

Ogni giocatore può guadagnare $\text{€}2$ sul proprio pigiaio. Se almeno un avversario lo fa, guadagni $\text{€}2$.	Paga $\text{€}4$ per piazzare questa carta su un campo. Se raccogli da quel campo guadagni $\text{€}2$ o $\text{€}1$.	Guadagna $\text{€}2$ sul tuo pigiaio oppure scarta 3 € per guadagnare $\text{€}3$.	Pesca 1 € e gioca 1 € .	Costruisci un Giogo gratuitamente oppure se hai il Giogo, pesca 2 € e 1 € .
Pesca 3 € , quindi scegli se evaderne 1 o conservarne 2. Scarta il resto.	Pesca 1 € . Se usi il lavoratore grande per giocare questa carta, guadagni anche $\text{€}1$ e $\text{€}2$.	Vendemmia per te su un campo di un avversario. Lui potrà comunque vendemmiare quel campo.	Guadagna $\text{€}X$, dove X è l'attuale ordine di turno oppure scarta 2 € per guadagnare $\text{€}3$.	Guadagna $\text{€}7$ o $\text{€}2$. Alla fine del gioco, se non hai almeno $\text{€}4$, perdi $\text{€}4$.
Se hai almeno 5 € , guadagni $\text{€}2$ o paga $\text{€}3$ per aggiungere $\text{€}5$ al tuo pigiaio.	Se hai un Mulino, guadagni $\text{€}5$. Viceversa paga $\text{€}2$ per costruire un Mulino.	Paga $\text{€}44$ per costruire 3 strutture qualsiasi oppure guadagna $\text{€}2$ se hai costruito almeno 6 strutture.	Costruisci una Irrigazione gratis o pianta 1 € che richieda una Irrigazione per guadagnare $\text{€}1$.	Pesca 4 € o guadagna $\text{€}2$. Alla fine del gioco, se non hai almeno 3 € , perdi $\text{€}4$.
Paga $\text{€}3$ per migliorare la tua cantina oppure per aggiungere 1 nella tua cantina.	Scarta X € per vendemmiare X campi differenti oppure invecchiare di un anno X € differenti.	Se hai la Sala Degustazione, guadagni 1. Viceversa paga $\text{€}3$ per costruire la Sala Degustazione.	Paga $\text{€}X$ pari al numero di € non addestrati per addestrare 1 € (subito disponibile).	Evadi 1 € . Se hai usato il tuo ultimo € per giocare questa carta guadagni $\text{€}2$ extra.
Guadagna $\text{€}6$ per € nella tua cantina oppure paga $\text{€}9$ per guadagnare $\text{€}3$.	Invecchia 1 € fino a 3 volte o paga $\text{€}2$ per migliorare la cantina. Puoi perdere $\text{€}1$ per entrambi.	Paga $\text{€}7$ per aggiungere 4 nella tua cantina, anche nel caso tu non abbia la Cantina Media.	Recupera 2 € dalle stagioni precedenti. Puoi usarli di nuovo in questo anno.	Pesca 2 € oppure guadagna $\text{€}1$ per ogni tipo di vino nella tua cantina (max $\text{€}4$).
Guadagna $\text{€}3$ oppure se hai il Cottage, scarta 1 € e 1 € per guadagnare $\text{€}4$.	Paga $\text{€}X$ per guadagnare 1 € di valore X nel tuo pigiaio.	Costruisci una struttura con uno sconto di $\text{€}5$, quindi passa la carta al giocatore alla tua sinistra.	Guadagna $\text{€}3$ o evadi 1 € anche se il tipo di vino non corrisponde al € (il valore importa).	Pesca 2 € oppure guadagna $\text{€}1$ per ogni tipo di vino nella tua cantina (max $\text{€}4$).
Scarta € o € per guadagnare $\text{€}1$ e $\text{€}4$.	Pianta 1 € oppure riduci il valore di 3 € di 1 cadauno per guadagnare $\text{€}2$.	Pesca 1 € e gioca 1 € .	Scarta 1 € per guadagnare € pari al suo valore o € pari al suo prezzo di vendita.	Paga $\text{€}1$ per guadagnare $\text{€}4$ nel pigiaio o gioca questa come € per scartare 1 € e guadagnare $\text{€}4$.
Paga $\text{€}3$ per aggiungere 1 nella tua cantina o invecchiare 1 € nel pigiaio fino a 3 volte.	Scarta 1 € per guadagnare $\text{€}2$ o perdi $\text{€}1$ per addestrare 1 € .	Paga $\text{€}9$ per aggiungere nella tua cantina 2 e 2.	Pesca 3 € o 3 € . Scartane 2 oppure paga $\text{€}1$ per tenerle tutte 3.	Vendemmia X campi, quindi invecchia X € di 1, dove X è il numero di campi vendemmiati.
Scarta esattamente 3 € per pescare 3 € e guadagnare $\text{€}2$.	Paga $\text{€}9$ per aggiungere 7 nella tua cantina, anche senza avere la Cantina Grande.	Scarta 2 carte visitatore.	Addestra 1 € gratuitamente. Puoi usare il lavoratore da subito.	Prodi 1 vino rosato e/o 1 vino frizzante.
Esegui l'azione "scambio uno a uno".	Quando vendemmi un campo, puoi invece vendemmiarli tutti.	Dopo aver vendemmiato 1 o più campi, puoi fare 1 € .	Puoi fare vino frizzante con 1 € e 1 € .	Quando giochi una carta visitatore, guadagni $\text{€}1$.
Quando giochi una € o € , puoi scartare 1 € per guadagnare $\text{€}2$.	Quando giochi una € o € , puoi scartare 2 € per guadagnare $\text{€}3$.	Guadagni il beneficio di piazzare € anche quando muovi € .	Quando fai un € di valore 7 o superiore, guadagni $\text{€}1$.	Guadagni $\text{€}1$ tutte le volte che un avversario esegue una visita.
Costruire strutture da ora in avanti ti costa $\text{€}1$ in meno.	Quando evadi 1 € , guadagni $\text{€}1$ extra.	Quando evadi 1 € , guadagni $\text{€}2$.	Quando esegui una visita, puoi piazzare o muovere € .	Gli avversari devono pagarti $\text{€}1$ quando addestrano € .
Quando peschi 1 € , puoi immediatamente evaderlo.	Quando costruisci una struttura da ora in poi guadagni $\text{€}1$.	Alla fine di ogni estate, puoi scartare 2 € per guadagnare $\text{€}1$.	inv. uva	inv. vino
€	€	€	Ignora i requisiti delle strutture quando pianti le vigne.	Quando fai un vino rosato o frizzante, guadagni $\text{€}2$.
Invecchia 1 € due volte.	Invecchia fino a 2 € .	Prodi fino a 2 € .	Scarta 1 € .	Scarta 1 € e 1 € .
Scarta 1 € .	Evadi 1 € .	Paga $\text{€}3$ per evadere 1 € .		



Etichette per Carte Visitatore delle espansioni Moor Visitors e Tuscany Essential

Traduzione : Luca Leoncavallo