

# Uwe Rosenberg

# Hallertau

Un gioco da 1 a 4 giocatori dai 12 anni in su – Tempo di gioco: 50-140 minuti

*Nel 16° secolo, la città bavarese di Ingolstadt gettò le fondamenta della legge del Reinheitsgebot relativa alla birra, che sarebbe poi stata adottata in tutti gli stati germanici nel 19° secolo. Non solo questa legge imponeva gli ingredienti, ma anche i prezzi di vendita della birra. Oggi la regione di Hallertau a sud di Ingolstadt è la più grande area di produzione di luppolo della Germania e può vantarsi di essere stata la prima regione dell'Europa Centrale a coltivarlo. Questo gioco è ambientato attorno al 1850, nel periodo che fece della regione di Hallertau ciò che è oggi. Vestite i panni del capo di un piccolo villaggio nella regione di Hallertau. Fornite agli artigiani locali i materiali di cui hanno bisogno coltivando i raccolti, allevando le pecore e giocando le carte giuste al momento giusto, nel senso letterale del termine. Alla fine della partita, vince il giocatore che ha sviluppato meglio il suo villaggio.*



## Riconoscimenti

Autore: Uwe Rosenberg  
Editing: Grzegorz Kobiela  
Illustrazioni: Lukas Siegmon  
Progetto grafico: Klemens Franz | atelier198  
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi  
Supervisione e revisione: Massimo Bianchini  
Adattamento grafico: Ilaria Borza



© 2020 Lookout GmbH

Uffici:  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Germania  
[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

Regole, domande, suggerimenti  
o critiche?  
Contattaci: [rules@lookout-games.de](mailto:rules@lookout-games.de)

Distribuito in Italia da:  
Asmodee Italia Srl  
Viale della Resistenza, 58  
42018 San Martino in Rio (RE) - Italia  
[www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)  
Componenti mancanti o difettose?  
Contattaci: [servizioclienti@asmodee.com](mailto:servizioclienti@asmodee.com)

Ringraziamo cordialmente gli editori 2F e Hans im Glück per il gentile permesso di utilizzare le forme utilizzate nei loro giochi. Le forme dell'orzo e del luppolo sono state utilizzate in origine in "Fürstenfeld" di 2F e la forma della carne in "Paleo" di Hans im Glück. Desideriamo inoltre ringraziare tutti i playtester e i correttori di bozze, specialmente Dale Yu e Tony Boydell, per il loro straordinario sostegno!

# Contenuto

## Componenti generali



28 tessere campo



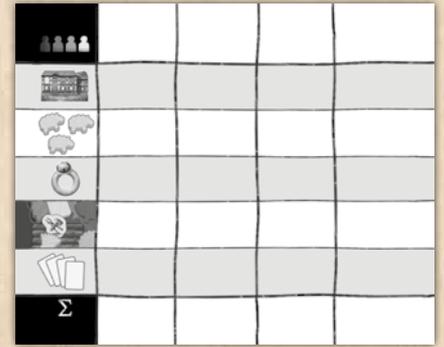
40 segnalini strumento



1 segnalino primo giocatore (+3 extra)

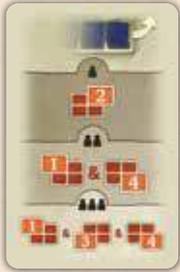


1 tabellone delle azioni (ripiegato)



1 blocco segnapunti

## 336 carte



6 carte quadrante (da utilizzare solo con 1-3 giocatori)



4 mazzi di 30 carte cancello ciascuno



4 mazzi di 35 carte fattoria ciascuno

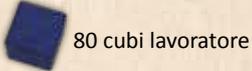


1 mazzo di 45 carte bonus



1 mazzo di 25 carte punto

## Componenti di legno



80 cubi lavoratore



20 indicatori di lino



20 indicatori di segale



12 indicatori di carne



20 indicatori di orzo



16 indicatori di argilla



12 indicatori di latte



30 segnalini pecora



20 indicatori di luppolo



12 indicatori di pelle



12 indicatori di lana

## Componenti dei giocatori

Un set per ogni giocatore, composto da:



1 plancia dei campi



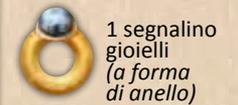
1 plancia delle stalle



5 segnalini negozio diversi



1 tessera scrigno di gioielli



1 segnalino gioielli (a forma di anello)



10 segnalini macigno



1 plancia del villaggio (ripiegata)



1 tessera villaggio

Prima di addentrarvi nelle regole date un'occhiata alle meccaniche di base e a cosa dovrete fare per raggiungere la vittoria. Potete scegliere di saltare questa sezione: tutte le informazioni qui presentate sono spiegate in dettaglio nelle pagine successive.

Il vostro obiettivo è quello di accumulare il maggior numero possibile di punti nel corso di sei round. La maggior parte dei vostri punti proverrà dalle due fonti seguenti.

### Muovere il Villaggio

Molti dei vostri sforzi avranno come obiettivo lo sviluppo del vostro piccolo villaggio, investendo nei negozi locali. Fornendo loro le merci di cui hanno bisogno **1**, potrete muovere i negozi verso destra. Il villaggio li seguirà nel momento in cui tutti i negozi si saranno mossi, rivelando la vista del villaggio sviluppato. All'inizio, questo aumenterà la vostra riserva di lavoratori; successivamente vi fornirà punti vittoria **2**. Gli investimenti richiesti aumentano man mano che la partita prosegue **3** e, per rendere le cose più difficili, il gioco metterà letteralmente degli ostacoli sul vostro percorso **4**! I gioielli **5** vi aiuteranno a occuparvi del primo problema; gli strumenti **6** vi consentiranno di risolvere il secondo.



Per rifornire i negozi servono molte merci, soprattutto prodotti animali e colture.

### Giocare le Carte

All'inizio della partita disponete di una piccola mano di cinque carte. Alcune carte vi richiedono di possedere qualcosa **1**; altre richiedono un costo per essere giocate **2**. Alcune forniscono risorse o effetti utili monouso e vi consentono perfino di pescare più carte **3**; altre procurano introiti e punti vittoria **4**. La cosa più curiosa relativa alle carte di questo gioco è il fatto che potete giocarle letteralmente in qualsiasi momento!



### Allevare le Pecore

Un modo efficiente per acquisire grosse quantità di prodotti animali è allevare le pecore, che forniscono latte a ogni round, e che potete tosare per ottenere lana o scambiarle per carne e pelle. L'importanza delle pecore è sottolineata dal fatto che ogni giocatore ha un'intera plancia a esse dedicata. Quando ottenete una nuova pecora, dovete collocarla su una carta fattoria **1**. Questo farà partire inevitabilmente un conto alla rovescia: dopo tre round, la pecora morirà di cause naturali **2**.

Ci sono vari modi per prolungare la vita di una pecora **3**; una volta che una pecora arriva nelle stalle **4** è al sicuro e fornisce punti vittoria.



pecora  
1 pecora ottiene  
+1 round

### Coltivare le Colture

Un modo efficiente per ottenere grandi quantità di colture è l'agricoltura, che si basa su un sistema di rotazione a due campi: potete seminare le colture nei campi **1**, che vi forniranno fino al quintuplo dell'ammontare delle colture investite **2**. Questo ridurrà l'efficienza del campo **3**; disporre i campi a maggesi la aumenterà **4**. Più campi avete sulla vostra plancia dei campi, meglio potrete utilizzare la rotazione dei campi a vostro vantaggio.



Gestire un villaggio, anche se piccolo, richiede molto lavoro.

### Piazzamento Lavoratori

Il tabellone delle azioni contiene 20 caselle azione, molte delle quali vi permettono di collocare 1-3 lavoratori **1** su di esse per utilizzarle. Più giocatori sono interessati a una particolare casella azione, più vi costerà effettuare quelle azioni, soprattutto nei round successivi, in quanto le caselle azione non si svuotano completamente. All'inizio, la vostra forza lavoro è composta soltanto da 6 lavoratori **2**, ma facendo progredire il vostro villaggio, potete aumentare quel numero fino a 12 lavoratori. Oltre a effettuare azioni sul tabellone delle azioni, di tanto in tanto avrete bisogno di usare i vostri lavoratori per produrre strumenti.



## Area Comune

**1** Collocare il **tabellone delle azioni** al centro dell'area di gioco.

**2** Preparare le carte:

- Scegliere uno dei quattro mazzi di **carte cancello** e uno dei quattro mazzi di **carte fattoria**. (È possibile distinguere i mazzi dalle sfumature dell'illustrazione sul retro e dal numero delle carte sul fronte. La prima cifra del numero della carta è anche il numero del mazzo: le carte cancello hanno i numeri di mazzo 0-3; le carte fattoria hanno i numeri di mazzo 4-7.)

**Suggerimento:** Per la prima partita, si suggerisce di utilizzare rispettivamente il mazzo principiante (numerato da 001 a 030) e il mazzo luppoli (numerato da 401 a 435), rispettivamente.

- Mescolare le **carte bonus** e le **carte punto**, così come le **carte cancello** e le **carte fattoria** separatamente e collocare i singoli mazzi a faccia in giù sulle rispettive caselle del tabellone delle azioni (uno in ogni angolo): le carte cancello in alto a sinistra, le carte fattoria in alto a destra, le carte bonus in basso a sinistra, le carte punto in basso a destra.

**3** **Soltanto nelle partite a 1, 2 o 3 giocatori:** Mescolare le **carte quadrante** e collocarle in un mazzo a faccia in giù accanto al tabellone delle azioni. (In una partita a 4 giocatori, lasciare le carte quadrante nella scatola del gioco: non saranno necessarie.)

**4** Collocare 1 **lavoratore** sulla riga più in basso di ogni casella azione del tabellone delle azioni.

**Suggerimento:** È possibile combinare questo passo con la fase 1 del round 1:

- In una partita a 4 giocatori, non collocare alcun lavoratore sul tabellone delle azioni.
- In una partita a 1-3 giocatori, pescare una carta quadrante e collocare i lavoratori **soltanto** nei quadranti **non** indicati sulla carta quadrante pescata. (Dopodiché, rimuovere quella carta quadrante dal gioco.)

Dopodiché, in entrambi i casi, saltare la fase 1 del round 1.

**5** Collocare **campi, merci, pecore, strumenti** e **lavoratori rimanenti** accanto al tabellone delle azioni; comporranno la **riserva generale**.



## Area Personale

Ogni giocatore svolge i passi seguenti:

- 1 Prende un set di componenti del giocatore e colloca la **plancia del villaggio**, la **plancia dei campi**, la **plancia delle stalle**, la **tessera scrigno di gioielli** e la **tessera riassuntiva** davanti sé. (Non ha importanza come vengono disposti questi elementi. Nel corso della partita i giocatori utilizzeranno in prevalenza la plancia dei campi.)
- 2 Colloca la **tessera villaggio** sopra la propria plancia del villaggio in modo che il numero "6" sia visibile nella finestrella.
- 3 Colloca i **negozi** immediatamente a destra della tessera villaggio, uno su ogni riga. L'ordine dei negozi non ha importanza, ma si consiglia di collocarli come segue (dall'alto al basso): carpenteria, distilleria, ghiacciaia, panetteria, opificio.
- 4 Colloca **2 macigni** su ogni riga di negozi nel modo seguente: un macigno 2 caselle a destra e un altro macigno 4 caselle a destra del negozio. (In altre parole, su ogni riga ci sarà esattamente una casella vuota tra il negozio e il primo macigno ed esattamente un'altra casella vuota tra i due macigni.)
- 5 Prende **3 campi** dalla riserva generale e li colloca sulle caselle contrassegnate della sua plancia dei campi.

- 6 Prende **1 indicatore di orzo**, **1 indicatore di lino** e **1 indicatore di segale** dalla riserva generale e li colloca sulla **casella di riserva "1"** della sua plancia dei campi (ovvero, la casella grande in fondo alla plancia dei campi).
- 7 Pesca **6 carte fattoria** dal tabellone delle azioni e, **senza guardarle**, le colloca **a faccia in giù** sulle sei caselle della sua plancia delle stalle, una su ogni casella. (Non è un problema se le carte coprono informazioni utili. Saranno rimosse una alla volta dalla plancia delle stalle durante il corso della partita, rivelando le informazioni rilevanti quando è necessario.)
- 8 Colloca il **segnalino gioielli** sulla casella "0" della propria **tessera scrigno di gioielli**. (Il segnalino gioielli è realizzato in modo che sia possibile vedere il numero attraverso l'anello.)
- 9 Pesca **4 carte cancello** e **1 carta punto** dai rispettivi mazzi sul tabellone delle azioni e le aggiunge alla **propria mano**.

Come ultima cosa si determina casualmente il **primo giocatore**, a cui andrà assegnato il **segnalino primo giocatore**.

**Nota:** Per motivi tecnici, la scatola contiene quattro segnalini primo giocatore, ma ne serve solo uno: gli altri tre possono essere gettati via.



## Risorse

**Nota:** La maggior parte di questo gioco è incentrata sull'acquisizione e la spesa delle risorse. Avrete una migliore comprensione di cosa succede nel corso del gioco se prima scoprirete le differenze tra i vari tipi di risorse. Questa non è solo una panoramica: in questa sezione sono descritte le regole vere e proprie che governano le risorse.

“**Risorsa**” è il termine collettivo per ogni cosa che i giocatori possono ottenere in questo gioco: **carte, campi, merci, gioielli, pecore e strumenti**. Esistono nove tipi di merci: **orzo, lino, luppolo e segale**, collettivamente chiamate “**culture**” (perché si possono seminare nei campi); **pelle, carne, latte e lana**, collettivamente chiamati “**prodotti animali**” (in quanto si ricavano dall'allevamento delle pecore), e **argilla**.

### Carte

Quando un giocatore **ottiene** una carta, la pesca dal mazzo appropriato sul tabellone delle azioni e la aggiunge alla sua mano. Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

Quando un giocatore **spende** una carta, la rimuove dal gioco. (Non va rimessa sul tabellone delle azioni.)



### Campi

Oltre alle caselle di riserva per le merci (vedi sotto), la plancia dei campi contiene anche **otto colonne** per i campi, ognuna composta da **quattro righe**: 2, 3, 4 e 5, come indicato dai numeri sulle caselle di riserva. (La riga 1 non può mai contenere campi.)

Quando un giocatore **ottiene** un nuovo campo, lo prende dalla riserva generale e lo colloca su una **colonna vuota** della propria plancia dei campi (vale a dire, una colonna che non contenga già un campo), sulla **riga** specificata dall'azione o dalla carta che fornisce il campo. Non ha importanza quale colonna vuota venga scelta. Un giocatore non può collocare più di 1 campo su una colonna; di conseguenza è possibile avere **al massimo 8 campi** allo stesso tempo.



**Nota:** Un errore ricorrente è quello di contare le righe 3, 4 e 5 rispettivamente come 2, 3 e 4. Per esempio, la riga 3 è in realtà la 2ª riga su cui potete collocare i campi (dal momento che non potete collocare i campi nella casella di riserva “1”), ma è comunque considerata la riga 3, non la riga 2. È sufficiente guardare i numeri stampati sulle caselle di riserva.

Quando un giocatore **spende** un campo, prende quello che preferisce dalla propria plancia dei campi e lo rimette nella riserva generale. Se il campo da rimuovere è seminato (vedi “Azione di Semina”, a pagina 8) deve rimettere anche la merce seminata nella riserva generale (senza ricevere alcun compenso).

### Merci

I giocatori devono utilizzare gli **indicatori di merce** per tenere conto della loro riserva di merci:

- Quando un giocatore **ottiene** una merce, prende un corrispondente indicatore di merce dalla riserva generale e lo colloca sulla **casella di riserva** della propria plancia dei campi, in corrispondenza dell'ammontare che ha ottenuto. In alternativa, può spostare un indicatore di merce di quel tipo già presente di un numero di caselle corrispondente (vedi anche “Riorganizzare le Merci” a pagina 11). Se un giocatore possiede **più di 5 unità** di una qualsiasi merce specifica, dovrà semplicemente utilizzare più indicatori di merce di quel tipo.

- Quando un giocatore **spende** una merce, deve spostare l'indicatore di merce corrispondente verso il basso della quantità spesa, oppure rimuoverlo direttamente dalla propria plancia dei campi (rimettendolo nella riserva generale).

**Non c'è limite** al numero di merci che un giocatore può possedere.



### Gioielli

Quando un giocatore ottiene o spende gioielli, muove il **segnalino gioielli** nel proprio scrigno di gioielli di conseguenza. Un giocatore può avere **al massimo 10 gioielli** contemporaneamente.



**Esempio:** Un giocatore ha appena ottenuto 1 gioiello.

### Pecore

- Quando un giocatore **ottiene** delle pecore nei **round 1, 2 e 3**, le prende dalla riserva generale e le colloca **sulla carta fattoria** immediatamente **al di sotto della casella del round attuale**. Se non prende delle misure appropriate, le pecore moriranno di cause naturali all'inizio rispettivamente dei round 4, 5 e 6 (vedi “Fase 2” a pagina 7 e “Azione di Sostentamento” a pagina 8 per ulteriori dettagli).



**Esempio:** La freccia tra le caselle dei round vi ricorda che le pecore ottenute nel round 1 vanno collocate sulla carta del round 4.

- Quando un giocatore **ottiene** delle pecore nei **round 4, 5 e 6**, le prende dalla riserva generale e le colloca nelle stalle. Le pecore che si trovano **nelle stalle** non moriranno di cause naturali (per il resto della partita).



**Esempio:** La freccia tra le caselle dei round e le stalle vi ricorda che le pecore ottenute nel round 4 vanno collocate nelle stalle.

Quando un giocatore **spende** delle pecore, prende quelle che preferisce dalla sua plancia delle stalle (dalle carte fattoria o dalle stalle) e le rimette nella riserva generale.

### Strumenti

Quando un giocatore **ottiene** degli strumenti, li prende dalla riserva generale e li colloca davanti a sé, preferibilmente sotto la plancia del villaggio.

Quando un giocatore **spende** degli strumenti, li rimette nella riserva generale.



- Non è consentito** scartare semplicemente una risorsa, vale a dire rimetterla nella riserva generale volontariamente. (Esistono alcune carte che richiedono di avere un ammontare massimo di risorse e che potrebbero spingere i giocatori a scartarle, ma non è consentito farlo.)
- Si presume che campi, merci, pecore e strumenti siano disponibili in quantità illimitate. Se capita di esaurirli, occorre improvvisare delle sostituzioni. Quando invece è un mazzo a esaurire le carte, non è possibile pescare altre carte di quel mazzo. (Non è possibile prendere carte da un mazzo diverso.)

## Svolgimento della Partita

Una partita si gioca nel corso di 6 round, ognuno dei quali comprende 10 fasi da svolgere nell'ordine seguente:

- |                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| 1. Rimuovere i Lavoratori | 6. Campi a Maggese |
| 2. Nuovi Lavoratori       | 7. Raccolto        |
| 3. Introiti               | 8. Mungitura       |
| 4. Azioni                 | 9. Progresso       |
| 5. Nuova Carta            | 10. Macigni        |

Quasi tutte le fasi possono essere giocate simultaneamente in quanto sono costituite solo da operazioni di manutenzione. Le due fasi evidenziate (*Azioni e Progresso*) sono quelle in cui i giocatori prenderanno le decisioni più rilevanti.

### Fase 1: Rimuovere i Lavoratori

- ◆ In una partita a **4 giocatori**, rimuovere **soltanto** i lavoratori dalla riga più in alto di ogni casella azione sull'intero tabellone delle azioni.
- ◆ In una partita a **1-3 giocatori**, pescare una **carta quadrante** dal mazzetto, girarla a faccia in su e consultare le informazioni rilevanti in base al numero di giocatori. Dopodiché rimuovere **soltanto** i lavoratori dalla riga più in alto di ogni casella azione **nel quadrante o nei quadranti indicati sulla carta quadrante**. Infine, rimuovere quella carta quadrante dal gioco.

**Nota:** Nelle partite in solitario e a 3 giocatori potrebbe essere necessario determinare casualmente il quadrante influenzato (*indicato da un punto interrogativo*); lo si può fare lanciando una moneta o tirando un dado (*non incluso*).



In entrambi i casi, rimettete i lavoratori rimossi nella riserva generale.



**Esempio:** La casella azione a sinistra è completamente piena di lavoratori, quindi va rimossa la riga in alto che contiene 3 lavoratori, lasciando i 3 lavoratori rimanenti nelle due righe sottostanti. La casella azione a destra contiene 1 solo lavoratore, che viene rimosso, svuotando quindi la casella azione.

**Suggerimento:** Nel primo round dovrete combinare questa fase con la preparazione.

### Fase 2: Nuovi Lavoratori

Ogni giocatore svolge i tre passi seguenti:

1. Sposta la **carta fattoria** che si trova sulla casella del round attuale a lato della plancia delle stalle, **mantenendola a faccia in giù**. (Da sinistra a destra, la riga in alto contiene le caselle round 1-3, quella in basso le caselle round 4-6.) Questo rivela il numero di round attuale assieme alle informazioni essenziali per la fase 9. (Un giocatore può sempre sapere qual è il round in corso consultando la casella con il numero di round più alto sulla propria plancia delle stalle.)



**Esempio:** Nel primo round, rimuovere la carta fattoria sulla casella in alto a sinistra.

2. Se quella carta fattoria contiene una o più **pecore**, rimette quelle pecore nella riserva generale. (Muiono di cause naturali e il giocatore non riceve alcun compenso. Normalmente questo passo è rilevante soltanto dal round 4 in poi.)



**Esempio:** All'inizio di questi due round il giocatore perderà ogni volta una pecora. (Esistono modi per impedirlo che verranno presentati nelle prossime pagine.)

3. Infine, prende dalla riserva generale un ammontare di lavoratori pari al numero indicato nella **finestra** del suo villaggio e colloca i lavoratori sulla carta fattoria che ha appena spostato fuori dalla plancia delle stalle. Questa è considerata la sua **riserva di lavoratori** per questo round.



**Esempio:** All'inizio della partita un giocatore dispone di 6 lavoratori.

### Fase 3: Introiti

**Nota:** Saltate questa fase nel round 1, dal momento che nessun giocatore ha ancora carte bonus in gioco.

Ogni giocatore attiva la parte inferiore di **ogni carta bonus** che ha in gioco (*vale a dire a faccia in su davanti a sé*) **nell'ordine che preferisce**, ottenendo le risorse o le azioni raffigurate. Un giocatore non trae alcun beneficio dalle carte bonus che si trovano ancora nella sua mano. Può tuttavia utilizzare le risorse appena acquisite per giocare ulteriori carte bonus durante questa fase. Se lo fa, beneficia **immediatamente** anche dei loro effetti! (Vedi anche "Giocare le Carte dalla Mano" a pagina 11 per ulteriori dettagli.)



**Esempio:** Con queste carte bonus in gioco, un giocatore può prima prendere un nuovo campo e un lino dalla riserva generale e poi seminare il lino nel nuovo campo.

**Nota:** Se non siete sicuri di cosa fanno le varie carte bonus, controllate l'appendice alle pagine 23-24 per una spiegazione dettagliata.

### Fase 4: Azioni

Questa fase si svolge **in senso orario** attorno al tavolo, a partire dal primo giocatore. Nel proprio turno, ogni giocatore deve scegliere **se collocare lavoratori** sul tabellone delle azioni **oppure scambiare lavoratori** per strumenti. Nel suo turno successivo, quando tutti gli altri giocatori avranno effettuato un turno, dovrà scegliere di nuovo tra le due opzioni. (È consentito scegliere la stessa opzione oppure l'altra.) Si continuano a svolgere turni in questo modo finché tutti i giocatori non hanno esaurito i lavoratori, saltando gli eventuali giocatori che li hanno esauriti prima degli altri.

#### Collocare Lavoratori sul Tabellone delle Azioni

Scegliere una casella azione sul tabellone delle azioni e collocare su di essa il numero richiesto di lavoratori, prendendoli dalla propria riserva di lavoratori (ovvero, dalla carta fattoria che è stata rimossa dalla plancia delle stalle nella fase 2). Ogni casella azione può essere utilizzata 2 o 3 volte, in base al numero di righe su cui collocare i lavoratori.



Se la riga più in basso è vuota, collocare **1 lavoratore** nella prima riga.



Se la riga più in basso è occupata, collocare **2 lavoratori** nella seconda riga.



Se le due righe più in basso sono occupate, collocare **3 lavoratori** nella terza riga.



Se una casella azione è interamente occupata, vale a dire se tutte le sue righe contengono lavoratori, non è possibile utilizzare quella casella.

**Nota:** Le caselle delle carte azione agli angoli del tabellone delle azioni contengono soltanto due righe di lavoratori ciascuna.

Superfluo a dirsi, se un giocatore non possiede una quantità sufficiente di lavoratori da collocare su una casella azione, non può utilizzarla.



Dopo avere collocato il numero richiesto di lavoratori, il giocatore effettua **immediatamente** le azioni raffigurate sulla casella azione, dall'alto verso il basso. Può effettuare ogni azione **soltanto una volta**, a prescindere da quanti lavoratori abbia collocato.

### • Azione di Rifornimento

La maggior parte delle caselle azione fornisce risorse, indicate da un **simbolo più**.



**Esempio:**  
Il giocatore prende 1 pecora e 1 carne.

### • Azione di Scambio

Alcune caselle azione prevedono un costo raffigurato al di sopra di una **freccia orientata verso il basso**. Il giocatore deve coprire il costo prima di prendere le risorse mostrate sotto la freccia.



**Esempio:**  
Il giocatore deve rimuovere 1 campo per prendere 1 gioiello e 3 argille.

### • Azione di Semina

Le quattro caselle azione al centro del tabellone delle azioni forniscono da una a quattro **azioni di semina**. Per ogni azione di semina che ottiene, un giocatore può muovere 1 indicatore di colture (*orzo, lino, luppolo o segale*) dalla casella di riserva "1" della propria plancia dei campi su un **campo vuoto**. La **riga** del campo indica quante colture esso produrrà durante il raccolto (*fase 7*). Se necessario, è possibile riorganizzare gli indicatori di colture in modo da avere una coltura disponibile sulla casella di riserva "1" (*vedi "Riorganizzare le Merci" a pagina 11*).



**Esempio:** Un giocatore semina una segale nel campo vuoto della riga 3. Non può seminare nel campo della riga 4, perché già contiene un lino. Durante il raccolto, otterrà 3 segale e 4 lini.

Se un giocatore ottiene più azioni di semina, deve effettuarle una alla volta. Può effettuare meno azioni di semina di quelle conferite o non seminare affatto. Ogni azione di semina che effettua richiede al giocatore di spostare una coltura (*a sua scelta*) **dalla sua riserva** a un campo vuoto; non può mai seminare colture dalla riserva generale o spostare colture da un campo a un altro.

**Nota:** Un errore ricorrente consiste nello spostare una coltura da una casella di riserva "2", "3", "4" o anche "5" su un campo quando si semina (vale a dire spendere quell'ammontare di colture per seminare una sola coltura). Per farlo nel modo appropriato, occorre spostare l'indicatore di merci di 1 casella verso il basso, prendere un nuovo indicatore di merci del tipo corrispondente dalla riserva generale e collocarlo sul campo (*vedi anche "Riorganizzare le Merci" a pagina 11*).



### • Azione di Primo Giocatore

Quando un giocatore utilizza una delle quattro caselle azione delle carte negli angoli del tabellone delle azioni, prende immediatamente il **segnalino primo giocatore**, nonché una carta dal rispettivo mazzo (*vedi "Risorse" a pagina 6 per i dettagli di quest'ultimo*). Prendere il segnalino primo giocatore non modifica nulla per la fase corrente; indica solo chi agirà per primo in una successiva fase in cui l'ordine di turno ha importanza. Dal momento che esistono quattro di queste caselle azione



e ognuna di esse può essere utilizzata fino a due volte, il segnalino primo giocatore può passare di mano più volte durante questa fase. Soltanto l'ultimo giocatore a possederlo alla fine di questa fase sarà il primo giocatore.

### • Azione di Sostentamento

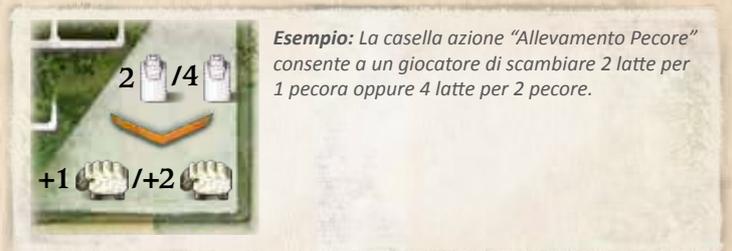
Le caselle azione "Tosatura Pecore" e "Mercatino" contengono entrambe un'azione per salvare le pecore dalla morte naturale. Quando un giocatore effettua questa azione, muove esattamente 1 pecora sulla propria plancia delle stalle, spostandola dalla sua carta fattoria attuale alla carta fattoria successiva (*sulla successiva casella con il numero di round più alto*) oppure dalla carta fattoria del round 6 alle stalle (*dove sarà al sicuro fino alla fine della partita*).



**Esempio:** Un giocatore muove la pecora dalla carta fattoria del round 4 alla carta fattoria del round 5.

1 pecora ottiene +1 round

Normalmente un giocatore può effettuare **tutte le azioni** stampate sulla casella azione, **eccetto** quei casi in cui viene usata la parola **"oppure"** o in presenza di una **barra**. In questi casi dovrà scegliere l'una o l'altra. Le barre sono utilizzate per le varie risorse; "oppure" viene utilizzato per le varie azioni. La casella azione "Allevamento Pecore" è speciale in tal senso, in quanto è possibile scegliere soltanto il lato destro o il lato sinistro e di conseguenza scegliere lo stesso lato sia nella parte del costo che del guadagno dell'azione.



**Esempio:** La casella azione "Allevamento Pecore" consente a un giocatore di scambiare 2 latte per 1 pecora oppure 4 latte per 2 pecore.

**Tutte le azioni sono opzionali!** Un giocatore può saltarne alcune o anche tutte, se lo desidera, o prendere meno oggetti di quanto consentito. È esplicitamente consentito collocare lavoratori su una casella azione e non utilizzare nessuna delle sue azioni.



**Esempio:** Un giocatore decide di utilizzare la casella azione "Mercatino", che fornisce tre azioni diverse. Dal momento che su di essa è già presente 1 lavoratore, deve spendere 2 lavoratori per utilizzarla, collocando i suoi lavoratori nella seconda riga. Con la prima azione, sceglie 1 orzo e 1 luppolo; con la seconda azione, sceglie 1 latte. Salta l'ultima azione in quanto non possiede ancora alcuna pecora.

**Nota:** Per una spiegazione dettagliata di tutte le caselle azione, vedi l'appendice da pagina 15 in poi.

### Scambiare Lavoratori per Strumenti

Al posto di collocare lavoratori su una casella azione, nel proprio turno un giocatore può prendere **uno o più lavoratori** dalla sua riserva di lavoratori e rimetterli nella riserva generale per prendere un pari numero di **strumenti** da quella riserva, collocando gli strumenti davanti a sé, preferibilmente sotto la plancia del villaggio. (*Il giocatore non deve collocare gli strumenti sulla propria plancia dei campi o sulla carta fattoria che contiene la sua riserva di lavoratori; gli strumenti non hanno uno spazio specifico dove essere conservati.*)

**Nota:** In un singolo turno potete scambiare un qualsiasi numero di lavoratori (*superiore a zero*) per strumenti. È possibile diluire questo effetto su più turni, scambiando sempre e soltanto 1 lavoratore per turno, se lo desiderate. (*Temporeggiare, tuttavia, raramente ha senso in questo gioco.*)

### Fine della Fase delle Azioni

La fase 4 termina quando tutti i giocatori esauriscono i lavoratori. Quando è il turno di un giocatore e a quest'ultimo non rimane alcun lavoratore, deve passare. **Non può** passare se ha ancora dei lavoratori a disposizione. (Nel caso, può scambiare i lavoratori rimanenti per degli strumenti.)



**Esempio:** A un giocatore rimane un lavoratore nella riserva. Tutte le caselle azione interessanti contengono almeno un lavoratore, quindi decide di scambiare il lavoratore rimanente per 1 strumento, per un totale di 4 strumenti davanti a sé.

### Fase 5: Nuova Carta

Dopo che tutti i giocatori hanno completato la fase 4, prendere la **carta fattoria** che ospitava la propria riserva di lavoratori (e che dovrebbe essere ancora a faccia in giù accanto alla rispettiva plancia delle stalle) e aggiungerla alla propria mano. (Può essere giocata immediatamente, se possibile. Vedi anche "Giocare Carte dalla Mano" a pagina 11 per i dettagli.)

### Fase 6: Campi a Maggese

Ogni giocatore svolge i due passi seguenti:

1. Fa scorrere **tutti i campi vuoti** sulla propria plancia dei campi di **una riga verso l'alto**, se possibile (rendendoli più efficienti).
2. Dopodiché fa scorrere **esattamente un campo vuoto** di una **ulteriore riga verso l'alto**, se possibile. (In altre parole, uno solo dei propri campi vuoti scorre verso l'alto due volte.)

I campi che si trovano già nella riga più in alto (la riga 5), rimangono dove si trovano. (La loro efficienza non cambia.)

**Nota:** Fare scorrere i campi nel modo descritto è **obbligatorio**. (Non si possono scegliere quali campi fare scorrere a proprio piacimento.) Dopo il passo 1, se un giocatore possiede uno o più campi disponibili che può fare scorrere un'altra volta, deve scegliere uno di quei campi. (Non può scegliere invece un campo nella riga 5 che non scorrerebbe comunque.)



**Esempio:** Un giocatore ha due campi vuoti, uno nella riga 3 e un altro nella riga 5, e un campo seminato (che contiene orzo). Non può fare scorrere ulteriormente il campo nella riga 5, quindi fa scorrere soltanto il campo nella riga 3 due volte, in modo che termini nella riga 5.

### Fase 7: Raccolto

Ogni giocatore svolge i due passi seguenti **per ogni campo seminato** sulla sua plancia dei campi:

1. Sposta la merce seminata dal campo a sinistra, sulla casella di riserva **della stessa riga** del campo. (Così facendo, guadagna quell'ammontare di colture raccolte.)
2. Subito dopo sposta il campo su cui ha effettuato il raccolto **una riga più in basso** (rendendolo meno efficiente). I campi che si trovano già nella riga in fondo (riga 2), rimangono lì. (Un giocatore non li perde; la loro efficienza semplicemente non cambia.)

Occorre assicurarsi di svolgere entrambi questi passi per ogni singolo campo prima di proseguire con il campo successivo. (È facile dimenticare in quali campi sia stato effettuato il raccolto, specialmente se sono presenti molti campi sulla plancia dei campi.)



**Esempio:** Un giocatore possiede un campo nella riga 4 che contiene orzo. Sposta l'orzo nella casella di riserva "4"; dopodiché sposta il campo verso il basso, sulla riga 3.

**Informazione bonus:** Nella regione di Hallertau, il raccolto del luppolo è definito "cogli-luppolo" e i campi di luppolo sono chiamati "giardini del luppolo".

### Fase 8: Mungitura

Tutti i giocatori prendono **1 latte per ogni pecora** presente sulla loro plancia delle stalle, a prescindere dal fatto che le pecore si trovino sulle carte fattoria o nelle stalle. Non si perdono pecore a causa della mungitura.



**Esempio:** Un giocatore possiede un totale di 3 pecore, quindi prende 3 latte.

### Fase 9: Progresso

In questa fase ogni giocatore spende le merci per fare avanzare i negozi sulla propria plancia del villaggio. Normalmente questa fase viene giocata **simultaneamente**. Se qualche giocatore lo preferisce, e specialmente nel corso della prima partita, è consigliabile giocare questa fase in senso orario, a partire dal primo giocatore. (Il primo giocatore è colui che attualmente possiede il segnalino primo giocatore.) In questo caso, ogni giocatore riceve un singolo turno per fare avanzare il numero di negozi che può e che desidera fare avanzare.

#### Costo del Progresso

Per fare avanzare un particolare negozio, vale a dire per muoverlo di una casella verso destra, un giocatore deve scegliere se pagare **1 gioiello** (vedi anche "Gioielli", a pagina 11) oppure una **certa combinazione di merci**:

- Per ogni avanzamento, il **numero totale di merci pagate** deve essere **uguale al round attuale**, come stampato sulle caselle round della plancia delle stalle. (Di conseguenza, ogni singolo avanzamento costa 1 merce nel round 1, 2 merci nel round 2, 3 merci nel round 3 ecc.)
- I **tipi richiesti** sono stampati sulle tessere negozio; la loro esatta composizione **può essere soggetta a limitazioni**. Non c'è l'obbligo di pagare tutti i tipi richiesti; fintanto che si rispettano le limitazioni, è possibile pagare con qualsiasi combinazione di merci dei tipi richiesti.

La tabella seguente fornisce una panoramica di tutti i negozi, le merci richieste e le limitazioni imposte alle merci.

Negozi	Merci Richieste	Limitazione
<b>Carpenteria</b>	Argilla, segale	Si deve pagare più argilla che segale per ogni avanzamento.
<b>Distilleria</b>	Orzo, luppolo	Si deve pagare più orzo che luppolo per ogni avanzamento.
<b>Ghiacciaia</b>	Carne, latte	Nessuna
<b>Panetteria</b>	Segale, orzo, lino	Si può pagare al massimo 1 lino per ogni avanzamento.
<b>Opificio</b>	Lino, pelle, lana	Nessuna

**Nota:** Un equivoco ricorrente consiste nel pensare che le limitazioni della carpenteria e della distilleria si riferiscano alla propria riserva di merci. Non ha rilevanza che un giocatore possieda più segale che argilla o più luppolo che orzo nella propria riserva. Conta solo ciò che paga per ogni avanzamento.



**Esempio:** Fare avanzare la carpenteria nel round 2 costa 2 argille per ogni avanzamento. A causa della limitazione, non è possibile utilizzare la segale per fare avanzare la carpenteria prima del round 3.

Un giocatore può fare avanzare un qualsiasi numero di negozi un qualsiasi numero di volte, fintanto che possiede le merci per pagare e abbastanza strumenti per occuparsi dei macigni (vedi "Muovere i Macigni", a pagina 10). Una volta che un negozio è arrivato all'ultima casella (vale a dire il bordo destro) della plancia del villaggio, non può avanzare ulteriormente.

## Villaggio

Dopo avere fatto avanzare un negozio, un giocatore deve sempre controllare se la tessera villaggio può muoversi verso destra. Questo accade quando tutti i negozi sono distanziati almeno di una casella da essa. In altre parole, la **tessera villaggio** è sempre adiacente al negozio che si trova più a sinistra.

Come conseguenza, le prime sei volte che questo accade, il numero nella finestra aumenterà (fino a 12), a significare che il giocatore avrà più lavoratori a disposizione nel round successivo. Non appena la finestra mostra 12 lavoratori, ogni avanzamento ulteriore non fornirà ulteriori lavoratori, bensì punti vittoria (18, 34, 50 e 70).



### Esempio:

- 1 Un giocatore ha già fatto avanzare i primi quattro negozi e sta per fare avanzare anche l'opificio. Paga le merci richieste e sposta l'opificio di una casella a destra.
- 2 Ora che tutti i negozi si trovano ad almeno una casella di distanza, la tessera villaggio li segue automaticamente, colmando lo spazio.
- 3 Di conseguenza, il giocatore avrà 7 lavoratori a disposizione durante la prossima fase delle azioni.

## Sconti

Come stampato sulle caselle round della plancia delle stalle, dal round 3 in poi un giocatore può ottenere uno sconto sugli avanzamenti pagando **tipi diversi** di merci:

- Il costo di un avanzamento è **ridotto di 1 merce** se si paga con almeno **2 tipi diversi** di merci per esso. La ghiacciaia, la panetteria e l'opificio possono essere scontati in questo modo dal round 3 in poi, la carpenteria e la distilleria soltanto dal round 4 in poi (a causa delle loro limitazioni).
- Il costo di un avanzamento è **ridotto di 2 merci** se si paga effettivamente con **3 tipi diversi** di merci per quell'avanzamento. Questo sconto è applicabile soltanto alla panetteria e all'opificio dal round 5 in poi, in quanto sono gli unici negozi che richiedono tre tipi di merci.

Per ogni avanzamento che effettua, un giocatore può applicare il primo o il secondo sconto, oppure pagare il costo intero. Deve a tutti gli effetti pagare il numero richiesto di tipi di merci: uno sconto non può fare pagare meno tipi di merci oppure violare una limitazione.

**Informazione bonus:** La regola dello sconto fa in modo che certi round prediligano certi negozi. Per esempio, la panetteria e l'opificio sono più efficienti nei round 3 e 5, quando si possono pagare esattamente 2 e 3 merci diverse rispettivamente. Lo stesso vale per la ghiacciaia nel round 3. La carpenteria e la distilleria, d'altro canto, sono efficienti soprattutto nel round 4, quando è possibile pagare con due merci principali e una merce secondaria.



### Esempi:

- Un giocatore dispone di merci a sufficienza per fare avanzare la ghiacciaia due volte. Normalmente ogni avanzamento costerebbe 3 merci nel round 3, ma dal momento che è possibile pagare con due tipi diversi di merci, pagare soltanto 1 carne e 1 latte è sufficiente per fare avanzare la ghiacciaia una volta. Dopodiché al giocatore rimangono 3 carni per fare avanzare di nuovo la ghiacciaia al costo normale.
- Un giocatore può fare avanzare la distilleria pagando 2 orzi e 1 luppolo. Anche se pagasse con due tipi diversi di merci non potrebbe applicare lo sconto, perché se lo facesse dovrebbe pagare soltanto 2 orzi, che è un solo tipo di merce, o 1 orzo e 1 luppolo, che viola la limitazione. Nel round 4, tuttavia, pagare esattamente questa combinazione sarà sufficiente a fare avanzare la distilleria.

## Muovere i Macigni

Sulla stessa riga di ogni negozio sono presenti due macigni che ostacolano i suoi progressi, dal momento che **non è consentito fare avanzare un negozio su una casella che contiene un macigno**. Normalmente, all'inizio di questa fase il primo macigno si trova a due caselle di distanza dal negozio (il secondo a quattro caselle di distanza), il che significa che è possibile fare avanzare ogni negozio esattamente una volta prima di doversi occupare dei macigni.

Per ogni strumento posseduto, un giocatore può muovere un macigno di una casella verso destra. Di conseguenza, per fare avanzare lo stesso negozio una seconda volta un giocatore ha bisogno di **1 strumento**. Dopodiché, i due macigni si troveranno uno accanto all'altro, il che significa che ogni avanzamento successivo avrà bisogno di **2 strumenti** ciascuno, in quanto dovranno essere mossi entrambi i macigni.

I macigni possono essere mossi **fuori dal bordo destro** della plancia del villaggio. Se succede, vanno lasciati dove si trovano: un giocatore non avrà più bisogno di muoverli ulteriormente.



**Esempio:** All'inizio dell'ultima fase di progresso (nel round 6), alla distilleria resta un solo macigno sul suo percorso (l'altro è già uscito dalla plancia). Per fare avanzare la distilleria delle tre caselle rimanenti sarà sufficiente utilizzare soltanto un totale di 2 strumenti anziché 3, in quanto non occorre preoccuparsi dei macigni che sono fuori dalla plancia.

## Durata degli Strumenti

- ◆ Nei **round da 1 a 5**, muovere i macigni richiede soltanto l'uso degli strumenti: **non ha alcun costo**. Quindi, quando un giocatore muove un macigno, sposta anche uno strumento di lato, per indicare che è stato "consumato". Una volta che tutti gli strumenti di un giocatore sono stati spostati, non può muovere alcun altro macigno in quella fase. Nella fase di progresso del round successivo un giocatore può utilizzare di nuovo tutti i suoi strumenti.
- ◆ Nel **round 6** gli strumenti iniziano a rompersi, il che significa che un giocatore dovrà a tutti gli effetti **spenderli** quando muove i macigni, rimettendoli nella riserva generale.

**Informazione bonus:** Questa regola esiste per due motivi: primo, gli strumenti rimanenti valgono punti vittoria alla fine della partita; secondo, esistono alcune carte che vi richiedono di spendere strumenti per ottenere punti vittoria.



**Esempio:** Nel round 2 un giocatore possiede 4 strumenti e una quantità sufficiente di argilla per fare avanzare la carpenteria più volte. Il primo avanzamento non consuma alcuno strumento; il secondo avanzamento consuma 1 strumento; il terzo avanzamento consuma 2 strumenti, per un totale di 3 strumenti consumati. Anche se al giocatore rimanesse altra argilla, non potrebbe fare avanzare ulteriormente la carpenteria, in quanto ogni avanzamento successivo richiederebbe 2 strumenti. Con lo strumento rimanente, tuttavia, potrebbe fare avanzare un altro negozio due volte.

### Gioielli

Anziché pagare merci per fare avanzare un negozio, un giocatore può pagare esattamente 1 gioiello. Ogni gioiello speso gli consente di fare avanzare un qualsiasi negozio di una casella, a prescindere dal round attuale o dalle merci richieste. Un giocatore può spendere un qualsiasi numero di gioielli che siano in suo possesso. (In altre parole, i gioielli sono una specie di risorsa jolly durante la fase di progresso: valgono 1 merce all'inizio della partita, fino ad arrivare a 6 merci durante il round finale.)

**Importante!** Anche se un giocatore fa avanzare un negozio con un gioiello, deve comunque occuparsi dei macigni normalmente.



**Esempio:** Un giocatore non ha argilla a sufficienza per fare avanzare la carpenteria, quindi decide di spendere 1 gioiello. Come conseguenza, la tessera villaggio si muove a sua volta.

### Fase 10: Macigni

**Nota:** Questa fase può essere saltata nel round 6, in quanto non ha più importanza.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato la fase 9, tutti i macigni vanno ripristinati in modo che si trovino a 2 e 4 caselle a destra del rispettivo negozio (ovvero, in modo che ci sia una casella vuota tra il negozio e il primo macigno di quella riga e un'altra casella vuota tra i due macigni).



**Esempio:** I macigni sono allineati in base alle posizioni dei relativi negozi.

**Caso limite:** A causa di un'azione sul tabellone delle azioni che richiede di muovere un negozio verso sinistra (vedi "Municipio" nell'appendice a pagina 16), è possibile che i macigni si muovano verso sinistra in questa fase, nel caso in cui un negozio non sia avanzato affatto. Per lo stesso motivo, è possibile anche che i macigni usciti dalla plancia rientrino nella plancia.

### Fine del Round

Dopo che tutti i giocatori hanno completato la fase 10, il round attuale termina. Alla fine dei round 1-5, proseguire con la fase 1 del round successivo; alla fine del round 6, proseguire con il calcolo del punteggio (vedi "Fine della Partita e Calcolo del Punteggio" a pagina 13).

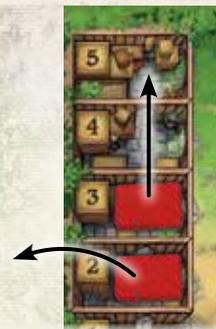
**Nota:** Il primo giocatore non cambia automaticamente. Per diventare il primo giocatore è necessario utilizzare una casella azione delle carte (vedi "Azione di Primo Giocatore" nella "Fase 4" a pagina 8). Non è raro che lo stesso giocatore rimanga il primo giocatore per i primi due round.

### Azioni a Tempistica Libera

Esistono due azioni che i giocatori possono effettuare in qualsiasi momento, anche nel turno degli altri giocatori.

#### Riorganizzare le Merci

Gli indicatori di merce sulle caselle di riserva delle plance dei campi indicano quante merci i giocatori possiedono. È possibile indicare una merce con la quantità di indicatori preferita. Se necessario, si possono utilizzare ulteriori indicatori di merce dalla riserva generale o fondere quelli esistenti per indicare i totali in base a come si ritiene opportuno. È possibile farlo letteralmente in qualsiasi momento, anche nel mezzo di un'azione o nel turno di un altro giocatore.



**Esempio:** Un giocatore ha due indicatori di argilla, uno sulla casella di riserva "2" e uno sulla casella "3", per un totale di 5 argille. Decide di riorganizzarle rimettendo un indicatore di argilla nella riserva generale e facendo scorrere l'altro fino a "5".



**Esempio:** Un giocatore ha un indicatore di lino sul "3" ma ha bisogno di un indicatore sull'"1" (per esempio per un'azione di semina, vedi pagina 8). Quindi fa scorrere l'indicatore da "3" a "2" e aggiunge un nuovo indicatore di lino preso dalla riserva generale sull'"1".

**Importante!** Quando riorganizzano le merci nelle proprie riserve, i giocatori devono sempre assicurarsi di non cambiare i totali!

### Giocare Carte dalla Mano

In questo gioco è possibile giocare carte dalla propria mano in qualsiasi momento, anche nel mezzo di un'azione o durante il turno di un altro giocatore. Quando un giocatore gioca una carta, la colloca a faccia in su davanti a sé. A meno che non la giochi nel mezzo di un'azione, risolve la carta immediatamente dopo averla giocata. Altrimenti, prima completa l'azione e poi risolve la carta. Se un giocatore gioca più carte allo stesso tempo, le risolve una alla volta, nell'ordine che preferisce. Dopo avere risolto una carta, la lascia a faccia in su davanti a sé fino alla fine della partita. (Alcune carte tengono conto di quante altre carte siano state giocate. In tal caso si consiglia di impilare le carte dopo averle risolte.)

**Nota:** Normalmente non ha importanza se più giocatori vogliono giocare carte allo stesso tempo. Se si rivela necessario è possibile giocare le carte in senso orario, a partire dal giocatore attivo (nella fase 4, o nella fase 9 se non vengono giocate simultaneamente) o a partire dal primo giocatore (in ogni altra situazione).

### Risolvere una Carta

Per giocare una carta, un giocatore deve per prima cosa **soddisfare una condizione** o **pagare le risorse**, come indicato nella parte superiore della carta.

Un **libro** indica una **condizione**. Per giocare la carta, il giocatore deve **possedere** le risorse richieste o **essere** nello stato di gioco richiesto. Se viene mostrata una **merce**, il giocatore deve possedere la merce richiesta **nella propria riserva**. Tranne dove espressamente specificato, le merci seminate nei campi **non** contano. Le quantità indicate rappresentano il **valore minimo** di cui il giocatore deve essere in possesso, tranne quando una carta specifica "esattamente" o "massimo". Se vengono mostrate **più risorse**, il giocatore deve possederle **tutte**, tranne quando compare una **barra gigante** o la parola "**oppure**" tra di esse; in questo caso egli dovrà possedere l'una o l'altra (*ma può anche possederle entrambe*).



**Libro = condizione**

**Esempio:** La carta raffigurata richiede al giocatore il possesso di almeno 1 lana nella sua riserva e di almeno 3 pecore sulla sua plancia delle stalle.

Un **libro scuro** richiede una situazione specifica **sul tabellone delle azioni**. Non ha importanza che il giocatore abbia contribuito o meno a quella situazione.



**Una casella azione è interamente occupata.**

**Esempio:** La carta raffigurata richiede che una casella azione sia interamente occupata, vale a dire che tutte le sue righe contengano dei lavoratori. Un giocatore può giocare questa carta anche se questo accade nel turno di un altro giocatore e perfino se non ha collocato alcun lavoratore su quella casella azione.

Una **freccia** indica un **costo**. Queste carte richiedono a tutti gli effetti che il giocatore **paghi qualcosa**. Se viene mostrata una **merce**, deve pagarla **dalla propria riserva**. Tranne dove espressamente specificato, le merci seminate nei campi **non** contano. Il giocatore deve sempre pagare l'ammontare **esatto** mostrato. Se vengono mostrate **più risorse**, deve pagarle **tutte**, tranne quando compare una **barra gigante** o la parola "**oppure**" tra di esse; in questo caso deve pagare l'una o l'altra (**non entrambe**).



**Freccia = costo**

**Esempio:** La carta raffigurata richiede al giocatore di pagare 1 orzo o 1 segale a sua scelta.

Dopo che un giocatore ha risolto la parte superiore della carta, applica **immediatamente** gli effetti mostrati nella parte inferiore, **dall'alto verso il basso**. Un **simbolo più** indica che può prendere la risorsa raffigurata; i punti vittoria vengono assegnati durante il calcolo del punteggio alla fine della partita. Tutti gli effetti si applicano una sola volta. (*Un giocatore non può ottenere un effetto una seconda volta, nemmeno se paga il costo o riesce a soddisfare di nuovo la condizione successivamente.*)

**Nota:** Le carte bonus non hanno un effetto immediato, bensì un effetto **ricorrente** che si attiva nella fase 3 di ogni round, fornendo l'introito raffigurato. (*A meno che un giocatore non giochi una carta bonus esattamente nella fase 3, non ottiene i suoi effetti immediatamente dopo averla giocata.*)



**Punti Vittoria**

**Carta bonus**

**Icona del mazzo**

**Numero della carta**

**Esempio:** Se un giocatore gioca la carta a sinistra, prende 2 orzi e 1 luppola e può pescare 1 carta bonus. La carta a destra fornisce un introito di 1 segale nella fase 3 di ogni round e 3 punti vittoria alla fine della partita.

**Tutti gli effetti nella parte inferiore di una carta sono opzionali:** un giocatore può saltarne alcuni o anche tutti, se lo preferisce, o anche prendere meno cose di quanto consentito. È esplicitamente consentito giocare una carta e non utilizzare nessuno dei suoi effetti; bisognerà tuttavia soddisfare comunque le condizioni o pagare il costo.

### Barre

Le barre indicano varie cose correlate tra loro. Un giocatore deve **scegliere** una delle opzioni **applicabili** nella prima serie di barre e abbinarla all'opzione che compare nella **stessa posizione** nella seconda serie di barre. (*Un giocatore non è obbligato a scegliere l'opzione più a destra tra quelle applicabili.*)



**Esempio:** Se un giocatore possiede almeno 2 gioielli, prende 1 carne. Se possiede almeno 3 gioielli, può scegliere se prendere 1 carne o 1 strumento. Se possiede almeno 5 gioielli, può scegliere se prendere 1 carne, 1 strumento o 1 pecora.

### Restrizioni alle Fasi

Alcune carte pongono restrizioni alle fasi in cui un giocatore può o non può giocare. Questo è indicato dalla **barra della fase** in cima alla carta.



**Esempio:** Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento soltanto durante la fase 7. Non è possibile giocarla al di fuori della fase 7.

**Esempio:** Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, tranne che nella fase 4.

Tutte le carte bonus (vedi sotto) mostrano un'illustrazione simile nella metà inferiore della carta. Questa **non è una restrizione**, bensì un promemoria per ricordare che la carta si attiva nella fase 3 di ogni round e fornisce introiti.



**Esempio:** Nella fase 3 di ogni round il giocatore riceve l'introito raffigurato: 1 segale.

**Nota:** Potete trovare tutte queste informazioni assieme a una spiegazione di tutte le carte nell'appendice (vedi "Glossario" e "Indice delle Carte" rispettivamente alle pagine 14 e 16-24).

### A Proposito dei Quattro Mazzi

Sono presenti quattro mazzi di carte, come indicato dai vari dorsi e dalle icone: **carte cancello**, **fattoria**, **bonus** e **punto**.



Le **carte cancello** possiedono sempre una condizione sulla parte superiore, normalmente facile da soddisfare. All'inizio della partita, ogni giocatore ha 4 carte cancello (*che utilizzerà per avviare la sua economia*).



Le **carte fattoria** solitamente hanno un costo molto basso. Ogni giocatore ottiene 1 carta fattoria automaticamente nella fase 5 di ogni round.



Le **carte bonus** solitamente prevedono un costo. Una volta giocate, forniscono introiti nella fase 3 di ogni round. Le carte bonus si ottengono soprattutto giocando le carte cancello e le carte fattoria, come parte del loro effetto (*mostrato nell'angolo in basso a destra*).



Le **carte punto** solitamente hanno un costo molto alto o delle condizioni impegnative. Sono concepite come carte di fine partita che forniscono molti punti vittoria. All'inizio del gioco ogni giocatore possiede 1 carta punto che gli fornisce un'idea su quale strategia adottare.

I giocatori possono sempre ottenere altre carte di ogni tipo durante la fase 4, utilizzando la casella azione corrispondente alla carta.

## Fine della Partita e Calcolo del Punteggio

La partita termina alla fine del round 6. Quando questo accade, tutti i giocatori hanno un'ultima possibilità di giocare tutte le carte che vogliono e che possono giocare dalla loro mano. (Se necessario, si procede in senso orario a partire dal primo giocatore.) Utilizzare il blocco segnapunti incluso per calcolare il punteggio di ogni giocatore. Si guadagnano punti vittoria (PV) in cinque categorie diverse.

	Luca				
	43				
	5				
	2				
	2				
	31				
	83				

**Plancia del villaggio:** Se un giocatore ha mosso il proprio villaggio a sufficienza, dovrebbe vedere un numero di PV nella finestra della tessera villaggio (18, 34, 50 o 70 PV; altrimenti, la tessera vale 0 PV). Aggiungere 3 PV a questo numero per ogni simbolo "3 PV" visibile a sinistra di ogni negozio. (I simboli visibili a destra di un negozio non contano.)



*Esempio: Luca guadagna 34 PV per la tessera villaggio più 9 PV aggiuntivi per un totale di 34+9=43 PV dal villaggio.*

**Pecore:** Le pecore nelle stalle valgono 1 PV ciascuna (come indicato sulla plancia delle stalle).



*Esempio: Luca guadagna 5 PV dalle pecore.*

**Gioielli:** I gioielli rimanenti nello scrigno di gioielli valgono 1 PV ciascuno.

**Suggerimento:** Se un giocatore possiede gli strumenti che gli permettono di farlo, dovrebbe spendere i suoi gioielli durante la fase di progresso finale per fare avanzare ulteriormente i suoi negozi. Ogni avanzamento può valere 3 PV se scopre un ulteriore simbolo "3 PV" a sinistra dei negozi, cosa che attribuisce a tutti gli effetti un valore di 3 PV per ogni gioiello.



*Esempio: Luca guadagna 2 PV dai gioielli.*

**Campi, merci e strumenti:** Sommare il numero di merci e strumenti rimanenti e aggiungere il "valore" di ognuno dei campi, vale a dire le righe su cui si trovano (2-5). Ogni giocatore riceve 1 PV per ogni 5 punti di quel totale, arrotondato per difetto.



*Esempio: 1 argilla + 1 lino + 2 latte + un campo sulla riga 4 + un campo sulla riga 3 + 2 strumenti = 13 in totale. Luca guadagna 2 PV dalle risorse rimanenti.*

**Suggerimento:** Si suggerisce di convertire questi oggetti tra loro in modo da collocare il maggior numero possibile di oggetti sulla riga 5, dal momento che ogni oggetto sulla riga 5 vale 1 PV. Per esempio, nel caso soprastante, si potrebbero rimuovere i campi per spostare l'argilla e il latte su "5" e scartare gli strumenti per spostare il lino su "3".

**Carte giocate:** Sommare i punti vittoria delle carte bonus e delle carte punto che si trovano a faccia in su davanti al giocatore. (Le carte rimanenti nelle mani dei giocatori non contano.)



*Esempio: Luca guadagna 1+3+3+3+5+6=31 PV dalle carte.*

La somma totale di tutti questi valori corrisponde al punteggio finale. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che ha più "rimanenze" nella categoria "Campi, merci e strumenti", vale a dire la parte che è stata arrotondata per difetto. Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

## Variante Senza Carte

Per la prima partita è perfino possibile decidere di non includere affatto le carte. In tal caso, applicare i cambiamenti seguenti. Tutte le altre regole rimangono invariate.

- **Preparazione:** I giocatori non pescano alcuna carta e non si deve collocare alcuna carta sul tabellone delle azioni. Collocare però le carte fattoria sulla plancia delle stalle come descritto. Avranno soltanto lo scopo di contenere le pecore e i lavoratori.
- **Svolgimento della Partita:** Saltare la fase 3. Nella fase 4, non è possibile collocare i lavoratori sulle caselle azione delle carte. Nella fase 5, scartare la carta fattoria.
- **Fine del Round:** Il primo giocatore cambia automaticamente: passare il segnalino primo giocatore al giocatore successivo in senso orario.
- **Calcolo del Punteggio:** Saltare la categoria delle carte. I giocatori guadagnano punti soltanto tramite le altre quattro categorie.

## Partita in Solitario

Nelle partite in solitario si applicano esattamente le stesse regole delle partite a più giocatori. Si svolge semplicemente un turno dopo l'altro. L'obiettivo del giocatore è di guadagnare almeno 100 PV. I punteggi superiori a 110 PV sono considerati straordinari. Se si gioca con le regole della "Variante Senza Carte", gli obiettivi scendono rispettivamente a 80 PV e 85 PV.

## Suggerimenti per la Prima Partita

- Assicurarsi di prendere almeno 1 argilla nel primo round, in modo da poter fare avanzare la carpenteria durante la prima fase di progresso. (Sono presenti cinque caselle azione che forniscono argilla e anche alcune carte cancello la forniscono.)
- Non bisogna esitare a pescare carte cancello e fattoria aggiuntive (durante la fase delle azioni), specialmente se non è possibile giocare le carte di partenza in tempi brevi. Inoltre, qualora a farlo sia l'unico o l'ultimo giocatore, quel giocatore sarà anche il primo giocatore nel round successivo.
- **Molto importante: Prendere gli strumenti** non va considerata un'azione di ripiego! Avere un buon ammontare di strumenti nel primo round consentirà di effettuare molti avanzamenti a buon mercato. Considerare il seguente esempio estremo.



*Esempio: Nel primo turno, un giocatore spende il campo sulla riga 2 per prendere 1 gioiello e 3 argille. Nel secondo turno, prende 1 latte, semina orzo sul "3" e lino sul "4". Nel terzo turno, scambia i suoi 4 lavoratori rimanenti per 4 strumenti. Ora ha merci a sufficienza per fare avanzare quattro negozi due volte a testa e il negozio rimanente una volta durante la fase di progresso imminente, il massimo che sia possibile fare con 4 strumenti. Il villaggio è stato mosso quasi due volte nel primo round!*

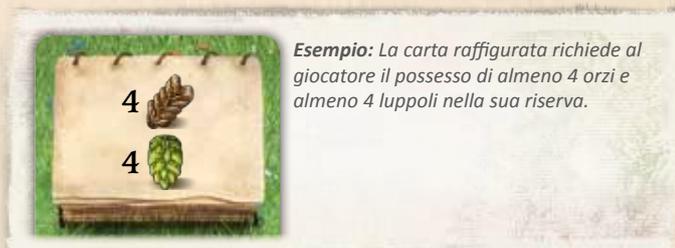
## È Possibile Mescolare Assieme i Mazzi?

I quattro mazzi di carte cancello e fattoria sono stati collaudati per funzionare esattamente nelle loro composizioni attuali. Non sono state effettuate prove di gioco mescolandoli assieme. Sebbene sia possibile farlo, lo si sconsiglia. Notare inoltre che i dorsi dei mazzi sono diversi, anche se le differenze sono minime.

## Parte I: Glossario

La sezione seguente spiega alcuni termini e simboli ricorrenti che compaiono sulle carte e sulle caselle azione.

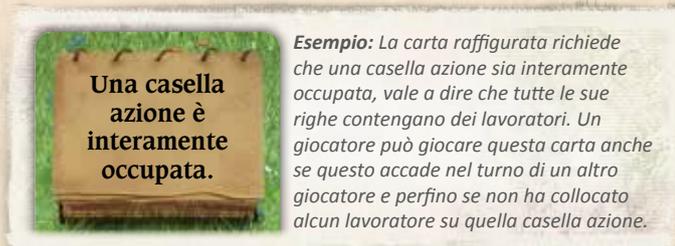
- (1) L'illustrazione di un **libro** indica una condizione. Per giocare la carta, il giocatore deve possedere le risorse richieste o essere nello stato di gioco richiesto: non deve pagare niente. Soltanto le plance di quel giocatore e le sue risorse contano: le carte non fanno mai riferimento all'area di un altro giocatore. Se viene mostrata una merce, il giocatore deve possedere la merce richiesta nella propria riserva (*vale a dire sulle caselle di riserva della propria plancia dei campi*). Tranne dove espressamente specificato, le merci seminate nei campi non contano. Le quantità indicate rappresentano il valore minimo di cui il giocatore deve essere in possesso, tranne quando una carta specifica "esattamente" o "massimo". Se vengono mostrate più risorse, il giocatore deve possederle tutte, tranne quando compare una barra gigante o la parola "oppure" tra di esse (*vedi la sezione #7*).



*Esempio: La carta raffigurata richiede al giocatore il possesso di almeno 4 orzi e almeno 4 luppoli nella sua riserva.*

**Nota:** A meno che la condizione non sia costituita da una frase completa (*conclusa da un punto*), si presume che inizi con "Possiedi". Si presume che le quantità senza specifiche siano precedute da "almeno". Se vengono mostrate delle merci, si presume che siano precedute da "nella tua riserva". Per esempio, l'immagine soprastante va letta come: "Possiedi nella tua riserva almeno 4 orzi e almeno 4 luppoli."

- (2) Un **libro con il fondo scuro** richiede una situazione specifica sul tabellone delle azioni. Non ha importanza che il giocatore abbia contribuito o meno a quella situazione. Se il giocatore nota che la situazione descritta si è verificata, può giocare la carta immediatamente (*specialmente nel turno di un altro giocatore*).



*Esempio: La carta raffigurata richiede che una casella azione sia interamente occupata, vale a dire che tutte le sue righe contengano dei lavoratori. Un giocatore può giocare questa carta anche se questo accade nel turno di un altro giocatore e perfino se non ha collocato alcun lavoratore su quella casella azione.*

- (3) Una **strada lastricata con una freccia verso il basso** indica un costo. Queste carte richiedono a tutti gli effetti che il giocatore paghi qualcosa. Se viene mostrata una merce, deve pagarla dalla propria riserva. Tranne dove espressamente specificato, le merci seminate nei campi non contano. Il giocatore deve sempre pagare l'ammontare esatto mostrato (*non può pagare di più, per nessun motivo*). Se vengono mostrate più risorse, deve pagarle tutte, tranne quando compare una barra gigante o la parola "oppure" tra di esse (*vedi la sezione #7*).



*Esempio: La carta raffigurata richiede al giocatore di pagare una coltura per tipo.*

**Nota:** A meno che il costo non sia costituito da una frase completa (*conclusa da un punto*), si presume che inizi con "Paga". Tutte le quantità sono esatte. Se vengono mostrate delle merci, si presume che siano precedute da "dalla tua riserva". Per esempio, l'immagine soprastante va letta come: "Paga dalla tua riserva esattamente 1 lino, 1 orzo, 1 luppolo e 1 segale."

- (4) Una **barra della fase** sul lato superiore della carta limita i momenti in cui un giocatore può giocare quella carta, evidenziando sempre un singolo numero di fase. Se esattamente una fase resta esclusa (*esempio a sinistra*), il giocatore può giocare la carta in qualsiasi momento al di fuori di quella fase. Altrimenti può giocare la carta soltanto durante la fase evidenziata (*esempio a destra*).



- (5) Un **simbolo più** indica che il giocatore prende qualcosa dalla riserva generale.



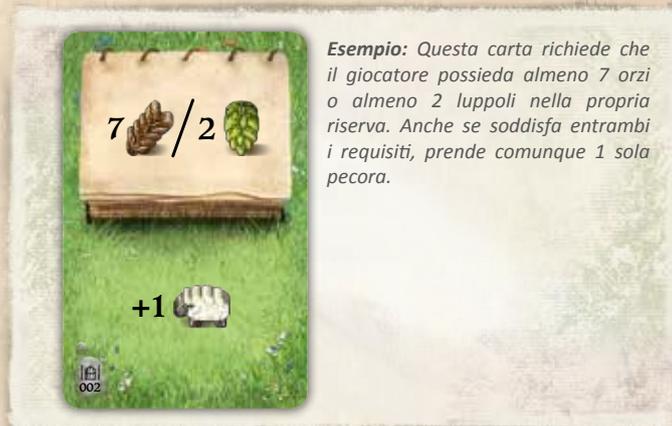
- Quando prende delle merci (*vale a dire colture, prodotti animali e argilla*), le colloca sulle caselle di riserva della propria plancia dei campi.
- Quando prende dei campi, li colloca sulla riga specificata, in una colonna vuota della propria plancia dei campi (*vale a dire una colonna senza campi*). Un giocatore può avere al massimo 8 campi. Se dovesse prendere più campi di quanti possa averne, prende solo quelli che può collocare.
- Quando prende delle pecore, le colloca rispettivamente sulla propria plancia delle stalle: nei round 1, 2 e 3 rispettivamente sulle carte fattoria 4, 5 e 6; dal round 4 in poi, nelle stalle.
- Quando prende dei gioielli, sposta il segnalino gioiello nel proprio scrigno di gioielli di conseguenza. Un giocatore può avere al massimo 10 gioielli.
- Quando prende degli strumenti, li colloca davanti a sé.
- Quando prende delle carte, le pesca dal mazzo appropriato sul tabellone delle azioni e le mette nella propria mano.

- (6) Le **barre** indicano varie cose correlate tra loro. Un giocatore deve scegliere una delle opzioni applicabili nella prima serie di barre e abbinarla all'opzione che compare nella stessa posizione nella seconda serie di barre. (*Un giocatore non è obbligato a scegliere l'opzione più a destra tra quelle applicabili.*)



*Esempio: 1 carne corrisponde a 0 strumenti, 2 carni corrispondono a 1 strumento e 5 carni corrispondono a 2 strumenti.*

- (7) Se due cose sono separate da una singola **barra gigante** o dalla parola "oppure", il giocatore deve scegliere l'una o l'altra cosa. Se si tratta di una condizione su una carta, può scegliere quale soddisfare. (*Può soddisfarle entrambe senza alcun beneficio aggiuntivo.*) Se si tratta del costo o dell'effetto di una carta o di un'azione, deve scegliere esattamente un'opzione (*non entrambe*).



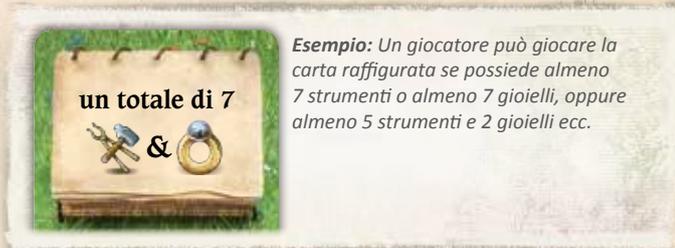
*Esempio: Questa carta richiede che il giocatore possieda almeno 7 orzi o almeno 2 luppoli nella propria riserva. Anche se soddisfa entrambi i requisiti, prende comunque 1 sola pecora.*

(8) Il simbolo sottostante indica un'azione di semina. Normalmente è possibile seminare solo le colture (vale a dire orzo, lino, luppolo e segale). Alcune carte permettono di seminare altre merci (come la lana, vedi l'esempio a destra). Se un giocatore ottiene più azioni di semina da una carta o da una casella azione, può effettuare meno di quelle a cui ha diritto. Occorre ricordare che è possibile seminare soltanto nei campi vuoti.

(10) L'illustrazione di un campo significa sempre "qualsiasi campo" (esempio a sinistra). Non ha importanza che il campo contenga colture o meno. (Altrimenti, il testo della carta indicherebbe esplicitamente che è richiesto un campo vuoto o seminato.) Alcune carte richiedono che il campo si trovi su una riga specifica (esempio centrale); altre carte richiedono che contenga una coltura specifica (esempio a destra).



(9) Una & (unitamente a "un totale di") indica che è richiesto il totale combinato delle due cose.



## Parte II: Le Caselle Azione

La sezione seguente descrive le caselle azione sul tabellone delle azioni, ordinate per quadrante.

### 1° Quadrante

#### Carta Cancellò

Pesca 1 carta cancellò dalla cima del mazzo e aggiungila alla tua mano. Inoltre, prendi il segnalino primo giocatore.



#### Allevamento Pecore

Scegli se pagare 2 latte per prendere 1 pecora o, in alternativa, 4 latte per prendere 2 pecore.

#### Tosatura Pecore

Prendi un ammontare di lana pari al numero totale delle pecore presenti sulla tua plancia delle stalle. Non ha importanza che le pecore si trovino sulle carte fattoria o nelle stalle. (Tutte le tue pecore vengono conteggiate. Non perdi alcuna pecora con questa azione.) Inoltre, puoi muovere una pecora che si trova su una carta fattoria sulla carta fattoria successiva (sulla successiva casella con il numero di round più alto) o dalla carta fattoria del round 6 alle stalle.



#### Consegna Argilla

Prendi un ammontare di argilla pari al numero di round attuale, vale a dire 1 argilla nel round 1, 2 argille nel round 2 ecc.

#### Lavorare i Campi

Puoi prendere 1 nuovo campo e collocarlo sulla riga 5 oppure, in alternativa, seminare fino a 4 campi.



### 2° Quadrante

#### Carta Fattoria

Pesca 1 carta fattoria dalla cima del mazzo e aggiungila alla tua mano. Inoltre, prendi il segnalino primo giocatore.



#### Macelleria

Paga 1 pecora per prendere 4 carni e 2 pelli. (Non ha importanza da dove rimuovi la pecora, puoi rimuoverla da una carta fattoria o dalle stalle.)

#### Vivaio

Scegli se prendere 3 argille oppure, in alternativa, 3 colture a tua scelta. Se scegli le colture, puoi prendere una qualsiasi combinazione di orzo, lino, luppolo e segale. (Puoi prendere le stesse colture o prenderle diverse.) Non puoi prendere un misto di argilla e colture. Devi scegliere le une o le altre.



#### Fine Settimana di Lavoro

Prendi 1 latte o 1 lana a tua scelta. Inoltre, puoi seminare fino a 2 campi.

#### Disboscamento

Puoi prendere 1 nuovo campo e collocarlo nella riga 2. Inoltre, prendi 1 argilla. (A differenza dell'azione "Capanno degli Attrezzi", con "Disboscamento" ottieni sia il campo che l'argilla.)



### 3° Quadrante

#### Carta Bonus

Pesca 1 carta bonus dalla cima del mazzo e aggiungila alla tua mano. Inoltre, prendi il segnalino primo giocatore.



#### Mercatino

Prendi 2 colture a tua scelta; puoi prendere una qualsiasi combinazione di orzo, lino, luppolo e segale. (Puoi prendere le stesse colture o prenderle diverse.) Inoltre, prendi 1 latte o 1 lana a tua scelta. Inoltre, puoi muovere una pecora che si trova su una carta fattoria sulla carta fattoria successiva (sulla successiva casella con il numero di round più alto) o dalla carta fattoria del round 6 alle stalle.

#### Coltivazione

Puoi seminare fino a 3 campi.



#### Mercato Settimanale

Prendi 1 pecora e 1 carne.

#### Vendita di Terreno

Rimuovi 1 campo dalla tua plancia dei campi per prendere 1 gioiello e 3 argille. Se rimuovi un campo seminato, perdi anche la merce seminata.



### 4° Quadrante

#### Carta Punto

Pesca 1 carta punto dalla cima del mazzo e aggiungila alla tua mano. Inoltre, prendi il segnalino primo giocatore.



#### Fertilizzare

Puoi muovere fino a 2 campi vuoti sulla riga 5. (Non puoi muovere campi seminati con questa azione.) Dopodiché, a prescindere che tu abbia mosso o meno dei campi, puoi seminare 1 campo (uno dei campi che hai mosso o un qualsiasi altro campo vuoto).

#### Capanno degli Attrezzi

Scegli se prendere 4 argille oppure 1 nuovo campo da collocare nella riga 4. (A differenza dell'azione "Disboscamento", con "Capanno degli Attrezzi" non prendi sia il campo che le argille.)



#### Municipio

Muovi 1 negozio sulla tua plancia del villaggio di 1 casella verso sinistra per prendere 2 gioielli. Se non puoi muovere alcun negozio verso sinistra, vale a dire se tutti i negozi si trovano accanto alla plancia del villaggio, non prendi i gioielli. Non puoi muovere la tessera villaggio verso sinistra (non torna mai indietro).

**Nota:** I macigni restano dove sono. Di conseguenza, nella successiva fase di progresso è possibile fare avanzare quel negozio due volte senza consumare alcuno strumento. Se non si fa avanzare affatto quel negozio, i macigni si muoveranno a sinistra durante la fase 10 (vedi "Caso limite" a pagina 11).

#### Mercato delle Pecore

Prendi 1 pecora e 1 pelle.



## Parte III: Indice delle Carte

La sezione seguente descrive le 330 carte che è possibile giocare nel corso della partita.

### 1 Carte Cancellò

Esistono quattro mazzi di questo tipo, composti da 30 carte ciascuno, di cui soltanto uno è presente in una specifica partita. I mazzi sono numerati in base alla loro complessità crescente: Principiante (001-030), Avanzato (101-130), Esperto (201-230) e Maestro (301-330). Le carte cancellò forniscono alcuni obiettivi a breve termine, avviano le prime fasi della partita e richiedono sempre il possesso di qualcosa anziché di dovere pagare qualcosa per giocare.

#### a) Mazzo Principiante

- 001** Possiedi almeno 2, 3 o 4 pecore.  
Puoi muovere 1 pecora sulla carta fattoria successiva per un totale di rispettivamente 1, 2 o 3 volte. (Non puoi muovere più di 1 pecora con questa carta.) Se la pecora si trova sulla carta fattoria del round 6, muovila nelle stalle. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 002** Possiedi nella tua riserva almeno 7 orzi o almeno 2 luppoli.  
Prendi 1 pecora.
- 003** Possiedi nella tua riserva almeno 1 lana e almeno 3 pecore.  
Prendi 1 pecora.
- 004** Possiedi nella tua riserva un ammontare di argilla pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 4.
- 005** Possiedi almeno 4 pecore.  
Prendi 1 lana e 1 campo da collocare nella riga 2.
- 006** Possiedi nella tua riserva almeno 4 orzi e almeno 4 luppoli.  
Prendi 1 strumento e 1 carta bonus.
- 007** Possiedi nella tua riserva almeno 1, 2 o 5 carni.  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 strumenti, più 1 carta bonus.
- 008** Possiedi nella tua riserva almeno 3 lini e almeno 2 lana.  
Prendi 1 strumento e 1 carta bonus.
- 009** Una casella azione è interamente occupata dai lavoratori. (Non ha importanza che tu abbia utilizzato o meno questa casella azione.)  
Prendi 1 gioiello e 1 carta bonus.
- 010** Possiedi nella tua riserva almeno 2 pelli o almeno 2 carni.  
Prendi 2 argille e 1 carta bonus.
- 011** Possiedi nella tua riserva almeno 1 latte e almeno 1 lana.  
Prendi 1 argilla e 1 carta bonus.

- 012 Possiedi almeno 4 strumenti.**  
Prendi 1 argilla, 1 latte e 1 lana.
- 013 Possiedi almeno 3 pecore.**  
Prendi 1 argilla. Inoltre, puoi seminare 1 campo.
- 014 Possiedi almeno 1, 2, 4 o 6 campi nella riga 5.**  
Puoi seminare 0, 1, 2 o 3 campi rispettivamente. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 015 Possiedi almeno 4, 5, 6 o 7 campi.**  
Prendi 1, 2, 3 o 4 colture di tipi diversi. *(Puoi scegliere liberamente quali tipi, ma solo 1 per ogni tipo.)*
- 016 Possiedi nella tua riserva almeno 3 strumenti e almeno 3 luppoli.**  
Prendi 2 orzi o 2 segale a tua scelta, più 1 carta bonus.
- 017 Possiedi almeno 2 campi contenenti luppolo.**  
Prendi 2 orzi, 1 segale e 1 carta bonus.
- 018 Possiedi nella tua riserva un ammontare di orzo pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.**  
Prendi 2 lini e 1 carta bonus.
- 019 Possiedi almeno 6 campi.**  
Prendi 1 segale, 1 pelle e 1 carta bonus.
- 020 Hai appena speso il tuo ultimo gioiello. *(In altre parole, un momento fa avevi almeno 1 gioiello, ma ora hai 0 gioielli. Non puoi semplicemente scartare i gioielli.)***  
Prendi 1 luppolo e 1 latte.
- 021 Possiedi almeno 1, 2, 4 o 7 pecore.**  
Prendi rispettivamente 1, 2, 3 o 4 merci dello stesso tipo. Puoi scegliere soltanto tra luppolo e carne. *(Devi scegliere un singolo tipo.)*
- 022 Possiedi esattamente 1 o 2 campi seminati.**  
Puoi effettuare immediatamente il raccolto in 1 campo *(anche al di fuori dalla fase 7)*. Muovi il campo dove hai effettuato il raccolto 1 riga più in basso, come di consueto *(a meno che non si trovi già nella riga più in basso)*. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 023 Non possiedi alcun campo vuoto. *(Quindi non possiedi alcun campo in assoluto o tutti i tuoi campi contengono merci.)***  
Puoi muovere ognuno dei tuoi campi 1 riga più in alto. *(Di conseguenza, questi campi produrranno più merci. Non puoi muovere i campi che si trovano già nella riga più in alto.)*
- 024 Possiedi nella tua riserva almeno 6, 9 o 12 segale.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 latte, più 1 carta bonus.
- 025 Possiedi nella tua riserva almeno 4, 5 o 7 argille.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 latte.
- 026 Possiedi almeno 3 strumenti e almeno 2 pecore.**  
Prendi 1 latte, 1 lana e 1 carta bonus.
- 027 Possiedi esattamente 1 campo vuoto.**  
Puoi immediatamente seminare 1 lana dalla tua riserva in questo campo, come se la lana fosse una coltura. Effettua il raccolto del campo nella fase 7, come di consueto. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 028 Possiedi almeno 2, 3 o 4 gioielli.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 pelli, più 1 carta bonus.
- 029 Possiedi nella tua mano almeno 2, 4 o 6 carte che non siano carte cancello *(vale a dire carte fattoria, bonus e/o punto)*.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 carni.
- 030 Possiedi almeno 1 gioiello e almeno 2, 4 o 6 campi.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 **carte fattoria (!)**, più 1 argilla e 1 carta bonus.

#### **b) Mazzo Avanzato**

- 101 Possiedi nella tua riserva almeno 4, 6 o 8 lini.**  
Puoi muovere rispettivamente 1, 2 o 3 pecore diverse sulla carta fattoria successiva. *(Non puoi muovere la stessa pecora più di una volta con questa carta.)* Le pecore che si trovano sulla carta fattoria del round 6 si muovono nelle stalle. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 102 Possiedi nella tua riserva almeno 8 colture dello stesso tipo.**  
Prendi 1 pecora.
- 103 Possiedi nella tua riserva almeno 3 pelli, almeno 3 carni e almeno 3 lana.**  
Prendi 1 pecora e 1 carta bonus.
- 104 Possiedi nella tua riserva almeno 2, 3, 4 o 5 luppoli.**  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 2, 3, 4 o 5, rispettivamente.
- 105 Possiedi un ammontare di pecore pari o superiore al numero di campi che possiedi.**  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 3.
- 106 Una casella azione è interamente occupata dai lavoratori. *(Non ha importanza che tu abbia utilizzato o meno questa casella azione.)***  
Prendi 2 strumenti, 1 luppolo e 1 carta bonus.
- 107 Possiedi nella tua riserva almeno 1, 2 o 4 pelli.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 strumenti.
- 108 Possiedi nella tua riserva almeno 6, 11 o 16 orzi.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 strumenti, più 1 carta bonus.
- 109 Finora hai giocato un totale di almeno 3, 7 o 11 carte dallo stesso mazzo.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 gioielli.
- 110 Possiedi almeno 2, 5 o 7 lini, e almeno altrettanti orzi e segale. *(Considera la coltura che possiedi in quantità minore.)***  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 1 luppolo e 1 argilla.  
*Esempio: Possiedi nella tua riserva 6 lini, 3 orzi e 7 segale. Il minore di questi valori è 3. Di conseguenza, prendi 1 luppolo e 1 argilla, ma nessuna carta bonus.*
- 111 Possiedi almeno 3, 4 o 6 strumenti.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 1 segale e 1 argilla.
- 112 Possiedi esattamente 1 campo vuoto.**  
Puoi immediatamente seminare 1 argilla dalla tua riserva in questo campo, come se l'argilla fosse una coltura. Effettua il raccolto del campo nella fase 7, come di consueto. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 113 Possiedi esattamente 1 campo vuoto.**  
Prendi 1 luppolo. Dopodiché, puoi seminare 1 campo. *(Puoi seminare il luppolo che hai appena ricevuto o una coltura diversa.)*
- 114 Possiedi almeno 5, 6 o 7 campi.**  
Prendi 1 orzo, 1 lino, 1 luppolo o 1 segale a tua scelta. Dopodiché puoi seminare rispettivamente 0, 1 o 2 campi. *(Puoi seminare la coltura che hai appena ricevuto o una coltura diversa.)* Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 115 Possiedi almeno 4 campi e almeno 3 strumenti.**  
Prendi 3 orzi, 3 lini, 3 luppoli o 3 segale a tua scelta.
- 116 Possiedi nella tua riserva un ammontare di lino pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.**  
Prendi 3 segale e 1 carta bonus.
- 117 Possiedi nella tua riserva almeno 2, 4 o 6 luppoli.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 orzi, più 1 carta bonus.
- 118 Una casella azione è interamente occupata dai lavoratori. *(Non ha importanza che tu abbia utilizzato o meno questa casella azione.)***  
Prendi 2 orzi, 1 luppolo e 1 carta bonus.
- 119 Possiedi nella tua riserva almeno 6 orzi e almeno 6 segale.**  
Prendi 1 lino, 1 luppolo e 1 carta bonus.
- 120 Possiedi almeno 3 campi seminati nella riga 5.**  
Prendi 1 luppolo, 1 lana e 1 carta bonus.
- 121 Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 4!**  
Rimangono solo 1-3 lavoratori sulla carta fattoria che contiene la tua riserva di lavoratori.  
Puoi muovere ognuno dei tuoi campi vuoti 1 riga più in alto. *(Di conseguenza, questi campi produrranno più merci. Non puoi muovere i campi che si trovano già nella riga più in alto.)* Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 122 Possiedi esattamente 2 campi seminati.**  
Puoi muovere ognuno di questi due campi 1 riga più in alto. *(Di conseguenza, questi campi produrranno più merci. Non puoi muovere i campi che si trovano già nella riga più in alto.)* Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 123 Possiedi almeno 1, 3, 4 o 6 strumenti.**  
Prendi rispettivamente 0, 1, 2 o 3 latte, più 1 carta bonus.
- 124 Possiedi nella tua riserva almeno 1, 2 o 3 carni.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 latte.
- 125 Possiedi nella tua riserva almeno 2 lana.**  
Prendi 1 latte e 1 carta bonus.

- 126** Finora hai giocato un totale di almeno 1, 3 o 4 carte fattoria.  
Prendi rispettivamente 0, 2 o 3 carni, più 2 latte.
- 127** Possiedi almeno 3, 4, 5, 6 o 7 campi seminati.  
Prendi rispettivamente 0, 1, 2, 3 o 4 lana, più 1 carta bonus.
- 128** Possiedi almeno 4 strumenti.  
Prendi 1 lino e 2 pelli.

### c) Mazzo Esperto

- 201** Possiedi un ammontare di pecore pari o superiore al numero di campi che possiedi.  
Puoi muovere fino a 2 pecore diverse sulla carta fattoria successiva. *(Non puoi muovere la stessa pecora più di una volta con questa carta.)* Le pecore che si trovano sulla carta fattoria del round 6 si muovono nelle stalle. Inoltre, prendi 1 latte e 1 carta bonus.
- 202** Una casella azione è interamente occupata dai lavoratori. *(Non ha importanza che tu abbia utilizzato o meno questa casella azione.)*  
Prendi 1 latte, 1 pecora e 1 carta bonus.
- 203** Non possiedi alcun campo nelle righe 2 e 3. *(Quindi non possiedi alcun campo in assoluto o tutti i tuoi campi si trovano nelle righe 4 e 5.)*  
Prendi 1 pecora.
- 204** Possiedi almeno 2, 3, 4 o 5 pecore.  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 2, 3, 4 o 5, rispettivamente.
- 205** Possiedi 6 o 7 campi. *(Puoi giocare questa carta anche se possiedi 8 campi, nel qual caso non avrà alcun effetto immediato.)*  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 2 o 5, rispettivamente.
- 206** Possiedi almeno 2, 3 o 5 gioielli.  
Prendi 1 carne. Se possiedi almeno 3 gioielli, puoi prendere invece 1 strumento. Se possiedi almeno 5 gioielli, puoi prendere invece 1 pecora.
- 207** Possiedi almeno 5 campi e almeno 0, 2 o 4 luppoli nella tua riserva.  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 strumenti, più 1 carta bonus.
- 208** Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 7!  
Il totale delle merci che prendi dai tuoi campi in questa fase è pari o superiore a 16.  
Prendi 1 strumento e 1 carta bonus.
- 209** Possiedi almeno 3, 5 o 6 pecore sulla stessa carta fattoria. *(Le stalle non sono considerate una carta fattoria.)*  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 gioielli.
- 210** Possiedi nella tua riserva almeno 2 luppoli.  
Puoi rimuovere tutti i lavoratori da una casella azione a tua scelta, rimettendoli nella riserva generale. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 211** Possiedi nella tua riserva almeno 3 argille o almeno 3 luppoli.  
Se possiedi almeno 3 argille, prendi 2 luppoli. Se possiedi almeno 3 luppoli, prendi 2 argille. Se soddisfi entrambe le condizioni, devi scegliere tra argille e luppoli. In ogni caso, prendi anche 1 carta bonus.
- 212** Possiedi almeno 5, 6 o 7 strumenti.  
Prendi un ammontare di argilla pari alla differenza rispettivamente tra 12, 13 o 14 e il numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.  
*Esempio: Possiedi 7 strumenti e il numero mostrato nella finestra del tuo villaggio è 11. Prendi 14-11=3 argille.*
- 213** Possiedi almeno 1 campo contenente luppolo.  
Prendi 1 latte o 1 argilla a tua scelta. Inoltre, puoi seminare 1 campo.
- 214** Possiedi esattamente 1 campo vuoto.  
Prendi 2 orzi, 2 lini, 2 luppoli o 2 segale a tua scelta. Dopodiché, puoi seminare la coltura scelta in 1 campo. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 215** Possiedi nella tua mano almeno 3, 4, 5 o 6 carte che non siano carte cancello *(vale a dire carte fattoria, bonus e/o punto)*.  
Prendi rispettivamente 1, 2, 3 o 4 colture di tipi diversi. *(Puoi scegliere liberamente quali tipi, ma solo una per ogni tipo.)* Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 216** La somma totale di strumenti e gioielli che possiedi è pari o superiore a 7.  
Prendi un ammontare di segale pari al numero di campi seminati che possiedi.

- 129** La somma totale di pelli e lana nella tua riserva è pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.  
Prendi 3 carni.
- 130** Possiedi nella tua riserva almeno 1 pelle e almeno 1 carne.  
Prendi 1 carta fattoria (!) e 1 luppolo o 1 argilla a tua scelta.
- 217** Possiedi almeno 3 gioielli.  
Prendi un ammontare di orzo pari al numero di pecore che possiedi su una singola carta fattoria. *(Se possiedi più carte fattoria contenenti pecore, devi scegliere una di queste carte.)* Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 218** Possiedi nella tua riserva un ammontare di segale pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.  
Prendi 2 orzi, 1 luppolo e 1 carta bonus.
- 219** Possiedi nella tua riserva almeno 5 latte.  
Prendi un ammontare di lino pari alla differenza tra 13 e il numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.  
*Esempio: Possiedi 6 latte e il numero mostrato nella finestra del tuo villaggio è 9. Prendi 13-9=4 lini.*
- 220** Possiedi almeno 3, 4 o 6 campi seminati.  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 1 luppolo e 1 carne.
- 221** Possiedi almeno 3 strumenti e almeno 2 campi seminati.  
Puoi effettuare immediatamente il raccolto in un massimo di 2 campi *(anche al di fuori della fase 7)*. Muovi ogni campo dove hai effettuato il raccolto di 1 riga in basso, come di consueto *(a meno che non si trovi già nella riga più in basso)*. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 222** Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 4!  
Non possiedi alcun campo seminato immediatamente prima della tua ultima azione in questa fase. *(Quindi non possiedi alcun campo in assoluto o tutti i tuoi campi sono vuoti. La tua ultima azione è quella in cui spendi il tuo ultimo lavoratore.)*  
Puoi muovere fino a 3 campi 1 riga più in alto. *(Di conseguenza, questi campi produrranno più merci. Non puoi muovere i campi che si trovano già sulla riga più in alto.)* Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 223** Possiedi almeno 1, 2 o 3 pecore, e almeno altrettanti gioielli. *(Tra i due, considera quelli che possiedi in quantità minore.)*  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 latte.  
*Esempio: Se possiedi 4 pecore e 2 gioielli, prendi 2 latte.*
- 224** Possiedi almeno 1, 2 o 3 prodotti animali di ogni tipo. *(Considera il prodotto animale che possiedi in quantità minore.)*  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 3 latte.  
*Esempio: Possiedi nella tua riserva 2 pelli, 3 carni, 6 latte e 2 lana. Il minore di questi valori è 2. Di conseguenza, prendi 1 carta bonus e 3 latte.*
- 225** Su almeno 2 carte fattoria e nelle stalle è presente almeno 1 pecora.  
Prendi 1 carne, 1 latte, 1 lana e 1 carta bonus.
- 226** Possiedi almeno 3 pecore e almeno 3 gioielli.  
Prendi 1 lino, 1 pelle, 1 latte e 1 lana.
- 227** Possiedi nella tua mano almeno 3, 5 o 6 carte che non siano carte cancello *(vale a dire carte fattoria, bonus e/o punto)*.  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 lana, più 1 carta bonus.
- 228** La somma totale dei tuoi campi contenenti orzo e dei tuoi campi contenenti segale è pari o superiore a 4.  
Prendi 2 pelli e 1 carta bonus.
- 229** Possiedi esattamente 1 campo vuoto.  
Puoi immediatamente seminare 1 carne dalla tua riserva in questo campo, come se la carne fosse una coltura. Effettua il raccolto del campo nella fase 7, come di consueto.
- 230** Possiedi almeno 1, 2, 3 o 4 pecore.  
Prendi rispettivamente 0, 1, 2 o 3 luppoli, più 1 carta fattoria (!).

#### d) Mazzo Maestro

- 301** È presente almeno 1 pecora sulla carta fattoria che sta per essere rimossa dalla tua plancia delle stalle. *(In altre parole, nell'imminente fase 2, una delle tue pecore morirà di cause naturali. Puoi giocare questa carta anche nella fase 2, immediatamente prima di rimuovere una carta fattoria dalla tua plancia delle stalle).*  
Puoi muovere fino a 3 pecore diverse sulla carta fattoria successiva. *(In questo modo puoi salvare le pecore che stanno per morire di cause naturali. Non puoi muovere la stessa pecora più di una volta con questa carta.)* Le pecore che si trovano sulla carta fattoria del round 6 si muovono nelle stalle. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 302** **Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 4!**  
Rimangono solo 1-2 lavoratori sulla carta fattoria che contiene la tua riserva di lavoratori.  
Puoi rimuovere i lavoratori dalla riga più in alto delle caselle azione "Mercato delle Pecore", "Allevamento Pecore" e "Mercato Settimanale", rimettendo i lavoratori nella riserva generale. Se lo fai, devi rimuovere i lavoratori da tutte e tre le caselle azione. *(Non puoi scegliere quali rimuovere.)*
- 303** **Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 1!**  
Almeno 6, 7, 8, 9 o 10 lavoratori sono appena stati rimossi da un singolo quadrante. *(Se questo è applicabile a più quadranti, considera il quadrante con più lavoratori rimossi.)*  
Prendi rispettivamente 0, 1, 2, 3 o 5 segale, più 1 pecora.
- 304** **Possiedi almeno 3, 7 o 10 strumenti.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 pecore, più 1 campo da collocare nella riga 2.
- 305** **Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 9!**  
In questa fase hai fatto avanzare un singolo negozio di un totale di almeno 3, 4 o 5 caselle a destra. *(Se questo è applicabile a più negozi, considera il negozio che hai fatto avanzare più a destra in questa fase. Non ha importanza che la tessera villaggio si sia mossa o meno nel processo.)*  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 1 campo da collocare nella riga 5.
- 306** **Possiedi più gioielli che campi o più pecore che campi. (Considera i gioielli e le pecore separatamente.)**  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 2. Dopodiché, puoi seminare 1 campo. *(Puoi seminare nel nuovo campo o in uno diverso.)*
- 307** **Possiedi almeno 1, 3 o 6 gioielli.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 2 argille e 1 strumento.
- 308** **Finora hai giocato un totale di almeno 1, 3, 7 o 12 carte.**  
Prendi rispettivamente 1, 2, 3 o 4 strumenti.
- 309** **Hai appena utilizzato una casella azione in modo che ora ci siano almeno 9, 11 o 13 lavoratori nel suo quadrante.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 orzi, più 1 strumento.
- 310** **Hai appena ottenuto almeno 2, 3 o 4 strumenti allo stesso tempo (per esempio scambiando lavoratori per strumenti nella fase 4).**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 luppoli, più 1 strumento.
- 311** **Possiedi nella tua riserva almeno 7, 14 o 21 colture dello stesso tipo.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 1 gioiello.
- 312** **Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 4!**  
Possiedi 6, 7 o 8 campi.  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus. Inoltre, fai avanzare un negozio di 1 casella a destra *(anche al di fuori della fase 9)*, senza pagarne il costo normale. *(Questo potrebbe far muovere la tessera villaggio, ma non prendi alcun lavoratore aggiuntivo retroattivamente.)*
- 313** **Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 4!**  
Rimane 1 solo lavoratore sulla carta fattoria contenente la tua riserva di lavoratori.  
Puoi collocare questo lavoratore nella seconda riga di una casella azione a tua scelta, se la seconda riga è vuota, e utilizzare la casella azione immediatamente. Non ha importanza che la prima riga di questa casella azione contenga un lavoratore o meno. La seconda riga è considerata occupata anche se contiene un solo lavoratore. *(Non aggiungere un lavoratore dalla riserva generale. Il lavoratore nella seconda riga è considerato un lavoratore, non due. La seconda riga conterrà soltanto un lavoratore finché non verrà rimosso. Se la prima riga è ancora vuota, qualsiasi giocatore può utilizzarla, anche se la seconda riga contiene un lavoratore).* Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 314** **Sono presenti almeno 2 caselle azione che contengono esattamente 3 lavoratori ciascuna (vale a dire che le due righe più in basso sono interamente piene).**  
Puoi rimuovere tutti i lavoratori da 1 di queste caselle azione *(quindi liberandola interamente)* e collocarli nella riga più in alto di 1 altra casella azione con esattamente 3 lavoratori *(quindi riempiendola interamente)* senza utilizzare nessuna di queste caselle azione. Se rimuovi i lavoratori, devi spostarli come descritto. Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 315** **Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 4!**  
Possiedi almeno 4 gioielli.  
Puoi rimuovere i lavoratori dalla riga più in alto di 1 casella azione a tua scelta. Se lo fai, aggiungi questi lavoratori alla tua riserva per questo round. *(Di conseguenza, avrai più lavoratori a tua disposizione in questo round. Puoi giocare questa carta anche dopo che hai collocato il tuo ultimo lavoratore, rientrando quindi in questa fase 4 anche se tutti gli altri giocatori sono già senza lavoratori.)*
- 316** **Gioca questa carta nel round 1, nel round 2 o in un round successivo.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus. Inoltre, puoi muovere fino a 3 macigni diversi di 1 casella verso destra *(anche al di fuori della fase 9)*, senza utilizzare gli strumenti. *(Non puoi muovere lo stesso macigno più di una volta con questa carta.)*
- 317** **Possiedi almeno 1 campo seminato.**  
Prendi un ammontare di argilla pari al numero di campi vuoti che possiedi.
- 318** **Un tuo negozio è almeno 3, 4 o 5 caselle più avanti rispetto a un altro tuo negozio. (Se questo è applicabile a più negozi, considera i negozi tra cui c'è il divario più ampio.)**  
Prendi rispettivamente 3, 4 o 5 argille, più 1 carta bonus.
- 319** **Possiedi nella tua riserva almeno 1, 3 o 6 luppoli.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 argille, più 1 segale e 1 carta bonus.
- 320** **Possiedi almeno 2, 4, 6 o 7 strumenti.**  
Prendi rispettivamente 0, 1, 2 o 3 orzi, più 2 lini e 1 carta bonus.
- 321** **Possiedi nella tua riserva un ammontare di orzo almeno pari alla differenza tra 10 e il numero di gioielli che possiedi. (Se possiedi 10 gioielli, puoi giocare questa carta anche se non hai alcun orzo nella tua riserva.)**  
Prendi 2 lini, 1 luppolo e 1 carta bonus.
- 322** **Hai appena utilizzato la casella azione "Lavorare i Campi", "Fertilizzare", "Coltivazione" o "Fine Settimana di Lavoro".**  
Prendi 1 orzo, 1 lino, 1 luppolo o 1 segale a tua scelta. Dopodiché, puoi seminare la coltura scelta in un campo *(in aggiunta alle azioni di semina della casella azione)*. Prendi la coltura anche se non puoi o non vuoi seminarla.
- 323** **Possiedi esattamente 1 campo vuoto.**  
Puoi muovere questo campo sulla riga 4 *(a prescindere dalla riga da cui proviene)*. Dopodiché, puoi seminare in questo campo. *(Puoi seminare anche se non muovi il campo, oppure puoi muovere il campo senza seminare.)* Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 324** **Il numero mostrato nella finestra del tuo villaggio è superiore alla somma del round attuale più 5, 6 o 7.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 latte.
- 325** **Possiedi nella tua riserva almeno 0, 10, 16 o 23 colture. (I tipi non contano. Tutte queste colture possono anche essere dello stesso tipo.)**  
Prendi rispettivamente 0, 1, 2 o 3 latte, più 1 carta bonus.
- 326** **Possiedi almeno 1 pecora sulla carta fattoria del round 4, su una carta fattoria successiva, o nelle stalle.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 lana, più 1 carta bonus.
- 327** **Possiedi almeno 2, 3 o 7 pecore.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più un ammontare di pelli pari al numero di carte fattoria sulla tua plancia delle stalle che non contengono pecore *(incluse le carte fattoria dei round 2 e 3, che solitamente non contengono comunque pecore.)*
- 328** **Puoi giocare questa carta soltanto quando utilizzi la casella azione "Macelleria".**  
Puoi pagare 1 gioiello al posto della pecora richiesta dalla casella azione "Macelleria" *(anche se non possiedi alcuna pecora per effettuare l'azione in primo luogo.)* Inoltre, prendi 2 pelli aggiuntive e 1 carta bonus.

**329** Sono presenti (almeno) 1, 3 o 6 lavoratori sulla casella azione "Vivaio". (Nessuno di questi lavoratori deve necessariamente essere stato collocato da te.)

Prendi rispettivamente 0, 2 o 7 carni, più 1 carta bonus.

*Esempio:* Le due file più in basso contengono 1 lavoratore ciascuna (perché qualcuno ha giocato la carta #313 in precedenza). Di conseguenza, non prendi carne, ma prendi 1 carta bonus.

## 2 Carte Fattoria



Esistono quattro mazzi di questo tipo, composti da 35 carte ciascuno, di cui soltanto uno è presente in una specifica partita. I mazzi sono numerati e si concentrano su un elemento specifico del gioco: Luppoli (401-435), Pecore (501-535), Campi (601-635) e Gioielli (701-735). Le carte fattoria hanno tre scopi: sulla plancia delle stalle offrono riparo alle pecore; ogni round, ognuna di esse viene rimossa dalla plancia delle stalle per contenere la riserva di lavoratori; dopodiché la carta viene aggiunta alla propria mano. A differenza delle carte cancello, circa due carte fattoria su tre richiedono un pagamento di qualche tipo per essere giocate.

### a) Mazzo Luppoli

**401** Paga 1 orzo 1 segale a tua scelta.

Puoi muovere fino a 2 pecore diverse sulla carta fattoria successiva. (Non puoi muovere la stessa pecora più di una volta con questa carta.) Le pecore che si trovano sulla carta fattoria del round 6 si muovono nelle stalle. Inoltre, prendi 1 carta bonus.

**402** Non possiedi alcun campo nelle righe 2, 3 e 4. (Quindi non possiedi alcun campo in assoluto o tutti i tuoi campi si trovano nella riga 5.)

Prendi 1 latte e 1 pecora.

**403** Finora hai giocato un totale di almeno 5 carte cancello.

Prendi 1 pecora.

**404** Paga un ammontare di segale pari alla differenza tra 8 e il numero di campi che possiedi. (Se possiedi 8 campi, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)

Prendi 1 pecora e 1 carta bonus.

**405** Paga 1 orzo, 1 lino, 1 luppolo e 1 segale.

Prendi 1 latte, 2 lana, 1 pecora e 1 carta bonus.

**406** Paga 4 luppoli.

Prendi (indietro) 2 luppoli, 1 pecora e 1 carta bonus.

**407** Possiedi almeno 7 campi.

Prendi 1 campo da collocare nella riga 3 e 1 carta bonus.

**408** Paga 1 pecora.

Prendi 1 campo da collocare nella riga 5 e 1 carta bonus.

**409** Paga 2 argille e rimuovi 1 campo dalla riga 5.

Prendi fino a 3 campi da collocare nella riga 2.

**410** Paga 1 gioiello.

Prendi fino a 2 campi da collocare nella riga 2.

**411** Paga 4 luppoli.

Prendi fino a 2 campi da collocare nella riga 3.

**412** Paga 3, 5 o 7 luppoli a tua scelta.

Prendi (indietro) rispettivamente 0, 3 o 6 luppoli, più 1 campo da collocare nella riga 4 e 1 carta bonus.

**413** Paga 1, 2 o 3 pecore a tua scelta.

Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 strumenti. Inoltre, prendi rispettivamente 1, 2 o 3 carte bonus.

**414** Scarta 2 carte qualsiasi dalla tua mano e rimuovibile dal gioco.

Prendi 1 strumento e 1 carta bonus.

**415** Paga 7 strumenti.

Prendi (indietro) 3 strumenti e 2 gioielli.

**416** Possiedi almeno 11 pecore o almeno 8 campi.

Prendi 1 gioiello.

**417** Possiedi nella tua riserva un ammontare di lana pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.

Prendi 1 gioiello.

**418** Paga 5, 6 o 8 luppoli a tua scelta.

Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 2 gioielli.

**419** Non puoi giocare questa carta nella fase 4!

Paga 1 gioiello.

Puoi utilizzare immediatamente una casella azione contenente al massimo 1 lavoratore, collocando 1 o 2 lavoratori dalla riserva generale sulla casella azione (rispettivamente qualora la prima riga sia vuota o contenga 1 lavoratore).

**330** Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 4!

Hai ottenuto almeno 1, 3 o 5 strumenti in questa fase (per esempio, scambiando lavoratori per strumenti).

Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte cancello (!), più 1 carta bonus.

**420** Paga 2 strumenti.

Prendi 2 argille e 2 carte bonus.

**421** Rimuovi 1 campo.

Prendi 5 argille.

**422** Possiedi almeno 1, 2 o 3 campi contenenti luppolo.

Prendi rispettivamente 0, 2 o 4 orzi, più 1 carta bonus.

**423** Possiedi nella tua riserva almeno 5 carni e almeno 3 lana.

Prendi 3 lini e 1 carta bonus.

**424** Paga 3 luppoli.

Prendi 5 segale e 1 carta bonus.

**425** Paga 8 luppoli.

Prendi (indietro) 3 luppoli, 3 orzi e 2 carte bonus.

**426** Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 7!

Possiedi almeno 6 strumenti.

Puoi raddoppiare la produzione di un campo dove stai per effettuare il raccolto. (In altre parole, prendi un indicatore di merce identico dalla riserva generale e colloca sulla stessa casella di riserva della merce raccolta.)

**427** Non puoi giocare questa carta nella fase 7!

Paga 0, 1 o 3 latte a tua scelta.

Puoi seminare rispettivamente 1, fino a 2, o fino a 3 campi.

**428** La somma totale di campi e gioielli che possiedi è pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.

Prendi 1 pelle, 1 latte, 1 lana e 1 carta bonus.

**429** Possiedi un ammontare di pecore pari o superiore al numero di campi che possiedi.

Prendi 2 pelli e 1 lana.

**430** Paga 1 strumento.

Prendi 2 latte e 1 carta bonus.

**431** Paga 1, 3 o 5 latte a tua scelta.

Prendi rispettivamente 1, 3 o 5 pelli, più 1 carta bonus.

**432** Paga 1, 2, 3 o 4 luppoli a tua scelta.

Prendi rispettivamente 0, 1, 2 o 3 merci dello stesso tipo. Puoi scegliere soltanto tra pelli e lana. (Devi scegliere un singolo tipo.) Inoltre, prendi 1 carta bonus.

**433** Paga 1 gioiello.

Prendi 2 carni, 2 Latte e 1 carta bonus.

**434** Rimuovi 2 campi.

Prendi 6 carni.

**435** Paga 1, 3 o 6 orzi a tua scelta.

Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 carte cancello (!).

## b) Mazzo Pecore

- 501** Possiedi nella tua riserva almeno 5, 7 o 10 lana.  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 pelli, più 1 pecora.
- 502** Possiedi almeno 4, 5, 6 o 8 gioielli.  
Prendi rispettivamente 0, 1, 2 o 3 segale, più 1 pecora.
- 503** Possiedi almeno 3, 5 o 7 campi, e almeno altrettanti gioielli. *(Tra i due, considera quelli che possiedi in quantità minore.)*  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 pecore, più 2 carni.  
*Esempio: Possiedi 6 campi e 4 gioielli. Di conseguenza, prendi 2 carni, ma nessuna pecora.*
- 504** Rimuovi 1 campo.  
Prendi 1 pelle e 1 pecora.
- 505** Paga 1 gioiello  
Prendi 1 pecora e 1 carta bonus.
- 506** Paga un ammontare di argilla pari alla differenza tra 8 e il numero di campi che possiedi. *(Se possiedi 8 campi, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)*  
Prendi 1 latte, 1 pecora e 1 carta bonus.
- 507** Paga un ammontare di segale pari alla differenza tra 10 e il numero di gioielli che possiedi. *(Se possiedi 10 gioielli, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)*  
Prendi 2 pecore e 1 carta bonus.
- 508** Paga un ammontare di lino pari alla somma totale di pecore su tutte le carte fattoria della tua plancia delle stalle. *(Le pecore nelle stalle non contano. Se non possiedi alcuna pecora sulle carte fattoria, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)*  
Prendi 1 pecora.
- 509** Possiedi al massimo 4, 2, 1 o 0 campi.  
Prendi rispettivamente 1 campo da collocare nella riga 2, 3, 4 o 5. Inoltre, prendi rispettivamente 0, 1, 2 o 2 carte bonus.
- 510** Paga 2 luppoli.  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 4 e 1 carta bonus.
- 511** Paga 4 orzi, 4 lini, 4 luppoli o 4 segale a tua scelta.  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 2 e 2 carte bonus.
- 512** Rimuovi 1 campo dalla riga 5.  
Prendi fino a 2 campi da collocare nella riga 3.
- 513** Paga 1 gioiello.  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 5 e 1 carta bonus.
- 514** Paga 2 merci dello stesso tipo a tua scelta.  
Prendi 1 strumento e 1 campo da collocare nella riga 2.
- 515** Paga un ammontare di orzo pari alla differenza tra 8 e il numero di campi che possiedi. *(Se possiedi 8 campi, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)*  
Prendi 2 strumenti e 1 carta bonus.
- 516** Rimuovi una merce seminata da un campo e rimettila nella riserva generale. *(Conserva il campo.)*  
Prendi 2 strumenti e 1 carta bonus.
- 517** Paga 3 pecore.  
Prendi 2 strumenti, 2 gioielli e 2 carte bonus.
- 518** Rimuovi 1, 2 o 4 campi a tua scelta.  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 gioielli.
- 519** Paga un ammontare di argilla pari al numero di campi che possiedi. *(Se non possiedi alcun campo, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)*  
Prendi 2 gioielli.
- 520** Paga 3 luppoli.  
Prendi 1 gioiello e 1 carta bonus.
- 521** Paga 1, 2 o 3 luppoli a tua scelta.  
Prendi rispettivamente 1, 3 o 5 argille.
- 522** Paga 1 strumento.  
Puoi immediatamente seminare 1 argilla dalla tua riserva in un campo, come se l'argilla fosse una coltura. Effettua il raccolto nel campo nella fase 7, come di consueto.
- 523** Possiedi almeno 4 strumenti e almeno 5 campi.  
Prendi 4 orzi, 4 lini, 4 luppoli o 4 segale a tua scelta.
- 524** Possiedi almeno 1, 2 o 3 campi contenenti luppolo.  
Prendi rispettivamente 2, 3 o 4 orzi. Inoltre, prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus.
- 525** La somma totale di campi e strumenti che possiedi è pari o superiore a 9, 10, 11 o 12.  
Prendi rispettivamente 2, 3, 4 o 5 lini.
- 526** **Non puoi giocare questa carta nella fase 7!**  
Paga 2 latte.  
Puoi seminare fino a 3 campi.
- 527** Possiedi nella tua riserva un ammontare di latte pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.  
Prendi 1 segale, 1 pelle, 1 carne e 1 carta bonus.
- 528** Possiedi almeno 4, 5 o 7 campi seminati.  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 carte bonus, più 1 lana.
- 529** Possiedi nella tua riserva almeno 10 colture dello stesso tipo.  
Prendi 2 carni e 1 carta bonus.
- 530** Paga 1 luppolo.  
Prendi 3 latte.
- 531** Muovi 2 pecore diverse sulla carta fattoria precedente. *(In questo modo, le pecore possono finire sulla carta fattoria del round 3.)* Se una pecora si trova sulla carta fattoria del round attuale, rimettila nella riserva generale. Se una pecora si trova nelle stelle, muovila sulla carta fattoria del round 6. *(Se giochi questa carta nel round 6, rimetti semplicemente 2 pecore nella riserva generale. Non puoi giocare questa carta se possiedi meno di 2 pecore.)*  
Prendi 1 carta bonus e 4 lana o 1 gioiello a tua scelta.
- 532** Paga 2 pecore.  
Prendi 3 pelli, 6 carni e 1 carta bonus.
- 533** Paga 1 pecora.  
Prendi 4 pelli e 1 carta bonus.
- 534** Paga 1 gioiello.  
Prendi 5 pelli, 5 carni, 5 latte o 5 lana a tua scelta.
- 535** Paga 1, 2 o 4 argille a tua scelta.  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 carte punto (!), più 1 carta bonus.

## c) Mazzo Campi

- 601** Possiedi almeno 6 campi.  
Prendi 1 pecora.
- 602** Possiedi nella tua riserva almeno 2 lana e almeno 4 strumenti.  
Prendi 1 pecora.
- 603** Rimuovi 1 campo dalla riga 5.  
Prendi 2 pecore.
- 604** Paga un ammontare di lino pari alla differenza tra 8 e il numero di campi che possiedi. *(Se possiedi 8 campi, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)*  
Prendi 2 pecore.
- 605** **Non puoi giocare questa carta nella fase 8!**  
Paga 3 latte.  
Prendi 1 pecora e 1 carta bonus.
- 606** Possiedi almeno 3 campi contenenti lo stesso tipo di coltura.  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 3 e 1 carta bonus.
- 607** Possiedi almeno 6 strumenti e almeno 4 gioielli.  
Prendi 2 campi da collocare nelle righe la cui somma è pari al numero di gioielli che possiedi. Se possiedi 4 o 5 gioielli, puoi scegliere 1 solo campo e collocarlo nella riga corrispondente. *(Se possiedi 6 o più gioielli, devi prendere esattamente 2 campi o rinunciare all'effetto.)*  
*Esempio: Possiedi 6 gioielli. Puoi collocare entrambi i campi nella riga 3, oppure un campo nella riga 2 e un altro campo nella riga 4.*
- 608** Possiedi nella tua riserva almeno 1, 2, 5 o 7 carni.  
Prendi rispettivamente 0, 1, 2 o 3 lana, più 1 campo da collocare nella riga 4.
- 609** La somma totale di pecore e gioielli che possiedi è pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.  
Prendi 1 strumento e 1 campo da collocare nella riga 5.
- 610** Paga 3 luppoli.  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 5 e 1 carta bonus.

- 611 Paga 1, 3 o 5 luppoli a tua scelta.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 1 campo da collocare nella riga 4.
- 612 Paga 2 lini.**  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 3 e 1 carta bonus.
- 613 Paga 2 strumenti.**  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 4 e 1 carta bonus.
- 614 Paga 2 pecore.**  
Prendi fino a 2 campi da collocare nella riga 4 e 1 carta bonus.
- 615 Possiedi almeno 5, 6, 7 o 8 gioielli.**  
Prendi 2 strumenti. Se possiedi almeno 6 gioielli, puoi prendere invece fino a 2 campi da collocare nella riga 2. Se possiedi almeno 7 gioielli, puoi prendere invece fino a 2 campi da collocare nella riga 5. Se possiedi almeno 8 gioielli, puoi prendere invece 3 pecore.
- 616 Possiedi nella tua riserva almeno 1, 2, 5 o 7 pelli.**  
Prendi rispettivamente 1, 2, 3 o 4 carni, più 1 strumento.
- 617 Paga 1 gioiello.**  
Prendi 3 pelli, 1 strumento e 1 carta bonus.
- 618 Paga 1 pecora.**  
Prendi 2 latte, 2 strumenti e 1 carta bonus.
- 619 Possiedi nella tua riserva almeno 4, 9 o 16 lana.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 gioielli.
- 620 Paga 3, 8 o 13 latte a tua scelta.**  
Prendi (*indietro*) rispettivamente 0, 6 o 12 latte, più 1 gioiello e 1 carta bonus.
- 621 Paga 1, 5 o 10 luppoli a tua scelta.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 gioielli.
- 622 Paga 4 luppoli.**  
Prendi 7 argille.
- 623 Rimuovi 2 campi.**  
Prendi 5 argille.
- 624 La somma totale di pecore e campi che possiedi è pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.**  
Prendi 2 lini e 1 carta bonus.
- 625 Possiedi più gioielli che campi.**  
Prendi 1 orzo, 1 luppolo, 1 segale e 1 carta bonus.
- 626 Rimuovi 1 campo.**  
Prendi 3 orzi, 1 luppolo e 3 segale.
- 627 Possiedi almeno 7 strumenti.**  
Puoi seminare fino a 2 colture dello stesso tipo in un singolo campo. Di conseguenza, nella fase 7 effettuerai il raccolto di 2 colture su questo campo.
- 628 I tuoi campi contengono tutti e quattro i tipi di colture.**  
Puoi effettuare immediatamente il raccolto di fino a 3 campi (*anche al di fuori della fase 7*). Muovi ogni campo in cui effettui il raccolto di 1 riga più in basso, come di consueto (*a meno che non sia già nella riga più in basso*). Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 629 Possiedi almeno 3, 5, 6 o 7 pecore, e almeno altrettanti gioielli. (Tra i due, considera quelli che possiedi in quantità minore.)**  
Prendi rispettivamente 1, 2, 3 o 4 pelli. Inoltre, prendi rispettivamente 1, 2, 3, o 4 carni.  
*Esempio: Possiedi 6 pecore e 4 gioielli. Di conseguenza, prendi 1 pelle e 1 carne.*
- 630 Possiedi almeno 6 campi seminati.**  
Prendi 1 pelle, 1 carne, 1 lana e 1 carta bonus.
- 631 Paga 2 strumenti.**  
Se possiedi nella tua riserva meno pelli che strumenti, prendi dalla riserva generale un ammontare di pelli che ti porti ad avere un pari numero di pelli e strumenti. (*Se possiedi un numero pari o superiore di pelli, non ne prendi nessuna, ma non ne perdi nessuna*). Inoltre, prendi 1 carta bonus.
- 632 Rimuovi 2 campi.**  
Prendi un ammontare di carne pari alla differenza tra 14 e il numero mostrato nella finestra del tuo villaggio. Inoltre, prendi 2 carte bonus.  
*Esempio: Il numero mostrato nella finestra del tuo villaggio è 11. Prendi 14-11=3 carni e 2 carte bonus.*
- 633 Paga 1 pecora.**  
Prendi 2 pelli, 2 carni e 2 lana.
- 634 Scarta 2 carte qualsiasi dalla tua mano e rimuovile dal gioco.**  
Prendi 1 lana e 2 carte bonus.
- 635 Scarta 2 carte punto dalla tua mano e rimuovile dal gioco.**  
Prendi 1 carta **cancello** (!) e 2 carte bonus.

#### d) Mazzo Gioielli

- 701 Possiedi nella tua riserva almeno 11 orzi.**  
Prendi 1 pecora.
- 702 Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 4!**  
Hai appena scambiato almeno 3 lavoratori per strumenti in un singolo turno.  
Prendi 1 pecora.
- 703 Una casella azione è interamente occupata dai lavoratori. (Non ha importanza che tu abbia utilizzato o meno questa casella azione.)**  
Prendi 1 pecora e 1 campo da collocare nella riga 2.
- 704 Possiedi almeno 4 pecore e al massimo 7, 5, 4 o 3 campi.**  
Prendi rispettivamente 1 campo da collocare nella riga 2, 3, 4 o 5.
- 705 Possiedi almeno 4 pecore e al massimo 7, 4 o 1 strumenti.**  
Prendi rispettivamente 1, 2 o 3 strumenti, più 1 carta bonus.
- 706 Puoi giocare questa carta soltanto nella fase 7!**  
Hai appena preso un totale di almeno 11 colture dello stesso tipo dai tuoi campi. (*Non ha importanza se hai preso anche altro dai campi.*)  
Prendi 1 strumento e 1 gioiello.
- 707 Possiedi almeno 2, 6 o 10 strumenti.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 gioielli, più 1 pelle e 1 carta bonus.
- 708 La somma totale di strumenti e campi che possiedi è pari o superiore a 12.**  
Prendi 1 gioiello.
- 709 Un tuo negozio è almeno 4 caselle più avanti rispetto a un altro tuo negozio. (Non ha importanza se questo si applica a più negozi.)**  
Prendi 1 gioiello. (*Anche se questo si applica a più negozi, prendi 1 solo gioiello con questa carta.*)
- 710 La somma totale di strumenti e pecore che possiedi è pari o superiore a 8, 11 o 16.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 2 orzi, 1 luppolo e 2 argille.
- 711 La somma totale di strumenti e gioielli che possiedi è pari o superiore al numero mostrato nella finestra del tuo villaggio.**  
Prendi 3 segale e 1 carta bonus.
- 712 Possiedi almeno 3, 5 o 7 gioielli o almeno 6, 8 o 10 strumenti. (Se soddisfi entrambe le condizioni, considera quella che ti fornisce il maggiore beneficio.)**  
Prendi rispettivamente 2, 3 o 4 lini, più 1 carta bonus.
- 713 Hai appena giocato un'altra carta immediatamente dopo averla aggiunta alla tua mano. (Gioca questa carta assieme all'altra carta, ma applica gli effetti dell'altra carta prima di applicare questa.)**  
Prendi 1 orzo, 1 lino, 1 luppolo o 1 segale a tua scelta, più 1 latte e 1 carta bonus.
- 714 Possiedi almeno 1, 2 o 3 campi contenenti lino.**  
Prendi rispettivamente 1, 3 o 4 lana, più 1 carta bonus.
- 715 Possiedi più pecore che campi.**  
Prendi 2 carni e 1 carta bonus.
- 716 Paga 1, 2, 4 o 5 gioielli a tua scelta.**  
Prendi rispettivamente 1, 2, 3 o 4 pecore, più 1 carta bonus.
- 717 Paga 2, 3 o 5 luppoli a tua scelta.**  
Prendi rispettivamente 0, 1 o 2 carte bonus, più 1 pecora.
- 718 Paga 3 pelli o 4 luppoli a tua scelta.**  
Prendi fino a 2 campi da collocare nella riga 3 e 1 carta bonus.

**719** **Paga 2, 7 o 9 gioielli a tua scelta.**  
Prendi (*indietro*) rispettivamente 0, 6 o 9 gioielli, più fino a 2 campi da collocare nella riga 3 e 1 carta bonus.

**720** **Paga 1 pecora.**  
Prendi 2 argille, 2 strumenti e 1 carta bonus.

**721** **Paga 1 gioiello.**  
Prendi 1 orzo, 1 lino, 1 luppolo o 1 segale a tua scelta, più 3 strumenti e 1 carta bonus.

**722** **Paga 3 luppoli.**  
Prendi 1 strumento, 1 gioiello e 1 carta bonus.

**723** **Paga 7 lini, o 5 lini e 1 pelle, o 3 lini e 2 pelli, o 1 lino e 3 pelli, o 4 pelli a tua scelta.**  
Prendi 2 gioielli e 1 carta bonus.

**724** **Non puoi giocare questa carta nella fase 7!**  
Paga un ammontare di orzo pari al numero di campi vuoti che possiedi. (*Se non possiedi alcun campo o se tutti i tuoi campi sono seminati, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.*)  
Prendi 1 gioiello.

**725** **Paga 1 strumento.**  
Puoi rimuovere i lavoratori dalla riga più in alto delle caselle azione "Vendita di Terreno" e "Municipio", rimettendo i lavoratori nella riserva generale. Se lo fai, devi rimuovere i lavoratori da entrambe le caselle azione. (*Non puoi scegliere quali rimuovere.*) Inoltre, prendi 1 carta bonus.

**726** **Non puoi giocare questa carta nella fase 4!**  
**Paga 1 gioiello.**  
Puoi utilizzare immediatamente una casella azione contenente al massimo 1 lavoratore, collocando 1 o 2 lavoratori dalla riserva generale sulla casella azione (*rispettivamente qualora la prima riga sia vuota o contenga 1 lavoratore*).

**727** **Paga 1 gioiello o 3 strumenti a tua scelta.**  
Prendi 7 argille.

**728** **Se nella tua riserva possiedi più di 3 colture, devi pagarle tutte tranne 3. (Questa carta riduce solo le colture: le altre tue merci non ne sono influenzate. Se possiedi 3 o meno colture nella tua riserva, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)**  
Puoi seminare fino a 3 campi. Inoltre, prendi 1 carta bonus.

**729** **Paga 1 gioiello.**  
Prendi 1 campo da collocare nella riga 4. Dopodiché, puoi seminare 1 campo. (*Puoi seminare nel nuovo campo o in uno diverso.*)

**730** **Paga un ammontare di segale pari al numero di carte fattoria vuote sulla tua plancia delle stalle (vale a dire, che non contengono alcuna pecora), incluse le carte fattoria dei round 2 e 3, se disponibili. (Nel round 6 o se ogni carta fattoria sulla tua plancia delle stalle contiene almeno 1 pecora, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)**  
Prendi 3 latte e 1 carta bonus.

**731** **Paga 1 strumento.**  
Prendi un ammontare di orzo e un ammontare di lana pari alla metà del numero di pelli nella tua riserva, arrotondato per difetto. (*Conserva le pelli.*) Inoltre, prendi 1 carta bonus.  
*Esempio: Possiedi 5 pelli nella tua riserva. Prendi 2 orzi, 2 lana e 1 carta bonus.*

**732** **Paga 1 gioiello.**  
Prendi 4 pelli o 5 lana a tua scelta, più 1 carta bonus.

**733** **Paga un ammontare di orzo pari alla differenza tra 10 e il numero di gioielli che possiedi. (Se possiedi 10 gioielli, puoi giocare questa carta senza pagare alcun costo.)**  
Prendi 6 pelli, 2 carni e 1 carta bonus.

**734** **Paga 2, 6 o 9 gioielli a tua scelta.**  
Prendi (*indietro*) rispettivamente 0, 5 o 9 gioielli, più 5 carni e 1 carta bonus.

**735** **Paga 1 gioiello.**  
Prendi 2 **carte fattoria (!)** e 2 carte bonus.

### 3 Carte Bonus



Esiste un solo mazzo di questo tipo, composto da 45 carte (801-845), presente in ogni singola partita. Nella maggior parte dei casi, le carte bonus si ottengono a seguito di una carta cancello o di una carta fattoria appena giocata. Le carte bonus forniscono risorse nella fase 3 di ogni round. Come nel caso delle carte fattoria, circa tre su cinque carte bonus richiedono di pagare qualcosa per giocare. A differenza delle carte cancello e delle carte fattoria, invece di fornire carte aggiuntive, le carte bonus forniscono punti Vittoria (PV).

**801** **Paga 1 lana.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 carne.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 1 PV.

**802** **Paga 1 luppolo.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 orzo.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 2 PV.

**803** **Paga 2 carni.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 pecora.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 2 PV.

**804** **Paga 1 carne.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 lana.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**805** **Paga 1 pecora.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 2 pelli.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**806** **Paga 1 pecora.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 2 latte.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**807** **Rimuovi 2 campi.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 pecora.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**808** **Paga 2 pelli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 2 lana.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**809** **Paga 2 strumenti.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 orzo e 1 luppolo.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**810** **Paga 2 luppoli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 segale.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**811** **Paga 3 lini che hai appena preso tramite raccolto (da uno o più campi).**  
Nella fase 3 di ogni round, puoi seminare 1 lino dalla tua riserva in un campo. Effettua il raccolto in quel campo nella fase 7, come di consueto.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**812** **Paga 3 orzi che hai appena preso tramite raccolto (da uno o più campi).**  
Nella fase 3 di ogni round, puoi seminare 1 orzo dalla tua riserva in un campo. Effettua il raccolto in quel campo nella fase 7, come di consueto.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**813** **Paga 3 luppoli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 strumento.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**814** **Paga 3 argille.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 segale e 1 argilla.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**815** **Scarta 3 carte qualsiasi dalla tua mano e rimuovile dal gioco.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 **carta cancello (!)**.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**816** **Paga 3 segale che hai appena preso tramite raccolto (da uno o più campi).**  
Nella fase 3 di ogni round, puoi seminare 1 segale dalla tua riserva in un campo. Effettua il raccolto in quel campo nella fase 7, come di consueto.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.

**817** **Paga 1 gioiello.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 strumento.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 4 PV.

**818** **Paga 1 gioiello e 1 strumento.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 lino e 1 lana.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 4 PV.

- 819 Rimuovi 2 campi.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 campo da collocare nella riga 4.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 4 PV.
- 820 Paga 2 strumenti.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 carne.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 4 PV.
- 821 Paga 4 argille.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 2 argille.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 4 PV.
- 822 Paga 3 orzi, 3 lini, 3 luppoli o 3 segale a tua scelta.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 luppolo.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 5 PV.
- 823 Paga 2 pecore.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 pecora.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 5 PV.
- 824 Rimuovi 1 campo seminato. (Inoltre, rimetti la merce seminata su quel campo nella riserva generale.)**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 campo da collocare nella riga 3.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 6 PV.
- 825 Rimuovi 3 campi.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 campo da collocare nella riga 5.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 6 PV.
- 826 Paga 2 gioielli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 2 orzi.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 7 PV.
- 827 Paga 3 gioielli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 gioiello.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 8 PV.
- 828 Non possiedi alcun campo vuoto. (Quindi non possiedi alcun campo in assoluto o tutti i tuoi campi contengono merci.)**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 luppolo.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 2 PV.
- 829 Possiedi almeno 5 pecore.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 lana.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 2 PV.
- 830 Possiedi nella tua riserva almeno 7 argille.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 argilla.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 2 PV.
- 831 Non possiedi alcun campo nelle righe 2, 3 e 4. (Quindi non possiedi alcun campo in assoluto, o tutti i tuoi campi si trovano nella riga 5.)**  
Nella fase 3 di ogni round, puoi seminare 1 campo.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 832 Non possiedi alcun campo nelle righe 2, 3 e 4. (Quindi non possiedi alcun campo in assoluto, o tutti i tuoi campi si trovano nella riga 5.)**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 latte.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 833 Possiedi nella tua riserva un ammontare di latte pari o superiore al doppio del numero di round attuale.**  
*Esempio: Nel round 3, possiedi nella tua riserva almeno 6 latte.*  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 pelle.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 834 Possiedi nella tua riserva almeno 3 pelli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 pelle.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 835 Possiedi almeno 5 gioielli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 carne.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 836 Possiedi nella tua riserva almeno 6 luppoli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 segale.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 837 Possiedi nella tua riserva almeno 6 lana.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 lana.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 838 Possiedi nella tua riserva almeno 7 lini.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 lino.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 839 Possiedi almeno 8 strumenti.**  
Nella fase 3 di ogni round, puoi scambiare esattamente 1 strumento per 1 gioiello (*ma non sei obbligato a farlo*).  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 840 Possiedi almeno 3 strumenti, almeno 3 pecore, e almeno 3 gioielli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 **carta fattoria** (!).  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 841 Possiedi nella tua riserva almeno 10 orzi.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 orzo.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 842 Possiedi nella tua riserva almeno 7 orzi e almeno 5 luppoli.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 orzo.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 843 Possiedi nella tua riserva almeno 7 latte e almeno 6 pecore.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 pecora.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 3 PV.
- 844 Possiedi nella tua riserva almeno 6 segale e almeno 5 carne.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 segale e 1 carne.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 4 PV.
- 845 Possiedi nella tua riserva almeno 6 carni.**  
Nella fase 3 di ogni round, prendi 1 carne.  
Durante il calcolo del punteggio, ottieni 6 PV.

#### 4 Carte Punto



Esiste un solo mazzo di questo tipo, composto da 25 carte (901-925), presente in ogni singola partita. Normalmente le carte punto si ottengono utilizzando la casella azione appropriata. Richiedono molti sforzi, che vengono ricompensati da molti Punti Vittoria (PV). Circa quattro su cinque carte punto richiedono di pagare qualcosa per giocarle.

- |                                                                                                                      |       |                                                                                             |       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| <b>901</b> Finora hai giocato almeno 1 altra carta punto o un totale di almeno 7 carte bonus.                        | 2 PV  | <b>913</b> Paga 11 orzi, 11 lini, 11 luppoli o 11 segale a tua scelta.                      | 10 PV |
| <b>902</b> Finora hai giocato almeno 1 altra carta punto.                                                            | 3 PV  | <b>914</b> Paga 6 lini e 6 luppoli.                                                         | 10 PV |
| <b>903</b> Paga 3 strumenti.                                                                                         | 4 PV  | <b>915</b> Paga 6 luppoli e 6 segale.                                                       | 10 PV |
| <b>904</b> Finora hai giocato un totale di almeno 6 carte cancello.                                                  | 5 PV  | <b>916</b> Paga 12 argille.                                                                 | 10 PV |
| <b>905</b> Paga 4 strumenti.                                                                                         | 6 PV  | <b>917</b> Paga 12 lana.                                                                    | 10 PV |
| <b>906</b> Finora hai giocato un totale di almeno 6 carte fattoria.                                                  | 6 PV  | <b>918</b> Paga 13 lana o 16 latte a tua scelta.                                            | 10 PV |
| <b>907</b> Paga 5 merci per ciascuno di due tipi a tua scelta ( <i>per esempio, 5 orzi e 5 lana</i> ).               | 7 PV  | <b>919</b> Paga 14 merci dello stesso tipo a tua scelta ( <i>per esempio, 14 argille</i> ). | 10 PV |
| <b>908</b> Paga 4 merci per ciascuno di tre tipi a tua scelta ( <i>per esempio, 4 segale, 4 latte e 4 argille</i> ). | 8 PV  | <b>920</b> Paga 14 latte.                                                                   | 10 PV |
| <b>909</b> Paga 2 pelli e 3 gioielli.                                                                                | 10 PV | <b>921</b> Paga 4 gioielli.                                                                 | 12 PV |
| <b>910</b> Paga 5 carni.                                                                                             | 10 PV | <b>922</b> Rimuovi un totale di 7 campi da qualsiasi riga tranne la riga 2.                 | 12 PV |
| <b>911</b> Paga 6 orzi e 2 gioielli.                                                                                 | 10 PV | <b>923</b> Paga 8 pecore.                                                                   | 12 PV |
| <b>912</b> Paga 10 luppoli.                                                                                          | 10 PV | <b>924</b> Rimuovi 8 campi.                                                                 | 13 PV |
|                                                                                                                      |       | <b>925</b> Paga 5 gioielli o 10 pecore a tua scelta.                                        | 14 PV |