Porcaro



52



Apicoltore

Prendi 1 Moneta per ogni Merce diversa coltivata sui tuoi Campi (fino ad un massimo di 3 Monete).



1x



53



Raccogliatore di Olive

Puoi spostare le Olive dai tuoi campi su qualsiasi Deposito delle Merci Coltivate.



54



Intagliatore

Quando compri un segnalino Tetto, puoi spendere 1 Moneta per ottenere 1 Punto Vittoria.



55



Birraio

Puoi spostare il Grano dai tuoi campi su qualsiasi Deposito delle Merci Coltivate.



1x



56



Istruttore

Quando piazzii un segnalino Negoziante sulla tua Plancia, prendi 1 Punto Vittoria.



57



Viticoltore

Puoi spostare l'Uva dai tuoi campi su qualsiasi Deposito delle Merci Coltivate.





58



Addetto all'Aratro

Quando rifornisci completamente un Banco del Mercato, prendi 2 Monete.



1x



59



Negoziatore

Quando rifornisci completamente un Negozio, puoi rimettere 1 delle Merci consegnate nella tua Fattoria.



1x



60



Riccone

Quando prendi delle Monete attraverso un dado Rendita, prendi 2 Monete aggiuntive.



1x



61



Calzolaio

Quando i tuoi Maiali figliano, avanza di 2 spazi sul tracciato Siesta.



1x



62



Allevatore di Maiali

Quando hai almeno 3 Maiali e abbastanza spazio nel Recinto, ricevi 2 nuovi Maiali all'inizio della sottofase 3 nella Fase Fattoria.



1x



63



Barattatore

Quando rifornisci completamente un Banco del Mercato, puoi prendere 1 delle Merci consegnate e rimetterla nella tua Fattoria.



1x



64



Fabbro

Avanza di 1 spazio aggiuntivo sul tracciato Siesta nella sottofase 2 della Fase Trasporto.



1x



65



Fornitore

Quando effettui una Consegna ad un Banco del Mercato, puoi effettuare 1 Consegna gratuita ad un Negozio.



1x



66



Esportatore

Quando usi una Cassa di Merce, ottieni 3 Punti Vittoria in aggiunta all'azione scelta. Contrassegna tale azione, non potrai più usarla per il resto del gioco.



1x

La Granja



La Granja



La Granja



La Granja



La Granja



La Granja



La Granja



La Granja



La Granja



67



 +  + 

**Droghiere
Ambulante**

Spendi
1 Moneta per
prendere
1 Merce
Coltivata o
2 Monete per
prendere
1 Maiale.



68



 +  + 

**Commerciante
Agricolo**

Spendi
1 Merce
Coltivata.
Prendi
1 Merce
Coltivata di
entrambe le
altre tipologie.



69



 +  + 

**Fabbricatore
di Ghiaia**

Spendi 1
Punto Vittoria
per usare
subito 2 volte
un segnalino
Tetto.



70



 +  + 

Raccoglitore

Scarta 1 carta
dalla mano
per prendere
una Merce
Coltivata
corrispondente
al Campo sulla
carta, poi
pesca 1 carta.



71



 +  + 

Allevatore

Ti occorre 1
solo Maiale
nella tua
fattoria per
la riproduzione.



72



 +  + 

Artigiano

Quando usi un
Dado Rendita,
puoi spendere
1 Moneta per
modificarne il
valore di +1 o -1
(1 e 6 sono
considerati
adiacenti).

