

Campi di Arle

Un gioco gestionale per 1-2 giocatori da 13 anni in su
Regolamento



Benvenuti nell'Est della Frisia

*Arle è un piccolo villaggio dell'est della Frisia.
Oggi, solo le dimensioni della chiesa del paese lasciano supporre la sua passata importanza.*

Nei secoli passati, la zona intorno ad Arle spiccava per i suoi eccellenti terreni agricoli. Si diceva che il migliore lino di tutta la Germania del nord crescesse ad Arle. Da quando la domanda per questo versatile bene crebbe, i contadini locali divennero molto ricchi. I cittadini di Arle vivevano una vita considerevolmente migliore di chi viveva in altre zone della Frisia. In questo gioco, potrete condividere la fortuna di vivere ad Arle con i coltivatori di lino di quell'epoca. Potrete decidere di prendere parte alla coltivazione di lino oppure, in conseguenza della sempre maggiore ricchezza di Arle, soddisfare la richiesta in altre zone. Potrete coltivare grano, allevare animali, tagliare legna, bonificare le paludi, o scavare canali. Potrete seminare foreste, creare una flotta di veicoli, o costruire laboratori e locande. Il vostro principale obiettivo è costruire prestigiosi edifici come la chiesa del villaggio precedentemente menzionata.

Una partita di "Fields of Arle" è giocata su una serie di nove semestri - alternando estati e inverni. D'estate, potrete eseguire azioni diverse rispetto all'inverno. Alla fine di ogni stagione (semestre) avrà luogo uno specifico inventario stagionale. Infine, un punteggio complessivo di fine partita determinerà quale giocatore avrà meglio sfruttato i quattro anni e mezzo trascorsi ad Arle.

*Per chi giunge dal mare,
la Frisia dell'est non è la fine del mondo,
Quanto piuttosto il suo principio.*
Ewald Christophers



Game design: Uwe Rosenberg, Artwork: Dennis Lohausen. © 2014 Feuerland Spiele.
Traduzione in lingua italiana a cura di Marco Nembrini e Stefano Finezzo.

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.



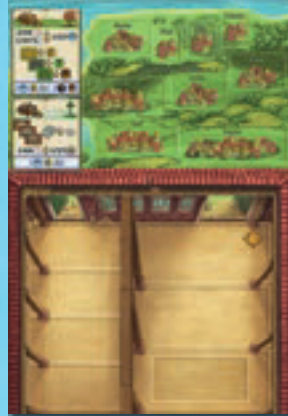
Componenti

Tabelloni:

1 Tabellone comune



2 "Destinazioni di viaggio e fienile"



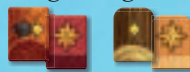
9× Destinazioni viaggio per giocatore (18 totali)



Tessere Materiali da Costruzione

24× "Argilla/Mattoni"

24× "Legno/Legname"



1 Plancia Approvvigionamento (per le tessere)



Tessere:

5× "Foresta/Parco"



7× "Stalla/Deposito"



3× "Scuderia/Stalla Doppia"



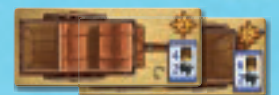
14× "Campi Grano/Lino"



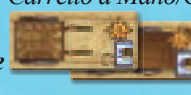
3× "Carretto/Carro a Cavalli"



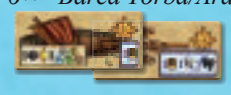
3× "Carro/Calesse"



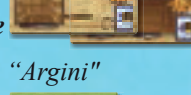
2× "Carretto a Mano/Carrozza"



6× "Barca Torba/Aratro"



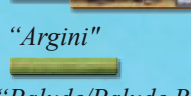
10× "Argini"



2× "Passerella"



6× "Palude/Palude Bonificata"



31× "Edifici"



2 Home Board

(con sentiero esperienza a lato)

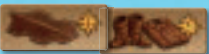


Tessere dei Tessuti:

24× "Tessuto di Lino/Vestiti Estivi"



24× "Cuoio/Vestiti in Cuoio"



24× "Lana Cardata/Vestiti Invernali"



Tessere sostitutive:

1× "5 Tessuto di Lino"



1× "5 Lana Cardata"



1× "5 Cuoio"



- 1 Segnapunti
- 2 Fogli di Riepilogo
- 1 Foglio adesivi

Token in legno:

2×4 lavoratori

(Nei colori dei giocatori)



Indicatori in legno:

2×10 Indicatori di attrezzi

(Nei colori dei giocatori)



2x "Grano" indicatore di beni

2x "Lino" indicatore di beni

2x "Pelle" indicatore di beni

2x "Lana" indicatore di beni

4x "Cibo" indicatore di beni

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

1 indicatore di stagione, arancio

1 segnalino Primo Giocatore

Prima della Vostra Prima Partita

Incolla gli adesivi ai 12 indicatori di beni e agli otto lavoratori. Potrai attaccare gli adesivi maculati ai gettoni bestiame in modo da renderli "pezzati neri" (come li chiamavano in E. Frisia).



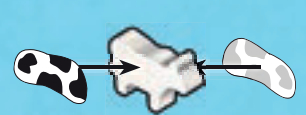
2x



1x



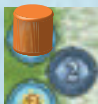
20x



Setup

Posizionate la **Plancia di Approvvigionamento** tra voi. Posizionate le tessere indicate come rappresentato sulla Plancia (*la Plancia di Approvvigionamento mostra anche una piccola rappresentazione del retro delle tessere*). Ci sono Campi, Aratri, Barche, Veicoli e Tessuti, Baracche e Magazzini, Stalle e Scuderie, così come Foreste e Parchi. (Se il vostro tavolo di gioco non è abbastanza grande per ospitare tutti i componenti, potete anche non usare la Plancia di approvvigionamento: piazzate le pile di tessere dove potete).

Posizionate il **Tabellone** vicino alla Plancia di Approvvigionamento. Quindi piazzate l'**Indicatore di Stagione** sullo spazio 1 del calendario di metà anno.



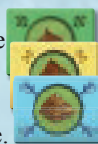
Scegliete un colore di gioco. Prendete gli **Indicatori di Attrezzi**, tondi, del colore prescelto e posizionatene uno su ognuno dei 10 Tracciati Attrezzi del Tabellone ("Fish Traps", "Axes", "Workbenches" ecc...). Posizionateli all'estremità **sinistra** di ogni tracciato (come mostrato a destra).

Familiarizzate con i costi di costruzione di ogni edificio. Sono stampati sul Tabellone.



Scegliete a caso il primo giocatore. Questo giocatore riceverà l'**Indicatore Primo Giocatore**. Posizionate **1 lavoratore** di ogni colore su ciascuno degli spazi "Luglio" a "Ottobre" sul tabellone, in modo che i token del primo giocatore siano in cima.

Distribuite gli **Edifici** sugli spazi di colore corrispondente sul Tabellone. In 3 dei 5 colori degli edifici, ci sono 3 o più Edifici in più rispetto agli spazi sul Tabellone. In questo caso, scegliete quali Edifici piazzare sul Tabellone.



Ci sono due tipi di Edifici verdi. Per la vostra prima partita, usate i 4 verde chiaro. Quando avrete maggior padronanza del gioco, usate invece 4 dei 7 Edifici verde scuro.



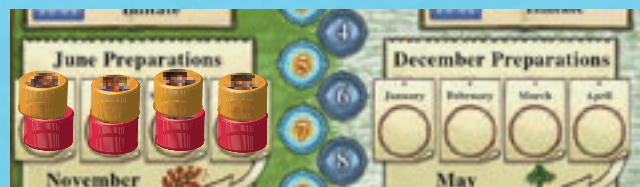
Prendete ciascuno un **Home Board** e piazzatela (*dal vostro lato del tavolo*), vicino alla Plancia di Approvvigionamento, come in figura. Posizionate le tessere sulla Home Board come su di essa indicato, (vedi figura a lato). Ad esempio, 1 Cavallo, 4 Torba, 6 Indicatori Beni.

Durante la partita, le tessere della fila superiore possono essere acquisite da qualsiasi lato.



Le tessere della fila in basso possono essere acquisite **solo** dal lato dritto. Il lato a rovescio mostra dei miglioramenti al lato dritto.

Gli **Indicatori Attrezzi** tengono conto del numero di Attrezzi che possedete. Durante la partita, potrete aumentare questo numero.



Qui, il Giallo è il Primo Giocatore



Sul lato sinistro della Home Board, c'è l'indicatore dell'Esperienza di Viaggio. In centro ci sono gli spazi Lotti di Terra e a destra l'Indicatore dei Beni.

Layout Generale

Oltre alla Home Board, ciascuno riceve anche una Plancia "Destinazioni di Viaggio e Fienile" e un set "Destinazioni" del proprio colore di gioco. Posizionate le Destinazioni sui relativi spazi della Plancia. (Il Fienile è sotto alle destinazioni, e all'inizio del gioco è vuoto).

- Ciascuno riceve un **Foglio di Riepilogo** che riassume le varie azioni del gioco.
- Ciascuno prende **4x Legno, 4x Argilla e 3x Torbae** le posiziona vicino alla Home Board nella propria **riserva personale**. (Un'illustrazione sul Foglio di Riepilogo vi ricorda questo passo).
- Sistemate i restanti materiali da costruzione "Legno/Legname" "Argilla/Mattoni" insieme agli "Animali" e "Torba" e teneteli a portata di mano.
- Probabilmente non avrete bisogno della scheda segnapunti fino alla fine della partita.




Questa è la disposizione degli elementi dopo che la fase di setup è conclusa. Giallo è sopra, Rosso è sotto.

Destinazioni di Viaggio e Fienile



Per Cominciare

 In questo gioco, costruirete un villaggio e vi prendere cura dell'area circostante. Le illustrazioni seguenti vi mostrano gli obiettivi che dovrete raggiungere. Le rose dei venti indicano i Punti Vittoria che otterrete per ogni singola azione. Le rose dei venti gialle rappresentano Punti Vittoria.

Mentre leggete questo regolamento, potrete tornare ogni tanto a questa pagina per avere una visione più completa del contesto. Questa sezione non è rilevante ai fini dell'apprendimento delle regole. Tutte le informazioni che trovate su questa pagina sono spiegate anche altrove nel testo.



Costruite **Argini** nelle pianure paludose sulla Home Board per avere accesso a campi, pascoli e terreni edificabili. (Se non finite questo processo entro la fine della partita, perderete punti).

Costruite **Edifici**. (Valgono un numero definito di punti vittoria).

Potete allevare Animali nelle **Stalle** e nelle **Scuderie**. (Alla fine del gioco Stalle e Scuderie varranno 2 e 6 Punti Vittoria. Gli animali non varranno Punti Vittoria). Leggi più sotto *.

Questo è il **Contatore dell'Esperienza di Viaggio**. (Maggiore sarà il numero di città e paesi che rifornirete, più punti otterrete.)

Bonificate la **Palude** in modo da ottenere torba. Appena avrete rimosso l'ultimo segnalino torba da una tessera Palude, potrete coltivare quella sezione di palude rimuovendo la relativa tessera dalla Home Board. (Fino a quel momento, vi farà perdere punti).

Alla fine della partita, otterrete Punti Vittoria per ogni tipo di bene di cui avrete una certa quantità (indicata dalla rosa dei venti sul contatore beni). Potrete raddoppiare questi punti trasformando una delle vostre Stalle in **Deposito**.



Tessuto di Lino, Lana Cardata e Cuoio sono ricavati dalle corrispondenti risorse. (Ognuno dei beni migliorati rende 1 punto vittoria). Li potrete usare per ottenere Vestiti e raddoppiare il loro valore.

Legno, Legname, Argilla e Mattoni sono rappresentati da tessere. (I miglioramenti, Legname e Mattoni, fruttano punti vittoria). La **Torba** è rappresentata da token in legno.

Arate i **Campi** per incrementare la vostra rendita di Grano e Lino.

Le Foreste (valgono 2 Punti Vittoria) garantiscono più legna. Le potrete migliorare trasformandole in Parchi (valgono 6 Punti Vittoria).

Alcuni beni sono rappresentati da tessere, ma la maggior parte è rappresentata dagli Indicatori di Beni e registrata sul vostro Contatore Beni. **Cibo, Grano, Pelle, Lino e Lana** sono indicati sul Contatore Beni. Potrete avere al massimo 15 pezzi di ciascuno di questi beni a causa delle limitazioni imposte dal contatore beni. Unica eccezione: il Cibo è rappresentato da due token (azzurri), avrete quindi un massimo di 30 Cibo.

* Cercate di avere all'incirca lo stesso numero di Animali per ogni tipo alla fine della partita, in modo che i vostri Animali fruttino 1 Punto Vittoria per ogni capo. I Lotti di Terreno vacanti (pascoli) possono contenere 2 capi dello stesso tipo, le Stalle 3 e le Scuderie 6. I parchi possono contenere 2 capi di qualsiasi tipo e ciascuno dei vostri 5 Argini può contenere 1 Animale di qualsiasi tipo.

Potete costruire Aratri, Barche da Torba e svariati veicoli. Questi strumenti sono conservati nel vostro **Fienile**. (Questi strumenti rendono Punti Vittoria alla fine della partita).

Lo spazio a disposizione nel Fienile è solo quello che vedete.



Il Tabellone indica quanti **Attrezzi** di ciascun tipo possedete.



Qui avete 6 Trappole per Pesci

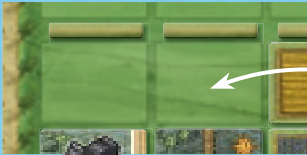


Home Board e Veicoli

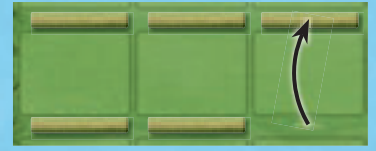
Questa sezione spiega gli elementi principali del gioco. Le regole dettagliate verranno spiegate più avanti.

Home Board

All'inizio del gioco, avrete a disposizione due **Lotti di Terra vuoti** sulla vostra Home Board (*gli altri lotti saranno stati coperti dalle tessere durante la fase di preparazione*). Su questi spazi, potrete costruire Campi, Stalle, Edifici e Foreste. Proprio sopra quest'area si trova la Linea degli Argini (*così viene denominata una fila di tre Argini uno dopo l'altro*) e oltre a questa c'è la zona delle maree. Non potete costruire qui, dato che questa zona è allagata dalle maree. Ad ogni modo, durante la partita, potrete arginare la zona delle maree e ottenere terra con cui accedere a ulteriori lotti di terra. Per fare questo, dovete spostare gli Argini verso l'alto uno dopo l'altro. Alla fine di questo processo la vostra Linea degli Argini si sposterà verso l'alto.

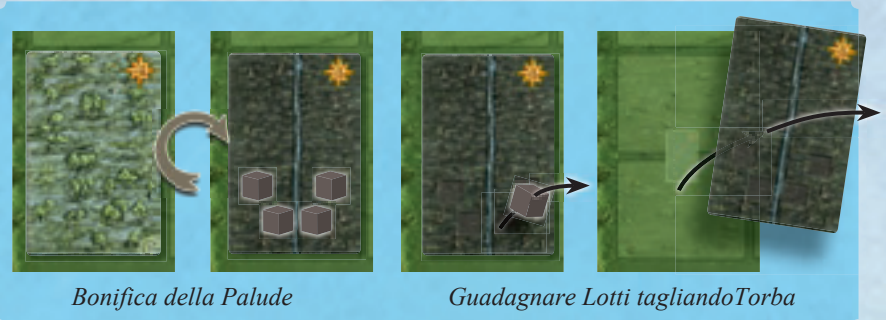


I due Lotti di Terra vuoti



Guadagnare Lotti spostando gli Argini fino a formare la Linea degli Argini

Un altro modo per ottenere Lotti di Terra è tagliare Torba. La Torba si raccoglie nelle Paludi che si trovano sotto i vostri Lotti di Terra. Durante la partita, potrete capovolgere le tessere Palude per mostrare che sono state bonificate. Quindi potrete raccogliere Torba finché non avrete rimosso tutta la Torba dalla tessera. Questa diventerà immediatamente coltivata e la tessera Palude verrà rimossa dalla Home Board. Da questo momento avrete accesso a (1 o) 2 nuovi Lotti di Terra. (Vedi pagina 9 per regole dettagliate).



Bonifica della Palude

Guadagnare Lotti tagliando Torba

Veicoli

I Veicoli giocano un ruolo importante nel gioco e si possono acquisire dalla Plancia Approvvigionamento. Una volta che li otterrete, potrete utilizzarli una volta ogni stagione (*il gioco si gioca su 9 stagioni. Vedere pagina 10 e 11 per ulteriori dettagli sui Veicoli*). Avrete bisogno dei veicoli per avere accesso al Legname, ai Mattoni, alle Stoffe, così come per vendere determinati beni a determinate Destinazioni di Viaggio.



Questo è un esempio di come caricare i vostri Veicoli

Corso del Gioco

Una partita di Campi di Arle si svolge su 9 stagioni, che si alternano tra estate e inverno. Ogni stagione consiste di tre fasi.

Fase 1: Preparazione

In Giugno (*durante l'estate*) e in Dicembre (*durante l'inverno*) piazzate i Lavoratori per la successiva Fase del Lavoro.

Fase 2: Fase del Lavoro

Durante i pochi mesi seguenti, piazzerete i vostri 4 lavoratori sul Tabellone Principale.

Fase 3: Inventario

Al termine di ogni Stagione, ad esempio a Novembre e Maggio, farete l'inventario dei vostri Beni.



Svolgimento di una stagione

Fase 1: Preparazione

Durante il setup, avrete già disposto i vostri Lavoratori per la Prima Stagione. All'inizio di ogni Stagione, piazzate Lavoratori su ciascuno dei quattro Spazi-Mese, con i Lavoratori del Primo Giocatore sopra quelli di tutti gli altri. (Il segnalino di Primo Giocatore può passare di mano attraverso l'Azione Speciale, un'azione che si può compiere solamente una volta ogni stagione. Ulteriori dettagli a fine pagina.)

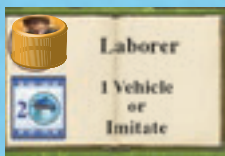
Fase 2: Fase del Lavoro

Piazzate a turno i vostri Lavoratori sugli Spazi Azione della Stagione in corso. Prendete i Lavoratori da sinistra verso destra dagli spazi mese. In ciascun mese, il giocatore con il segnale di Primo Giocatore parte per primo.



In questo esempio, il Giallo parte per primo.

Gli Spazi Azione Estivi sono disponibili solo nelle Stagioni dispari, quelli Invernali nelle Stagioni pari. In ciascuna Stagione, ci sono 15 Spazi Azione da cui scegliere. Dopo aver posto il Lavoratore nello Spazio Azione, date seguito **immediatamente** all'azione corrispondente (pag. 12 per dettagli sulle Azioni). Ciascuno Spazio Azione può essere occupato da **un solo Lavoratore**; uno Spazio Azione occupato rimarrà bloccato fino alla fine della Fase del Lavoro. (Posizionare un Lavoratore non è obbligatorio, potete rimuoverlo dallo Spazio-Mese e non fare nulla durante il vostro turno.)



Quando piazzate i Lavoratori, ricordatevi dell'Azione "Laborer", che vi permette di usare di nuovo uno Spazio Azione già occupato. Questo spazio deve comunque appartenere alla Stagione in gioco.

Gli spazi del Tabellone con un **Motivo Frisian bianco/blu** indicano i costi. Dovrete pagare il prezzo indicato per:
 - ottenere gli Edifici rappresentati sotto lo spazio, oppure
 - muovere uno degli Indicatori Attrezzi 1 spazio a destra, oppure
 - usare l'Azione rappresentata su quello Spazio Azione.



Dovete pagare 1 Mattone per spostare l'indicatore "Oven" (Forno) uno spazio a destra.

Nota Bene: indipendentemente dall'Azione, potrete sempre pagare Legname al posto di Legno e Mattoni al posto di Argilla.



Azione Speciale e Primo Giocatore

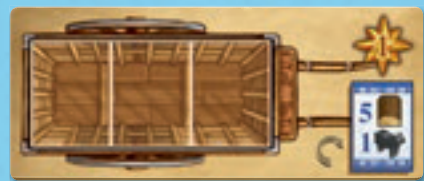
I giocatori ricevono il Faro Estivo e, l'altro giocatore, il Faro Invernale. In Estate **1 degli 8 Lavoratori** può disporre un'azione invernale (*anziché estiva*) e viceversa. Quando un Giocatore fa uso di questa Azione Speciale, il suo sfidante otterrà il **privilegio di essere Primo Giocatore** per la Stagione successiva. Se nessuno degli 8 Lavoratori fa uso dell'Azione Speciale, si continua secondo il Faro assegnato.



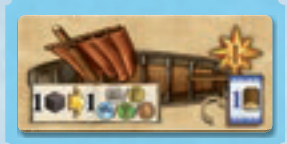
Rosso ha utilizzato l'Azione Speciale, quindi Giallo sarà Primo Giocatore stagione successiva

Azioni Libere

- In qualunque momento durante la Fase del Lavoro (*in aggiunta alle vostre azioni*) potrete **caricare i vostri Veicoli** (vedi pag. 10). Siete voi a decidere quando terminare la Fase del Lavoro, quindi, anche dopo aver piazzato tutti i vostri Lavoratori, potrete ancora caricare i vostri beni sugli spazi vuoti sui vostri Veicoli.



- In qualunque momento della Fase del Lavoro, potrete ridistribuire gli **Animali** sulla Home Board (*come da regole di allevamento a pag. 9*).
- Se possedete una **Barca da Torba**, potete scambiare Torba con altri beni sulla Traccia a una quotazione 1:1, in qualsiasi momento del gioco e quante volte volete. Modificate gli indicatori dei beni di conseguenza.



Fase 3: Inventario

La Fase del Lavoro termina quando tutti gli 8 Lavoratori sono stati impiegati ed entrambi i giocatori hanno dichiarato la fine della Fase del Lavoro. A Novembre (*fine Stagione Estate/Autunno*) e a



Maggio (*fine stagione Inverno/Primavera*) i Giocatori verificano la quantità dei loro beni. Seguite le fasi seguenti nell'ordine indicato (se leggete per la prima volta queste regole, potete saltarle e leggerle dopo) sulla Plancia "Destinazioni di Viaggio e Fienile" c'è un riepilogo dei valori più significanti dell'inventario.

Novembre - Fine Stagione Estate/Autunno

1. Scaricate i Veicoli:

Spostate Legname, Mattoni e Vestiti dai vostri Veicoli alla vostra riserva personale. Spostate le tessere Destinazione Viaggio dai Veicoli al Sentiero di Viaggio. (*Spiegazione in fondo alla pagina*).

2. Mungitura:

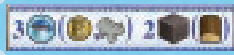
Ricevete 1/2/3 Cibo per 1/2/3 Pecore e 1/2/3 Cibo per 1/3/5 Bestiame sulla Home Board. (*In questo modo non potrete ottenere più di 6 Cibo*). Riportate la quantità di Cibo sull'Indicatore di Beni

3. Mietitura:

Ottenete 1 Grano per ogni Campo di Grano e 1 Lino per ogni Campo di Lino sulla Home Board. Indicate Grano e Lino sull'Indicatore di Beni. Riceverete anche 1 Legno per ogni Bosco che avete sulla Home Board. (*Non ricevete Legno dai parchi*).

4. Sostentamento:

- Pagate 3 Cibo e 2 Torba (*come riscaldamento durante l'inverno*).
- Per ogni Cibo mancante, potete pagare 1 Grano. Se finite il Grano, potete pagare 1 Animale per ogni Grano mancante.
- Per ogni Torba mancante, potete pagare 1 Legno (o 1 Legname).
- Se comunque non avete Cibo (perché avete terminato Grano, Cibo e Animali) o Combustibile (perché avete terminato Torba, Legno e Legname), perdetevi 2 Punti Vittoria per ogni item mancante. Tenete conto dei Punti Vittoria persi sul Segnapunti, nella categoria "Supply Bottlenecks".



Maggio - Fine Stagione Inverno/Primavera

1. Scaricate i Veicoli:

Spostate Legname, Mattoni e Vestiti dai vostri Veicoli alla vostra riserva personale. Spostate le tessere Destinazione Viaggio dai Veicoli al Sentiero di Viaggio.

2. Cuccioli:

In ciascuna delle vostre Stalle con **esattamente 2 Animali** dello stesso tipo, ricevete un terzo Animale identico (*dalla riserva generale*). In ciascuna Scuderia con **2, 3, o 5 Animali** dello stesso tipo, riceverete allo stesso modo un altro Animale identico agli altri. Se avete invece **esattamente 4 Animali** identici, riceverete 2 animali (*anziché 1*). Le Stalle Doppie (*miglioramento della Stalla semplice*) sono considerate come due Stalle singole. Posizionate i cuccioli insieme ai genitori (*gli Animali fuori dalle Stalle, ad esempio quelli nei Parchi e nei Boschi, non figliano*).

3. Tosatura:

Ricevete 1/2/3 Lana ogni 1/4/6 Pecore sulla Home Board. Indicate la Lana sull'Indicatore di Beni. (*Non potrete quindi ottenere più di 3 Lana in questo modo. Gli agnelli possono essere tosati da subito, quindi tenetene conto durante questa fase*).

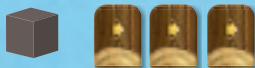


4. Sostentamento:

- Pagate 3 Cibo.
- Per ogni Cibo mancante, potete pagare 1 Grano. Se finite il Grano, potete pagare 1 Animale per ogni Grano mancante.
- Se comunque non avete Cibo (perché avete terminato Grano, Cibo e Animali), perdetevi 2 Punti Vittoria per ogni item mancante. Tenete conto dei Punti Vittoria persi sul Segnapunti, nella categoria "Supply Bottlenecks".



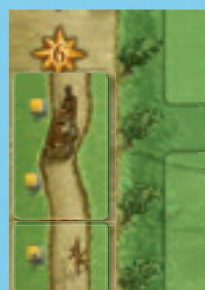
Potete mangiare Grano SOLO se finite il Cibo (stessa regola vale per gli Animali). Allo stesso modo, potete bruciare Legna o Legname SOLO se terminate Torba, come rappresentato nell'illustrazione.



Nell'esempio, il Giocatore riceve 2 Agnelli e 2 Vitelli. Raggiunge un totale di 6 Pecore e quindi in tosatura riceverà 3 Lana.

Sentiero di Viaggio

Ogni volta che svuotate i vostri Veicoli, posizionate la Tessera di Destinazione capovolta sul Sentiero di Viaggio, sulla sinistra della Home Board. La prima tessera va **posizionata in basso** in modo che il Contatore di Esperienza scorra verso l'alto. Ogni Tessera di Destinazione successiva si piazza sopra la precedente. (*Il numero riportato sullo spazio vuoto sopra la tessera rappresenta i Punti Vittoria che otterrete alla fine della partita*).



Questo è il modo di posizionare le Tessere Destinazione sul Sentiero. Nell'esempio, il Sentiero di Viaggio produce 6 Punti Vittoria.



Termine della Stagione

Alla fine di ogni Stagione, spostate il contatore arancione di fine Stagione avanti di uno spazio, sulla prossima Stagione. La partita si conclude dopo 9 stagioni.



Caratteristiche della Home Board

La vostra Home Board è divisa in una zona delle maree (sopra la Linea degli Argini, margine delineato da 3 Argini orizzontali adiacenti) e un Entroterra (al di sotto della Linea degli Argini).

L'Entroterra

All'inizio della partita, avrete due lotti di terra che potrete sfruttare utilizzando le tessere apposite (vedi "Spazi Azione" a pagina 12), come Campi, Foreste, Edifici, Stalle.

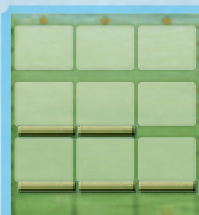
Inizialmente, 4 lotti di terra sono già coperti con tessere.



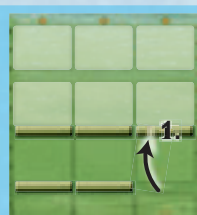
Costruire Argini

All'inizio della partita, ci sono 9 potenziali Lotti di Terra nella zona delle maree. La Linea degli Argini indica la separazione tra questa e l'entroterra. Avete 5 Argini, ognuno dei quali è posizionato sulla linea di separazione tra un Lotto e l'altro. Ogni volta che utilizzate l'azione "+1 Dike", spostate uno degli Argini verso l'alto di uno spazio. (Alcune azioni vi permettono di spostare più di un Argine).

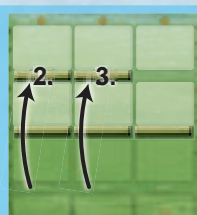
Ogni volta che spostate l'intera **Linea di 3 Argini adiacenti** verso l'alto, ottenete 3 Lotti di Terra. Seguite le illustrazioni sottostanti per un esempio di questo processo.



Così è come sono disposti gli Argini all'inizio della partita.



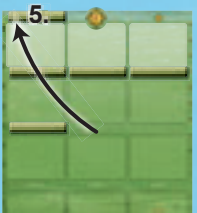
Il 1° Argine che spostate, vi garantisce già 3 nuovi Lotti.



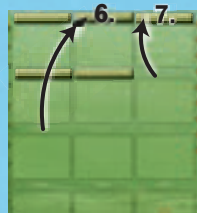
Il 2° Argine inizia il processo di Bonifica. Il 3° Argine ancora non fa ottenere terra coltivabile.



Solo il 4° Argine vi fa ottenere 3 nuovi Lotti.



Il 5° Argine previene la perdita di Punti Vittoria.



Anche il 6° e 7° Argine prevengono la perdita di Punti Vittoria, inoltre il 7° sblocca gli ultimi 3 Lotti di terra.

Una fila di uno o due Argini è irrilevante ai fini della distinzione tra Lotti di Terreno (Entroterra) e la Zona Maree.

Tagliare Torba Nella Zona Paludosa

Nella parte bassa della Home Board, ci sono tre Tessere Palude. Per bonificarle usate l'azione "Colonist" oppure "Warden", in modo da poter coltivare Torba (vedi pag. 12-13): girate la Tessera Palude e immediatamente piazzate 4 Torba.

In seguito potrete utilizzare l'azione "Cut Peat" per tagliare Torba e raccoglierla nei vostri depositi. (L'Azione "Peat Cutter" vi permette di raccogliere Torba più volte consecutivamente in base a quante "Spades" (Vanghe) avete a disposizione, vedi pag.12).

Appena avrete raccolto tutta la Torba da una Tessera Palude, **rimuovetela dal gioco**. In questo modo avrete accesso ad ulteriori lotti di terreno.



All'inizio del gioco avete già un Lotto di Palude bonificato da cui raccogliere Torba.

Bonificate gli altri lotti in modo da avere accesso ad ulteriori risorse di Torba.

Regole di Allevamento

Ci sono tre tipi di animali nel gioco: Pecore, Bestiame e Cavalli. Potete ottenere nuovi capi attraverso svariate azioni durante la Fase di Lavoro (vedi pag. 12-13), oppure come cuccioli al termine di ogni Stagione Invernale. Potrete mantenere gli Animali ricevuti solo se avrete abbastanza spazio per accomodarli sulla Home Board. Potrete restituire i vostri Animali (senza sostituirli) in qualsiasi momento. Durante la Fase di Lavoro, potrete riorganizzare i vostri Animali secondo le seguenti regole:

- 1 Ogni **Argine** può ospitare 1 Animale di qualsiasi tipo.
- 2 Ogni **Lotto di Terra vuoto** può ospitare 2 Animali dello stesso tipo.
- 3 Ogni **Stalla** può ospitare 3 Animali dello stesso tipo (non dimenticate di posizionare un paio di Animali dello stesso tipo in ciascuna Stalla prima della fine dell'inverno, in modo da ottenere un Cucciolo durante la fase di Inventario a Maggio).
- 4 **Stalle Doppie** (sul rovescio della tessera Stalla), sono considerate come due separate Stalle singole. (Si ottengono attraverso le Azioni "Warden" e "Dike Warden").
- 5 Ogni **Scuderia** può contenere fino a 6 Animali dello stesso tipo. (Come per le Stalle, cercate di avere raggruppato gli Animali in coppie in modo da massimizzare il numero di Cuccioli. Le Scuderie si ottengono attraverso l'Azione invernale "Carpenter").
- 6 Ogni **Parco** (rovescio di Foresta) può ospitare 2 Animali anche di tipo diverso. (Si ottiene con l'Azione "Warden" o "Dike Warden", vedi pag. 12-13).



Vedi pagina 10 per illustrazioni di queste regole.



Spostare Componenti sulla Home Board

Gli Animali si possono spostare in qualsiasi momento della Fase Lavoro, ma devono sempre essere ospitati nella Home Board. Gli Argini si possono spostare solo come conseguenza di una specifica Azione. Tutti le altre tessere della Home Board (*Campi inclusi*) si possono spostare, modificare, o rimuovere, solo a seguito di determinate Azioni. *(Le tessere della Home Board non si possono mai spostare, eccetto gli Argini)*. Dato che lo spazio del Fienile è limitato, in qualsiasi momento potrete restituire il vostro equipaggiamento alla Plancia di Approvvigionamento *(senza sostituirlo)*.

L'Indicatore di Beni

Indicate la quantità di Cibo, Grano, Pelle, Lino e Lana in vostro possesso tramite gli Indicatori di Beni. I valori riportati non possono eccedere 15 oppure 0. Potrete spostare il valore di una delle due scale del Cibo, e spostare in senso inverso l'altra di pari valore. *(Potrete volerlo fare alla fine della partita per massimizzare i punti ottenuti dal valore Cibo)*.

Potete avere al massimo 30 unità di cibo e 15 di tutto il resto.



Componenti Limitati

Animali, Materiali da Costruzione, Tessuti e Torba sono considerati beni inesauribili. Improvvisate o usate altri gettoni se quelli che vi servono sono esauriti. Tutte le altre Tessere sono limitate a quante ne trovate in dotazione: se le finite, non ce ne sono più. *(Ciò è particolarmente vero per Campi di Grano/Lino, Stalle, Scuderie, Barca Torba/Aratro e tutti i Veicoli)*. Ovviamente, qualora un giocatore restituisca una di queste tessere alla scorta, essa ritorna immediatamente disponibile.



5 Lana, 5 Cuoio e 5 Tessuto di Lino

Caricare Veicoli

Come precedentemente detto, i Veicoli giocano un ruolo importante nel gioco. Li potete costruire con l'Azione "Wainwright" e utilizzare una volta *(ognuno)* per ogni stagione.

Lo Spazio nel Fienile è Limitato

Durante la partita potrete costruire uno o più Veicoli. Ci sono 4 spazi nel Fienile dedicati ai veicoli leggeri e ad altro equipaggiamento *(come Aratri e Barche da Torba)*, e 3 spazi per Veicoli pesanti. *(Eventualmente, lo spazio più in basso può essere usato per un piccolo strumento anziché per un Veicolo pesante)*. Potete avere più esemplari dello stesso pezzo come equipaggiamento.



Il Fienile

Ci sono 6 tipi di Veicolo con differenti prezzi e funzioni. I costi sono dati da un certo ammontare di **Legno e Cavalli** *(perderete i Cavalli che pagate come prezzo, questo significa che i Cavalli che pagate non verranno più utilizzati per allevare Puledri ma per trainare il Carro)*.



Carretto a Mano



Carretto



Carro a Cavalli



Carrozza



Carro



Calesse

Veicoli Leggeri

Veicoli Pesanti

In qualsiasi momento della Fase di Lavoro potrete **caricare** i vostri Veicoli, anche subito dopo averli costruiti. Questa non è considerata un'Azione, potete farlo dopo aver sfruttato tutte le vostre Azioni. Ricordate che le tessere che spostate nel Veicolo **verranno rimosse solo al termine della Fase di Lavoro**.

Potete caricare i carri con:

- Materiali da Costruzione, come Legno e Argilla, per migliorarli *(e trasformarli in Legname e Mattoni)*.
- Tessuti come Tessuto di Lino, Lana Cardata e Cuoio, per trasformarli *(in Vestiti Estivi, Invernali, o Abiti in Cuoio)*.
- Tessere di Destinazione Viaggio del vostro colore per ricevere cibo alla data località.



Due Veicoli carichi

I Veicoli hanno spazi di carico Singoli e Doppi in quantità e misure differenti. Potete caricare gli spazi del Veicolo contemporaneamente o in momenti diversi.



Spazio Singolo Spazio Doppio

Spazi Singoli Sui Veicoli

Gli Spazi Singoli possono essere caricati con tessere **Legno e Argilla**. Quando caricate queste tessere su un Veicolo, **voltatele immediatamente** su Legname e Mattoni. Quando caricate Argilla, dovete anche **pagare 1 Torba**, come indicato sulla Tessera. In alternativa, potete caricare gli spazi singoli con le **Destinazioni di Viaggio Hage**, Dornum e Beemor, che sono della misura più piccola disponibile. Sui Veicoli Pesanti, potete **considerare spazi multipli adiacenti come uno spazio unico** per potervi piazzare le Tessere più grandi: in questo modo potrete caricare sul vostro veicolo anche tessere da 2, 3 o 4 misure.



Questo carro rifornisce Hage e Aurich di Beni. Inoltre, durante il prossimo Inventario, ne ricaverete 1 Legname. I due Spazi Singoli in centro sono stati convertiti in un unico Spazio Doppio per rifornire "Aurich".



Combinare gli spazi sui carri non serve solo ad accomodare Destinazioni di Viaggio più grandi, ma anche per migliorare le fibre come Tessuti, Lana e Cuoio per ottenerne Vestiti Estivi, Invernali o Vestiti in Cuoio.



Spazi Doppi Sui Veicoli

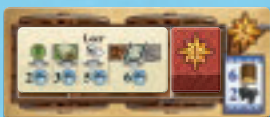
Gli Spazi Doppi limitano le vostre scelte. **Non potete** posizionarvi Legname, Mattoni o Piccole Destinazioni. Possono essere usati solo per grandi destinazioni o per trasformare fibre tessili. Potete comunque combinare gli Spazi Doppi con gli spazi adiacenti per poter accomodare Tessere ancora più grandi.



Non è permesso caricare piccoli carichi come Legname negli Spazi Doppi dei Veicoli.

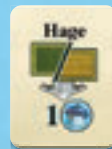


Qui si possono vedere diversi modi per caricare un Calesse. Non è possibile caricare 2 Vestiti Estivi, dal momento che non è possibile dividere il Doppio Spazio centrale da utilizzare per due tessere.



Quando posizionate una Destinazione, **doevete usarla immediatamente**: vendete **almeno uno** dei Beni indicati e ricevete in cambio il dato ammontare di Cibo. Ogni elemento può essere **venduto una sola volta** per Destinazione. (Quando vendete dei Beni, rendeteli alla riserva generale oppure modificate l'Indicatore dei Beni. Quindi modificate il contatore Cibo a seconda delle Azioni intraprese. Vedi pag. 19 per le opzioni di vendita). Quando avrete finito di vendere, girate la Tessera Destinazione sul vostro Veicolo e lasciatela lì. Vi rimarrà, tenendo gli spazi occupati, fino alla conclusione della Fase di Lavoro in corso. Solo al termine di quest'ultima potrete rimuovere la Tessera e posizionarla sul Sentiero di Viaggio. (Ne consegue che potrete utilizzare una sola Tessera di Destinazione per volta; ci potrete ritornare in seguito per vendere altri Beni).

E' importante quando si posiziona una Destinazione sui Veicoli



Quando posizionate "Emden" su uno dei Carri, come nell'illustrazione, doevete immediatamente vendere beni per ottenere cibo. Per esempio,



potete vendere 1 Vestito Invernale e 1 Torba per un totale di 10 Cibo. Emden quindi bloccherà il vostro Veicolo per il resto della Fase Lavoro in corso (potrete comunque usare il cibo fin da subito).

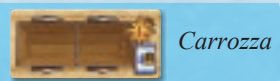
Quando vengono piazzati su un veicolo, i Materiali da Costruzione di base (Legno e Argilla), così come le fibre tessili (Tessuti, Lana e Cuoio) sono rivolti con il lato migioria in su. Ad ogni modo, non potrete avere a disposizione i beni migliorati **fino alla fine della Fase di Lavoro**, quando svuoterete i Veicoli.

Non è permesso creare un capo di abbigliamento attraverso un Veicolo (vedi Vestiti in Cuoio), e venderlo in cambio di Cibo attraverso un altro Veicolo (vedi qui "Emden") durante la medesima Fase di Lavoro.



Dettagli sui Veicoli

- **Non potete** combinare i singoli spazi della Carrozza per accomodare tessere più grandi.
- Alle Destinazioni di Viaggio potete vendere solo Beni di cui avete disponibilità, inclusi i Beni rappresentati sull'Indicatore di Beni. In pochi casi particolari potete vendere un Aratro o una Barca da Torba dal vostro Fienile, o un Campo o Palude dalla Home Board (vedi pagina 19).
- "Bremen" può essere raggiunta solo dal Carro a Cavalli o Calesse per via della sua dimensione 4. Necessita di Veicolo con spazio da 4, oppure 2 Spazi Singoli e 1 Spazio Doppio.
- Aratri e Barche da Torba non sono considerati Veicoli, anche se come i veicoli vengono custoditi nel fienile.



Carrozza



Carro a Cavalli per Bremen



Aratro e Barca da Torba

Gli Spazi Azione

• Ricordate che, **in qualsiasi momento della Fase Lavoro**, potrete visitare una Destinazione di Viaggio per ottenere Cibo che potrete usare immediatamente. Non dovrete attendere di poter scaricare il Veicolo, sarà a vostra disposizione da subito.

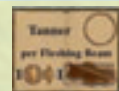


Regole Generali:

- Ogni qual volta prendete qualcosa, prendetela dal deposito generale o muovete gli Indicatori di Beni in su (a meno che sia diversamente specificato).
- Ogni qual volta dovrete pagare qualcosa, rendetela al deposito generale oppure muovete gli Indicatori di Beni in giù (a meno che sia diversamente specificato).

Ci sono 3 diversi tipi di frecce di conversione nel gioco:

- Freccie Marroni, dove 1 Pelle --> 1 Cuoio, indicano che potete compiere l'azione indicata **immediatamente**, per un numero di volte pari al numero di Strumenti necessari che possedete. (Ad esempio, se avete 3 "Fleshing Beams", potrete convertire fino a 3 Pelle in 3 Cuoio con un rapporto di 1 Cuoio per 1 Pelle).
- Freccie Grigie, dove Campo --> Foresta, indicano anch'esse che l'Azione può essere disposta **immediatamente**, ma il numero delle volte è indipendente dal numero di Strumenti. Questo tipo di conversione si può trovare sul Tabellone (Carpenter) e sugli Edifici (come la "Farmer's Inn").
- Freccie Gialle, dove 1 Grano + 1 Torba --> 3 Cibo, indicano che potrete disporre la conversione **in qualsiasi momento**, un qualsiasi numero di volte. Questo tipo di conversione si può trovare solo sugli Edifici (come "Schnapps Distillery").

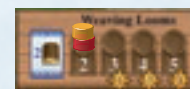


Spazi Azione della Stagione Estate/Autunno (Simbolo ➔ per Riferimento Pag. 14)

Fisherman (Pescatore): prendi 1 Pecora. Inoltre, muovi l'indicatore "Fish Trap" di uno spazio a destra. Quindi prendi 1 Cibo per ogni "Fish Trap" che hai. (➔8)

Grocer (Droghiere): prendi uno dei seguenti beni: Legname, Mattone, Pecora, Bestiame o Cavallo. In più, prendi 1 Grano e 1 Cuoio.

Woolen Weaver (Cardatore di Lana): per ogni "Weaving Loom" (Fuso) che avete, potete convertire 1 Lana in 1 Lana Cardata. (➔8).



Colonist (Colono): prendi 1 Cavallo e/o Bonifica una sezione di Palude voltando una Tessera Palude, quindi aggiungi sopra di essa 4 Torba.

Peat Cutter (Taglio Torba): per ogni "Spade" (Vanga) prendi 1 Torba da una delle Tessere Palude. (Potete tagliare Torba da qualsiasi Tessera Palude, ma non dalla riserva generale). (➔8).

Dike Builder (Costruttore di Argini): prendi 1 Pecora o 1 Bestiame. In più, o in alternativa, potete costruire Argini (pag. 9). Per ogni "Shovel Pairs" in vostro possesso, spostate 1 Argine. (➔8).



Clay Worker (Fornitore di Argilla): prendi 1 Argilla per ogni "Shovel" (➔8). Nell'esempio, avete 5 "Shovel" (Zappe), quindi due paia di Zappe da utilizzare con l'Azione "Dike Builder".



Farmer (Contadino): costruisci 1 Aratro (➔1) e posizionalo nel Fienile. In più, o in alternativa, puoi arare un Campo (➔2) per ogni Aratro che hai (potete arare meno Campi del vostro ammontare di Aratri). Per ogni campo, decidete quale verso esporre (Grano o Lino).



Forester (Guardia Forestale): pagate 1 Cibo (➔6) e prendete 1 Foresta (➔2), oppure costruite un Edificio (➔2), pagando il prezzo indicato sul Tabellone. In ogni caso, posizionate la Tessera su un Lotto libero sulla vostra Home Board.

Woodcutter (Boscaiolo): prendi 1 Legno per ogni "Axes" (Ascia). (Il numero di Foreste non conta). (➔8).



Master: per "Workbench" che avete, potete muovere di uno spazio verso destra gli indicatori Attrezzo sul Tabellone (➔5). **Non potete** muovere un Indicatore Attrezzo più di una volta, **potete solamente** muovere Indicatori **diversi**. I costi sono indicati sul Tabellone.



Carpenter (Carpentiere): costruite 1 Edificio (➔2) pagando i costi previsti, oppure costruite 1 Stalla (➔2) pagando 2 Argilla e 1 Grano. In ogni caso, posizionate la Tessera su un Lotto libero sulla vostra Home Board.

Builder (Costruttore): costruisci un Edificio (➔2) pagando il prezzo rappresentato sul Tabellone. Posiziona la nuova tessera su un Lotto di Terra vuoto della Home Board. Ad esempio, la locanda costa 2 diversi materiali da costruzione e 9 cibo.



Warden (Sovrintendente): girate gratuitamente una Tessera con il simbolo Freccia. (➔4).



Laborer (Bracciante): pagate 2 Cibo (➔6) e costruite 1 Veicolo (➔3) pagando quanto dovuto, oppure Imitate (➔7) un'Azione Estiva già occupata (indipendentemente da chi occupa lo spazio Azione). (Non potete Imitare un'Azione invernale).

• Questo simbolo indica un Animale qualsiasi:



Questi altri indicano Pecora,



Bestiame,

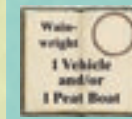


e Cavallo.



In particolare:

- Espressioni come "Take 1 Cattle/Horse (*Prendete 1 Bestiame/Cavallo*)" indicano che potete scegliere di prendere 1 capo di Bestiame oppure 1 Cavallo.
- Espressioni come "Pagate 1 Grano (Lino)" indicano che dovete pagare 1 Grano. **Solo** se non avete Grano, potete pagare 1 Lino.
- In espressioni come "per (ogni)" (*come "1 Clay per Shovel" sul Clay Worker*) non perdetevi quello che è indicato dopo la parola "per" (*Es. con Clay Worker ottenete Argilla ma non perdetevi le Shovel - Zappe*).
- Un'espressione come "Azione A and/or Azione B" significa che potete scegliere una, l'altra oppure entrambe. In assenza di indicazioni, vale sempre questa regola. Solo se specificato "Azione A or Azione B" dovrete scegliere l'una o l'altra (*vedi Colonist o Farmer*).
- Alcuni spazi Azione mostrano due azioni separate da una lunga linea marrone (*come Fisher*). Questa linea assolve a due funzioni: aumenta la leggibilità e indica che l'azione indicata in alto va eseguita prima di quella indicata in basso.
- "Cut peat" significa raccogliere Torba da una Tessera Palude. "Take peat" significa prendere Torba dalla riserva generale (*vedi il "+3 Peat" nell'Azione Peat Botman*).
- I Lotti di Terreno utilizzabili sono solo quelli al di sotto della Linea degli Argini. Sopra c'è la Zona delle Maree i cui lotti non possono essere utilizzati.



Con Wainwright, è possibile ottenere un Veicolo ed una Barca da Torba.

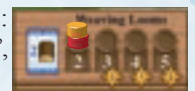


Spazi Azione della Stagione Inverno/Primavera (Simbolo ➔ per Riferimento Pag. 14)

Peat Boatman (Barcaiolo): prendete 3 Torba dalla riserva generale e, in aggiunta, 1 Torba per ogni Barca da Torba che possedete. (*Non potete rimuovere la Torba dalle tessere palude*).

Tanner (Conciapelli): per ogni "Fleshing Beam" che possedete, potete convertire 1 Pelle in 1 Cuoio. (➔8).

Linen Weaver (Tessitore): per ogni "Weaving Loom", potete convertire 1 Lino in 1 Tessuto di Lino. (➔8).



Butcher (Macellaio): per ogni "Slaughtering Table" che possedete potete convertire 1 Animale di qualunque tipo in 3 Cibo e 2 Pelle. Se l'Animale è un capo di Bestiame ottenete 1 Cibo in più. (➔8)

Cattle Trader (Mercante di Bestiame): prendete 2 Grano e 1 Pecora. In aggiunta, prendete 1 capo di Bestiame o 1 Cavallo.



Grocer (Droghiere): prendete 1 Torba da una delle vostre Tessere Palude (*non dalla riserva generale*). In più, prendete 1 Animale di qualsiasi tipo, 1 Legno e 1 Argilla.

Builder's Merchant (Mercato Edile): prendete 2 Pelle. In più prendete 1 Legno o 1 Argilla, e 1 Legname o 1 Mattone.



Potter (Vasaio): per ogni "Pottery Wheel" (*Tornio*) che possedete, potete convertire 1 Argilla in 3 Cibo e 1 Torba. (*Non togliete la Torba dalle Tessere Palude*). (➔8).

Baker (Fornaio): per ogni "Oven" (*Forno*) potete convertire 1 Grano e 1 Torba in 6 Cibo. Potete sostituire Grano con Lino e Torba con Legno rispettivamente, se avete esaurito le scorte.

Wood Trader (Commerciante di Legname): pagate 1 Cibo per 4 Legno, oppure costruite un Edificio (➔2) pagando i relativi costi. Se non avete più Cibo potete pagare Grano. (➔6).

Master: per "Workbench" che avete, potete muovere di uno spazio verso destra gli indicatori Attrezzo sul Tabellone (➔5). **Non potete** muovere un Indicatore Attrezzo più di una volta, **potete solamente** muovere Indicatori diversi. I costi sono indicati sul Tabellone.



Wainwright: costruite un Veicolo (➔3) pagandone il prezzo. In più o in alternativa, potete costruire una Barca da Torba (*pagandone sempre il costo*). Posizionate l'equipaggiamento nel Fienile.

Carpenter (Carpentiere): costruite una Stalla (➔2) per 2 Argilla e 1 Grano, oppure trasformate la Stalla in Scuderia in cambio di 2 Mattoni. (*Non potete costruire direttamente le Scuderie*).



Dike Warden (Sovrintendente agli Argini): girate gratuitamente una Tessera con il simbolo Freccia (➔4). In più, costruite 1 Argine.



Laborer (Bracciante): pagate 2 Cibo (➔6) e costruite 1 Edificio (➔2) pagando quanto dovuto, oppure Imitate (➔7) un'Azione Invernale già occupata (*indipendentemente da chi occupa lo spazio Azione*). (*Non potete Imitare un'Azione estiva*).

Ulteriori Indicazioni Sugli Spazi Azione

➔ 1) Potete ottenere Aratri dal “Farmer”. Un Aratro costa 1 Legno e 1 Bestiame o 1 Cavallo. Perderete l'Animale, in quanto non potrà accoppiarsi dato che viene usato per tirare l'Aratro. Se non avete posto nel Fienile, vi dovrete sbarazzare di un pezzo di equipaggiamento prima di ottenere l'Aratro. Rendete il pezzo di cui volete liberarvi alla Riserva Generale.



➔ 2) Dovete posizionare Campi, Foreste, Stalle ed Edifici sui Lotti liberi della Home Board. Le Stalle non si considerano Edifici. Le potete migliorare in Scuderie tramite il “Carpenter”. Stalle doppie, Depositi, Parchi, e Scuderie non si possono costruire direttamente, possono solo essere ottenute come miglioramento tramite l’Azione “Warden”. In questo gioco, non ha importanza su quale Lotto posizionate le Tessere. Potete costruire uno qualsiasi degli Edifici indicati sul Tabellone. I costi di costruzione sono indicati: tutti i primi quattro edifici in alto costano 1 Materiale da Costruzione e 1 Grano, i due successivi costano ciascuno 1 Legname e 1 Mattone. Gli Edifici in centro hanno costi specifici. Ciascuno degli Edifici in basso a sinistra costano 2 diversi Materiali da Costruzione (ad esempio 1 Legname e 1 Legno) e 9 Cibo. Ciascuno degli Edifici in basso a destra è considerato un Grande Edificio e costa 3 Legname, 3 Mattoni e 15 Cibo. Come indicato dal “Carpenter”, le Stalle costano 2 Argilla e 1 Grano ciascuna.



➔ 3) Esistono 6 differenti tipi di veicolo. Hanno costi diversi e fruttano diversi punti vittoria.

Carretto a mano (0 PV) 2 Legno	Carrozza (1 PV) 4 Legno	Carretto (1 PV) 5 Legno, 1 Cavallo	Carro a Cavalli (2 PV) 7 Legno, 1 Cavallo	Carro (4 PV) 4 Legno, 2 Cavalli	Calesse (5 PV) 6 Legno, 2 Cavalli

Se non avete spazio nel Fienile per un nuovo Veicolo o Barca, dovete prima liberarvi di un pezzo di equipaggiamento di uguale dimensione. Carretto a Mano e Carrozza hanno solo spazi singoli, sono più versatili dei Carri e Calesse che hanno solo Spazi Doppi, ma d'altro canto fruttano più Punti Vittoria.

➔ 4) Vedi pagina 2 del riepilogo per una lista di Tessere con simbolo freccia. Queste tessere possono essere voltate gratis. (Ad esempio, trasformare un Carretto in Carro a Cavalli non costa Legno né Cavalli).



➔ 5) Esempio di Azione **Master**: attualmente, avete 2 “Workbenches”. L’Azione Master vi permette di muovere un indicatore Attrezzi per ogni “Workbenches”, incluso anche l'indicatore “Workbenches” stesso. Questo costa 2 Argilla, ma ora avete 3 “Workbenches”. Il “Workbenches” addizionale **vale da subito**, quindi potete ancora muovere altri due indicatori Attrezzi (ad esempio “Axes” e “Oven”). Il costo di ogni movimento è indicato sul Tabellone. Muovere il contatore “Axes” costa 1 Legno, quello “Oven” 1 Mattone.

(Pagate per il movimento, non per l'Attrezzo).

Muovere l'Indicatore “Spade” incrementa il numero di “Spades” (Vanghe) di 2, ma costa comunque 1 legno per ogni movimento. Non potete muovere lo stesso Indicatore Attrezzo più di una volta per ogni Azione Master.



*Quando spiegate il gioco ad altre persone, vi raccomandiamo di spiegare le Azioni nell'ordine in cui sono stampate sul Tabellone. **Spiegate comunque l'Azione Master per prima**, dato che molte altre Azioni dipendono dal numero di attrezzi specifici che possedete.*




➔ 6) Dal “Wood Trader” potete pagare Grano anziché Cibo se quest'ultimo è finito. Non potete farlo in nessun altro spazio Azione.

➔ 7) Quando usate un’Azione “**Laborer**” per Imitare un altro Spazio Azione occupato da un vostro avversario, espletate l’Azione secondo il vostro equipaggiamento (non con quello dell'occupante). Due esempi: il vostro avversario ha 7 “Spade” e voi 3. Imitate l’Azione “Peat Cutter” occupata dal vostro avversario. Ottenete 3 Torba e non 7. In alternativa, potete imitare un’Azione occupata da voi stessi: se occupate l’Azione “Forester”, potete imitarla per ottenere un'altra Foresta per un totale di 3 Cibo (2 per l’Azione Imitazione e 1 per la Foresta).



➔ 8) Non ci sono costi aggiuntivi per questi tipi di Azione. In particolare, non dovete pagare i costi stampati sul fronte dell'Indicatore Attrezzi. (Questi costi sono pagati quando si sposta l'Indicatore, e non quando si usa lo strumento stesso).

Fine della Partita e Determinazione del Vincitore

 Potete saltare questa sezione quando leggete le regole per la prima volta. Comunque, assicuratevi di leggere con attenzione la sezione "Animali sulla Home Board": fornisce informazioni su come calcolare il punteggio degli Animali. Ogni altra fonte di Punti Vittoria (PV) è indicata sulle tessere di gioco, nelle Rose dei Venti gialle.

La partita termina dopo 9 stagioni, alla fine dell'estate, dopo l'inventario di novembre (i vostri Animali non figlieranno, dato che ciò avviene solo in Maggio). Quindi ogni giocatore dovrà usare la propria Barca da Torba, se ne ha una, per scambiare la Torba rimanente con altri Beni che potrebbero fruttare Punti Vittoria. Usate il blocchetto punteggi per segnare il livello raggiunto nelle varie categorie.



Clothing Tiles and Building Materials



Sommate i valori dei vostri Beni. Mattoni, Tessuto di Lino, Lana Cardata e Cuoio valgono 1 PV. Vestiti Estivi e Invernali e Vestiti in Cuoio valgono 2 PV. Ogni Legname vale mezzo PV (non arrotondate il totale).

Equipment in the Barn



Sommate i PV dei vostri Aratri, Barche e Veicoli. Quindi, sottraete 3 PV a meno che non abbiate almeno un Veicolo Grande nel vostro Fienile.



Travel Experience

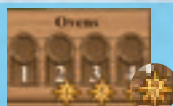


Il primo spazio vuoto dal basso sul vostro contatore (Sentiero di Viaggio) indica il numero di PV ottenuti viaggiando.

Il Sentiero di Viaggio frutta fino a un massimo di 10 PV.

Tools

Sommate i PV di tutti e 10 i vostri Contatori Attrezzo.



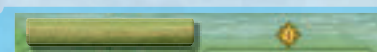
Gli "Oven" da soli valgono fino a 7 Punti Vittoria.

Goods Track



Ogni Contatore Beni sullo spazio N.15 della scala frutta 3 PV. Ogni indicatore tra 11 e 14 ne vale 2. Ogni indicatore tra 7 e 10 ne vale 1. Potete distribuire i valori del contatore Cibo sui due indicatori in modo da ottimizzare il risultato. Se possedete un "Depot" (Deposito), raddoppiate il numero di PV di questa categoria (ricordate che potete raddoppiarli un'unica volta anche se disponete di più Depositi).

VP on Home Board



Argini che non coprono i PV negativi nella Zona delle Maree.

Sommate i PV di ogni Edificio, Stalla, Scuderia, Foresta e Parco.

Quindi, sottraete 4 PV per ogni Tessera Palude non bonificata, 1 per ogni Palude bonificata e 1 per ogni Lotto in zona maree non arginato.

Animals on Home Board



Ogni Animale della categoria di cui possedete meno esemplari vale 2 PV. Ogni esemplare della seconda categoria di cui possedete meno capi vale 1 PV, e gli Animali della terza categoria non valgono PV.

Esempi: 6 Pecore, 5 Cavalli e 4 Bestiame valgono $0+5+8=13$ PV; 5 Cavalli, 4 Bestiame e 0 Pecore valgono $0+4+0=4$ PV; 3 cavalli 3 bestiame e 3 pecore valgono $0+3+6=9$ PV. (I Cavalli e il Bestiame usati per costruire Aratri e Veicoli non contano ai fini di questa categoria).

Supply Bottlenecks

Questa categoria di punteggio dovrebbe essere già stata usata nel corso della partita. Qui si è tenuto traccia dei PV persi a causa della mancanza di Cibo e Carburante alla fine di ogni semestre (che dovrebbe avvenire raramente, se non del tutto).

Durante la fase punteggio non si perdono ulteriori PV in questa categoria.

Infine, il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità, il Giocatore Iniziale di un ipotetico 10° semestre rompe il pareggio e risulta il vincitore.



Variante per Gioco Solitario

Nel gioco in solitario, non vi è alcuna Azione Speciale. Ciò significa che non è possibile utilizzare uno spazio Azione dell'altra stagione. Oltre a questo, è sufficiente posizionare i lavoratori uno per uno e cercare di segnare più Punti Vittoria possibile. Consideriamo 110 Punti Vittoria un punteggio notevole.

Appendice

L'appendice fornisce diverse panoramiche. Dopo la sezione Crediti, è possibile trovare le spiegazioni degli Edifici e delle Destinazioni di Viaggio, nonché un elenco di tutti gli strumenti e pezzi di attrezzature. Dopo di che, mettiamo a disposizione un elenco di tutti gli "Upgrade" disponibili (*che sono disponibili tramite una delle azioni "Warden", vedere le pagine 12 e 13*).



Crediti

"Campi di Arle" è il gioco più autobiografico progettato da Uwe Rosenberg. La sua storia è ambientata nel villaggio dove è nato suo padre e dove si sono sposati i genitori. Oggi, circa 1100 persone vivono intorno ad Arle. Uno degli insediamenti sparsi intorno Arle, Beemoor, è una destinazione di viaggio in questo gioco. Questa è la località dove il padre di Rosenberg è cresciuto, in una fattoria isolata. L'edificio "Textile House" in questo gioco si basa sulla casa tessile Kanngießer in Aurich, che è stato gestito dalla madre di Rosenberg dal 1989; prima di lei, era gestito da suo nonno. Uwe Rosenberg è cresciuto ad Aurich; nei suoi primi anni, ha vissuto in un alloggio sopra il negozio. La ragione per cui non ha ereditato la gestione del negozio (*sarebbe stata la terza generazione*) è perché gli piace creare giochi gestionali, più che preoccuparsi del tessile. Oggi, è ben noto per giochi come "Agricola" e "Glass Road". Con il suo attuale "Campi di Arle" per 2 giocatori, egli rimane fedele al tema agreste.

La famiglia del direttore ed editore Frank Heeren ha vissuto in Frisia orientale per molte generazioni. Il padre di Frank Heeren è nato non lontano da Arle (*più precisamente in Schweinsdorf*) e nei suoi primi anni, Frank e suo padre si trasferirono nella brughiera a tagliare la torba.

Nel suo libro "Altes Handwerk" (*Ex Artigianato*), Gerhard Canzler scrive i meriti del suolo di Arle. Questo libro è stato fonte di ispirazione per Uwe Rosenberg nella progettazione di questo gioco. Questo regolamento è stato scritto direttamente da Uwe Rosenberg. Ringrazia tutti i suoi revisori: Janina Kleinemenke, Sascha Hendiks, Gabriele Goldschmidt, Thorsten Hanson, Michael Wissner, e Christof Tisch. Vorrebbe anche ringraziare suo padre Reinhold Rosenberg per il suo aiuto con i testi in appendice. Questo gioco è stato realizzato da Frank Heeren che è cresciuto in Frisia orientale, come Uwe Rosenberg. (*Entrambi diplomati alla scuola superiore nel 1989. Nel loro classi, con la geografia avanzata, hanno imparato molto sulle maree e sulle zone palustri. Entrambi vorrebbero mandare i loro migliori saluti al loro ex insegnante e tutor, Mr. Freudenberg*).

L'editore ringrazia Dennis Lohausen per le illustrazioni e per i suoi meravigliosi contributi alla funzionalità dei componenti. Molte grazie a Grzegorz Kobiela per la traduzione in Inglese. In ordine cronologico le seguenti persone hanno avuto grande influenza sul design del gioco: Andreas Odendahl, Sascha Hendriks, Dirk Krause, Hagen Dorgathen, Jessica Hüsker, Benjamin Ehlers, Frank Heeren, Michael Speckmann, Marco Althoff, Andrea Timm, Lorenz Merdian, Thorsten Roth e Frank Hommes. Il progettista desidera esprimere la sua gratitudine nei confronti di questi play-tester. (*Ad esempio, Il Sentiero dell'Esperienza di Viaggio è stato introdotto solo dopo esplicite richieste da parte di alcuni play-tester. Uwe Rosenberg ammette che non avrebbe mai pensato di premiare i giocatori con Punti Vittoria per i loro estenuanti viaggi, che egli avrebbe evitato a tutti i costi*).

Indice

Indice delle Tessere Edificio



Durante il Setup, posizionare i **Piccoli Edifici** sui quattro spazi nella parte superiore del Tabellone (indicati dal loro colore verde). Tutti i Piccoli Edifici hanno gli stessi costi di costruzione e producono 1 Punto Vittoria (PV) ciascuno.

Per la tua prima partita, raccomandiamo di utilizzare gli **Edifici di colore verde chiaro**. Se si costruiscono più di uno di questi Edifici, è possibile decidere in che ordine utilizzarli prima dell'Inventario di Novembre.

I Piccoli Edifici in dettaglio:

Farmer's House Casa del Contadino

Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano
Produce 1 PV

Abilità: Prima di Novembre (*alla fine di ogni Estate/Autunno*), si riceve 1 Argilla.

Inoltre, è possibile tagliare 1 Torba (*compresa quella prima del conteggio finale*). (*Non si può prendere Torba dalla riserva generale. Dovete raccoglierla da una delle vostre Paludi*).

Plow Maker's Workshop

Laboratorio Costruzione Aratri
Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV
Abilità: Prima di Novembre (*alla fine di ogni Estate/Autunno*), si può piazzare 1 Campo a vostra scelta su un Lotto vuoto della vostra Home Board. Non è obbligatorio inserire un campo. (*Se non lo fai, non è possibile farlo in seguito, con effetto retroattivo*)

Novice's Hut

Capanna del Novizio
Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV
Abilità: Prima di Novembre (*alla fine di ogni Estate/Autunno*), ricevi 1 Grano e 1 Argine (*cioè puoi spostare 1 Argine secondo le regole di pagina 9*).

Workshop

Officina
Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV
Abilità: Prima di Novembre (*alla fine di ogni Estate/Autunno*), ricevi 1 Legno e 1 Azione "Master" (*cioè paga il costo per spostare un Indicatore Strumento di 1 spazio verso destra*).



Per le successive partite, scegliere 4 dei seguenti Piccoli Edifici in verde scuro, con cui giocare. (Il loro retro consente di differenziare tra i due tipi di verde). Ciascuno dei Piccoli Edifici può essere utilizzato in qualsiasi momento durante il gioco (in particolare durante la Fase Lavoro). (Le loro abilità possono sembrare un po' difficili quando li si utilizzano per la prima volta. Pertanto, si consiglia di utilizzare la "Weaving Parlor", "Colonist's House", "Carpenter's Workshop" e la "Schnapps Distillery" alla vostra prima partita con gli Edifici verde scuro).

Weaving Parlor

Tessitura

Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV

Abilità: In qualsiasi momento durante il gioco (e qualsiasi numero di volte), puoi pagare 3 Lino per ricevere 1 Tessuto di Lino e tagliare 1 Torba (cioè prendere 1 Torba da una tua Tessera Palude, non si può prendere la Torba dalla riserva generale).

Colonist's House

Casa del Colono

Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV

Abilità: In qualsiasi momento durante il gioco (e qualsiasi numero di volte), puoi pagare 2 Lana per ricevere 1 Argilla e tagliare 1 Torba (cioè prendere 1 Torba da una tua Tessera Palude, non si può prendere la Torba dalla riserva generale).

Carpenter's Workshop

Laboratorio di falegnameria

Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV

Abilità: In qualsiasi momento durante il gioco (e qualsiasi numero di volte), puoi pagare 4 Cibo e 1 Mattone per aggiornare una delle tue Stalle in Scuderia. (Non è necessario pagare i soliti 2 Mattoni per l'Azione. Ricordatevi, ci sono solo 3 Scuderie disponibili).

Schnapps Distillery

Distilleria di Grappa

Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV

Abilità: In qualsiasi momento durante il gioco (e qualsiasi numero di volte, anche tra Mietitura e Sostentamento), puoi scambiare 1 Grano più 1 Torba ricevendo 3 Cibo.



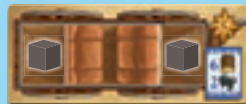
Loading station Stazione di Carico

Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV

Abilità: In qualsiasi momento durante la Fase Lavoro, puoi posizionare 1 Torba su uno spazio vuoto singolo (ma non negli Spazi Doppi) di uno dei vostri Veicoli. Puoi farlo qualsiasi numero di volte e per qualsiasi numero di veicoli. Come al solito, si riceve la Torba dai Veicoli durante il loro svuotamento.

(La Torba che si posiziona sui Veicoli, viene dalla riserva generale. Non si può prendere dalle vostre Paludi).



E' possibile posizionare Torba (dalla riserva generale) solo sui Singoli Spazi, e non sugli Spazi Doppi.

Litter Storage

Stoccaggio Lettieria per Stalle

Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV

Abilità: In qualsiasi momento durante il gioco (e qualsiasi numero di volte), puoi scambiare 3 Lino per ottenere 1 Cavallo, se hai già almeno 2 Cavalli.

Wood Trader

Commerciante di Legname

Costo: 1 qualsiasi Materiale da Costruzione e 1 Grano

Produce 1 PV

Abilità: In qualsiasi momento durante il gioco (e qualsiasi numero di volte), puoi scambiare 1 Legname più 1 Cibo per ottenere 2 Legno. (Questo Edificio offre un facile accesso a Legno a patto di avere un numero sufficiente di Veicoli).

I seguenti Edifici forniscono un immediato beneficio che l'utente riceverà una sola volta, non appena li costruisce. Dopo aver ricevuto il premio, li si può ignorare per il resto della partita. Inoltre forniscono Punti Vittoria (PV) alla fine del gioco.



Sul Tabellone, al di sotto dei 4 spazi per i Piccoli Edifici, ci sono 2 posti per gli Edifici Minori dei Mestieri (distinguibili per il loro colore giallo). Tutti gli Edifici Minori dei Mestieri hanno gli stessi costi di costruzione. All'inizio del gioco scegliere 2 Edifici con i quali giocare.

Turnery Torneria

Costo: 1 Legname e 1 Mattone

Produce 5 PV

Abilità: Immediatamente (e solo una volta), per ogni Foresta che avete, ricevete 1 Legno e 2 Azioni "Cut Peat" (Taglio Torba). (Tenete le Foreste. Non puoi prendere la Torba dalla Riserva Generale).

Smokehouse Affumicatoio

Costo: 1 Legname e 1 Mattone

Produce 5 PV

Abilità: Immediatamente (e solo una volta), ricevete 1 Azione "Cut Peat" (Taglio Torba) per quante "Fish Trap" che avete. (Tenete le Fish Trap. Non puoi prendere la Torba dalla Riserva Generale).



Smithy Fucina del Fabbro

Costo: 1 Legname e 1 Mattone

Produce 3 PV

Abilità: Immediatamente (e solo una volta quando si costruisce Smithy), è possibile scambiare Barche da Torba, Carretto a Mano e Carrozza (le "Piccole Attrezzature") per Aratri. Scambio in un rapporto 1:1 e qualsiasi numero di volte. (Restituite i pezzi scambiati).

Cooperage Fabbrica di Botti

Costo: 1 Legname e 1 Mattone

Produce 4 PV


Abilità: Immediatamente (e solo una volta), determinate il numero di Animali da latte che avete. Animali da latte sono Pecore e Bovini. Per 5/10/15 Animali da latte, puoi spostare ciascuno dei tuoi Indicatori di Beni di 1/2/3 spazi.

Bakehouse Fornaio

Costo: 1 Legname e 1 Mattone

Produce 4 PV

Abilità: Immediatamente (e solo una volta quando costruite la Bakehouse), per "Oven" che avete, potete scambiare 2 Grano e 1 Lino ottenendo 8 Cibo. (Tenete gli "Oven").

 All'inizio del gioco, posizionare i 6 Grandi Edifici di Artigianato secondo i loro nomi sugli spazi di costruzione arancioni del Gioco. Ognuno dei Grandi Edifici di Artigianato ha costi individuali e sono disponibili in ogni partita di "Campi di Arle".

Mill Mulino

Costo: 1 Legname ad anche 8 Lino o 8 Grano

Produce 6 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 8/10/12 cibo se avete 3/5/6 Campi Coltivati (*tenete i Campi*). Il tipo di Campo non importa, Grano e Lino si equivalgono. (*Se si dispone di 2 o meno Campi, non si riceverà alcun cibo*).

Weaving Mill Tessitura

Costo: 2 Mattone ed anche 10 Lino o 10 Lana Cardata

Produce 7 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Vestito Invernale e spostate l'Indicatore Attrezzo "Weaving Loom" (*fino a*) 2 spazi a destra gratuitamente.



Textile House Casa del Tessile

Costo: 1 Mattone e 2 diverse Tessere di Abbigliamento (*Vestiti in Lino, Lana o in Cuoio*)

Produce 9 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Tessuto di Lino, 1 Lana Cardata e 1 Cuoio.



Saddlery Selleria

Costo: 2 Legname e 3 Cuoio

Produce 8 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Azione "Cut Peat" per ogni cavallo che avete (*tenere i cavalli. Non puoi prendere la Torba da Riserva Generale*). In seguito, spostate l'Indicatore Attrezzo "Fleshing Beam" di 1 spazio a destra gratuitamente.

Joinery Falegnameria-Mobilificio

Costo: 2 Legname e 5 Grano

Produce 6 PV


Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 2 Torba per ogni Barca da Torba che avete, ed 1 Cavallo per ogni Aratro che avete. (*Tenete le Barche e gli Aratri. È necessario accogliere i Cavalli sulla vostra Home Board immediatamente. Dovete prendere la Torba dalla riserva generale*).

Waterfront House Casa sul Lungomare

Costo: 2 Mattone e 25 Cibo

Produce 10 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 10 Cibo (*dopo aver pagato il costo di 25 Cibo*), 2 Argini (*cioè spostare 2 Argini secondo il Regolamento*), e spostare l'Indicatore Attrezzo "Fish Trap" (*fino a*) 3 spazi a destra gratuitamente.

 All'inizio del gioco, scegliere 3 **Locande** (*evidenziate dal colore blu*) e posizionarle sugli spazi blu in basso a sinistra del tabellone. Tutte le Locande hanno gli stessi costi di costruzione.

Per la vostra prima partita, si consiglia di utilizzare "Potter's Inn", "Farmer's Inn" e "Junk Dealer's Inn".

Potter's Inn

Costo: 2 diversi Materiali da Costruzione e 9 Cibo

Produce 5 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Animale di qualsiasi tipo per "Pottery Wheel" che avete. (*Tenete i "Pottery Wheel". Si può scegliere lo stesso o diversi Animali. Li dovete accogliere sulla vostra Home Board immediatamente*).

Farmer's Inn

Costo: 2 diversi Materiali da Costruzione e 9 Cibo

Produce 3 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), si possono sostituire fino a 3 dei vostri Campi in Foreste. (*Riportate i Campi alla riserva generale. Ricordatevi, c'è solo una quantità limitata di Foreste*).

Junk Dealer's Inn

Costo: 2 diversi Materiali da Costruzione e 9 Cibo

Produce 4 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Carretto a Mano o 1 Barca da Torba gratuitamente. (*Inserite il nuovo equipaggiamento nel Fienile. Fate spazio, se necessario. Se non ci sono più Carretti a Mano o Barche da Torba, non si riceve alcun equipaggiamento*). In aggiunta o in alternativa, ricevete 1 Vestito di Cuoio e 1 Lana Cardata.

Gulf House Inn

Costo: 2 diversi Materiali da Costruzione e 9 Cibo

Produce 5 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Legname per Stalla che avete, ed 1 Mattone per Scuderia che avete. (*Non si possono prendere Legno invece dei Mattoni. Le Stalle Doppie sono considerate 2 Stalle separate, quindi ricevono 2 Legnami*).

Milk House Inn

Costo: 2 diversi Materiali da Costruzione e 9 Cibo

Produce 5 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Bestiame e 1 Azione "Cut Peat" (*Taglio Torba*) per Bestiame che avete. (*Conservare gli Animali. Non puoi prendere la Torba dalla riserva generale*).


Sluice Yard Inn

Costo: 2 diversi Materiali da Costruzione e 9 Cibo

Produce 4 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), spostate l'Indicatore Attrezzo "Fish Trap" di 1 spazio verso destra gratuitamente. Poi prendete 1 Legno per "Fish Trap" che avete.



 All'inizio del gioco, posizionare i **Grandi Edifici** rossi accanto alle Locande (*blu*). Tutti i Grandi Edifici hanno gli stessi costi di costruzione ed hanno ciascuno il valore di 15 Punti Vittoria (PV).

Village Church

Costo: 3 Legname, 3 Mattoni e 15 Cibo

Produce 15 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Carro (*per matrimonio*) gratis e posizionalo nel vostro Fienile (*a condizione che vi sia ancora un Carro nella Plancia di Approvvigionamento*).



Lütetsburg Castle

Costo: 3 Legname, 3 Mattoni e 15 Cibo

Produce 15 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), ricevete 1 Foresta che posizionerete su un Lotto di Terra vuoto della vostra Home Board (*se disponibile*) e spostate ciascuno dei vostri Indicatori Attrezzi per "Spades", "Pottery Wheel" e "Workbenches" di 1 spazio a destra gratuitamente.

Berum Castle

Costo: 3 Legname, 3 Mattoni e 15 Cibo

Produce 15 PV

Abilità: Immediatamente (*e solo una volta*), spostate ciascuno dei vostri Indicatori Attrezzo per "Oven" e "Weaving Looms" di 1 spazio a destra gratuitamente. Inoltre, eseguite 1 Azione di aggiornamento (*vedere l'azione "Warden" a pagina 12*).



Indice delle Tessere Destinazione

Ricordate che si può mettere la tessera Destinazione su uno dei vostri Veicoli, solo se si vende subito almeno uno degli elementi raffigurati. Ogni elemento sulla Tessera può essere venduto solo una volta. Non si possono vendere elementi non raffigurati sulla Destinazione. I proventi della vendita sono sempre una certa quantità di Cibo. *(Ricordate che non è possibile accumulare più di 30 Cibo)*. Il Cibo è necessario in primo luogo per l'Edificio "Waterfront House" *(vedi pagina 18)*, gli Edifici e le Locande e, naturalmente, per il sostentamento.



La dimensione di ogni Destinazione *(cioè il numero di spazi richiesti sul veicolo per ospitarla)* è indicato tra parentesi. Il Sentiero dell'Esperienza di Viaggio sul lato sinistro della vostra Home Board ha 19 posti. Quando si rimuove una Tessera Destinazione da un Veicolo, si posiziona su quel percorso, ed essa coprirà da 1 a 4 spazi, in base alle sue dimensioni.

Le Destinazioni di Viaggio in dettaglio:

- Hage** (1): Rimuovere immediatamente un Campo dalla propria Home Board e ricevete 1 Cibo.
- Beemoor** (1): Rimuovete 1 Torba dalla vostra riserva *(ma non dalle proprie Paludi)* e ricevete 2 Cibo.
- Dornum** (1): Restituite 1 Aratro dal vostro Fienile alla riserva e ricevete 8 Cibo.
- Norden** (2): Vendete da 1 a 3 oggetti raffigurati. Riceverete 4 Cibo per 1 Pecora e 7 Cibo per 1 Vestito Invernale. In aggiunta o in alternativa, restituire una Barca da Torba dal Fienile alla riserva e riceverete 5 Cibo.
- Aurich** (2): Vendete da 1 a 3 oggetti raffigurati. Riceverete 4 Cibo per 1 Cuoio *(che non è possibile sostituire con Vestito in Cuoio)*, 5 Cibo per 1 Cavallo, e 4 Cibo per 1 Animale di qualsiasi tipo *(che può essere anche un altro Cavallo)*.
- Esens** (2): Vendete da 1 a 3 oggetti raffigurati. Riceverete 4 cibo per 2 Grano *(non si può vendere un singolo Grano)*, 2 Cibo per 1 Pelle, e 4 Cibo per 1 Lana Cardata.
- Emden** (3): Vendete da 1 a 4 oggetti raffigurati. Ricevete 7 Cibo ciascuno per Vestito Invernale e Vestito in Cuoio, e 6 Cibo per Vestito Estivo. In aggiunta o in alternativa, è possibile rimuovere 1 Torba dalla tua riserva *(ma non dalle proprie Paludi)* e riceverete 3 Cibo.
- Leer** (3): Vendete da 1 a 4 oggetti raffigurati. Riceverete 2 Cibo per 1 Lino, 3 Cibo per Tessuto di Lino *(che non è possibile sostituire con Vestito Estivo)*, 5 Cibo per 1 Bestiame, e 6 Cibo per Vestito Estivo, Invernale o Vestito in Cuoio.
- Bremen** (4): Vendete da 1 a 5 oggetti raffigurati. Riceverete 5 Cibo per 1 Legname, 9 Cibo per 2 Animali dello stesso tipo, 12 Cibo per un set di Tessuto di Lino, Lana Cardata e Cuoio, e 30 Cibo *(l'eventuale eccedenza di Cibo è persa)* per un set di Vestito Estivo, Invernale e Vestito in Cuoio. In Aggiunta o in alternativa, è possibile rimuovere una Tessera Palude dalla vostra Home Board *(indipendentemente da quale lato è rivolta, e se c'è ancora Torba su di essa o no, rientra nella scelta anche la Piccola Palude dall'inizio del gioco)*. Rimuovere immediatamente la Tessera. La Torba eventualmente presente, viene persa. Non si riceve alcun Cibo per questo ma, d'altra parte, non si perdono punti per la tessera.



Beemoor - un viaggio alla casa d'infanzia di Rosenberg

Indice dei Veicoli e degli Attrezzi

Tenete le vostre Attrezzature nel Fienile. Lo spazio è limitato. Avete 4 posti per Piccole Attrezzature *(compresi i Piccoli Veicoli)* e 3 posti per Veicoli di grandi dimensioni. *(In alternativa, il parcheggio per Veicoli di grandi dimensioni più in basso, può essere utilizzato per parcheggiare una quinta Piccola Attrezzatura)*.

Attrezzatura	Categoria	Costo	PV	Funzione
Plow (Aratro)	Piccola Attrezzatura	1 Legno e 1 Cavallo/Bestiame	3	fornisce Campi usando l'Azione "Farmer"
Peat Boat (Barca da Torba)	Piccola Attrezzatura	1 Legno	1	consente di scambiare 1 Torba in 1 Bene <i>(segnato sull'Indicatore Beni)</i> in qualsiasi momento
Handcart (Carretto a Mano)	Piccolo Veicolo	2 Legno	0	1 Spazio Singolo per caricare
Wagon (Carrozza)	Piccolo Veicolo	4 Legno	1	2 Spazio Singolo per caricare da non combinare
Cart (Carretto)	Grande Veicolo	5 Legno e 1 Cavallo	1	3 Spazio Singolo per caricare
Horse Cart (Carro a Cavalli)	Grande Veicolo	7 Legno e 1 Cavallo	2	4 Spazio Singolo per caricare
Carriage (Carro)	Grande Veicolo	4 Legno e 2 Cavalli	4	1 Spazio Singolo e 1 Spazio Doppio per caricare
Droshky (Calesse)	Grande Veicolo	6 Legno e 2 Cavalli	5	2 Spazio Singolo e 1 Spazio Doppio per caricare

Il gioco da tavolo tiene traccia del numero di Attrezzi che si hanno. Ci sono 10 tipi di Attrezzi. È possibile ottenere Punti Vittoria (PV) alla fine del gioco, se avete numerosi strumenti di un certo tipo *(vedi sotto)*.








Attezzo	Numero all'inizio del gioco	Costo per Aumentare	Incrementi
Fish Traps (Trappole per Pesci)	2	1 Legno	3, 4, 5, infine 6 (3 PV)
Fleshing Beams (Tavole per Scuoiare)	3	1 Legno	5 (1 PV) infine 6 (3 PV)
Weaving Looms (Telai Tessili)	2	2 Legno	3 (1 PV), 4 (3 PV), infine 5 (4 PV)
Slaughtering Tables (Tavoli da Macellazione)	2	1 Argilla	3 (1 PV) infine 4 (2 PV)
Spades (Vanghe)	3	1 Legno	5 infine 7 (2 PV)
Shovels* (Badili)	3	1 Legno	4, 5, infine 6
Pottery Wheels (Torni per Vasai)	2	1 Argilla	3 infine 4 (2 PV)
Ovens (Forni)	1	1 Mattone	2 (1 PV), 3 (5 PV), infine 4 (7 PV)
Axes (Asce)	3	1 Legno	4, 5, infine 6
Workbenches (Banchi da Lavoro)	2	2 Argilla	3 (1 PV) infine 4 (4 PV)

* Utilizzato per determinare il numero di Shovel Pairs (Coppie di Badili).








Di Cosa ho Bisogno... Per?

Non leggere questa pagina prima di giocare, ma consultala solo in caso di necessità.









Beni

-  ... **Cibo**: per costruire il **Waterfront House**, gli **Inn** ed i **Grandi Edifici**, per il sostentamento di ogni semestre e per alcune azioni (come "Imitate" nel "Laborer").
-  ... **Lino**: per la produzione di **Tessuto di Lino**, per usare la **Weaving Parlor**, per costruire il **Weaving Mill** ed il **Mill**.
-  ... **Grano**: per utilizzare la **Schnapp's Distillery**, per usare il **Baker**, a volte in sostituzione di Cibo, così come per costruire gli **Edifici verdi**, il **Joinery**, ed il **Mill**.
-  ... **Lana**: per produrre **Lana Cardata**, costruire il **Weaving Mill**, per usare la **Colonist's House**.
-  ... **Pelle**: per la trasformazione in **Cuoio**.
-  ... **Cuoio**: per trasformazione, con la successiva vendita in **Aurich** e la costruzione della **Saddlery**.
-  ... **Vestiaro**: per la vendita in varie Destinazioni, e per costruire la **Textile House**.






Allevamento di Animali

-  ... **un set di Animali dello stesso tipo**: per usare il **Butcher** e per la vendita a **Bremen**.
-  ... **un set di Pecore e Bestiame**: per ricevere Cibo al termine dell'Estate e per usare il **Cooperage**.
-  ... **un gregge di Pecore**: per ricevere Lana al termine dell'Inverno.
-  ... **una mandria di Bestiame**: per ricevere più Cibo usando il **Butcher**, costruire **Aratri**, usare il **Milk House Inn**.
-  ... **una mandria di Cavalli**: per **Grandi Veicoli** ed **Aratri**, e per la funzione della **Saddlery**.
-  ... **Stalle**: per l'allevamento di **Animali** e per la funzione del **Carpenter's Workshop**.
-  ... **Scuderie**: per l'allevamento di **Animali**, per sfruttare meglio lo spazio, come prerequisito per la **Doppia Stalla**.
- ... **Stalle e Scuderie**: per utilizzare la **Gulf House Inn**.

Equipaggiamento - Attrezzature

-  ... **almeno un Aratro**: per la vendita in **Dornum**.
-  ... **multi Aratri**: per **Arare** e coltivare più **Campi** con **Farmer**, per utilizzare **Mill** in maniera più efficiente.
-  ... **almeno una Barca da Torba**: per scambiare **Torba** con **Beni** sull'Indicatore di **Beni**.
-  ... **molte Barche da Torba**: per ricevere maggiore **Torba** usando **Peat Boatman**, di utilizzare **Joinery** in maniera più efficiente, e per la vendita a **Norden**.
-  ... **Carretti a Mano e Carrozze**: per produrre **Legno** e **Mattoni**, per vendere un **Aratro** a **Dornum**, per ricevere un **Aratro** quando si costruisce **Smithy**.
-  ... **Grandi Veicoli**: per **Legname**, **Mattoni** e **Vestiaro**, nonché per tutte le **Grandi Destinazioni**.
-  ... **Carro a Cavalli**: per produrre 2 **Vestiti di Lino** in ogni stagione e per ottimizzare i viaggi.
-  ... **Carro a Cavalli e Calesse**: per utilizzare **Bremen** come **Destinazione**.






Materiali da Costruzione e Torba

-  ... **Legno**: come materiale da costruzione per **Edifici**, come risorsa per **Legname** e **Attrezzature**.
-  ... **Argilla**: come materiale da costruzione per **Edifici**, come risorsa per **Mattoni** e **Stalle**.
-  ... **Legname**: come materiale da costruzione per **Edifici** (*Grandi Edifici in particolare*), per usare il **Wood Trader**, per la vendita a **Bremen**.
-  ... **Mattoni**: come materiale da costruzione per **Edifici** (*Grandi Edifici in particolare*), per migliorare le **Stalle** in **Scuderie**.
-  ... **Torba**: come sostentamento al termine dell'Estate, per produrre **Mattoni**, per il **Baker**, per il commercio di altri **Beni** (se possedere una **Barca da Torba**), nonché per utilizzare la **Schnapp's Distillery**.

Tessere Campi

-  ... **Foreste**: per ricevere **Legno** alla fine dell'Estate, come prerequisito per un **Parco**, e di utilizzare la **Turnery**.
-  ... **Parchi**: per **Punti Vittoria** aggiuntivi (se non è necessario il reddito di **Legno** più verso la fine) e per tenere due **Animali**.
-  ... **almeno tre Campi**: per usare il **Mill** e per usare il **Farmer's Inn** in maniera più efficiente.
- ... **campi coltivati**: per ricevere **Grano** e **Lino** alla fine dell'Estate.
- ... **Area delle Maree**: non è possibile usare l'area al di sopra degli **Argini**.

Attrezzi

-  ... **alcune Fish Traps**: per ottenere di più dopo la costruzione di **Waterfront House**.
- ... **molte Fish Traps**: per **Fisherman** e per usare in maniera più efficiente **Smokehouse** e **Sluice Yard Inn**.
-  ... **5 Fleshing Beams**: per il **Tanner** e per ottenere di più dopo aver costruito **Saddlery**.
-  ... **3 Pottery Wheels**: per ottenere di più dopo aver costruito **Lütetsburg Caste**.
- ... **multi Pottery Wheels**: per il **Potter** e per usare il **Potter's Inn** in maniera più efficiente.
-  ... **almeno 2 Ovens**: per guadagnare **PV** aggiuntivi dopo la costruzione del **Berum Castle**.
- ... **multi Ovens**: per **Baker** e per usare **Bakehouse** in maniera più efficiente.
-  ... **3 Workbenches**: per guadagnare **PV** aggiuntivi dopo la costruzione del **Lütetsburg Caste**.