

MI TIERRA

Contenuto

15 carte mele di valore 1
12 carte grano di valore 1
9 carte carne di valore 1
10 carte gomitollo di valore 1
9 carte uva di valore 1
10 carte latte di valore 1
7 carte "vestiti" di valore 1
7 carte torta di valore 1
6 carte uova di valore 1
7 carte botti di valore 1
7 carte farina di valore 1

9 carte mele di valore 3
7 carte uva di valore 3
8 carte farina di valore 3
6 carte botti di valore 3
7 carte grano di valore 3
5 carte uova di valore 3
3 carte carne di valore 3
7 carte latte di valore 3
7 carte gomitollo di valore 3

32 tasselli rettangolari con polli, mucche, e altro...

11 aie

54 tessere prodotto (uva, mele, ecc...)

34 tessere A

23 tessere B

Preparazione

Mettere la plancia la centro del tavolo.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve una plancia personale e tre lavoratori. I restanti 2 potranno essere assunti nel corso del gioco.

Mescolare le carte A e metterle coperte accanto alla plancia. Prendere le prime 7 carte e rimetterle nella scatola senza guardarle. Mescolare le carte B e metterle coperte accanto alla plancia. Queste carte verranno usate appena le carte A saranno esaurite.

Mescolare le carte sviluppo e metterle coperte accanto alla plancia. Poi prenderne quattro e posizionarle sull'area sviluppo sulla plancia formando un rettangolo (matrice 2x2).

Scegliere a sorte il giocatore iniziale. Il primo round è svolto in senso orario, quindi il secondo giocatore sarà quello seduto alla sinistra del giocatore iniziale.

Posizionare i cubetti colorati dei giocatori sul tracciato denaro presente sulla plancia. Questo tracciato indica il denaro posseduto da ogni giocatore in ogni momento. A compensare il vantaggio dei primi giocatori, il primo giocatore posiziona il suo cubetto sul 5, mentre il secondo giocatore sul 6, il terzo sul 7 ed il quarto sul 8.

Svolgimento del gioco

Il gioco si compone di 4 fasi che sono ripetute durante la partita.

- Fase 1: Ordine di gioco
- Fase 2: Mantenimento
- Fase 3: Posizionamento dei lavoratori
- Fase 4: Attivazione dei lavoratori

Fase 1: ordine di gioco

I giocatori iniziali hanno il vantaggio di poter scegliere le posizioni migliori sulla plancia. In questa fase si determina l'ordine di gioco per il prossimo turno.

La tabella con l'ordine di gioco si trova nell'angolo sinistro della plancia. Ci sono sei ruote che indicano le posizioni da 1 a 6. Utilizzare solo le posizioni da 1 a 4, le altre saranno usate solo per future espansioni.



Per stabilire l'ordine di gioco verificare chi è il giocatore in ultima posizione sul tracciato denaro. Quindi, il giocatore con meno denaro giocherà per primo, il giocatore successivo per secondo e così via (per i turni successivi si dovrà anche considerare l'attivazione dei lavoratori: i lavoratori sulla tabella ordine di gioco nella linea inferiore). In caso di parità tra i giocatori, va prima il giocatore il cui cubo sta sopra gli altri sul tracciato denaro, in altre parole l'ultimo ad avere preso del denaro.

Il tracciato denaro consente a tutti i giocatori di sapere in ogni momento quant'è il denaro disponibile di ogni avversario.

Fase 2: Mantenimento

Mantenimento lavoratori

In questa fase ogni giocatore deve verificare quanti lavoratori ha assunto. Per ogni lavoratore che ecceda i 3 iniziali deve pagare \$ 2 alla banca.

Il pagamento è fatto muovendo indietro il proprio cubetto sul tracciato denaro.

Esempio: se hai 5 lavoratori, hai 2 lavoratori oltre i 3 iniziali ($5-3=2$) quindi devi pagare alla banca \$ 4. Un giocatore non può andare in negativo sul tracciato denaro. Nel caso non avesse denaro sufficiente per pagare i suoi lavoratori dovrebbe restituirli. Egli può comunque restituire alcuni lavoratori alla riserva anche per eliminare questo pagamento ricorrente ogni turno.

Mantenimento mercato

- Se ci sono carte mercato nell'area chiusura mercati (linea inferiore), metterle nella pila degli scarti.



- Verificare se ci sono carte mercato col simbolo fuori-mercato nell'area del mercato ufficiale. Togliere tali carte dalla plancia e spostarle nell'area chiusura mercati.
- Rifornire il mercato ufficiale di carte mercato in modo da avere tante carte nell'area quanti sono i giocatori.



Fase 3: Posizionamento dei lavoratori

A partire dal giocatore iniziale in ordine di turno, egli può posizionare un lavoratore negli spazi validi sulla plancia o nella sua fattoria. Poi tocca al secondo giocatore in ordine di turno. Si prosegue finché tutti i giocatori hanno posizionato il loro primo lavoratore. Poi il primo giocatore posizionerà il suo secondo lavoratore. La procedura continua finché tutti i giocatori hanno posizionato il loro ultimo lavoratore.

I lavoratori possono essere posizionati in qualunque spazio valido della plancia. Unica eccezione si ha nelle partite a 2 giocatori, dove uno spazio di ogni zona è considerato bloccato.

Un giocatore può posizionare più lavoratori su una stessa zona finché ci sono spazi validi. Ciò gli consente di svolgere l'azione associata più di una volta in quel turno.



Quando i lavoratori sono messi nei boschi o alla rivendita di semi, il giocatore ne può posizionare due insieme sullo stesso spazio. Ciò gli consentirà di scegliere il risultato del dado (vedi attivazione).

Se vuoi una carta sviluppo dovrai posizionare un lavoratore in uno dei cinque spazi validi (vedi foto).



Fase 4: Attivazione dei lavoratori

In questa fase i lavoratori posizionati nella fase precedente iniziano a produrre. L'ordine di attivazione delle diverse zone della plancia è indicato nell'immagine.



Una volta che le aree di produzione della plancia sono state attivate (1-12), poi i giocatori attivano la loro fattoria (13), i mercati (14-15) e infine l'ordine di turno (16). Il mulino ad acqua, il rodeo, ed il mercato delle esibizioni degli animali sono solo elementi decorativi e non sono usati.

Una volta attivato il lavoratore va tolto dallo spazio occupato dove stava lavorando e posizionato sulla capanna della plancia del giocatore.

Lavoratori nelle aree produttive sulla plancia

Se ci sono più lavoratori sulla stessa area, il lavoratore posizionato prima viene attivato per primo, quindi il lavoratore posizionato più a sinistra.



Bosco



Lancia il dado per determinare la capacità (2 o 3) del recinto da prendere. Se hai posizionato insieme due lavoratori, puoi sceglierne la capacità senza lanciare il dado. Il recinto deve essere subito posizionato nella fattoria. Una volta collocato non potrà essere più mosso.

Allevamento ovino



Lancia il dado per stabilire quante pecore puoi prendere. Se ottieni più pecore di quante puoi posizionarne nei recinti della tua fattoria, le pecore eccedenti possono essere rimpiazzate da una unità di cibo. Ciascun recinto può contenere un solo tipo di animale.

Piazza dei lavoratori disponibili



Prendi un lavoratore del tuo colore dalla riserva e posizionalo sulla tua capanna. Potrai avere solo 2 lavoratori supplementari nel gioco (5 in totale).

Coltivazioni



Lancia il dado per stabilire i semi di quale coltivazione puoi prendere: 1 mela, 2 grano, 3 uva. Se hai posizionato insieme due lavoratori, puoi sceglierne la coltivazione senza tirare il dado. La coltivazione deve essere subito posizionata nella tua fattoria. Una volta collocata non potrà essere più mossa.

Allevamento bovino



Lancia il dado per stabilire quante mucche puoi prendere. Se ottieni più mucche di quante puoi posizionarne nei recinti della tua fattoria, le mucche eccedenti possono essere rimpiazzate da una unità di cibo. Ciascun recinto può contenere un solo tipo di animale.

Pollaio



Lancia il dado bianco per stabilire quanti polli puoi prendere. Se ottieni più polli di quanti puoi posizionarne nei recinti della tua fattoria, i polli eccedenti possono essere rimpiazzati da una unità di cibo. Ciascun recinto può contenere un solo tipo di animale.

Industria di lavorazione dei prodotti animali



Consente di ottenere i prodotti derivati dagli animali. Devi però avere il numero minimo di animali richiesti. Per usare l'industria dovrai pagare \$ 5 ed otterrai il prodotto. Potrai ottenere 3 tipi di prodotto pagando solo \$ 5 per tutti. Gli animali restano nella fattoria (non devi rimetterli nella riserva).

Torre dell'orologio



Puoi pescare le prime 4 carte mercato, guardarle e poi rimetterle al loro posto nello stesso ordine. Se sarai l'unico ad avere un lavoratore qui, potrai anche modificare l'ordine delle carte mercato prima di rimetterle sul loro mazzo.

Forno



Per fare una torta dovrai rimettere nella riserva 1 latte, 2 uova e \$ 8. Ogni lavoratore può produrre al massimo una torta.

Sviluppo



I lavoratori sono attivati in ordine di turno in quest'area. Il giocatore attivo paga \$ 1 per ciascuna carta sviluppo che il suo lavoratore tocca, poi ne sceglierà una e la posizionerà sulla sua fattoria (quella carta è già ricompresa nel prezzo).

Ogni lavoratore all'inizio tocca 2 carte sviluppo tranne quello al centro che ne tocca 4. Ogni volta che una carta viene presa, il costo delle carte restanti si riduce. Può accadere che non ci siano più carte sviluppo quando un lavoratore viene attivato.

I giocatori possono scartare le carte sviluppo presenti nella fattoria per far posto alle nuove carte sviluppo acquistate successivamente. In tal caso le carte scartate tornano nel mazzo degli scarti.

Industria vinicola e di macinazione



Per produrre un sacco di farina occorrerà restituire alla riserva 3 grano e \$ 5. Per produrre vino occorrerà restituire alla riserva 3 uva e \$ 5.

Ogni lavoratore può produrre al massimo un sacco di farina e un vino, pagando solo \$ 5 alla banca per entrambi i beni.

Industria vestiario



Per produrre abbigliamento occorrerà restituire alla riserva 3 lana e \$ 7. Ogni lavoratore può produrre al massimo una unità di vestiario.

Da notare

I giocatori non possono spostare le coltivazioni o i recinti acquistati precedentemente per metterne dei nuovi. Possono comunque scartarne alcuni prima di acquistarne altri e poi successivamente rimpiazzarli con quelli nuovi.

Ci sono carte che consentono di ritirare il dado. Se così è il primo lancio viene cancellato, ma il risultato del secondo tiro dovrà essere accettato anche se peggiorativo per il giocatore.

Attivazione dei lavoratori nella propria fattoria

Una volta attivate le aree produttive della plancia, i giocatori attivano le loro plance personali, quindi ciascuna fattoria.

Iniziando dal primo giocatore in ordine di turno, ogni giocatore che ha posizionato almeno un lavoratore sulla sua fattoria li attiverà nell'ordine desiderato.

Un lavoratore su una coltivazione produce una risorsa del tipo piantato. Se ci sono due coltivazioni dello stesso tipo collegate ortogonalmente (non diagonalmente), lo stesso lavoratore produrrà 2 unità di quella risorsa invece di una.

Esempio: Se un lavoratore è in un campo di mele, produrrà una unità di mele. Se il campo è collegato di lato ad un altro campo di mele, il lavoratore produrrà due mele invece di una.

Un lavoratore produce sempre al massimo due risorse in ogni turno, persino se la fattoria ha più di due campi collegati dello stesso tipo. Eccezione: carte sviluppo.



Carte sviluppo

I giocatori ricevono dei benefici dalle loro carte sviluppo.

Lavoratori ai mercati

Mercati ufficiali

Il primo giocatore a poter vendere al mercato è il primo ad aver messo un lavoratore in quest'area, cioè quello nello spazio più in alto.

Quando quest'area è attivata il giocatore deve scegliere una carta mercato tra quelle presenti e vendere le risorse che quel mercato vuole acquistare al prezzo indicato.

Ogni mercato indica le risorse richieste, il prezzo e il numero massimo di risorse vendibili in esso (vedi alla fine del regolamento per i dettagli).

Una volta finite le sue vendite, il mercato è rimosso dal gioco e rimpiazzato da una nuova carta presa dal mazzo. Ciò persino se il giocatore ha venduto meno di quanto il mercato richiedeva.

unque el jugador haya vendido menos
que la capacidad máxima del mercado.



uego le toca el turno al jugador cuyo

Il turno passa poi al lavoratore in seconda posizione, e così via.

Una volta che tutti i lavoratori hanno fatto la loro prima vendita, inizia un secondo giro di vendita, iniziando sempre dal giocatore in prima posizione e via di seguito.

Quando un giocatore non vende nel suo turno per qualunque ragione (non ha più risorse o decide di smettere) viene rimesso subito sulla sua capanna e non partecipa più ad alcuna vendita nel turno.

I giocatori possono mettere più lavoratori al mercato. Ciò è lecito e strategico se c'è l'interesse di fare più vendite prima degli altri per evitare che gli altri scelgano le carte desiderate venendo così eliminate.

Carte evento

Le carte evento riportano la E sul lato sinistro della carta mercato.

Quando rimpiazzando una carta mercato M si scopre una carta evento, si hanno due possibilità:

- è un evento istantaneo, l'azione viene subito eseguita e l'evento scartato.



- è un evento permanente (indicato da un fiore giallo), viene posizionato sull'area eventi (la E sulla plancia) e ci resterà finché non arriva un nuovo evento (permanente o meno). Quando si pesca il terzo evento permanente, non viene posizionato. Indica invece che il gioco

termina una volta che tutte le fasi del turno corrente sono concluse.



Mercato nero

I giocatori con i lavoratori nel mercato ufficiale possono essere tentati dal commercio nel mercato nero. Per esempio, se nessuno nel mercato ufficiale intende acquistare ciò che il giocatore ha da vendere.

Durante l'attivazione di un lavoratore nel mercato ufficiale, il giocatore può spostarlo al mercato nero. Quel lavoratore non potrà più tornare al mercato ufficiale per il resto del round.

Il mercato nero viene attivato una volta che tutti i lavoratori del mercato ufficiale sono stati rimossi, tornando alla loro capanna o perché spostati al mercato nero.



I giocatori che hanno lavoratori al mercato nero possono vendere quante risorse/animali desiderano al prezzo della tabella. Ogni lavoratore può qui acquistare massimo 3 risorse in ciascun turno.

Il prezzo di vendita è a sinistra. Il prezzo di acquisto è a destra. Le risorse senza prezzo di acquisto non possono essere comprate.

Fine del round

Una volta completate le fasi precedenti ripeterle di nuovo e via di seguito finché si verificano le condizioni di fine gioco.

Nuovo round: fase 1

I lavoratori nella tabella ordine di gioco sono attivati nella fase 1 del turno seguente a quello in cui sono posizionati. Tutti i cubetti nella linea superiore sono ordinati secondo le seguenti regole:
 1 posizionare i cubetti dei giocatori che hanno i lavoratori nella linea inferiore nello stesso ordine sulla tabella (linea superiore).
 2 Posizionare i cubetti restanti secondo la posizione dei giocatori sul tracciato denaro come descritto nella fase 1 all'inizio del regolamento.



Procedere poi con la fase 2.

Fine partita

Quando il terzo evento permanente appare (quello col fiore giallo), esso non verrà giocato. Invece indica che il gioco terminerà una volta che tutte le fasi del round corrente sono completate.

Tutte le fasi sono svolte e il gioco finirà dopo che tutti i lavoratori nel mercato nero sono stati restituiti ai giocatori.

Finito il gioco i giocatori che hanno prodotto torte ed abiti li venderanno direttamente alla banca. Ogni torta frutterà loro \$ 49 e ogni abito \$ 47.



Poi i giocatori sommeranno le carte risorse ancora possedute agli animali nei loro recinti, e li cambieranno 3 a \$1. Esempio: se a fine partita un giocatore ha 2 mele, 1 vino, 3 uva, 1 mucca, 1 pecora, otterrà \$ 2 ($8/3=2,6$).

Il giocatore più avanti nel tracciato denaro è il vincitore. Se c'è parità, il giocatore con più risorse e animali lasciati dopo lo scambio vince. Se c'è ancora parità i giocatori divideranno la vittoria.

Carte sviluppo:



I. Se hai almeno 3 pecore produci 1 lana. Non perdi le pecore.



II. Se hai almeno 2 mucche produci 1 latte. Non perdi le mucche.



III. Restituisci 2 grani per 1 farina o 5 grani per 2 farina.



IV. Restituisci 1 uva per 1 barile di vino.



V. Se hai almeno 3 pecore ottieni 1 pecora addizionale.



VI. Se hai almeno 3 mucche ottieni 1 mucca addizionale.



VII. Se hai almeno 4 polli ottieni 1 uovo. Non perdi i polli.



VIII. Non se colpito dalle gelate e dalla mosca della frutta.



IX. Non subisci il furto di animali.



X. Puoi ritirare un dado in ogni turno. Il secondo tiro è definitivo.



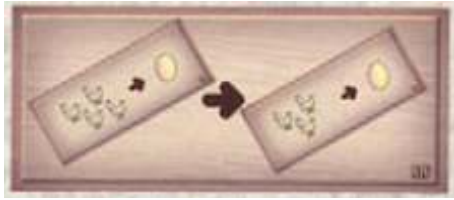
XI. Un lavoratore può coltivare 3 campi collegati ortogonalmente (invece di 2).



XII. Se hai già la carta sviluppo I. sono sufficienti 2 pecore per avere 1 lana (rimpiazza la carta I.)



XIII. Se hai almeno 4 polli ottieni 1 pollo addizionale.



XIV. Se hai già la carta sviluppo VII. sono sufficienti 3 polli per avere 1 uovo (rimpiazza la carta VII.)



XV. Ogni turno ricevi \$ 3 durante l'attivazione della tua fattoria.

Mercati



Mercato semplice: questo tipo di mercato compra solo un tipo di bene per un massimo di X unità, ognuna al prezzo indicato sulla carta. Esempio: ogni mucca è venduta a \$ 6. Puoi vendere massimo 2 mucche.



Pacco produzione: copra una combinazione di prodotti e paga per il pacco il prezzo indicato sulla carta. Esempio: 3 mele e 1 grano sono venduti per \$ 15.



Mercato generico: puoi vendere tutte le carte risorse che vuoi per \$ 3 ciascuna e tutti gli animali che vuoi a \$ 4 ciascuno.

Eventi:



Ladri di animali: restituisci metà dei tuoi animali arrotondati per difetto.



Inflazione: latte, farina e vino costano \$ 1 in più del prezzo indicato nei mercati, incluso il mercato nero.



Sciopero: tutte le industrie sono chiuse finchè tale evento non viene rimosso. I lavoratori non possono usare le industrie sulla plancia, ma possono ancora usare le carte sviluppo.