

Spirits of the rice paddy, Spiriti della risaia di Philip duBarry. Da 1 a 4 giocatori per 2 ore.

Le antiche leggende Balinesi parlano degli Spiriti che aiutano i poveri contadini a portare a termine l'arduo lavoro della risaia. I giocatori competono con i loro contadini per creare e coltivare risaie. Gli animali aiuteranno nei lavori, le erbacce andranno estirpate e gli insetti infestanti debellati. Ma la cura più grande sarà riservata all'acqua, che andrà conservata e rilasciata con grande cura e parsimonia. Con un po' di fortuna e un lavoro massacrante si potrà ottenere il raccolto. La buona notizia è che gli Spiriti vi assistono, mie care mondine. Chi produce più riso vincerà.

Il tabellone, ecco il contaturni e la tabella del raccolto: la quantità di riso ottenuta dalla vendita dei tasselli riso cresciuto, varia secondo diversi fattori.

La plancia giocatore, a dx le azioni fattoria. Il campo con una parte di recinto già realizzata e la riserva dell'acqua. A sx il mercato dove assumere contadini e comprare bestiame. Sotto una tabella Tax.

Le carte Spiriti, due mazzi per i turni 1-3 e 4-7. Gli effetti possono essere attivi che si risolvono ogni round in fase 4 e passivi che si attivano alla bisogna.

I tasselli riso piantato e cresciuto. Le tessere obbiettivo, sono autospieganti.

Ricordate che per risaia si intende un gruppo chiuso di esagoni terreno, per campo gli esagoni liberi.

Setup

Rimuovere 8 dischi acqua se si gioca in 3, 15 in due. Mischiare tutti i mazzi di carte.

Pescare 6 tessere obbiettivo più il N° di giocatori. Sono quelle disponibili per tutta la partita.

Ad ogni giocatore la plancia con una risaia da un esagono, già piantata e irrigata. Ogni risaia deve avere una chiusa di entrata e una di uscita. L'acqua scorrerà dalla prima risaia e via via per le altre che avrete costruito. Avete 10 contadini disponibili più altri 10 e 6 animali nelle caselle mercato. Il bestiame è doubleface. Usate il lato che vi serve. Mischiare le carte setup e darne 1 ad ognuno, piazzate le 4 rocce e prendete la eventuale ricompensa descritta. Il bestiame e i contadini dal mercato a scendere. I muri così ottenuti, si piazzeranno alla prima azione costruire muri, gratuitamente. Le carte setup possono creare differenze importanti tra i giocatori, attenzione.

Il gioco

Ci sono 2 draft di carte Spiriti, uno prima di cominciare e l'altro prima del 4° turno. Ogni giocatore pesca 4 carte, ne tiene una e passa a sx. Scelte così 3 carte, scartate l'ultima. Ogni turno giocherete una carta e il N° dei vostri Spiriti protettori aumenterà, più è alto il N° della carta, e più forte è la carta ma, otterrete l'acqua e sceglierete gli obbiettivi più tardi degli altri giocatori.

Nel secondo draft si gira a dx.

Fasi di gioco valide per i primi 6 rounds

fase 1 girare una carta pioggia e metterci sopra il N° di dischi acqua descritti, se ce ne sono nella riserva, poi seguire le istruzioni sotto, se ci sono.

fase 2 ognuno sceglie una carta Spiriti, tutti la rivelano nello stesso momento. Comparare il N° della carta più alta di ogni giocatore, chi ha la più bassa tra queste, è primo giocatore e gli altri a scalare.

fase 3 il 1° giocatore prende tutta l'acqua dalla carta pioggia e la mette nella sua riserva.

fase 4 nel nuovo ordine di gioco, risolvere le carte Spiriti attive, che ogni giocatore ha davanti a se.

fase 5 assegnare i contadini e il bestiame alle azioni fattoria, tutti lo fanno contemporaneamente

Le Azioni fattoria sono: con esagono allagato o asciutto

Costruire muri, 3 contadini o 1 bue per sezione di muro, prendere verde o nero liberamente.

Rimuovere roccia, 1 bue per roccia.

Azioni con risaia prosciugata

Rimuovere erbacce, per ogni erbaccia, tanti contadini quanti esagoni compongono la risaia. In una risaia da 2 esagoni, servono 2 contadini per rimuovere un'erbaccia

Rimuovere insetti e fertilizzare, 1 oca per insetto a prescindere dalla grandezza della risaia. Se il riso non è cresciuto, aggiungere un cubo giallo fertilizzante. Max 1 per risaia.

Raccolto, 2 contadini per esagono riso cresciuto.

Azioni con risaia allagata

Piantare, 1 contadino per esagono

Fase 6 risolvere le azioni fattoria seguendo il ciclo stagionale dell'acqua.

Costruire muri, una risaia: può contenere o rilasciare acqua, il terreno aperto no. Una risaia può avere da 1 a 5 esagoni, le chiusure nere vanno piazzate per consentire un singolo flusso d'acqua dalla riserva attraverso tutte le proprie risaie. Si può spostare liberamente una chiusa ma deve sboccare sempre sul campo aperto.

Rimuovere le rocce, le risaie che contengono roccia non fanno passare l'acqua e non possono essere piantate.

Prosciugamento, facoltativo, partendo dal 1° giocatore. Per eseguire certe azioni asciutte, il giocatore può voler prosciugare una o più risaie. Cominciare dalla prima risaia e decidere quanta acqua far defluire, quella che uscirà nel campo, va nella riserva del prossimo giocatore. Se sei l'ultimo giocatore, l'acqua finisce nell'oceano e va nella riserva generale. L'acqua può defluire attraverso altra acqua, max 1 acqua per esagono. Un giocatore può decidere di

lasciare una risaia parzialmente allagata ma non potrà eseguirci azioni asciutte. L'acqua magica regalata dagli Spiriti, rimane sempre nello stesso posto e vale come se l'esagono fosse asciutto o allagato, a piacere.

Rimuovere le erbacce

Rimuovere insetti e fertilizzare, si può fare anche se non ci sono insetti da eliminare, solo per fertilizzare la risaia. L'acqua non porta via il cubo giallo che rimane fino alla fine.

Raccolto, l'ammontare di riso è determinato sulla tabella raccolto, prendendo la quantità scritta in nero. Se non ci sono insetti o erbacce si ottiene il profitto più alto. La seconda riga se presente 1 insetto. La terza con 1 erbaccia. La quarta se presenti 2 infestanti qualsiasi o più. Prendere riso in base al N° di esagoni che compongono la risaia. Se fertilizzata considerarla come se avesse un esagono in più. Il grigio si prende solo nel 7° round. Il riso non raccolto marcisce e viene ora rimosso, rimuovere dalla risaia anche erbacce e insetti. Un giocatore può raccogliere parzialmente una risaia, il resto marcisce ma, in questo caso, insetti ed erbacce rimangono.

Allagamento, l'acqua nella riserva viene rilasciata e scorre tra le risaie. Obbligatorio, partendo dal 1° giocatore. Alla fine non ci potranno essere risaie parzialmente allagate. Gli avanzi nella riserva del prossimo giocatore che a sua volta la fa scorrere. Dopo l'ultimo finisce nell'oceano.

Crescita, ogni riso piantato e allagato diventa riso cresciuto.

Piantare, ogni esagono allagato può essere piantato da un contadino. Non sono ammesse risaie parzialmente piantate. Solo nel round 6 il riso appena piantato, crescerà immediatamente!

Fase 7 reclamare obiettivi, in ordine di gioco, max 1 per giocatore a turno. Incassare subito il riso.

Fase 8 mercato, se si compra più di una cosa, si paga una tassa in riso.

Nel Round 6 una crescita aggiuntiva e non c'è mercato.

Round 7 round di fine gioco. Non si usano carte pioggia e solo effetti passivi delle carte Spiriti.

Rimuovere tutta l'acqua dalle risaie, finalmente non serve più.

Assegnare contadini, solo le azioni rimuovere insetti, erbacce e raccolto sono possibili.

Risolvere le azioni, prendere il valore del riso in grigio.

Chi ha più riso vince, se pari chi ha lo Spirito col N° più alto.

Carte Spiriti delle risaie

- 1. guarda la prossima carta Pioggia, sarai primo alla prossima scelta degli Obbiettivi.**
- 2. un Muro ogni turno**
- 3. aggiungi 1 Insetto in una risaia piantata o cresciuta, a tua scelta, di ogni avversario**
- 4. metti un'Erbaccia in una risaia a tua scelta di ogni avversario**
- 5. se c'è Acqua nella riserva prendine un disco**
- 6. piazza un'acqua magica, non ripetibile**
- 7. quando fai il raccolto, nelle tue risaie è come se ci fosse sempre un Insetto in meno**
- 8. quando lasci marcire il riso, incassi invece basandoti sull'ultima riga della tabella Raccolto**
- 9. i Buoi possono essere usati per rimuovere Erbacce**
- 10. la tua tabella Tax è ridotta di uno step**
- 11. le Oche possono lavorare anche su terreno allagato**
- 12. aggiungi una risaia da 1 esagono alla tua fattoria, piantata e allagata. Usa muri quanto serve.**
- 13. piazza 2 acqua magica, non ripetibile**
- 14. ruba 1 riso ad ogni avversario**
- 15. prendi 1 bue dal tuo mercato**
- 16. rimuovi 1 Roccia o pianta una risaia allagata**
- 17. considera una risaia come se fosse concimata**
- 18. prendi 1 Contadino dal tuo mercato**
- 19. prendi 5 riso**
- 20. prendi 1 Bue o 1 Contadino dal tuo mercato**
- 21. ignora tutti gli infestanti in una risaia**
- 22. aggiungi 1 Insetto e 1 Erbaccia in una risaia piantata o cresciuta, a tua scelta, di ogni avversario**
- 23. le Erbacce possono essere rimosse anche dalle risaie allagate**
- 24. fai il raccolto in una risaia anche allagata**

25. metti da parte 3 nuove tessere Obbiettivo, puoi reclamarne una ogni turno oltre a quella pubblica
26. 1 contadino di ogni avversario torna al mercato se c'è posto
27. piantare non ti costa Contadini
28. sei immune alle nuove Erbacce
29. le tue risaie piantate e allagate crescono
30. piazza 3 acqua magica, non ripetibile
31. le tue risaie possono essere piantate senz'acqua
32. le tue risaie possono essere piantate senz'acqua
33. le tue risaie si considerano completamente allagate anche con 1 acqua in meno, minimo 1
34. una risaia può contenere il doppio dell'acqua
35. l'azione Raccolto richiede 1 contadino solo
36. ottieni +5 riso per ogni risaia che raccogli
37. risolvi un'altra volta i tuoi Spiriti Attivi precedenti
38. +10 riso
39. ogni tuo Contadino conta come 1 riso a fine partita
40. nel round 7 durante il raccolto ottieni il valore nero raddoppiato invece del grigio