



David Chircop's
PETRICHOR
n. The pleasant earthy smell after rain

Regolamento
ITALIANO





Petrichor

petrichor 'petrɪkɔːr/

noun: l'odore di pioggia e polvere che si sente quando comincia a piovere su un terreno polveroso e asciutto. Comunemente chiamato "odore di pioggia".



Introduzione

In una partita di **Petrichor**, i giocatori utilizzano carte che simboleggiano quattro tipi di tempo meteorologico per manipolare le nuvole sopra i campi e influenzare il clima futuro.

Ogni giocatore cerca di far piovere sulle piante in crescita in modo da garantire la giusta idratazione al momento della Raccolta.

I punti vittoria vengono calcolati sulla maggioranza di gocce d'acqua del proprio colore sulla coltivazione al momento della raccolta e sui voti dei tracciati del Meteo.



Credits

Game Design: [David Chircop](#)

Sviluppo, Adattamento e variante solitario: [David Turczy](#)

Illustrazioni: [Daniela Attard](#)

Grafica: [Sami Laakso](#)

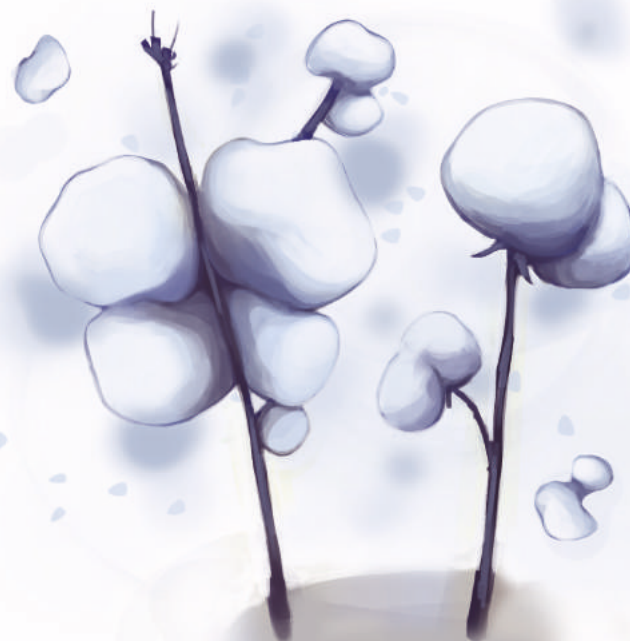
Playtesters: [Dominika Skubida](#), [Wai-yee Phuah](#), [Mark Harris](#), [Charlotte Levy](#), [Katalin Nimmerfroh](#), [Tamas Rabel](#), [Katy & James Faulkner](#) and many more in Malta, Poland and the United Kingdom

Un ringraziamento speciale all'instancabile Slack team: [Nick Shaw](#), [Stephen Scothern](#), [Alex Kazik](#)

Gli autori ringraziano sentitamente i [2264 backers](#), del progetto kickstarter senza i quali non sarebbe mai piovuto.

Ringraziamenti speciali a [Dominika Skubida](#), [David Minken \(connectmore\)](#), [Paul Grogan \(Gaming Rules!\)](#), e il nostro backer [Nisses](#) per il loro aiuto nel realizzare questo regolamento.

Traduzione italiana: [Cactaceae](#)





Componenti

Carte Meteo



10 set **Carte Meteo**
Gelo, Sole, Vento e Pioggia



4 **Carte Aiuto** giocatore

Componenti Solitario



9 **Carte Vento del sud**



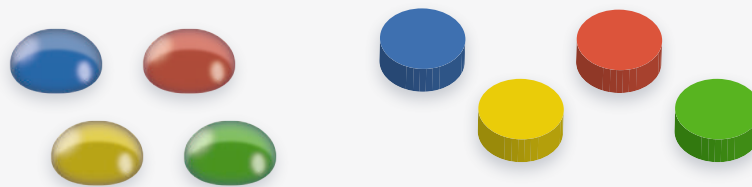
Un normale **dado** da 6

Tabellone



Tabellone di gioco

Tokens Giocatore



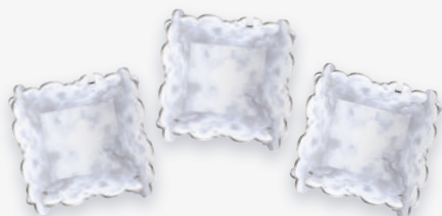
4 x 20 **gocce di pioggia** di colori differenti
4 x 14 **gettoni rotondi** nei colori disponibili.
12 sono usati per votare.
2 sono usati per tenere il conto dei punti vittoria

Dadi Raccolta



3 **Dadi Raccolta**
4 lati sono da 1 a 4 e
2 lati le icone Raccolta

Nuvole



12 **nuvole**
Dovranno essere assemblate alla prima partita

Coltivazioni



16 **Tessere Coltivazione**
Formeranno i campi coltivati
7/9/12 per 2/3/4 giocatori

Segnalini Legno



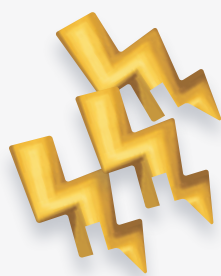
Segnalino **Primo Giocatore**

Segnalino dei **round**

Tokens Grano e Temporale



12 **Gettoni Grano**



12 **Gettoni temporale**



16 **Gettoni Crescita**
Su un lato il germoglio e sull'altro la pianta cresciuta



4 **Gettoni Vittoria**
50 e 100 Punti Vittoria



Preparazione

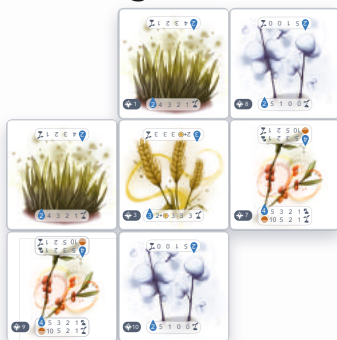
1. Sistemare le tessere Coltivazione a faccia in su componendo i campi in base al numero di giocatori.

- **4 giocatori:** mescolare tutte le 16 tessere, e piazzarne 12 in una griglia 4x3.
- **3 giocatori:** mescolare tutte le 16 tessere, e piazzarne 9 in una griglia 3x3
- **2 giocatori:** rimuovere entrambe le tessere grano. Mescolare le rimanenti 14 tessere e piazzarne 7 in una griglia 3 x 3, lasciando due angoli opposti vuoti.

Note: alcune tessere hanno una icona Compasso in un angolo - *ignorare l'icona tranne in partite in solitario* -

Per la prima partita a Petrichor, si sconsiglia una disposizione causale delle tessere. Usare la seguente disposizione.

2 giocatori



3 giocatori



4 giocatori



2. Ogni giocatore prende:

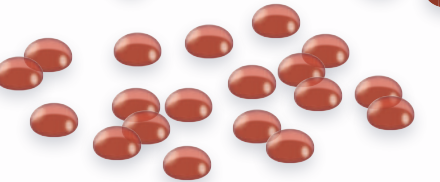
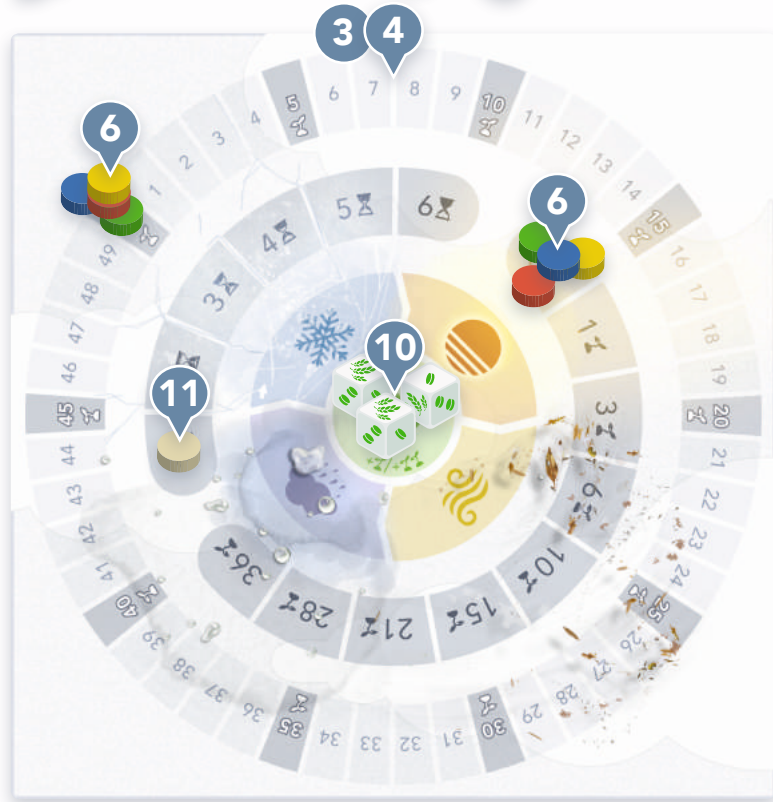
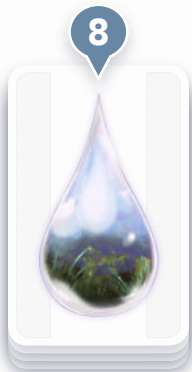
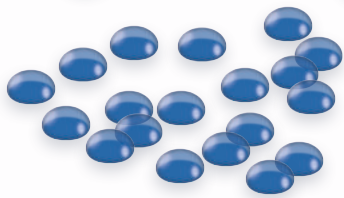
- 20 gocce d'acqua del proprio colore,
- 12 gettoni voto del proprio colore,
- 2 gettoni per il tracciato segnapunti del proprio colore,
- 1 carta aiuto.

3. Sistemare il tabellone vicino alla griglia dei Campi.
4. Decidere se si desidera giocare la versione veloce da 4 rounds o la versione lunga da 6. Girare il tabellone sul lato corretto in base al numero di round.
5. Dare il segnalino primo giocatore a colui che ha preso pioggia per ultimo o in qualsiasi modo si voglia.
6. Ogni giocatore posiziona un gettone sullo 0 del tracciato dei punti vittoria e uno sullo 0 del tracciato Punti Voto.
7. Mescolare le 40 carte meteo e distribuirle in base al numero di giocatori:
 - **2 giocatori:** 7 carte al Primo Giocatore e 8 all'altro giocatore.
 - **3 giocatori:** 7 carte ad ogni giocatore.
 - **4 giocatori:** 6 carte ad ogni giocatore.

Nota: se si sceglie di giocare con la variante del Drafting fare riferimento alle regole di pag. 15.

8. Le carte non distribuite formano il mazzo di pesca che sarà usato durante la fase di Pulizia.
9. Sistemare i segnalini crescita, i segnalini grano, i segnalini vittoria +50/+100, le nuvole e i segnalini temporale vicino ai campi come riserva.
10. Tirare i tre dadi Raccolta e sistemarli con le facce risultanti nella zona raccolta del tabellone.
11. Mettere il segnalino dei round sullo spazio 1 del tracciato dei round.
Rimettere nella scatola tutte le componenti inutilizzate comprese quelle per la variante in solitario.
12. Cominciando dal giocatore alla destra del Primo giocatore e procedendo in senso antiorario (il contrario del senso di gioco normale), ogni giocatore piazza una nuvola con una goccia del proprio colore su una coltivazione non occupata da altre nuvole della griglia dei campi.

Ora, siete pronti a cominciare la vostra nuova vita come nuvole.





Obiettivo del gioco

I giocatori dovranno raccogliere più **Punti vittoria** 🌱. I punti saranno calcolati durante le raccolte e alla fine del gioco con i tracciati Voto e i segnalini Grano. Vedere più avanti nel regolamento i dettagli completi.

Quando un giocatore fa **Punti Vittoria** 🌱, fa avanzare la propria pedina sul tracciato corrispondente. Al termine del tracciato si utilizzino i segnalini +50 e +100 per ricordare meglio i punti fatti.



Flusso di gioco

Il gioco si sviluppa lungo 4 o 6 rounds a seconda che si scelga una partita veloce o lenta. Si raccomanda la versione più corta per le prime partite a Petrichor. Solo successivamente si può passare alla partita lunga quando si è acquisita una strategia di gioco. Quando il regolamento si riferisce all'ultimo round si intende il quarto o il sesto a seconda della lunghezza scelta.

Ogni round conta di 4 fasi:

1. Fase Azione
2. Fase Meteo
3. Fase di Raccolta
4. Fase di Pulizia



Fase 1: AZIONE

In ogni Fase Azione i giocatori svolgono turni finché un giocatore non passa. A quel punto gli altri giocatori giocano l'ultimo turno e la fase finisce.

Si comincia dal Primo Giocatore e si gioca in senso orario.

Nel suo turno un giocatore **deve** scegliere una delle seguenti **opzioni**:

- **giocare una carta dalla propria mano**
- **passare.**

Giocare Carte

Se un giocatore sceglie di giocare carte **deve**:

1. Giocare e scartare una carta dalla mano per:
 - a. Svolgere l'azione della carta
- E**
- b. Votare un effetto sul Meteo o sulla Raccolta
2. *(Opzionale) Se nessuno ha ancora passato, il giocatore di turno può giocare nuovamente il passo 1 (sia a che b) ma scartando **DUE** carte dell'azione che vuole svolgere (invece di una).*

Quando si svolge l'azione di una carta, essa, se possibile, **DEVE** essere risolta. Comunque è consentito scartare una carta che non può essere risolta. In questo caso si ignora l'azione della carta.

Da notare che comunque il passo 1b è **OBBLIGATORIO**.

Un giocatore **può** giocare due carte (uguali o diverse) come **un'altra carta**. Per esempio può scartare una carta Sole e una Gelo per svolgere un'azione Pioggia. Questa regola può essere applicata anche alla scelta opzionale di un giocatore di ripetere il passo 1. Per esempio un giocatore per svolgere una azione Sole può scartare una carta Sole e due di qualunque tipo al posto della seconda carta Sole o anche quattro carte di qualunque tipo. Giocare carte diverse influenza il passo 1b di voto. In qualunque caso vale l'azione che viene compiuta e non le carte alternative giocate.

Esempio: un giocatore vuole giocare sia l'azione Vento che quella Sole nello stesso turno, ma ha solo una carta di ciascun tipo. Gioca quindi una carta Vento come prima azione e una carta Sole e altre due carte per la seconda azione (per esempio Vento e Pioggia) per l'azione opzionale. Quindi il giocatore svolge sia la fase Vento che sole (e vota per entrambe).

Nota: gli effetti delle 4 azioni delle carte sono spiegate in dettaglio a pag. 9.

Votare

Per votare un giocatore deve scegliere una delle seguenti tre opzioni, che sono riassunte in un angolo superiore delle carte:



- Votare sul tracciato del Meteo in corrispondenza del simbolo illustrato sulla carta.
- Votare sul tracciato del Meteo con il simbolo successivo a quello della carta secondo la seguente tabella:
Gelo > Sole > Vento > Pioggia > Gelo.



- Abbassare di uno il dado Raccolto e ottenere 1 Punto Vittoria. Se la riduzione del dado fa comparire l'icona del raccolto il giocatore guadagna un ulteriore Punto Vittoria (per un totale di 2). Un dado che mostra il lato Raccolto non può più essere abbassato. Se tutti e tre i dadi mostano la faccia Raccolto, l'opzione c non è disponibile.

Se un giocatore ha finito le pedine Voto nella propria riserva ma deve ancora votare può prenderne una da uno spazio Meteo già occupato e piazzarla sullo spazio Meteo selezionato.

Passare in partite a 3 o 4 giocatori

In partite a 3 o 4 giocatori, il **primo** giocatore a passare determina la fine del turno e la fine della fase di Azione e svolge le seguenti azioni:

- Scarta **tutte** le carte eventualmente rimanenti dalla propria mano.
- Subito** prende il segnalino del primo giocatore. Il segnalino si **DEVE** muovere: se il giocatore che passa è già il primo giocatore sposta il segnalino in senso antiorario (verso destra). In questo modo sarà il secondo a giocare. L'effetto del passaggio del Primo Giocatore è istantaneo e verrà calcolato fin da subito per eventuali privilegi successivi.
- Tutti gli altri giocatori svolgono un ultimo turno. Se scelgono di giocare carte non potranno usufruire della azione speciale spiegata a pag. 6.

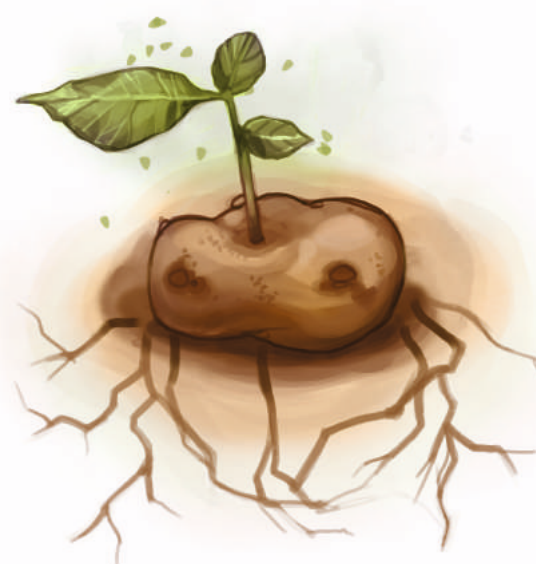
Passare il turno dopo il primo non ha alcun effetto, si sceglie semplicemente di non fare nessuna azione.

Passare in partite a 2 giocatori

Non ci sono particolari procedure per passare in 2 giocatori. Quando il primo giocatore passa, l'altro ha un ulteriore turno da svolgere.

Limite di carte in mano

Alla fine della fase di Azione tutti i giocatori devono avere un massimo di 4 carte in mano. Eventuali carte in più vanno scartate.

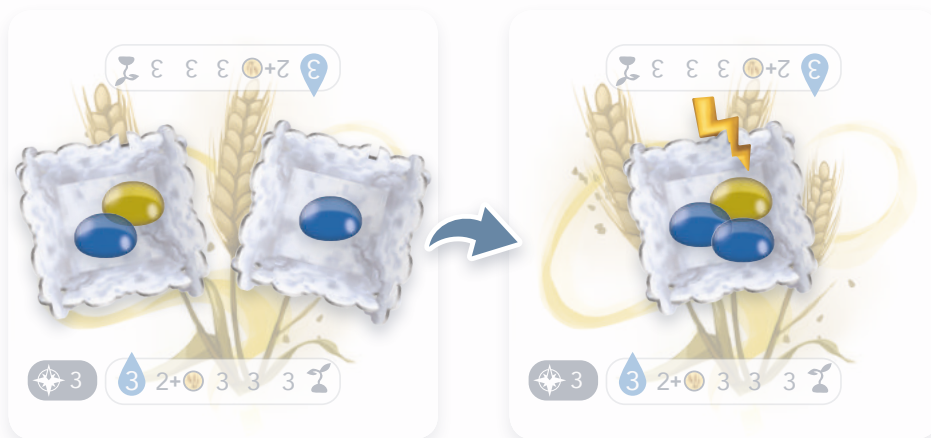


Unione e Diluvio

Ci sono due tipi di nuvole in Petrichor: leggere o temporalesche. Tutte le nuove nuvole cominciano la loro vita come leggere. Quando una nuvola si trasforma in temporalesca, aggiungere un segnalino Temporale ⚡ alla nuvola. Eventuali abilità che colpiscono le nuvole coinvolgono entrambe le tipologie.

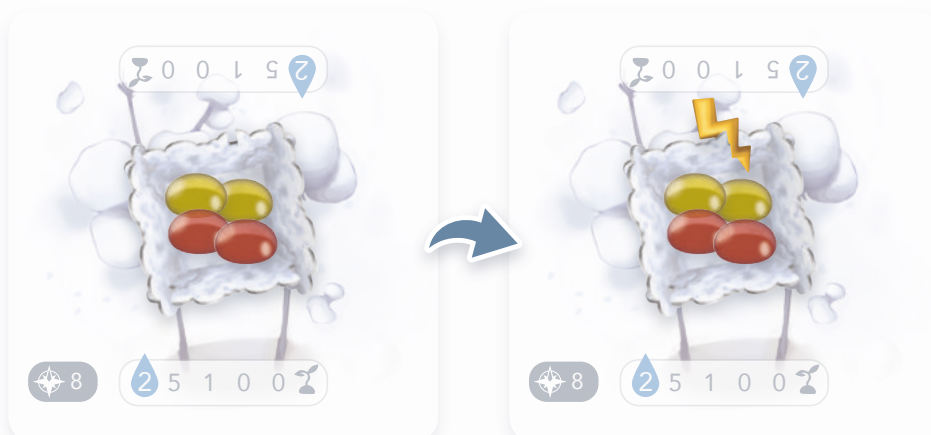
Durante il gioco le nuvole possono essere soffiate e spostate sulle coltivazioni. Può capitare che si scontrino tra loro. Se due nuvole si trovano nello stesso spazio esse si **uniscono** e diventano una nuvola temporalesca. Le gocce sono quindi riversate nella nuvola risultante.

La nuvola non più utilizzata va rimessa nella riserva.



Una nuvola leggera può diventare temporalesca anche da sola. Se in una nuvola ci sono 4 o più gocce, essa si trasforma in temporalesca.

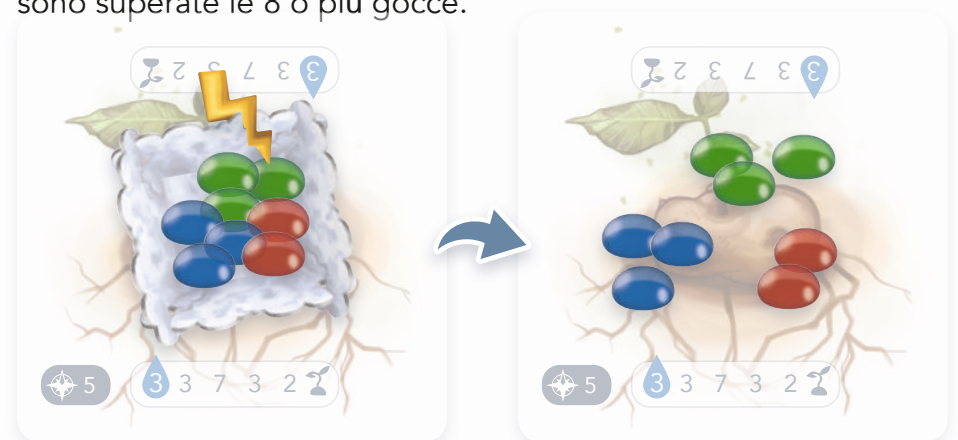
Nota: se una nuvola temporalesca ha meno di 4 gocce essa **non** torna ad essere una nuvola leggera.



Se in una nuvola si accumulano 8 o più gocce d'acqua, comincia a **diluviare**.

Tutte le gocce sono riversate immediatamente sulla tessera Coltivazione sottostante e la nuvola vuota va rimessa nella riserva.

Può capitare che cominci a diluviare subito dopo una unione se sono superate le 8 o più gocce.



Unione e diluvio sono verificati alla fine di un effetto. Un effetto si risolve quando un giocatore effettua l'azione di una carta oppure durante la fase Meteo Sole (vedere a pag. 11).

Esempio: se l'effetto è di mettere 3 gocce d'acqua in una nuvola temporalesca, comincia il diluvio e tutte le 10 gocce vengono rovesciate sulla tessera sottostante.

Nota: se un giocatore svolge due azioni nel suo turno, queste contano come effetti separati. Le nuvole crescono, si uniscono e diluviano dopo ogni azione, se possibile.

Le nuvole vuote vengono sempre rimosse dai Campi e rimesse nella riserva comune.

Le Carte Meteo - Azioni

Azione Gelo

Quando un giocatore gioca una carta Gelo prende una nuvola leggera dalla riserva e la riempie con una goccia del proprio colore. La può quindi posizionare su una Coltivazione che non sia già occupata da un'altra nuvola.



Se tutti i campi sono già occupati l'azione non viene effettuata eccetto per il voto. Se il giocatore ha esaurito le gocce nella propria riserva personale può scegliere se raccogliere una goccia da una tessera coltivazione, ma non da un'altra nuvola.

Azione Sole

Quando un giocatore gioca una carta Sole prende **DUE** gocce d'acqua dalla propria riserva personale e le aggiunge ad una nuvola in cui ci sia almeno un'altra goccia del proprio colore. Questo causerà una crescita della nuvola ed eventualmente un diluvio.



Se non ci sono nuvole con gocce del proprio colore l'azione non viene effettuata eccetto per il voto. Se un giocatore ha esaurito le gocce nella propria riserva personale può scegliere se raccogliere le due gocce dalle tessere Coltivazione, ma non da una nuvola. Un giocatore non può svolgere una azione Sole mettendo una sola goccia d'acqua: o due o nessuna.

Azione Pioggia

Quando un giocatore gioca una carta Pioggia, sceglie fino a due nuvole in cui siano contenute gocce del proprio colore.

Prende almeno 1 goccia da ciascuna e le posiziona sulla tessera

Coltivazione sottostante. Le gocce prelevate possono anche non essere del giocatore che svolge l'azione. Se l'azione svuota completamente la nuvola, questa viene rimossa e rimessa nella riserva.

Se non ci sono nuvole con gocce del colore del giocatore l'azione non viene effettuata, eccetto per il voto.

Nota: diversamente dall'azione Sole, è possibile applicare l'azione Pioggia anche ad una sola nuvola.



Azione Vento

Quando un giocatore gioca una carta Vento sposta una nuvola su cui ha almeno una goccia del proprio colore su un'altra tessera coltivazione.

Il movimento deve essere **adiacente** e **ortogonale**, cioè in verticale o in orizzontale.

Non è possibile muoverla in diagonale.

Questo effetto può provocare l'unione di due nuvole ed eventualmente un diluvio.

Se non ci sono nuvole con gocce del colore del giocatore l'azione non viene effettuata, eccetto per il voto.





Fase 2: Meteo

Risolvere i tracciati Meteo

Il Meteo coinvolge la situazione delle coltivazioni e influenza ogni giocatore, indipendentemente da quello che ha votato.

Si contano tutti i seganlini sui 4 spazi del meteo e si scelgono i due con il maggior numero di voti. I due Meteo selezionati sono risolti in senso orario a partire dal Gelo.

(es. Gelo, Sole, Vento, Pioggia)



Se due o più spazi Meteo ricevono lo stesso numero di voti, il Primo Giocatore risolve gli spareggi.

Nello sfortunato caso in cui un solo Meteo sia stato votato, tutti gli altri Meteo sono considerati pari.



Esempio 1: Sole riceve un totale di 7 voti, Gelo e Pioggia 4 voti ciascuno e Vento 4 voti. Il sole è selezionato come il più votato. Il primo giocatore sceglie se risolvere il Gelo o la Pioggia.

Se sceglie Gelo l'ordine sarà Gelo e Sole. Se sceglie Pioggia l'ordine sarà Sole e Pioggia.



Esempio 2: Sole e Vento ricevono 6 voti ciascuno, Gelo e Pioggia 4 voti ciascuno. In questo caso non serve la decisione del Primo Giocatore in quanto vengono risolti Sole e Vento, in questo ordine.

Eccezione: nel **round finale** tutti i Meteo che sono stati votati con almeno un voto sono risolti.



Spiegazione effetti Meteo

Gelo Meteo

Tutte le nuvole leggere sulle coltivazioni diventano temporalesche, indipendentemente dal numero di gocce presenti in esse.



Sole Meteo

Partendo dal Primo Giocatore in senso orario ogni giocatore sceglie una nuvola in cui ci sia almeno una sua goccia. Quindi egli raddoppia il numero di proprie gocce nella nuvola scelta.

Se un giocatore non ha alcuna nuvola con almeno una goccia ignora questo effetto. In caso contrario è **obbligatorio** scegliere una nuvola su cui applicare questo effetto.

Se il giocatore non ha un numero di gocce sufficiente nella sua riserva egli può prelevare le gocce necessarie dalle coltivazioni (non da altre nuvole). L'effetto sole non si può applicare a metà: o si raddoppia oppure non si applica l'effetto.

Il Sole Meteo può provocare la trasformazione delle nuvole in temporalesche e il diluvio.

Fatto questo verificare se a seguito di questo effetto si ha la germogliazione del Caffè (vedere la risoluzione dei punti del Caffè) e considerare i punti.



Pioggia Meteo

Svuotare tutte le gocce presenti sulle nuvole temporalesche (non le leggere) sulla coltivazione sottostante. Poi rimuovere le nuvole rimaste vuote.

Fatto questo verificare se a seguito di questo effetto si ha la germogliazione del Riso (vedere la risoluzione dei punti del Riso) e considerare i punti.



Vento Meteo

A partire dal giocatore alla destra del primo giocatore in senso antiorario (giro contrario al normale) si deve scegliere una goccia su una coltivazione (non una nuvola) e spostarla su una coltivazione adiacente. Lo spostamento deve essere ortogonale e non diagonale. Un giocatore non è obbligato a spostare una propria goccia, ma può muoverne anche una avversaria. Questo effetto potrebbe far germogliare o crescere una coltivazione (vedere la raccolta) o al contrario di non poterlo più fare. Se non ci sono gocce sulla griglia delle coltivazioni questo effetto non può essere risolto.



Vincere il voto sul Meteo

Il vincitore/i per ogni spazio è deciso separatamente. Il giocatore o i giocatori che hanno il maggior numero di voti su ogni Meteo saranno i vincitori del voto. Chi vince ogni voto fa avanzare la propria pedina sul tracciato dei Voti.

Eccezione: nel round finale sono considerati validi solo i due spazi che hanno raggiunto la maggioranza dei voti. Solo su questi si decide il vincitore, con conseguente avanzamento sul tracciato dei voti.

Solo in partite a **2 giocatori** se c'è un pareggio negli spazi voto Meteo **nessun** giocatore è il vincitore.

Al termine dalla valutazione dei voti è possibile che in un round un giocatore possa avanzare anche più di una casella.

Esempio: in questo round sono risolti gli effetti Sole e Vento, in quanto hanno la maggioranza.

In un round normale: il Rosso e il Giallo avanzano di 2, perchè hanno maggioranza su Gelo e Sole e un pareggio sulla Pioggia. Il Verde e il Blu avanzano di 1 per il pareggio sul Vento.

Se è un round finale: Giallo, Verde e Blu avanzano di uno, mentre il Rosso non avanza pur avendo la maggioranza sul Gelo.

Alla fine del gioco ogni giocatore aggiunge ai propri punti il numero segnato sulla sua posizione del tracciato voto.

Dopo aver risolto il Meteo i segnalini tornano ai rispettivi proprietari. I segnalini voto rimangono nelle caselle i cui effetti non sono stati risolti in questo turno.

Esempio: nell'esempio precedente quindi vengono rimossi i segnalini di Sole e Vento, e lasciati quelli di Gelo e Pioggia.

Cambiare il Primo Giocatore in partite a 2 giocatori

In partite a due giocatori, il segnalino Primo Giocatore cambia mano alla fine della fase Meteo.

Osservare i **voti rimanenti totali** sul tabellone. Se l'attuale Primo Giocatore ha la maggioranza tiene per se il segnalino Primo Giocatore. In caso contrario il segnalino passa all'altro giocatore.



Crescita

Ogni tessera coltivazione ha una goccia d'acqua con un numero all'interno; questo mostra il numero di gocce per far crescere quella specifica coltivazione. Una volta che quel numero viene raggiunto o superato un segnalino crescita va messo sulla tessera e la coltivazione è considerata cresciuta. Riso e Caffè hanno due linee una per la germinazione e una per la crescita. In queste coltivazioni mettere il segnalino crescita prima sul lato germinazione e poi spostarlo sulla condizione cresciuto quando le condizioni sono state raggiunte (vedere la spiegazione specifica delle coltivazioni a pag. 13). Su tutte le altre tessere usare solo il lato cresciuto. Solo le coltivazioni sviluppate (se germinate o cresciute) sono raccolte durante la fase di raccolta.

Se eventualmente il numero di gocce scende sotto il numero indicato, rimuovere il segnalino cresciuto (indipendentemente dal lato mostrato); la coltivazione è seccata e non conta come cresciuta.





Fase 3: RACCOLTO

La fase del raccolto si attiva quando una o entrambe queste condizioni vengono soddisfatte:



- è il **round finale** (il quarto per partite veloci e il sesto per partite lunghe).
- Tutti e tre i dadi mostrano il lato Raccolto

Se nessuna delle due condizioni è soddisfatta saltare la fase raccolto e passare immediatamente alla fase di pulizia.

Fare punti

Se la fase del raccolto si attiva tutte le coltivazioni cresciute sono raccolte. I giocatori fanno **Punti Vittoria** a seconda di quante gocce hanno sulle coltivazioni che sono raccolte.

Risolvere il conteggio dei punti della raccolta nell'ordine che si preferisce. Una volta risolto il conteggio rimuovere dalla tessera coltivazione il segnalino cresciuto e tutte le gocce. Tutto viene poi riposto nelle riserve generali o personali. Non rimuovere gocce dalle coltivazioni non cresciute e non raccolte.

Ogni coltivazione in Petrichor fa punti in maniera differente. Vedere qui di seguito le spiegazioni delle varie coltivazioni.

Pareggi

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di gocce su una coltivazione il conteggio dei punti fare riferimento al punteggio inferiore. Per esempio, se due giocatori sono in parità per il primo posto e un altro giocatore ha meno gocce di loro: i giocatori in pareggio prendono entrambi punti come secondi e l'altro giocatore da terzo. Se ci sono 3 giocatori in pareggio essi prendono punti come fossero tutti terzi, ecc...

Grano

Quando raccolto, il giocatore con il maggior numero di gocce raccoglie due punti e un segnalino Grano. Gli altri giocatori fanno 3 punti.



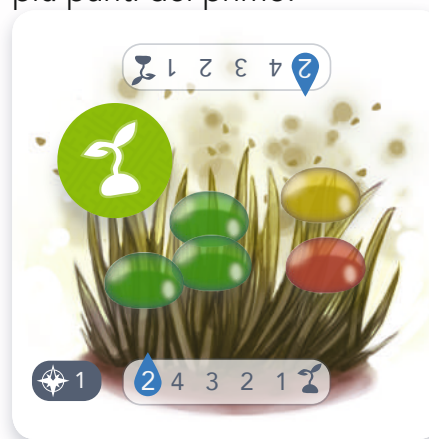
Alla fine della partita il giocatore con il maggior numero di segnalini Grano raccoglie 12 punti vittoria bonus.

In caso di pareggio tutti i giocatori raccolgono i 12 punti.

Cotone, Erba, Patata



Cotone, Erba e Patate raccolgono punti vittoria semplicemente secondo maggioranza. Il giocatore con più gocce fa riferimento al primo numero e i numeri seguenti in base al numero di gocce. Da notare che nelle patate il secondo piazzamento fa più punti del primo.



Esempio: L'erba è cresciuta in quanto ci sono 5 gocce sulla coltivazione. Giunta la fase di raccolta: il Verde fa 4 punti, il giallo e il rosso essendo in pareggio fanno 2 punti ciascuno.

La patata non viene raccolta in quanto non ci sono gocce sufficienti a farla crescere completamente. In questo caso non viene eseguito il conteggio dei punti e le gocce rimangono sulla coltivazione.

Caffè

Il caffè fa punti come le tre coltivazioni viste precedentemente, ma ha bisogno di più sole per svilupparsi a pieno.

Se una tessera Caffè ha un segnalino Germinazione alla fine di una fase effetto Sole (anche se è messo proprio durante quella fase) immediatamente si sviluppa ed è considerata cresciuta. Girare quindi il segnalino germinazione in modo da mostrare il lato Cresciuto.

Durante la fase di raccolta si tiene conto dei punti sulla linea di punti superiore in caso sia solo germinato, e quella inferiore se è completamente sviluppato.

Alla raccolta il caffè completamente cresciuto dà più punti.



Esempio: il Blu ha 3 gocce nella nuvola sopra il Caffè. Gli effetti meteo risolti nel turno sono Sole e Pioggia. Quando il Sole è risolto nella nuvola si trovano 6 gocce trasformando la nuvola in temporalesca. Quindi durante la fase Pioggia tutte le gocce sono spostate sulla tessera coltivazione. Il numero di gocce permette al caffè di germinare e si aggiunge il segnalino corrispondente. In caso di raccolta i blu fa 5 punti. Solo ad una fase Sole successiva il caffè può crescere.

Nota: Se il Blu avesse avuto inizialmente 4 gocce il raddoppiamento con la fase Sole avrebbe fatto diluviare la nuvola. Oltre a germinare il caffè sarebbe anche cresciuto.

Riso

Il riso si sviluppa in modo simile al caffè, dovendo germinare e poi crescere. Solo che la crescita avviene alla fine di una fase Pioggia. Il riso germinato ma non cresciuto non fornisce alcun punto alla raccolta. Se cresciuto il riso fornisce ai giocatori 1 punto per ogni goccia del proprio colore presente sulla coltivazione.



Mais

Quando il mais è raccolto i giocatori fanno punti in base al numero di giocatori che hanno almeno una goccia sulla coltivazione. Se solo un giocatore ha gocce sul mais totalizza i punti segnati sul primo numero. Se sono in due entrambi faranno i punti segnati sul secondo numero e così via.





Fase 4: PULIZIA

Saltare questa fase nel round finale e procedere al conteggio dei punti di fine partita. Se è un round normale svolgere le seguenti operazioni prima di procedere al round successivo.

1. Muovere il segnalino dei round avanti di una casella.
2. Se tutti i dadi mostrano la faccia Raccolta e la fase è stata risolta rilanciare tutti i dadi raccolta. In caso contrario rilanciare solo il dado o i dadi che non mostrano la faccia Raccolta.

Nota: a seguito del lancio uno o tutti i dadi possono mostrare la faccia raccolta. Questo è possibile.

3. Putti i giocatori pescano una nuova mano di carte:
 - **2 o 3 giocatori:** 7 carte a ciascun giocatore.
 - **4 giocatori:** 6 carte a ciascun giocatore.

Se i giocatori hanno ancora carte in mano essi mantengono quelle carte e pescano il restante numero di carte dal mazzo.


Nota: if in caso si giochi con la variante draft, fare riferimento alla colonna successiva.

Se il mazzo di pesca si esaurisce rimescolare il mazzo di scarto a formare un nuovo mazzo di pesca.



Fine partita e Vittoria

La partita finisce quando si risolve il round finale:

- Ogni giocatore aggiunge al proprio punteggio i punti indicati dalla sua posizione sul tracciato del voto.
- Il giocatore o i giocatori con il maggior numero di segnalini Grano guadagnano 12  **Punti Vittoria** (come indicato anche nella spiegazione del Grano. In caso di pareggio ogni giocatore guadagna i 12 **Punti Vittoria**).

Il giocatore con il maggior numero di punti vince. In caso di parità vince il giocatore più avanti sul tracciato dei voti. In caso di ulteriore parità vince il giocatore che corre fino ad un campo di grano, oppure si può optare per una vittoria condivisa.



Variante Drafting

Tutte le volte che le carte vengono pescate (al setup o fra i round), invece di pescare a caso le carte dal mazzo è possibile eseguire un drafting.

Ogni giocatore riceve il numero di carte in base al numero di giocatori (vedere colonna precedente). Ne sceglie una e passa le carte restanti in senso orario. Ne sceglie un'altra e le passa nuovamente. Così fino a che le carte non si esauriscono.

In caso i giocatori abbiano ancora carte in mano queste non partecipano al draft, si mettono da parte e il giocatore le recupera al fine del draft.

In partite a due giocatori: se è il drafting per il setup iniziale considerare una carta in più per il giocatore che non è Primo Giocatore.




Venti del Sud – Solitario

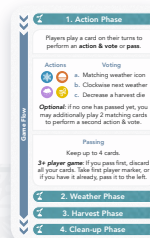
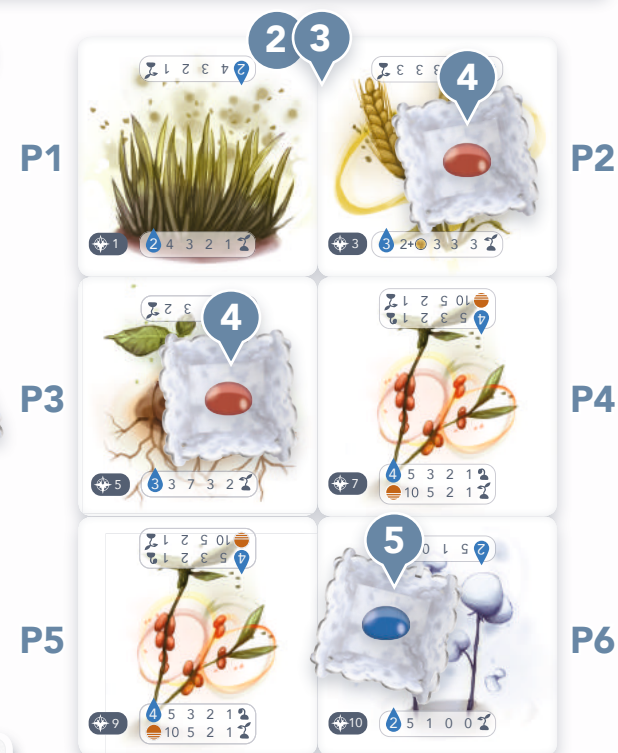
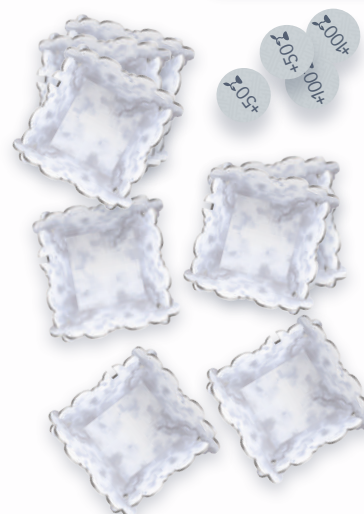
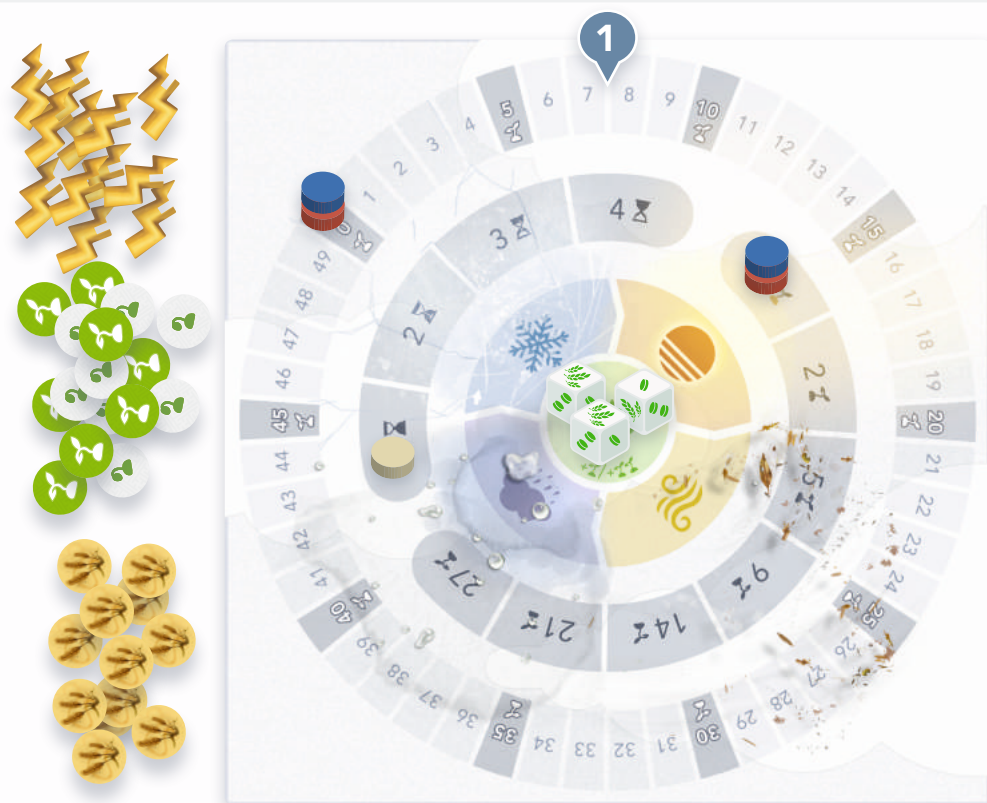
Nelle partite in solitario l'unico giocatore prova a fare quello che si fa in partite multigiocatore: irrigare i campi e vincere i voti per fare punti vittoria. Purtroppo c'è un forte e dispettoso vento da Sud che cerca di portarti via dai campi più remunerativi. Inoltre deposita una strana acqua presa da territori sconosciuti rappresentata dalle gocce neutrali.

Setup

Il setup è simile alle partite multigiocatori a parte:

1. Utilizzare il lato del tabellone da 4 round.
2. Eliminare le tessere coltivazioni che non hanno l'icona Vento del Sud nell'angolo. Mescolare le tessere rimaste e prenderne 6 a caso.
3. Disporre le tessere coltivazione in un griglia 2 per 3 in ordine ascendente di valore **priorità**  da sinistra verso destra. Il numero inferiore in posizione P1 e quello maggiore in posizione P6 (vedere la figura nella colonna adiacente). Le posizioni da P1 a P6 saranno utili al lancio del dado: 1 corrisponde a P1 fino al 6 che corrisponde al P6.
4. Lanciare il dado numerico due volte e piazzare una nuvola con un'unica goccia neutrale nelle posizioni corrispondenti al tiro di dado. Ritirare il dado se si ottiene il secondo risultato uguale al primo.
5. Lanciare nuovamente il dado e posizionare la nuvola nella casella corrispondente. Rilanciare il dado fino a che non si ottiene il numero di una posizione libera. Questa fase sostituisce la scelta del setup multigiocatore.
6. Mescolare le 9 carte Vento del Sud e posizzionarle sul piano di gioco a rappresentare il mazzo solitario.
7. Mescolare le carte a formare il mazzo di pesca e prenderne 8 nella propria mano.

Nota: non esiste il primo giocatore in partite in solitario. Il neutrale comincia sempre prima del giocatore. I pareggi sono sempre in favore del giocatore.



Un round di gioco

1. Giocare il turno del neutrale (spiegato più avanti).
2. Eseguire il turno del giocatore (sia che giochi sia che passi si usino le stesse regole del gioco multigiocatore)
3. Se il giocatore non passa si ritorna al passo 1.

Turno del Neutrale

Rivelare la prima carta del mazzo Vento del Sud.

Se si tratta della carta "rimescola", mescolare tutte le carte Vento del Sud, inclusi gli scarti la carta rimescola.

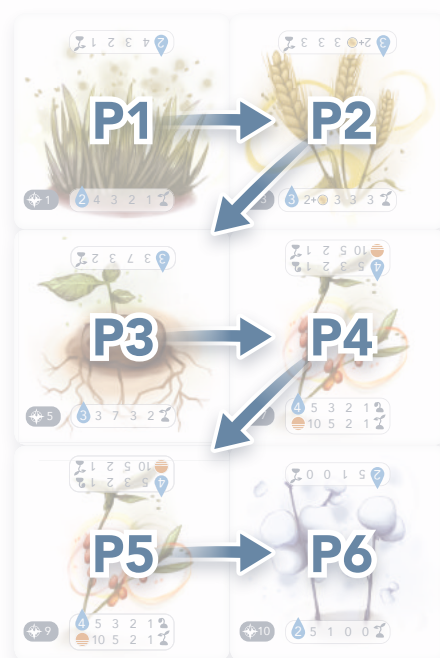
Poi:

1. Eseguire la abilità della carta (vedere a pag 20).

Ogni azione coinvolge una tessera in una posizione particolare, indicata da un lancio del dado numerico.

La posizione bersaglio è valida anche se la azione non causa alcun effetto. Ma se non è possibile applicare l'azione, la posizione scala in quella successiva, fino a che non si trovi una posizione valida.

Esempio: se si ottiene 4 con il dado ma solo P2 e P3 sono bersagli validi per quell'effetto: P4 > P5 > P6 > P1 > P2 quindi l'effetto si applica in P2.



Se non ci sono bersagli validi, non eseguire nessuna azione sulla posizione bersaglio e aumentare il punteggio del giocatore neutrale di 1 **Punto Vittoria**. Se una azione richiede che il giocatore neutrale piazzino gocce dove non ne ha, considerare l'azione come non eseguibile.



2. Osservare le icone sul fondo della carta (potrebbero essere 1 o 2). Piazzare un segnalino voto negli spazi corrispondenti alle icone della carta. Se il giocatore non ha più voti disponibili, piazzare tutti i rimanenti e aumentare il punteggio di 1 **Punto vittoria** per ogni voto non assegnato.

3. Se una icona raccolto viene rivelata dalle carte e ci sono ancora dadi che non mostrano l'icona raccolto: abbassare un dado di 1.

Segnare altrettanti **Punti vittoria** come farebbe un giocatore. Se ci sono più dadi che possono essere abbassati il giocatore neutrale sceglie di abbassare quello che gli permette fare il maggior numero di **Punti vittoria**.

Se ciò non fosse possibile egli abbassa il dado con il numero maggiore indicato. Quindi la priorità del neutrale sul dado sarebbe 1, 4, 3, 2.

Fine del Round

Alla fine della fase azione procedere alle fasi Meteo, Raccolto e Pulizia come in una partita con più giocatori.

Nota: non mescolare il mazzo Vento del Sud tra un round e l'altro, ma solo quando viene rivelata la carta "rimescola"

Fine della partita

Svolgere 4 round (la mano di pesca è composta da 8 carte). Dopo il quarto e ultimo round, svolgere una fase raccolto e aggiungere i punti del tracciato voto e i bonus per il grano come in una partita a più giocatori. Se il giocatore ha meno punti del Neutrale, ha perso. In caso contrario le piante fioriscono

Differenze nella fase Meteo

Svolgere le stesse azioni durante la fase meteo come in una partita a più giocatori. Il giocatore vince tutti i pareggi sul Neutrale nella scelta delle azioni da svolgere. Se c'è un pareggio nel conteggio dei voti, ne il giocatore ne il neutrale aumentano di posizione sul tracciato voti.

Gli effetti Meteo cambiano nei seguenti modi:

- **Gelo:** nessun cambiamento, tutte le nuvole leggere si trasformano automaticamente in temporalesche.
- **Vento:** il giocatore svolge il suo effetto Vento normalmente. Poi muovere una goccia, se presente, verso nord partendo dalle posizioni P3 e P4 sulla tessera immediatamente più a Nord. Eseguire la stessa operazione con le posizioni P5 e P6.
- **Sole:** il neutrale raddoppia immediatamente le proprie gocce in **tutte** le sue nuvole. Poi il giocatore può raddoppiare le proprie gocce in **una sola** nuvola. Se il neutrale non ha gocce a sufficienza per raddoppiare le proprie gocce, partire dalle posizioni più a Sud in ordine numerico decrescente.
- **Pioggia:** Nessun cambiamento.



Fase del Raccolto

La fase del raccolto si attiva quando una delle seguenti tre condizioni si avvera:

- I tre dadi mostrano la faccia con l'icona raccolto.
- Si sta finendo il quarto e ultimo round.
- Il giocatore neutrale non ha più gocce a disposizione nella sua riserva all'inizio della fase del raccolto.

Aumentare la difficoltà

Per aumentare la sfida del solitario, ci sono tre varianti che possono aumentarne la difficoltà. Possono essere combinate per una sfida ancor più grande:

- **Variante "Carta doppia":** al turno del neutrale pescare una prima carta risolvendone l'effetto ma ignorandone le icone voto. Poi pescare una seconda carta che verrà risolta completamente (effetto e voto).
 - **Variante "bersaglio non casuale":** quando si individua la tessera bersaglio per un effetto, invece di tirare il dado seguire i seguenti criteri:
 - Se una azione muove o crea le nuvole (carte 4, 7 o 8) risolvere quelle azioni sulle posizioni numericamente più alte disponibili (es. controllare P6, poi P5, ecc..)
 - Se una azione aggiunge gocce a una nuvola (carte 5 o 6) scegliere il bersaglio più efficace. Se possibile scegliere una posizione in cui il neutrale ha meno gocce del giocatore, considerando sia la nuvola che le gocce sulla coltivazione. In caso sia lo stesso scegliere sempre la posizione con numero più alto.
- Esempio: se il neutrale ha la maggioranza in P6 ma non in P5, si sceglierà P5. Ma se il neutrale ha la maggioranza in entrambe si sceglierà P6.*
- Se una azione coinvolge direttamente le coltivazioni (carte 1, 2 o 3) scegliere il bersaglio con il numero più alto disponibile ignorando tutte le posizioni in cui il neutrale ha 2 o più gocce in più del giocatore (ignorare le gocce nelle nuvole per questa condizione).

- **Variante "Niente trucchi":** il neutrale non vuole approfittare del truccetto dato da Grano e Patate. Per cui nella scelta delle coltivazioni sul campo eliminare queste due e tutti i benefici dati dalla maggioranza di questi prodotti della terra.

Petrichor: Promo di Kickstarter

Se il gioco è stato finanziato tramite la campagna kickstarter sono disponibili due ulteriori fustelle. Questa promo è studiata per dare al gioco maggiore variabilità e rigiocabilità.


Comunque il gioco è pienamente utilizzabile anche senza.


Segnalini Fertilizzante



Quando si gioca con i segnalini fertilizzante, inizialmente lasciare le coltivazioni a faccia in giù durante il setup. Ogni giocatore quindi piazza un segnalino fertilizzante su una coltivazione. I segnalini non potranno essere posizionati su due tessere ortogonalmente adiacenti.

Quindi si girino le tessere coltivazione, tenendo sopra di esse il segnalino fertilizzante fino alla fine del gioco.

Durante la raccolta le tessere con sopra il fertilizzante faranno guadagnare ai giocatori **1  Punto Vittoria** in più. Questo per tutte le posizioni della linea di raccolta.

Se il fertilizzante è piazzato sulla Primula (dell'Espansione Fiori), essa fa guadagnare un **1  Punto Vittoria** in più ogni volta che la primula cambia proprietario.

Nuove tessere coltivazione

Mescolare le tessere con le altre durante la creazione dei campi.

Il Cactus Maltese

Il Cactus si sviluppa se ottiene 2 gocce ma se supera 4 gocce esso diviene fradicio e fa guadagnare ai primi due giocatori un minor numero di punti. Usare i segnalini Cactus per indicare lo stato della pianta.



Nota: il cactus maltese ha priorità 5.5 quindi in una partita in solitario si pone in mezzo tra le Patate e il Grano.

Il lago

Il lago ovviamente non è una pianta, quindi non può germogliare, crescere ed essere raccolto. Ogni goccia che cade sul lago viene immediatamente rimessa nella riserva dei giocatori.

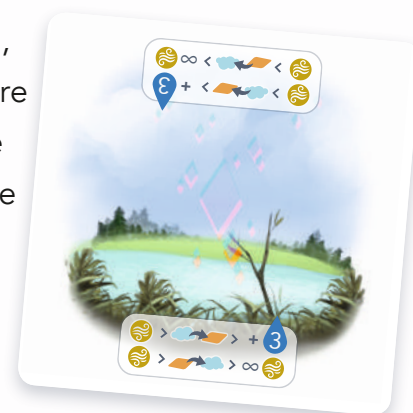
Se una nuvola viene mossa sul lago da una azione Vento

immediatamente porre sulla nuvola

3 gocce del colore del giocatore che ha svolto l'azione.

L'acqua infatti evapora dal lago per opera della brezza rimpinguando la nuvola.

Quando una nuvola esce dal lago si può muovere per un numero qualsivoglia di tessere in modo ortogonale e senza poter superare altre nuvole. Non può rientrare nel lago durante la stessa fase azione della azione Vento che l'ha portata fuori.



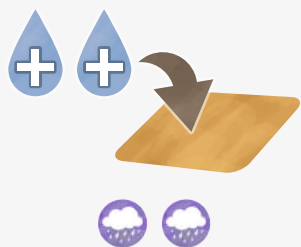
Nota: Il lago non si può usare nel gioco in solitario.

Le carte Vento del Sud



1 1 goccia su una tessera

Prendere 1 goccia neutrale dalla riserva e posizionarla sulla tessera bersaglio. Verificare la crescita della coltivazione.



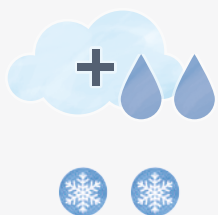
2 2 gocce su una tessera

Prendere 2 gocce neutre dalla riserva e posizionarle sulla tessera bersaglio. Verificare la crescita della coltivazione.



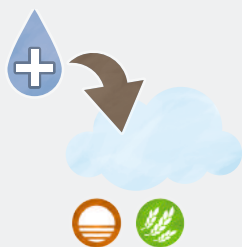
3 Togliere 1 goccia dalla tessera

Rimuovere una goccia del giocatore dalla tessera bersaglio e rimetterla nella riserva. Verificare la coltivazione non si secchi. Se il giocatore non ha gocce, l'azione non è valida.



4 Nuova nuvola con 2 gocce

Aggiungere una nuova nuvola con 2 gocce sulla tessera bersaglio. Se la coltivazione ha già una nuvola la posizione non è valida.



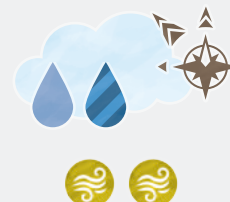
5 Nuova goccia su una nuvola

Aggiungere una goccia neutrale sulla nuvola della posizione bersaglio. Verificare crescita/diluvio. Se non c'è una nuvola la posizione non è valida.



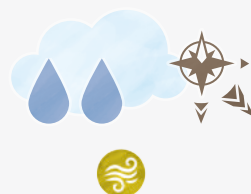
6 Nuova goccia su una nuvola

Aggiungere una goccia neutrale sulla nuvola della posizione bersaglio. Verificare crescita/diluvio. Se non c'è una nuvola la posizione non è valida.



7 Muovere una nuvola mista

Muovere una nuvola che abbia sia le gocce del giocatore che del neutrale verso nord-ovest (es. da P4 a P1). Se la nuvola si trova già sulla prima colonna si muoverà solo verso Nord. Se la nuvola si trova in P2 muoverla solo verso Ovest in P1. Se la nuvola si trova in P1 il bersaglio non è valido.



8 Muovere una nuvola neutrale

Muovere una nuvola che abbia solo gocce del neutrale verso Sud-Est (es. da P3 a P6). Se la nuvola si trova già sulla seconda colonna si muoverà solo verso Sud. Se la nuvola si trova in P5 muoverla solo verso Est in P6. Se la nuvola si trova in P6 il bersaglio non è valido.



9 Rimescola

Rimescolare TUTTE le 9 carte Vento del Sud siano esse scardate o da giocare. Pescare una nuova carta, se essa è rimescolata si ripeta l'operazione fino a che non viene pescata una azione.