

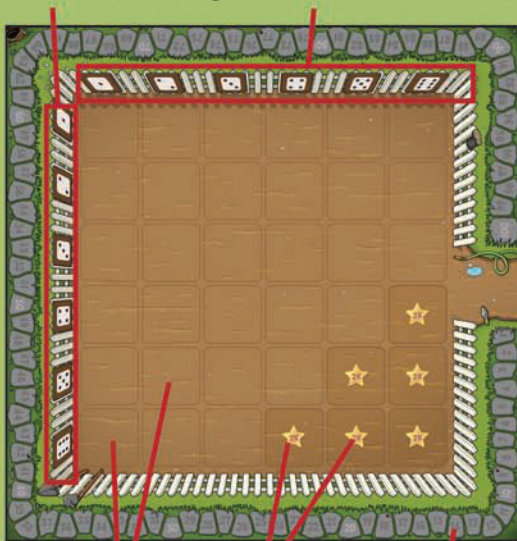
GARDEN DICE

In *Garden Dice*, i giocatori sono dei coltivatori che lavorano per ricavare il raccolto migliore da un appezzamento di terra che condividono. A turno, ogni giocatore tira dei dadi e li usa per eseguire delle azioni come comprare, piantare e irrigare i semi, raccogliere i vegetali e spostare gli animali affamati affinché vadano a mangiare il duro lavoro dei loro avversari. Quando i semi della riserva sono esauriti, i giocatori mettono a confronto i frutti (anzi, le verdure!) del loro lavoro per scoprire chi ha ottenuto il raccolto migliore!

COMPONENTI

TABELLONE

Simboli delle Righe Simboli delle Colonne



Spazi
Normali

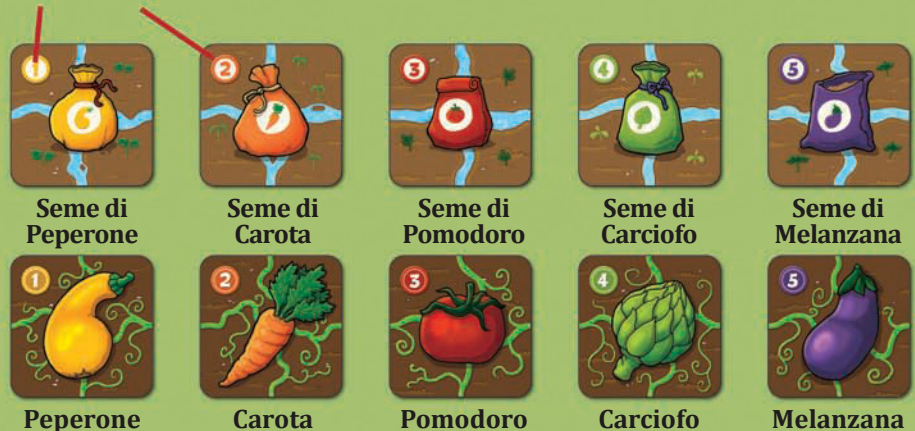
Spazi
Stellati

Tracciato
dei Punteggi

50 TESSERE SEMI/VEGETALI

Ce ne sono 10 per ognuno dei 5 tipi esistenti. I giocatori le comprano e poi le piantano come semi, le irrigano per girarle dal lato del vegetale e poi le raccolgono per ottenere punti. Ogni tessera ha un *valore in punti* indicato nell'angolo in alto a sinistra. Questo numero viene usato in varie azioni durante la partita ed è anche il valore della tessera quando ne viene riscosso il punteggio.

Valore in Punti



4 TESSERE UCCELLO/CONIGLIO

...usate per mangiare i semi e i vegetali altrui. Vedi *Muovere un Animale* per i dettagli.



Uccello



Coniglio

4 TESSERE MERIDIANA/SPAVENTAPASSERI

...conferiscono delle capacità speciali al loro proprietario. Vedi *Tessere Speciali* per i dettagli.



Meridiana



Spaventapasseri

4 SCHEDE RIASSUNTIVE

Da usare come promemoria delle regole nel corso del gioco.



4 DADI DI LEGNO



36 GETTONI DI LEGNO

Ce ne sono 9 per ogni colore dei giocatori. I giocatori li usano per contrassegnare le loro tessere e per tenere il conteggio dei punti.



Incollare gli adesivi sui gettoni prima di iniziare a giocare la vostra prima partita.

4 SEGNALINI SOLE

Da usare per cambiare i risultati dei dadi. Vedi *Segnalini Sole* per i dettagli.



2 SEGNALINI ROCCIA

Da usare solo nelle partite a 2 giocatori. Vedi *Tessere Speciali* per i dettagli.



PREPARAZIONE

Suddividere le tessere semi/vegetali in base al tipo e disporle in pile separate (con il lato del seme rivolto verso l'alto) accanto al tabellone. Vedi la tabella sottostante per il numero di tessere da usare (riporre le tessere inutilizzate nella scatola).

- 2 giocatori: 5 di ogni tipo
- 3 giocatori: 7 di ogni tipo
- 4 giocatori: 10 di ogni tipo

Distribuire il materiale seguente a ogni giocatore:

- 1 Scheda riassuntiva
 - Tutti i 9 gettoni dello stesso colore
 - 1 tessera uccello/coniglio
 - 1 tessera meridiana/spaventapasseri
 - 1 segnalino sole
 - 1 segnalino roccia
- (Solo in una partita a 2 giocatori)*



Ogni giocatore poi colloca uno dei suoi gettoni sul sentiero all'inizio dell'indicatore di punteggio e tiene gli altri 8 a portata di mano, dove tutti i giocatori potranno vederli nel corso della partita.

Rimuovere tutto il materiale inutilizzato dal gioco.

Determinare il giocatore di partenza casualmente. Quel giocatore riceve i quattro dadi e la partita ha inizio!



NEL PROPRIO TURNO



Esempio: il Blu tira i quattro dadi. La riserva di dadi che ottiene è 1, 6, 1, 5, che ora può spendere per eseguire qualsiasi azione desideri.

All'inizio del proprio turno, un giocatore tira tutti e quattro i dadi per formare la sua *riserva di dadi* per quel turno. Può spendere i dadi della sua riserva per eseguire una o più delle azioni seguenti, finché non ha usato tutti i dadi. Ogni dado della riserva può essere usato solo una volta per turno; il giocatore li mette da parte finché non li ha spesi tutti. Tutti i dadi vanno usati, se è possibile farlo. Una volta usati tutti e quattro i dadi, il turno del giocatore è finito e i dadi passano al giocatore successivo in senso orario.

- È possibile eseguire le azioni nell'ordine che si preferisce, ed è **consentito** eseguire la stessa azione più volte all'interno dello stesso turno.
- Se il giocatore ottiene lo stesso risultato su **tutti e quattro i dadi**, può ripetere il tiro di tutti e quattro, e ripeterlo ancora se dovesse accadere di nuovo.

LE AZIONI

COMPRARE UNA TESSERE SEMI ?

Un giocatore può spendere **un dado** per comprare dalle pile una tessera semi il cui valore in punti sia **pari o inferiore** al numero ottenuto. Mette uno dei suoi gettoni sulla tessera acquistata e la colloca davanti a sé (con il lato dei semi rivolto verso l'alto) in modo che sia facilmente visibile a tutti.

- Se il personaggio non ha un gettone disponibile da collocare sulla tessera, **non** può comprare una tessera semi.
- Un giocatore può comprare tutti i semi dello stesso tipo che desidera, ma **non più di due dello stesso tipo in uno stesso turno**.



Esempio: Il Blu spende il suo 5 per comprare una tessera semi di Carciofo (di valore 4). La colloca sul tavolo davanti a sé e mette un suo gettone sopra la tessera.

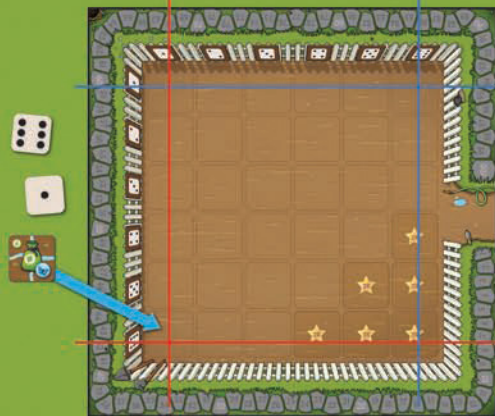
COLLOCARE UNA TESSERA ? ?

Un giocatore può spendere due dadi per collocare una delle sue tessere speciali o una tessera semi **acquistata** su uno spazio vuoto del tabellone, usando i numeri dei dadi come coordinate (un dado per la riga e l'altro per la colonna).



Se la tessera meridiana del giocatore si trova già sul tabellone, il giocatore può usarla per modificare le coordinate dei dadi. Vedi **Tessere Speciali** per i dettagli.

- Le **tessere Semi** vengono sempre collocate con il lato dei semi **a faccia in su**, assieme al gettone del personaggio (quello che è stato collocato sulla tessera al momento dell'acquisto), che rimane sulla tessera.
- Le **tessere Uccello/Coniglio** vengono sempre collocate con il **lato dell'uccello a faccia in su**, e le **tessere Meridiana/Spaventapasseri** vengono sempre collocate con il **lato della meridiana a faccia in su**. Il giocatore aggiunge un suo gettone alla tessera quando la colloca sul tabellone; se non ha gettoni disponibili, **non** può collocare la tessera.
- Le **tessere Roccia** sono uguali su entrambi i lati. **Non** va aggiunto nessun gettone quando si colloca una di queste tessere.
- Le tessere Semi, Meridiana/Spaventapasseri e Roccia non possono più essere spostate una volta che sono state collocate sul tabellone. Le tessere Uccello/Coniglio possono invece muoversi: vedi **Muovere un Animale** per i dettagli.



Esempio: Il Blu spende un 6 e un 1 dalla sua riserva per collocare la sua tessera Semi di Carciofo. Notare che usando questi due dadi potrebbe collocare la tessera sullo spazio 1.6 o sullo spazio 6.1. Sceglie 1.6 e colloca la sua tessera in quello spazio, lasciando il gettone sopra di essa.

IRRIGARE UN SEME ?

Un giocatore può spendere **un dado** per *irrigare una delle sue* tessere semi collocata sul tabellone, di valore pari o inferiore al risultato del dado. La tessera semi irrigata viene girata sul lato del **vegetale** e il gettone rimane sopra la tessera.

Quando si ittica, l'acqua si propaga **automaticamente a tutte le tessere semi vicine**. La sezione sottostante spiega come funziona la propagazione quando si irriga un seme.



Esempio: È il turno del Verde, che ha già speso tre dadi della sua riserva per svolgere altre azioni, e quindi rimane solo con un 5. Decide di innaffiare uno dei semi che ha piantato. La tessera semi di Carciofo che ha messo sul tabellone ha valore 4, un valore inferiore al 5 del suo dado. Può irrigarla spendendo il dado e girando la tessera dal lato del vegetale, mantenendo sempre il suo gettone sopra la tessera in questione.

PROPAGAZIONE

Un effetto collaterale molto importante dell'azione di irrigare un seme è che anche le altre **tessere semi** (a prescindere dal proprietario) adiacenti alla tessera iniziale irrigata (**non diagonalmente**) vengono anch'esse irrigate, ma solo se il loro valore in punti è **inferiore** alla prima tessera irrigata. (Non al tiro del dado... alla tessera.)

Questo effetto è chiamato: *propagazione*; si ripete a ogni nuova tessera che è stata irrigata dal primo effetto di propagazione e continua a ripetersi finché non può più farlo. **La propagazione irriga solo le tessere semi che hanno un valore inferiore alla tessera irrigata precedentemente nella sequenza: tutte le altre tessere e gli spazi vuoti interrompono la sequenza.**

Tutte le tessere irrigate a seguito di una propagazione vengono girate sul lato del vegetale, sempre mantenendo i gettoni al loro posto sopra ogni tessera.



Esempio: Come descritto sopra, il Verde ha appena irrigato la tessera semi di Carciofo. Così facendo l'irrigazione si propaga ai semi di Pomodoro del Blu, a destra. Da lì la propagazione prosegue a destra fino ai semi di Peperone, sempre del Verde, e anche in basso, fino ai semi di Carota del Giallo. La sequenza è interrotta da tutte le X rosse del diagramma soprastante, perché la propagazione si trasmette solo ai semi di valore inferiore.



Il tabellone apparirà così una volta completata la sequenza di propagazione. Il Carciofo, il Pomodoro, la Carota e il Peperone influenzati sono stati girati sul lato del vegetale e tutti i loro gettoni rimangono al loro posto.

RACCOGLIERE UN VEGETALE ?

Un giocatore può spendere **un dado** per **raccogliere** una delle **proprie tessere** vegetale di valore pari o inferiore al risultato del dado. Il vegetale raccolto viene rimosso dal tabellone e il giocatore ripone il suo gettone nella sua riserva. Il vegetale raccolto viene collocato dal lato del vegetale a faccia in su sul tavolo davanti al giocatore, dove chiunque può vederlo (*non deve essere né nascosto né impilato*). **Il giocatore riscuote per il vegetale raccolto un punteggio pari al valore della tessera** e aggiorna di conseguenza il suo contatore sull'indicatore di punteggio.

La raccolta si **propaga automaticamente** in sequenza alle tessere vegetale vicine. Vedi la sezione sottostante per capire come funziona la propagazione quando un giocatore raccoglie un vegetale.



Bonus Spaventapasseri: Se il vegetale raccolto era protetto dal suo *Spaventapasseri*, il giocatore guadagna 3 punti bonus.



Esempio: È il turno del Giallo, che spende un "3" dalla sua riserva di dadi per raccogliere il suo Pomodoro dal tabellone. Raccoglie il Pomodoro e lo colloca dove tutti possono vederlo, recuperando il suo gettone e riponendolo nella sua riserva per utilizzarlo in seguito. Il Giallo riscuote 3 punti per il Pomodoro di valore 3 e aggiorna il suo indicatore di punteggio.



Bonus Stella: Se il vegetale raccolto si trovava su uno degli spazi *Stellati* e il giocatore non ha già riscosso il **Bonus Spaventapasseri**, il giocatore raddoppia il valore in punti della tessera.

PROPAGAZIONE

La raccolta si propaga in modo analogo all'irrigazione: le altre **tessere vegetale** (*a prescindere dal proprietario*) che sono adiacenti (**non diagonalmente**) alla tessera iniziale che viene raccolta vengono **anch'esse** raccolte, ma solo se il loro valore in punti è **inferiore** al valore della prima **tessera** raccolta. (*Non del tiro del dado... della tessera.*)

Come nel caso dell'irrigazione, la propagazione della raccolta si ripete a ogni nuova tessera raccolta grazie al primo effetto di propagazione, e prosegue finché non è più in grado di ripetersi. **La propagazione consente di raccogliere solo le tessere vegetale che hanno un valore inferiore alla tessera precedente nella propagazione: tutte le altre tessere e gli spazi vuoti interrompono la propagazione.**

I punteggi delle tessere di una raccolta vengono riscossi uno alla volta, a partire dal vegetale raccolto per primo. Ogni vegetale successivo raccolto a seguito della propagazione viene considerato e riscosso esattamente come se fosse stato il suo proprietario a raccoglierlo, includendo i bonus Spaventapasseri e Stella. **Come ricompensa speciale, il giocatore che ha dato inizio alla propagazione guadagna un punto bonus per ogni vegetale raccolto nella propagazione che apparteneva a un altro giocatore.**



Esempio: Come descritto più sopra, il Giallo ha appena raccolto il suo Pomodoro. La raccolta si propaga a sinistra fino al suo Peperone e in basso sulla carota del Verde. Poi si propaga di nuovo in basso, dalla Carota del Verde al Peperone del Verde e a Destra, al Peperone del Rosso. (Si dà il caso che entrambi i Peperoni si trovino su degli spazi *Stellati*.) Uno dopo l'altro, le tessere raccolte e i loro gettoni vengono recuperati dai loro proprietari. Vediamo quanti punti guadagnano:

- Pomodoro del Giallo: 3 punti per il Giallo (lo spaventapasseri del Verde non influenza questo punteggio.)
- Peperone del Giallo: 1 punto per il Giallo (lo spaventapasseri del Verde non influenza questo punteggio.)
- Carota del Verde: 2 punti + 3 punti di Bonus Spaventapasseri = 5 punti per il Verde.
- Peperone del Verde: 1 punto + 3 punti di Bonus Spaventapasseri = 4 punti per il Verde. (Il Bonus Stella è annullato.)
- Peperone del Rosso: 1 punto raddoppiato dal Bonus Stella = 2 punti per il Rosso.
- Il Giallo guadagna 3 punti bonus per avere causato la raccolta di 3 vegetali avversari.

Quindi, il risultato finale di tutti questi punteggi è il seguente: il Giallo ottiene 7 punti, il Verde ottiene 9 punti e il Rosso ottiene 2 punti. Forse non è stata una mossa geniale da parte del Giallo!

GIRARE UNA TESSERA SPECIALE

Un giocatore può spendere **un dado** con un risultato di **sei** per girare una delle sue tessere speciali **sul tabellone** da un lato all'altro (*da uccello a coniglio o viceversa, oppure da una meridiana a uno spaventapasseri o viceversa*). La tessera resta nello stesso spazio e qualsiasi gettone che si trovava sulla tessera girata rimane al suo posto



MUOVERE UN ANIMALE ?

Un giocatore può spendere **un dado** per muovere una **delle sue** tessere animale (*uccello o coniglio*) in linea retta, di un numero di spazi **pari o inferiore** al valore del dado. Può muovere il suo animale solo sugli spazi vuoti, salvo due eccezioni importanti:

- 1) Un giocatore può muovere il suo **uccello** sulla **tessera semi di un avversario**. Quando questo accade, l'uccello termina il suo movimento per questa azione e *mangia* la tessera semi. Il personaggio può fare questo solo se ha almeno un gettone nella sua riserva.
 - **Eccezione Spaventapasseri:** Un uccello **non** può muoversi (*e quindi non può mangiare*) la tessera semi di un avversario se questa tessera è influenzata dallo spaventapasseri **di quello stesso avversario**. (*L'uccello può muoversi liberamente sugli spazi vuoti influenzati dagli spaventapasseri. I conigli non sono influenzati dagli spaventapasseri.*)
- 2) Un giocatore può muovere il suo **coniglio** sulla **tessera vegetale di un avversario**. Quando questo accade, il coniglio termina il suo movimento per questa azione e mangia la tessera vegetale. Il personaggio può fare questo **solo** se ha almeno un gettone nella sua riserva.



Se il Verde spende un 3, il coniglio Verde può muoversi fino a 3 spazi per arrivare fino alla melanzana del Blu, OPPURE si muove di uno spazio in basso.

Se il Giallo spendesse un 3, l'Uccello Giallo potrebbe muoversi fino a 3 spazi a sinistra per mangiare il seme del Pomodoro Blu, OPPURE potrebbe muoversi di 1 spazio per mangiare il seme del Carciofo Verde

MANGIARE UNA TESSERA

Quando l'animale di un giocatore mangia la tessera di un avversario, sia la tessera che il suo gettone vanno rimossi dal tabellone. L'animale rimane nello spazio vuoto dove prima si trovava la tessera. Il proprietario dell'animale deve ora scegliere cosa fare con la tessera mangiata rimossa:

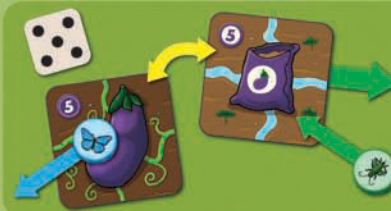
- A) **Inghiottirla tutta intera.** Il giocatore scarta la tessera **dal gioco** e restituisce il gettone al proprietario. **Poi colloca uno dei gettoni della sua riserva sul suo animale;** tutti i gettoni collocati sull'animale in questo modo rimangono su di lui finché l'animale non viene rimosso dal tabellone. (*Vedi Rimuovere un Animale per i dettagli.*)

OPPURE

- B) **Sputare i semi.** Il giocatore spende dalle sua riserva di dadi un dado di valore **pari o superiore** alla tessera mangiata. Restituisce il gettone al suo proprietario. Colloca uno dei propri gettoni sulla tessera mangiata e la colloca davanti a sé (*con il lato dei semi rivolto a faccia in su, anche se in origine era un vegetale*) in modo che tutti possano vederlo chiaramente. Questa tessera sarà considerata come se fosse un seme comprato con l'azione **Comprare una Tessera Semi**.



L'Uccello del giallo mangia il seme del Carciofo Verde, e il Giallo decide di inghiottirlo tutto intero. La tessera del Carciofo viene scartata dal gioco, il Verde recupera il suo gettone e il Giallo aggiunge un suo gettone sul suo Uccello.



Il Coniglio del Verde mangia la Melanzana del Blu e decide di Sputare i Semi. Il Verde spende un 5 dalla sua riserva di dadi, riconsegna al Blu il suo gettone e tiene la Melanzana come se fosse un suo seme acquistato, collocandovi sopra uno dei suoi gettoni

L'animale o gli animali di un giocatore **possono** mangiare più di una tessera nel turno del giocatore, ma ogni tessera mangiata nello stesso turno **deve appartenere a un avversario diverso**. (*Che sia l'uccello o che sia il coniglio a mangiarle.*)

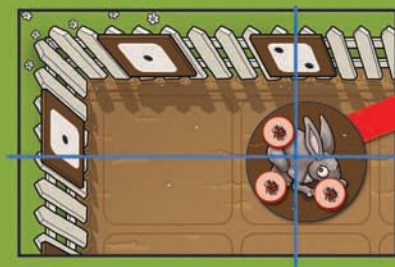
RIMUOVERE UN ANIMALE ? ? + ::

Un giocatore può spendere **tre dadi** per rimuovere una tessera animale (anche la propria) dal tabellone. Due dei dadi che spende devono corrispondere alle **coordinate dell'animale** sul tabellone; il terzo deve essere un **sei**.



Se la tessera meridiana di un giocatore si trova sul tabellone, quel giocatore può usarla per modificare i dadi delle coordinate. Vedi **Tessere Speciali** per i dettagli.

Quando l'animale viene rimosso, viene restituito al giocatore che lo possedeva, che può rimetterlo in gioco successivamente. Gli eventuali gettoni di proprietà presenti sull'animale vengono riposti nella riserva del proprietario.



Esempio: Il Blu spende un 1 e un 2 (le coordinate) e un 6 dalla sua riserva di dadi per rimuovere il Coniglio del Rosso. Il Rosso riprende il suo coniglio, assieme ai tre gettoni che si trovavano su di esso.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando l'ultima tessera semi disponibile viene prelevata dall'ultima pila di riserva disponibile. Il giocatore che prende quella tessera completa il suo turno e poi la partita finisce. Si calcola il punteggio finale sommando i punti bonus seguenti:

- **Sottrarre 5 punti** per ogni tessera semi acquistata che il giocatore non ha collocato sul tabellone **eccetto la prima**. (Per esempio, se un giocatore ha tre tessere semi non giocate alla fine della partita, perde i punti solo relativamente a **due** di esse, per un totale di 10 punti).
- **Serie:** Una Serie è un gruppo composto da tutti e cinque i vegetali diversi. Un giocatore ottiene **15 punti bonus per ogni Serie di tessere vegetali raccolte**. Le stesse tessere vengono anche usate per le Collezioni (vedi sotto).
- **Collezioni:** Una Collezione è un gruppo di vegetali identici. Un giocatore ottiene i punti seguenti per le Collezioni di tessere vegetali che ha raccolto:
 - Ogni Collezione da **3 pezzi: 10 punti**
 - Ogni Collezione da **4 pezzi: 15 punti**
 - Ogni Collezione da **5 o più pezzi: 20 punti**Collezioni di 2 o meno pezzi non valgono niente
- Ogni segnalino Sole inutilizzato vale **5 punti**.
- I vegetali non raccolti che rimangono sul tabellone non valgono nulla.



*Esempio: Alla fine della partita, il Blu ha 58 punti. Sottrae **15 punti (5 punti x 3)** in quanto gli restano quattro tessere semi acquistate inutilizzate. Aggiunge **30 punti (15 punti x 2)** in quanto ha due Serie. La sua Collezione da 3 pezzi di Carote gli procura **10 punti** e la sua collezione da 4 pezzi di Pomodori gli procura **15 punti**. Possiede ancora il segnalino Sole, che gli fornisce **5 punti**. Quindi il punteggio finale del Blu è $(58 - 15 + 30 + 10 + 15 + 5) = 103!$*

Il giocatore che ha più punti vince la partita! Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince quello con il maggior numero di punti indicati sui vegetali che ha raccolto (sommando i valori riportati sulle tessere). Se anche in questo caso permane la parità, tutti i giocatori in parità sono considerati i vincitori.

VARIANTE: PARTITA PER FAMIGLIE

Per una partita più amichevole, eliminare le tessere uccello/coniglio dal gioco. Tutte le altre regole restano invariate.

TESSERE SPECIALI

Le capacità di una tessera speciale diventano disponibili solo quando la tessera viene collocata sul tabellone con un'azione *Collocare una Tessera*.

RIMUOVERE UN ANIMALE



Un giocatore può usare la sua meridiana per modificare il risultato ottenuto con uno o due dadi specificamente **allo scopo di determinare le coordinate**. Può usare la sua meridiana liberamente nel corso di tutta la

partita nel turno in cui è stata collocata (*ma soltanto dopo che è stata collocata*). A ogni turno, la meridiana può essere usata solo una volta in **uno dei modi seguenti**:

A) Modificare un dado aggiungendo o sottraendo 1 o 2 al risultato.

OPPURE

B) Modificare due dadi aggiungendo o sottraendo 1 da ogni dado. I due dadi modificati **possono ma non devono essere spesi** per la stessa azione. (*Per esempio, un giocatore potrebbe eseguire nel suo turno due azioni Collocare una Tessera e modificare un dado delle coordinate in ognuna delle azioni.*)

UCCELLO E CONIGLIO



Un giocatore può spostare il suo uccello/coniglio sul tabellone per **mangiare le tessere semi/vegetale degli altri giocatori**. Vedi la sezione *Muovere un Animale* per i dettagli su come si muovono e mangiano gli uccelli e i conigli.

SEGNALINI SOLE



Ogni giocatore inizia la partita con un segnalino sole. Può scartare il suo sole dal gioco all'inizio del proprio turno per ripetere il tiro di **tutti e quattro i dadi** della sua riserva di dadi, **oppure** in qualsiasi momento durante il suo turno per cambiare il risultato di un dado in un altro risultato di sua scelta. Se un giocatore possiede ancora il suo segnalino sole alla fine della partita, esso vale 5 punti bonus.

GARDEN DICE CREATO DA: DOUG BASS

GRAFICA E SVILUPPO DEL REGOLAMENTO: JOSHUA CAPPEL EDITING: NATHAN MORSE

TRADUZIONE IN ITALIANO: FIORENZO DELLE RUPÌ IMPAGINAZIONE: FRANCESCO NERI

Ringraziamenti Speciali Particolari a: Heidi Freeman, Robert and Karen Bas, Verda Johnston, Chad Bowser, John Coates, Josh Cappel, Nathan Morse, John Bays, Will Fleeson, Mark Fulrton e Jasper Rajesh.

Ringraziamenti Speciali a: Tim Braun, Garrett Curtis, Todd Dobbs, Braydon Dodd, Steven Duff, Brandon Ellis, Anne Fleeson, Catherine Harnoise, Joe Harrington, Chris Kirkman, Chris Matthew, Ron McClung, Ben McJunkin, Michael Mines, Andi Newton, Chris Norwood, Neil Thompson, David Upton, Roberta Upton, Brian Williams, Christian Youngman e tutti i sostenitori di Kickstarter!

SPAVENTAPASSERI



Lo spaventapasseri di un giocatore **influenza le tessere semi e vegetali di sua proprietà negli otto spazi circostanti**.

Tutte le altre tessere e gli spazi vuoti in quell'area non ne subiscono l'effetto.



Area d'effetto

- Lo spaventapasseri del giocatore **protegge le tessere seme** di quel giocatore nell'area d'effetto dagli uccelli degli avversari, che non possono né muoversi sulle caselle semi protette del giocatore, né mangiarle. (*In tutti gli altri casi, il movimento degli uccelli non è influenzato dagli spaventapasseri.*)
- Uno spaventapasseri **fornisce al giocatore 3 punti Bonus Spaventapasseri a ogni suo vegetale** raccolto nell'area d'effetto, ma annulla qualsiasi Bonus Stella che quei vegetali avrebbero altrimenti guadagnato.

Va ricordato che gli spaventapasseri non limitano in alcun modo la collocazione, l'irrigazione, il raccolto o il movimento degli animali di nessun giocatore al di là degli effetti specificamente descritti più sopra.

ROCCIA (SOLO 2 GIOCATORI)



In una partita a due giocatori, ogni giocatore riceve una singola roccia all'inizio della partita. Le rocce vengono collocate usando un'azione *Colloca una Tessera*, ma non ricevono un gettone quando vengono collocate. Una roccia blocca il suo spazio permanentemente e non può essere oltrepassata dagli animali.



Publicato da Meridae Games, LLC
www.meridaegames.com
©2012 Meridae Games