

An illustration of two anthropomorphic characters, a rabbit and a turtle, in a fantastical setting. The rabbit is on the left, wearing a yellow vest and holding a small golden ring. The turtle is on the right, wearing a top hat and a blue suit, holding a pocket watch. In the background, there are trees, a bridge, a classical building, and a large crescent moon. The title 'Everdell Duo' is written in a large, stylized, golden font at the top.

Everdell Duo

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Nell'incantevole vallata di Everdell c'è un'accanita competizione per costruire e mantenere le città più prospere. Gli animali arrivano da lontano per vivere nella Vallata Smeraldo, e i sindaci sono pronti a tutto pur di assicurarsi che la propria città sia la più brillante.

Interpreterete il ruolo di uno di questi sindaci, in un faccia a faccia contro il vostro avversario. Il tempo e le risorse però scarseggiano, e se tutti gli Eventi devono essere celebrati prima della fine dell'anno, dovrete pianificare con attenzione e giocare strategicamente per ottenere la vittoria.

Oppure...

Potreste decidere di unire le vostre abilità e lavorare insieme per governare un'unica città! Questa sarà sicuramente una sfida, poiché sia voi sia il vostro partner avrete sicuramente idee e piani differenti per raggiungere al meglio i vostri obiettivi. Ma se riuscirete a trovare un accordo nonostante le vostre differenze, e a mantenere i quotidiani locali soddisfatti delle vostre prestazioni, potreste addirittura creare la città più armoniosa che Everdell abbia mai conosciuto.

Il sole sta sorgendo. È il momento di mettersi al lavoro!

PANORAMICA

In *Everdell Duo*, dovrete competere contro un singolo avversario oppure giocare collaborando con un altro giocatore, per ottenere il maggior numero di punti. Per farlo, dovrete collocare lavoratori per raccogliere risorse, per poi usare queste stesse risorse per giocare carte a faccia in su davanti a voi, creando la vostra personale città boschiva.

Le carte possono essere giocate sia dalla vostra mano sia dall'area di carte a faccia in su al centro del tabellone, chiamata Prato. Tuttavia, solo le carte che toccano il segnalino Sole o il segnalino Luna possono essere giocate dal Prato, e i giocatori muoveranno questi segnalini ogni volta che effettueranno un turno. Quindi, pianificare e individuare la tempistica delle carte da giocare sarà determinante.

In ogni partita ci saranno degli Eventi che cercherete di realizzare. I requisiti per questi Eventi saranno diversi di partita in partita, rendendo certe carte e certe combinazioni più importanti da perseguire.

La partita dura 4 stagioni, poi i giocatori sommano i loro punteggi per determinare il vincitore. Se state giocando nella modalità collaborativa, controllate i requisiti per il capitolo che state giocando per vedere se avete vinto.

Modalità di Gioco

Ci sono quattro modalità con cui giocare a *Everdell Duo*:

Competitiva: Due Giocatori

Partite testa a testa dove vince un solo giocatore.

Collaborativa: Due Giocatori

Costruite un'unica città per due giocatori, usando uno dei capitoli della Campagna per avere obiettivi e restrizioni unici.

Campagna: Uno o Due Giocatori (collaborativa)

Una campagna da 15 Capitoli con nuove regole e sfide per ogni capitolo. Terrete traccia dei vostri progressi nel corso della campagna, per poi determinare il vostro punteggio finale della campagna.

Sfida: Uno o Due Giocatori (collaborativa)

Singole partite contro un avversario virtuale. Dovete cercare di vincere e realizzare tutti i 10 traguardi diversi nei diversi livelli di difficoltà.

CONTENUTO



1 Tabellone a Due Lat



20 Tessere Fiume



32 Tessere Evento
(6 per ogni A-E,
1 Fiera, 1 Viaggio)



4 Tessere Stagione
a Due Lat



Libro della
Campagna



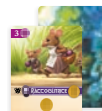
1 Segnalino Sole e
1 Segnalino Luna



1 Tessera
Condivisione



1 Dado a
6 Facce



80 Carte
Animale e
Costruzione



Fogli Segnapunti
della Campagna



3 Lavoratori Lepre,
3 Lavoratori Tartaruga
e 6 Lavoratori Puzzola



2 Segnalini
Orologio da
Taschino



Rametti, Resine,
Ciottoli, Bacche



2 Carte
Consultazione
Giocatore



25 Carte
Buone
Notizie



Segnalini
da 1 e 3
Punti



Segnalini
Segna
Obiettivo



Segnalini
Occupato

PREPARAZIONE



1: Quando giocate in modalità competitiva, collocate il tabellone sul tavolo con il lato “Viaggio” visibile nell’angolo in alto a destra. Per le partite in modalità collaborativa o in solitario, utilizzate il lato del tabellone che mostra dei numeri su alcune caselle.

2: Collocate il segnalino Sole e il segnalino Luna sul sentiero Prato centrale, sulla prima casella a sinistra. Collocate le risorse, i segnalini punto e i segnalini Occupato accanto al tabellone per formare una riserva generale.

3: Mescolate insieme le carte Animale e Costruzione e formate un mazzo a faccia in giù alla sinistra del tabellone. Collocate 1 carta a faccia in su in ogni slot del Prato. Rifornite il Prato sempre da sinistra verso destra, partendo dalla fila in alto. La pila degli scarti sarà a faccia in giù e ruotata di 90 gradi, anche se all’inizio non sarà presente alcuna carta lì.

4: Mescolate le tessere Fiume e formate una pila a faccia in giù. Prendete 2 tessere dalla cima della pila e collocatele a faccia in su sulle caselle Fiume sul tabellone.

5: Collocate le 4 tessere Stagione sul lato destro del tabellone a faccia in su in questo ordine: inverno, primavera, estate e autunno. (L’icona puzzola sarà visibile in cima se state giocando in modalità in solitario o collaborativa, mentre non ci sarà alcuna icona puzzola per la modalità competitiva.)

6: Mescolate individualmente ogni set di tessere Evento con una lettera specifica, poi prendetene 1 casuale da ogni set. Aggiungete a queste 5 tessere la tessera “Fiera”, poi mescolate queste 6 tessere e collocatene casualmente 1 a faccia in su in prossimità di ogni casella Evento in cima al tabellone. Collocate la tessera Evento Viaggio in prossimità della sua casella nell’angolo in alto a destra del tabellone.

7: Date i 3 lavoratori Lepre al giocatore che ha fatto un pisolino più di recente. Date i 3 lavoratori Tartaruga all’altro giocatore. Ogni giocatore pesca 2 carte dal mazzo. Poi, risolvete i passi mostrati sulla tessera stagione Inverno (vedere pagina 7).



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La modalità competitiva verrà descritta per prima, anche se la maggior parte delle regole è identica. Le differenze della modalità collaborativa sono descritte a pagina 8.

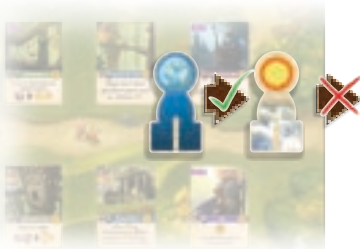
Nel vostro turno, potete effettuare solo 1 delle 3 azioni possibili. Dopo ogni azione, dovete muovere il segnalino Sole o il segnalino Luna di 1 casella verso destra, a seconda dell'azione che avete effettuato:

- Collocare un Lavoratore  :  ➡
- Giocare una Carta  :  ➡
- Pescare una Carta  /  :  /  ➡

Una volta che il segnalino Sole o il segnalino Luna raggiunge la fine del sentiero Prato, non potete effettuare un'azione che vi richieda di muovere quel segnalino.


 :  In qualsiasi momento del vostro turno, potete anche scartare un qualsiasi numero di carte dalla vostra mano per ottenere 1 risorsa qualsiasi per ogni 2 carte scartate. Un tempismo accurato per questa azione può rivelarsi molto potente e può aiutarvi a raggiungere qualcosa che altrimenti non vi sarebbe possibile.

In questo esempio, nessun altro lavoratore può essere collocato in questa stagione, ma le azioni Giocare una Carta o Pescare una Carta possono ancora essere effettuate.



Occorre notare che potrebbe verificarsi una situazione in cui vi rimane un lavoratore non schierato ma il segnalino Sole è già stato mosso alla fine del sentiero Prato. Non potete collocare un lavoratore se è questo il caso. Dovete pianificare molto attentamente il tempismo delle vostre azioni!

COLLOCARE UN LAVORATORE : ➡

Collocate 1 dei vostri lavoratori non schierati su qualsiasi casella  non ancora occupata e poi potete immediatamente effettuare l'azione di quella casella. Su ogni luogo è possibile collocare un solo lavoratore. Muovete il segnalino Sole dopo aver risolto completamente l'azione.

I luoghi che potete visitare includono:

Luoghi Fattoria



Potete visitare i 4 luoghi Fattoria sul lato in basso a destra del tabellone.

Collocare qui un lavoratore vi fornisce 3 rametti dalla riserva generale.



Luoghi Fiume



Potete visitare i 2 luoghi Fiume sul lato in basso a sinistra del tabellone. Questi sono spesso migliori dei luoghi Fattoria, ma sono imprevedibili e cambieranno a ogni stagione.

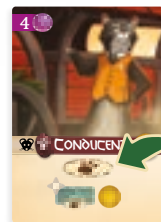
Collocare qui un lavoratore vi permette di scambiare 1 risorsa qualsiasi per ottenere 3 risorse qualsiasi.



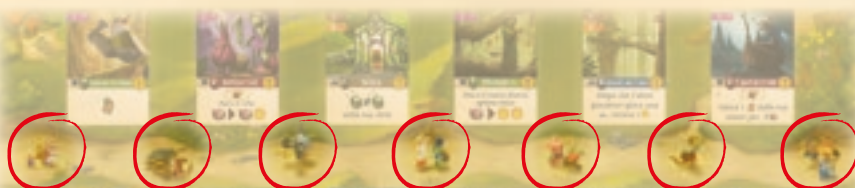
Carte Destinazione Rossa

Potete visitare una qualsiasi carta Destinazione rossa non occupata nella vostra città oppure nella città dell'altro giocatore. **Se ne visitate una nella città dell'altro giocatore, quel giocatore ottiene immediatamente 1 segnalino punto dalla riserva.**

Collocare qui un lavoratore vi permette di attivare immediatamente uno dei luoghi Fiume, anche se è già occupato, e ottenere 1 segnalino punto.

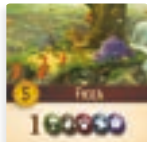


Ci sono 7 caselle per i segnalini Sole e Luna, sempre agli angoli delle carte nel Prato, non sui lati. All'inizio di ogni stagione, entrambi i segnalini partono dalla prima casella sul tabellone.



Eventi

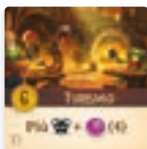
Potete collocare un lavoratore su un qualsiasi Evento per il quale soddisfatte i requisiti indicati. Dovete soddisfare i requisiti solo nel momento in cui realizzate l'Evento. Ottenete immediatamente la ricompensa mostrata sul tabellone sotto all'Evento corrispondente e collocate la tessera Evento vicino alla vostra città. Alla fine della partita vale i punti elencati. Ogni Evento può essere realizzato solo da un singolo giocatore.



Se la vostra città include almeno 1 carta di ogni colore, potete collocare qui un lavoratore. Ottenete immediatamente 1 resina e prendete la tessera Evento.

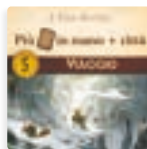


Per qualsiasi Evento che vi richiede di possedere qualcosa in quantità maggiore rispetto al vostro avversario, è necessario avere anche almeno 1 unità di ogni elemento indicato, e avere almeno il numero totale mostrato tra parentesi sull'Evento, in qualsiasi combinazione. Il vostro totale dei 2 elementi deve essere superiore a quello del vostro avversario; le parità non valgono.



Questo Evento richiede che abbiate una combinazione totale di Animali e bacche nella vostra città superiore al totale del vostro avversario. Dovete avere almeno 1 Animale e 1 bacca, e il totale deve essere almeno 4.

Viaggio



La tessera Viaggio è un bonus unico che viene dato al giocatore che ha il maggior numero di carte nella sua mano e nella sua città alla fine della partita. Quel giocatore non schiera un lavoratore sul Viaggio per realizzarlo. Il giocatore deve possedere un totale superiore a quello del suo avversario. Se entrambi i giocatori sono in parità, nessuno di loro realizza il bonus.

GIOCARE UNA CARTA



Giocate 1 carta a faccia in su davanti a voi pagando il suo costo. Queste carte rappresentano la vostra città. Muovete il segnalino Luna dopo aver risolto completamente l'azione.

Potete giocare carte da tre diversi luoghi:

- La vostra mano
- Carte Prato vicino al segnalino Sole
- Carte Prato vicino al segnalino Luna



All'inizio di una stagione, solo 2 carte Prato sono disponibili per essere giocate.



In questo esempio, potete giocare una qualsiasi delle 8 carte Prato che toccano con gli angoli i segnalini Sole e Luna. Nessun'altra carta Prato può essere giocata.

Ogni volta che giocate una carta dal Prato, risolvete completamente l'effetto della carta, poi rifornite il Prato. Se c'è più di uno slot vuoto nel Prato, rifornitelo da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso.

Segnalini Occupato:

Le carte Animale possono essere giocate pagando il costo in bacche oppure, se avete un segnalino Occupato, potete invece collocare questo segnalino su una qualsiasi Costruzione nella vostra città dello stesso colore dell'Animale, per poi giocare l'Animale per 0 bacche. **Potete avere solo 1 segnalino Occupato su ogni colore.** Iniziate con zero segnalini Occupato, essi vengono ottenuti tramite determinate azioni durante la partita. Potete scegliere di usare un segnalino Occupato anche se c'è un altro sconto attivo, come la Locanda o un luogo Fiume che offre uno sconto.



Dovreste pagare 1 rametto e 1 resina dalla vostra riserva alla riserva generale per giocare questa Miniera.

Colore
Costruzione

Quando giocate questa carta e quando viene attivata la produzione, ottenete 1 ciottolo.

Animale

Per giocare questo Animale, dovreste pagare 1 bacca, oppure collocare un segnalino Occupato disponibile (●) su una carta Costruzione verde nella vostra città.

Questa carta vale 1 punto alla fine della partita.

Quando giocate questa carta e quando viene attivata la produzione, potete scartare 1 carta dalla vostra mano per pescare 1 carta e ottenere 1 segnalino punto.

Per giocare una carta, dovete pagare il costo mostrato nell'angolo in alto a sinistra della carta, oppure usare un segnalino Occupato. Il costo di alcune carte è quello di scartare una carta dalla vostra mano, invece di spendere risorse, ed è indicato da questa icona:

I diversi colori delle carte funzionano in modo diverso. Quando una carta viene attivata, vi dà la ricompensa indicata. Ogni effetto di attivazione è facoltativo.



Produzione (Verde): Le carte si attivano immediatamente una volta quando le giocate e una volta durante entrambe le azioni Prepararsi per la Stagione in primavera e autunno.



Governo (Blu): Le carte si attivano in momenti diversi come scritto sulle carte; spesso garantiscono delle ricompense dopo aver giocato certi tipi di carte oppure offrono diversi modi di giocare carte con uno sconto. Carte come il Locandiere non si attivano immediatamente; potete usare la loro abilità in un turno futuro.



Viaggiatore (Bronzo): Le carte si attivano immediatamente una volta quando le giocate. Poi, non si attivano più per il resto della partita.



Destinazione (Rosso): Le carte si attivano solo quando un lavoratore vi viene collocato sopra. Se il vostro avversario colloca un lavoratore su una carta Destinazione nella vostra città, voi ottenete immediatamente 1 segnalino punto dalla riserva.



Prosperità (Viola): Le carte si attivano solo dopo che la partita è finita e forniscono punti bonus in base ad alcuni aspetti indicati della vostra città.

Alcune carte hanno questa icona Stella (★) su di esse. Queste sono carte che vi danno uno sconto quando giocate altre carte. Potete usare solo 1 di queste abilità stella alla volta, e non potete combinare insieme le loro abilità. Occorre notare che ci sono alcune abilità inerenti al giocare carte nel gioco che non hanno una stella. Queste abilità possono essere combinate con delle abilità stella per uno sconto ancora maggiore.



PESCARRE UNA CARTA [icona] / [icona] : [icona] / [icona] [icona]

Potete pescare 1 carta dal mazzo, oppure pescare una qualsiasi carta dal Prato, anche se il segnalino Sole o il segnalino Luna non sono vicini a essa. Rifornite il Prato dopo aver pescato la carta, poi muovete a vostra scelta il segnalino Sole o il segnalino Luna. Se uno dei due non può essere mosso, dovete muovere l'altro.

Le carte nella vostra mano sono tenute segrete al vostro avversario, ma può vedere quante ne avete in mano. Non c'è alcun limite al numero di carte che si possono tenere in mano.

STAGIONI

Una stagione termina quando entrambi i segnalini Sole e Luna raggiungono la fine del sentiero Prato. Nessun'altra azione può essere effettuata fino alla stagione successiva. Per prepararvi per la stagione successiva, effettuate questi passi:

- I giocatori recuperano tutti i propri lavoratori schierati.
- Rimuovete la tessera Stagione attuale dalla partita.
- Rimettete i segnalini Sole e Luna all'inizio del sentiero Prato.
- Effettuate le azioni elencate sulla tessera Stagione successiva.



Inverno: La Lepre pesca 1 carta dal mazzo. Poi, la Tartaruga pesca 1 carta dal mazzo e 1 carta dal Prato. Rifornite il Prato. La Lepre è il primo giocatore per questa stagione. Queste azioni Inverno vengono effettuate all'inizio della partita come parte della preparazione.



Primavera: Scartate le 2 tessere Fiume, poi rifornite le caselle. La Tartaruga attiva tutte le carte verdi nella sua città. Poi, la Lepre attiva tutte le carte verdi nella sua città e pesca 1 carta dal mazzo. La Tartaruga è il primo giocatore per questa stagione.



Estate: Scartate le 2 tessere Fiume, poi rifornite le caselle. La Lepre pesca 1 carta dal Prato. Poi la Tartaruga pesca 1 carta dal Prato, successivamente ottiene 1 risorsa qualsiasi. Rifornite il Prato. La Lepre è il primo giocatore per questa stagione.



Autunno: Scartate le 2 tessere Fiume, poi rifornite le caselle. La Tartaruga attiva tutte le carte verdi nella sua città. Poi la Lepre attiva tutte le carte verdi nella sua città e ottiene 1 risorsa qualsiasi. La Tartaruga è il primo giocatore per questa stagione.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando sia il segnalino Sole sia il segnalino Luna raggiungono la fine del sentiero Prato in autunno.

Conferite il Premio Viaggio se non c'è parità (vedere pagina 5), poi sommate i punti per determinare il vincitore.

- Punti sulle carte
- Punti bonus viola
- Segnalini Punto
- Eventi



Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore. In caso di parità, usate questi metodi per determinare il vincitore:

1. Il maggior numero di Eventi realizzati
2. Il maggior numero di risorse rimanenti
3. Il maggior numero di carte nella città
4. Il maggior numero di carte in mano



MODALITÀ COLLABORATIVA/ CAMPAGNA

Everdell Duo può essere giocato in modalità collaborativa, sia come partita singola sia come campagna, dove entrambi i giocatori lavoreranno insieme per completare le sfide in ognuno dei 15 capitoli della campagna. Le regole per giocare in modalità collaborativa sono le stesse regole della modalità competitiva, con le seguenti aggiunte e modifiche.

I giocatori impersoneranno due sindaci e costruiranno insieme un'unica città, cercando di raggiungere un determinato punteggio totale così come uno specifico numero di Eventi o altri obiettivi. Le regole specifiche per ogni capitolo saranno rivelate e spiegate in quel determinato capitolo nel libro della campagna. Per giocare una singola partita, scegliete semplicemente un singolo capitolo da giocare, oppure giocate in modalità Sfida (vedere pagina 12). Per vivere l'intera storia come

una campagna, date un nome alla vostra città e tenete traccia dei vostri progressi su un foglio segnapunti della campagna man mano che giocate i capitoli in ordine. Mentre giocate la campagna, incontrerete una puzzola reporter senza scrupoli chiamata Miss Lily Thorn, che lavora per il quotidiano *La Radice*. Miss Thorn e il resto dei dipendenti della Radice osserveranno e riporteranno tutto quello che farete. Questo verrà rappresentato da lavoratori puzzola che si muoveranno sul tabellone, impedendovi di effettuare alcune azioni a ogni round.



"Sarà La Radice a decidere se la vostra opinione è vera o falsa."



PREPARAZIONE

Ogni capitolo della campagna vi mostrerà quanti lavoratori puzzola collocare sul tabellone per ogni sezione (Eventi, Prato, Luoghi). Per ogni puzzola, tirate il dado per determinare in quale slot collocare il lavoratore. Per la collocazione di ogni puzzola, contate il numero di slot a partire dalla sinistra del tabellone. Se c'è già un lavoratore su quello slot, collocate allora un lavoratore sullo slot disponibile successivo alla sua destra, facendolo tornare all'inizio del tabellone, se necessario. Saltate lo slot "Viaggio" e saltate lo slot al centro "stretta di mano". In questo lato del tabellone gli slot sono numerati per rendere tutto questo più chiaro.

Poi, collocate i segnalini Sole e Luna sulla casella all'estrema sinistra non coperta sul sentiero Prato.

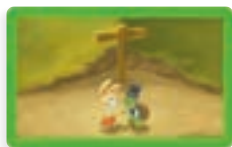
Usate le tessere Stagione con il lato che mostra l'icona puzzola in cima. Dividete come preferite tra i giocatori le azioni da effettuare fornite dalle tessere Stagione (pesca delle carte e attivazione delle carte Produzione verdi).

Non usate l'Evento Viaggio. Se un tiro ripetuto per le puzzole sta per muovere una puzzola oltre lo slot del 6° Evento, tornate all'inizio della fila di Eventi, non usate il 7° slot.

Ogni capitolo può avere requisiti di preparazione aggiuntivi. In caso contrario, preparate il resto della partita come descritto per la modalità competitiva (vedere pagina 3).

CONDIVISIONE

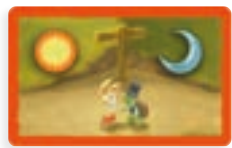
A seconda del capitolo, potreste essere in grado di condividere alcuni elementi col vostro partner. Quando applicabile, collocate la tessera Condivisione sul tavolo dove entrambi i giocatori possono raggiungerla.



Condivisione Aperta:

In qualsiasi momento durante il vostro turno potete collocare fino a 1 degli elementi seguenti su questa tessera: una delle vostre risorse, una carta dalla vostra

mano, oppure un segnalino Occupato dalla vostra riserva. L'altro giocatore ottiene questo elemento all'inizio del suo turno.



Condivisione Limitata:

Come la Condivisione Aperta, con l'eccezione che potete condividere solo se il segnalino Sole o il segnalino Luna si trovano sullo slot centrale del

tabellone (stretta di mano) all'inizio del vostro turno. L'altro giocatore ottiene questo elemento all'inizio del suo turno anche se il segnalino Sole o il segnalino Luna si allontanano da quello slot.



Nessuna Condivisione:

I giocatori non possono condividere in questo capitolo.

CARTE BUONE NOTIZIE

All'inizio di ogni capitolo, dopo aver completato la preparazione, mescolate il mazzo di carte Buone Notizie e distribuite 3 carte a faccia in su. Come squadra, decidete quale di queste carte tenere, poi rimettete le altre due nel mazzo Buone Notizie.

Potete scegliere di usare una carta Buone Notizie in qualsiasi momento durante la partita nel turno di un sindaco, che risolverà l'effetto indicato. Dopo averlo fatto, scartatela dalla partita. Non potete più utilizzarla per l'intera campagna.

In una campagna a difficoltà Normale, potete conservare un qualsiasi numero di carte Buone Notizie inutilizzate per eventuali partite future. Nella modalità Difficile, potete usarne sempre e solo 1 alla volta. Quindi, se non avete usato la vostra carta Buone Notizie durante un capitolo precedente, dovete scartarla per ottenerne una nuova, oppure decidere di non prenderne una nuova per il capitolo successivo.



OROLOGI DA TASCINO

Quando giocate a difficoltà Normale, iniziate ogni capitolo con 1 segnalino Orologio da Taschino. Alcuni capitoli vi forniranno un Orologio da Taschino aggiuntivo. Gli Orologi da Taschino non possono essere conservati da un capitolo all'altro.



In qualsiasi momento durante il capitolo, uno qualsiasi dei giocatori può decidere di usare un Orologio da Taschino per muovere il segnalino Sole o il segnalino Luna indietro di 1 slot sul sentiero Prato. Questo vi darà un turno in più. Se usate un Orologio da Taschino, giratelo sul suo lato usato. Non potete usarlo nuovamente in questo capitolo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Riserva e Mano

Ogni giocatore ha la propria riserva di risorse e la propria mano di carte. Non potete dire al vostro partner quali carte avete nella vostra mano, ma potete dirgli quale colore e tipo (Animale o Costruzione) avete, e quali risorse volete.

Sole e Luna

Ogni giocatore si alternerà per effettuare i turni, a partire dal giocatore mostrato per primo sulla tessera Stagione attuale. Dopo aver effettuato la vostra azione, muovete il segnalino Sole o il segnalino Luna come nella modalità competitiva. Se c'è una pazzola sulla vostra strada, saltate quello slot e collocate il segnalino nello slot disponibile successivo sul sentiero Prato. In questo modo, ci saranno meno turni disponibili per i giocatori.

Se ci sono due pazzole una dopo l'altra, alcune carte nel Prato potrebbero essere bloccate dall'essere giocate normalmente, visto che non c'è alcuno slot adiacente a esse per il segnalino Sole o il segnalino Luna. Se effettuate un'azione che vi permette di pescare una carta dal Prato, potete pescare una qualsiasi di esse, anche una delle carte che sono completamente bloccate dalle pazzole.

Quando non ci sono più slot vuoti sul sentiero Prato davanti al segnalino Sole o al segnalino Luna, non potete effettuare più alcuna azione che muoverebbe quel segnalino fino alla stagione successiva.

Collocare Lavoratori

Non potete collocare un lavoratore su nessun luogo occupato da una pazzola, o dall'altro giocatore, a meno che non usiate un'abilità di una carta che vi permette di visitare una casella occupata. Ricordate, potete collocare un lavoratore solo se ci sono ancora slot disponibili per il movimento del segnalino Sole. Dovrete fare attenzione a pianificare quale giocatore colloca i lavoratori, visto che

in una stagione non ci sarà la possibilità di collocare tutti i lavoratori di entrambi i giocatori.

Giocare le Carte

Lavorerete insieme per creare una città condivisa. Giocate le vostre carte nella stessa area sul tavolo. Non avete bisogno di tenere traccia di chi ha giocato quale carta.

Per giocare una carta, dovete avere le risorse necessarie nella vostra riserva personale. Non potete usare le risorse della riserva del vostro partner, a eccezione di quanto previsto dalla Condivisione (vedere pagina 9).

Se giocate una carta Produzione verde, oppure una carta Viaggiatore bronzo, attivate quella carta per voi stessi quando la giocate. Se una carta Governo blu si attiva come risultato del vostro turno, ottenete qualsiasi eventuale beneficio da essa. **Qualsiasi segnalino punto ottenuto viene condiviso da entrambi i giocatori.**

Eventi

Gli Eventi che hanno una puzzola su di essi non possono essere realizzati. Ci sono tre carte che permettono un'eccezione a questa regola: il Giocoliere, il Ponte e il Ranger.

Se un Evento richiede che abbiate più elementi del vostro avversario, guardate il numero tra parentesi su quell'Evento, poi aggiungete 1 a esso per ogni lavoratore puzzola che si trova su tutti gli Eventi. Dovete quindi avere almeno quel numero di elementi richiesti per poter realizzare l'Evento.

Per gli Eventi basati sulle risorse, il giocatore che realizza l'Evento deve possedere le risorse richieste nella sua riserva personale quando realizza l'Evento.

Stagioni

All'inizio di ogni Stagione, muovete i lavoratori puzzola sui nuovi luoghi. Resteranno nelle aree designate in cui li avete collocati all'inizio del capitolo, ma probabilmente si muoveranno su un nuovo numero in quell'area. Fate ciò tirando il dado per ogni puzzola e muovendola sul nuovo slot. Farete ciò per l'inverno durante la preparazione. Se necessario, fateli avanzare sullo slot successivo come descritto nella preparazione.

Le diverse stagioni vi permettono anche di pescare carte dal mazzo e/o dal Prato. Scegliete quale giocatore effettuerà ognuna di queste azioni.

Quando le carte Produzione verdi vengono attivate come parte del Prepararsi per la Stagione, scegliete quale giocatore attiverà ogni carta Produzione, ottenendo i benefici per sé.

La pesca delle carte e le attivazioni delle carte Produzione possono essere divise in qualsiasi combinazione su cui vi mettete d'accordo. Un giocatore può persino effettuare tutte le azioni da sé, se l'altro giocatore è d'accordo.

I giocatori si alternano come primo giocatore a ogni stagione, come mostrato sulla tessera Stagione.

FINE DELLA PARTITA

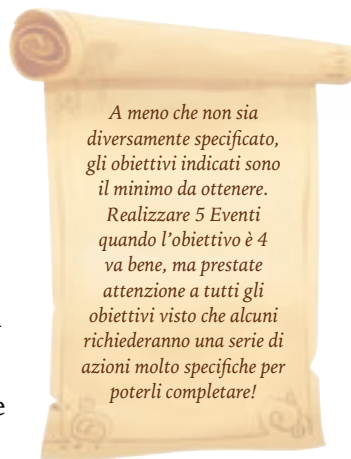
La partita termina immediatamente quando sia il segnalino Sole sia il segnalino Luna raggiungono l'ultimo slot non occupato del sentiero Prato in autunno.

Ogni capitolo avrà degli obiettivi specifici che devono essere realizzati per poter vincere. Usate i segnalini sigillo per contrassegnare gli obiettivi che vengono realizzati nel corso della partita. **Prendete nota di quali obiettivi devono essere realizzati in tempi specifici o da giocatori specifici.**

Dovete anche raggiungere un certo totale di punti per vincere, che si tratti dell'obiettivo Normale o Difficile, a seconda del livello di difficoltà che state giocando. Raggiungere l'esatto numero di punti conta come un successo.

Sommate insieme i vostri punti una volta per la vostra città condivisa. Ai fini del punteggio, le carte Storico e Architetto prendono in considerazione solo le carte o le risorse di uno dei giocatori.

Questo esempio mostra che dovete realizzare almeno 4 Eventi entro la fine della partita, e un punteggio di 85 (95 per la modalità Difficile) o più per ottenere una vittoria per questo capitolo.



Alla fine della partita, sommate il vostro punteggio e controllate se avete realizzato tutti gli obiettivi richiesti. Se così fosse, avete vinto quel capitolo!

Se state giocando una campagna, registrate il vostro punteggio vincente sul foglio segnapunti della campagna. Se avete perso, avete l'opzione di rigiocare il capitolo una volta. Spuntate il cerchio Rigiocare sul foglio della campagna e provate di nuovo. Se perdete un capitolo, non registrate alcun punto sul foglio della campagna. Perdere un capitolo non significa perdere l'intera campagna, ma non ottenete alcun punto per quel capitolo della campagna.

Se determinate che gli obiettivi nel capitolo attuale non possono più essere realizzati, potete scegliere di contare immediatamente il capitolo come perso e terminare la partita.

DIFFICOLTÀ

La campagna può essere giocata in una delle due difficoltà disponibili. Decidete la difficoltà che giocherete prima di iniziare la campagna.

Normale:

- Potete rigiocare ogni capitolo 1 volta.
- Ottenete 1 Orologio da Taschino per ogni capitolo, in aggiunta ai capitoli che vi danno un Orologio da Taschino.
- Potete tenere un qualsiasi numero di carte Buone Notizie inutilizzate.
- Dovete raggiungere il punteggio Normale indicato per ogni capitolo.

Difficile:

- Potete rigiocare solo fino a 3 capitoli per l'intera campagna.
- Ottenete 1 Orologio da Taschino solo nei capitoli che ve ne danno uno, non a ogni capitolo.
- Potete tenere solo fino a 1 carta Buone Notizie alla volta.
- Dovete raggiungere il punteggio Difficile indicato per ogni capitolo.

REGISTRARE I PROGRESSI

Quando iniziate una nuova campagna, come prima cosa registrate i nomi dei giocatori e decidete un nome per la vostra città.

Poi scegliete quale livello di difficoltà userete per la campagna.

Dopo aver completato un capitolo, potete registrare la data in cui l'avete giocato. Se avete perso, potete scegliere di rigiocare, spuntando il cerchio Rigiocare. Se avete scelto di non rigiocare, cerciate la V di Vinto oppure la P di Perso. Se avete vinto, registrate il vostro punteggio per quel capitolo. Se avete perso, scrivete zero come punteggio.

Se avete usato un Orologio da Taschino durante il capitolo, sbarratelo. Se non lo avete usato, cerciate l'Orologio da Taschino. Nella modalità Difficile, cerciate solo gli Orologi da Taschino inutilizzati nei capitoli nei quali avete un Orologio da Taschino.

Se desiderate tenere traccia del vostro progresso generale del punteggio, potete sommare i punti dei vostri capitoli precedenti e registrarli nelle sezioni più scure tra le aree progresso di ogni capitolo. Questo passaggio è facoltativo. Per il primo capitolo, copiate semplicemente il vostro punteggio nella riga più scura sotto al Capitolo 1.

PUNTEGGIO DELLA CAMPAGNA

Dopo che avete terminato l'intera campagna, sommate tutti i vostri punti registrati.

- Poi aggiungete 10 punti per ogni Orologio da Taschino cerchiato (inutilizzato).
- Sottraete 30 punti per ogni Rigiocare che avete usato.

Infine, controllate se avete ottenuto una medaglia!

TOTALE:

1000
BRONZO



1250
ARGENTO



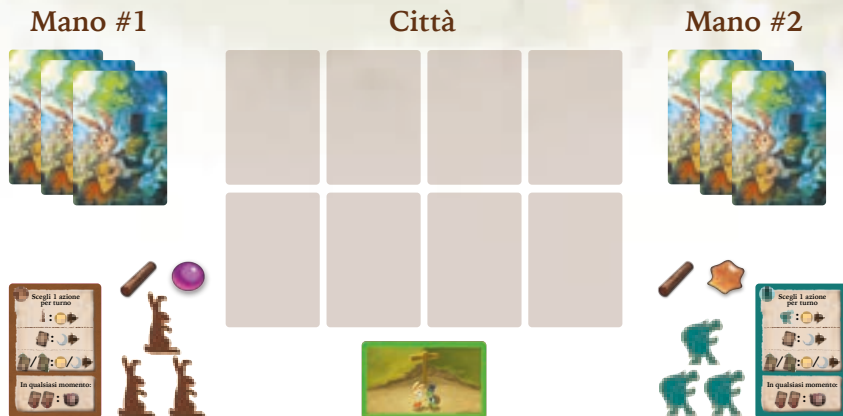
1500
ORO



REGOLE PER LA CAMPAGNA IN SOLITARIO

La campagna può essere giocata da un singolo giocatore. Quando lo fate, giocherete entrambi i sindaci, e seguirete le stesse regole della campagna a due giocatori.

Per tenere le due mani di carte separate, è consigliabile mettere le mani scoperte a faccia in su al di sopra delle carte consultazione giocatore, come mostrato qui:



SFIDA

Quando giocate in modalità Sfida, gareggerete contro una spietata pazzola reporter di nome Miss Lily Thorn, che lavora per il quotidiano La Radice. La vostra sfida sarà quella di battere il punteggio di Miss Thorn, che rappresenta tutti i luoghi e animali che ha visitato, così come gli Eventi che ha coperto mediaticamente.

Nel corso di svariate partite, cercate di superare tutte le dieci Sfide diverse. Potete considerare superata una Sfida solo se avete battuto il punteggio di Miss Thorn!

Miss Thorn acquisirà carte e verosimilmente alcuni Eventi nel corso della partita. Queste carte possono essere tenute in una pila accanto al tabellone. Miss Thorn non ottiene mai alcuna risorsa, segnalini punto o segnalini Occupato, e ignora tutti i testi delle carte.

La modalità Sfida può essere giocata collaborativamente oppure da un singolo giocatore.

Preparazione

Preparate la partita usando le regole della preparazione per la Campagna, con l'eccezione che non userete un capitolo specifico. Collocate le puzzle e usate le regole della condivisione in base al livello di difficoltà che trovate qui sotto.

Per la preparazione iniziale, collocate la prima puzzle su qualsiasi slot abbia l'Evento "A" invece di tirare il dado. Per le puzzle aggiuntive e le stagioni successive, tirate il dado come di norma. Per gli Eventi, collocate le puzzle sopra alle caselle Evento, dal momento che non bloccano il giocatore ma hanno altri effetti descritti qui sotto.

Distribuite 3 carte a faccia in su dalla cima del mazzo sulla pila di carte di Miss Thorn.

COLLOCAMENTO PUZZOLE CONDIVISIONE PUNTI BONUS DI MISS THORN

FACILE:

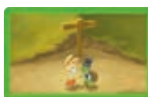
Eventi:



Prato:



Luoghi:



$$2 / \text{dado} + 15$$

NORMALE:

Eventi:

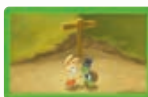


(+1 elemento)

Prato:



Luoghi:



$$4 / \text{dado} + 20$$

DIFFICILE:

Eventi:

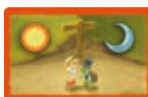


(+2 elementi)

Prato:



Luoghi:



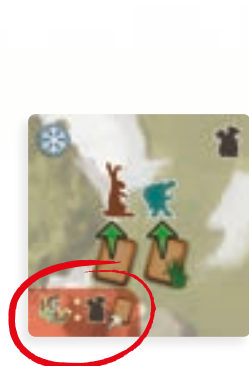
$$6 / \text{dado} + 25$$

Svolgimento del Gioco

Le regole per la modalità Sfida sono le stesse della Campagna, con le seguenti aggiunte e modifiche:

Non usate alcun requisito della preparazione o obiettivo specifici dei capitoli.

Potete realizzare gli Eventi sotto a una pazzola, a patto che soddisfiate i requisiti. Potreste voler realizzare specificatamente questi Eventi per impedire che li realizzi Miss Thorn. Se state giocando a livello di difficoltà Normale o Difficile, dovete avere almeno 1 elemento in più rispetto alla quantità mostrata tra parentesi per ogni pazzola sugli Eventi.




Alla fine di ogni stagione, effettuate immediatamente questi passi aggiuntivi:

- Se c'è un Evento non realizzato sotto a una pazzola, collocate quell'Evento nell'area di Miss Thorn.
- Per l'inverno e l'estate, prendete ogni carta nel Prato nello slot in alto a destra di una pazzola e collocatela nell'area di Miss Thorn. Per la primavera e l'autunno, prendete le carte in basso a destra. Ci sono delle frecce sulle tessere stagione per ricordarvelo. Per una pazzola sul 6° slot, invece, pescate una carta dal mazzo per collocarla nell'area di Miss Thorn. In questo modo, Miss Thorn avrà sempre 15 carte alla fine della partita.


Sfide:

Industriosa: Nessuna  nella vostra città.

Umile: Nessuna  nella vostra città.

Efficiente: 10  o meno nella vostra città.

Equilibrata: 3 carte per ogni colore nella vostra città.

Accogliente: 5  nella vostra città e/o riserva.

Frugale: Almeno 25 segnalini punto.

Ambiziosa: Vincete con almeno 20 punti in più.

Piena di Stile: 5 o più  nella vostra città.

Preparata: Almeno 7  nella vostra mano alla fine della partita.

Vivace: Realizzate 5 Eventi.

Fine della Partita

Se ci sono degli Eventi rimasti non realizzati da voi o da Miss Thorn, Miss Thorn può rivendicarli adesso. Poi Miss Thorn guadagnerà i punti mostrati su ogni carta nella sua pila, più tutti i punti degli Eventi che possiede. Le carte Prosperità valgono punti aggiuntivi in base al livello di difficoltà scelto invece dei punti bonus stampati sul testo delle carte. Otterrà anche un numero extra di punti in base alla difficoltà.

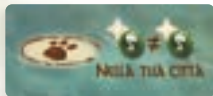
In caso di parità, vince Miss Thorn.

Se battete Miss Thorn, annotate ogni Sfida che avete superato!

INDICE

Di seguito trovate alcune carte chiave o chiarimenti su luoghi specifici. Per chiarimenti completi su ogni carta o luogo, potete consultare l'apposita scheda scaricabile dal sito www.asmodee.it nella pagina dedicata a *Everdell Duo*.

Luoghi Fiume



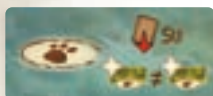
Attiva due diverse carte Produzione verdi nella tua città.



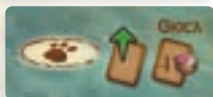
Attiva due diverse carte Produzione verdi nel Prato. Questo può essere usato per attivare il Magazzino, poi qualsiasi eventuale risorsa sul Magazzino rimarrà lì quando la carta verrà giocata.



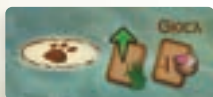
Attiva un qualsiasi lavoratore schierato per te, che sia tuo personale oppure quello di un avversario (incluse le puzzole). Questo non può essere usato per rubare un Evento rivendicato dal tuo avversario.



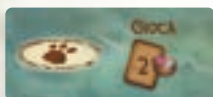
Scarta 1 carta dalla tua mano per attivare due diversi luoghi Fattoria sul tabellone.



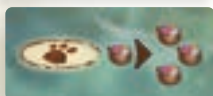
Pesca 1 carta dal mazzo, poi puoi giocare una qualsiasi carta idonea per 1 risorsa in meno.



Pesca 1 carta dal Prato, poi puoi giocare una qualsiasi carta idonea per 1 risorsa in meno. Rifornisci lo slot Prato solo dopo che hai giocato una carta.



Gioca una qualsiasi carta idonea per 2 risorse in meno.



Scambia una risorsa qualsiasi dalla tua riserva per ottenere 3 risorse qualsiasi dalla riserva generale.



Per tutti gli altri luoghi Fiume, ottieni le risorse mostrate.

Costruzioni

Albero Eterno: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni carta Prosperità viola nella tua città, incluso questo Albero Eterno.

Carnevale: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi attivare 1 carta Produzione verde nel Prato.

Dungeon: Puoi collocare 1 carta Animale dalla tua mano sotto questo Dungeon per giocare una carta diversa (dalla tua mano o dal Prato) per 3 risorse in meno. Puoi farlo fino a 2 volte in una partita. Le carte sotto questo Dungeon non contano ai fini di nulla nella tua città.

Gru: Devi scartare una carta dalla tua mano per giocare la Gru. In un turno futuro, puoi scartare la Gru dalla tua città per giocare una Costruzione per 3 risorse qualsiasi in meno.

Hotel: Quando viene giocato, per ogni carta Animale nella tua mano, ottieni 1 risorsa qualsiasi oppure 1 segnalino punto, per un massimo di 5 Animali. Devi mostrare queste carte al tuo avversario.

Magazzino: Quando viene giocato e quando viene attivato, colloca su questa carta 2 risorse qualsiasi in qualsiasi combinazione dalla riserva generale, oppure ottieni tutte le risorse su questa carta. Le risorse su questa carta non contano come se fossero nella tua riserva e non possono essere spese mentre si trovano sulla carta. Non contano per l'Architetto.

Monastero: Quando viene giocato, puoi pagare 1 risorsa qualsiasi e scartare 1 carta dalla tua mano per ottenere 3 segnalini punto. Puoi farlo fino a 2 volte quando viene giocato.

Mongolfiera: Quando viene giocata, puoi attivare una qualsiasi carta Destinazione rossa nel Prato o in una delle città senza collocare un lavoratore. Se scegli la città di un avversario, esso non ottiene un segnalino punto dalla riserva.

Mura: Quando vengono giocate, ottieni 1 segnalino punto per ogni Costruzione nella tua città, incluse queste Mura, fino a un massimo di 5.

Nave Pirata: Devi scartare 1 carta dalla tua mano per giocare questa Nave Pirata. Quando viene giocata, attiva un qualsiasi luogo occupato dall'altro giocatore (incluse le puzzole), a eccezione degli Eventi.

Ponte: Quando viene giocato, colloca su questa carta 3 segnalini punto dalla riserva generale. Mentre effettui l'azione "Collocare un Lavoratore", puoi spendere 1 di questi segnalini da qui per collocare quel lavoratore su un luogo occupato. Questo non può essere usato sugli Eventi in modalità competitiva (e non si applica nella modalità Sfida), ma può venire usato per gli Eventi nella Campagna. I segnalini punto rimanenti vengono sommati al punteggio alla fine della partita.

Serra: Quando viene giocata, puoi attivare fino a 2 carte Produzione verdi diverse nella tua città. Non puoi attivare la stessa carta due volte.

Torre dell'Orologio: Quando viene giocata, colloca su questa carta 2 segnalini punto dalla riserva generale. Quando stai per collocare un lavoratore su uno dei luoghi Fattoria sul tabellone, puoi spendere fino a 1 di questi segnalini punto per attivare quella casella due volte. I segnalini punto rimanenti vengono sommati al punteggio alla fine della partita.

Tribunale: Quando viene giocato, colloca su questa carta 3 segnalini punto dalla riserva generale. Quando giochi una carta, puoi spendere fino a 1 di questi segnalini punto da qui per diminuire il costo di 1 risorsa qualsiasi. L'abilità di questa carta può essere combinata con le abilità inerenti al giocare carte che hanno una stella su di esse. I segnalini punto rimanenti vengono sommati al punteggio alla fine della partita.

Ufficio Postale: Quando collochi un lavoratore qui, puoi scartare 1 carta dalla tua mano per ottenere un totale di 3 risorse qualsiasi e ottenere 1 segnalino punto.

Animali

Architetto: Alla fine della partita, vale 2 punti bonus per ogni tipo diverso di risorsa che ti è rimasta.

Cancelliere: Alla fine della partita, vale 1 punto per ogni coppia di carte Costruzione e Animale nella tua città. Per esempio, se hai 3 Costruzioni e 12 Animali, vale 3 punti bonus.

Diplomatico: Dopo che l'altro giocatore gioca un Animale, ottieni 1 segnalino punto. Se stai giocando nella modalità in solitario, ottieni il segnalino punto.

Dottore: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare fino a 2 bacche per ottenere 2 segnalini punto per ogni bacca pagata.

Fabbro di Trucioli: Quando collochi un lavoratore qui, puoi attivare fino a 2 diverse carte Produzione verdi nella tua città.

Fornaio: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare fino a 2 bacche per ottenere 1 risorsa qualsiasi e 1 segnalino punto per ogni bacca pagata. Le risorse possono essere diverse.

Giocoliere: Quando viene giocato, puoi immediatamente realizzare un qualsiasi Evento non rivendicato per il quale sei idoneo, anche se il luogo è bloccato. Non ottieni la ricompensa sul tabellone.

Giudice: Quando giochi una carta, puoi sostituire 1 risorsa qualsiasi dal costo elencato con 1 altra risorsa qualsiasi che possiedi. Questa abilità può essere combinata con le abilità Stella.

Giullare: Devi scartare 1 carta dalla tua mano per giocare questo Giullare, a meno che non usi invece un segnalino Occupato. Colloca questo Giullare nella tua città, poi puoi rimettere nella tua riserva personale un segnalino Occupato presente su una carta nella tua città.

Guida dei Sentieri: Puoi collocare 1 carta Costruzione dalla tua mano sotto a questa Guida dei Sentieri per giocare una carta diversa (dalla tua mano o dal Prato) per 3 risorse in meno. Puoi farlo fino a 2 volte nella partita. Le carte sotto a questa Guida dei Sentieri non contano ai fini di nulla nella tua città.

Intagliatore: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare fino a 2 rametti per ottenere 1 risorsa qualsiasi e 1 segnalino punto per ogni rametto pagato.

Locandiere: Devi scartare 1 carta dalla tua mano per giocare il Locandiere, a meno che non usi invece un segnalino Occupato. In un turno futuro, puoi scartare il Locandiere dalla tua città per giocare un Animale per 3 bacche in meno.

Messaggero: Quando viene giocato, ottieni 1 segnalino punto per Animale nella tua città, incluso questo Messaggero, fino a un massimo di 5.

Monaco: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare fino a 3 risorse diverse e metterle nella riserva generale. Ogni risorsa deve essere unica. Ottieni 2 segnalini punto per ogni risorsa pagata.

Piccione Postino: Quando viene giocato, pesca 2 carte dal mazzo, poi puoi giocare 1 di queste carte per 2 risorse in meno. Scarta l'altra carta.

Spazzatrucioli: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi attivare 1 altra carta Produzione verde nella tua città.

Speleologo: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi scartare 1 carta dalla tua mano, per poi pescare 1 carta dal mazzo e ottenere 1 segnalino punto.

Talpa Minatrice: Quando viene giocata e quando viene attivata, puoi attivare 1 carta Produzione verde nella tua mano. Devi rivelare la carta al tuo avversario.

Vagabondo: Quando viene giocato, per ogni carta Costruzione nella tua mano, ottieni 1 risorsa qualsiasi oppure 1 segnalino punto, per un massimo di 5 Costruzioni. Devi rivelare queste carte al tuo avversario.

Venditore Ambulante: Quando viene giocato e quando viene attivato, puoi pagare 1 risorsa per ottenere 2 risorse qualsiasi. Possono essere uguali tra loro o diverse.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: James e Clarissa A. Wilson

Revisione: Tim Schuetz

Illustrazioni: Andrew Bosley, Enggar Adirasa

Progetto Grafico: Tristan Collins

Produzione: Dawson Ellis

Produttore: Tim Schuetz

Produzione Esecutiva ed Editore: Dan Yarrington

Grazie ai nostri meravigliosi playtester: James Belch, Lori Belch, Joelle Cathala, Dawson Ellis, Chris Hanna, Brent Kipe, Nicole Kipe, Bryant McCoy, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Cadi Parker, Jacob Parker, Jonathan Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz, Noah Wilson, Dan Yarrington, Sara Yarrington

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro, Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



© 2025 Tabletop Tycoon, Inc.
Questa è la prima edizione di Everdell Duo.

Starling Games is an imprint of Tabletop Tycoon



Per altre informazioni sui nostri giochi, visitate TabletopTycoon.com

SFIDE

INDUSTRIOSA Nessuna  nella vostra città. 1P    2P    Facile Normale Difficile	UMILE Nessuna  nella vostra città. 1P    2P    Facile Normale Difficile	EFFICIENTE 10  o meno nella vostra città. 1P    2P    Facile Normale Difficile	EQUILIBRATA 3 carte per ogni colore nella vostra città. 1P    2P    Facile Normale Difficile	ACCOGLIENTE 5  nella vostra città e/o riserva. 1P    2P    Facile Normale Difficile
FRUGALE Almeno 25 segnalini punto. 1P    2P    Facile Normale Difficile	AMBIZIOSA Vincete con almeno 20 punti in più. 1P    2P    Facile Normale Difficile	PIENA DI STILE 5+  nella vostra città. 1P    2P    Facile Normale Difficile	PREPARATA 7+  nella vostra mano alla fine della partita. 1P    2P    Facile Normale Difficile	VIVACE Realizzate 5+ Eventi. 1P    2P    Facile Normale Difficile

Un Vecchio Cappello

Se siete giocatori esperti di Everdell, ci sono alcune differenze chiave a cui fare attenzione in Duo:

- Potete usare solo segnalini Occupato che avete ottenuto tramite azioni precedenti, e usarne solo uno per ciascun colore, anche se può essere giocato ogni Animale del colore corrispondente.



- Tutte le carte Destinazione rosse possono essere visitate come carte Destinazione Aperta.
- Collocare lavoratori e giocare le carte è limitato al numero di slot di cui i segnalini Sole e Luna possono muoversi. Fate attenzione alla tempistica. Le stagioni vengono innescate contemporaneamente.
- Non c'è limite alla dimensione della mano o della città.
- Il primo giocatore cambia a ogni stagione.

LEGENDA

 Animale	 Modalità Sfida	 Carta	 Luogo Fattoria
 Costruzione	 Abilità Stella	 Carta Prato	 Luogo Fiume
 Rametto	 Mescola	 Pesca dal mazzo	 Sole
 Resina	 Punti (calcolati a fine partita)	 Pesca dal Prato	 Luna
 Ciottolo	 Segnalini Punto (ottenuti immediatamente)	 Scarta (dalla tua mano)	 Muovi (Sole o Luna)
 Bacca	 Segnalino Occupato	 Scambia con la riserva	 Attiva
 Risorsa qualsiasi			
 Due diversi			