

LO GNOMO (VARIANTE OPZIONALE)

Per una esperienza differente di *Garden Dice*, puoi scegliere di giocare con la variante opzionale *Lo Gnomo*. In questa variante, ogni giocatore, ad inizio gioco, riceve la tessera Gnomo del proprio colore. Il tuo Gnomo una volta sul tabellone ha due stati: *attivo* e *inattivo*.

Attivo



Inattivo



METTERE IN GIOCO IL TUO GNOMO

Puoi mettere il tuo Gnomo in gioco (*con il lato attivo a faccia in su*) usando l'azione **Collocare una Tessera**. Aggiungi uno dei dischetti sulla tessera appena piazzata; se non hai dischetti disponibili, **non** puoi piazzare la tessera.

Puoi avere la tua Meridiana/Spaventapasseri o il tuo Gnomo in gioco sul tabellone, ma **mai** contemporaneamente. Se vuoi scambiare la tua Meridiana/Spaventapasseri con il tuo Gnomo (*o vice versa*) una volta che una di queste tessere è stata piazzata, puoi effettuare lo scambio spendendo un **6** dalla tua riserva di dadi durante il tuo turno. (*Puoi fare lo scambio quante volte desideri*). Il dischetto sulla vecchia tessera viene rimesso sulla nuova tessera.

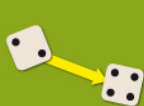


COSA PUO' FARE IL TUO GNOMO



Puoi usare il tuo Gnomo (*mentre è attivo*) per modificare il risultato ottenuto su uno o più dadi che userai specificatamente **per le azioni Comprare una Tessera Semi, Irrigare un Seme, e/o Raccogliere un Vegetale**. I dadi modificati **non** possono essere usati per **qualsiasi** altro scopo che non sia per le azioni indicate in precedenza. Puoi usare il tuo Gnomo liberamente durante il gioco, incluso nel turno nel quale è stato piazzato (*ma solo mentre questo è sul tabellone*). In ogni turno, il tuo Gnomo attivo ti garantisce **due** punti virtuali che puoi liberamente aggiungere ai risultati dei dadi della tua riserva. Questi punti possono essere usati sullo stesso dado o su dadi differenti. **Puoi** usare anche uno solo dei due punti virtuali, ma quelli non utilizzati **non** possono essere conservati per i turni successivi.

Così per esempio, puoi usare entrambi i punti in una volta sola su un singolo dado per modificare un 2 in un 4.



...oppure puoi spendere un punto virtuale su due dadi differenti, cambiando così un risultato di 1 in 2 e un risultato di 4 in 5.



IL TERZO PUNTO VIRTUALE, UTILE MA COSTOSO

Puoi anche usare il **terzo** punto virtuale nel tuo turno, e funziona allo stesso modo dei due punti virtuali spiegati sopra. Se usi il terzo punto però dovrai voltare lo Gnomo sul lato **inattivo**.



RIATTIVARE IL TUO GNOMO INATTIVO

Mentre il tuo Gnomo è **inattivo**, la sua abilità è sospesa finché non diviene attivo nuovamente. Per voltare nuovamente sul lato attivo il tuo Gnomo devi spendere un **6** dalla tua riserva di dadi.

