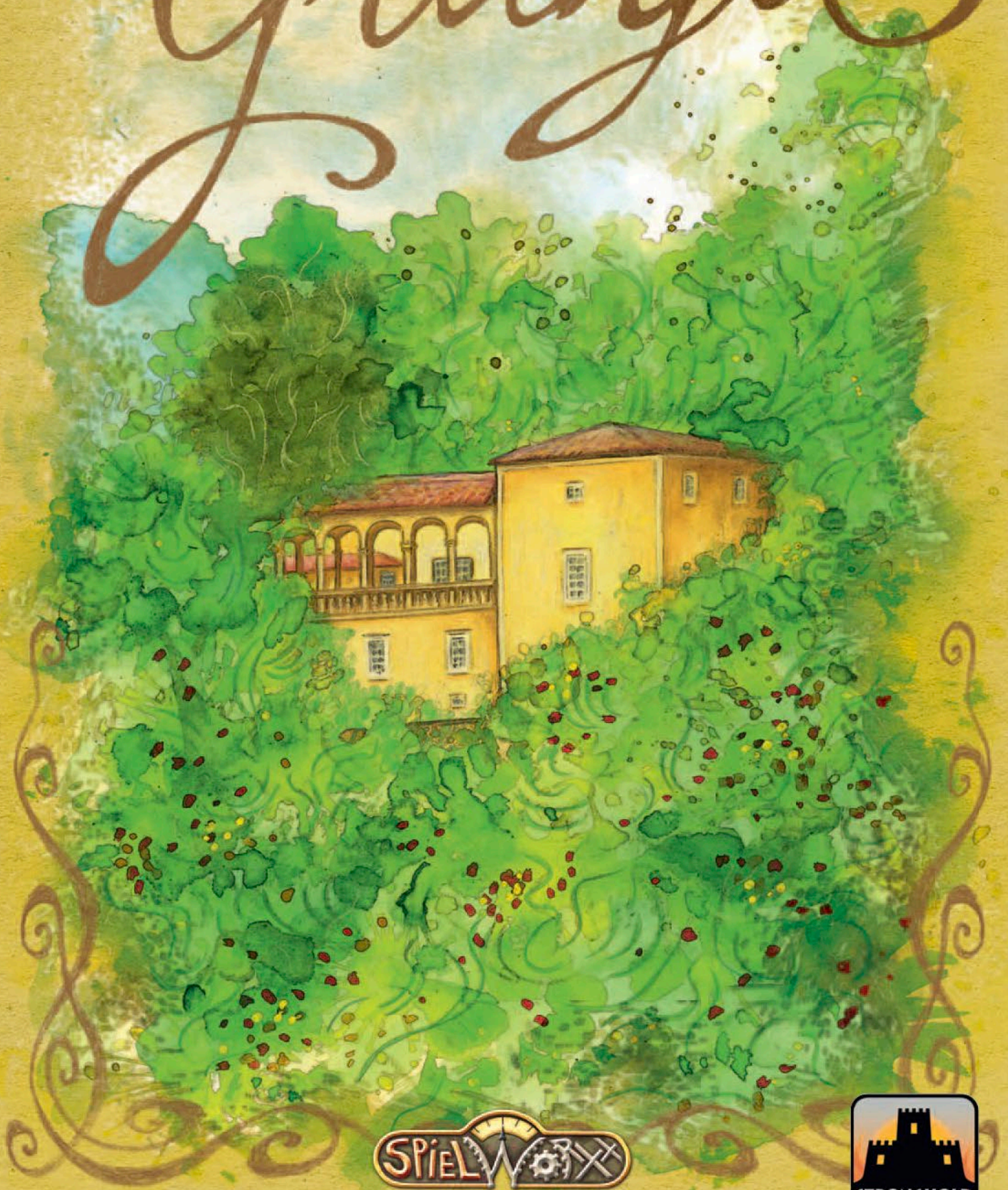


Le Carte Fattoria

Glossario

La

Granzia

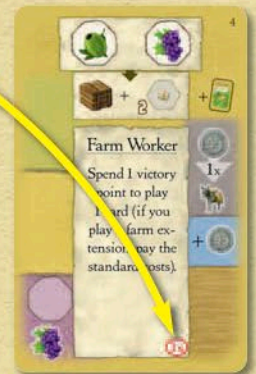


Questo documento elenca tutte e 66 le carte Fattoria del gioco e i loro effetti.
Tieni a mente quanto segue:

- ❖ Le carte possono essere usate immediatamente dopo esser state giocate (collegate alla Fattoria).
- ❖ **Tempistica degli Aiutanti:** Il colore sul titolo delle carte indica in quale Fase il giocatore può usare l'effetto della carta. Se nessun colore è presente, l'effetto dell'Aiutante può essere usato in qualsiasi momento durante il suo turno.



- ❖ **Ruolo Assistente:** Alcune carte possono essere usate una volta (1X) per round. Per indicare che la carta è stata usata il giocatore piazza una propria pedina sulla carta dopo averla usata. Alla fine del round, tutti i segnalini sulle carte Aiutante sono rimossi e rimessi nella riserva. Gli Aiutanti sono così nuovamente disponibili.
- ❖ Se un giocatore usa un effetto di una carta, tale effetto deve essere completamente risolto prima che il giocatore possa usare l'effetto di un'altra carta.



Nota del Traduttore: La parte scritta in rosso è la traduzione del testo sulla carta.
La parte scritta in nero è la traduzione delle note fornite sul Glossario.

1 Cuoco

Ogni Lavorazione costa 1 Moneta in meno.
Esempio: il giocatore può lavorare l'Uva trasformandola in Vino per 2 Monete anziché 3 (o Olive o Grano in Cibo per 1 Moneta anziché 2).



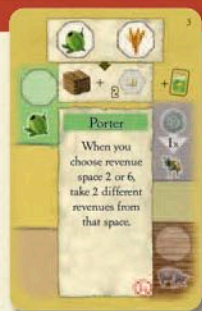
2 Negoziatore

Ogni volta che una delle tue pedine è rimossa dal Mercato, ricevi 1 Punto Vittoria.
I Punti Vittoria guadagnati attraverso questa carta sono presi immediatamente.



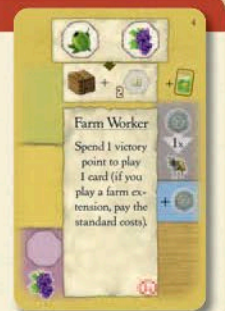
3 Facchino

Quando scegli gli i dadi dagli spazi Rendita 2 o 6, prendi 2 differenti Rendite da tali spazi.
Esempio: se il giocatore sceglie un dado rendita dallo spazio 6, egli riceve 1 Consegna gratuita e 2 Monete.
Quando scelto dallo spazio rendita 2, egli può scegliere 2 delle 4 opzioni disponibili.



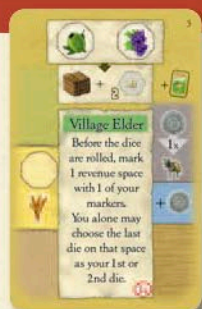
4 Fattore

Paga 1 Punto Vittoria per giocare una carta. Paghi il costo normale se si tratta di una Estensione.
Esempio: Il giocatore può spendere 1 punto vittoria per giocare una carta sulla sua fattoria come azione utilizzabile in qualunque momento. Se giocata come Estensione, devono essere pagati i costi.



5 Decano

Prima di lanciare i dadi piazza una delle tue pedine in uno degli spazi Rendita. Solo voi potrete utilizzare (come 1ª o 2ª scelta) l'ultimo dado di quello spazio rendita.
Questa carta impedisce ad un avversario di prendere uno specifico dado come sua prima o seconda scelta. Se il possessore di questa carta poi non sceglie questo dado, l'effetto è cancellato, e tutti i giocatori ricevono l'effetto di tale dado in qualità di terzo ed ultimo dado.



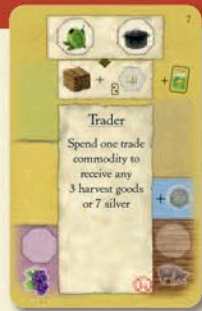
6 Mercante

Paga 1 Punto Vittoria per usare lo spazio Rendita corrispondente al numero del turno di gioco in corso oltre alla Rendita scelta normalmente.
Esempio: Nel round 1, questo sarebbe lo spazio rendita 1 (permettendo al giocatore di prendere 1 Maiale), la rendita dello spazio 2 nel round 2, ecc. Questo rendita è in aggiunta alla rendita standard scelta dal giocatore in questo round.



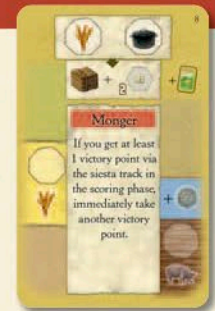
7 Venditore

Converti 1 Cassa di Merce in 3 Merci Coltivate o in 7 Monete.



8 Commerciante

Se durante il turno ottieni almeno 1 Punto Vittoria dal tracciato Siesta durante la Fase Conteggio, ricevi immediatamente 1 Punto Vittoria supplementare.



9 Costruttore di Banconi

Paga 1 Moneta per conservare un Banco del Mercato dopo averlo rifornito e conteggiato.

Il giocatore può conservare lo stesso Banco del Mercato di round in round se egli sceglie di usare questa azione sullo stesso Banco del Mercato in ogni round. Le Merci rifornite al Banco tuttavia non sono conservate!



10 Costruttore

Ciascuna Estensione della Fattoria costa 1 Risorsa in meno.

Esempio: Se un giocatore ha questa carta in gioco, la sua Estensione della Fattoria è gratuita, la seconda gli costerà 1 Risorsa, la terza gli costerà 2, e così via.



11 Tornitore

Ogni segnalino Tetto costa 1 Moneta in meno.

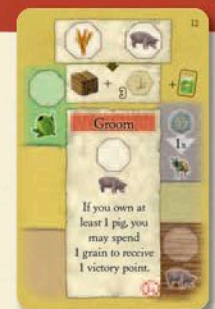
Esempio: Se un giocatore usa questa carta nel primo round, il segnalino Tetto sarà gratuito, nel secondo round gli costerà 1 Moneta, nel terzo round gli costerà 2 Monete, e così via.



12 Stalliere

Se possiedi almeno 1 Maiale, puoi spendere 1 Grano per ricevere 1 Punto Vittoria.

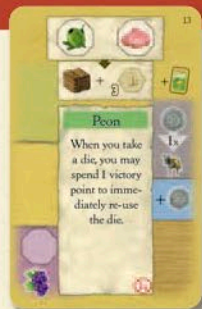
Questa carta fornisce al giocatore uno spazio aggiuntivo dove piazzare un Maiale. Tuttavia, questo non conta come uno spazio del Recinto (rispetto alla carta 36).



13 Bracciante

Paga 1 Punto Vittoria per utilizzare immediatamente il dado Rendita scelto una seconda volta.

Il giocatore deve usare questa abilità immediatamente dopo aver scelto un dado. Ad esempio, se il giocatore ha appena preso il dado di valore 1, egli può spendere 1 punto vittoria per prendere un secondo Maiale.



14 Caposquadra

Ricevi 1 Moneta se un altro giocatore utilizza un dado identico ad uno dei tuoi già presenti sulla tua Plancia. Vale anche per il terzo dado.

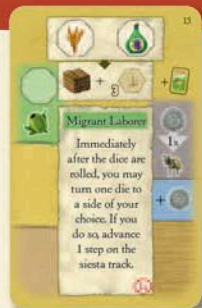
Questo effetto si attiva ogni volta che il giocatore prende un dado dello stesso valore. Se è il terzo dado (che è condiviso), il possessore della carta riceve 1 Moneta per ogni avversario. L'effetto attiva ripetutamente anche l'effetto della carta Bracciante, che permette di usare un dado una seconda volta.



15 Lavoratore Straniero

Dopo aver lanciato i dadi puoi cambiare il risultato di un dado a tua scelta. Se lo fai, avanzi di 1 spazio sul tracciato Siesta.

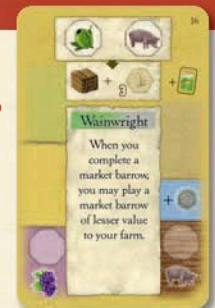
Se c'è un conflitto con il Mezzadro, il Mezzadro ha la prima scelta. Dopo che il Mezzadro ha scelto un dado, il Lavoratore Straniero può cambiare il risultato ad un dado differente.



16 Costruttore di Carri

Dopo aver rifornito 1 Banco del Mercato, puoi giocare 1 carta come Banco del Mercato. Questa deve essere di valore inferiore rispetto a quella completata.

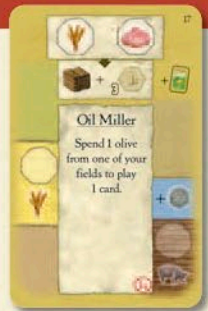
La nuova carta deve essere collegata alla Plancia in qualità di Banco del Mercato.



17 Mugnaio

Spendi 1 Oliva da prendere da un tuo Campo per giocare una carta.

L'Oliva è il pagamento per giocare la carta. Se la carta è giocata come Estensione della Fattoria, devi comunque pagare i costi di ampliamento (l'oliva non può essere considerata come parte del pagamento dei costi di ampliamento della Fattoria).



18 Bottaiò

Spendi 1 Uva da prendere da un tuo Campo per effettuare una Consegna.

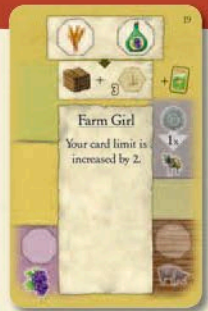
L'Uva è il pagamento per effettuare la Consegna e non può essere usate come parte delle Merci che saranno consegnate.



19 Contadina

Il limite di carte per la tua mano è aumentato di 2 carte.

Se il giocatore scarta questa carta (rimpiazzandola con un'altra), la sua mano di carte deve essere subito ridotta al nuovo limite.



20 Imballatore

Effettua 1 Consegna supplementare gratuita dopo la sottofase 4 della Fase Trasporto.

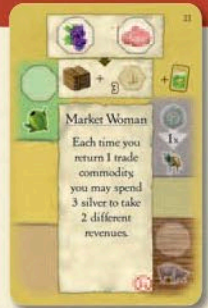
Il giocatore può effettuare una Consegna gratuitamente durante la Fase Trasporto.



21 Commessa

Ogni volta che rimetti 1 Cassa di Merce nella riserva delle tue pedine, al costo di 3 Monete puoi effettuare un'altra Azione, ma diversa.

Esempio: Il giocatore rimette 1 Cassa di Merce nella sua riserva per prendere 1 Maiale. Egli poi può spendere 3 Monete per effettuare 2 Lavorazioni, pescare o giocare una carta, prendere 2 Merci Coltivate qualsiasi, o prendere 3 Monete (ma non prendere un altro Maiale).

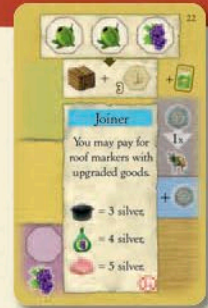


22 Carpentiere

Puoi pagare il costo di acquisto dei segnalini Tetto con le Merci Lavorate:

1 Cibo = 3 Monete
1 Vino = 4 Monete
1 Salume = 5 Monete

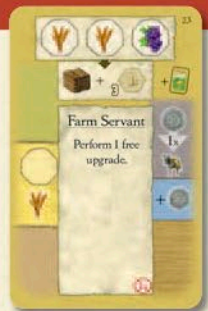
Il giocatore può spendere Merci Lavorate come indicato sulla carta per pagare parte o tutto il segnalino Tetto di questo round. Se la cifra supera il dovuto, il giocatore non riceve resto.



23 Servitore

Puoi effettuare una Lavorazione gratis.

Ogni round il giocatore riceve una azione Lavorare le Merci Gratuitamente.



24 Carrettiere

La tua prima Consegna Extra è gratuita. Prendi 1 Moneta dopo aver effettuato la consegna.

Esempio: Il giocatore ha 3 Estensioni con Consegne Extra e sceglie di usarle tutte e tre. La prima è gratuita, dopo di ciò il giocatore riceve 1 Moneta. Egli può usare questa Moneta per pagare la sua seconda Consegna Extra, e un'altra Moneta per pagare la terza Consegna Extra (cioè effettua 3 Consegne extra al costo di 1 Moneta).



25 Costruttore Edile

Nella sottofase 1 della Fase Fattoria, puoi pagare 2 Monete per giocare una carta aggiuntiva.

Il giocatore deve pagare la carta aggiuntiva prima di pescare nuove carte per ricompletare la sua mano di carte.



26 Mezzadro

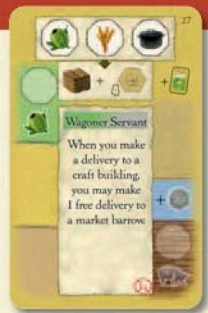
Dopo il lancio dei dadi prendine 1 e mettilo di fronte a te. Tu puoi utilizzarlo gratuitamente. Gli altri giocatori devono pagarti una Merce della Fattoria a loro scelta o 2 Monete per utilizzarlo.

Il pagamento ricevuto dagli altri giocatori viene posto nel tuo rispettivo Deposito sulla tua Plancia. Se c'è un conflitto fra questa carta e la carta Lavoratore Straniero, il Mezzadro ha la prima scelta.



27 Servitore Carrettiere

Quando effettui una Consegna su un Negozio puoi effettuare una Consegna gratuitamente su un Banco del Mercato.



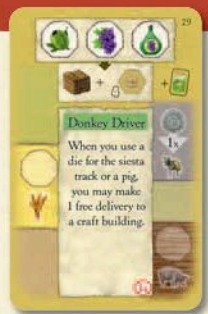
28 Fruttivendolo

Quando usi un dado per effettuare una Consegna, pesca una carta o gioca una carta, prendi 1 Merce Coltivata.



29 Asinaio

Quando usi un dado per avanzare sul tracciato Siesta o per prendere un Maiale, puoi effettuare 1 Consegna gratuita su un Negozio.



30 Domestico

Incrementi il tuo limite di mano di 1 carta. Ogni volta che giochi una carta, puoi anche scartare una carta addizionale. Dopo averlo fatto, pesca tante carte quante necessarie fino a completare la tua mano.

Se il giocatore scarta il Domestico, il suo limite di mano è ridotto di 1 carta.



31 Fabbricante di Candele

Quando usi un dado per prendere almeno 1 Merce Coltivata, prendi 2 Monete.

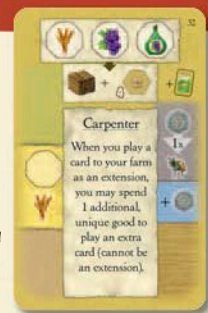
Il giocatore prende 2 Monete dopo aver preso un dado Rendita dallo spazio Rendita 2 o 3 ed averlo usato per ottenere almeno 1 Merce Coltivata.



32 Falegname

Quando giochi una carta sulla tua Fattoria come Estensione, puoi spendere 1 Risorsa addizionale ma diversa per giocare una carta extra (che non può essere un'altra Estensione).

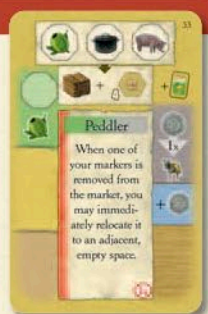
Esempio: Il giocatore collega la sua seconda Estensione alla Fattoria, pagando per essa 1 Punto Vittoria e 1 Moneta. Egli può pagare una Risorsa (es: Oliva, Uva, Maiale, ecc. purché diversa da Punti Vittoria e Monete, anche nel caso avesse in gioco la carta n.38) per giocare un'altra carta ma non come Estensione.



33 Venditore Ambulante

Quando una tua pedina viene rimossa dal Mercato, puoi immediatamente riposizionarla su uno Spazio Mercato vuoto adiacente.

Le pedine del giocatore devono essere spostate su uno spazio adiacente vuoto. Se non fosse disponibile uno spazio vuoto adiacente, la pedina è rimossa come sempre.



34 Raccogliitore

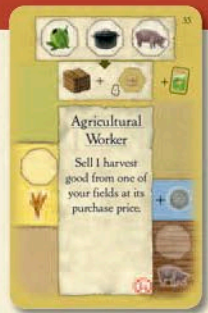
Nella sottofase 3 della Fase Fattoria, spendi 1 Moneta per piazzare 1 Merce Coltivata addizionale su un massimo di 2 Campi di tipo differente.

Il giocatore deve scegliere due Campi diversi (es: un Campo di Olive ed un Campo di Grano). Questa carta permette al Campo di contenere più di una Merce Coltivata.



35 Lavoratore Agricolo

Vendi 1 Merce Coltivata da uno dei tuoi Campi al suo prezzo di acquisto.



36 Allevatore

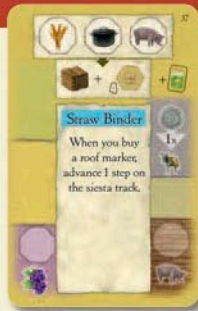
Dopo la sottofase 3 della Fase Fattoria, prendi 1 Moneta per ogni spazio nel Recinto dei Maiali vuoto.

Si considerano solo i 2 spazi del Recinto dei Maiali raffigurati sulla Plancia del Giocatore ed eventuali spazi raffigurati sulle Estensioni che ampliano il Recinto dei Maiali. Diversamente non vengono considerati eventuali spazi conferiti dalle carte usate come Aiutante.



37 Impagliatore

Quando compri un segnalino Tetto, avanza di 1 spazio sul tracciato Siesta.



38 Vasaio

Puoi pagare il costo delle Estensioni della Fattoria con qualsiasi combinazione di Risorse della Fattoria.

Il giocatore può usare una qualsiasi combinazione di Risorse della Fattoria. Ad esempio, un giocatore può pagare l'Estensione usando 2 Monete per costruire la sua seconda Estensione. Se usata con la carta 32, le Risorse aggiuntive usate per pagare l'azione della carta 32 devono comunque essere differenti tra loro.



39 Costruttore di Stalle

Quando piazzati una pedina sul Mercato, puoi piazzarla su uno spazio di valore maggiore di 1 punto rispetto al consentito. Prendi 1 PV aggiuntivo. Non rimuovi le pedine avversarie.

Esempio: Il giocatore rifornisce completamente un Banco del Mercato di valore 3. Egli ora può piazzare una sua pedina su uno Spazio Mercato di valore 4. Tuttavia, le pedine avversarie sugli spazi adiacenti di valore inferiore non vengono rimosse. Se non ci fossero disponibili spazi di valore 4, non avrebbe potuto usare l'effetto di questa carta.



40 Copri Tetti

Quando ricevi una Risorsa da un segnalino Tetto, puoi immediatamente effettuare una Consegna su un Negozio o Banco del Mercato.

Il giocatore può usare questa Risorsa nella Consegna al Negozio o al Banco del Mercato.



41 Foraggiatore

Spendi 1 Grano da prendere da uno dei tuoi Campi per prendere 1 Maiale.

Il giocatore può spendere 1 Grano per prendere 1 Maiale anche se non ha spazi per conservarlo. Tuttavia, se non ha spazi per conservarlo, egli deve venderlo immediatamente (sostanzialmente conferisce al giocatore 3 Monete per il Grano anziché 1).



42 Venditore

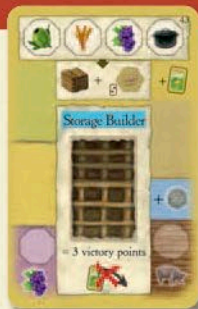
Quando usi 1 dado per avanzare sul tracciato Siesta, per pescare 1 carta, giocare una carta, puoi effettuare 1 Consegna gratuita su un Banco del Mercato.

Il giocatore può attivare questo effetto giocando una carta attraverso lo spazio Rendita 2 oppure avanzando sul tracciato Siesta attraverso lo spazio Rendita 5.



43 Costruttore di Fienili

Conferisce al giocatore uno spazio aggiuntivo per un segnalino Tetto, permettendo al giocatore di comprare un sesto segnalino Tetto. Il giocatore deve comunque sottostare al limite di 1 segnalino Tetto acquistabile per round.



44 Commerciante di Semi

Quando usi un dado per prendere 1 Moneta, prendi 1 Merce Coltivata ma 1 Moneta in meno.

Esempio: Un giocatore prende un dado Rendita 4. Egli riceverà 3 Monete e 1 Merce Coltivata (anziché 4 Monete).



45 Guardiano

Se i tuoi Maiali figliano nella sottofase 3 della Fase Fattoria, prendi 1 Merce Coltivata.



46 Imbonitore

Ogni volta che rimuovi una pedina avversaria dal Mercato, prendi 1 Punto Vittoria aggiuntivo.

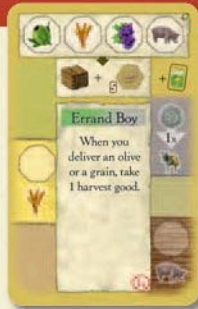
Questo effetto fa guadagnare al giocare 2 Punti Vittoria ogni volta che rimuove una pedina avversaria dal Mercato - 1 Punto Vittoria come da regolamento e 1 Punto Vittoria extra per avere in gioco questa carta.



47 Vagabondo

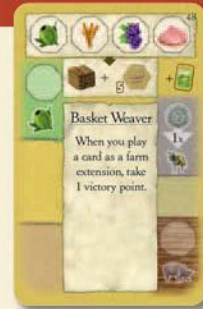
Quando effettui una Consegna di una Oliva o un Grano, prendi 1 Merce Coltivata.

Le Merci Coltivate sono: Uva, Olive e Grano.



48 Cestaio

Quando giochi una carta come Estensione della Fattoria, prendi 1 Punto Vittoria.



49 Giardiniere

Piazza su questa carta 1 Merce Coltivata presa da un tuo Campo o Deposito assieme ad una tua pedina presa dalla tua riserva. Puoi usarle in seguito al posto di tipo qualsiasi di Merce Coltivata.

Il giocatore deve avere una Merce Coltivata su un Campo o su un Deposito per usare l'effetto di questa carta. Ogni pedina può essere poi usata al posto di una Merce Coltivata qualsiasi.



50 Artigiano

Quando giochi una carta come Estensione della Fattoria, puoi pagare 1 Moneta per prendere 1 Maiale.

Se il giocatore non ha spazi nel Recinto dei Maiali, egli deve venderlo immediatamente.



51 Porcaro

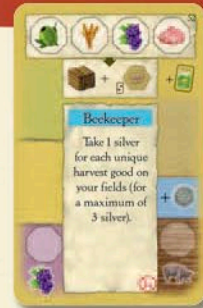
Fino a due Maiali possono essere conservati su questa carta, ma questi spazi non sono considerati una Estensione del Recinto dei Maiali.



52 Apicoltore

Prendi 1 Moneta per ogni Merce Coltivata unica sui tuoi Campi (fino ad un massimo di 3 Monete).

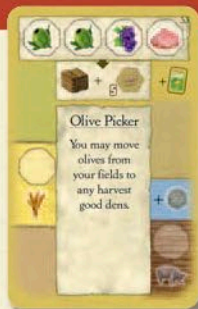
Le Merci Coltivate devono essere presenti sui Campi (e non sui Depositi) per poter prendere le Monete.



53 Raccogliitore di Olive

Puoi spostare le Olive dai tuoi campi sul Deposito delle Merci Coltivate.

Permette al giocatore di spostare le Olive dai propri Campi sul Deposito delle Merci Coltivate (Olive, Grano, o Uva).



54 Intarsiatore

Quando compri un segnalino Tetto, puoi spendere 1 Moneta per prendere 1 Punto Vittoria.



55 Produttore di Birra

Puoi spostare il Grano dai tuoi campi sul Deposito delle Merci Coltivate.

Permette al giocatore di spostare il Grano dai propri Campi sul Deposito delle Merci Coltivate (Olive, Grano, o Uva).



56 Istruttore

Quando piazza un segnalino Negoziante sulla tua Plancia, prendi 1 Punto Vittoria.



57 Viticoltore

Puoi spostare l'Uva dai tuoi campi sul Deposito delle Merci Coltivate.

Permette al giocatore di spostare l'Uva dai propri Campi sul Deposito delle Merci Coltivate (Olive, Grano, o Uva).



58 Addetto all'Aratro

Quando rifornisci completamente un Banco del Mercato prendi 2 Monete.



59 Affarista

Quando rifornisci completamente un Negozio, puoi rimettere 1 delle Merci consegnate nella tua Fattoria.

Esempio: Il giocatore ha completamente rifornito il negozio del Costruttore di Carri. Egli adesso può riprendere un Cibo, o un Vino, o un Salume e rimetterlo sulla sua Fattoria nel corrispondente Deposito delle Merci Lavorate.



60 Riccone

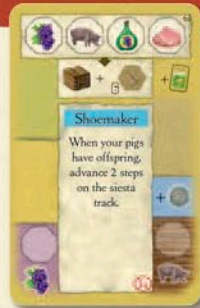
Quando prendi delle Monete attraverso un dado Rendita, prendi 2 Monete aggiuntive.

Esempio: Il giocatore prende un dado Rendita dallo Spazio Rendita 4 e prende un totale di 6 Monete (4 per l'azione relativa allo spazio Rendita e 2 per l'effetto di questa carta).



61 Calzolaio

Quando i tuoi Maiali figliano, avanza di 2 spazi sul tracciato Siesta.



62 Calzolaio

Quando hai almeno 3 Maiali e abbastanza spazi nel Recinto dei Maiali, ricevi 2 nuovi Maiali all'inizio della sottofase 3 nella Fase Fattoria.

Il giocatore riceve 2 Maiali se egli ha almeno 2 Maiali e spazi nel Recinto dei Maiali per conservarli. Se egli non ha questi spazi, non può usare l'effetto di questa carta (e non può venderli). Nota che se egli ha 4 Maiali e 4 Spazi nel Recinto, egli può venderne 2 come azione effettuabile in qualsiasi momento, e attivare l'effetto della carta per ricevere 2 nuovi Maiali.



63 Barattatore

Quando rifornisci completamente un Banco del Mercato, puoi riprendere 1 Merce Coltivata consegnata al Banco e metterla nella tua Fattoria.

Esempio: Il giocatore ha completamente rifornito un Banco del Mercato. Egli può riprendere una Merce Coltivata dal Banco del Mercato e rimetterla nel relativo Deposito delle Merci Coltivate sulla sua Fattoria.



64 Fabbro

Avanza di 1 spazio aggiuntivo sul tracciato Siesta nella sottofase 2 della Fase Trasporto.



65 Fornitore

Quando effettui una Consegna su un Banco del Mercato, puoi effettuare 1 Consegna gratuita ad un Negozio.



66 Esportatore

Quando usi una Cassa di Merce, ricevi 3 PV oltre all'azione. Poi marca l'azione scelta. Tale azione non potrai più usarla per il resto del gioco.

Se il giocatore prende 3 PV, egli non potrà più usare l'azione scelta quando rimette nella sua riserva una Cassa di Merce. Queste azioni sono: prendere 4 Monete, 3 Merci Coltivate differenti, 1 Maiale, giocare 1 carta, o 2 Lavorazioni gratuite (quindi un giocatore può guadagnare un massimo di 15 PV da questa carta).

