

## Mi Tierra FAQ (ITA)

### GENERALE

**# 1 - I nostri punteggi in una partita a 3 giocatori sono stati 199, 266 e 326.**

**Questi punteggi sembravano un po' elevati, in quanto il punteggio sul tabellone arriva solo a 100 e non ci sono tessere "100 punti" per indicare che si è già fatto tutto il giro del percorso.**

**E' corretto?**

R- Nella maggior parte della fase di playtest i punteggi raramente sono stati oltre 150, ma la maggior parte delle partite era con 4 giocatori.

Eventualmente potremmo pensare di inserire le tessere "100 punti" nella pubblicazione dell'espansione (quando ciò avverrà).

**# 2 - Il costo aggiuntivo di 2 pesos cadauno per ottenere i 2 lavoratori aggiuntivi diventa ininfluenza più avanti nel gioco ciascuno, quando i soldi abbondano.**

**E' voluto?**

R - Il gioco è diviso idealmente in due. In un primo momento si eliminerà la povertà e si cercherà di sviluppare, e quindi i lavoratori saranno più difficili da mantenere. Più avanti nel gioco l'obiettivo è quello di produrre manufatti di alto valore. A questo punto generalmente il costo del lavoratore non sarà così significativo. Questo ha voluto simulare ciò che accade realmente nello sviluppo dell'economia di un Paese.

**# 3 - Non tutti gli eventi sono descritti nel regolamento.**

**C'è una ragione per questo?**

R - Nel regolamento abbiamo inserito la descrizione del "tipo" di eventi che pensavamo fossero difficili da capire. Se avete un dubbio con qualsiasi altro informateci e noi risponderemo alle vostre domande nel più breve tempo possibile.

**#4 - Abbigliamento e torte hanno valori strani che differiscono di soli 2 pesos l'uno dall'altro, \$ 47 e \$ 49.**

**C'è una ragione per questo, funziona matematicamente o qualcosa del genere?**

R – Sì. Una parte molto importante e che ha richiesto tempo nel design di Mi Tierra ha visto i progettisti seduti attorno a un tavolo a discutere di calcoli e bilanciamento.

**#5 - Nella mia copia mancano 2 cubetti arancioni per l'ordine di turno e segnare il punteggio.**

R - Sì, quei 2 cubi sono un mal di testa. La storia è che il giocatore arancione doveva essere giallo. Quando ci siamo resi conto che era lo stesso colore delle galline (nel playtest abbiamo utilizzato altri tipi di pedine che non si confondono), abbiamo detto al fornitore di cambiare il colore dei lavoratori e due cubi da giallo ad arancione. Quando il gioco è arrivato, tutte le copie avevano solo cubi gialli. Abbiamo contato i cubetti e ogni copia ha 2 galline in più e 2 cubetti arancioni mancanti. Ci dispiace molto.

**#6 - Spero che la futura espansione coprirà gli elementi del tabellone non utilizzati: le Stagioni, il Mulino ad acqua, la Fiera degli animali e il Rodeo.**

R - L'espansione non uscirà a breve, ma siccome ce l'hanno chiesto in tanti pubblicheremo a breve la maggior parte delle regole qui (su BGG, ndt) presto in modo che quasi tutto possa essere giocato con il materiale del gioco base e alcuni tasselli aggiuntivi.

## TABELLONE

**# 7 - Verso la fine del gioco, tutti e tre i giocatori erano sullo spazio del mercato.**

**Due di noi sono usciti per andare sul mercato nero e il terzo giocatore è rimasto da solo.**

**Dato che è possibile continuare ad usare il mercato fino a quando si esce o si va al mercato nero, quel giocatore ha continuato a vendere e vendere ed ha scoperto tutte le carte rimanenti nel mazzo del mercato fino a quando ha rivelato il terzo evento permanente, determinando la fine del gioco.**

**Così, due giocatori sono rimasti bloccati al mercato nero venendo esclusi da tutte le buone vendite e non hanno avuto la possibilità di raggiungere il leader, che non ha fatto altro che incassare senza ostacoli.**

**Questo non è stato un finale di partita soddisfacente e forse ha bisogno di qualche house-rule.**

**Che ne pensate?**

R - Hai ragione, c'è un bug lì. Per risolverlo è necessario aggiungere questa variante:

Se ci sono lavoratori di più giocatori al mercato, ogni lavoratore sarà in grado di vendere fino a quando gli altri giocatori usciranno dal mercato o andranno al mercato nero. Se un giocatore rimane solo nel mercato, egli sarà in grado di vendere su un solo mercato per lavoratore. Poi dovrà uscire o andare al mercato nero. In altre parole, se c'è il caso che ci sia più di un lavoratore per lo stesso giocatore, egli sarà in grado di vendere una sola volta in più per ogni lavoratore sul mercato.

**# 8 - I 2 spazi di mercato più a destra sul tabellone sono un bel po' sbiaditi e dato che sembra esserci una futura espansione che indica la presenza di un quinto e un sesto giocatore, abbiamo pensato che forse bisogna posizionare solo 4 carte mercato.**

**Non si devono posizionare 6 carte mercato, indipendentemente dal numero di giocatori?**

R - In realtà essi sono sbiaditi proprio per questo motivo. Attenzione a ciò che è scritto in fondo alla pagina 4 del regolamento: "Riempire lo spazio mercato finché non ci sono tanti mercati in campo quanti i giocatori".

Ciò significa che, ad esempio, in tre giocatori ci saranno solo tre carte mercato.

## PLANCE INDIVIDUALI

**# 9 - Basta possedere una tessera sviluppo nella propria fattoria per attivarla durante la fase di attivazione della propria fattoria, giusto?**

**Non è necessario posizionare un lavoratore sulla tessera o altro?**

R - Le regole finali del gioco sono state semplificate nel tentativo di essere più comprensibili per il giocatore cileniano medio (che ancora oggi non ha giocato titoli più complessi di Risiko). Ma nella prima stesura del regolamento alcuni degli sviluppi dovevano essere attivati tramite il piazzamento di un lavoratore, e questo è il modo in cui ci siamo abituati a giocare.

Questi sviluppi sono: I-II-III-IV-V-VI-VII-XII-XIII-XIV - ovvero quelli che consentono di riprodurre il vostro animale, ottenere alcuni prodotti provenienti da animali o trasformare un prodotto in un altro (quasi tutti quelli con una freccia, tranne "Studies" e "Tractor")

Un'altra possibile variante è quella di richiedere che ogni sviluppo debba essere attivato per farlo funzionare.

**# 10 - So che un lavoratore può effettuare il raccolto da 1 o 2 tessere aventi tipologie di coltivazione uguali purché adiacenti ortogonalmente.**

**La seconda tessera in questo caso si considera quindi utilizzata?**

R - Sì, la tessera verrà considerata utilizzata dal lavoratore piazzato sulla casella adiacente.

**In alternativa, è possibile per 2 lavoratori su 2 tessere adiacenti raccogliere 4 colture, e così via?**

R - No - ogni coltura può essere attivata da un solo lavoratore per ogni turno.

**# 11 - Ho lo sviluppo che mi permette di effettuare il raccolto con un solo lavoratore su 3 tessere adiacenti ortogonalmente: come devono essere posizionate per essere considerate adiacenti? Il lavoratore deve essere in contatto con le altre 2 tessere direttamente?**

R - Dovete mettere un lavoratore su una delle 3 tessere. Per essere considerate adiacenti, le 3 tessere possono essere posizionate in linea oppure a formare una "L". Non importa la specifica tessera delle 3 dove il lavoratore sia stato piazzato, tutte e 3 le tessere adiacenti tra loro saranno attivate comunque.

**# 12 - Un recinto dispone di 2 o 3 spazi. Ogni spazio può contenere un cubo animale.**

**È possibile inserire diversi tipi di animali nel cortile stesso?**

R - No - In ogni recinto ci deve essere un solo tipo di animale.

**# 13 - Lo sviluppo che consente di rilanciare un dado una volta per ogni turno sembra gravemente sottodimensionato.**

**Il simbolo sul dado "scarpa" ha una probabilità di uscire pari al 33% (2 scarpe) o al 66% (1 sola scarpa), e quello sul dado "ragno" ha una probabilità di circa il 17% (per 3 ragni), del 33% (per 2 ragni) o del 50% (per un 1 solo ragno).**

**Le probabilità sono molto basse per ottenere valori più alti, anche con il rilancio.**

**Rende lo sviluppo meno attraente di altri; dovrebbe forse essere un po' più potente?**

R - Ecco perché nella variante in cui necessario attivare gli sviluppi questa carta non ha bisogno di essere attivata.

Ho chiesto al progettista e ha suggerito che per renderla più appetibile è possibile (con una variante) usarla per capovolgere il dado invece di rilanciarlo.

**# 14 – Le tessere sviluppo presenti sul tabellone e non utilizzate, sono completamente eliminate dopo ogni turno e sostituite da quelle nuove - anche se nessuno comprato una singola tessera - o rimangono sul tabellone finché qualcuno non ne compra almeno una?**

**Quando qualcuno acquista una tessera sviluppo, liberando in tal modo alcuni degli spazi sul tabellone, gli sviluppi rimanenti sono completamente scartati e sostituiti da nuovi o, come per il mercato, solo lo sviluppo acquistato è sostituito con una nuova presa dalla pila degli sviluppi?**

R - Le tessere sviluppo che non sono state utilizzate in un turno sono eliminate dal gioco e sostituite con nuove tessere alla fine del turno. Se più avanti nel gioco non ci sono abbastanza tessere i giocatori non possono ottenere di più.

**# 15 - se ho un recinto con 3 mucche e lo sviluppo "fabbrica del latte" nella mia fattoria personale, posso:**  
**- Ponendo un lavoratore sullo spazio "fabbrica di lavorazione dei prodotti animali" produrre latte due volte nello stesso round? (Un latte viene prodotto utilizzando lo spazio sul tabellone, e pagando 5 pesos. L'altro latte viene prodotto usando la mia carta di sviluppo personale)**

R - Sì.

**- Come sopra, ma con due recinti e 6 mucche.**

R - No.

**- Con un recinto e 3 mucche è possibile, sullo spazio "fabbrica di lavorazione dei prodotti animali" produrre latte due volte nello stesso round? (Un latte per ciascun lavoratore e il costo totale di 10 pesos)**

R - Sì. In generale, per produrre è necessario "possedere" il numero di animali richiesto, ma non essi non vengono "consumati" dall'attività di produzione (in modo che possano essere utilizzati più volte nello stesso turno). Ma avete bisogno di qualcuno (o di uno sviluppo "fabbrica di latte") per mungere le mucche. Lo stesso vale per le uova di gallina e la lana di pecora.

**#16 - Una tessera sviluppo come la tosatrice, la fabbrica del latte o l'aia delle galline, così come gli sviluppi relativi alla riproduzione di mucche/galline/pecore funziona solo una volta per turno, indipendentemente dal numero di animali posseduti (chiaramente ho bisogno di possedere il numero minimo di animali per la produzione).**

**Quindi, se ho 3 o più pecore e la tosatrice (o multipli di tre pecore, come ad esempio 6 o 9 pecore), posso produrre una sola lana.**

**Questa cosa vale anche per la fabbrica di lavorazione dei prodotti animali presente sul tabellone, non è vero?**

**Ad esempio:**

**- Se ho 2 pecore non è possibile attivare la tosatrice;**

**-Se ho 3 pecore posso attivare la tosatrice e produrrei 1 lana;**

**-Se ho 9 pecore posso attivare la tosatrice e produrrei comunque solo 1 lana;**

**Quindi c'è qualche ragione (che ho trascurato) per tenere più animali di quanto richiesto per attivare la capacità di sviluppo?**

R - Le 3 affermazioni sono corrette.

Basta infatti mantenere il numero minimo di animali per innescare gli sviluppi o per essere in grado di utilizzare la fabbrica di lavorazione dei prodotti animali. Il modo migliore per sfruttare l'eccesso è di venderli al momento giusto sul mercato.

Fonte: Boardgamegeek ([www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com))

*Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco "Mi Tierra" e le sue espansioni sono detenuti dai legittimi proprietari*



Tradotto da Alessandro "Kobayashi" Tirico per