

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per

comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione delle carte a cura di "Faustoxx"

Revisione e Grafica a cura di "emaema"

Per la stampa delle Carte togliere qualsiasi forma di "Ridimensionamento" e stampare a grandezza effettiva.



La Tana
dei Goblin

La Granja

Die deutschen Spielkarten

La Granja liegen Spielkarten in englischer Sprache bei.
Wenn Sie mögen, können Sie diese Blätter kopieren und zerschneiden und
– mit Kartenhüllen versehen –
vor die englischen Karten „stecken“.

<p>1</p>  <p>Cuoco Ogni miglioria costa 1 argento di meno.</p>	<p>2</p>  <p>Negoziante Reazione: Ricevete 1 PV per ciascuna delle vostre pedine ritirate dal mercato.</p>	<p>3</p>  <p>Facchino Ricevete 2 rendite diverse quando scegliete le posizioni 2 o 6.</p>
--	---	---



4



Fattore

Pagate 1 PV per giocare una carta. (pagando il costo normale se si tratta di una estensione).

1x

1x



5



Decano

Prima di lanciare i dadi piazzate una delle vostre pedine in una delle posizioni di rendita. Solo voi potrete utilizzare (come 1° o 2° scelta) l'ultimo dado di quella posizione di rendita.

1x

1x



6



Mercante

Pagate 1 PV per ricevere la rendita della posizione corrispondente al numero del turno di gioco in corso oltre alla rendita scelta.

1x

1x



7



Mediatore

Convertite 1 merce commerciale in 3 merci primarie o in 7 monete.

1x

1x



8



Droghiere

Se ottenete almeno 1 PV sulla traccia siesta durante il turno, ricevete 1 PV supplementare.

1x

1x



9



Ebanista

Pagate 1 moneta per conservare un carro dopo averlo riempito e contabilizzato.

1x

1x



10



Muratore

Ciascun ampliamento costa 1 merce in meno.

1x

1x



11



Tornitore

Ogni tessera tetto costa 1 moneta in meno.

1x

1x



12



Palafreniere

Se voi possedete almeno 1 maiale, potete cedere 1 cereale per ottenere 1 PV.

1x

1x



13

**Lavoratore Giornaliero**

Pagate 1 PV per utilizzare immediatamente il dado scelto una seconda volta.



1x



14

**Caposquadra**

Ricevete 1 moneta se un altro giocatore utilizza un dado identico ad uno dei vostri già presenti nella fattoria. Si applica anche per il terzo dado.



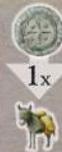
1x



15

**Lavoratore Straniero**

Dopo aver lanciato i dadi potete cambiarne uno a vostro piacimento. Se lo fate, avanzate di 1 spazio sulla traccia Siesta.



1x



16

**Costruttore di Ruote**

Dopo aver riempito 1 carro, potete giocare 1 carta come carro. Questa deve essere di valore inferiore di quella completata.



17

**Mugnaio**

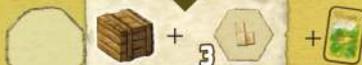
Pagate 1 oliva da uno dei vostri campi per giocare una carta.



1x



18

**Bottaio**

Pagate 1 uva dai vostri campi per effettuare una consegna.



1x



19

**Contadina**

Il vostro limite di carte in mano è aumentato di 2.



20

**Imballatore**

Effettua 1 consegna supplementare gratuita dopo il punto 4 della fase Trasporto.



1x



21

**Bottegaio**

Quando utilizzate una merce commerciale effettuate due azioni differenti pagando 3 monete.



1x



31



Fabbricante di Candele

Ricevete 2 monete dopo aver utilizzato 1 dado che vi ha permesso di ottenere almeno 1 merce primaria.



1x



32



Carpentiere

Se voi giocate una carta come estensione, potete pagare una risorsa supplementare (differente da quella già pagata) per giocare una seconda carta che non potrà essere come estensione.



+

1x



33



Venditore Ambulante

Razione:
Piazzate la vostra pedina banco del mercato che è sul punto di venir ritirata in uno spazio adiacente non occupato.



1x

+

1x



34



Manovale

Pagate 1 moneta per aggiungere fino a 2 merci primarie differenti sui vostri campi durante il punto 3 della fase Fattoria.



1x



35



Operaio Agricolo

Vendete 1 merce primaria presa da un vostro campo al prezzo di acquisto.



+

1x



36



Allevatore

Ricevete 1 moneta per ogni spazio vuoto della recinzione dei maiali dopo il punto 3 della fase Fattoria.



+

1x



37



Impagliatore

Avanzate di uno spazio lungo la traccia Siesta quando acquistate una tessera tetto.



1x



38



Vasaio

Potete utilizzare qualsiasi merce anche uguale per costruire una estensione della fattoria.

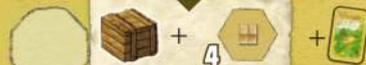


+

1x



39



Costruttore di Stalle

Potete piazzare la vostra pedina su uno spazio del mercato che abbia un valore maggiorato di uno rispetto al valore del carro. Ricevete 1 PV in aggiunta ma non potete ritirare le pedine avversarie.



1x



40



Intonacatore

Potete consegnare immediatamente 1 merce ottenuta utilizzando una tessera Tetto.



41



Lavandaia

Consegnate 1 cereale da uno dei vostri campi e ricevete 1 maiale.



1x



42



Ambulante

Effettuate 1 consegna verso un carro dopo aver utilizzato 1 dado per avanzare sulla traccia Siesta o per pescare, giocare un'altra carta.



43



Costruttore di Fienili



= 3 Punti vittoria



44



Mediatore di Sementi

Quando utilizzate 1 dado per ottenere monete ricevete 1 merce primaria in cambio di 1 moneta del vostro guadagno.



45



Pastore

Ricevete 1 merce primaria se i vostri maiali si riproducono durante il passo 3 della fase Fattoria.



46



Liquidatore

Ricevete 1 PV supplementare quando fate ritirare delle pedine avversarie dalla piazza del mercato.



47



Vagabondo

Ricevete 1 merce primaria dopo la consegna di 1 oliva o 1 cereale.



1x



48



Cestaio

Ricevete 1 PV quando giocate una carta come estensione.





Giardiniere

Prendete 1 merce primaria dalla vostra fattoria o dai vostri campi più 1 pedina e piazzatela su questa carta. Queste due pedine sono ora utilizzabili come merci primarie a vostra scelta (possono essere anche diverse).



1x



Artigiano

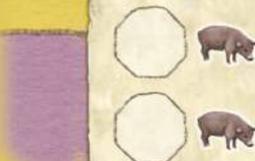
Quando giocate una carta come estensione potete pagare 1 moneta supplementare per prendere 1 maiale.



1x



Porcile



1x



Apicoltore

Ricevete 1 moneta per ogni merce primaria differente presente sui vostri campi (massimo 3 monete).



1x



Raccoglitore di Olive

Potete piazzare le olive dai vostri campi in qualsiasi deposito di merci primarie.



1x



Intagliatore

Quando acquistate una tessera tetto potete pagare 1 moneta supplementare per ottenere 1 PV addizionale.



1x



Oste

Potete piazzare i cereali dai vostri campi in qualsiasi deposito di merci primarie.



1x



Istruttore

Ricevete 1 PV quando piazzate una tessera commercio nella vostra fattoria.



1x



Vignaiolo

Potete piazzare l'uva dai vostri campi in qualsiasi deposito di merci primarie.



1x



58



Servitore

Ricevete 2 monete quando completate un carro.



1x



59



Affarista

Dopo aver completato un negozio recuperate 1 merce appena consegnata e mettetela nel vostro deposito corrispondente.



1x



60



Borsa

Ricevete 2 monete supplementari quando ricevete monete per 1 dado delle rendite.



1x



61



Calzolaio

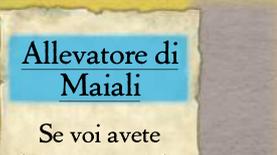
Avanzate di 2 spazi sulla traccia Siesta quando i vostri maiali si riproducono.



1x



62



Allevatore di Maiali

Se voi avete almeno 3 maiali e avete posto sufficiente, ricevete 2 maiali anziché 1 all'inizio del passo 3 della fase Fattoria.



1x



63



Barattatore

Dopo aver completato 1 carro recuperate 1 merce appena consegnata e mettetela nel vostro deposito corrispondente.



1x



64



Fabbro

Avanzate di 1 spazio supplementare sulla traccia Siesta durante il passo 2 della fase Trasporto.



1x



65



Fornitore

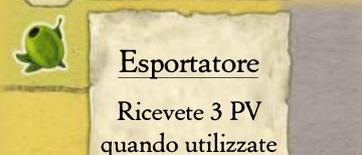
Effettuate gratuitamente 1 consegna supplementare ad un negozio dopo aver consegnato 1 merce ad un carro.



1x



66



Esportatore

Ricevete 3 PV quando utilizzate 1 azione di una merce commerciale. Mettete una pedina sopra questa azione. Non potrete più utilizzarla per il resto della partita.



1x